

## PENCIPTAAN KARYA SENI CETAK TINGGI BERBASIS DIGITAL DENGAN OBJEK SEMAR SEBAGAI INOVASI DALAM PENGUATAN IDENTITAS DAN INDUSTRI KREATIF

Sigit Purnomo Adi<sup>1</sup>, I Gusti Ngurah Tri Marutama<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Prodi Seni Rupa Murni, FSRD, Universitas Sebelas Maret  
Jl. Ir. Sutami 36 A Jebres, Ketingan, Surakarta, Indonesia  
e-mail: [sigitpurnomoadi61@gmail.com](mailto:sigitpurnomoadi61@gmail.com)<sup>1</sup>

<sup>2</sup>Prodi D3 Deskomvis, Sekolah Vokasi, Universitas Sebelas Maret  
Jl. Ir. Sutami 36 A Jebres, Ketingan, Surakarta, Indonesia  
, email [ngurahtrimarutama@gmail.com](mailto:ngurahtrimarutama@gmail.com)<sup>2</sup>

Received: February, 2023

Accepted: March, 2023

Published: March, 2023

### ABSTRACT

Research seeks to explain that research does not only use qualitative and quantitative research methodologies. The use of artistic creation methodologies which include experimentation, contemplation and formation can be an alternative in making articles. This article also discusses the creation of high print art outside the standard, or it can be said that it goes beyond the rules of printmaking. Tall print art that is usually standard and less wild can be answered in this article. The use of visuals or local wisdom themes, namely Javanese mythological figures and also the use of digital techniques can be strong characteristics in the creation. The results obtained from this study are innovation by strengthening local identity, namely the selection of Javanese mythological figures and also the use of digital techniques whose impact this work is not only as a work of art or a medium of expression but more than that. And most importantly able to compete in the international arena.

**Keywords:** Relief Print, Semar, Java

### ABSTRAK

Penelitian berusaha untuk menjelaskan bahwa penelitian tidak hanya menggunakan metodologi penelitian kualitatif maupun kuantitatif. Penggunaan metodologi penciptaan seni kreasi artistic yang diantaranya eksperimen, perenungan dan pembentukan dapat menjadi alternatif dalam pembuatan artikel. Artikel ini juga membahas mengenai pengkaryaan seni cetak tinggi di luar pakem atau dapat dikatakan melampaui kaidah seni grafis. Seni cetak tinggi yang biasanya pakem dan kurang liar dapat terjawab pada artikel ini. Pemakaian visual atau tema kearifan lokal yaitu tokoh mitologi Jawa dan juga penggunaan teknik digital dapat menjadi ciri yang kuat dalam pengkaryaan. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah inovasi dengan memperkuat identitas kelokalan yaitu pemilihan tokoh mitologi Jawa dan juga penggunaan teknik digital yang dampaknya karya ini tidak hanya sebagai karya seni rupa atau media ekspresi tetapi lebih dari itu. Dan yang paling penting mampu bersaing di kancah Internasional.

**Kata Kunci:** Cetak Tinggi, Semar, Jawa

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan seni cetak tinggi semakin lama semakin berkembang. Perkembangan tersebut membuat perkembangan seni cetak tinggi semakin dikenal di masyarakat. Seni cetak tinggi merupakan salah satu teknik dalam seni grafis [1][2]. Seni cetak tinggi atau dikenal juga dengan nama *relief print* merupakan salah satu teknik tertua dari seni grafis [2][3][4]. Seni cetak tinggi dapat dikatakan sebagai

teknik konvensional dari seni grafis. Seni grafis merupakan bagian dari seni rupa murni selain seni lukis dan seni patung.

Seni cetak tinggi sendiri mempunyai fungsi dari masa ke masa. Di awal perkembangannya seni cetak tinggi digunakan sebagai media duplikasi poster maupun lainnya [5][6]. Hal sama juga dijumpai di Indonesia, pada tahun sebelum 1946 seni grafis dan teknik-tekniknya hanya digunakan sebagai media duplikasi. Semenjak tahun 1946 seni grafis mulai digunakan sebagai media ekspresi, yang untuk pertama kalinya digunakan oleh seniman-seniman Indonesia untuk menggaungkan kemerdekaan Indonesia ke negara-negara lainnya.

