

PERKEMBANGAN SENI GRAFIS DI PALEMBANG KONTINUITAS DAN PERUBAHANNYA

Heri Iswandi¹⁾

¹⁾Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri
Jl. Jend. Sudirman No. 629 KM. 4 Palembang Kode Pos 30129
Email : wandy_dkv@uigm.ac.id¹⁾

ABSTRACT

Be segmented in a particular mainstream. Let us not limit and discuss the technique or media, which is important in the content. Modern graphic art is conventionally defined as a two-dimensional work that utilizes printing processes such as high print (relief print), in-print (intaglio), flat print (planography), and screen printing (serigrafi, screen printing) that are part of the construction of the art area pure. But as far as the development of print technology is concerned, this conventional conception needs to be questioned again whether the agreed convention values should be run in place and undeveloped, while the development of the times with all dimensions continues to move forward. Conventional graphic art can not be closed from the changing times. Contemporaryization is an option. Because, in fact this country does not have the roots of graphic art tradition. Graphic art can be roughly classified as one of pure art, based on the purpose and function that is carried, that is to satisfy or express themselves. As for if the goal has been shifted from the initial goal to fulfill kepuasaan or express themselves, then the question arises whether the graphic art can be classified into pure art or applied art. this needs further study.

Keywords: Fine art, Graphic arts, Its development.

1. Pendahuluan

Ada banyak hal yang mendukung kelahiran seni. Ada kelahiran yang didorong oleh kebutuhan praktis manusia untuk menunjang hidupnya sehari-hari, ada yang karena dorongan kebutuhan spiritual, dan tidak kurang pula yang disebabkan oleh keinginan manusia yang hakiki, yaitu untuk berkomunikasi dengan sesamanya (Soedarso.2006). Salah satu hal yang mendukung kelahiran seni adalah karena adanya dorongan akan hal-hal yang indah sebagai kebutuhan pemenuhan hasrat hidup dan sebagai alat komunikasi dengan sesama selain etika pergaulan, dan bahasa, kelahiran seni banyak disebabkan oleh keinginan berkomunikasi, maka seni adalah penghubung antara seniman dan masyarakat.

Seni memberikan sebuah pengajaran bagaimana manusia menyusun benda-benda menjadi sebuah karya seni. Sebuah karya seni berusaha menyajikan permasalahan-permasalahan yang ada dilingkungannya yang memiliki makna dan arti tertentu untuk dibedah dan dianalisis. 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 di lingkungan 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) :

“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 (Sony dan Dharsono 2004)

Dari uraian di atas jelas kiranya bahwa seni dapat diminati oleh seseorang berdasarkan pengetahuan, pengalaman, dan juga nilai yang mereka terapkan pada lingkup seni yang mereka pilih. Pada kajian penelitian ini, penulis berusaha memfokuskan diri untuk meneliti dan menganalisa perkembangan seni grafis yang ada di kota Palembang. Seni grafis adalah salah satu bidang seni rupa yang bergerak pada bidang pencetakan, baik pencetakan yang berupa teknik manual maupun yang sudah digital, diantara keduanya sama-sama grafis istilahnya namun dalam takaran seni perlu dibahas lebih lanjut.

Seni grafis secara kasar dapat digolongkan ke dalam salah satu seni murni, hal ini didasarkan atas tujuan dan fungsi yang dibawa, yaitu untuk memenuhi kepuasan atau untuk mengekspresikan diri. Adapun jika tujuan itu sudah bergeser dari tujuan awal untuk memenuhi kepuasan atau mengekspresikan diri, maka timbul pertanyaan apakah seni grafis tersebut dapat digolongkan kedalam seni murni atau seni terapan. hal ini perlu dikaji lanjut.

A. Rumusan Masalah

1. Faktor apakah yang menyebabkan kurang dikenalnya seni grafis di Sumatera khususnya di Kota Palembang.
2. Bagaimanakah strategi para pelaku seni, komunitas seni dan lembaga seni untuk bisa memperkenalkan dan mengembangkan seni grafis di Sumatera khususnya di kota Palembang.

