

KREATIVITAS SENI GRAFIS *LINOCUT* DI MASA PANDEMI : “WORKSHOP *LINOCUT* OLEH CUKILIN DI CANGGU BALI”

Dwi Novitasari, S.Sn., M.Sn.

STMIK STIKOM Indonesia, Denpasar- Bali

novita.saridwi@stiki-indonesia.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Received : Maret, 2021
Accepted : April, 2021
Publish online : Mei, 2021

ABSTRACT

For some people, limiting activities during the pandemic actually makes them more creative, such as graphic and fine arts artists from Bali who are members of "cukilin" collaborating and cooperating with several parties such as studios, restaurants and coffee shops located in Canggu - Bali, making workshops linocut which includes high printing techniques, through the creative process of drawing sketches, then cuts it to follow the image pattern before finally becoming a stamp as a print reference, which can be used repeatedly on media such as cloth, paper, etc. Of course, this workshop activity follow the regulation of health protocols according to existing standards. Furthermore, in this study refers to the qualitative method based on the results of observations, interviews, documentation and literature study. With the results of research how the creativity of linocut, which is one of the earliest (ancient) techniques with manual processing, was able to attract local and foreign people during a pandemic. Not only does it just release boredom from online activities during the pandemic, this Linocut graphic arts creativity also produces creative products that have value and function.

Key words : Creativity, linocut/ lino printmaking, pandemic

ABSTRAK

Bagi sebagian orang pembatasan aktifitas saat pandemi justru membuat mereka lebih kreatif, seperti halnya seniman grafis dan seni murni dari Bali yang tergabung dalam “cukilin” melakukan kolaborasi dan bekerjasama dengan beberapa pihak seperti studio, restoran dan *coffe shop* bertempat di Canggu – Bali, membuat workshop seni grafis *linocut* yang termasuk teknik cetak tinggi, melalui proses kreatif dari sketsa gambar, kemudian dicukil mengikuti pola gambar sebelum akhirnya menjadi *stamp* sebagai acuan cetak, yang bisa digunakan berulang pada media seperti kain, kertas, papan dan lainnya. Kegiatan workshop ini tentunya tetap mematuhi protokol kesehatan sesuai dengan standar yang ada. Selanjutnya dalam penelitian ini mengacu

pada metode kualitatif berdasarkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Dengan hasil penelitian bagaimana kreativitas seni grafis *linocut*, yang termasuk teknik tertua dengan proses pengerjaan manual, mampu menarik minat masyarakat lokal maupun asing di saat pandemi. Tidak hanya sekedar melepaskan kebosanan dari kegiatan *online* selama pandemi, kreativitas seni grafis *linocut* ini juga menghasilkan produk kreatif yang memiliki nilai dan fungsi.

Kata Kunci: Kreativitas, Seni Grafis *Linocut*, Pandemi

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 berdampak terhadap hampir seluruh sektor kehidupan masyarakat salah satunya penggiat seni, hal ini juga berpengaruh pada perilaku dan pola hidup dengan di lakukannya pembatasan aktivitas yang mengakibatkan kerumunan massa seperti pertunjukan, pameran karya serta kegiatan seni lainnya. Tentunya hal ini sangat menyulitkan bagi penggiat seni yang tidak dapat melakukan aktivitas berkarya seperti biasanya. Ditengah kesulitan yang terjadi terkadang muncul ide kreatif, mencari celah untuk tetap berkarya dalam situasi yang mau tidak mau harus tetap kita jalani dan patuhi.

