

KARAKTERISTIK SENI GRAFIS KARYA ARISWAN ADHITAMA

¹ Insanul Qisti Barriyah, ² Sudono Yusuf

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Prodi. Pendidikan Seni Rupa
Jl. Taman Siswa No. 25 Wirogunan, Yogyakarta 55151
¹insanul_qisti@ustjogja.ac.id, ²sdnyusuf02@gmail.com

ABSTRAK

Ariswan Adhitama adalah seorang seniman grafis dari Yogyakarta yang bertempat tinggal di Dusun Beteng, Jatimulyo, Girimulyo, Kabupaten Kulonprogo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Konsistensi dalam berkarya grafis oleh Ariswan mengemuka dengan kemampuannya memanfaatkan celah ruang eksplorasi teknis seni grafis. Karya-karyanya menggunakan teknik *monoprint*, dicetak tunggal dengan warna yang beragam. Hal ini menjadi ketertarikan untuk dijadikan sebagai ruang dilakukannya penelitian terhadap karakteristik yang muncul. Penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian adalah karya grafis ciptaan Ariswan Adhitama. Secara deskriptif penelitian ini akan mendeskripsikan tema penciptaan karya, proses pembuatan karya, dan mengidentifikasi karakter pada karya seni grafis Ariswan Adhitama. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis menggunakan metode triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan beragam kemungkinan eksplorasi lanjutan dari pemilahan karya menurut karakteristik dari seniman dan penguasaan teknik pencetakan.

Kata kunci: Ariswan Adhitama, Karakteristik karya grafis, Grafis teknik monoprint.

ABSTRACT

Ariswan Adhitama is a graphic artist from Yogyakarta who lives in Jatimulyo, Girimulyo, Kulonprogo Regency, Special Region of Yogyakarta. Ariswan great consistency emerge ability to take advantage of gaps in graphic art technical exploration. Almost of his works use the monoprint technique, it single printed with various colors. This become the main interest for conducting research on thus characteristics. This research using descriptive qualitative, while the research subject are the graphic works created by Ariswan Adhitama. This study will describe the theme of the creation from Ariswan works, the process of making works, and identify the characters in Ariswan Adhitama's graphic artwork. Data collection through observation, interviews, and documentation, while the analysis using data triangulation method. The results of the research show various possibilities for further exploration of the sorting of works according to the characteristics of the artist and mastery of printing techniques.

Keywords: Ariswan Adhitama, Characteristics of graphic works, Monoprint technique.

PENDAHULUAN

Sejarah pertumbuhan seni grafis di Indonesia banyak dilatar belakangi oleh persoalan politik, sosial, dan ideologi. Era perjuangan dan revolusi menumbuhkan semangat juang dalam berbagai cara, termasuk kesenian di kota-kota yang dikenal sebagai wilayah pergerakan. Salah satu pusat kesenian yang tak luput dari dampak tersebut adalah Yogyakarta. Wilayah mandiri yang diakui oleh kolonial ini berpusat pada keraton yang mengayomi keberadaan seniman perjuangan. Seni grafis menjadi salah satu ruang gerak secara komunikasi visual untuk perwujudan kemerdekaan Indonesia.

Seni Grafis yang identik dengan acuan cetak, serta ketrampilan teknik cetak mencetak untuk memperbanyak karya, dalam perkembangannya tentu saja dapat memberi banyak ruang eksplorasi teknik seni grafis. Teknik ini berkembang makin luas dan beragam serta memberikan banyak alternatif penciptaan karya untuk mencapai ide karakteristik yang khas. Berakhirnya era perjuangan dan revolusi tidak menyurutkan keberadaan seniman grafis di wilayah Yogyakarta. Hal ini terutama dengan berdirinya institusi seni di kota tersebut.

Perkembangan jaman berdampak dengan munculnya teknologi dalam berbagai bidang. Teknik seni grafis konvensional yang berpadu dengan unsur teknologi membuat banyak

seniman tetap bertahan bahkan memunculkan seniman-seniman baru di bidang seni grafis. Salah satu seniman di Yogyakarta yang konsisten dalam berkarya di bidang seni grafis dengan karakteristik yang sangat khas adalah Ariswan Adhitama. Pameran tunggalnya di lokasi Bentara Budaya Yogyakarta yang bertajuk “In Repair Ariswan Adhitama” pada bulan Desember tahun 2010 dibuat dengan teknik membuat karya cetak tunggal (*monoprint*), dengan ukuran karya yang sangat besar.

