

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Lokasi Penelitian

###### a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Komunitas Uwit *Art Space* Salatiga yang beralamat di Dusun Togaten Gang 1, Jalan Suropati No. 565 B, Mangunsari, Sidomukti, Mangunsari, Kec. Sidomukti, Kota Salatiga, Jawa Tengah 50721, Indonesia.



Gambar 4. 1 Halaman Depan Galeri Uwit Art Space Salatiga

(Dokumentasi: Bayu nugroho A.S , 2020)

Akses menuju galeri Uwit *Art space* Salatiga sangat mudah lewat jalan utama Jln.Surakarta-Semarang jika dari arah surakarta tinggal belok kiri ke arah Jln. Ahmad Yani dan masuk gang 1 Suropati No.565 B. Galeri ini termasuk strategis karena akses jalannya yang dapat dilewati kendaraan seperti mobil dapat menuju ke galeri tidak hanya jalannya yang memadai galeri ini bertempat tidak jauh dari pusat pemerintahan kota Salatiga.

*commit to user*



Gambar 4. 2 Denah Lokasi Galeri Komunitas Uwit Art Space Salatiga

(Sumber :[www.googlemaps.com](http://www.googlemaps.com), 2020)

#### **b. Sejarah Komunitas Uwit Art Space Salatiga**

Komunitas Uwit *Art Space* Salatiga terbentuk pada tahun 2016, dari kegelisahan beberapa seniman muda dan komunitas seni kota salatiga yang haus akan ruang untuk berkesenian. Nama Uwit sendiri tercetus dari salah satu karya milik Alm. Anggara (Adik dari Raprika Bangkit penggagas komunitas ini) dalam bahasa Indonesia berarti pohon dikarenakan dulunya di sekitar lingkungan terdapat banyak pohon dan *art space* yang memiliki arti ruang seni. Filosofi pohon yang selalu tumbuh dan berproses seperti yang diinginkan Komunitas Uwit *Art Space* Salatiga.

Belajar, bermain, berbagi dan berkarya pun menjadi dasar semangat dan bentuk tujuan dari Komunitas Uwit *Art Space* Salatiga. Dengan dasar semangat dan tujuan itu, Komunitas Uwit *Art Space* Salatiga ingin menjadi salah satu ruang yang memberikan solusi bagi seniman untuk berpameran atau berproses tanpa memberi beban berat dalam bentuk finansial serta memberikan kebebasan kepada siapapun untuk berproses bersama dan menampilkan karyanya tanpa melihat latar belakang si seniman tersebut. Berjalannya waktu, hingga saat ini Komunitas Uwit *Art Space* Salatiga telah

menggelar berbagai acara dan proses berkesenian. Pameran seni rupa (baik itu komunitas dan pameran tunggal), pertunjukan seni (musi, teater, wayang, *secreening film*), berbagai workshop, diskusi dan acara komunitas baik itu lingkaran kota Salatiga dan luar kota Salatiga.



Gambar 4. 3 Logo Komunitas Uwit Art Space Salatiga

(Sumber: Komunitas Uwit Art Space Salatiga, 2020)

### c. Latar Belakang Pendidikan Anggota

Anggota Komunitas Uwit Art Space Salatiga memiliki latar belakang yang bervariasi, contohnya dengan latar belakang pendidikan lulusan perguruan tinggi ada juga masih berstatus mahasiswa, dan Sekolah Menengah Atas. Selain itu dengan latar belakang profesi juga sangat beragam, antara lain *operator* sablon, *desainer*, percetakan, wiraswasta, pegawai. Umur anggota paling muda 20 tahun yang paling tua 40 tahun, di dalam anggota tidak ada batasan usia.

#### a. Syarat Anggota

Syarat untuk menjadi keanggotaan dari Komunitas Uwit Art Space Salatiga yaitu mau berproses didalam Komunitas Uwit Art Space Salatiga, bertanggung jawab atas komunitas, menjaga nama baik komunitas, berperilaku sopan dan santun, tidak mewajibkan berdomisili di dalam lingkup kota Salatiga, tidak ada batasan umur, catatan Komunitas Uwit Art Space Salatiga tidak pernah mengadakan perekrutan secara formal, dikarenakan komunitas ini

*commit to user*

mau apabila anggotanya ikut secara sendirinya tidak perlu paksaan sehingga dapat berjalan sesuai keinginan tanpa ada desakan dari pihak manapun.

#### d. *Respon Event*

Kegiatan yang pernah dilakukan oleh Komunitas Uwit Art Space Salatiga yaitu pameran di gedung Pemerintahan Salatiga maret 2020, kolaborasi dengan seniman untuk mengge;lar pameran, pertunjukan (musik, teater, pantomim, wayang). Dalam sebulan sekali komunitas ini membuat acara berupa workshop seperti cukil, mural, tinds art, dan melakukan kegiatan seni lainnya seperti pentas seni. Komunitas Uwit Art Space Salatiga dalam mempublikasikan agendanya (event) acara biasa megggunakan media sosmed seperti instagram, facebook dan grup whatsapp tidak menutup kemungkinan membuat poster atau banner.



Gambar 4. 4 Poster Kegiatan Komunitas Uwit Art Space Salatiga  
(Sumber: Instagram Komunitas Uwit Art Space Salatiga,2020)