Seni cetak tinggi mengalami perkembangan dari waktu ke waktu, apalagi setelah munculnya berbagai macam teknik baik konvensional maupun digital. Perkembangannya pun makin signifikan baik yang berwawasan lingkungan maupun bersentuhan teknologi atau digital [7][8][9].



Gambar 1. Salah Satu Karya Seni Grafis Menggunakan Teknik Cetak Tinggi Reduksi.  
[Sumber: Foto Sigit Purnomo Adi ]

Permasalahan pun muncul, terutama mengenai teknik seni cetak tinggi. Perkembangan seni cetak tinggi yang tiap tahun mengalami perkembangan dari segi visual, tidak disertai dengan konsep maupun tema penciptaan beraroma *local genius* atau kearifan lokal [10][11][12]. Padahal dengan konsep, visual maupun tema memakai kearifan lokal misalnya keris, wayang batik dll sangat menarik dan juga memperkuat identitas pengkaryaan untuk dapat bersaing di kancah Internasional [13][14][15][16]. Selain itu juga dunia industri kreatif semakin lama semakin berkembang dengan pesat, sudah saatnya seni grafis dapat memasuki dunia tersebut. Untuk itu diperlukan inovasi-inovasi yang kekinian, yaitu dengan menggabungkan tema-tema atau konsep kearifan lokal dengan teknik berbasis digital yang mewakili era sekarang. Tujuan dari penelitian ini agar seni cetak tinggi mampu bersaing di kancah industri kreatif dan kancah Internasional. Manfaatnya mampu memberikan kontribusi keilmuan terutama di bidang seni cetak tinggi terutama penggabungan konsep atau tema kearifan lokal dengan sentuhan digital atau teknologi.

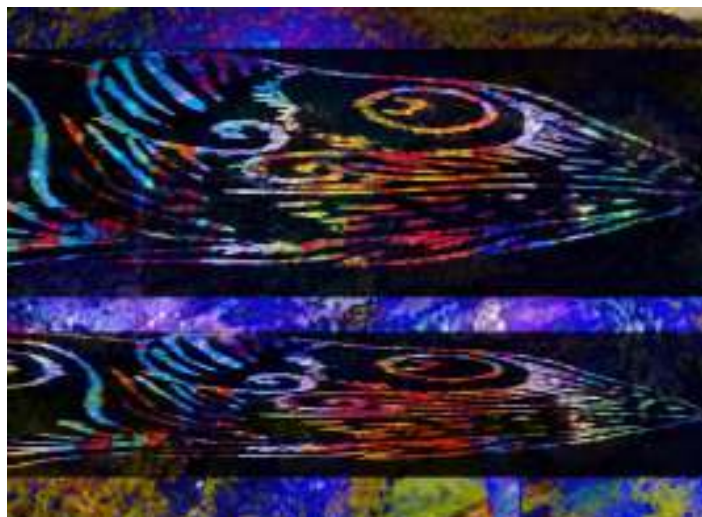
## 2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian yang berbasis penciptaan seni ini, menggunakan metode penciptaan seni Kreasi Artistik yang meliputi : Eksperimen, Perenungan dan Pembentukan [17][18][19]. Eksperimen merupakan langkah untuk bereksplorasi media, teknik. Untuk tahap eksperimen mencoba untuk bereksperimen dengan bahan serta media antara lain triplek dan hardboard yang dicetak pada kertas.



Gambar 2. Salah Satu Karya Seni cetak tinggi Menggunakan eksperimen acuan hardboard dan tripleks.  
[Sumber: Foto Sigit Purnomo Adi ]

Eksperimen tidak hanya acuan saja, tetapi juga menggunakan tinta cetak dan juga menggunakan media digital atau setelah dicetak dalam kertas, kemudian discan untuk kemudian diolah dengan software digital imaging seperti adobe photoshop.



