

ABSTRAK

Proses produksi dan konsumsi karya seni grafis dipengaruhi oleh fenomena sekarang. Mayoritas menampilkan sebuah karya menyangkut objek realitas yang di kemas atau dirancang bentuknya berdasarkan kaidah seni grafis. Hal tersebut tampaknya tidak dapat diganggu gugat dan telah mendominasi dilingkungan para pengrajin. Sebuah proses kreatif mewujudkan karya bersifat komunikatif antara karya dan apresiator merupakan langkah awal dalam menawarkan paradigma baru di dunia seni grafis terutama cetak tinggi. Visual bercak merupakan idiom untuk menstimulus apresiator agar memproduksi objek-objek imajinatif berdarakan arah pijkannya. Eksplorasi yang dilakukan dalam penciptaan ini adalah proses berkarya untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman estetis bagaimana menciptakan bercak dengan wujud berbeda sehingga menghasilkan beragam respon pada sebuah karya. Teknik reduksi dan *monoprint* digunakan untuk memperoleh wujud bercak yang berbeda agar peluang visual bercak beragam tidak monoton.

Kata kunci : cetak tinggi, karya komunikatif, *monoprint*, objek imajinatif, reduksi, seni graifs, Visual bercak.

ABSTRACT

The process of production and consumption of graphic artwork is influenced by the present phenomenon. The majority display a work of reality-packaged or designed-shaped objects based on graphic art conventions. It is apparently inviolable and has dominated the dismay of the admirers. A creative process of creating a communicative work between work and an apresiator is the first step in offering a new paradigm in the world of graphic art especially high print. Visual spotting is an idioms for the stimulus of the apresiator in order to produce imaginative objects in the direction of the massage. The exploration done in this maker is the process of working to acquire an aesthetic knowledge and experience of how to create spotting with different forms resulting in a variety of responses to a work. Reduction techniques and monoprint are used to achieve different forms of spotting in order to vary the visual opportunities not monotonous.

Keywords: high print, communicative works, *Monoprint*, imaginative objects, reduction, graphic art, Visual spottin

PENDAHULUAN

Karya seni merupakan repleksi diri seseorang berhubungan dengan pengalaman, perasaan, dan emosi yang kemudian diungkapkan berdasarkan kemampuan kreatif melalui media yang dapat dindra. Marianto (2:2015) memberikan penjelasan seni dipandang sebagai kata benda abstrak adalah kemampuan kreatif manusiawi dalam menanggapi alam, kemampuan istimewa dalam mengubah suatu ide menjadi konsep kreatif guna dinyatakan menjadi suatu karya yang imajinatif, menarik, fungsional, atau yang inspiratif.

Membahas sebuah karya seni selain visual dan ide tentu memiliki kaitan pada proses kreatif. Artinya proses perwujudan karya sangat penting dalam terealisasinya sebuah karya baik penggunaan

teknik dan medium termasuk di dalamnya. Setiap manusia (kreator) memiliki bekal porses kreatif yang berbeda-beda. Hal demikian ditunjukkan oleh Tabrani (2006:279) bahwa pada proses kreatif ada tiga kemampuan yang bekerja pada setiap orang yaitu kemampuan rasio, fisik dan kreatif. Setiap orang pasti memiliki cara sendiri mengolah kemampuan rasio, fisik, dan kreatif agar bekerja dengan baik. Ia menegaskan bahwa kemampuan ketiganya tidak selamanya bekerja 100%, sesuai dengan faktanya ketiga kemampuan tersebut saling mengejala secara integratif. Artinya setiap tindakan manusia sedikit banyak merupakan integrasi dari ketiganya. Kemampuan rasio, fisik dan kreatif dapat tertuang melalui gambar atau visual karya seni. Gambar merupakan wujud lambang dari bahasa visual yang mengandung unsur-unsur visual yang dapat dilihat oleh indra dan menyampaikan pesan

tertentu melalui visual yang dihadirkan (Ernawati, E. 2019).

Penciptaan karya seni bermula karena adanya dorongan dari pikiran dan perasaan yang tergerak untuk memvisualisasikan tentang pengalaman..Pengalaman tersebut berkaitan dengan visual bercak. Membahas perihal bercakan tentu tidak asing lagi di lingkungan kerja praktek para seniman atau kerator yang bergelut dibidang seni rupa. Pada prakteknya bercak sering digunakan sebagai aksesoris atau material pendukung untuk menambah keartistikan sebuah karya. Namun disisi lain banyak yang tidak menyadari bahwa bercak tersebut memiliki nilai yang kaya akan objek-objek imajinatif tersembunyi apabila diamati.