**e. Daftar Anggota**

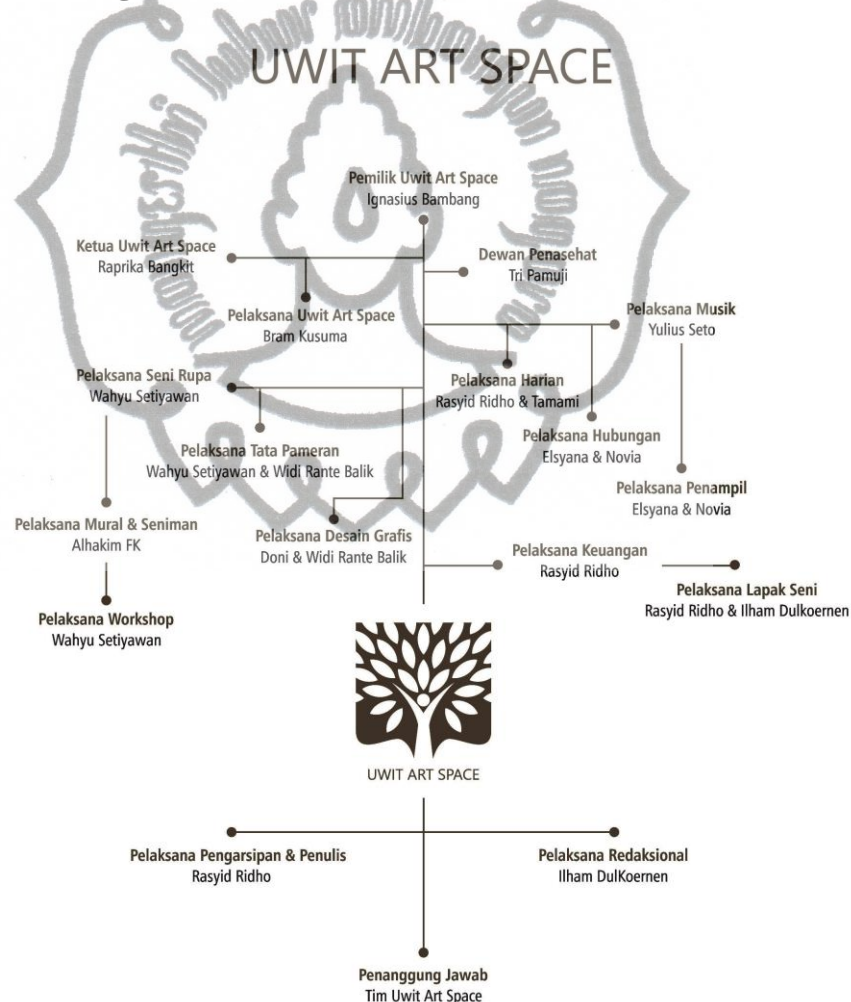
No	Nama	Alamat
1.	Bram kusuma	Mrican, Kel. Gendongan, Kec. Tingkir, Kota Salatiga.
2.	Wahyu setyawan	Kr. Pete, Kel. Kutowinangun lor, Kec. Tingkir, Kota Salatiga.
3.	Rasyid Ridho	Kr. Pete, Kel. Kutowinangun lor, Kec. Tingkir, Kota Salatiga.
4.	Ilham Syahifa	Pos Tingkir, Kel. Tingkir Tengah, Kec. Tingkir, Kota Salatiga.
5.	Widianta Rante Balik	Perum Tingkir Indah, Kel. Tingkir Tengah, Kec. Tingkir, Kota Salatiga.
6.	Doni Noval	Kebonsari, Kel. kalicacing, kec. Sidomukti, kota salatiga.
7.	Elyana Alfiyah	Cengek, Kel. Tingkir Tengah, Kec. Tingkir, Kota Salatiga.
8.	Noviana	Gendongan, Kel. Cebongan, Kec. Argomulyo. kota Salatiga
9.	Al Hakim	Cebongan, Kel. Cebongan, kec. Argomulyo, Kota Salatiga
10.	Yulius Seto	Perum Argomulyo, Kel. Ramduacir, Kec. Argomulyo, Kota Salatiga.
11.	Raprika bangkit	Togaten Gang 1, Jalan Suropati No. 565 B, Mangunsari, Sidomukti, Mangunsari,



		Kec. Sidomukti, Kota Salatiga
12.	Ignasius Bambang	Togaten Gang 1, Jalan Suropati No. 565 B, Mangunsari, Sidomukti, Mangunsari, Kec. Sidomukti, Kota Salatiga

Tabel 4. 1 Daftar Anggota Komunitas Uwit Art Space Salatiga  
(Dokumentasi : Daftar Anggota Komunitas Uwit Art Space Salatiga)

#### f. Struktur Organisasi



Bagan 4. 1 Struktur Organisasi Komunitas *Uwit Art Space* Salatiga  
(Sumber: Komunitas *Uwit Art Space* Salatiga,2020)

#### **g. Fasilitas Komunitas Uwit Art Space Salatiga**

Komunitas Uwit Art Space Salatiga menggunakan ruangan dengan ukuran 10 x 4 meter persegi, yang digunakan selayaknya galeri yaitu untuk kegiatan pameran, acara lain dan halaman yang biasa digunakan untuk mendukung acara seperti workshop dan pentas seni lainnya. Komunitas Uwit Art Space Salatiga memiliki perlengkapan audio yang memadai untuk mendukung dalam penyelenggaraan acara seperti live musik serta beberapa alat musik seperti gitar dan peralatan workshop lainnya.



Gambar 4. 5 Galeri Komunitas Uwit Art Space Salatiga  
(dokumentasi: Bayu Nugroho A.S,2020)

## **2. Pelaksanaan Proses Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi**

Seni grafis dengan teknik cetak tinggi (cukil) dipilih sebagai materi pembelajaran (*workshop*) oleh Komunitas Uwit Art Space Salatiga, alasannya dipilih materi seni grafis cetak tinggi yaitu seni grafis yang dinilai seni paling original/*authentic* mau di perbanyak seberapa pun seni ini memiliki nilai original dan sekmen yang dipilih remaja yaitu mengenalkan kembali seni grafis kepada remaja bahwa seni grafis dapat diterapkan di berbagai media yang dapat memiliki nilai ekonomi. Usia remaja dipilih karena usia ini memiliki daya minat yang tinggi. Pembelajaran (*workshop*) ini dijadwalkan

pada tanggal 14-15 maret 2020 mulai pukul 10.00 WIB. Pembelajaran (*workshop*). Dengan pengajar saudara Wahyu Setiyawan yang memiliki latar belakang seorang pegiat seni grafis di Salatiga. Dengan jumlah peserta pembelajaran 8 orang remaja berbagai latar belakang dengan umur mulai 13 sampai dengan 21 tahun. berdasarkan wawancara dengan pengajar “Sumber materi diambil dari buku, internet dan pengalaman pengajar selama kurang lebih 4 tahun berkarya dengan teknik seni grafis cetak tinggi (cukil)” (Wahyu Setiyawan, Maret 2020).



Gambar 4. 6 Poster Acara  
(Dokumentasi: Komunitas Uwit Art Space)

Dalam pertemuan ini dibagi menjadi 3 aktivitas. Aktivitas pertama yaitu pembukaan, untuk memulai pembelajaran pengajar biasa melakukan pembukaan sebagai pemanasan memasuki materi, pembukaan biasa dilakukan dengan mengucapkan salam, berdoa, melakukan refleksi, dan berbagi pengalaman selama berproses dalam berkarya setidaknya menghabiskan



waktu 15 menit awal. Aktivitas yang kedua yaitu penjelasan materi, aktivitas ini diisi dengan penjelasan materi secara teoritis dan secara demonstrasi, kemudian selanjutnya aktivitas ketiga digunakan langsung untuk kegiatan praktek. Aktivitas yang ketiga adalah aktivitas penutup yaitu aktivitas pengajar mengakhiri kegiatan pembelajaran (*workshop*), dimana kegiatan ini dilakukan dengan melakukan tanya jawab setelah proses dalam berkarya, kemudian dilanjutkan berdoa dan salam.

Proses pembelajaran pembelajaran seni grafis cetak woodcut pada remaja di Komunitas Uwit *Art Space* Salatiga meliputi sebagai berikut:

### **1) Pertemuan Pertama**

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2020 pukul 10.00 WIB. Menit pertama pengajar membuka jalannya acara dengan salam kepada seluruh peserta didik. Memperkenalkan diri asal usul pengajar serta berkenalan dengan peserta didik dan menjelaskan sedikit agenda yang akan dilaksanakan pada hari ini. Pengajar melanjutkan dengan sharing materi seni grafis cetak tinggi dan pengalaman kepada peserta didik yang memiliki berbagai latar belakang pendidikan. Kebetulan peserta didik kali ini memiliki pendidikan minimal Sekolah Menengah Atas, ada juga yang baru lulus sekolah dan ada juga yang baru masuk Perguruan Tinggi. Sebelum pertemuan ini berlangsung peserta disarankan untuk mencari materi seni grafis di internet dan tutorial seni grafis cetak tinggi di *youtube* diumumkan jalur *whatsapp*. Agar peserta sedikit mengerti tentang materi seni grafis cetak tinggi.