Pameran tersebut memunculkan spekulasi akan adanya terobosan baru terutama di pemahaman karakteristik karya. Istilah “karakteristik” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain (Doni Kusuma, 2007:80). Karakter yang membedakan ini bisa dibangun dan dikembangkan kapan saja sebagai bentuk adaptasi manusia terhadap alam atau lingkungan sekitarnya. Pemahaman untuk persepsi keseniman pembentukan karakter bisa dilakukan dengan upaya proses pembiasaan diri untuk menemukan ciri khas. Proses terus menerus ini disebut sebagai “habbit” atau kebiasaan.

Karya Ariswan yang muncul saat itu memang menghadirkan figur-figur bernuansa imajinatif yang memberikan rasa ketertarikan tersendiri bagi pemirsa. Menurut Ariswan figur-figur ini muncul hasil pengolahan ide dari permenungannya mengenai proses

perjalanan kehidupan yang dia lalui. Manusia pada hakekatnya akan sering mempertanyakan posisi akan perannya dalam kehidupan. Pahit, asam, getir, serta kerasnya kehidupan menjadikan seseorang memiliki arti.

Ide penciptaan karya yang sifatnya imajiner ini direlevansikan dengan teknik *monoprint*, teknik cetak dengan menggunakan satu acuan cetak saja. Teknik *monoprint* adalah teknik cetak tunggal yang memang populer dalam penciptaan karya seni grafis. Jadi pada saat proses pengaplikasian cetak hanya menggunakan satu acuan cetak saja, atau terbatas untuk satu warna. Teknik cetak sendiri dibedakan menurut acuan cetaknya; ada cetak tinggi, cetak dalam, cetak saring, dan cetak datar. Karya yang diciptakan oleh Ariswan termasuk jenis cetak tinggi karena bidang acuan lebih tinggi yang digunakan.

Berikut adalah beberapa karya Ariswan Adhitama yang ditampilkan dalam pameran bertajuk “In repair Ariswan Adhitama” di Bentara Budaya Yogyakarta Tahun 2010:



Gambar 2. *The Gardener*, monoprint in canvas, 180x140cm² Tahun 2010.



Gambar 1. Foto Ariswan Adhitama.
Sumber: Foto oleh Sudono Yusuf, 2018



Gambar 3. *Grow in Limitedness*, monoprint in canvas, 200x150cm² Tahun 2010.

METODOLOGI

Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dengan pembahasan secara deskriptif. Data diambil langsung di lokasi penelitian dengan proses pengamatan berperan serta pada studio Ariswan di dusun Beteng, Jatimulyo. Penggalan data juga didapatkan dari studi literatur terutama pemberitaan mengenai ajang pameran yang berlangsung tahun 2010 di Bentara Budaya Yogyakarta. Data literatur lain juga diperoleh dari arsip IVAA (Indonesian Visual Art Archive) Yogyakarta. Bahan data juga digali dan dikumpulkan dari proses wawancara dengan pelaku secara langsung. Hasil data didokumentasikan dengan foto-foto, catatan jurnal, video, dan lainnya.

Data yang terkumpul kemudian di klasifikasi untuk kemudian dianalisis dengan teknik triangulasi sumber data untuk mendapatkan irisan data yang sah sebagai asumsi pernyataan. Data yang tidak digunakan akan dilakukan reduksi. Triangulasi dari tiga sumber data yaitu pengamatan, wawancara, dan studi literatur. Hasil dari analisis yang dilakukan menemukan bahwa dalam proses penciptaan karya seni grafis, seniman Ariswan Adhitama mendapatkan ide-ide estetis dalam penciptaan karyanya ialah dari kejadian-kejadian dalam kehidupannya sehari-hari, baik dalam ruang lingkup keluarga, isu-isu politik, dan apa yang beliau sedang rasakan.

ANALISIS

Seni Grafis adalah percabangan dari keilmuan seni rupa yang proses pembuatan karyanya menggunakan teknik cetak. Rangkaian kerja proses penciptaan karya Ariswan dimulai dari pembuatan acuan cetak menggunakan lembaran kayu yang dicukil (*woodcut*) untuk membentuk bidang hasil cukilan yang rendah sehingga meninggalkan area bidang yang lebih tinggi sebagai areal pencetakan. Bahan acuan yang digunakan adalah lembaran papan MDF (*hardboard*) yang bisa didapatkan ditoko bangunan dengan ketebalan beragam. Proses awal adalah membuat sketsa diatas *hardboard* tersebut untuk mempermudah saat akan dicukil.