2. Pembahasan

A. Pengertian Seni dan Ruang Lingkup Seni Rupa

1) Seni

Seni merupakan salah satu pemanfaatan budi dan akal untuk menghasilkan karya yang dapat menyentuh jiwa spiritual manusia. Memahami seni itu berarti menemukan sesuatu gagasan atau pembatasan yang berlaku untuk menentukan hubungan dengan unsur nilai dalam budaya manusia (SD. Humardani, 1980:2). Jika kita sadar bahwa tujuan kita dalam kesenian kadang akan saling bertentangan dan membawa kita pada arah dan tujuan yang berbeda, maka sebaiknya yang harus kita lakukan adalah dapat membedakan sesuatu yang kita kehendaki dari yang kita kehendaki dalam hal lain, seperti ilmu dan kebajikan, sebab sesuatu tetap bernilai dalam kehidupan kita menurut sesuatu yang unik (Sony, Dharsono. 2004)

Perbatasan tentang seni itu adalah sasaran akhir dan bukan titik pijak, tetapi kita perlu menentukan medan yang harus kita lakukan terhadap hasil pengamatan

sementara sebelum menemukan batasan yang mapan. Dikatakan oleh De Witt H. Parker, pembatasan tentang seni dan menganggapnya sebagai ekspresi suatu ungkapan. Ungkapan dapat kita lukiskan sebagai pernyataan suatu maksud perasaan atau pikiran dengan suatu medium indera atau lensa, yang dapat dialami lagi oleh yang mengungkapkan dan ditujukan atau dikomunikasikan dengan orang lain. Dalam arti seperti itu, maka suatu sajak (puisi) merupakan suatu ungkapan sekelumit pengalaman yang dilahirkan lewat kata-kata. Lukisan dan patung adalah ungkapan, sebab merupakan perwujudan dalam warna dan bentuk-bentuk ruang tentang gagasan seniman penciptanya, mengenai manusia dan alam yang nampak (Sony dan Dharsono. 2004).

2) Karya Seni

Karya seni merupakan suatu wujud ekspresi yang bernilai dan dapat dirasakan secara audio maupun visual. Seni terdiri dari: musik, tari, rupa dan drama/sastra. Ketika seorang seniman mempunyai gagasan, maka perlu dipikirkan bagaimana tata cara mewujudkan idenya tersebut, atau cara mentransformirkan wujud yang nyata menjadi wujud yang diabstraksikan dalam bentuk karya (Susanto, 2002).

3) Seni Rupa

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap oleh mata (visual) dan dapat dirasakan dengan rabaan, kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur dan pencahayaan dengan acuan estetika atau nilai-nilai keindahan.

Berbicara tentang seni rupa, pertanyaan yang muncul kemudian adalah apakah seni rupa berdiri sendiri sebagai bentuk ekspresi seni, atau ada hubungannya dengan jenis-jenis kesenian lain? Sebagaimana seni tari, musik dan teater yang merupakan bentuk ekspresi yang mengandung nilai keindahan, apakah nilai kaidah keindahan pada karya seni rupa juga sama dengan yang ada pada jenis kesenian lainnya? Pertanyaan-pertanyaan tersebut memerlukan jawaban, jika ingin memahami seni rupa secara lengkap. Barangkali sejarah seni rupa paling banyak memberikan data-data untuk dijadikan sebagai sumber dalam menjawab pertanyaan tersebut. Banyaknya peninggalan artefak yang dibuat manusia sejak awal berkembangnya hingga saat ini, dapat dijadikan sebagai sumber penelitian. Lengkapnya sumber penelitian inilah yang tidak terdapat dalam sejarah seni tari, musik, dan teater, karena jenis kesenian ini tidak menyimpan peninggalan masa lampau, sehingga penelitian mengenai bentuk instrumen musik masa lampau dan tata rias serta busana seni tari pada zaman dahulu, banyak yang menjadikan relief-relief pada candi sebagai sumber referensinya. Demikian juga dengan bidang ilmu antropologi, sosiologi dan khususnya arkeologi banyak penelitian yang dilakukan berdasarkan benda-benda peninggalan sejarah seni rupa.