Gambar 4. 7 Pengajar Menjelaskan Materi Seni Grafis Cetak Tinggi  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)

Lanjut dengan sesi berikutnya yaitu menyampaikan materi seni grafis kepada peserta dengan metode ceramah. Setelah itu dilanjutkan pengenalan tentang alat dan bahan kepada peserta didik. Pengajar menjelaskan tentang apa saja dan kegunaan alat dan bahan dalam membuat seni grafis woodcut(cetak tinggi) dengan metode demonstrasi dengan cara pengajar menunjukan satu persatu alat dan bahan apa saja yang digunakan pada saat proses membuat seni grafis. Pengajar juga memberikan tips atau cara dalam menggunakan alat dan bahan dengan metode praktek dengan melakukan praktek secara langsung sesuai materi. Dalam posisi ini pengajar juga memberi kebebasan kepada peserta didik untuk bertanya tentang alat dan bahan dan cara kinerja alat tersebut.

a. Plat atau acuan

Sebagai media untuk acuan cetak tinggi (cukil) biasa juga disebut master negatif



Gambar 4. 8 Plat Acuan  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)

b. Pisau Cukil

Alat ini digunakan untuk mencukil bagian plat atau acuan cetak yang tidak digunakan menghantarkan tinta. Terdapat bentuk pada ujung alat ini yaitu U, V dan datar.



Gambar 4. 9 Pisau Cukil  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)



c. Pensil

Digunakan untuk membuat modul gambar atau desain pada acuan plat.



Gambar 4. 10 Pensil  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)

d. Roll Karet Dan Kaca

Roll digunakan untuk menghantar tinta ke permukaan plat acuan sedangkan Kaca digunakan untuk media mencampur tinta dengan cairan pelarut (bensin).



Gambar 4. 11 Roll dan Kaca  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)

e. Hand press

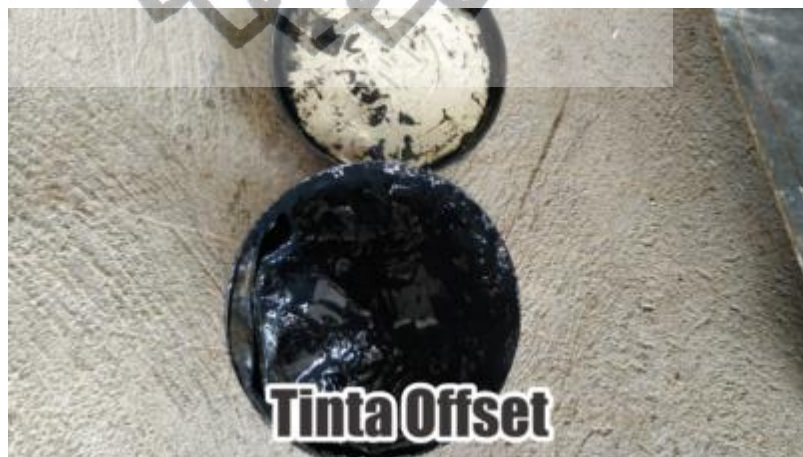
Alat tekan yang digunakan untuk mencetak acuan kemedi cetak disini menggunakan sendok sebagai alat press.



Gambar 4. 12 *Hand Press*  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)

f. Tinta Cetak

Sebagai bahan pewarna untuk mencetak plat acuan ke media cetak disini menggunakan tinta offset biasa digunakan pada tinta mesin print digital.



Gambar 4. 13 Tinta Cetak  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)



g. Media Cetak

Media yang digunakan untuk mencetak , disini menggunakan kertas dan tas terbuat dari bahan kain blacu.



Gambar 4. 14 Media Cetak  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)

h. Kain Lap

Digunakan sebagai pembersih alat dan bahan.



Gambar 4. 15 Kain lap  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)

i. Cairan Pengencer

Digunakan untuk pengencer tinta (bensin,minyak tanah) dan juga berfungsi sebagai pembersih alat seperti roll, kaca dan hand press.



Gambar 4. 16 Pengencer Tinta  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)

Proses tahap selanjutnya setelah penyampaian materi seni grafis cetak tinggi tahap selanjutnya yaitu dengan praktek. Hal pertama yang dilakukan dalam membuat seni grafis cetak tinggi yaitu dengan membuat sketsa terlebih dahulu. Peserta membuat sketsa atau gambar langsung pada papan hardboard dengan menggunakan pensil yang sudah disiapkan dan dibagikan ke peserta. Pengajar membebaskan tema gambar kepada peserta didik yang penting gambar sopan tidak ada unsur sara dan membolehkan membuka handphone untuk mencari referensi atau berimajinasi dan diperbolehkan untuk berdiskusi bersama peserta didik lainnya. Tahap ini merupakan hal yang penting dalam membuat suatu karya seni grafis cetak tinggi, karena cikal bakal gambar/desain yang akan jadi pada suatu karya seni grafis cetak tinggi. Catatan dalam membuat gambar atau sketsa jika ada tulisan atau huruf agar saat proses sketsa tulisan atau huruf di balik (*negative*) sehingga tulisan dapat dibaca normal.



Gambar 4. 17 Proses Sketsa Gambar Langsung di *Hardboard*  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)

## 2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2020 pukul 10.00 WIB. Menit pertama diisi pengajar membuka salam dan sedikit mengulas materi terakhir pertemuan kemaren agar peserta tidak lupa. Kemudian melanjutkan proses selanjutnya setelah proses sketsa berakhir. Proses selanjutnya yaitu mencukil papan acuan yang sudah ada gambar sketsanya.



Gambar 4. 18 Proses Cukil Pada Papan Acuan  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)

Proses selanjutnya setelah proses mencukil selesai. Tahap selanjutnya mencetak papan acuan yang sudah dicukil. Sebelum dicetak siapkan tinta dan alat terlebih dahulu. Tinta di campur dengan pengencer dengan perbandingan 10 tinta 2 untuk pengencer agar tinta tidak terlalu encer. Diencerkan di atas kaca atau permukaan yang datar





Gambar 4. 19 Proses Pencampuran Tinta  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)

Kemudian ratakan tinta ke atas permukaan papan acuan dengan bantuan roll agar tinta rata ke seluruh permukaan papan acuan. Cara meratakan dengan gesutan searah dan dilakukan berulang kali sampai tinta rata di permukaan papan acuan.





Gambar 4. 20 Proses Meratakan Tinta Di Permukaan Papan Acuan  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)

Proses selanjutnya mencetak papan acuan agar tercetak di media cetak. Sebelum dicetak ke media cetak tas sebaiknya dicetak terlebih dahulu ke media kertas agar tau hasilnya. Apabila hasil tinta kurang rata maka bisa di ratakan kembali. Agar hasil cetak kepermukaan media tas bisa maksimal. Saaat mencetak proses press sangat berpengaruh pada hasil dengan menggunakan sendok atau apapun yang permukaan licin untuk menekan antara media cetak dan papan acuan cetak dapat atau dengan cara di tekan menggunakan kaki. Media alas pada saat proses mencetak harus menggunakan media yang memiliki permukaan datar.

*commit to user*



Gambar 4. 21 Proses Hand Press Saat Mencetak  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)

Kemudian lihat hasilnya angkat pela-pelan pada media cetak apakah sudah rata tintanya ke media cetak. Jika merasa belum tertutup lakukan langkah sebelumnya yaitu tekan kembali agar tinta tercetak dengan sempurna.