Di ruang lingkup seni grafis khususnya cetak tinggi visual bercak jarang ditemui, mayoritas karya seni grafis memvisualkan objek-objek realitas dalam artian wujud karyannya berupa objek benda, tumbuhan, hewan, figur, dan lain sebagainya. Fenomena tersebut menggugah penulis untuk memvisualkan wujud bercak melalui karya seni grafis cetak tinggi. Menurut penulis visual bercak dapat memberikan stimulus dalam hal berimajinasi. Dengan cukup mencermati ataupun memperhatikan wujud bercak kita dapat melihat objek-objek yang secara tidak sengaja hadir. Hal demikian sangat bergantung pada sudut pandang atau pijakan kita ketika mengamati bercakan tersebut. Apabila kita melihat bercak dengan cara dirotasi maka akan banyak objek-objek imaji yang bisa kita lihat.

Nilai visual bercak yang mampu mengolah imajinasi dengan baik menjadi daya tarik tersendiri. Komunikasi visual bercak dengan pengamat ataupun kreator adalah point utama. Kekayaan objek imaji tanpa batas bisa dijumpai dari bercak tersebut apabila diamati dengan berbagai sudut pandang atau pijakan. Hal demikian tentu bergantung pada kemampuan berimajinasi dan kepekaan mengamati sehingga menghadirkan objek-objek baru.

Dalam memvisualkan bercak penulis mengacu pada teori cetak tinggi yaitu merekayasa permukaan bidang datar dengan cara menambahkan atau mengurangi. Menggunakan medium lilin batik merupakan alternatif yang ditemukan saat proses eksplorasi untuk mencapai visual bercak. Medium tersebut memiliki kelebihan yaitu mudah mengeras dan dapat dicukil. Point inilah yang menjadi pertimbangan penulis dalam memilih medium. Tujuan penciptaan ini sebagai upaya pengembangan teknik pada cetak tinggi dan pengenalan visual bercak yang memiliki peluang untuk dieksplorasi dalam mengembangkan kreativitas.

Selain teori dasar cetak tinggi sebagai rujukan penulis menggunakan beberapa teori yang mendukung penciptaan ini, yaitu menyangkut

visual karya dan teknik perwujudan dengan menggunakan reduksi dan *monoprint*. Menurut Palmer (7:1975) *monoprint* adalah sarana produksi cetak tunggal dari suatu gambar. Artinya kode etik seni grafis konvensional bersifat reproduksi atau dapat diperoduksi dengan jumlah banyak, maka praktek *monoprint* hanya membuat karya seni grafis satu edisi saja. Teknik reduksi adalah metode kerja praktek yang ada di cetak tinggi dengan memanfaatkan satu bidang kayu atau plat untuk dicukil sampai habis guna menghasilkan lapisan-lapisan warna sesuai yang diinginkan. Seni abstrak sebagai gaya pengungkapan karya yang merujuk pada teori Dharsono Dharsono (2017:126) memberi penjelasan dengan mengkategorikan dua jenis abstrak yakni sebagai berikut:

"seni abstrak yang secara wujud fisik masih nampak alam biasanya disebut semi abstrak; impresionisme-abstrak, bahkan kubisme dan futurisme disebut abstrak. Namun yang benar-benar abstrak (secara murni) ada dua kategori yang berbeda: "Ekspressionisme-Abstrak" dan "Geomteris-Abstrak."

Segi visual karya penulis mengacu pada karya seniman seperti Anjani Imania Citra Afsiser dan Jackson Pollock. Seniman beraliran abstrak dengan teknik ekspresif menjadi sumber inspirasi dalam perwujudan karya tersebut. Karya Anjani menyajikan karakter-karakter bercak yang tampak tersusun secara alami mengikuti jalannya sendiri dan juga perpaduan warna tercipta dengan sendirinya dibidang kanvas.