Perbedaan mendasar seni rupa dengan seni tari, musik, sastra dan teater adalah pada unsur media yang

digunakan. Jika musik menggunakan media suara, tari dan drama menitikberatkan pada gerak, dan seni sastra diolah melalui bahasa dan tulisan, maka pada karya seni rupa, media yang digunakan adalah berbagai benda yang terkait dengan rupa, yaitu benda-benda alam yang berasal dari alam itu sendiri maupun dari benda-benda yang terbuat dari tangan manusia (S.P. Soedarso, 2006).

4) *Seni Murni*

Seni murni merupakan seni yang hanya dapat dinikmati keindahannya, tidak dilihat dari segi praktis atau kegunaannya. Salah satu contohnya adalah seni grafis. Karya grafis dapat diapresiasi melalui nilai-nilai visual bagi yang melihatnya. Namun para seniman grafis terkadang tidak memperhatikan keindahan karya yang dibuat untuk orang lain, melainkan dengan tujuan mencapai kepuasan batin. Sehingga seni murni identik dengan tujuan estetis seniman itu sendiri bukan berdasarkan tujuan estetis apresiator.

5) *Seni Grafis*

Seni grafis adalah cabang seni rupa yang proses pembuatan karyanya menggunakan teknik cetak, biasanya di atas kertas. Kecuali pada teknik Monotype, prosesnya mampu menciptakan salinan karya yang sama dalam jumlah banyak, ini yang disebut dengan proses cetak. Tiap salinan karya dikenal sebagai 'impression'. Lukisan atau drawing, di sisi lain, menciptakan karya seni orisinal yang unik. Cetakan diciptakan dari permukaan sebuah bahan, yang umum digunakan adalah: plat logam, biasanya tembaga atau seng untuk engraving atau etsa; batu digunakan untuk litografi; papan kayu untuk woodcut/cukil kayu. Masih banyak lagi bahan lain yang digunakan dalam karya seni ini. Tiap-tiap hasil cetakan biasanya dianggap sebagai karya seni orisinal, bukan sebuah salinan. Karya-karya yang dicetak dari sebuah plat menciptakan sebuah edisi, pada masa seni rupa modern masing-masing karya ditandatangani dan diberi nomor untuk menandai bahwa karya tersebut adalah edisi terbatas.

Seni grafis adalah cabang seni rupa yang proses pembuatan karyanya menggunakan teknik cetak, biasanya di atas kertas. Kecuali pada teknik Monotype, prosesnya mampu menciptakan salinan karya yang sama dalam jumlah banyak, ini yang disebut dengan proses cetak. Tiap salinan karya dikenal sebagai 'impression'. Lukisan atau drawing, di sisi lain, menciptakan karya seni orisinal yang unik. Cetakan diciptakan dari permukaan sebuah bahan, yang umum digunakan adalah: plat logam, biasanya tembaga atau seng untuk engraving atau etsa; batu digunakan untuk litografi; papan kayu untuk woodcut/cukil kayu. Masih banyak lagi bahan lain yang digunakan dalam karya seni ini. Tiap-tiap hasil cetakan biasanya dianggap sebagai karya seni orisinal, bukan sebuah salinan. Karya-karya yang dicetak dari sebuah plat menciptakan sebuah edisi, pada masa seni rupa modern masing-masing karya ditandatangani dan diberi nomor untuk menandai bahwa karya tersebut adalah edisi terbatas.

B. *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). Sedangkan 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 berrelief. 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 ditekan dengan kuat pada selembar 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 saringan 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.

C. 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.

D. Sejarah Seni Grafis

Pada mulanya seni *grafis* berkembang mulai berkembang di negara Cina. Pada negara tersebut seni *grafis* digunakan untuk menggandakan tulisan-tulisan keagamaan. Naskah-naskah tersebut ditatah atau diukir di atas bidang kayu dan di cetak di atas kertas. Cina menemukan kertas dan memproduksinya secara massal di tahun 105. Pada masa itu cina di bawah pemerintahan Dinasti Yi.

