JURNAL VISUAL IDEAS
Volume 2 Nomor 2, Agustus 2022
P-ISSN: 2776-1541 dan E-ISSN: 2776-0359

Perkembangan Seni Grafis di Era Kontemporer

Amy Zahrawaan
Pascasarjana IKJ
Email: 4200170002@ikj.ac.id

ABSTRACT

This article reviews the dynamics of printmaking practice in the present era, especially in the daily context. The practice of printmaking is often found in everyday life and is identical to activities based in small and medium industries. In Indonesia, the field of printmaking has many challenges, the most important of which is the difficulty of accessing equipment and materials. The understanding of the process of creating printworks taught by formal art schools is still limited to drawing skills and focuses on the method of craftsmanship, not on exploring the principles of printing itself. But beyond that, the printmakers continue to do experimentation and metamorphose according to the times. This study discusses the experimentation of the print art method which is not only limited to the materials and visual elements. This medium is very interesting to be processed further, from experimenting with the principles of printing itself to exploring creative methods and the values of the spirit of printmaking, which are elaborated on other things outside of art principles. This study uses an art-based research method, namely research on a phenomenon through an artistic approach. This research resulted in reading in the area of an alternative practice of printmaking. Significant scientific and technological developments can affect social and cultural life changes. Artists are not only creators but also facilitators or catalysts. The influence of relational practice between works, artists, and society, creates the image of a work of art not only as an idolatrous object but also in the form of activation that can trigger something in the corridor of social relations.

Keywords: *Printmaking, Technological Development, Contemporary Art*

ABSTRAK

Artikel ini mengulas tentang dinamika praktik seni grafis di era kekinian, terutama dalam konteks keseharian. Praktik seni grafis sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan identik dengan kegiatan berbasis industri kecil dan menengah. Di Indonesia, medan seni grafis punya banyak tantangan, yang paling utama adalah sulitnya akses terhadap peralatan dan bahan. Pemahaman mengenai proses penciptaan seni grafis yang diajarkan oleh sekolah seni formal masih terbatas pada keterampilan menggambar dan berfokus pada metode craftsmanship, bukan pada eksplorasi prinsip cetak itu sendiri. Namun di luar itu, para pegiatnya terus "mengulik" dan bermetamorfosis menyesuaikan zaman. Penelitian ini membahas tentang eksperimentasi metode seni cetak yang tidak hanya sebatas tentang bahan dan elemen visualnya saja. Medium ini sangat menarik untuk diolah lebih jauh, baik dari eksperimen prinsip mencetak itu sendiri, sampai eksplorasi metode kekaryaan dan nilai-nilai semangat seni grafis yang dielaborasikan dengan hal-hal lain diluar prinsip seni. Penelitian ini menggunakan metode riset berbasis seni, yakni penelitian terhadap

suatu fenomena melalui pendekatan artistik. Penelitian ini menghasilkan pembacaan di wilayah praktik alternatif keberkaryaan seni grafis. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang signifikan dapat mempengaruhi perubahan kehidupan sosial dan budaya. Seniman tidak hanya sebagai kreator namun juga sebagai fasilitator ataupun juga katalisator. Pengaruh praktik relasional antara karya, seniman dan masyarakat, membuat citra sebua karya seni tidak hanya sebagai benda yang bersifat berhala, namun juga berupa aktivasi yang dapat memicu sesuatu dalam koridor relasi sosial.

Kata kunci: Seni Grafis, Perkembangan Teknologi, Seni Kontemporer

PENDAHULUAN

Seni grafis adalah salah satu cabang seni rupa yang mempunyai bentuk dasar dua dimensi dan dibuat dengan prinsip cetak menggunakan pelat (matriks). Hal ini membuat karya seni grafis dapat dilipatgandakan (produksi massal). Media yang biasa digunakan untuk membuat pelat cetakan diantaranya adalah, papan kayu, lembaran logam, lembaran karet *linoleum, silkscreen,* dan batu litografi. Teknik–teknik grafis biasanya diaplika-sikan pada media kertas atau kain, namun tidak menutup kemungkinan untuk diaplika-sikan pada media lain yang berbidang datar. Ditinjau dari etimologi, istilah grafis diserap dari bahasa Inggris, yaitu *graf* atau *graphic*, yang berarti dapat membuat tulisan, atau gambar, dengan cara ditoreh. Istilah lain dari seni grafis adalah *printmaking*, yang berarti membuat (media) cetak. Di wilayah seni rupa Indonesia, istilah seni grafis lebih familiar dengan sebutan *printmaking* daripada *graphic art*, karena biasanya sering terjadi kerancuan penggunaan istilah grafis yang dikaitkan dengan objek-objek grafis yang lekat dengan disiplin ilmu desain grafis, sehingga penggunaan istilah seni grafis seringkali disalahartikan.

