

Pengaruh Digitalisasi Terhadap Kolektif Seni Grafis “Huru Hara”

Rizziq Ramadhan¹, Agus Cahyana², Martien Roos Nagara³, Asep Miftahul Falah⁴

¹rizziq.ramadhan@gmail.com, ²cahayana@gmail.com, ³martien.nagara@gmail.com,

⁴asepmiftahulfalah@gmail.com

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Budaya Indonesia Bandung
Jl. Buah Batu No. 212, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia

Abstrak

Era teknologi atau era digital sudah merambah dalam segala aspek, baik itu bidang telekomunikasi, komputer, informasi, pendidikan, dan ekonomi. Dampak yang ditimbulkan akibat perkembangan teknologi dan digitalisasi dapat memberikan keuntungan dan peluang, atau malah sebaliknya. Penelitian memfokuskan pembahasan terkait pandangan para penggiat seni grafis khususnya yang berkollektif atas dampak dan pengaruh digitalisasi. Studi ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai identitas dan eksistensi pada kolektif seni rupa yang memiliki fokus terhadap medium seni grafis di era digital. Dalam upaya mendalami pandangan mereka, studi ini akan memakai metode penelitian kualitatif, yang menggunakan data literatur terkait serta wawancara dengan anggota kolektif seni grafis “Huru Hara”. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang peran digitalisasi dalam dunia seni grafis, dan dapat membantu pelaku seni dalam menambah wawasan akan informasi terkait digitalisasi.

Kata Kunci: Seni Grafis, Digitalisasi, Kolektif Seni, Huru Hara

Abstract

The era of technology or the digital era has penetrated all aspects, be it telecommunications, computers, information, education, and economics. The impacts caused by the development of technology and digitalization can provide benefits and opportunities, or vice versa. The study focuses on the discussion related to the views of graphic arts activists, especially those in collectives, on the impact and influence of digitalization. This study aims to explore more deeply the identity and existence of art collectives that focus on the medium of graphic arts in the digital era. In an effort to explore their views, this study will use a qualitative research method, which uses related literature data and interviews with members of the graphic arts collective "Huru Hara". The results of this study are expected to provide deeper insight into the role of digitalization in the world of graphic arts, and can help artists in increasing their insight into information related to digitalization.

Keywords: Graphic Art, Digitalization, Art Collective, Huru Hara

Pendahuluan

Secara etimologi, istilah grafis diserap dari bahasa Inggris, yaitu *graph* atau *graphic*, yang berarti dapat membuat tulisan, atau gambar, dengan cara ditoreh. Istilah lain dari seni grafis adalah *printmaking*, yang berarti membuat (media) cetak. Seni grafis merupakan pengubahan gambar bebas karya perupa menjadi cetakan melalui proses manual dan menggunakan material tertentu dengan tujuan membuat perbanyak karya dalam jumlah tertentu (Susanto, 2002:47). Sering terjadi kerancuan penggunaan istilah grafis yang dikaitkan dengan objek-objek grafis yang lekat dengan disiplin ilmu desain grafis, sehingga penggunaan istilah seni grafis seringkali disalahartikan.

Seni grafis, seperti halnya semua cabang seni, secara sadar menggunakan keterampilan dan imajinasi kreatif untuk menciptakan objek-objek estetis (Supriyanto, 2005:4). Seni grafis merupakan cabang seni yang memberikan banyak ruang eksploratif yang dapat dimanfaatkan seniman sehingga dapat mencapai sebuah estetika tertentu serta memiliki karakter yang khas. Kematangan sebuah karya seni grafis dapat dinilai dari kualitas eksplorasi teknis sang seniman dan ide yang ditampakan. Teknik seni grafis secara garis besar dapat dikategorikan menjadi

empat teknik utama, yakni, cetak datar, cetak tinggi (relief), cetak saring (serigrafi), dan cetak dalam (intaglio). Teknik-teknik grafis biasanya diaplikasikan pada media kertas atau kain, namun tidak menutup kemungkinan untuk diaplikasikan pada media lain yang berbidang datar.