Karya-karya seni *grafis* dengan media kayu (cukilan kayu) ditemukan di negara- negara Asia yang memiliki kultur tua dan kuat seperti Cina, Jepang dan Korea. Bangsa Romawipun sudah mengenal teknik cetak ini yang digunakan untuk menghias jubah –jubah dengan cetak stempel. Teknik cetak ini kurang berkembang karena bangsa Eropa tidak mengenal kertas. Teknik *grafis* di Eropa baru berkembang di Abad-13, dengan ditemukannya mesin cetak oleh Guttenberg dan didirikannya pabrik kertas pertama di Italia. Sejak itulah seni *grafis* dengan beragam teknik berkembang di Eropa.

Seni *grafis* di Indonesia awalnya merupakan media alternatif bagi seniman yang telah mengerjakan yang lainnya seperti melukis dan mematung. Secara kronologis seni *grafis* muncul sekitar tahun 1950-an tokohnya Suromo dan Abdul Salam di Yogyakarta. membuat karya dengan teknik cukil kayu (woodcut) dan kebanyakan dari karyanya meruoakan poster perjuangan. Kemudian tokoh yang lain adalah Baharudin Marasutan (Jakarta) dan Mochtar Apin (Bandung).

E. Perkembangan Seni Grafis di Indonesia

Seni *grafis* modern didefinisikan secara konvensional sebagai karya dua dimensional yang memanfaatkan proses cetak seperti cetak tinggi (*relief print*), cetak dalam (*intaglio*), cetak datar (*planografi*), dan cetak saring (*serigrafi*, *screen printing*) yang menjadi bagian dalam konstruksi wilayah seni murni. Namun sejauh perkembangan teknologi cetak, konsepsi konvensional ini perlu dipertanyakan ulang kembali apakah nilai-nilai konvensi yang telah disepakati tersebut haruslah menjadi berjalan di tempat dan tak berkembang, sementara perkembangan zaman dengan segala dimensinya terus bergerak ke depan. Jejak perkembangan seni *grafis* modern Indonesia dapat diketahui sejak kelahiran Republik Indonesia. dengan karya-karya yang secara estetik bermutu, dan secara politik lantang menggemakan suara. Heroisme, patriotisme, pergulatan artistik, dan kecerdikan mengakali situasi yang menekan, menemukan mediumnya pada pahatan lino. Dari sanalah, satu sisi

dari Indonesia menjelmakan diri dalam pergaulan antar-bangsa. Guru besar Seni Grafis Institut Teknologi Bandung (ITB) Prof. Setiawan Sabana, mengungkapkan: "berkembangnya seni rupa, khususnya seni grafis, tidak independen. Banyak faktor lain yang mempengaruhi, terutama infrastruktur atau teknik dan bahan dasar pembentuk media seni. Seni grafis berhak berkembang dan sejajar dengan seni rupa lainnya. Seni tidak bisa dikotak-kotakkan dalam arus utama tertentu. Janganlah kita batasi dan persoalkan teknik ataupun mediana, yang penting isinya. Seni grafis yang konvensional sekalipun tidak bisa menutup diri dari perubahan zaman. Kontemporerisasi menjadi pilihan. Sebab, sejatinya negara ini memang tidak punya akar tradisi seni grafis. Kalau kita terus mengacu ke Eropa, kapan kita akan mengejar," (Susanto dan Mikke. 2002).

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.

F. Diskursus Seni Grafis Indonesia

Keluarga Grafis Bersama (KGB) studio seni grafis Seni Murni ITB selama dua hari berturut-turut - 15/16 Februari yang lalu menggelar seminar "Seni Grafis Indonesia, Wacana dan Praktikanya". Dalam seminar ini, diundang beberapa tokoh pegrasis terkemuka, untuk mendiskusikan topik-topik seputar seni grafis, seperti Guru Besar Seni Rupa ITB, Prof. Abdul Djalil Pirous, Setiawan Sabana, Enin Supriyanto dan Drs. Tisna Sanjaya. Pada sesi pertama diperbincangkankan topik mengenai redefinisi seni grafis Indonesia. Pembicara Aminudin TH Siregar, yang akrab dipanggil Ukok, menyebutkan bahwa seni grafis, yang merupakan produk kolonialisme barat, kini harus mereposisi diri menyambut perkembangan teknologi. Seni grafis konvensional, yang dibangun atas dasar 4 teknik pencetakan tradisional - relief(nukilan), intaglio, planografi(lithografi) dan senigrافي(sablon), baginya harus membuka jalan bagi media-media baru: pencetakan digital, fotografi, animasi, seni video, dan seni web. Ia juga mengusulkan supaya studio seni grafis mentransformasikan dirinya menjadi studio seni multimedia, dengan printmaking sebagai salah satu majornya saja.