Awalnya teknik seni grafis digunakan sebagai teknologi untuk mereproduksi cetakan tulisan atau gambar pada lembaran kertas, seperti naskah kitab suci maupun manuskrip. Tidak ada rujukan jelas yang menentukan kapan pastinya teknik ini pertama kali digunakan, namun dari beberapa bukti sejarah mencatat, Dinasti Yi sudah memproduksi kitab secara massal sejak tahun 105, seiring dengan ditemukannya media kertas lembaran. Bangsa Jepang dan Tiongkok telah menemukan mesin cetak pada abad ke-8, berbentuk balok kayu dan hanya digunakan untuk mencetak satu halaman. Begitupun dengan bangsa Korea, yang telah menemukan mesin cetak pada permulaan abad ke-15. Mesin ini terbuat dari bahan metal dan hasil cetakannya jauh lebih baik daripada mesin cetak versi kayu. Teknik grafis mulai berkembang pesat di Eropa pada abad ke-15 sejak ditemukannya mesin cetak oleh Johannes Gutenberg. Mesin cetak buatannya jauh lebih efisien dan dapat mencetak dalam jumlah yang banyak. Setelah menyem-purnakan mesin cetak bergeraknya, Gutenberg mencetak beribu-ribu surat indulgensi untuk Gereja Katolik dan salah satu karyanya yang terkenal adalah Alkitab Gutenberg (atau juga dikenal sebagai Alkitab 42 baris) yang memiliki kualitas teknik dan estetika yang tinggi. (Hesperian, 2006)

Di Indonesia, seni grafis konvensional pertama kali diperkenalkan oleh para bangsa kolonialis melalui berbagai kegiatan produksi buku-buku yang diterbitkan oleh pemerintah Hindia Belanda. Dalam rentang tahun 1600-

1920, buku-buku yang diproduksi kebanyakan berupa studi *landscape* di Indonesia menggunakan metode litografi dan *intaglio*. Meskipun demikian, pemanfaatan metode seni grafis tersebut hanya sebatas bertujuan untuk memperbanyak cetakan gambar belaka, bukan dalam konteks nilai artistiknya, ataupun kegiatan mandiri dalam membuat sebuah karya seni. Di lain pihak, praktik kesenian berbasis cetak juga sudah dikerjakan oleh para pengrajin batik cap tradisional di berbagai daerah di Indonesia, namun karena lebih bersifat produksi benda pakai, maka hal ini digolongkan sebagai karya seni terapan atau kerajinan. Para seniman perintis yang paham teknik seni grafis yang kita ketahui sekarang ini mayoritas belajar dari para seniman Barat yang datang ke Indonesia ataupun pergi langsung ke Eropa untuk menuntut ilmu disana.

Salah satu pelopor seniman grafis di Indonesia adalah Mochtar Apin. Awal mulanya ia adalah seorang pelukis yang gemar bereksplorasi dari satu gaya ke gaya lain, hingga akhirnya menemukan keseru-an berkarya menggunakan medium seni grafis pada medio tahun 1940-an. Pada 1946, untuk memperingati setahun kemerdekaan Republik Indonesia, karya grafis Mochtar bersama karya pelukis Baharuddin M. S. diterbitkan dalam sebuah kompilasi oleh Seksi Perhubungan Luar Negeri Sekretariat Menteri Urusan Pemuda. Bisa dikatakan bahwa itulah buku seni grafis pertama di Indonesia (Hasan, 1994). Meskipun lahir dari alasan kepentingan politis dan jauh dari kesadaran individu, namun dapat diakui bahwa proyek seni grafis tersebut merupakan sebuah peristiwa yang bakal merintis perkembangan seni grafis di Indonesia. Akan tetapi, sulit untuk menganggap peristiwa tersebut sebagai hal yang melahirkan sebuah pengertian atau kesadaran tentang otonomi seni grafis itu sendiri. Seni grafis tidak dipandang dari segi estetika dan artistik-nya, melainkan dari fungsi pragma-tisnya sebagai medium reproduktif yang diman-faatkan sebagai alat propaganda.

Gambar 1. Karya Mochtar Apin tahun 1946 (dokumentasi IVAA)

Pada akhir tahun 1940, terminologi seni grafis juga tidak serta merta dikenal sebagai bagian dari dunia seni rupa. Para perintis seni grafis yang juga para pelukis menggunakan medium seni cetak sebagai media alternatif berekspresi, sehingga pada masa itu orang masih mencam-puradukkan begitu saja istilah seni lukis dengan seni grafis. Kemudian wacana seni grafis dibangun untuk menegaskan bahwa karya seni grafis setara dengan karya lukis. Seni grafis pada akhirnya mengikuti pula arus perkembangan seni lukis, mulai dari segi ekspresi estetikanya sampai pola dalam mengapresiasi hasil karyanya. Akhirnya, timbul wacana tentang otentisi-tas karya seni grafis yang merujuk pada konsep ketunggalan karya seni lukis (Bujono, 2007). Pada September 1960, perkumpulan pegrafis internasional pernah melakukan usaha untuk menyiasa-ti isu otentisitas ini melalui

perhelatan the Third International Congress of Plastic Arts, yang diselenggarakan di Vienna, Austria. The International Association of Plastic Arts, UNESCO, yang dipimpin oleh Theodore Gusten, bersama 28 partisipan yang merepresentasikan perwakilan seniman dari berbagai penjuru dunia, menyepakati deklarasi yang berjudul "Declaration on Original Works of Graphic Art". Deklarasi tersebut berisi tentang ketentuan-ketentuan konteks seni grafis sebagai bagian dari karya seni (murni), dan secara tidak langsung membuat pernyataan untuk memisahkan dari sifat duplikasi yang merupakan bagian dari industri massal.

