

TELAAH MINIMNYA APRESIASI PADA KARYA SENI GRAFIS DI SUMATERA KHUSUSNYA DI KOTA PALEMBANG

Heri Iswandi¹⁾

^{1), 2)} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indo Global Mandiri Palembang
Email : wandy_dkv@uigm.ac.id¹⁾

Abstract

As an abstract noun 'art' is the creative ability of man in response to nature; the special ability to transform an idea into a creative concept that is stated to be interesting, functional or inspirational. Art is the work of man made through the process of workmanship that requires special skills or extraordinary. In the work of art, personal interests for the artist of course different, is caused by the necessity of life and meaning of different life as well. Different personal interests such as art lovers also seek their own personal values in a work of art, and that is what makes a person have different art appreciation. One of the branches of pure art, graphic art in relation to the media or techniques used in the disclosure of the creativity of graphic arts should not need to be debated, the main one is the Indonesian graphic art, which shows the graphic identity of Indonesia without being influenced by other countries. Graphic artwork is always attached to the techniques and mediums used. Since graphic art has evolved in Indonesia, its development seems to have declined sharply. Graphic art becomes a pure branch of art that is conventional with its technique and medium. But over time the idea began to disappear with the new graphic artworks that respond to the wealth of technique and medium. accompanied by plural conceptual thinking. In this study, the author tries to browse the function of graphic art in the community, especially in the city of Palembang. Graphic art as a medium of art is not as popular as painting, sculpture, and other visual languages. New graphic arts were identified when it came into contact with the realm of education. In fact, graphic art has been known in Indonesia since the 1940s. There are many things that make graphic art as a visual language less popular in the community. However, that does not mean that graphic art does not have more value than other art genres.

Keywords : *Graphic Arts, Its Progress, Function, Society.*

Abstrak

Sebagai kata benda abstrak 'seni' adalah kemampuan kreatif manusia dalam menanggapi alam; kemampuan istimewa dalam mengubah suatu ide menjadi konsep kreatif yang dinyatakan menjadi suatu yang menarik, fungsional atau inspiratif. Seni adalah hasil karya manusia yang dibuat melalui proses pengerjaan yang memerlukan ketrampilan khusus atau luar-biasa. Dalam berkarya seni, kepentingan pribadi bagi si senimannya tentunya berbeda-beda, ini disebabkan oleh kebutuhan hidup dan pemaknaan hidup yang berbeda-beda pula. Kepentingan pribadi yang berbeda-beda semacam itu mengakibatkan penikmat seni juga mencari sendiri nilai-nilai pribadinya pada sebuah karya seni, dan hal tersebutlah yang membuat seseorang memiliki apresiasi seni yang berbeda-beda. Salah satu cabang seni murni, yaitu seni grafis dalam kaitannya dengan media ataupun teknik yang dipakai dalam pengungkapan kreatifitas seni grafis seharusnya tidak perlu diperdebatkan, yang utama adalah seni grafis yang me-Indonesia, yang menunjukkan identitas grafis yang dimiliki Indonesia tanpa terpengaruh oleh negara lain. Karya seni grafis selalu lekat dengan teknik dan medium yang digunakan. Sejak seni grafis berkembang di Indonesia, perkembangannya seakan semakin merosot tajam. Seni grafis menjadi cabang seni murni yang konvensional dengan teknik dan mediumnya. Namun lama-kelamaan pemikiran itu mulai hilang dengan adanya karya-karya seni grafis baru yang merespon kekayaan teknik dan medium. disertai oleh pemikiran konsep yang plural. Di dalam penelitian ini, penulis mencoba untuk menelusuri fungsi seni grafis di tengah masyarakat, Khususnya di kota Palembang. Seni grafis sebagai salah satu medium seni rupa memang belum sepopuler seni lukis, patung, dan bahasa rupa lainnya. Seni grafis baru teridentifikasi ketika bersinggungan dengan ranah pendidikan. Padahal seni grafis sudah dikenal di Indonesia sejak 1940-an. Banyak hal yang membuat seni grafis sebagai bahasa rupa kurang memasyarakat. Namun, bukan berarti seni grafis tidak mempunyai nilai lebih dari genre seni rupa lainnya.