Sementara Agung Hujatnika Jennong, alumni seni grafis yang juga aktif menulis di surat kabar, menjawab kegelisahan beberapa mahasiswa seni grafis yang merasa bahwa mungkin istilah seni grafis dapat dihilangkan saja - bahwa batasan seni grafis memang perlu diperluas dan

pasar seni grafis perlu ditumbuhkan, tapi bukan berarti cabang seni ini dapat dihapuskan begitu saja. Sesi kedua diisi dengan perbincangan mengenai sejarah panjang seni grafis Indonesia sejak tahun 1960an, dengan pembicara Prof. A.D. Pirous dan Setiawan Sabana. Di dalam diskusinya, para pembicara juga banyak bercerita mengenai jatuh bangun seni grafis sejak saat mereka masih kuliah hingga sekarang, dan tentang pengalaman mereka kuliah dan berpameran di luar negeri, serta prospeknya di masa mendatang. Hari kedua seminar diawali dengan tema tentang memetakan medan sosial seni grafis Indonesia, dengan pembicara Enin Supriyanto dan Dr. Dwi Marianto, direktur Program Pascasarjana ISI Yogyakarta. Enin mengamati bahwa pendidikan seni sekarang semakin bersifat keahlian, bukan kreasi. Karena itu, ia menyebutkan, eksperimentasi perlu dimasukkan ke dalam kurikulum pengajaran. Ia juga menyebutkan bahwa perkembangan media yang sekarang masih menjadikan teknologi sekedar sebagai alat, belum menjadi bagian yang utuh dari seni itu sendiri.

Sebagai penutup seminar, sesi terakhir ditemai praktek seni grafis dalam seni rupa kontemporer. Drs Tisna Sanjaya, dosen seni rupa ITB yang persengketaannya dengan dispol PP masih terus berjalan, menampilkan karya-karya terdahulunya yang rupanya sudah melepaskan diri dari konvensi-konvensi pencetakan tradisional, seperti melabur jengkol di jalan untuk memprotes pembangunan jembatan layang Pasopati. Pembicara kedua, Agung Kurniawan, seorang penggrafis dari Yogyakarta, mengusulkan pembentukan sebuah subkultur grafis sebagai jawaban terhadap kebuntuan dan rasa rendah diri seni grafis Indonesia. Ia bercerita tentang zaman kuliahnya dulu, ketika kuliah di seni grafis ISI Yogyakarta, ia dan teman-temannya harus mencuri logam tembaga untuk mengets yang mahal dan akhirnya malah menemukan harta karun penyimpanan karya-karya pendahulunya, yang kondisinya menyedihkan. Ia merasa bahwa seni grafis tidak akan pernah menjadi seni rupa mainstream, maka satu-satunya harapan mereka untuk berkembang adalah dengan membangun dunia mereka sendiri, seperti komunitas vegetarian atau punk. Diskusi berlangsung dengan suasana yang segar, diselingi saling melempar candaan tentang berbagai hal, mulai dari kuliah hingga hal-hal religius, antara kedua pembicara yang latar belakangnya memang jauh berbeda. Di samping seminar, digelar juga open studio seni grafis ITB, demo teknik cetak lithografi, dan bazar grafis mini.

G. Keberadaan Seni Grafis di Palembang

Perkembangan seni rupa kontemporer kini sudah mulai banyak memberikan dampak positif terhadap berbagai kalangan. Baik itu orang yang awam terhadap dunia seni rupa bahkan seniman-seniman sekalipun turut andil dalam meramainya masa seni rupa kontemporer. Segala sesuatunya kini sudah menjadi sangat mudah dan dapat dilakukan oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun. Ini merupakan suatu kemajuan dunia seni rupa.