METODE

Tulisan ini dibuat dengan menggunakan metode riset berbasis seni, yakni penelitian terhadap suatu masalah melalui pendekatan artistik. Penelitian berbasis seni adalah metode penelitian kualitatif yang menggunakan proses artistik untuk memahami dan mengartikulasikan subjektivitas pengalaman manusia. Istilah ini pertama kali diciptakan oleh Elliot Eisner (1933-2014) yang merupakan seorang profesor Seni dan Pendidikan di Stanford Graduate School of Education dan salah satu pemikir akademis terkemuka Amerika Serikat. Dimulai dengan melihat pengalaman para seniman terdahulu yang berkarya, maupun melakukan pengamatan dari berbagai peristiwa dan fenomena yang terjadi pada setiap masanya. Kemudian setelah didapat poin penting dari setiap *variable* yang dapat menjadi pembanding pada masa kini, tolok ukur tersebut dijadikan acuan untuk melakukan pembahasan mengenai dinamika apa saja yang terjadi pada saat ini, dan apa yang menjadi karakteristik di zamannya.

Seni Grafis: Sejak Dahulu, Hingga Kini Nasibmu…

Seni grafis memang bukanlah seni yang otentik sebab sifatnya yang reproduktif, atau dapat dicetak berulang kali. Satu-satunya yang otentik di seni grafis hanya terletak pada pelat cetaknya. Hasil cetakan seni grafis sering kali dianggap kopian, tidak otentik, atau tidak asli. Cetakan seni grafis juga sebagai representasi dari ketidakaslian tersebut. Mirip dengan fotografi, karena dapat dicetak, seni grafis dipandang pula sebagai seni nonauratik, meskipun memiliki "representasi aura[1]", sebab hasil cetakan seni grafis masih menyimpan sejumlah jejak "ekspresi" atau "jiwa" si seniman (Siregar, 2012). Keunikan karya seni grafis juga terletak pada karakter yang dihasilkan dari tiap-tiap teknik cetakan. Karya seni grafis sarat akan eksplorasi dan eksperimentasi medium dan metode yang digunakan. Menurut Hafiz Rancajale ketika menguratori pameran "Seni Grafis, dari Cukil sampai Stensil" pada tahun 2007, hakikat seni grafis sebagai praktik seni yang paling demokratis memang selalu erat hubungannya dengan perkembangan teknologi. Keuletan untuk terus bereksperimen dapat memperkaya wacana seni grafis serta khasanah kekaryaan.[2]

Upaya untuk memperkaya khasanah dan wacana seni grafis terus dilakukan oleh para seniman grafis Indonesia dalam

[1] Kekuatan auratik dalam seni mulai diperkenalkan oleh Walter Benjamin pada bukunya "The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility" dalam Tukan, dari artikel yang berjudul "Dua Aura Pada Karya Seni Bacaan Awal Konsep Aura Karya Seni Menurut Walter Benjamin".

[2] Rancajale dalam katalog pameran "Seni Grafis, dari Cukil sampai Stensil"

membongkar mitos tentang aura, otentisitas atau orisinalitas pada karya seni (grafis). Seni grafis selayaknya bukan menyasar target utama para kolektor pribadi, melainkan masyarakat secara luas. M.C. Escher menyebut hal ini sebagai kemampuan seni grafis untuk berko-munikasi secara simultan dengan sejumlah orang secara bersamaan. Orang-orang tersebut mungkin saja tidak selalu berada di rumah atau ruang galeri seni, tetapi ada di jalanan, ruang publik, ruang perkantoran, atau kamar-kamar hotel. Jumlah yang sulit dicapai oleh pelukis yang hebat sekalipun, tapi bisa dengan mudah dicapai oleh teknik cetak grafis[3].

Sejauh pengamatan penulis, ada dua perhelatan seni grafis yang cukup signifikan dalam mempengaruhi perkembangan seni grafis pada awal 2000-an hingga tahun-tahun berikutnya, yakni, pameran "Setengah Abad Seni Grafis Indonesia" diselenggarakan Bentara Budaya Jakarta pada 20 Oktober 2000, dan pameran "Seni Grafis Indonesia, dari Cukil sampai Stensil" diadakan di Bentara Budaya Jakarta dan Galeri Nasional Indonesia, pada 11 November 2007. Kedua pameran ini merangkum bagaimana perjalanan seniman dan karya grafis selepas era kemerdekaan, dan momentumnya menandai peristiwa medan seni grafis Indonesia yang berdaulat (dan tidak mengikuti segala pretensi estetika seni manapun yang mengkotak-kotakan). Bentara Budaya sebagai salah satu *stakeholder* kesenian (grafis) kemudian berinisiasi membuat platform Trienal Seni Grafis Indonesia semenjak tahun 2003, sebagai rangka untuk mempopulerkan dan menggairahkan kehidupan seni grafis. Perhelatan ini berbentuk kompetisi dengan tujuan untuk menjaga pertumbuhan kualitas dan kuantitas pegrafis secara individu maupun komunitas serta menggugah semangat para perupa di Indonesia untuk mengeksplorasi dan berekspresi seni rupa lewat seni grafis. Pada setiap penyelenggaraan trienal, Bentara Budaya melibatkan juri yang kompeten di bidang seni grafis. Pada trienal yang pertama, misalnya, dilibatkan T. Sutanto, G. Sidharta Soegijo, S. Prinka, Bambang Budjono, serta kurator dari Bentara Budaya Efix Mulyadi, dan Ipong Purnama Sidhi, dengan Enin Supriyanto sebagai ketua dewan juri. Keterlibatan tokoh-tokoh tersebut diharapkan dapat memperluas cakrawala apresiasi para penikmat seni di negeri ini (Mulyadi, 2009).