Kata Kunci : *Seni Grafis, Perkembangannya, Fungsi, Masyarakat.*

1. Pendahuluan

Setiap karya seni, sedikit banyak mencerminkan keadaan masyarakat tempat seni itu diciptakan. Sebuah karya seni ada karena seorang seniman menciptakannya. Dan seniman itu selalu berasal dan hidup dari masyarakat tertentu. Kehidupan dalam masyarakat itu merupakan kenyataan yang langsung dihadapi sebagai rangsangan atau pemicu kreatifitas kesenimanannya.

Seorang seniman sangat sensitif dalam menanggapi kondisi yang ada dilingkungan dia berada, hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni faktor yang datang dari dalam dirinya ataupun faktor yang datang dari luar dirinya. Faktor yang datang dari dalam dirinya adalah dorongan dan keinginan yang kuat dari kalbu dan hati nurani untuk mewujudkan sebuah karya berdasarkan pengetahuan, keahlian, dan pengalaman estetis yang dimilikinya. Sedangkan faktor dari luar adalah kepekaannya dalam merefleksikan keadaan atau peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam sekitarnya, yang kemudian menjadi sumber ide penciptaan. Seperti yang diungkapkan oleh Jakob Sumarjo (2000 : 76) :

“Kehadiran sebuah karya seni merupakan representasi terhadap dunia luar diri seniman bersentuhan langsung dengan kenyataan yang obyektif atau kenyataan dalam dirinya. Sehingga menimbulkan respon atau tanggapan, maka lahirlah karya seni”.

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa penciptaan sebuah karya seni merupakan suatu rangkaian, proses panjang yang berkembang dari dunia luar ke dunia dalam seniman. Fenomena-fenomena yang ada di luar diri seniman menjadi sebuah rangsang cipta yang dilakukan dengan pengamatan. Realita tersebut membuat seniman mampu melihat ruang-ruang imajiner yang akhirnya menjadi potensi yang mengkristal dalam kalbu seniman.

Dalam ruang lingkup seni, pengalaman seni terhadap satu benda seni yang sama ternyata bisa amat berbeda dan mungkin malah saling bertentangan pada sejumlah orang. Ada yang mengatakan bahwa cerita yang baru saja dibacanya adalah cerita tragedi, dan yang lain justru mengatakan itu komedi. Mengapa pengalaman seni dapat berbeda terhadap penghayatan sebuah karya seni yang sama? Ini semua karena setiap orang memiliki kepentingan pribadi (*interest*) yang berbeda-beda. Kepentingan pribadi yang berbeda-beda ini disebabkan oleh kebutuhan hidup dan

pemaknaan hidup yang berbeda-beda pula. Kepentingan pribadi yang berbeda-beda semacam itu mengakibatkan penikmat seni juga mencari sendiri nilai-nilai pribadinya pada sebuah karya seni, dan hal tersebutlah yang membuat seseorang memiliki apresiasi seni yang berbeda-beda. Sp. Soedarso, 1990 : 5).

Seni bukanlah sekedar perwujudan yang berasal dari dunia ide melainkan adalah ekspresi dari segala macam ide yang diwujudkan oleh para seniman dalam bentuk yang kongkrit (1990 : 5). Dengan demikian sebuah karya seni merupakan representasi dari siseniman melihat fenomena-fenomena yang ada dilingkungannya berada. Fenomena tersebut yang membuat seniman merasa tersentuh dan menggugah serta menggelitik perasaannya untuk mengekspresikannya melalui medium seni. Bentuk yang kongkrit disini merupakan suatu kesatuan utuh yang serasi dari semua unsur-unsur (elemen-elemen) estetis seperti garis, ruang, warna terjalin dalam satu kesatuan yang disebut dengan bentuk.

Disamping itu bentuk yang kongkrit dari sebuah karya seni didalamnya juga mengandung ekspresi pribadi yang telah dialami siseniman itu sendiri. Seperti yang diungkapkan oleh Jakob Sumarjo (2000 : 76).

“Kehadiran sebuah karya seni merupakan representasi terhadap dunia luar diri seniman bersentuhan langsung dengan kenyataan yang obyektif atau kenyataan dalam dirinya. Sehingga menimbulkan respon atau tanggapan, maka lahirlah karya seni”.