Mencoba bangkit dari aktifitas yang kebanyakan dirumah saja, kreativitas tentunya tidak akan terhenti begitu saja bagi para seniman, jika di amati mulai banyak seniman yang membuat workshop serta mempromosikan secara online melalui media social, beragam karya dan proses kreatif yang disuguhkan bisa menjadi alternatif kegiatan yang cukup menghibur di saat pandemi, serta memberi pengalaman baru bagi peminatnya. Contohnya seperti Artniluh dan Kapingit Studio *brand* masing – masing dari seniman Ni Luh Pangestu dan Lie Ping Ping yang dengan latar belakang seni grafis dan seni murni yang berkolaborasi dan membentuk “cukilin” mulai membuat workshop *linocut* dimana seni grafis ini termasuk dalam teknik cetak tinggi, teknik paling awal (kuno) dalam dunia grafis, jika dulu menggunakan lembaran kayu, sekarang jauh lebih mudah jika mencukil pada linoleum/ karet lino yakni dengan menghilangkan (cukil) melepaskan lapisan atas bidang sesuai dengan pola yang sudah di gambar, sehingga bagian yang tidak tercukil atau bagian yang tidak hilang dapat di beri tinta, teknik ini biasa dikenal dengan istilah “cetak cukil”, dikerjakan bertahap melalui proses kreatif yang masih manual, mulai dari sketsa gambar, proses pencukilan dan memberi tinta pada lapisan atas dengan cara di roll kemudian di cetak dalam

berbagai bidang seperti kertas, kain, acrylic dan media lainnya yang sifatnya fungsional.

Workshop yang dibuat oleh “cukilin” biasanya bekerja sama dengan studio, restoran dan *coffee shop* seputaran canggu sebagai tempat diadakan workshop *linocut* tersebut, selanjutnya “cukilin” dan partner akan memposting melalui media social masing-masing supaya workshop ini dapat dipromosikan ke masyarakat terkait informasi lokasi, biaya, dan apa saja yang diperoleh saat mengikuti workshop tersebut. penulis mengamati melalui media sosial, workshop *linocut* ini diadakan rutin hampir satu minggu sekali di lokasi yang berbeda, seperti di daerah ubud dan canggu. Penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut dengan mengikuti workshop *linocut*, yang dapat menginspirasi dalam berkarya, membuat satu produk kreatif yang fungsional serta memiliki nilai jual. Selanjutnya mungkin bagi beberapa orang, kreativitas seni grafis *linocut* ini cukup menarik bila dicoba sebagai sarana untuk melepas kebosanan dari rutinitas *online* yang serba digital selama pandemi, dengan memulai mencoba satu konten kreatif sebagai pengalaman baru, pengembangan diri pada bidang seni grafis yang dikerjakan secara langsung, manual dan kembali ada interaksi sosial dengan tetap mengikuti protokol kesehatan. Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis akan membahas, bagaimana kreatifitas seni grafis *linocut* yang termasuk teknik awal (kuno) ini, menjadi satu kegiatan yang menarik bahkan rutin diadakan saat pandemi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan secara langsung melalui wawancara, dokumentasi, kajian internet dan kepustakaan. Dengan harapan penelitian ini nantinya dapat dikembangkan, serta menjadi refrensi untuk peneliti lain serta pembahasan yang disampaikan dapat bermanfaat untuk menginspirasi, memberi wawasan lebih dalam terkait seni grafis *linocut*.

METODE PENELITIAN

Terkait penelitian kreativitas seni grafis *linocut* di masa pandemi ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang diawali dengan observasi, dimana penulis berpartisipasi mengikuti workshop *linocut* oleh “cukilin” yang saat itu diadakan di sebuah restoran bernama Pali Bali berlokasi di Padang Linjong Canggü, observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung dan mencari data terkait penelitian. Selanjutnya metode wawancara dalam hal ini wawancara dilakukan dengan seniman dari “cukilin” secara langsung, tidak ada sesi tanya jawab, jadi cukup fleksibel sangat terbuka karena tidak ada daftar pertanyaan yang terstruktur sehingga mengalir begitu saja seiring proses pembuatan karya secara bertahap saat workshop *linocut* berlangsung, sehingga informasi serta wawasan yang didapat cukup mendalam. Kemudian untuk dokumentasi penulis dibantu oleh penyelenggara workshop untuk melengkapi dokumentasi berupa foto kegiatan, yang kemudian dapat dijabarkan dalam hasil dan pembahasan dalam penelitian ini. Adapun metode kepustakaan dan kajian internet guna memperoleh data melalui