Tantangan perkembangan medan seni grafis tidak hanya dari wacananya saja, namun juga sulitnya akses terhadap peralatan dan bahan. Beberapa teknik seni grafis secara spesifik membutuhkan medium khusus dan juga kinerja mesin press untuk membuat karya seni, misalnya batu *limestone* untuk membuat karya litografi, atau etsa yang membutuhkan kinerja mesin *press* untuk proses mencetak karya. Celakanya, tidak banyak masyarakat yang dapat mengakses fasilitas tersebut, kecuali mereka yang beruntung dapat bersekolah di institut kesenian yang memiliki studio grafis mumpuni. Sekolah seni formal juga mengajarkan proses penciptaan seni grafis yang masih terbatas pada keterampilan menggambar dan berfokus pada metode *craftsmanship*. Diktum ini mungkin bisa dilogikakan seperti menuntut para perupa untuk menguasai realisme sebelum melukis abstrak atau non figuratif. Padahal, batas keterampilan

[3] Dikutip dari Escher, judul artikel "The Graphic Work: Introduced and Explained by The Artist M. C. Escher" diterjemahkan oleh John E. Brigham

menggambar itulah yang dapat digeser. Dalam proses berkarya seni grafis kemampuan menggambar tidak melulu bersifat fundamental, ibarat dalam melakukan aktivitas berhitung, keberadaan kalkulator dapat menggeser kinerja otak dalam melakukan proses berhitung. Eksplorasi medium seni grafis juga dapat mengakomodasi keterbatasan fasilitas dan sulitnya mendapatkan medium yang khusus, misalnya mengganti peran batu *limestone* menjadi lempengan logam seng atau bahkan menggunakan media aluminium foil dalam membuat karya litografi sebagai teknik alternatif.

Teknologi Sebagai Kunci Perkembangan Seni Grafis

Kini, setelah puluhan tahun berlalu sejak pertama kali teknik seni grafis dikenal di Indonesia, menurut pengamatan penulis, seni grafis masih tidak bisa lepas dari kalimat "lesu". Bukan karena kualitas karyanya ataupun senimannya, namun pola pikir dan keterbukaan akan perkembangan zaman dan arus teknologi. Zaman beralih menjadi postmodernisme-kontemporer, situasi ini cukup berpengaruh terhadap dinamika perkembangan seni grafis. Praktik kesenian ini adalah yang paling demokratis mengikuti zaman, terutama perkembangan teknologi cetak mencetak saat ini memperkaya wacana seni grafis. Sebut saja penggunaan teknologi digital (teknik *transfer image*) ataupun yang bersifat tidak terbatas ruang (karya stensil dan poster di ruang publik) mencitrakan praktik kesenian yang tidak "standar" dan bagian dari fenomena seni rupa kontemporer. Trah seni grafis tersebut membuatnya berkembang ke wilayah yang sangat cair.

Memang bagi beberapa pihak masih ada yang berusaha untuk mempertahankan "kemurnian" seni grafis itu sendiri, dengan berprinsip pada ketentuan konvensi (aturan format pemberian judul, edisi sampai layout cetakan pada kertas) dan "mengharamkan" mencampuraduk-kan teknik grafis satu dengan yang lainnya, misalnya menambahkan goresan lukisan untuk pewarnaan teknik relief printing, atau yang biasa dikenal dengan teknik *hand colouring*. Namun keniscayaan akan pergeseran zaman tidak dapat serta merta terelakkan lagi, jika mengibaratkan pada kinerja telepon genggam, kita tidak perlu memaksakan diri untuk tetap menggunakan fitur SMS atau telepon konvensional, jika orang-orang sudah beralih menggunakan aplikasi whatsapp ataupun sejenisnya yang berbasis sambungan internet. Di beberapa tempat mungkin saja peran SMS ataupun telepon konvensional masih digunakan, dan tempat lain lebih familiar dengan penggunaan aplikasi whatsapp. Intinya adalah jadilah demokratis karena perkembangan teknologi tercipta untuk mempermudah hidup manusia, jadi tidak perlu mempersulit diri sendiri. Apalagi dalam konteks kesenian, nilai-nilai kebenaran dan kesalahan, kebaikan dan keburukan, halal dan haram, batasannya begitu bias.

Sebenarnya kita tidak harus mengkotak-kotakkan antara seni lukis dan seni grafis ataupun kesenian lainnya, karena mereka mempunyai karakteristiknya masing-masing. Kini bukan lagi membicarakan tentang seberapa banyak lulusan institusi seni grafis yang menjadi seniman grafis tulen, atau seberapa banyak yang beralih menjadi pelukis, desainer atau pekerjaan lain. Praktik dwi fungsi, bahkan multi fungsi, semacam

itulah yang mewarnai perjalanan seni grafis dari dulu hingga kini. Keahlian menggambar menjadi fondasi utama seorang menjadi seniman grafis, dengan menampilkan karakter garis yang kuat. Namun, belakangan ini pun seorang pegrafis juga dituntut untuk menguasai aplikasi *digital* demi mempermudah proses pembuatan karya grafis, seperti membuat film atau matriks (pelat) sablon raster pada aplikasi photoshop, atau membuat potongan gambar pada karya *stencil*. Kemajuan perkembangan mesin printer yang sudah mencapai ranah 3D juga akhirnya menawarkan jasa print seperti keahlian seorang *engraver*, seperti mesin laser pada kayu, papan akrilik, dan besi, maupun mesin pembuat pelat offset dan *photolithography*.