Namun jika ada dampak positif maka dampak negatif pun perlu kita sortir sebagai bahan evaluasi. Contohnya saja dalam hal perkembangan seni murni, saat ini banyak orang yang mencampur-adukan bahkan mengubah image seni murni menjadi desain. Bisa saja hal ini dilakukan, karena termasuk ke dalam hal eksplorasi karya. Namun istilah seni murni itu sendiri sejalan waktu akan pudar apabila istilah seni murni tidak diaplikasikan ke dalam praktiknya.

Kita ambil salah satu bagian dari seni murni yaitu seni grafis. Banyak orang yang kerap kali lebih memilih mengerjakan suatu karya secara instan. Menggunakan berbagai teknologi mutakhir untuk mendapatkan hasil karya yang memuaskan “bagi dirinya”. Menganggap seni grafis merupakan sesuatu yang sudah “*out of date*”. Sungguh ironis bagi perkembangan seni grafis, karena akan menjadi lamban sejalan dengan berkembangnya seni rupa kontemporer. Menggunakan berbagai teknologi mutakhir untuk menyamakan dengan hasil karya seni grafis memang hasilnya terlihat sama, lebih rapih, bersih dan penuh eksplorasi warna. Namun nuansa rasa, goresan-goresan serta nilai estetis yang pada karya itu tidak nampak sama sekali, dan akan terasa berbeda dibandingkan karya grafis yang pengerjaannya manual.



Gambar 1. Pembuatan Karya Tugas Seni Grafis Perkuliahan kampus UIGM
Foto : (Heri Iswandi 2017)



Gambar 2. Pembuatan Karya Tugas Seni Grafis di Perkuliahan Di
Foto : (Heri Iswandi 2017)



Gambar 3. Hasil Karya Grafis yang sudah dicetak.
Di Foto : (Heri Iswandi 2017)

H. Kompetisi Internasional Triennale Seni Grafis Indonesia

Seni grafis terbukti telah turut mewarnai konstelasi seni rupa kontemporer Indonesia. Kehadirannya kini memiliki peluang yang besar untuk berkembang secara dinamis melalui berbagai ragam medium berikut presentasinya; mulai dari karya- karya cukil, stensil, etsa, sablon, serta cetak digital, tentu dengan tetap mengacu dan berpegang pada konvensi seni grafis sebagai seni cetak. Bentara Budaya sendiri, secara konsisten menyelenggarakan Kompetisi Trienal Seni Grafis Indonesia sedini tahun 2003, bahkan pada penyelenggaraan ke-5 tahun 2015 berskala internasional. Pemenang pertama diraih oleh Jayanta Naskar (India), pemenang kedua adalah Puritip Suriyapatarapun (Thailand) dan pemenang ketiga yakni Muhlis Lugis (Indonesia). Karya-karya seni grafis Jayanta Naskar dan karyanya yang meraih juara pertama dipamerkan di empat venue Bentara Budaya sepanjang tahun 2016, khusus di Bentara Budaya Bali pameran berlangsung tanggal 14-27 Januari 2017. Namun bagaimana dalam konteks seni rupa di Palembang. Aktivitas seni grafis tampaknya masih belum begitu menggeliat jika dibandingkan dengan perkembangan seni grafis di daerah lainnya di Indonesia sebut saja di Yogyakarta ataupun Bandung. Agenda-agenda seni rupa di Palembang yang khusus menampilkan karya- karya seni grafis masih terbilang minim, sehingga pewacanaan tentang seni grafis di Palembang nyaris sangat jarang terdengar.

Minimnya pewacanaan terhadap perkembangan seni grafis di Palembang secara tidak langsung juga menjadi sebuah ruang untuk mempertanyakan ihwal proses regenerasi dalam perkembangan seni grafis di Palembang. Di Palembang ada beberapa perguruan tinggi ataupun lembaga pendidikan dengan basis kesenirupaan di dalamnya, dan hal ini tentu saja adalah salah satu potensi yang bisa digerakkan lebih jauh untuk melakukan proses transfer pengetahuan yang dapat menstimulus dalam menggeliatkan gairah para penggrafis- penggrafis muda untuk berkarya pada jalur seni grafis. Peran lembaga pendidikan kesenirupaan di Palembang bisa menjadi salah satu ranah yang penting dalam mengembangkan seni grafis di Palembang. Namun dari beberapa lembaga pendidikan kesenirupaan di Palembang sampai saat ini masih belum ada yang

memiliki program studi ataupun jurusan yang khusus seni grafis. Seni grafis baru menjadi mata kuliah dengan jumlah SKS yang minim.