Gambar 4. 22 Proses Mencetak Pada Media  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)

Apabila hasil sudah sesuai dengan yang diinginkan maka proses mencetak sudah selesai. Pisahkan papan acuan dengan media dan keringkan media dengan cara di angin anginkan sampai hasil cetak benar benar kering sehingga tinta tidak luntur ketika dicuci.



Gambar 4. 23 Proses Pengeringan Hasil Cetak  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)

### 3. Deskripsi Visualisasi Karya Seni Grafis Cetak Tinggi Oleh Peserta

#### a. Karya Candra Wardanu



Gambar 4. 24 Karya Candra Wardanu  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)

Karya yang diberi judul “MEGATRON” karya seorang pelajar Sekolah Menengah Atas dengan umur 16 tahun dengan bentuk visual kepala robot (helm robot) memiliki tanduk kecil. Secara teknis Karya Candra Wardanu dalam pengerjaannya menggunakan pisau cukil berbentuk U yang terlihat pada garis garis untuk membentuk kepala robot tersebut. Dan bentuk V digunakan untuk garis-garis pada *background* gambar kepala robot tersebut dan pisau datar dan runcing untuk mengikis bidang pada belakang obyek kepala robot tersebut agar tidak ikut tercetak. Secara teknis candra wardanu sudah paham dan mengerti cara kerja alat pisau cukil terlihat pada karyanya. Hasil karya Candra Wardanu cukup bagus hanya masih terlihat bercak pada *background* yang masih tercetak dikarenakan saat meratakan tinta yang kurang hati-hati sehingga roll terkena bagian yang dicukil (bagian yang seharusnya tidak tercetak. Untuk secara keseluruhan karya Candra Wardanu cukup bagus dan secara teknik Candra Wardanu mengerti cara kerja alat pisau cukil tersebut terlihat dari karyanya. Beberapa prinsip seni rupa terdapat pada karya seni grafis cetak



tinggi yang dihasilkan oleh Candra Wardanu yaitu Karya tersebut memiliki kesatuan antara obyek dan latar belakang sebagai pelengkap, Dominasi Sebagai pusat perhatian seseorang setelah melihat karya tersebut karena unik mulai teknik dan desain yang ditampilkan, Karya tersebut memiliki prinsip kejelasan yang berarti karya tersebut dapat dibaca/dimengerti oleh penikmat (apresiator). Karya dengan desain kepala robot.

**b. Karya Verrnanda Adi**



Gambar 4. 25 Karya Verrnanda Adi  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)

Vernanda adi yang mempunyai latar belakang pendidikan lulusan SMA (Sekolah Menengah Atas) dan umur 19 tahun. Pada pembelajaran ini vernanda membuat karya seni grafis cetak tinggi (cukil) yang diberi judul “semar mendem”. Terlihat dari karya Vernanda Adi yang memvisualisasikan sosok tokoh wayang semar yang memakai penutup kepala berupa helm. Tokoh semar dibuat dengan hidung agak besar serta memperlihatkan ciri khasnya yaitu dua gigi. Pisau cukil bentuk V digunakan sebagai alat eksekusi terlihat dari garis yang muncul di seluruh bagian gambar semar. Tidak hanya itu vernanda memangkas habis background pada papan acuan berupa hardboard (papan MDF) dengan menggunakan pisau cukil berbentuk datar sehingga hanya tersisa



obyeknya saja. Karya cetak tinggi dari Vernanda Adi cukup baik dan benar, hal ini dapat dilihat dari garis yang tegas, hasil cukilan cukup rapi tapi masih ada cukilan yang kurang, terlihat pada beberapa bagian cukilan yang masih ada tertutup tinta, karya cetak tinggi yang dibuat Vernanda Adi terlihat sungguh-sungguh dalam mengerjakan, sudah sesuai dengan yang diharapkan dan hasil karya cukup bagus. Bagian proses mencetak kurang sabar sedikit sehingga cetakan kurang maksimal terlihat masih ada bagian belum tercetak dengan sempurna. Beberapa prinsip seni rupa terdapat pada karya seni grafis cetak tinggi yang dihasilkan oleh Vernanda Adi yaitu Karya tersebut memiliki prinsip kesatuan terlihat dari semua aspek terutama pada unsur elemen obyek yang saling mendukung, Hasil karya tersebut dengan desain unik membuat desain tersebut menarik dan menjadi pusat perhatian terdapat prinsip dominasi. Dengan garis diulang mengikuti pola secara runtut pada karya tersebut sudah mewakili prinsip irama. Karya tersebut dengan desain yang sederhana dari segi bentuk tidak lebih dan Kurang memiliki prinsip kesederhanaan.

### c. Karya Ilham Bangun



Gambar 4. 26Karya Ilham Bangun  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)

Karya seni grafis cetak tinggi yang dibuat oleh Ilham Bangun yang diberi judul “Hello Kas”. Ilham Bangun memiliki latar belakang pendidikan yang masih bersekolah di Sekolah Menengah Atas di kota Salatiga dan umur 17 tahun. Visualisasi dari karya Ilham Bangun terdapat kepala manusia yang memiliki tanduk dan berkuping panjang dan dibawahnya terdapat tulisan “HELLO KAS”. Ilham Bangun berani megutarakan pikirannya kedalam visualisasinya maka terbentuknya bentuk seperti itu. Hasil dari karya Ilham Bangun terlihat ekspresif sekali dilihat dari garis-garis yang berani , seperti tanpa harus berhati hati terlihat bagian background garis yang saling tumpuk. Untuk penulisan sudah benar tidak ada huruf yang terbalik sehingga tulisan “HELLO KAS” dapat terbaca. Bentuk pisau cukil yang dipilih U dan V dapat dilihat bagian garis luar gambar yang cukup besar itu menggunakan bentuk pisau cukil berntuk U dan bagian tulisan “HELLO KAS” dipadukan bentuk pisau cukil V. Bentuk pisau cukil V juga di terapkan di bagian background dan bagian leher, isian bibir, tanduk pada gambar tersebut.Karya seni grafis cetak tinggi dari Ilham Bangun sudah cukup baik dan keberaniannya dalam

membuat gambar seperti itu. Dari segi teknis dalam membuat karya seni grafis cetak tinggi Ilham Bangun terlihat kurang pada bagian bentuk-bentuk yang melengkung seperti bagian lurus “S”, bagian leher, bagian hidung. Tetapi dari segi cukil sebenarnya sudah baik tidak terlihat tinta yang masuk kedalam cukilan. Untuk proses mencetak untuk bagian bawah sedikit kurang sempurna. Beberapa prinsip seni rupa terdapat pada karya seni grafis cetak tinggi yang dihasilkan oleh Ilham Bangun yaitu Karya seni dengan desain tersebut tampak menyatu satu dengan lain, seluruh bagian elemen menjadi satu terdapat prinsip kesatuan. Karya tersebut terlihat unik dan memiliki daya tarik ditambah ada tulisan yang membuat karya tersebut menarik sebagai pendukung obyek tersebut. Karya tersebut jelas karena ada elemen tulisan pada desain tersebut prinsip kejelasan didukung dengan tulisan.

d. Karya Agus Putra Ali



Gambar 4. 27 Karya Agus Putra Ali  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)