Menurut pandangan penulis, eksperimentasi seni cetak tidak hanya sebatas berbicara tentang bahan dan elemen visual saja. Medium ini sangat menarik untuk diolah lebih jauh, baik dari eksperimen prinsip mencetak itu sendiri, sampai eksplorasi metode kekaryaan dan nilai-nilai semangat seni grafis yang dielaborasikan dengan hal-hal lain diluar prinsip seni. Ibarat seorang ilmuwan, seorang seniman cetak tidak hanya berkutat di dalam studio saja, namun asas dan konteks seni grafis itu sendiri sebenarnya melebur di dalam kehidupan sehari-hari banyak orang. Baik secara sadar maupun tidak, hal-hal yang berkaitan dengan seni grafis sangat dekat dengan keseharian kita, bukan hanya didalam ruang pamer, sebut saja elemen visual pada kaos yang kita pakai sehari-hari dibuat menggunakan teknik sablon, stempel pada selebaran pengumuman RT (Rukun Tetangga) menggunakan asas teknik relief print, gambar atau elemen visual pada uang di dompet kita dibuat menggunakan teknik *intaglio*, dan masih banyak yang lainnya. Menurut Francis Fukuyama, perubahan di era disrupsi mengandung makna gangguan sekaligus inovasi. Gangguan bagi mereka pihak pihak yang konservatif, yang selama ini berada di zona nyaman dan tetap mempertahankan keniscayaan tersebut. Namun menjadi sebuah inovasi bagi pihak yang menganggap bahwa perubahan adalah sebuah peluang atau kesempatan untuk mengembangkan diri dan memberikan manfaat bagi kehidupan manusia.[4]

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang signifikan dan masif dapat mempengaruhi perubahan kehidupan sosial dan budaya. Internet memudahkan para seniman untuk mendapatkan berbagai macam informasi yang mereka butuhkan. Mereka juga dapat menggunakan platform digital berbasis internet untuk melakukan berbagai aktivitas dari mulai pameran, diskusi, lokakarya, lelang karya, sampai residensi. Metode perhelatan seni daring adalah salah satu terobosan yang cukup menarik. Media ini dapat meleburkan keterbatasan ruang, jarak, dan waktu, serta dapat menghadirkan kemudahan dalam sistem distribusi informasi hingga menyentuh semua elemen lapisan masyarakat tanpa terkecuali. Apalagi, ditambah dengan peran sosial media yang juga menjadi elemen pendukung dari berbagai aktivitas berbasis daring tersebut, yakni sebagai corong utama publikasi maupun media untuk berinteraksi yang lebih dekat dengan masyarakat. Aktivitas seni rupa kontemporer Indonesia dapat pula terkoneksi dengan negara lain baik dalam

[4] Dikutip dari Fukuyama, judul artikel "The Great Disruption: Human Nature and the Reconstitution of Social Order"

lingkup regional maupun internasional. Ini membuktikan bahwa jaringan kesenian dan seniman setelah era keterbukaan informatika semakin berkembang. Tentunya kegiatan seni dapat tetap hidup di ranah dunia maya dan cukup mumpuni untuk mengatasi situasi yang serba terbatas.

Pada awal 2000-an, selepas rezim Orde Baru, ekspresi seni rupa Indonesia ramai dengan praktik artistik bersifat partisipatif, yakni membangun relasi antara karya seni, perupa dan masyarakat. Praktik relasional ini tidak lagi melihat karya seni bukan hanya sebagai "benda" yang bersifat berhala, namun juga dapat berupa aktivasi dan yang lebih terpenting adalah bagaimana keberadaan variabel tersebut dapat merepresentasikan atau memicu sesuatu dalam koridor relasi sosial. Seniman tidak hanya sebagai kreator namun juga sebagai fasilitator ataupun juga katalisator. Potensi ini pada akhirnya membuka kemungkinan untuk berjejaring lebih luas lagi dalam berkomunal, sebagaimana trah manusia sebagai makhluk sosial. Kesalinghubungan ini juga membuka kemungkinan untuk berkolaborasi antar disiplin dan meleburkan batasan media.

Praktik seni grafis juga sangat erat pula dengan pola kerja kolektif. Dalam dua dekade terakhir, terdapat kolektif yang berbasis seni grafis (atau paling tidak pendirinya seorang pegiat grafis), seperti Taring Padi, ruangrupa, Forum Lenteng, Ace House, Propagraphic Movement, Serrum, Taring Babi, Grafis Huru Hara, RefreshInk, Grafis Minggiran, Krack Studio, serta Club Etsa. Fenomena munculnya inisiasi kelompok kerja seni seperti ini biasanya diawali dari kehidupan kampus ataupun tongkrongan. Perasaan senasib dalam menghadapi keterbatasan infrastruktur membuat para mahasiswa atau seniman muda berkolektif untuk melengkapi material berkarya dan saling bahu membahu dalam membuat karya berukuran besar. Model kerja artistik berbasis kolektif dan kolaboratif ini berpotensi besar menghasilkan dialog yang kritis dan eksperimental, sehingga kemungkinan besar "ruang bermain" seni grafis juga semakin besar. Namun pastinya eksistensi ini juga bergantung pada interaksi sesama, membangun solidaritas agar dapat menjaga eksistensi kehidupan medan seni rupa. Peran kesenian pada akhirnya dapat tersublimasi ke dalam dinamika kehidupan masyarakat mengikuti pergeseran zamannya.