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa penciptaan sebuah karya seni merupakan suatu rangkaian, proses panjang yang berkembang dari dunia luar ke dunia dalam seniman. Fenomena-fenomena yang ada di luar diri seniman menjadi sebuah rangsa cipta yang dilakukan dengan pengamatan. Realita tersebut membuat seniman mampu melihat ruang-ruang imajiner yang akhirnya menjadi potensi yang mengkristal dalam kalbu seniman. Pengendapan potensi-potensi tadi merupakan benih awal yang selanjutnya direfleksikan dalam wujud dan medium seni. Sebuah karya senijuga sangat membutuhkan aktivitas kreatif dari siseniman sehingga karya yang dilahirkan nantinya merupakan karya yang kreatif, inovatif, dan mempunyai nilai orisinalitas (2000 : 79).

Karya seni hadir dalam hubungan yang kontekstual dengan ruang dan waktu menyebabkan

kelahiran sebuah karya seni selalu dimotivasi oleh berbagai persoalan yang terjadi dalam masyarakat bisa merupakan representasi dan abstraksi dari realitas (Acep Iwan Saidi, 2008 : 5). Dengan demikian, seni bukan sebuah media pengungkapan yang terjadi secara langsung juga bukan imitasi dari realitas, melainkan reinterpretasi realitas yang menjadi rangsangan (stimulus) dari keadaan, situasi, kondisi, dan fenomena-fenomena yang terjadi dalam masyarakat. Dalam mengungkapkan stimulus-stimulus tersebut seniman mencoba untuk merekam, menginterpretasikan, dan mengekspresikan stimulus tersebut kedalam media seni.

Penciptaan sebuah karya seni khususnya seni grafis dapat dikatakan sebagai proses ilmiah, apabila penciptaannya didasari atau berlandaskan kepada teori-teori para ahli yang telah teruji keabsahannya. Teori-teori yang dirujuk disesuaikan kapasitasnya dalam kerangka perwujudan karya yang akan diciptakan, sehingga karya yang akan dilahirkan mempunyai landasan berpijak yang memperkokoh isi dan makna dari sebuah karya tersebut. Disamping itu dalam berolah seni, seniman juga dituntut untuk lebih kreatif.

Apabila kita berbicara tentang seni rupa, timbullah pertanyaan apakah seni rupa berdiri sendiri sebagai bentuk ekspresi seni, apakah ada hubungannya dengan cabang seni rupa lainnya seperti; seni lukis, patung dan seni grafis, itu semua merupakan bentuk ekspresi yang mengandung nilai keindahan. Jika dikaji secara mendalam lagi tentu akan menimbulkan berbagai macam pertanyaan. Pada makalah ini tentu tidak membahas ruang lingkup seni rupa secara mendalam, akan tetapi mengupas bagaimana kurangnya apresiasi dan peminat masyarakat khususnya mahasiswa seni rupa terhadap seni grafis.

Seni grafis sebagai salah satu medium seni rupa memang belum sepopuler seni lukis, patung, dan bahasa rupa lainnya. Bahkan seni grafis yang lebih dikenal dengan Desain Komunikasi Visual baru teridentifikasi ketika bersinggungan dengan ranah pendidikan. Padahal seni grafis sudah dikenal di Indonesia sejak 1940-an. Banyak hal yang membuat seni grafis sebagai bahasa rupa kurang memasyarakat. Namun, bukan berarti seni grafis tidak mempunyai nilai lebih dari *genre* seni rupa lainnya. Seni grafis sebagai media ungkap dengan kekuatan konsep didukung dengan penjelajahan kreativitas penekunnya bisa menghasilkan *fine art*, karya seni yang mampu bersaing di kancah seni rupa Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Faktor apa saja yang mengakibatkan kurangnya peminat dan apresiasi masyarakat terhadap seni grafis di Sumatera Barat khususnya di kota Palembang.
2. Isu apa yang terkandung di dalam tema yang diangkat.

2. Pembahasan

a. Ruang Lingkup pada Seni Grafis

Seni grafis dapat didefinisikan sebagai karya seni dua dimensi yang dihasilkan dari teknik cetak. Singkat padat dan jelas. Namun, untuk menjelaskan apa itu sebenarnya seni grafis akan sangat banyak hal yang bisa diketahui di dalamnya. Dalam ranah pendidikan (institusi) seni, grafis digolongkan dalam seni rupa murni atau lebih tepatnya sebagai karya *fine art* karena seni grafis mampu menjadi ruang berekspresi bagi perupa menuangkan ekspresinya. Ada banyak teknik yang bisa digunakan perupa menuangkan ekspresinya melalui seni grafis seperti teknik cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar. Dalam perkembangannya, yang termutakhir adalah *digital print*.