Karya seni grafis cetak tinggi ini diberi judul “te sate” dibuat oleh Agus Putra Ali berumur 16 tahun berstatus pelajar di Sekolah Menengah Atas di salah satu sekolah di kota Salatiga. Visualisasi karyanya seorang pemuda yang memiliki kumis tebal dan memiliki rambut panjang. Kata

agus saat diwawancara ”ini namanya penjual te sate asal madura” (Agus Putra Ali,2020), agus merupakan anak dari penjual sate madura yang lama tinggal di kota salatiga.Untuk desain pada karya Agus Putra Ali cukup menarik mengambil tema atau obyek yang ada di sekitarnya, kurangnya dibagian latar belakang pada gambar tersebut kurang ada obyek-obyek lain yang dapat mendukung gambar tersebut. Pada hasil karya Agus Putra Ali kali ini terlihat menggunakn bentuk pisau cukil U dan bentuk datar untuk mengikis papan acuan yang akan dicetak. Bentuk U terlihat pada bagian garis luar obyek (*outline*) , bagian garis- garis pada atas kepala gambar. Karya Agus Putra Ali cukup baik bagian desain gambar. Teknis pengerjaan yang kurang, saat mencukil terutama bagian-bagian yang tidak akan dicetak sehingga tinta masuk kedalam bagian yang tidak dicetak. Saat dicetak ke dalam media tas yang berbahan kain yang memiliki tekstur yang lentur dan memiliki pori-pori. Apabila saat meratakan tinta kurang maksimal sehingga tinta masuk kedalam bagian yang tidak dicetak sehingga hasilnya akan ada bercak tinta pada bagian yang seharusnya tidak tercetak.Beberapa prinsip seni rupa terdapat pada karya seni grafis cetak tinggi yang dihasilkan oleh Agus Putra Ali yaitu prinsipKesatuan terdapat pada obyek dan elemen pada karya tersebut menjadi satu keutuhan. Prinsip dominasi sebagai pusat perhatian sesorang setelah melihat karya tersebut karena unik mulai teknik dan desain yang ditampilkan. Hasil karya tersebut terdapat prinsip kesederhanaan terlihat dalam pemilihan obyek desain.

#### e. Karya Doni Permana



Gambar 4. 28 Karya Doni Permana  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)

Karya seni grafis cetak tinggi yang dibuat oleh Doni Permana diberi judul “Api Membara”. Doni Permana memiliki status mahasiswa dan umurnya 18 tahun. Visualisasi karya nya api yang berkobar, dibawahnya ada gambar bidang kotak -kotak seperti papan catur dan sisi atas ada seperti tetesan darah yang mengalir. Hasil karya doni terlihat rapi dengan desain simpel serta hasil cukilan cukup rapi. Dapat dilihat bahwa karya doni menggunakan pisau cukil yang berbentuk V, terlihat pada garis-garis bentuk api, darah dan bentuk kotak (seperti papan catur). Pisau cukil datar untuk mengikis bagian dalam yang tidak akan dicetak. Doni Permana tampak sengaja tidak mengikis terlalu dalam agar ada kesan asap yang muncul. Karya seni grafis cetak tinggi yang dikerjakan oleh Doni Permana hasilnya baik dari segi teknis seperti desain yang simpel dan pengerjaan yang rapi. Bisa dikatakan karya Doni sudah baik dalam segi desain dan teknis. Beberapa prinsip seni rupa terdapat pada karya seni grafis cetak tinggi yang dihasilkan oleh Doni Permana yaitu prinsip kesatuan, Karya ini memiliki prinsip senirupa dari satu kesatuan obyek



dan elemen menjadi satu keutuhan. Terdapat prinsip dominasi, terlihat dari obyek yang dominan secara keseluruhan membuat karya ini memiliki daya tarik sendiri. Prinsip Irama, terlihat pada garis obyek api garis dibuat pengulangan sesuai pola gambar. Prinsip kejelasan, Karya ini mudah dipahami terlihat obyek-obyek yang saling mendukung dari api, tetesan , dan kotak (terlihat seperti papan catur)

**f. Karya Riski**



Gambar 4. 29 Karya Riski  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)

Karya seni grafis cetak tinggi dengan desain tulisan atau inisial “irene” ini di kerjakan oleh riski lulusan Sekolah Menengah Atas yang memiliki umur 18 tahun. Karya dengan visualisasi yang sederhana ini hanya mengandalkan tulisan pada desain dan *background* pada desain hanya bermain pada garis vertical terlihat jelas tulisan “irene” dan imbangi garis luar (*outline*) pada tulisan tersebut. Hasil karya riski terlihat menggunakan bentuk pisau cukil berbentuk U,V dan pisau cukil datar. Terlihat dari garis- garis pada tulisan yang agak tebal itu menggunakan pisau cukil bentuk U sedangkan garis yang dihasilkan dengan bentuk ujungnya lancip dan berbentuk kecil itu menggunakan pisau cukil dengan

bentuk V. Seni grafis cetak tinggi yang dihasilkan oleh Riski dari desain yang sederhana dengan memaikan tulisan sudah baik. Tetapi masih ada bagian cukilan yang belum tercetak dengan sempurna sehingga ada bagian yang harusnya tercetak tidak tercetak. Karya yang dihasilkan Riski sudah baik sudah memenuhi kriteria seni grafis cetak tinggi dari segi teknik. Beberapa prinsip seni rupa terdapat pada karya seni grafis cetak tinggi yang dihasilkan oleh Riski yaitu prinsip kesatuan, terlihat antar obyek menjadi satu kesatuan tidak ada yang saling mengganggu. Prinsip dominasi, Sebagai pusat perhatian seseorang setelah melihat karya tersebut karena unik mulai teknik dan desain yang ditampilkan berupa tulisan sebagai (poin of interest). Prinsip Irama, terdapat pada karya tersebut terlihat dari elemen pada latar belakang obyek. Garis dibuat pengulangan rutut mengikuti alur. Prinsip keseimbangan, terlihat antara obyek satu dan yang lain menjadi satu kesatuan tidak berat sebelah. Prinsip dominasi, terlihat dari desain obyek berupa tulisan yang mendominasi dan menonjol. Prinsip Proporsi, Karya Riski memiliki proporsi yang pas antara obyek dan latar belakang penempatan tulisan dan penempatan posisi dicetak di media. Prinsip kesederhanaan, Dengan desain yang sederhana tidak berlebihan. Prinsip kejelasan, Mudah dipahami dan dimengerti karya dari Riski terlihat dari desain yang sederhana dengan hanya bermain tulisan (*font*).