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah pengumpulan data observasi dilakukan terkait kreativitas seni grafis *linocut* oleh “cukilin” penulis mencoba mengamati bagaimana sebuah proses yang merupakan teknik awal (kuno) dalam seni grafis ini justru menjadi daya tarik dan menarik minat di tengah aktifitas yang serba *online* selama pandemi. Berdasarkan wawancara dengan Ni Luh Pangestu dan Lie Ping Ping pembentuk “cukilin”, seniman awalnya hanya memajang atau memamerkan karya di galeri atau pameran dengan medium yang besar seperti lukisan, instalasi dan karya yang sifatnya pribadi, di mana berkarya berdasarkan kepuasan, ungkapan serta emosi personal. Di masa pandemi ini media social seperti Instagram menjadi alternatif yang akhirnya memberikan banyak kesempatan untuk memulai merubah kebiasaan berkarya seniman sehingga mempunyai karya yang bermanfaat tidak hanya bagi diri sendiri tapi juga memiliki kebermanfaatan nilai dan fungsi bagi orang lain, serta mampu menciptakan pasar. Terlihat dari seberapa rutinnya kegiatan workshop *linocut* oleh “cukilin” yang diadakan setiap minggunya, berhasil menarik pasarnya sendiri. Hal ini tentunya menginspirasi banyak orang khususnya pecinta seni, dengan adanya perubahan tidak menutupi adanya peluang.

media social, artikel penelitian yang sejenis, buku yang sifatnya ada kaitanya dengan penelitian kreativitas seni grafis *linocut* di masa pandemi.

Menurut Hendroyono (2014:57) Kreativitas itu sangat menyenangkan, bayangkan jika kreativitas adalah virus yang menyebar dengan cepat, menjadi bangsa yang berbakat, bakat sebenarnya menjadi modal kuat untuk maju, berinisiatif melakukan sesuatu yang bermanfaat adalah dasar dari kreativitas. Dalam hal ini “cukilin” jika dianalogikan sebagai virus, yang menyebarkan kreativitas seni grafis dengan mempertahankan teknik kuno namun dikemas menjadi hal baru, bagi masyarakat pecinta konten kreatif. Bersama berbagi emosi untuk dituangkan dalam karya melalui proses kreatif yang dilakukan secara bertahap mulai dari membuat sketsa, mencukil atau membuat relief pada permukaan linoleum, selanjutnya dicap pada kain atau kertas.



Gambar 1. Portofolio karya linocut seniman “cukilin”
[Sumber: Penulis]

Karya seni grafis linocut milik seniman yang diperkenalkan saat workshop dimulai dapat dijadikan gambaran bagi peserta yang sama sekali belum pernah membuat karya *linocut* sebelumnya. Seni grafis atau seni cetak grafis sebenarnya memiliki pengertian yang sangat luas dan berbeda dengan desain grafis. Seni grafis atau dalam Bahasa Inggris biasa dikenal dengan *printmaking* merupakan cabang seni murni (*Fine Art*) yang menggunakan metode cetak - mencetak, sebagai cara untuk mengungkapkan ekspresi berkarya seorang seniman.

Seni grafis sebenarnya sudah ada sejak tahun 762 – 769 M seni ini termasuk seni yang kuno dengan teknik tertua. Seiring perkembangan jaman seni yang awalnya menggunakan lapisan kayu untuk dicukil atau di kenal dengan *woodcut*, teknik cetak tinggi menggunakan prinsip kerja *negative*, yaitu hasil gambar akan terbalik dengan hasil cetak. Saat ini cetak tinggi sudah dikembangkan menggunakan karet linoleum yang lebih mudah di cukil, lebih awet jika disimpan jangka panjang dan flexible.



Gambar 2. Proses sketsa
[Sumber: “cukilin”]

Peserta akan di sediakan bahan seperti karet lino berukuran Panjang x lebar 15 - 20 cm, pensil, penghapus, pisau khusus untuk mencukil lino dengan ukuran yang berbeda - beda dan gunting. Berikut adalah proses awal pengerjaan *linocut*, yakni proses pembuatan sketsa, gambar sketsa pada permukaan karet lino dengan pensil dan mudah dihapus, tidak ada tema yang dikhususkan jadi peserta bebas membuat gambar sesuai keinginan. Dalam tahap ini peserta tidak harus jago untuk menggambar, gambar dengan detail yang rumit akan memakan waktu yang lama saat proses mencukilnya, untuk itu sebaiknya peserta disarankan membuat bentuk yang sederhana, supaya lebih mudah dalam pengerjaan proses atau tahap selanjutnya yakni mencukil. Peserta bisa terlebih dahulu mencari ide dan referensi dari internet untuk melihat contoh karya - karya linocut diluar sana atau dari portofolio karya linocut milik seniman “cukilin”, gambar dapat terlebih dahulu di tiru baru kemudian di modifikasi supaya tidak sama persis dengan karya yang sudah ada sebelumnya. Selanjutnya ukuran karya juga disesuaikan dengan medium yang akan dicetak, agar lebih mudah untuk mengatur posisi dan letak