Awalnya teknik seni grafis digunakan sebagai teknologi untuk mereproduksi cetakan tulisan atau gambar pada lembaran kertas, seperti naskah kitab suci maupun manuskrip. Tidak ada rujukan jelas yang menentukan kapan pastinya teknik ini pertama kali digunakan. Beberapa bukti sejarah mencatat, Dinasti Yi sudah memproduksi kitab secara massal sejak tahun 105, seiring dengan ditemukannya media kertas lembaran. Bangsa Jepang dan Tiongkok telah menemukan mesin cetak pada abad ke-8, berbentuk balok kayu dan hanya digunakan untuk mencetak satu halaman. Begitupun dengan bangsa Korea, yang telah menemukan mesin cetak pada permulaan abad ke-15. Mesin ini terbuat dari bahan metal dan hasil cetaknya jauh lebih baik daripada mesin cetak versi kayu. Teknik grafis mulai berkembang pesat di Eropa pada abad ke-15 sejak ditemukannya mesin cetak oleh Johannes Gutenberg. Mesin cetak buaatannya jauh lebih efisien dan dapat mencetak dalam jumlah yang banyak. Setelah menyempurnakan mesin cetak bergeraknya, Gutenberg mencetak beribu-ribu surat indulgensi untuk Gereja Katolik dan salah satu karyanya yang terkenal adalah Alkitab Gutenberg (atau juga dikenal sebagai Alkitab 42 baris) yang memiliki kualitas teknik dan estetika yang tinggi (Hesperian, 2006).

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di dalamnya seni grafis cetak manual. Seni grafis cetak manual, yang memiliki sejarah panjang dan kaya, kini menghadapi tantangan dari arus digitalisasi yang semakin menguat. Teknologi digital menawarkan alat dan teknik baru yang memungkinkan pembuatan karya seni dengan cara yang lebih cepat dan efisien, namun juga memunculkan kekhawatiran tentang erosi nilai-nilai tradisional dan autentisitas seni grafis cetak manual. Digitalisasi mempengaruhi berbagai aspek seni grafis cetak manual, mulai dari proses kreatif hingga persepsi publik terhadap karya seni tersebut. Penggunaan perangkat lunak desain dan percetakan digital telah merubah cara seniman menciptakan dan memproduksi karya mereka. Sementara itu, muncul pertanyaan mendasar mengenai bagaimana seni grafis cetak manual dapat mempertahankan ciri khas dan esensi yang telah membedakannya selama berabad-abad.

Di tengah perubahan yang dipicu oleh digitalisasi, kelompok pegrafis memainkan peran penting dalam menjaga eksistensi dan esensi seni grafis cetak manual. Melalui berbagai inisiatif seperti pameran, lokakarya, dan program pendidikan, mereka berusaha untuk melestarikan teknik dan nilai-nilai tradisional. Upaya ini menunjukkan adanya komitmen yang kuat untuk memastikan bahwa seni grafis cetak manual tetap relevan dan dihargai, meskipun dihadapkan dengan tantangan modernisasi. Respons kelompok pegrafis terhadap kemajuan teknologi mencerminkan dinamika adaptasi yang kompleks. Beberapa melihat teknologi digital sebagai ancaman yang dapat mengikis tradisi, sementara yang lain menganggapnya sebagai peluang untuk inovasi dan kolaborasi. Pendekatan mereka dalam menyeimbangkan antara mempertahankan warisan budaya dan memanfaatkan teknologi untuk memperkaya praktik artistik menjadi aspek menarik untuk diteliti.

Pendahuluan ini mengarahkan perhatian pada pengaruh digitalisasi terhadap seni grafis cetak manual, upaya kelompok pegrafis dalam menjaga keberlanjutan dan keaslian seni ini, serta sikap dan tanggapan mereka terhadap perkembangan teknologi. Penelitian ini bertujuan

untuk memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana seni grafis cetak manual beradaptasi dan berkembang di era digital, serta strategi yang digunakan oleh kelompok pegrafis untuk menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang yang ada. Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi para seniman, akademisi, dan praktisi seni dalam memahami dan mengembangkan seni grafis cetak manual di tengah arus digitalisasi.

Penelitian ini akan meneliti tentang pengaruh Digitalisasi terhadap Seni Grafis Cetak manual, dengan studi kasus pada kelompok Seniman Grafis Huru Hara, yang masih bertahan dengan medium seni grafis cetak manual. Berdasarkan paparan di atas, didapatkan rumusan permasalahan dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengidentifikasi pengaruh digitalisasi terhadap seni grafis cetak manual, menjelaskan cara kelompok pegrafis menjaga eksistensi dan esensi dari cetak manual, serta menganalisis bagaimana kelompok pegrafis menanggapi kemajuan teknologi. Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang dapat dicapai adalah mengetahui pengaruh digitalisasi terhadap seni grafis cetak manual, mendeskripsikan eksistensi dan esensi dari cetak manual, serta mengetahui tanggapan kelompok pegrafis terhadap kemajuan teknologi.