Berangkat dari hal tersebut, maka para perupa yang berasal dari Dosen, Mahasiswa dan Alumni Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri Palembang yang memilih untuk menekuni seni grafis sebagai pilihan kreatif mereka dalam berkarya seni rupa. Tidak Hanya itu, Para dosen dan mahasiswa dari Program Studi Desain Komunikasi Visual UIGM juga mengikuti kompetisi Triennale Seni Grafis Indonesia yang diselenggarakan oleh Bentara Budaya.

Di dalam empat kali penyelenggaraan, Triennale Seni Grafis diikuti oleh para peserta dari berbagai wilayah. Lingkupnya nasional. Untuk yang kelima ini, cakupan wilayah diperluas, dengan membuka kesempatan bagi para pegrafis yang tinggal dan berkarya di luar Indonesia, baik WNI maupun warga negeri lain. Bentuk penyelenggaran tetap, yaitu kompetisi dan pameran karya para finalis dan pemenang. Data yang dicatat oleh panitia dari penyelenggaraan kompetisi pertama hingga ke empat, terdapat penambahan jumlah peserta sebagai berikut Trienal I tahun 2003 diikuti oleh 146 peserta dengan 286 karya. Trienal II tahun 2006 diikuti oleh 96 pegrafis dengan 164 karya. Trienal III tahun 2009, peserta mencapai 166 pegrafis dengan jumlah karya 309. Sedangkan Trienal IV tahun 2012 diikuti oleh 224 pegrafis dengan 405 karya. Peningkatan jumlah ini sangat menggembirakan karena memberikan gambaran bahwa seni grafis di Indonesia memiliki potensi untuk berkembang. Untuk mengikuti kompetisi ini, dipersilahkan para calon peserta mencermati ketentuan dalam panduan yang disiapkan panitia.

Dari Penjelasan di atas dapat dijelaskan bahwa perkembangan seni grafis di Indonesia tidak merata di berbagai penjuru di Indonesia. Khususnya di wilayah bagian Sumatera, yang mana pada tulisan ini penulis mencoba menelusuri dan meneliti perkembangan seni grafis yang ada di kota Palembang. Pengetahuan tentang seni grafis hanya diketahui oleh seniman-seniman yang masih eksis untuk berkarya, yang mana mereka mendapatkan ilmu dan pengetahuan tersebut di jenjang sekolah ataupun perkuliahan yang notabnya jurusan seni rupa. Tidak hanya itu, Bentara Budaya juga sangat berperan aktif dalam memajukan seni grafis di Indonesia. Dengan mengadakan workshop Triennale Seni Grafis di berbagai wilayah yang ada di Sumatera.



Gambar 4. *Workshop Grafis Dalam rangka Kompetisi Triennale Seni Grafis Indonesia V 2015*



Gambar 5. *Workshop Grafis Dalam rangka Kompetisi Triennale Seni Grafis Indonesia V 2015*

Lokasi : Di Kampus Universitas Indo Global Mandiri Palembang Di Foto : (Heri Iswandi, 2015)



Gambar 6. *Praktek Pembuatan Karya Grafis oleh Peserta Workshop Dalam rangka Kompetisi Triennale Seni Grafis Indonesia V 2015 Di Kampus UIGM Palembang*

Di Foto : (Heri Iswandi, 2015).

3. Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Seni memberikan sebuah pengajaran bagaimana manusia menyusun benda-benda menjadi sebuah karya seni. Sebuah karya seni berusaha menyajikan permasalahan-permasalahan yang ada dilingkungannya yang memiliki makna dan arti tertentu untuk dibedah dan dianalisis. 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.