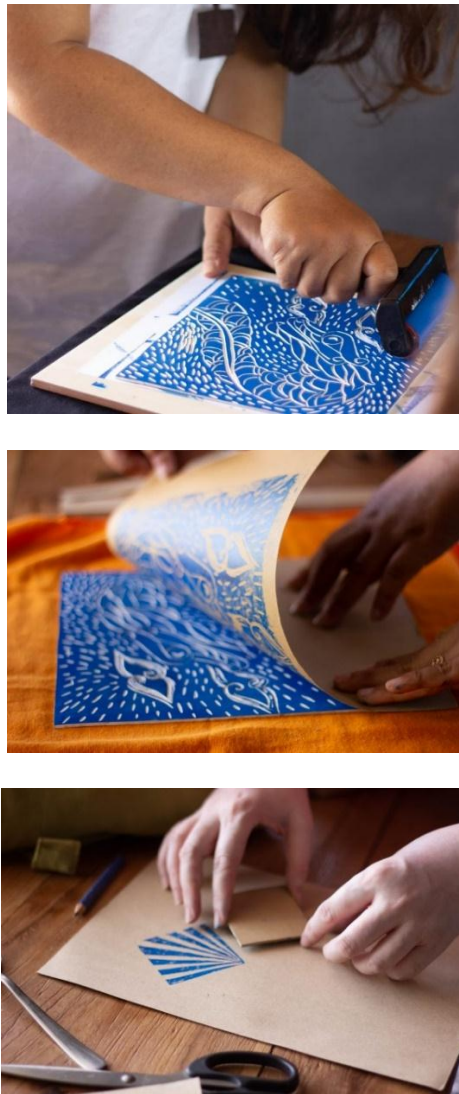
saat dicetak. Workshop berlangsung dengan tetap memetui protokol Kesehatan dengan tetap menjaga jarak dan membatasi peserta yang hadir, panitia juga memastikan peralatan yang di gunakan bersih dan steril.



Gambar 3. Proses Cukil pada karet lino yang sudah di gambar sebelumnya
[Sumber: Penulis]

Proses selanjutnya, setelah selesai menggambar sketsa pada karet lino, yakni lanjut ke tahap mencukil permukaan lino atau membuat relief dengan mengikuti pola yang sudah digambarkan. Mencukil disini membuang atau melepaskan lapisan karet lino sehingga membentuk pola tinggi dan rendah atau cekungan, lapisan permukaan lino yang tidak tercukil atau permukaan yang tinggi yang akan menjadi acuan cetak atau bagian yang akan di isi dengan tinta. Proses ini memerlukan konsentrasi, kehati-hatian, serta ketelitian yang tinggi untuk mengetahui bagian mana yang ingin ditampilkan meliputi garis, bentuk dan arsiran. Selain itu saat mencukil dengan pisau lino, juga harus mengatur tebal tipis serta kedalaman cukilan, pengulangan dalam proses mencukil terkadang membuat garis menjadi lebih lebar, karena konsepnya mencukil lino disini, seperti menyerut lapisan lino secara berulang – ulang sehingga bagian yang terserut menjadi bagian yang dilepaskan atau membuang bagian yang tidak diperlukan mengikuti pola atau rancangan gambar. Disediakan lima mata pisau yang berbeda oleh “cukilin” yang dapat peserta gunakan dalam workshop ini. Proses cukil juga akan menentukan berhasil tidaknya hasil cetakan, karena ini akan dijadikan acuan untuk mencetak secara berulang.

Tahap ini memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi khususnya untuk pemula, karena semua dikerjakan secara manual.