Pemahaman keberlangsungan hidup atau juga disebut sustainability menjadi hal penting yang patut diperhatikan oleh para seniman di era terkini. Hal ini bukan hanya sekedar kemapanan ekonomi, tidak hanya untuk sekedar bisa makan dan bertahan hidup, namun juga harus membuat rantai keberlangsungan hidup yang subsistence. Menurut Eduardo Buen Vivir, seorang pemikir Amerika Latin, konsep konsumsi kolaboratif adalah melakukan konsumsi yang lebih sedikit demi membangun sense kolektivitas, yakni membayangkan ulang resource seperti uang, ruang, kesempatan, jaringan pertamanan, yang diterjemahkan ulang sebagai kekuatan individu yang dikumpulkan sebagai kekuatan bersama untuk kesejahteraan bersama. Nilai kesenian tidak hanya berhenti sampai nilai artistiknya saja, namun punya nilai-nilai lain yang ditawarkan demi keberlanjutan seni itu sendiri dan juga senimannya.

Dewasa ini, kesadaran dalam lingkungan hidup menjadi konsentrasi masyarakat, terutama dalam menanggapi

isu perubahan iklim dan pencemaran lingkungan. Pemahaman tentang pentingnya lingkungan yang bersih dan sehat juga menjadi perhatian khusus bagi para seniman dalam menjalankan nilai keberlanjutan, yakni contohnya adalah dengan menggunakan media yang ramah lingkungan dan mengurangi sampah pascaproduksi. Tak ayal memang sebagai agen kebudayaan, para seniman sebaiknya menjadi pelopor dalam melakukan perubahan yang signifikan. Berdasarkan data Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan pada 2020, Indonesia menghasilkan 67,8 juta ton. Di antara banyaknya sampah yang dihasilkan oleh masyarakat, salah satu macam limbah sampah yang diketahui selalu meningkat jumlahnya adalah sampah kemasan[5]. Selain mengurangi sampah (*reduce*), penggunaan limbah yang diolah kembali (*recycle),* ataupun digunakan kembali (*reuse)* juga digandrungi para seniman dalam pembuatan karya seni. Hal ini sangat penting, terutama dalam membongkar kembali makna sampah di dalam kehidupan masyarakat. Sampah sebenarnya mempunyai nilai sustain, tidak melulu tentang limbah yang sudah mencapai akhir perjalanan dari sebuah benda, dan sampah bisa menjadi salah satu sumber daya yang dapat diolah kembali.

Salah satu kelompok seniman yang belakangan ini mulai fokus dalam mengeksplorasi karya menggunakan media daur ulang adalah Grafis Huru Hara (GHH). Sebagai sebuah kolektif berbasis studio seni grafis, GHH berfokus pada praktik eksplorasi, eksperimentasi dan edukasi dengan menggunakan seni grafis sebagai medium utama. Sejak 2012, GHH mencoba untuk mencari alternatif alat-alat berkarya yang mudah didapatkan, serta media karya yang ramah lingkungan, untuk menggantikan alat yang lumrah digunakan di studio grafis, namun sulit diakses oleh masyarakat luas dan media berkarya yang tidak ramah lingkungan. Tujuan dicarinya berbagai teknik seni grafis alternatif yaitu untuk dapat menularkan semangat berkarya seni grafis dan memberikan pengetahuan mengenai kemudahan akses belajar kepada masyarakat luas. Salah satu teknik yang sedang dieksplorasi oleh GHH adalah teknik alternatif *intaglio* yang disebut Tetra pak printing.

Teknik *intaglio* atau cetak dalam adalah salah satu teknik seni grafis yang berasas cetak dalam, yakni dengan prinsip membuat gambar di atas permukaan pelat dengan cara digurat atau ditorehkan. Teknik ini berkembang sejak pertengahan abad kelimabelas di Jerman dengan ditemukannya elemen artistik pada artefak senjata, baju zirah, alat musik dan benda benda religius. Sebagai metode cetak, teknik ini dipopulerkan oleh Albrecht Durer pada abad ketujuhbelas untuk memproduksi gambar-gambar potret, kitab suci, literasi dan perangko. Media ini biasanya menggunakan lempengan logam dengan cara digurat. Alat yang digunakan untuk menggurat sangat beragam bentuk dan teknik, yang terpenting memiliki mata runcing dan tajam. Bahan utama pelat yang digunakan biasanya berupa tembaga, aluminium, besi, seng dan plexiglass/akrilik. Penggunaan pelat ini bertujuan untuk menampung tinta pada acuan gambar, kemudian tinta yang berada di luar area gambar di permukaan yang tinggi dihapus menggunakan kain

[5] Dikutip dari id.berita.yahoo.com artikel tentang "Lebih Ramah Lingkungan dengan Kemasan Karton yang bisa di Daur Ulang". Diakses tanggal 20 Maret 2022

tarlatan atau kertas koran, sehingga yang tersisa hanyalah tinta yang berada di permukaan yang rendah atau dalam. Kertas cetak kemudian ditekan ke atas pelat *intaglio* sehingga tinta berpindah ke atas media cetak (kertas). Teknik *intaglio* ini memiliki beberapa variasi setelah melalui proses pengguratan pelat, yakni diberi cairan asam atau cairan bersifat korosif lainnya untuk menghadirkan efek visual nantinya ketika proses pencetakan.