Seni grafis memberikan ruang kebebasan berekspresi untuk para senimannya melalui tekniknya yang banyak dan beragam. Hal ini bisa dibuktikan untuk satu konsep kebetulan jika dituangkan melalui setiap teknik dalam seni grafis akan menghasilkan karya yang beragam. Sekitar 200 Masehi, *woodcut* atau seni cukil kayu sudah digunakan untuk menggandakan teks. Bahan pelajaran berupa teks untuk para pelajar China pada masa itu diukir pada batu dan dicetak pada kertas lembab yang menghasilkan karakter putih pada latar belakang hitam (*block book printing*).

Konon, cukil kayu yang pertama ditemukan di China muncul akibat perkembangan Budisme di negeri itu. Hasil cetakan tersebut berupa gulungan yang mengandung ajaran agama Buddha, dengan panjang sekitar 5 cm pada selembar sutra. Saat itu tampilannya belum artistik karena dimaksudkan memang sebagai pedoman para biksu dalam penyebaran Buddha. Sedangkan di Negeri Matahari Terbit, seni grafis berkembang pada awal abad ke-18. Berikut adalah salah satu contoh karya seni grafis yang menggunakan teknik cetak tinggi (*relief print*).

a. Macam- macam Teknik Pada Seni Grafis

- 1). Teknik Cetak Tinggi (*relief print*).

Pengertian seni cetak tinggi/*relief print* adalah salah satu dari beberapa macam teknik print atau cetak yang memiliki acuan

permukaan timbul atau meninggi, dimana berfungsi sebagai penghantar tinta (baik monokrom atau polikrom). Sedang bagian yang dasar atau permukaan yang tidak timbul merupakan bagian yang tidak akan terkena tinta atau disebut bagian negatif, sedang bagian yang kena tinta disebut bagian positif. Untuk memperoleh wujud acuan yang timbul tersebut dapat dikerjakan dengan cara menghilangkan bagian-bagian yang tidak diperlukan menghantarkan tinta, sehingga tinggal bagian-bagian yang difungsikan sebagai penghantar warna atau tinta. Menoreh bagian-bagian yang tidak diperlukan bukan satu-satunya cara atau teknik untuk mewujudkan acuan cetak timbul, teknik lain dapat pula diperoleh dengan menempelkan atau merekatkan bahan-bahan yang akan dipergunakan sebagai penghantar warna atau tinta cetak. Teknik ini merupakan teknik lain untuk mewujudkan acuan cetak timbul yang sederhana pula. Tapi perlu diwaspadai bahwa penggunaan metode tempel ini memiliki kelemahan pada bagian tempelnya/kolasenya jika pengelemannya dan bahan yang digunakan tidak baik. Salah satu sifat cetak timbul atau cetak tinggi adalah bila acuannya sendiri diamati baik-baik, maka permukaan acuan akan tampak sebagai permukaan yang berukir atau berelief. Karena itu cetak tinggi disebut pula sebagai cetak *relief* atau *relief print*.

2). Cetak Dalam (*intaglio*).

Proses cetak dalam bisa dikatakan secara terbalik dari pada proses cetak tinggi. Pada teknik ini, gambar atau imaji yang tercetak berasal dari celah garis atau bidang yang lebih dalam dari permukaan pelat *klisenya*. Bahan *klise* biasanya dari pelat logam : tembaga atau *zinc*. Pelat ini dicelahi atau diukir menurut gambar yang diinginkan. Setelah itu, semacam tinta khusus dimasukkan kedalam celah garis gambar. Tinta yang “mengotori” bagian atas permukaan *klise* dibersihkan dengan tangan dan kertas pembersih. Dengan memakai alat *press*, *klise* ini kemudian ditekankan dengan kuat pada selembur kertas lembab. Karena tekanan yang kuat itu, serta daya serap kertas terhadap tinta, maka gambar pun berpindah dari atas pelat ke atas lembaran kertas. Ada dua cara mencelahi pelat logam untuk membuat *klise* cetak dalam. Yaitu pertama, dengan cara menoreh langsung

dengan pusut ukir (*burin*) seperti pada proses torehan logam (*metal engraving*); atau menggores dengan semacam jarum baja (tempo dulu *intan* sering dipergunakan untuk mengganti jarum baja yang susah didapat) seperti pada proses goresan kering (*dry point*). Cara kedua adalah melalui proses kimiawi, seperti pada *etsa* dan *aquatint*.