Ketertarikan penulis terhadap Seni Grafis dan pola kerja berkolektif menjadi alasan utama penulis untuk meneliti lebih jauh dampak dari digitalisasi terhadap kelompok atau kolektif Seni Grafis dan menginspirasi penulis untuk menelitinya. Namun, penulis hanya membatasi penelitian Pengaruh Digitalisasi terhadap kelompok Seni Grafis saja, pembatasan ini dimaksudkan agar penelitian berjalan efektif dan sesuai dengan tujuan. Penelitian ini memfokuskan pembahasannya mengenai fenomena yang terjadi saat ini, ketika digitalisasi telah merambah dalam segala aspek kehidupan khususnya dalam seni grafis. Penelitian ini mengkaji dampak digitalisasi terhadap eksistensi seni grafis, utamanya pada seni cetak manual. Untuk penjabaran permasalahan tersebut, akan dipandu melalui perumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa Pengaruh Digitalisasi Terhadap Seni Grafis Cetak Manual?
2. Bagaimana Cara Kelompok Pegrafis Menjaga Eksistensi Dan Esensi Dari Cetak Manual?
3. Bagaimana Kelompok Pegrafis Menanggapi Kemajuan Teknologi Ini?

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode historis. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Proses dan makna lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Selain itu, landasan teori juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian. Metode kualitatif menggunakan beberapa bentuk pengumpulan data seperti transkrip wawancara terbuka, deskripsi observasi, serta analisis dokumen dan artefak lainnya. Data tersebut dianalisis dengan tetap mempertahankan keaslian teks yang memaknainya. Hal ini dilakukan karena tujuan penelitian kualitatif adalah untuk memahami fenomena dari sudut pandang partisipan, konteks sosial dan institusional. Sehingga pendekatan kualitatif umumnya bersifat induktif.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode historis atau sejarah. Penelitian dengan menggunakan metode historis ini mempunyai ciri khas yakni periode waktu yang bermakna bahwa kegiatan, peristiwa, karakteristik, nilai-nilai, kemajuan bahkan kemunduran, dilihat dan dikaji dalam konteks waktu. Sjamsuddin (2007: 14) menyampaikan bahwa metode sejarah atau historis sebagai suatu cara mengetahui sejarah. Penelitian ini menggunakan metode historis karena permasalahan yang diangkat adalah permasalahan sejarah atau waktu khususnya mengenai kesenian grafis, dan tema yang menjadi kajian berhubungan dengan peristiwa yang telah berlalu yaitu tentang perubahan zaman dan kemajuan teknologi.

Pembahasan

Grafis Huru Hara (GHH) adalah sebuah kolektif seni grafis yang berbasis di Jagakarsa, Jakarta Selatan. Didirikan pada tahun 2012, GHH berfokus pada berbagai bentuk eksplorasi, eksperimentasi, dan metode edukasi dengan *printmaking* sebagai media utama. GHH berawal dari sebuah kelompok mahasiswa dari UNJ (Universitas Negeri Jakarta) jurusan Pendidikan Seni Rupa yang merasa jenuh dengan perkembangan dan eksplorasi seni grafis konvensional. Kelompok ini mulai membuat proyek-proyek kecil dan berkembang menjadi sebuah kolektif seni. Sekarang GHH melakukan banyak program seperti *workshop*, kelas cetak-mencetak, pameran, proyek seni, diskusi, festival, tutorial dan beberapa program yang berfokus pada kolaborasi dengan institusi.



Gambar 1. Foto Anggota Grafis Huru Hara
Sumber: Grafis Huru Hara (Dhigel), 2023

Pada tahun 2015 Grafis Huru Hara bergabung dengan ruangrupa, Serrum, dan Forum Lenteng lalu membuat Gudang Sarinah pada saat itu. Pada tahun 2017, GHH pindah ke Jagakarsa dan merubah nama menjadi Gudskul Ekosistem (Kolektif Seni Rupa Kontemporer). Seiring berjalan waktu dan proses-proses yang dilaluinya, GHH banyak mengadakan kegiatan seperti *workshop* dan pameran antara lain “Makan Asam Garam” *Printmaking exhibition* by Suvi Karjalainen, Pameran Seni Grafis kolaboratif “Ah Jakarta~ AH! JAKARTA”, Sorrygraph, “Joanne Leong Solo *Exhibition*” dan masih banyak lagi.