Gambar 2. Limbah Tetra pak yang telah dikumpulkan untuk stok media berkarya (dokumentasi pribadi)

Tetra Pak sendiri sesungguhnya adalah sebuah merek dagang yang memproduksi pengemasan makanan. Namun istilah ini bergeser di masyarakat, dari nama sebuah merek menjadi sebutan untuk jenis karton yang dipakai untuk kemasan makanan. Karton Tetra Pak memiliki komposisi material yang berlapis seperti plastik dan aluminium foil yang dengan itu, dapat diperlakukan seperti sebuah lempengan logam (pelat cetak). Kemasan karton Tetra Pak memiliki lapisan kertas (74%), polietilen (21%) dan aluminium (5%) yang keseluruhannya dapat didaur ulang menjadi bahan baku yang berguna untuk industri lain. Kertas pada kemasan Tetra Pak memiliki serat panjang yang berkualitas baik dan didaur ulang menjadi kertas daur ulang dan *insole* sepatu. Sedangkan bahan polietilen dan aluminium (PolyAl) biasanya didaur ulang menjadi papan partisi ataupun atap bergelombang.[6]

Gambar 3. Penampakan hasil karya Tetra pak printing (dokumentasi pribadi)

Penggunaan material Tetra Pak sebagai alternatif media berkarya seni grafis (*printmaking*) *intaglio* Tetra Pak Printing, dewasa ini sangat populer di belantika medan kesenian global. Tidak ada rujukan jelas yang menentukan kapan pastinya teknik ini pertama kali digunakan, namun dari beberapa bukti mengatakan bahwa teknik ini adalah perkembangan dari teknik kolagraf (*collagraph*) yang muncul kembali pada 1980-an sebagai tanggapan terhadap masalah seperti toksisitas dan melonjaknya biaya logam sebagai bahan utama. Selain menjadi media berkarya, penggunaan Tetra Pak dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang mudah diakses oleh siapapun, dari anak-anak sampai dewasa. Apalagi penggunaan

[6] Dikutip dari tetrapak.com tentang kandungan material dalam kemasan Tetra Pak. Diakses pada tanggal 20 Maret 2022

limbah Tetra Pak ini juga turut serta membantu signifikansi proses pengolahan limbah kemasan karton yang selama ini juga menjadi konsentrasi pemerintah serta produsen kemasan tersebut. Tidak hanya pelatnya saja, beberapa media berkarya teknik *intaglio* ini juga ada yang diganti agar ramah lingkungan, misalnya menggu-nakan kertas yang mengandung bahan *free acid*, menggunakan paku bekas atau jarum jangka sebagai ganti jarum penggurat (*awl*), mengganti minyak lukis *turpentine* dengan minyak jagung untuk campuran tinta, atau menggunakan tinta berbasis air. Proses berkarya teknik ini juga tidak berbeda dengan teknik *intaglio* lain, terutama teknik *drypoint*, karena media Tetra Pak ini tidak perlu untuk direndam asam (*acid*) untuk proses korosif pelat. Hasil cetakan karya Tetra Pak *printing* ini juga tidak jauh berbeda dengan teknik *intaglio* lainnya. Satu satunya yang membedakan adalah tentunya ketahanan pelat ketika dilakukan proses cetak dalam jumlah besar (di atas 100 edisi) karena Tetra Pak berbahan dasar karton.

KESIMPULAN

Fenomena pergeseran praktik berkarya serta penggunaan medium alternatif ini semata-mata adalah sebuah usaha dalam memenuhi keidealan realitas terhadap pergeseran zaman. Setiap langkah yang ditempuh manusia pasti memiliki konsekuensi, baik dalam jangka pendek maupun panjang. Namun proses perjalanan menuju perubahan pasti akan selalu ada hikmah yang kita dapatkan. Pola pola kehidupan yang usang kemudian digantikan oleh hal hal yang dapat mendukung konteks kebaruan, baik dalam wujud sikap maupun pemikiran dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks keberkaryaan seni grafis, pola pergeseran ini pada akhirnya membuat teknik ini begitu cair mengikuti perkembangan teknologi dan zaman. Namun bagi sebagian pihak, menjaga keotentisitasan karya grafis sangat penting. Berbagai upaya ini pada akhirnya kembali lagi kepada pilihan seniman, ingin menjadi seniman yang seperti apakah mereka, apakah ingin bersikukuh pada keidealisan yang sudah lama dibangun, ataukah ingin menjadi cair dan bergerak dinamis sesuai kebutuhan dan kontekstual. Seni akan berkembang jika masyarakat dan dunia material di sekitarnya berubah atau berkembang. Setiap karya seni menam-pilkan gejala dari problem yang tengah berlangsung dalam masyarakat. Seni dengan sendirinya sudah bercorak sosial. Dinamika seni/kesenian bisa menggapai ruang ruang yang cukup sulit untuk digapai selama ini. Peluang Kajian multikultural semacam ini bisa menghadirkan khasanah yang kaya, agar tidak terjebak pada pemaparan tertentu saja, bagaimana tema-tema pencarian diri dan identitas dibangun melalui karya seni bisa diterjemahkan, serta bias kultural yang mewarnai perumusan estetika seni dapat dirumuskan. Mungkin saja medan kesenian hari ini tidak butuh karya seni yang dipajang menggunakan bingkai mewah di dalam ruang pamer, tapi karya seni yang terdapat di ruang publik, bisa dilihat banyak orang dan menginspirasi siapa saja yang melihatnya.