3). Cetak Datar (*planograf*).

Teknik cetak datar, yang merupakan “leluhur” cetak *offset* sekarang. Pada teknik ini, gambar yang akan tercetak berada pada bidang datar dari *klisenya*. Semacam batu barkapur adalah bahan *klise* bagian ini. Batu digosok sedemikian rupa sehingga memberikan permukaan datar dan halus. Setelah itu, seniman menggambari permukaan batu dengan pensil atau tinta berkadar lemak. Begitu gambar selesai, bidang batu kemudian dilapisi campuran larutan *gom arab* dengan asam. Bila pengasaman telah dianggap cukup, lapisan *gom arab* ini kemudian dibersihkan dengan air dan *terpentin*. Dalam keadaan basah demikian akan melihat suatu kenyataan bahwa gambar pensil berlemak akan menolak air; sebaliknya bagian permukaan batu yang terbasahi air akan menolak lemak. Pada saat itulah menintai (beri tinta) gambar dengan semacam tinta berlemak. Hingga dengan demikian tinta *koheif* terhadap gambar pensil berlemak. Sehelai kertas, kemudian diletakkan diatas batu itu. Dengan tekanan yang keras dan rata dari alat *press*, gambar pun berpindah dari atas ke atas kertas. Batu dibasahi, ditintai kembali, dicetak kembali. Demikianlah, hingga kita mendapat sebanyak cetakan yang diinginkan.

4). Cetak Saring (*serigrafi*).

Sesuai dengan istilahnya, proses ini mengandalkan penyaringan dalam pencetakannya. Di sini yang berperan sebagai acuan cetak adalah alat saring yang dikenal sebagai “*monil*” atau semacam kain sutra. Sederhananya, bagian bergambar merupakan bagian terbuka pada saring itu, dengan demikian bagian bergambar (terbuka) akan meloloskan tinta ke atas kertas. Potensi ungkapan rupa cetak-saring teletak pada kemampuan proses ini untuk menerapkan banyak warna pada karyanya dan warna-warna itu bisa tampil utuh dan

tetap cerah. Cetak saring / *silkscreen printing* / *serigrafi* / atau lebih populer sebagai *sablon* merupakan medium seni grafis yang paling dikenal di masyarakat luas dewasa ini. Dalam kreatifitasnya, seniman grafis tidak jarang mengombinasikan beberapa medium dalam satu karya, misalnya *intaglio* dengan *lithografi*, atau cukilan kayu dengan cetak saring, dan sebagainya.

b. Penerapan Warna

Pembuat grafis memberi warna pada cetakan mereka dengan banak cara. Seringkali pewarnaannya dalam etsa, cetak saing, cukil kayu serta linocut diterapkan dengan menggunakan plat, papan atau screen yang terpisah atau dengan menggunakan pendekatan reduksionis. Dalam teknik pewarnaan multi-plat, terdapat sejumlah plat, screen atau papan, yang masing-masing menghasilkan warna yang berbeda. Tiap plat, screen atau papan akan diberi tinta dengan warna yang berbeda kemudian diterapkan pada tahap tertentu untuk menghasilkan keseluruhan gambar. Rata-rata digunakan 3 sampai 4 plat, tapi adakalanya seorang seniman grafis menggunakan sampai tujuh plat. Tiap penerapan warna akan berinteraksi dengan warna lain yang telah diterapkan pada kertas, jadi sebelumnya harus dipikirkan pemisahan warna. Biasanya warna yang lebih terang diterapkan lebih dulu kemudian ke warna yang gelap.

Pendekatan reduksionis untuk menghasilkan warna dimulia dengan papan kayu atau lino yang kosong atau dengan goresan yang sederhana. Kemudian si seniman mencukilnya lebih lanjut, memberi warna lain dan mencetaknya lagi. Bagian lino atau kayu yang dicukil akan mengekspos (tidak menimpa) warna yang teretak sebelumnya. Konsep warna subtraktif yang juga digunakan dalam cetak offset atau cetak digital, di dalam software vektorial misalnya Macromedia Freehand, CorelDraw atau Adobe Illustrator atau Bitmap ditampilkan CMYK atau ruang warna lain.