Gambar 4. Proses pembuatan sketsa pada bidang karya/lembaran papan *hardboard*.

Sumber: Foto oleh Sudono Yusuf, 2018

Setelah pembuatan sketsa selesai langkah berikutnya adalah pemberian warna pada bagian yang akan dicukil. Pemberian warna menurut Ariswan selain bisa dengan jelas menunjukkan bagian mana yang belum dicukil juga bisa memunculkan ide spontan saat melakukan pencukilan.

Pencukilan dilakukan dengan berbagai jenis pisau dan alur alat cukil tergantung dari tekstur yang ingin dimunculkan pada karya tersebut.



Gambar 5. Proses pewarnaan hasil sketsa.
Sumber: Foto oleh Sudono Yusuf, 2018



Gambar 6. Proses pencukilan dengan alat cukil.
Sumber: Foto oleh Sudono Yusuf, 2018

Setelah proses pencukilan selesai dan obyek karya sudah terwujud, tahap selanjutnya adalah pemberian warna dasar untuk pencetakan pertama sebelum *handcoloring*. Tahap ini adalah tahapan pencetakan dengan sistem *press* (tekanan). Pertama tinta cetak ditempatkan pada kaca datar yang kemudian diratakan dengan *roll*. Roll yang sudah terkena tinta ini kemudian digulingkan pada acuan cetak secara merata di seluruh permukaan bidang acuan cetak. Kemudian acuan cetak ditempatkan pada media pencetakan,

dalam hal ini media yang digunakan adalah kanvas.



Gambar 7. Proses pengapikasian tinta cetak.
Sumber: Foto oleh Sudono Yusuf, 2018



Gambar 8. Proses *rolling* pada acuan cetak.
Sumber: Foto oleh Sudono Yusuf, 2018



Gambar 9. Proses pencetakan di kanvas .
Sumber: Foto oleh Sudono Yusuf, 2018

Pada saat proses pencetakan untuk meneruskan tinta cetak dari acuan cetak ke media cetak maka perlu dilakukan penekanan (lihat gambar 9). Penekanan ini bisa menggunakan bahan yang kuat namun tidak lancip agar permukaan

media tidak sobek, bisa menggunakan sendok atau benda lain yang berbentuk silinder, seperti gelas, botol, atau alat penekan lainnya. Seringkali penekanan dilakukan juga dengan cara diinjak-injak. Sesekali perlu dilihat apakah tinta dibagian tertentu sudah merata atau belum, jika diperlukan maka akan ditekan kembali atau jika perlu ditambahkan tinta.

Setelah proses pencetakan selesai tahap berikutnya adalah pewarnaan karya dengan *handcoloring*. Jenis tinta yang digunakan adalah jenis *acrylic waterbased* yang baik kualitasnya agar warna tahan lama dan hasilnya bagus. Pewarnaan baru bisa dilakukan setelah hasil cetakan sudah mengering. Tahap ini akan memberikan sentuhan yang menarik pada karya. Karakteristik yang muncul juga akan semakin dikuatkan dengan pengaplikasian warna.



Gambar 10. Proses *handcoloring*.
Sumber: Foto oleh Sudono Yusuf, 2018

Setelah proses pewarnaan pada karya selesai, Ariswan Adhitama melakukan proses *finishing* yaitu mencetak kembali papan *hardboard* yang telah dicukil pada pencukilan tahap pertama. Agar lebih presisi terhadap

hasil pencetakan sebelumnya Ariswan menggunakan penanda acuan agar karya cetak yang dihasilkan tidak bergeser. Proses *finishing* ini dilakukan agar karya lebih mendapatkan tekstur yang nyata.