**g. Karya Bagus Sudaryo Adi**



Gambar 4. 30 Karya Doni  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)

Bagus Sudaryo, umur 20 tahun status sebagai mahasiswa di salah satu perguruan tinggi di salatiga. Visual karya seni grafis cetak tinggi yang dibuat Bagus Sudaryo yaitu sosok manusia yang yang terdiri daun-daun yang membentuk wajah. Terdapat mata, hidung, dan bibir yang dibalut dengan daun-daun dan terlihat ada daun diatas kepalanya seperti rambut. Secara keseluruhan visual dari karya Bagus Sudaryo seperti pohon yang lebat dengan daun yang memiliki wayah lengkap dengan mata, hidung dan telinga. Karya tersebut terlihat menggunakan pisau cukil yang berbentuk U dan V saja. Bentuk U terdapat pada garis pada gambar sebagai garis luar dari obyek utama sedangkan bentuk V terdapat pada garis-garis yang mengisi obyek daun-daun serta latar belakang dari obyek utama. Secara teknis karya dari Bagus Sudaryo dikerjakan dengan maksimal. Terlihat dari garis-garis yang dihasilkan saat dicetak tetapi masih ada kekurangan terlihat di bagian cukilan papan acuan (master) , yang masih ada tinta yang masuk kedalam cukilan pada papan acuan. Hasil karya dari Bagus sudaryo memiliki desain yang unik serta mengerti fungsi bentuk dari pisau cukil dan eksekusi yang baik. Dan terlihat dari karya Bagus Sudaryo

bersungguh-sungguh dalam berkarya. Beberapa prinsip seni rupa terdapat pada karya seni grafis cetak tinggi yang dihasilkan oleh Bagus Sudaryo yaitu prinsip Kesatuan (*unity*), terlihat dari obyek dan elemen yang saling mendukung menjadikan karya keseluruhan menjadi utuh. Prinsip Irama, Pengulangan garis dan obyek sesuai alur pola desain menimbulkan irama. Prinsip Dominasi, Karya yang memiliki obyek yang dominan sehingga menimbulkan pusat perhatian terlihat pada obyek daun.

**h. Karya Hamdani**



Gambar 4. 31 Karya Hamdani  
(Dokumentasi: Bayu Nugroho A.S, 2020)

Hamdani seorang mahasiswa di perguruan tinggi swasta di kota Salatiga dengan umur 20 tahun. Visual dari karya hamdani mencerminkan salah satu tokoh dunia yaitu sosok Albert Einstein. Dengan memainkan gambar dengan memberikan kesan terpotong. Karya seni grafis cetak tinggi yang dibuat Hamdani terlihat menggunakan pisau cukil yang memiliki bentuk ujungnya V, U dan datar. Bentuk U digunakan untuk garis-garis luar dan dipadukan dengan bentuk V untuk membentuk wajah sedangkan bentuk datar untuk memangkas/mengikis pada bagian yang tidak ingin tercetak dengan ukuran besar. Hasil karya seni grafis cetak tinggi tersebut hasilnya bagus bisa dibilang hampir sempurna. Mulai dari segi teknis saat mencukil, cukilannya pun rapi dan saat meratakan



tinta ke permukaan papan acuan terlihat rata sehingga tidak ada tinta yang masuk kedalam cukilan. Terlihat bagian yang dicukil tidak tercetak itu menunjukkan bahwa saat proses perataan pada papan acuan sudah benar. Terdapat semua prinsip seni rupa pada karya seni grafis cetak tinggi yang dihasilkan oleh Hamdani yaitu Prinsip kesatuan (*unity*), terlihat dari elemen garis satu dengan yang lain saling mendukung sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Prinsip Irama, Karya Hamdani terdiri dengan garis-garis yang mengikuti pola secara runtut membentuk suatu obyek. Prinsip Dominasi, Sesuatu yang dominan membentuk suatu obyek gambar sehingga membuat orang tertarik dan garis yang dominan membuat pusat perhatian (*point of interest*). Prinsip Keseimbangan, Terlihat dari mulai penyusunan obyek serta penempatan obyek enak dilihat dan tidak berat sebelah. Prinsip Proporsi, Karya tersebut memiliki keseimbangan antara bentuk dan tata letak yang sesuai sehingga membuat serasi. Prinsip Kesederhanaan, Karya tersebut termasuk sederhana dilihat dari bentuk tidak lebih atau kurang. Prinsip Kejelasan, Karya tersebut jelas dan mudah dipahami dan tidak memiliki dua arti. Terlihat bahwa karya tersebut memiliki arti satu yaitu menggambarkan *potrait* wajah.

## B. Pembahasan

### 1. Proses Pembelajaran Seni Grafis *Woodcut* Pada Remaja Di Komunitas Uwit *Art Space* Salatiga Periode Tahun 2019-2020 Di Tinjau Dari Tujuan, Materi, Metode, Media Dan Evaluasi

Proses pembelajaran seni grafis *woodcut* (cetak tinggi) pada remaja oleh komunitas uwit *art space* Salatiga dilakukan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dipergunakan pengajar untuk menyampaikan materi seni grafis cetak tinggi (*woodcut*) kepada peserta didik dan memperkenalkan alat dan bahan. Pertemuan kedua digunakan pengajar untuk menerapkan materi yang telah disampaikan pada pertemuan pertama dengan melakukan praktek langsung. Peserta didik memiliki latar belakang umur 16-20 tahun dapat disebut remaja yang memiliki kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik

sehingga dalam melakukan proses pembelajaran pengajar tidak menemukan kendala yang cukup serius. Adapun komponen pembelajaran yang dipergunakan oleh pengajar Seperti metode, materi, media dan evaluasi pembelajaran. Selain komponen dalam melakukan pembelajaran juga memiliki tujuan pembelajaran antara lain dijelaskan sebagai berikut.

a. Tujuan Pembelajaran

Dalam suatu kegiatan pasti memiliki tujuan tidak beda dengan hal atau tujuan yang lain dalam pembelajaran pasti juga memiliki tujuan tertentu. Pembelajaran seni grafis cetak tinggi (*woodcut*) yang dilakukan oleh Komunitas Uwit *Art space* Salatiga pasti juga memiliki tujuan antara lain 1). Mengenalkan seni grafis cetak tinggi (*woodcut*) kepada remaja. 2). Memberi pembelajaran tentang fungsi dan nilai ekonomis pada seni grafis cetak tinggi pada peserta didik. 3). Memberikan motivasi kepada komunitas, pegiat seni dan tempat pembelajaran yang lain (formal atau non formal) agar tergerak dalam melakukan kegiatan pembelajaran. 4). Memberikan wadah kepada pengajar untuk membagi ilmunya kepada orang lain. Dengan tujuan seperti itu pembelajaran seni grafis *woodcut* (cetak tinggi) pada Komunitas Uwit *Art Space* Salatiga dapat menggunakan komponen pembelajaran tertentu untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Agela Nai (2017:136) tentang tujuan pembelajaran.

b. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar bertujuan untuk mempermudah/menarik dalam menyampaikan materi seni grafis *woodcut* (cetak tinggi) kepada peserta didik agar menguasai pengetahuan, ketrampilan dapat menerapkan materi yang disampaikan. Penerapan metode ini terjadi di pertemuan pertama dan kedua. Pembelajaran seni grafis *woodcut* (cetak tinggi) tersebut yang telah dilaksanakan oleh komunitas Uwit *Art Space* Salatiga telah menerapkan beberapa metode sebagai berikut.

1) Metode Ceramah

Pembelajaran seni grafis cetak tinggi yang dilaksanakan oleh komunitas Uwit *Art Space* Salatiga pengajar menggunakan

metode ceramah ketika menyampaikan materi, dengan menjabarkan materi satu persatu dengan menggunakan lisan. Bahasa Indonesia dan bahasa Jawa dipilih untuk menyampaikan informasi dan diselingi candaan dan motivasi agar peserta tidak merasa bosan saat memperhatikan pengajar saat menyampaikan materi. Metode ceramah umum digunakan dalam sekolah formal maupun non formal dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

2) Metode Diskusi

Metode diskusi juga diterapkan oleh pengajar saat proses pembelajaran seni grafis *woodcut* (cetak tinggi). Pengajar memberi kebebasan kepada peserta didik untuk berdiskusi tentang desain, atau teknik yang sudah dijelaskan agar mendapatkan solusi.

3) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan informasi. Metode demonstrasi sangat efektif dikala pembelajaran non formal seperti di komunitas yang tidak memiliki aturan yang baku dalam pembelajaran. Peserta didik lebih tertarik ketika pengajar memberikan demonstrasi alat, bahan dan cara dalam membuat seni grafis *woodcut* (cetak tinggi).

4) Metode Tanya Jawab

Pengajar memberikan waktu untuk sesi tanya jawab tentang materi seni grafis cetak tinggi kepada peserta didik sehingga menimbulkan interaksi antara peserta dan pengajar dapat meningkatkan kadar berpikir peserta didik. Metode ini sangat bermanfaat untuk menumbuhkan keberanian peserta didik untuk bertukar pendapat serta berani untuk menyampaikan aspirasi kepada seseorang.

5) Metode Praktek *commit to user*

Metode praktek merupakan metode lanjutan setelah informasi materi yang disampaikan kepada peserta didik. Metode ini sangat bermanfaat untuk peserta didik dalam mengolah *skill* (ketrampilan). Metode praktek juga diterapkan di pembelajaran seni grafis *woodcut* (cetak tinggi) oleh komunitas Uwit Art Space Salatiga. Setelah diberi materi peserta didik dipersilahkan untuk praktek dalam membuat karya seni grafis cetak tinggi. Pada proses praktek ini sebagai tanda untuk menilai peserta didik. Apabila peserta memperhatikan pengajar saat menerangkan materi seni grafis cetak tinggi dengan baik, peserta tidak akan banyak kendala yang dihadapi.

#### 6) Metode Latihan

Metode latihan dipilih sebagai salah satu metode digunakan dalam pembelajaran seni grafis cetak tinggi oleh komunitas Uwit Art Space Salatiga. Dengan metode ini peserta didik dapat meningkatkan *skill* (ketrampilan) dengan metode latihan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Winarto surakhmad (2002 : 148) tentang beberapa macam metode yang sering digunakan oleh guru atau pendidik dalam kegiatan belajar mengajar.

#### c. Materi Pembelajaran

Materi Pembelajaran yang digunakan yaitu seni grafis *woodcut* (cetak tinggi). Materi seni grafis *woodcut* (cetak tinggi) dipilih karena jarang diterapkan di sekolah formal pada umumnya. Materi seni grafis cetak tinggi lebih menarik untuk peserta didik karena jarang diterapkan di sekolah. Sehingga saat proses berkarya peserta lebih antusias. Materi seni grafis cetak tinggi yang diberikan peserta menangkap dengan baik setelah melihat hasil-hasil peserta. Seni grafis cetak tinggi sendiri memiliki keunikan sendiri dari saat proses dengan cara dicukil dan visual hasil cetak cukup menarik. Membuat karya seni grafis cetak tinggi tidak hanya mempelajari cara menggambar tetapi banyak tahap yang dilewati sehingga banyak ilmu dalam satu materi diantaranya menggambar, cukil (ukir) dan mencetak sehingga



materi ini banyak pengetahuan yang di ambil. Materi pembelajaran seni grafis cetak tinggi cocok sebagai materi pembelajaran seni rupa di sekolah formal atau nonformal karena banyak aspek seni rupa. Materi seni grafis cetak tinggi tidak hanya mengajarkan tentang ilmu kesenirupaian dalam materi seni grafis cetak tinggi juga mengajarkan ketelitian, kesabaran, kearapian dalam berkarya. Secara keseluruhan materi yang diajarkan adalah materi yang cukup mudah dimengerti peserta didik. Pembelajaran seni grafis *woodcut* yang dilaksanakan dikomunitas uwit *art space* Salatiga, materi praktek dan teori diberikan secara seimbang karena pengajar menyesuaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Materi teori yang diberikan kepada peserta disesuaikan dengan kondisi lapangan. Hal ini sesuai dengan pendapat Yusuf dan Nur (2015: 15) materi pembelajaran sebuah satu kesatuan yang memiliki tujuan tertentu.

#### d. Media Pembelajaran

Dalam menyampaikan informasi pengajar perlu sebuah media agar informasi dapat ditangkap oleh peserta didik. Fungsi lain diantara sebagai perantara media pembelajaran digunakan sebagai daya tarik peserta dalam pembelajaran. Ada beberapa media pembelajaran yang digunakan pengajar saat pembelajaran seni grafis cetak tinggi *woodcut* diantaranya 1). Media orang (people), pengajar sebagai media orang dengan bercerita tentang pengalamannya tentang pengalamannya selama berkarya dengan seni grafis cetak tinggi. 2). *Technic*, sebagai cara untuk menyampaikan informasi dengan cara diskusi, ceramah, simulasi agar tujuan pembelajaran tercapai. 3). *Setting* (latar), digunakan sebagai pendukung dalam pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan lingkungan yang dirancang untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar nyaman dan santai diantara menggunakan tikar agar peserta duduk sesuka hatinya. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik peserta didik. Adapun tutorial/rekaman video yang berada di *platform youtube* peserta hanya diberi arahan untuk mencari link video tersebut dengan *gadget* masing-masing . Pengajar hanya menggunakan media

yang sederhana di sesuaikan kondisi lapangan. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamdani (2011: 244-245) tentang jenis-jenis media pembelajaran.

e. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi merupakan komponen pembelajaran yang berfungsi sebagai alat ukur keberhasilan siswa pada pelaksanaan proses pembelajaran. Istilah asingnya yaitu *evaluation*, dari kata *evaluation* inilah diperoleh kata Indonesia evaluasi yang berarti menilai tetapi tidak dilakukan dengan mengukur dahulu (Arikunto, 2009: 3). Berdasarkan pengamatan, proses pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar tingkat keberhasilan peserta didik dikategorikan sudah baik dilihat dari segi pengajar menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan menggunakan berbagai jenis metode seperti ceramah, demonstrasi, praktek, diskusi, latihan dan tanya jawab, serta pemilihan materi pembelajaran yang unik yaitu seni grafis *woodcut* (cetak tinggi) belum banyak diterapkan di sekolah formal pada umumnya. Masih ada kekurangan yaitu di media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dikarenakan kondisi lapangan dan media yang tidak memadai. Pengajar tidak memiliki indikator khusus untuk penilaian karya. Penilaian hanya bersifat tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami materi dan membuat karya seni grafis *woodcut* berdasarkan penerapan teknik dan prinsip seni rupa. Dilihat dari indikator penilaian tersebut hasil karya peserta didik sudah termasuk kriteria penilaian dalam membuat karya seni grafis *woodcut*.