Gambar 1. Judul: “Wajah yang Sumringah”
Ukuran: 90 x 80 cmbTeknik: Hardboard cut, Hand
Colouring, mix media on canvasTahun: 2011,
Sumber : di Foto : Heri Iswandi, 22 Oktober 2021.

Salah satu bentuk seni grafis Jepang adalah *Ukiyo-e* yang berarti “gambar dari bumi yang mengapung”. Saat itu tampilannya masih hitam-putih; hadir di masyarakat dalam bentuk kartu pos, dekorasi rumah, hingga atribut mode. Perkembangan aplikasi grafis pada busana sangat berkaitan dengan perkembangan teater tradisional Jepang, Kabuki. Saat itu, aplikasi cetak *Ukiyo-e* yang terkenal dikerjakan oleh seniman Toshusai Sharaku (1790-95) pada sutra-sutra yang menjadi kostum para aktor Kabuki.

Pada perkembangannya pada abad ke-19, terjadi pergeseran minat utama seniman Jepang dari bentuk-bentuk figuratif menjadi objek-objek pemandangan, seperti yang dipopularkan oleh Hokusai dan Hiroshige. Karya-karya Hokusai terutama melukiskan perubahan musim; burung-burung, air terjun, obmak, serangga; pepohonan dan pegunungan. Karya-karyanya dibukukan dalam kumpulan sketsa Hokusai Manga (1814). Karya-karya Hiroshige menekankan pada efek dan kontras warna. Karyanya yang terkenal adalah *Tokaido Highway* (1804) dan *Sixty-nine Stations on The Kiso Highway*. Kedua seniman ini menjadi catatan sejarah yang penting dalam perkembangan seni grafis modern.

Di Indonesia, seni grafis dikenal sejak masa perjuangan fisik. Media cukil kayu menjadi

pilihan pertama memproduksi poster-poster perjuangan dan selebaran propaganda lain. Ini dilakukan para seniman Indonesia seperti Affandi dan Abdulsalam. Mungkin masa itulah yang mengawali sedikit rentetan sejarah seni grafis yang telah mengalami proses yang panjang hingga sampai sekarang ini. Memang teknik cukil kayu yang paling sederhana dibandingkan teknik-teknik cetak (seni grafis) yang lain. Material bakunya, bidang yang dicukil, mudah didapatkan misalnya papan kayu, hard board, multipleks, dan sejenisnya. Alat-alat dan tinta cetak mudah didapatkan.

Studio untuk mengerjakan tidak memerlukan ruang yang luas. Produk cetaknya tak kalah nilai dengan produk cetak yang menggunakan media lain maupun produk seni lukis. Tetapi memang produk-produk seni grafis, khususnya cukil kayu, di Indonesia belum banyak dikenal.

b. Usia Seni Grafis yang Masih Tergolong Muda

Seni grafis sebagai salah satu medium seni rupa memang belum sepopuler seni lukis, patung, dan bahasa rupa lainnya. Bahkan seni grafis yang lebih dikenal dengan desain komunikasi visual baru teridentifikasi ketika bersinggungan dengan ranah pendidikan. Padahal seni grafis sudah dikenal di Indonesia sejak 1940-an. Banyak hal yang membuat seni grafis sebagai bahasa rupa kurang memasyarakat. Namun, bukan berarti seni grafis tidak mempunyai nilai lebih dari genre seni rupa lainnya

Belum memasyarakatnya seni cukil kayu dan teknik grafis lainnya di Indonesia terkhususnya di Sumatera, disebabkan banyak faktor antara lain; usianya yang relatif masih muda, dan frekuensi pameran, workshop, dan demonstrasi berkarya dalam seni cukil kayu relatif masih sangat jarang. Kode etik seni grafis bernapas dari kode etik yang dianutnya.

Untuk tetap menjaga eksklusivitas karya, seni grafis mempunyai kode etik yang harus dipatuhi perupa yang menggunakan medium grafis dalam mengekspresikan karyanya. Kode edisi yang tertera kecil di sebelah kiri bawah karya grafis merupakan napas. Dengan kode edisi tersebut setiap cetakan yang dihasilkan dari klise akan mempunyai kekuatan menjadi karya tunggal di setiap ruang untuk mempresentasikannya. Seni grafis sebagai salah satu medium seni rupa menawarkan pada khalayak untuk melakukan eksplorasi baru sebagai media untuk berekspresi.