Gambar 4. Proses stamp/ mencetak pada kertas
[Sumber: cukilin]

Tahap yang selanjutnya adalah proses pemberian tinta, seperti urutan dokumentasi di atas, tinta di ratakan pada permukaan *linocut* menggunakan roll, setelah proses meratakan tinta selesai, kita bisa merevisi hasil cukilan terlebih dahulu untuk melihat bagian mana saja yang belum tercukil dengan sempurna, misalnya cukilan kurang dalam, lebar atau kurang jelas. Pada foto kedua, karena bidang *linocut* cukup besar maka kertas ditempel di atas sehingga lebih mudah untuk mengatur posisi letak, kemudian kertas ditekan – tekan untuk mentransfer tinta yang melekat pada bidang lino, setelah itu kertas di angkat secara perlahan untuk melihat hasil cetakan. selanjutnya karena bidang *linocut* lebih kecil, maka kertas diletakkan

di bawah dan *linocut* yang sudah dilapisi tinta ditransfer pada kertas seperti cara kerja stample. Hasil karya ini tentunya dapat dikembangkan jika ingin membuat logo atau brand usaha yang sifatnya personal.

Jenis tinta yang digunakan pada seni grafis ini biasanya adalah tinta berbasis minyak (*oil based*), “cukilin” menggunakan tinta offset cemani, tinta yang khusus di gunakan untuk cetak tinggi serta dapat di gunakan pada beberapa medium seperti, kertas, kain, kaca, plastik dan sebagainya.



Gambar 5. Hasil cetak *linocut* kolaborasi Penulis dan Peserta lain pada kain (*totebag*)
[Sumber: Penulis]

Proses cetak pada medium kain juga sama seperti proses stamp, meletakkan *linocut* sebagai acuan cetak diatas permukaan kain kemudian ditekan merata. Pada medium kain perlu waktu sedikit lebih lama supaya tinta kering dengan sempurna. Banyak ilmu yang di dapat dalam setiap tahap proses kreatif. Selain pengalaman, proses kreatif, penulis juga dapat langsung berkolaborasi dengan peserta lainnya dengan menggabungkan karya masing – masing pada satu medium. kemampuan untuk menjadikan sebuah karya seni yang memiliki nilai dan fungsi tentunya tidak akan berhasil tanpa adanya kreativitas, dimana sebuah desain, gambar atau bentuk visual dapat menjadi suatu media yang efektif dan bermanfaat, tidak sekedar mengekspresikan hasrat atau keinginan individu.



Gambar 6. Detail karya *linocut* Artniluh dan Lie Ping Ping, seniman “cukilin”
[Sumber: Penulis]

Hasil karya dengan teknik *linocut* lebih terlihat autentik, masing-masing orang punya karakter dan garis tangan yang berbeda saat proses mencukil tampilan raut *linocut*. Tentunya sangat sulit untuk menjipak karya yang sudah ada sebelumnya agar sama persis dari detail serta tingkat kerumitan. Dalam wawancara Artniluh juga pernah membuat karya digital yang kemudian di print kedalam medium kain menjadi hijab, scarf dan lembaran kain untuk pakaian. Dengan tampilan visual *full print* dan *full color*, banyak juga yang lebih tertarik dengan teknik kuno seni grafis *linocut* meski tidak bisa menghasilkan banyak warna, namun lebih hemat biaya, dan satu desain karya *linocut* bisa di produksi keberbagai medium sesuai dengan kebutuhan, mudah dibawa, selain itu karya yang dibuat manual tentunya memiliki nilai originalitas, sebuah produk dengan proses *handmade* lebih bernilai seni tinggi dan *limited edition*.

Workshop seni grafis *linocut* oleh “cukilin” ini menawarkan harga mulai dari Rp150 ribu hingga Rp600 ribu, harga di sesuaikan dengan tempat/ lokasi diadakannya workshop, selain itu benefit apa saja yang diperoleh peserta misalnya untuk harga tertinggi peserta akan mendapat snack, paket kit lengkap yang berisi peralatan mencukil seperti lima mata pisau cukil, karet lino, roll, dan cat/tinta untuk dibawa pulang. Biasanya ada tambahan medium cetak salah satunya seperti kaos, masker kain dan juga *totebag* untuk dibagikan kepada peserta. Sedangkan untuk harga terendah peserta akan mendapat snack dan seluruh peralatan *linocut* akan disediakan hanya