Gambar 3. Salah Satu Karya Seni cetak tinggi Menggunakan eksperimen pengolahan media digital.  
[Sumber: Foto Sigit Purnomo Adi ]

Tahap perenungan merupakan tahap untuk mencari bentuk visual karya, perenungan dengan berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa untuk mendapatkan visual karya. Akhirnya setelah sehari-hari mendapatkan figur semar, semar sebagai tokoh mitologi di Jawa dapat menganyomi dan pamomong jagad [20][21] Semar digunakan sebagai pengingat bahwa orang Jawa supaya tidak kehilangan Jawanya atau budaya tradisi Jawanya [22][23][24]. Semar sebetulnya sudah banyak digunakan dalam karya-karya seni rupa, akan tetapi sangat jarang digunakan dalam penciptaan karya seni grafis khususnya dengan teknik cetak tinggi. Tahap terakhir adalah pembentukan, pada tahap ini karya-karya yang dihasilkan disajikan baik virtual maupun secara luring. Tahap pembentukan sendiri langkahnya yaitu : 1. Karya-karya cetak tinggi yang sudah dicetak di atas kertas, kemudian di scan atau difoto, 2. Hasil scan atau foto diolah lagi di komputer dengan software adobe photoshop, 3. Hasil karya digital tersebut dipamerkan di media virtual dengan galeri virtual ataupun youtube channel.

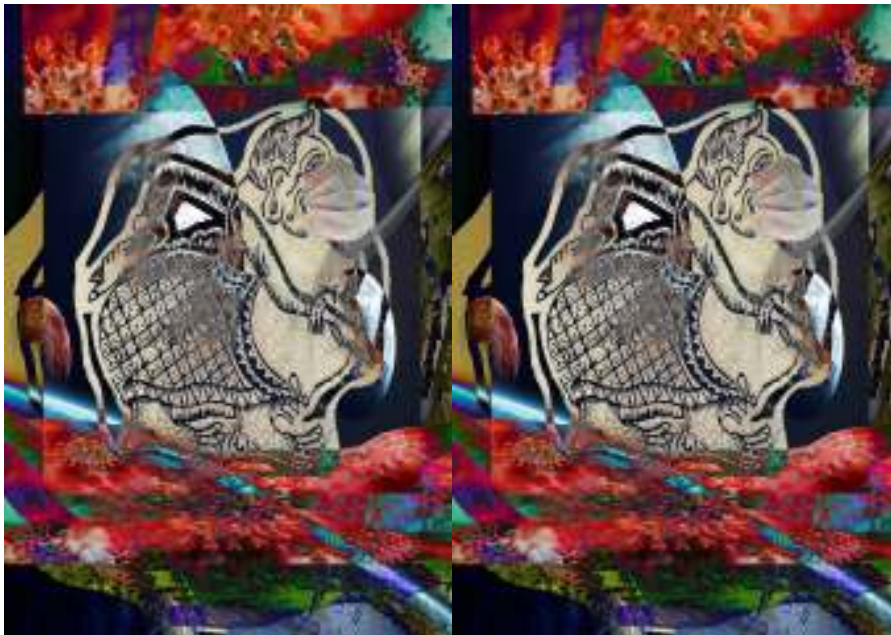
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Deskripsi Data



Gambar 4. Karya Seni Cetak Tinggi dengan Judul Semar Sang Pamomong Jagad dengan pengolahan media digital.  
[Sumber: Foto Sigit Purnomo Adi ]

Karya ini menggunakan tema kearifan lokal yaitu menggunakan salah satu tokoh Wayang, yaitu figure Semar. Karya ini menggunakan penggabungan konvensional dan digital sehingga karya ini dapat multi fungsi, selain menjadi karya seni atau sebagai media ekspresi, dapat juga sebagai karya penghias ruangan atau istilahnya elemen estetis.