Gambar 1. *Regeneration*, mixed on media on canvas, 120 x 80 cm, 2 panels, 2017

Sumber: <https://www.tembi.net/2018/10/20/citra-bercak-bercak-karya-rupa-anjani/> diakses pada 18 Januari 2019 pukul 10.00 WIB

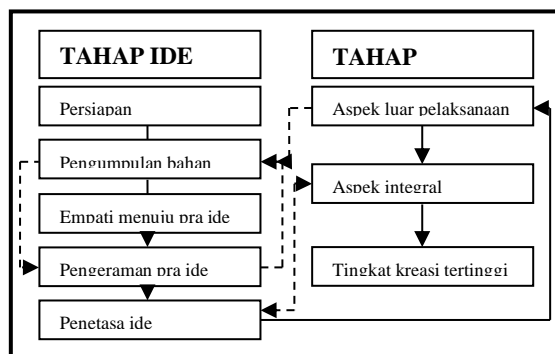


Gambar 2. *Autumn Rhythm (Number 30)*
 enamel di atas kanvas , 266,7 x 525,8 cm, 1950
 Sumber: <http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/57.92> di akses pada 18 Januari 2019 pukul 10.00 WIB

Karya abstrak yang diciptakan Jackson Pollock dengan kebebasan menuangkan warna secara spontan dan ekspresif serta penerapan warna-warna monokrom dapat memperkuat kesatuan karya tersebut. Kedua karya di atas sebagai acuan sekaligus pembanding atas eksplorasi dan pencapaian artistik dengan konsep pengkaryaan yang telah dirumuskan.

METODE PENCIPTAAN

Pada penciptaan karya penulis menggunakan pendekatan proses kreasi. Untuk mengetahui dinamika suatu proses kreasi dapat ditelusuri dengan mengacu pada tingkat-tingkat proses kreasi yang dirumuskan oleh Primadi Tabrani. Seluruh karya-karya kreatif termasuk karya seni rupa merupakan hasil kerja proses kreasi. Oleh karena itu rumusan tingkat-tingkat proses kreasi Primadi Tabrani dapat dijadikan acuan untuk untuk menguraikan proses penciptaan mewujudkan beragam bercak pada cetak tinggi. Berikut adalah sekma tahapan proses kreasi yang dirumuskan oleh Tabrani.



Gambar 3. Skema pemetaan proses kreasi perwujudan karya

Proses kreasi mewujudkan bercak dapat dibaca melalui skema pemetaan yang telah dirumuskan penulis terkait tahap ide dan tahap

pelaksanaan. Berikut ini adalah skema pemetaan proses kreasi yang telah dirumuskan:

1. Tahap Ide

- a. Tingkat I Persiapan - II Pengumpulan bahan - III Empati menuju pra ide - IV Pengeraman pra ide - V Penetasan ide.

Pada tingkat ini penulis mendapatkan gejala-gejala untuk memvisualkan karya yang berbeda dari karya-karya terdahulu. Gagasan mewujudkan entitas bercak melalui teknik cetak tinggi. Gejala tersebut lahir melalui faktor internal (pribadi penulis) dan eksternal (lingkungan). Di saat mendapatkan gagasan mevisualkan entitas bercak penulis mulai melakukan proses eksplorasi pertama dengan cetak tinggi menggunakan teknik cukil. Hasil eksplorasi tersebut mengalami kegagalan secara teknis dan medium pengungkapan sehingga tidak tercapainya entitas bercak yang sesuai harapan. Artinya corak bercak tidak terrepresentasikan menggunakan teknik cukil. Dari permasalahan hasil eksplorasi muncul pertanyaan bagaimana mewujudkan gagasan tersebut menggunakan teknik cetak tinggi. Tetapi tanpa disadari saat proses eksplorasi ditemukan cetakan bercak hasil gumpalan lilin batik yang terkena tinta grafis. Hasil cetakan tersebut mulai ditelusuri dengan mencari berbagai literatur dan sumber kajian yang mendukung untuk menelaah definisi teknik cetak tinggi. Usaha dilakukan untuk menemukan titik terang bagaimana menyikapi hasil yang diperoleh. Dengan demikian penulis menemukan prinsip dasar cetak tinggi yaitu merekayasa tinggi rendahnya permukaan bidang datar baik mengurangi atau menambahkan. Kesimpulan pematangan ide pun telah diperoleh yaitu menggunakan lilin batik sebagai medium pengungkap entitas bercak. Pematangan ide terus berlanjut selama proses eksplorasi untuk menemukan beberapa peluang yang dapat dikembangkan terkait lilin batik tersebut.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Tingkat VI Aspek luar pelaksanaan