untuk digunakan selama workshop berlangsung, hanya hasil karya *linocut* peserta saja yang boleh dibawa pulang. Untuk keterangan lebih lebih lengkapnya, “cukilin” dan lokasi yang bekerjasama, akan memposting melalui media social benefit apa saja yang didapat Ketika mengikuti workshop *linocut* ini. Bagi pecinta seni yang ingin merasakan pengalaman baru di bidang seni grafis *linocut*, harga yang ditawarkan sangat sebanding dengan ilmu yang di bagikan, tidak hanya memiliki nilai fungsi pribadi (berkaraya berdasarkan kesenangan sendiri), namun bila dikembangkan banyak sekali manfaat yang bisa kita buat dengan teknik cetak tinggi seni grafis *linocut* meski dengan cara yang manual dan sederhana, mulai dari membuat stamp untuk logo atau label brand, membuat desain sederhana untuk merchandise dicetak pada media seperti tas kain, masker, kaos, sarung bantal dan sebagainya. Sehingga karya yang dihasilkan jauh lebih efektif, fungsional, memiliki nilai jual dimana desain tersebut juga dapat di nikmati oleh orang lain. Kedepannya cukilin juga ingin membuat workshop yang lebih terjangkau untuk pelajar atau mahasiswa dengan peserta yang lebih banyak, namun untuk saat ini hal ini belum memungkinkan dikarenakan pandemi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan pada penelitan ini dapat disimpulkan dengan kreativitas dan inovasi, masa pandemi menjadi sebuah tantangan untuk tetap menciptakan karya dan juga mengasah kemampuan diri. Seniman yang tergabung dalam “cukilin” berhasil menarik perhatian masyarakat melalui media sosial dengan mencoba memberi nilai dan makna baru dengan mengangkat kembali teknik awal (kuno) seni grafis *linocut*, nyatanya menjadi sesuatu hal yang baru, ditengah jaman yang serba digital saat ini. Workshop seni grafis *linocut* yang akhirnya mampu memiliki pasarnya sendiri dengan teknik kuno secara manual namun bisa menghasilkan karya yang original, autentik, bernilai seni tinggi bersifat fungsional dan juga efektif karena dapat dikembangkan serta di cetak keberbagai media. Namun sayangnya untuk saat ini, dengan biaya workshop yang relative cukup tinggi, kegiatan ini jarang diikuti oleh pelajar atau mahasiswa yang seharusnya mampu berkreasi, menciptakan suasana bersosialisai serta berkolaborasi melalui pengalaman kreativitas seni grafis khususnya seni cetak cukil atau *linocut*. Diharapkan kedepannya workshop ini bisa dibuat dengan biaya yang lebih terjangkau bagi pelajar dan mahasiswa, serta bisa diadakan di sekolah, kampus atau tempat umum lain yang strategis.

Karena saat ini workshop *linocut* diadakan terbatas yakni di beberapa coffe shop, bar dan resto serta studio kesenian yang berlokasi di daerah ubud dan canggu yang bekerjasama dengan “cukilin”. Selanjutnya diharapkan kedepannya dengan penelitian ini, peneliti lain juga dapat mengadakan penelitian yang lebih luas dan mendalam terkait seni grafis serta aspek-aspek lain yang belum terungkap.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hendroyono, Handoko. 2014. DO. Jakarta : Gramedia.
- [2] Hadi, Umar H. 2007. Irama Visual. Yogyakarta : Jalansutra.
- [3] Kusrianto, Adi. 2005. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : Andi Offset.
- [4] Santo, Neddy Tris dkk. 2012. Menjadi Seniman Rupa.Solo : PT Tiga Serangkai Puataka Mandiri
- [5] Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2019. Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : PT Kanisius Yogyakarta.
- [6] Ramadhan, Sigit M. “Penerapan Metode Reduksi pada Penciptaan Karya Seni Grafis Cetak Tinggi Cukil Kayu Chiaroscuro “. Jurnal Rupa Volume 03, No.01, 2018
- [7] EmP. Prakoso. “Linocut Print on Merchandise. Internet: <http://dkv.binus.ac.id/2020/05/30/linocut-printon-merhandise>, 30 mei, 2020 [Jan. 07, 2021].