Eksistensi seni grafis ke depan bisa makin mengemuka tergantung para penekun (perupa) mengeksplorasi dan mengomunikasikan kepada

masyarakat. Jika potensi seni grafis dapat diaktualkan dan memberi kontribusi dalam panggung kehidupan, niscaya karya rupa grafis akan memasyarakat. Semakin banyak garis yang tercipta akan menghasilkan banyak bentuk yang terlihat. Makin banyak orang berekspresi dengan bahasa rupa seni grafis, diharapkan seni ini makin dikenal dan memasyarakat. Ke depan, tersemayem harapan seni grafis makin diapresiasi dan mengkhayal.

c. Material bahan dan Alat Seni Grafis yang Susah dijangkau

Semenjak 1948, teknik cukilan Lino adalah cetakan grafis pertama di Indonesia yang mulai diterima sebagai seni dan posisinya dipandang sejajar dengan seni lukis yang terlebih dahulu dikenal. Mungkin ini adalah alasan yang disediakan oleh sejarah mengapa kemudian teknik relief print (atau dalam istilah istilah Indonesia "teknik cetak tinggi") semisal cukilan kayu (*woodcut*), cukilan lino (*linocut*) lebih populer ketimbang teknik-teknik lain (Bentara Budaya, 2012 :7).

Namun, di luar itu popularitas teknik relief ini terjadi lebih dikarenakan oleh kemudahan material serta keleluasaan seniman dalam menjalani proses mencetak. Sebab teknik *relief print* atau cetak tinggi tidak selamanya membutuhkan mesin cetak. Biaya yang tinggi untuk pengadaan material dan mesin cetak pada teknik litografi dan intaglio, dilihat pada perbandingan di sisi lainnya, cukup membuat teknik *relief* menjadi teknik yang ekonomis.

Dengan alasan di atas, maka dapat diketahui bahwa sebenarnya yang mempengaruhi seseorang atau seniman untuk menciptakan karya seni grafis adalah bergantung dari material yang susah didapat. Teknik cetak tinggi (*relief print*) adalah solusi yang sering diambil oleh seorang seniman grafis untuk selalu menciptakan karya yang inovatif, selain proses pengerjaannya yang mudah dan ekonomis, biayanya juga mudah dijangkau.

d. Upaya Penyelenggaraan Triennale Seni Grafis oleh Bentara Budaya Jakarta

Penyelenggaraan Triennale Seni Grafis diadakan sekali dalam 3 tahun. Dari tradisi kegiatan semacam ini diharapkan dapat menjadi momentum untuk mencatat pertumbuhan kualitas dan kuantitas penggrafis secara individu maupun komunitas, tujuannya tidak berubah sejak pertama kali diselenggarakan pada 2003, yaitu selain berperan sebagai jawaban atas kelangkaan pameran seni

grafis yang melanda dunia seni rupa Indonesia mutakhir, juga sebagai upaya untuk melakukan pengukuhan terhadap seni grafis Indonesia (Bentara Budaya, 2012 : 5).



Gambar 2. Penyelenggaraan Sosialisasi Triennale Seni Grafis V di Universitas Indo Global Mandiri Palembang, (Sumber : di foto oleh Heri Iswandi, 2015).

Triennale seni grafis yang telah tiga kali diselenggarakan sejak 2003 oleh bentara Budaya adalah triennale yang mengakomodasikan realitas praktik seni grafis tanah air yang harus diakui sebagai triennale yang senantiasa mengalami perkembangan secara pasang surut. Salah satu faktor yang melatari kondisi tersebut adalah minimnya ruang apresiasi terhadap seni dalam bentuk: langkanya pameran-pameran khusus seni grafis di Palembang atau ketersediaan ruang studio dan fasilitas cetak bagi seniman.

Tujuan triennale ini, selain berperan sebagai jawaban atas kelangkaan event- event seni grafis; sebagai arena perjumpaan karya-karya para penggrafis; sebagai ajang untuk mengukur titik-titik perkembangan; dan sebagai moment untuk mencatat kuantifikasi pegrafis secara individu maupun komunitas, Khususnya di Palembang.