Tingkat ini penulis mencoba beberapa eksperimen untuk diverifikasi. Pemilihan medium seperti kertas, kanvas, pisau cukil dilakukan sebagai kebutuhan untuk mentransfer cetakan (master) wujud bercak. Memilih penggunaan teknik serta mempertimbangkan wujud entitas bercak hingga menghasilkan efek-efek unik guna menstimulus imaji-imaji penikmat. Adapun gambar hasil proses eksperimen adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Eksplorasi I bercak master lilin batik di atas *hardboard*
Sumber: Dokumentasi penulis, 2019

Eksplorasi di atas merupakan eksperimen pertama ketika menemukan medium lilin batik mampu mencapai entitas bercak. Visual entitas bercak tersebut menggunakan lilin batik di atas *hardboard* dengan sekali cetakan dikain kanvas mentah yang tidak dispanram dan dipalmir. Sementara penerapan warna masih menggunakan warna monokrom.



Gambar 5. Eksplorasi II bercak master lilin batik di atas *hardboard* dan teknik cukil
Sumber: Dokumentasi penulis, 2019

Eksperimen kedua, menggunakan dua master cetakan dengan corak entitas yang berbeda. Master pertama dicetak tiga kali dengan sekali roll warna pada tiga kertas begitupun master kedua. Eksperimen ini dibuat untuk mengetahui ketahanan tinta dengan sekali roll warna mencapai berapa cetakan. Selain itu untuk mengamati visual entitas bercak apabila warna ditumpuk. Proses tersebut bertujuan mengetahui ketahanan dari lilin batik apabila memenuhi syarat ketahanan berpeluang untuk teknik-teknik lain pada cetak tinggi.

Di tingkatan ini penulis kembali ke tingkat I, II, III, dan IV. Hal tersebut dilakukan untuk menelusuri kembali perkembangan dinamika materi terkait penerapan teknik, pemilihan

medium, penerapan warna, dan cara penyajian. Usaha mencari berbagai teori dan tinjauan visual karya seniman terdahulu yang mendukung terus dilakukan untuk memenuhi perkembangan materi pada tingkatan ini. Selama proses penelusuran penulis mendapat kesimpulan terkait perkembangan materi yang digunakan untuk memvisualkan entitas bercak. Kesimpulan tersebut berupa penerapan teknik reduksi, warna *monochrome* dan *polychrome*, teknik kolagraf, dan cara penyajian dengan menghadirkan sebuah karya grafis hingga keluar dari konsepsi yang telah disepakati menyangkut kaidah-kaidah seni grafis.

b. Tingkat VII Aspek integral pelaksanaan - V Penetasan Ide

Pada tingkat ini penulis mulai melakukan eksekusi atau proses perwujudan setelah menemukan berbagai kebutuhan untuk memenuhi terwujudnya sebuah ide bercak melalui teknik cetak tinggi pada seni grafis. Proses awal dilakukan yakni merancang atau membuat sketsa menggunakan laptop dengan *software Adobe Photoshop*. Selama proses perancangan dan perwujudan karya terjadi berbagai improvisasi dipengaruhi oleh pengetahuan-pengetahuan yang berkembang saat proses eksekusi. Menyangkut penyajian karya (*display*) tidak seperti karya-karya secara umum yang dipasang atau digantung di dinding, melainkan *display* pada lantai. Hal tersebut merupakan tahap akhir agar mempermudah apresiasi dengan bebas mengamati karya tersebut dengan berbagai sudut pandang dengan cara mengelilingi karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setiap karya seni memiliki nilai estetika dan konsep yang ingin disampaikan oleh senimannya. Oleh karena itu dibutuhkan ulasan karya yang menjembatani komunikasi kreator dan apresiator. Namun karya-karya dihasilkan pada penciptaan ini tidak membahas pemaknaan sebuah karya pada umumnya, melainkan peluang berkomunikasi dengan karya adalah point penting. Menemukan objek-objek imaji yang menarik perhatian apresiator dengan sudut pandang jamak dengan sendirinya mampu memproduksi beragam makna sesuai pijakannya masing-masing. Haryatmoko (6:2020) menjelaskan dari diskusi tentang menelisik geonologi kreativitas seni bahwa;

salah satu kekuatan seni ialah membantu penikmat untuk bercermin menemukan kemanusiaannya tanpa harus merasa digurui. Dengan demikian, penikmat tidak terjebak pada mencari maksud seniman, namun mau menyikapi makna karya seni. Bukan

mengutamakan reproduksi maksud seniman, tapi memproduksi makna.