Gambar 5. Karya Seni Cetak Tinggi dengan Judul Semar Sang Pamomong Jagad 2023 dengan pengolahan media digital.  
[Sumber: Foto Sigit Purnomo Adi ]

Karya ini menggunakan tema kearifan lokal yaitu menggunakan salah satu tokoh Wayang, yaitu figur Semar. Karya ini menggunakan penggabungan konvensional dan digital sehingga karya ini dapat multi fungsi, selain menjadi karya seni atau sebagai media ekspresi, dapat juga sebagai karya penghias ruangan atau istilahnya elemen estetis.

### 3.2 Pembahasan

Karya-karya yang telah disajikan dalam pengkaryaan ini menggunakan tema-tema atau visualisasi Semar. Semar sebagai tokoh mitologi Jawa diharapkan sebagai penguat identitas karya untuk dapat bersaing di kancah Internasional. Semar merupakan tokoh penganyom dan abdi yang sangat setia. Semar sakti mandraguna dan suka memberi wejangan kebaikan. Tokoh semar sampai sekarang masih digunakan sebagai simbol penganyom. Dibanding dengan tokoh lainnya semar mempunyai pribadi yang sabar, baik hati, ikhlas dan mempunyai jiwa menganyomi dan pamomong [20]. Inovasi yang menggabungkan antara konvensional dan digital serta visual atau tema yang berbasis kearifan lokal diharapkan akan mampu bersaing di dunia industri kreatif baik nasional maupun Internasional. Karya-karya yang disajikan tidak hanya bertujuan untuk media ekspresi seperti halnya lukisan atau patung, akan tetapi bisa dijadikan karya-karya souvenir, karya elemen estetis rumah dll. Untuk penyajiannya bisa dipigura maupun bisa juga berupa softfile yang dapat diputar dalam slide maupun media lainnya. Inovasi-inovasi yang telah dilakukan memang sudah pas agar dapat mengikut perkembangan jaman.

### 4. KESIMPULAN

Bahwa penelitian ini memang berbeda yang biasanya menggunakan metodologi penelitian kualitatif maupun kuantitatif. Pada penelitian ini menggunakan metodologi penciptaan seni. Pengkaryaan menggunakan seni cetak tinggi kebanyakan memang sangat "taat" dengan konvensi seni grafis. Disini penulis berusaha out of the box dengan melampaui konvensi seni grafis, agar tercipta karya yang multifungsi, tidak hanya sebagai karya seni rupa tetapi bisa menjadi karya souvenir, elemen estetis dll dan juga ditunjang dengan tema atau visual tokoh mitologi Jawa yaitu semar sehingga mampu menjadi identitas dan juga mampu bersaing dalam industri kreatif baik nasional maupun Internasional.

### PERNYATAAN PENGHARGAAN

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih atau penghargaan pada narasumber atau pihak lain. Antara lain dari seniman-seniman woodcut Solo raya, Komunitas Rumah Grafis Makmur, Makmoer Art Project dll. Yang telah membantu di dalam penulisan artikel ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Supriyanto, *Setengah Abad Seni Grafis Indonesia*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), 2000.
- [2] S. P. Adi, *Seni Cetak Grafis (Edisi Cetak Tinggi)*. Surakarta: UNS Press, 2020.
- [3] S. P. Adi, A. Pandanwangi, I. G. N. T. Marutama, and S. H. Yudhanto, "PENCIPTAAN KARYA CETAK TINGGI DENGAN MIXED MEDIA SEBAGAI UPAYA MENCIPTAKAN INOVASI DAN KREASI BERBASIS TRADISI JAWA," *Brikolase J. Kaji. Teor. Prakt. dan Wacana Seni Budaya Rupa*, vol. 13, no. 1, pp. 77–84, 2021.
- [4] M. D. Marianto, *Seni Cetak Cukil Kayu*. Yogyakarta: Kanisius, 1988.
- [5] S. P. Adi, "Seni Grafis era 1946," vol. 1, 2018, [Online]. Available: <https://ejournal.unisnu.ac.id/JSULUH/article/view/679>.
- [6] *Katalog Pekan Seni Grafis Yogyakarta 2019*. Yogyakarta, 2019.
- [7] M. Marianto, "Ecoart Through Various Approaches," *J. Urban Soc. Arts*, vol. 7, no. 1, pp. 21–29, 2020, doi: 10.24821/jousa.v7i1.4084.
- [8] S. P. Adi, *Cetak Sablon dalam Karya Seni Grafis*. Gorontalo: Ideas Publishing, 2022.
- [9] W. Sri Wulandari, "Seni Grafis Yogyakarta dalam Wacana Seni Kontemporer," *ITB J. Vis. Art Des.*, vol. 2, no. 1, pp. 99–111, 2008, doi: 10.5614/itbj.vad.2008.2.1.7.
- [10] R. Justian, Y. Munaf, and D. Dharsono, "EKSISTENSI JANGKOI DALAM KARYA SENI GRAFIS," *Gorga J. Seni Rupa*, vol. 9, no. 2, p. 273, Sep. 2020, doi: 10.24114/gr.v9i2.19951.
- [11] S. P. Adi, N. Susanti, and M. N. R. Panggabean, *Cetak Tinggi dan Pengaplikasiannya*. Dwi-Quantum, 2020.
- [12] S. P. Adi, I. G. N. T. Marutama, S. Rinawati, and M. K. M. Saat, "Poster dengan Teknik Cetak Tinggi sebagai Bentuk Kritik Ekologis," *Vis. Herit. J. Kreasi Seni dan Budaya*, vol. 4, no. 2, pp. 84–91, 2022.