Konteks nilai-nilai produktivitas dan kreativitas tidak bisa diartikan menjadi seberapa banyak proyek yang dilakukan, namun seberapa kuat bertahan sebagai sebuah entitas yang memperjuangkan sesuatu. Dalam khasanah Seni Rupa Kontemporer Indonesia, dikotomi ter-sebut pada akhirnya juga membawa arah kesenian dapat terus bergulir dengan

menawarkan jalan alternatif. Seniman juga dapat mengangkat hal hal yang menyangkut persoalan di sekitarnya, tidak melulu hanya berbicara seputar karya seni saja, misalnya melakukan transfer ilmu pengetahuan, mengembangkan wacana ataupun melakukan proses komunikasi dengan cara lain terhadap audiens ataupun sesama penggiat seni. Seniman bisa saja melakukan presentasi tentang perjalanan karier ataupun proses ber-karya, mengajak penulis atau pendidik seni untuk memberikan sesi kegiatan edukatif, ataupun juga mempublikasikan serta membagikan literasi seni rupa yang sudah bebas hak cipta. Sehingga apa yang diproduksi selalu akan menjawab sesuatu yang dibutuhkan oleh kehidupan dalam lingkup komunal.

Mengutip tulisan Bambang Bujono yang berjudul "Mengapa Seni Grafis", bahwa sebagai seorang seniman grafis, semestinya berani untuk bermain-main dalam mempresentasikan karyanya. Tidak hanya mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan teknis yang belum terje-lajahi, tetapi juga di wilayah gagasan serta konsep yang dapat menghasilkan pendobrakan atas kelaziman yang baku, atau bahkan pembaharuan (penyegaran) di wilayah seni rupa. Membangun ekosistem medan seni tidak hanya sebatas pembaharuan secara fisik dan kemu-takhiran alatnya saja, namun juga sebaiknya diimbangi dengan wacana serta pola pikir seniman yang nantinya akan berdampak pula pada masyarakat. Penting bagi penulis untuk terus memperhatikan, mendekatkan diri, dan berinteraksi dengan praktik seni rupa yang melibatkan diri dengan persoalan sosial di masyarakat. Dengan demikian seni rupa tidak lagi hanya dirayakan tetapi juga dipertanyakan, dikritisi, dan dikembang-kan sebaik-baiknya bagi kepentingan masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

Admin, 2021. "Johann Gutenberg". Diakses tanggal 20 Maret 2022 dari greatsite.com: http://www.greatsite.com/timeline-english-bible-history/gutenberg.html

Admin. Diakses tanggal 20 Maret 2022 dari tetrapak.com: https://www.Tetrapak.com/en-id/sustainability/planet/daur-ulang-kemasan

Bujono, Bambang. 2007. "Mengapa Seni Grafis" katalog pameran *Seni Grafis Indonesia, dari Cukil sampai Stensil*. Jakarta: Bentara Budaya Jakarta dan Galeri Nasional Indonesia, 2007.

Escher, M. C. 1992. "The Graphic Work: Introduced and Explained by The Artist M. C. Escher". English translation, John E. Brigham. Kohln: Benedikt Taschen Verlag.

Fukuyama, Francis. 1999. "The Great Disruption: Human Nature and the Reconstitution of Social Order". New York: The Free Press.

Hasan, Asikin. 1994. "Mochtar Apin yang selalu mencari". Diakses tanggal 20 Maret 2022 dari majalah.tempo.co: https://majalah.tempo.co/read/obituari/1208/mochtar-apin-yang-selalu-mencari?read=true.

Hesperian. 2006. "Gutenberg and Reformation: The First Information Age". Diakses tanggal 20 Maret 2022 dari Hesperian.wordpress.com: http://hesperian.wordpress.com/2006/08/02/gutenberg-and-the-reformation-the-first-information-age/ .

Irach, Hilda. 2021. "Lebih Ramah Lingkungan dengan Kemasan Karton yang bisa di Daur Ulang". Diakses tanggal 20 Maret 2022 dari id.berita.yahoo.com: https://id.berita.yahoo.com/lebih-ramah-lingkungan-dengan-kemasan-093000856.html.

Rancajale, Hafiz, 2007. "Seni Grafis Indonesia, dari Cukil sampai Stensil", katalog pameran *Seni Grafis Indonesia, dari Cukil sampai Stensil*. Jakarta: Bentara Budaya Jakarta dan Galeri Nasional Indonesia.

Supriyanto, Enin., et, al. 2000. Katalog pameran "Setengah Abad Seni Grafis Indonesia", Bentara Budaya Jakarta, KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), Jakarta.

Siregar, Aminuddin TH. 2012. "Pembicaraan Tentang Seni Grafis", dalam *Seni Rupa Indonesia Dalam Kritik dan Esai*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.

Suromo. 1950. "Seni Grafik Indonesia", Mimbar Indonesia, Nomor 6, 11 Februari 1950.

Tukan, Berto. 2017. "Dua Aura Pada Karya Seni: Pembacaan Awal Konsep Aura Karya Seni Menurut Walter Benjamin". Dalam Jurnal Seni Rupa Warna, Vol. 5 No.2. hlm. 121-127.

Wiratmini, Ni Putu Eka. 2018. Diakses tanggal 20 Maret 2022 dari bisnis.com: https://bali.bisnis.com/read/20181119/537/861252/ecobali-kumpulkan-300-ton-sampah-karton-setiap-tahun