Ulasan karya disajikan menyangkut bagaimana karya bercak tersebut diwujudkan berdasarkan pertimbangannya.



Gambar 6. Hasil I, *Monoprint*, reduksi di atas kanvas, 50 x 75 cm
Sumber: Dokumentasi penulis, 2019



Gambar 7. Hasil I, *Monoprint*, reduksi di atas kanvas, 50 x 75 cm
Sumber: Dokumentasi penulis, 2019

Kedua karya di atas merupakan capaian artistik penulis dalam mewujudkan sebuah bercak. Karya-karya tersebut menggunakan teknik reduksi dengan memanfaatkan tiga warna berbeda. Adapun metode kerja yaitu penguangan lilin batik pada *hardboard* dilakukan secara spontan kemudian mulai mencetak untuk lapisan pertama. Pada lapisan kedua penulis mengurangi (dicukil) lilin batik tersebut untuk menghasilkan cetakan berbeda. Mengurangi (dicukil) lilin batik tersebut untuk menghasilkan cetakan berbeda.



Gambar 8 Hasil III, *Monoprint* di atas kanvas, 50 x 80 cm
Sumber: Dokumentasi penulis, 2019

Karya bercak di atas adalah capaian artistik penulis yang hanya memanfaatkan satu master cetakan, namun dalam pengerjaannya master tersebut dicetak berulang-ulang sampai hasil cetaknya meudar (tidak keluar) dengan posisi yang berbeda serta mempertimbangkan komposisinya. Adapun penerapan warna monokrom yang dilakukan sekali roll pada master dilakukan untuk mencapai dimensi atau kesan kedalaman sebuah visual bercak.

KESIMPULAN

Proses penciptaan sebuah karya seni berawal dari dorongan yang menstimulus keinginan berdasarkan pengalaman pribadi ataupun fenomena lingkungan yang terjadi di ruang kerja seni. Fenomena di lingkungan seni grafis yang didominasi dengan visual karya menyangkut objek-objek ralitas merupakan langkah awal tercetusnya sebuah ide visual bercak. Karya visual bercak yang ditawarkan bersifat komunikatif dalam artian untuk memproduksi pemaknaan atau menemukan objek imaji, bergantung pada respon apresator dan arah pijakannya. Penerapan teknik reduksi dan *monoprint* untuk mencapai beragam visual bercak yang dapat disusun dan dikomposisikan dengan pertimbangan artistik. Penyajian karya yang

diletakan dilantai sebagai upaya untuk apresiator melakukan rotasi (mengelilingi) karya.

Karya pada penciptaan ini sebagai langkah awal penulis atau seniman lainnya untuk memperdalam konsep perihal visual bercak. Visual bercak memiliki peluang untuk dieksplorasi atau dikembangkan lebih dalam dengan karakternya yang mampu memproduksi objek-objek imajinatif.

DAFTAR PUSTAKA

Ernawati, E. (2019). ANALISIS TANDA PADA KARYA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *DESKOVI: Art and Design Journal*, 2(1), 27-34.

Haryatmoko. 2020. "Deteritorialisasi" *Imajinasi Melampaui Representasi* (Menelisis Genealogi Kreativitas Seni). Diskusi 70 tahun ASRI. Lintasan Cita dan Cipta Seni Rupa Indonesia.

Kartika, Sony Dharsono. 2017. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.

Marianto, M. Dwi. 2015. *Art & Levitation (Seni dalam cakrawala quantum)*. Yogyakarta. Pohon Cahaya.

Palmer, Frederick. 1975. *Introducing Monoprints*. New York: Drake Publishers.

Tabrani, Primadi. 2014, *Proses Kreasi-Gambar Anak-Proses Belajar*. Jakarta; Erlangga.

Tabrani, Primadi. 2006, *Kreativitas dan Humanitas (Sebuah Studi Tentang Peranan Kreativitas Dalam Perikehidupan Manusia)*. Bandung; Jelasutra.

<https://www.tembi.net/2018/10/20/citra-bercak-bercak-karya-rupa-anjani/> diakses pada 18 Januari 2019 pukul 10.00 WIB

<http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/57.92> di akses pada 18 Januari 2019 pukul 10.00 WIB