Salah satu bagian dari seni murni yaitu seni grafis, banyak orang yang kerap kali lebih memilih mengerjakan suatu karya secara instan. Menggunakan berbagai teknologi mutakhir untuk mendapatkan hasil karya yang memuaskan “bagi dirinya”. Menganggap seni grafis merupakan sesuatu yang sudah “out of date”. Sungguh ironis bagi perkembangan seni grafis, karena akan menjadi lamban sejalan dengan berkembangnya seni rupa kontemporer. Menggunakan

berbagai teknologi mutakhir untuk menyamakan dengan hasil karya seni grafis memang hasilnya terlihat sama, lebih rapih, bersih dan penuh eksplorasi warna. Namun nuansa rasa, goresan-goresan serta nilai estetis yang ada pada karya itu tidak nampak sama sekali, dan akan terasa berbeda dibandingkan karya grafis yang pengerjaannya manual.

Perkembangan seni grafis sedikit lamban dibanding dengan bidang seni murni lainnya seperti seni lukis, patung, hal disebabkan karena dari usianya yang masih tergolong muda dan dari hasil karya yang diciptakan, seni grafis merupakan pengembangan dari teknik seni lukis. Dilihat dari teknis pengerjaan antara seni lukis dan seni grafis hanya terletak pada teknik cetak dan sapuan kuas.

Adapun upaya pelaku seni, komunitas seni, lembaga seni untuk memperkenalkan seni grafis di Sumatera, khususnya di kota Palembang adalah dengan membuat event Triennale Seni Grafis di Indonesia. Selanjutnya memasukkan Mata Kuliah dan Mata Pelajaran wajib di Program studi yang berkaitan dengan jurusan seni rupa yang ada di Perguruan Tinggi dan sekolah. Hal ini dianggap penting dan merupakan strategis yang cukup ampuh, karena seni tidak akan dikenal tanpa adanya peran sebuah lembaga pendidikan yang mengelola Program Studi yang berkaitan dengan seni rupa dan desain.

B. Saran

Seni grafis secara kasar dapat digolongkan ke dalam salah satu seni murni, hal ini didasarkan atas tujuan dan fungsi yang dibawa, yaitu untuk memenuhi kepuasan atau untuk mengekspresikan diri. Adapun jika tujuan itu sudah bergeser dari tujuan awal untuk memenuhi kepuasan atau mengekspresikan diri, maka timbul pertanyaan apakah seni grafis tersebut dapat digolongkan ke dalam seni murni atau seni terapan. hal ini perlu dikaji lagi lebih lanjut. Karena banyak lagi yang harus dikaji dari persepektif ilmu yang berbeda. Tidak hanya dari keberadaannya akan tetapi juga dari perkembangannya.

Daftar Pustaka

- [1] C. Bangun, Sem. 2000. *Kritik Seni Rupa*. ITB Bandung.
- [2] Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Gramedia. Jakarta.
- [3] Djelantik, A.A.M.2001. *Estetika Sebuah Pengantar*. Penerbit Masyarakat Seni Pertunjukkan Bandung. Bandung
- [4] Maulana, Achmad, dkk. 2009. *Kamus Ilmiah Populer Lengkap*, Yogyakarta : Absolut.
- [5] Marianto, M. Dwi. 2011. *Menempa Quanta Mengurai Seni*. Yogyakarta : BP ISI Yogyakarta
- [6] M. Setiadi, Elly. 2006. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Kencana. Jakarta
- [7] _____. 2002. *Seni Kritik Seni*. BP ISI Yogyakarta.

- [8] Navis, A. A. 1984. *Alam Takambang Jadi Guru : Adat dan Kebudayaan Minangkabau*. Grafiti Pers, Jakarta.
- [9] Soedarso. Sp, 2006, *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Penerbit ISI Yogyakarta.
- [10] Sumarjo, Jakob, 2000, *Filsafat Seni*. Penerbit ITB Bandung.
- [11] S. P, Soedarso. 2006. *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Penerbit ISI Yogyakarta.
- [12] Sony Kartika, Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Rekayasa Sains. Bandung
- [13] Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa*. Kanisius. Yogyakarta.