- [13] S. D. Kartika, *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains, 2017.
- [14] S. D. Kartika, *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Karanganyar: ISI Press Solo, 2007.
- [15] I. Tri Marutama, SP Adi, E. Wulandari, and R. W. Herlambang, "Tri Pramana As Visual Communication Design Approach," vol. 207, no. Reka, pp. 329–332, 2019, doi: 10.2991/reka-18.2018.72.
- [16] M. Ilyas, "Lingkungan Hidup Dalam Pandangan Islam," *J. Sos. Hum.*, vol. 1, no. 2, pp. 154–166, 2008, doi: 10.12962/j24433527.v1i2.672.
- [17] S. D. Kartika, *Kreasi Artistik perjumpaan tradisi modern dalam paradigma karya seni*. Karanganyar: Citra Sains, 2016.
- [18] P. M. Sukerta, M. D. Marianto, S. Hadi, and others, "EARTH'S CREATION STIMULUS: CREATION OF GRAPHIC ARTS WITH USED PLYWOOD MEDIA," *Artist. Int. J. Creat. Innov.*, vol. 2, no. 1, pp. 33–41, 2021.
- [19] F. D. A. Puspitasari, "Piwulang Jawi : Journal of Javanese Learning and Teaching," *J. Javanese Learn. Teach.*, vol. 5, no. 2, pp. 17–25, 2017, [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/piwulang/article/view/19712>.
- [20] F. Kurniawan, N. Zaman, A. Sujana, Z. Ramli, and F. S. Rupa, "MAKNA SEMAR DALAM KALIMAH SYAHADAT," pp. 271–285.
- [21] T. R. Rohidi and S. Sabana, "Seni grafis sebagai ekspresi budaya dan jejak teraannya dalam kancah seni rupa dan pendidikan seni di Indonesia," *Imajinasi*, vol. IX, no. 2, pp. 79–88, 2015.
- [22] R. Widayat, M. Khizal, M. Saat, and S. P. Adi, "The Aesthetics and Meaning of Traditional Paintings : Forbidden Wealth ( Pesugihan ) by Tjitro Waloejo in Surakarta," *Wacana Seni J. Arts Discourse*, vol. 19, pp. 29–45, 2020, doi: <https://doi.org/10.21315/ws2020.19.3>.
- [23] Djono, T. P. Utomo, and S. Subiyantoro, "Nilai Kearifan Lokal," *Humaniora*, vol. 24, no. 3, pp. 269–278, 2012.
- [24] L. Gitleman, "Sesaji Kupat Dalam Tradisi Gumbregan Di Desa Kemiri Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Gunungkidul," *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, vol. 22, pp. 57–70, 2014.