Gambar 11. Proses pencetakan ulang.
Sumber: Foto oleh Sudono Yusuf, 2018



Gambar 12. Karya jadi dan acuan cetaknya.
Sumber: Foto oleh Sudono Yusuf, 2018

Proses penciptaan karya Ariswan Adhitama terlihat memiliki tahapan yang perlahan membentuk jati diri hasil permenungannya menyikapi roda kehidupan. Ciri yang menjadi khas dan mewujudkan sebagai karakteristik dalam berkesenian Ariswan adalah figur-figur imajinatif yang muncul. Figur imajinatif ini terpoles dalam gagasannya menjadi sebuah obyek yang memiliki karakter yang hidup. Contohnya adalah obyek hasil penggabungan antara anatomi makhluk hidup dengan benda-benda, atau

bagian dari dunia hewan. Obyek yang dimunculkan juga memiliki beragam tekstur yang kuat hasil proses mencukil yang jeli, tekstur logam, kayu, material yang lembuat, dan lainnya.

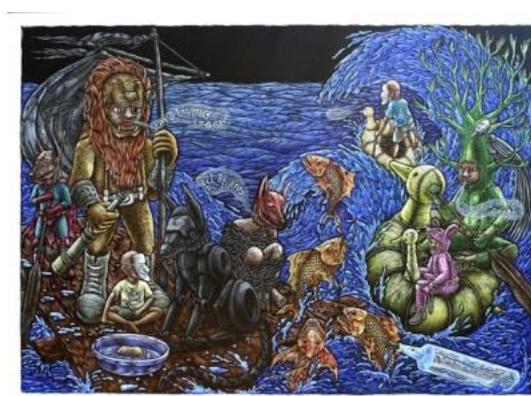
Berikut adalah beberapa karya yang dijadikan sebagai bahan analisis terhadap kemunculan karakteristik seorang Ariswan Adhitama:



Gambar 13. "What the meaning is tentrem",
woodcut and handcoloring on canvas,
195x145cm² Produksi Tahun 2017
Sumber: Foto oleh Sudono Yusuf, 2018

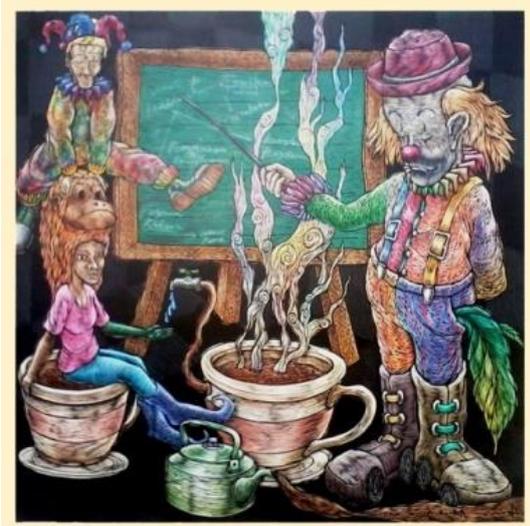
Pada karya ini Ariswan Adhitama menghadirkan figur imajinatif yaitu, manusia berkepala ayam, manusia berkepala kerbau, dan manusia berkepala babi hutan dalam satu bahtera sederhana. Ada tiga tokoh pewayangan yang seringkali muncul sebagai penggembira dalam adegan *goro-goro* pertunjukan wayang, yaitu Bagong, Petruk, dan Gareng. Ketiganya ditempatkan dalam bahtera yang lebih megah dan mewah dengan ukiran kepala naga simbol dari kekuasaan. Sedangkan objek lainnya yang tidak kalah menonjol adalah figur imajinatif hewan naga yang bersumber dari mitologi Tiongkok. Naga

ditempatkan di bagian tengah karya sebagai pusat perhatian dan porsinya hampir memenuhi setengah dari media yang digunakan. Sebuah karya sarat kritik yang menggambarkan hal realita yang konyol, dimana terkadang pecundang berperan sebagai penguasa, pelawak sebagai wakil rakyat, atau interpretasi pemaknaan yang lain oleh pemirsa.



Gambar 14. "I will survive", woodcut and
handcoloring on canvas, 195x145cm² Produksi
Tahun 2016
Sumber: Foto oleh Sudono Yusuf, 2018

Pada karya "I will survive" Ariswan Adhitama kembali menghadirkan figur imajinatif lebih kompleks lagi, yaitu, manusia berkepala singa, manusia berkepala babi, manusia berkepala anjing, manusia dengan tunbuh akar-akar pada kepalanya, anak kecil bertopeng, dan seekor anjing dengan tubuh robot. Semuanya dipadukan dalam situasi mencekam berlatar situasi badai, dengan ilustrasi ombak tinggi yang menyerupai karya grafis fenomenal "The great wave off Kanagawa" karya Katsushika Hokusai.