3. Penutup

1. Kesimpulan

Faktor- faktor yang menyebabkan kurangnya apresiasi dan peminat seni grafis di Sumatera, khususnya di kota Palembang diberikan kesimpulan sebagai berikut:

Umur seni grafis yang masih tergolong muda dapat dijadikan alasan kenapa seni grafis masih belum begitu dikenal oleh kalangan masyarakat di Sumatera Khususnya di Kota Palembang.

Seni grafis sebagai salah satu medium seni rupa memang belum sepopuler seni lukis, patung, dan bahasa rupa lainnya. Bahkan seni grafis yang lebih dikenal dengan desain komunikasi visual baru teridentifikasi ketika bersinggungan dengan ranah pendidikan. Padahal seni grafis sudah dikenal di Indonesia sejak 1940-an. Banyak hal yang membuat seni grafis sebagai bahasa rupa kurang memasyarakat. Namun, bukan berarti seni grafis tidak mempunyai nilai lebih dari *genre* seni rupa lainnya.

Material bahan dan alat seni grafis yang Susah dijangkau juga sebagai faktor kenapa kurangnya peminat dan apresiasi masyarakat yang ada di Sumatera Barat terhadap seni grafis. Karena seperti yang diketahui, kalangan individu akan mempertimbangkan apa- apa saja yang harus didapat atau dilewati ketika individu atau komunitas tersebut memasuki atau mengarungi suatu bidang misalnya seni grafis. Ketika seni grafis itu materialnya susah dijangkau maka kalangan individu tersebut akan sangat mempertimbangkan untuk memilih bidang seni rupa itu, yaitu bidang seni grafis.

Dari beberapa faktor yang tersebut di atas maka dapat dibuat isu, dengan diselenggarakannya triennale seni grafis sekali dalam tiga tahun dengan tujuan untuk memperkenalkan kepada kalangan masyarakat tentang pengenalan seni grafis itu sendiri. Dan untuk menciptakan suasana yang bersifat kompetitif untuk menciptakan dan memberitahukan kepada individu dan kalangan komunitas bahwa seni grafis mampu bersaing dengan cabang seni rupa lainnya yaitu; seni lukis, patung dan lain sebagainya

1. Saran

Proses berolah seni dan menghargai seni itu sendiri tidak bergantung dari umur atau sulitnya materal yang didapat, akan tetapi bagaimana suatu individu atau komunitas dapat dituntut lebih kreatif untuk bisa melawan kondisi atau keadaan iklim seni rupa yang ada di Sumatera khususnya di kota Palembang yang berlandaskan unsur-unsur estetik dalam mengekspresikan fenomena yang terjadi untuk divisualkan ke media seni grafis. Sehingga karya yang dihasilkan nanti bisa menarik perhatian bagi para penikmatnya. Karena sebuah karya seni yang baik dan benar tidak bergantung dari teknik apa yang dipakai, akan tetapi bagaimana karya seni tersebut nantinya mampu berkomunikasi dengan individu masyarakat yang menikmatinya.

Tentu tulisan ini banyak sekali kekurangannya, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran bagi semua pihak untuk kesempurnaan tulisan ini. Bagi penulis kritik

dan saran merupakan hal yang wajar untuk ditanggapi karena itu merupakan sebuah proses pendewasaan dalam menulis sehingga untuk kedepannya penulis bisa menulis dengan baik dan benar. Akhir kata saya ucapkan ribuan terima kasih.

Daftar Pustaka

- Bentara Budaya dan Kompas Gramedia, 2012, *Triennale Seni Grafis Indonesia IV 2012*, Jakarta, Bentara Budaya Jakarta.
- Depdikbud, 1990, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka.
- Feldman, Edmund Burke, 1967, *“Art As Image and Idea”*, terjemahan Sp, Gustami, 1996, *“Seni Sebagai Ujud dan Gagasan”*, Yogyakarta, BP ISI Yogyakarta.
- Gie, The Liang, 1996, *Filsafat Seni Sebuah Pengantar*, Yogyakarta : Pusat Belajar Ilmu Berguna Yogyakarta.
- Kartika, Dharsono Sony, 2004, *Seni Rupa Modern*, Bandung, Rekayasa Sains.
- Kartika, Dharsono Sony, 2007, *Estetika*, Bandung, Rekayasa Sains.
- Maryanto, M. Dwi, 1988, *Seni Cetak Cukil Kayu*. Yogyakarta : Penerbit Kanisius.
- Sumarjo, Jakob, 2000, *Filsafat Seni*, Bandung: Penerbit ITB Bandung.