## 2. Pembahasan Visualisasi Hasil Karya Peserta Didik Seni Grafis *Woodcut* Pada Remaja Di Komunitas Uwit *Art Space* Salatiga Periode Tahun 2019-2020 Di Tinjau Dari Teknik Cetak Tinggi Dan Prinsip Seni rupa

Hasil visualisasi karya seni grafis cetak tinggi oleh peserta mempunyai karakteristik yang berbeda dan ada juga persamaan satu diantara yang lain dari segi teknik yaitu dengan cara dicukil. Dengan prinsip kerjanya yaitu mendapatkan bagian positif (permukaan yang timbul) dan negatif (permukaan yang cekung) dan saat membuat desain sebaiknya dibuat negatif. Perbedaan dan persamaan dapat dinilai dari visualisasi karya berdasarkan hasil teknik dan prinsip seni rupa. Hasil karya tersebut menimbulkan kesan *authentic* (orisinil) dari segi desain dan hasil karya itu sendiri. Dengan materi seni grafis cetak tinggi dapat merangsang siswa berpikir secara kreatif dan inovatif serta saat membuat karya seni grafis cetak tinggi tersebut dapat dimanfaatkan untuk menuangkan ide serta, gagasan dan pikirannya melalui karya tersebut. Peserta juga mendapatkan pengalaman baru di saat mengikuti pembelajaran seni grafis *woodcut*. Hasil karya seni grafis *woodcut* tersebut memunculkan efek-efek artistik sehingga peserta mendapat pengalaman yang berbeda dari pembelajaran pada umumnya. Dilihat dari ide atau konsep karya seni grafis yang dibuat oleh peserta sudah bagus tetapi masih ada beberapa peserta masih bingung dalam menentukan ide atau gagasan. Hasil dari karya seni grafis tersebut memunculkan efek-efek artistik sehingga mampu memberikan pengalaman artistik dan estetik kepada peserta didik serta mendorong peserta didik untuk membuat karya seni grafis *woodcut* (cetak tinggi). Ada beberapa peserta sudah memiliki dasar menggambar jadi dalam membuat desain tidak terlalu kesulitan. Sesuai dengan umur peserta didik yang memiliki kategori remaja yang memiliki umur 13- 21 tahun. Hal ini sesuai dengan pendapat Mappiare (1982) tentang masa remaja yang berlangsung umur 12-21 tahun dapat dikatakan usia berpikir..

*commit to user*

Secara teknis karya peserta didik sudah baik karena peserta didik telah paham tentang materi seni grafis *woodcut* (cetak tinggi) dilihat dari karya peserta. Mulai dari prinsip seni grafis cetak tinggi yaitu mendapatkan bagian positif (permukaan yang timbul) dan negatif (permukaan yang cekung). Dapat dilihat karya dari saudara Riski dan ilham Bangun karya mereka memiliki desain yang menggunakan *font* (tulisan). Sesuai prinsip seni grafis cetak tinggi apabila ada desain yang menggunakan *font* (tulisan) sebaiknya tulisan dibalik (negatif) sehingga saat dicetak tulisan dapat dibaca secara normal tidak ada perubahan.



Gambar 4. 32 Karya Ilham Bangun



Gambar 4. 33 Karya Riski



Peserta didik juga menerapkan langkah-langkah dalam membuat karya seni grafis cetak tinggi tersebut. Langkah pertama membuat desain atau gambar secara langsung di papan cetak menggunakan pensil warna. Pada proses ini peserta didik tidak ada kesulitan dalam membuat desain atau gambar, karena peserta didik tergolong remaja yang dapat memvisualkan/mewujudkan gambar, bidang, warna rancangan (*desain*). Pengajar membebaskan peserta didik dalam berekspresi dan memperbolehkan untuk mencari referensi gambar dengan menggunakan *gadget* untuk membuat desain gambar. Pengajar ingin melihat ide gagasan muncul dari diri mereka. Langkah berikutnya, saat mencukil sebagian besar peserta paham dan mengerti fungsi alat dan jenis mata pisau cukil. Pengajar menambahkan alat bantu berupa *cutter* digunakan untuk mempermudah saat mencukil menghilangkan papan master yang akan di potong contoh karya Vernanda Adi gambar 4. 20. Dalam proses mencukil kendala yang terjadi terdapat pada alat yang digunakan kurang begitu tajam dan jumlah alat yang digunakan. Langkah selanjutnya, proses mencetak idealnya menggunakan *etching machine* mesin press khusus lebih menghemat waktu dan hasil yang maksimal. Dengan kondisi dilapangan yang tidak ada mesin press tersebut maka pengajar menggantikan dengan cara tradisional yaitu dengan menggunakan alat berupa sendok serta dengan cara di injak terdapat pada gambar 4. 16. Pada proses ini ditemukan kesulitan saat mencetak dengan tekstur bahan yang memiliki pori-pori terlihat dari beberapa visual karya terdapat tinta yang mbeleber. Masalah ini muncul disebabkan saat proses pengolahan tinta terlalu encer sehingga tinta saat dicetak mengalir mengikuti pori-pori media kain solusinya dengan menambahkan tinta murni tanpa pengencer tinta akan lebih kental. Proses terakhir menunggu kering dengan cara diangin-anginkan. Hasil dari keseluruhan karya seni grafis cetak tinggi sudah baik terlihat dari hasil karya tersebut dari pemahaman materi, teknik dalam membuat, langkah langkah proses sudah sesuai. Dalam seni grafis terutama *woodcut* (cetak tinggi) identik dengan edisi cetak yang

terletak pada bagian bawah desain karya. Seluruh karya seni grafis peserta didik tidak ada yang menuliskan edisi cetakan disebabkan pengajar belum memberitahu informasi tersebut. Sebaiknya pengajar memberitahu kepada peserta didik untuk memberi edisi cetak tersebut agar karya tersebut lebih sempurna untuk dikatakan karya seni grafis *woodcut*. Visualisasi karya seni grafis *woodcut* yang dibuat peserta sudah sama dengan karya seni grafis pada umumnya, yang membedakan berupa media cetaknya yaitu dengan menggunakan bahan kain.

Karya seni rupa dikatakan indah dapat dilihat dari karya tersebut menerapkan prinsip-prinsip seni rupa atau tidak. Prinsip seni rupa seperti kesatuan (*unity*), irama, keseimbangan (*balance*), dominasi, proporsi, kesederhanaan (*simple*), dan kejelasan menambah nilai tersendiri didalam karya seni rupa. Secara keseluruhan hasil karya peserta didik sudah baik karya yang memiliki nilai estetika yang lebih dengan menerapkan teknik cetak tinggi dengan mengikuti langkah-langkah sesuai dengan teori yang diberikan oleh pengajar dan menerapkan berbagai prinsip seni rupa. Adapun karya yang paling banyak menerapkan prinsip seni rupa di dalam karyanya yaitu Karya Hamdani gambar 4. 26 dan Riski gambar 4. 24. Adapula peserta yang hanya menerapkan beberapa prinsip seni rupa yaitu Vernanda Adi gambar 4. 20, Agus Putra Ali gambar 4. 22, Doni Permana gambar 4. 23, Candra Wardanu gambar 4. 19, Ilham Bangun gambar 4. 21, Bagus Sudaryo Adi Gambar 4. 25. Dengan demikian semua karya peserta didik sudah memasukan beberapa prinsip seni rupa dan membuat karya seni grafis cetak tinggi yang dihasilkan lebih memiliki nilai estetika dan nilai seni. Hal ini sesuai pendapat Sanyoto (2009: 147) terkait hasil karya seni rupa memiliki nilai seni yang didalamnya terdapat beberapa prinsip seni rupa.