Gambar 15. "Dialog Pagi #1", Woodcut, stencil, and hand coloring on canvas, 180x200cm², Produksi Tahun 2016.

Sumber: Foto oleh Sudono Yusuf, 2018



Gambar 16. "The Sincerity", woodcut and hand coloring on canvas, 195x145cm², 2013.

Sumber: Foto oleh Sudono Yusuf, 2018

Karya Ariswan pada Dialog Pagi #1 merupakan kritik bagi pendidikan yang belum memberikan kebebasan dalam berpikir. Tokoh badut mendominasi dalam visual karya tersebut. Sedangkan dalam karya "The Sincerity" mencoba menceritakan tentang salah satu kebobrokan individu, bangsa, maupun negara. Objek-objek yang dihadirkan adalah manusia bertopeng burung yang sedang membawa secangkir gelas dan menaiki perahu, manusia berbadan

robot yang membawa sebuah botol, figur robot yang sedang di rantai, manusia burung yang dirantai pada roket yang menghujam ke tanah, dan figur lainnya dengan suasana yang carut marut dan bingar dengan adanya ilustrasi burung serta ikan-ikan.

Proses penciptaan karya oleh Ariswan sendiri diartikan sebagai peristiwa dimana saat beliau melihat sesuatu yang menarik, atau melalui gagasan-gagasan yang beliau dapatkan dalam ritus keseharian. Semua inspirasi dituangkan dengan mengolah gagasan tersebut menjadi figur-figur imajinatif yang dibalut suasana surealis sehingga berkesan adsurb.

Dari hasil pemaparan sejumlah karya tersebut bisa diasumsikan bahwa dalam membuat karya seni grafis, hendaknya dilakukan dengan mengeksplorasi teknik yang ada di seni grafis itu sendiri. Karena belajar adalah hal yang tidak boleh terputus dan terhalang oleh ketentuan-ketentuan. Menjadi diri sendiri dalam berkarya akan menjadi hal yang luar biasa untuk dijalani. Hal ini yang akan membentuk karakteristik pengkaryaan seniman grafis seperti Ariswan Adhitama.

KESIMPULAN

Analisis karakteristik merupakan kegiatan menyelidiki, menelaah dan mendeskripsikan suatu objek. Prinsip kerja dasarnya menguraikan atau menjelaskan suatu pokok menjadi

bagian-bagian atau komponen yang salah satu bentuknya dilakukan dengan merangkum beberapa bahan data yang masih mentah. Hasil olahnya berupa informasi yang nantinya disampaikan secara singkat dan mudah dipahami. Informasi bisa menjadi jalan bagi pemirsa untuk memahami maksud dan tujuan dari suatu karya diciptakan, serta kemampuan membedakan dengan karya sejenis lainnya.

Penelitian ini menemukan bahwa karya penciptaan seniman Ariswan memiliki kekuatan dalam karakteristik penggambaran situasi yang terjadi dalam kehidupan manusia. Pengolahan bentuk yang memiliki makna bisa menimbulkan beragam interpretasi bagi pemirsa. Figur yang ditonjolkan bisa memiliki bentuk hasil penggabungan dari beberapa elemen menjadi sebuah wujud baru yang multitafsir di benak penonton.

KEPUSTAKAAN

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Bahari, Nooryan. 2004. *Kritik Seni, Apresiasi dan Kreasi* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Marianto, M. Dwi. 2010. *In Repair Ariswan Adhitama*. Srisasanti Syndicate Yogyakarta.
- Tim Pustaka Phoenix. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Baru*. Jakarta Barat: Media Pustaka Phoenix.
- Sutrisni, Hadi. 1989. *Metodologi Research*. Yogyakarta
- Muchlas, Samani & Hariyanto. 2013. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Wiradi. 2014. *Analisis dan Metodologi Ekonomi Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- <https://artvisio.blogspot.com/2010/12/in-repair.html>
- <http://www.pelajaran.co.id/2017/29/pengertian-analisis-menurut-para-ahli.html#wiradi>
- <http://pengertiandefinisi.com/pengertian-karakter-menurut-pendapat-para-ahli/#Donikusuma>



“Past, Now, and Future”

*hardboardcut and hand coloring acrylic on canvas,
134,9x134,9cm², Produksi Tahun 2012.
On sale 1,800 USD. Seniman: Ariswan Adhitama*