Gambar 2. Poster Pameran Makan Asam Garam
Sumber: Instagram Grafis Huru Hara, 2023



Gambar 3. Karya Suvi Karjalainen Makan Asam Garam
Sumber: Instagram Grafis Huru Hara, 2023



Gambar 4. Poster Pameran Ah, Jakarta. AH! JAKARTA!
Sumber: Instagram Grafis Huru Hara, 2023



Gambar 5. Poster Pameran RE:GYOTAKU
Sumber: Instagram Grafis Huru Hara, 2023



Gambar 6. Dokumentasi Workshop
Sumber : Instagram Grafis Huru Hara, 2023

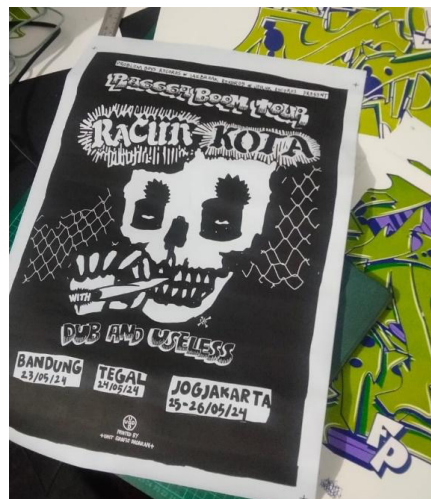


Gambar 7. Poster Pameran Connecting Bodies oleh Joanne Leong
Sumber : Instagram Grafis Huru Hara 2019



Gambar 8. Studio Grafis Huru Hara
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Data lapangan diperoleh melalui wawancara langsung dari narasumber Grafis Huru Hara, Amy Zahrawaan. Amy selaku manajer berpendapat bahwa digitalisasi memiliki banyak manfaat terutama dalam tahap persiapan karya. Teknologi membantu dalam pembuatan gambar pada *screen*, memecah *layer* atau warna, dan menyetel ukuran untuk memastikan gambar sesuai saat proses berkarya. Di era kontemporer ini, seniman tidak bisa lagi mengkotak-kotakkan metode yang digunakan. Misalnya, tidak harus selalu menggunakan cetak manual; teknik dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Jika memungkinkan, cetak manual digunakan, begitu juga sebaliknya. Memanfaatkan teknologi yang ada sangat penting agar tidak tertinggal jauh dari kolektif lain, terutama dalam aspek teknis, kompetisi pasar, aksesibilitas, dan kolaborasi.



Gambar 9. Desain yang dicetak digital
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024



Gambar 10. Proses pembuatan Film/Screen
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Menurutnya, memilih untuk tidak mengikuti kecanggihan teknologi terutama bagi seniman yang fokus pada seni grafis cetak manual, membawa sejumlah keuntungan dan tantangan. Salah satu keuntungan utamanya adalah keaslian dan keunikan dari karya seni tersebut. Seni grafis cetak manual memiliki nilai artistik yang tinggi karena setiap karya adalah hasil dari proses yang intensif dan personal. Sentuhan tangan seniman menambahkan dimensi keunikan dan keaslian yang sulit ditiru oleh alat digital, menjadikannya menarik bagi kolektor seni yang menghargai nilai tradisional dan historis. Selain itu, mempertahankan metode cetak manual juga berarti melestarikan keterampilan tradisional yang mungkin mulai terlupakan di era digital. Keterampilan ini adalah bagian dari warisan budaya yang berharga dan penting untuk diteruskan ke generasi mendatang. Proses manual seringkali lebih melibatkan secara fisik dan emosional, memberikan pengalaman yang mendalam dan memuaskan bagi seniman. Ada kepuasan tersendiri dalam melihat hasil dari proses yang dikerjakan dengan tangan.

Namun, terdapat juga tantangan yang signifikan jika tidak mengikuti perkembangan teknologi. Salah satunya adalah kesulitan dalam pemasaran dan distribusi. Tanpa menggunakan platform digital, ada keterbatasan menjangkau audiens yang lebih luas karena media sosial dan situs *web* adalah alat penting dalam mempromosikan karya seni di era sekarang. Mengandalkan metode konvensional mungkin membatasi paparan dan peluang komersial. Selain itu, seniman yang tidak mengikuti perkembangan digital mungkin merasa sulit bersaing dengan mereka yang memanfaatkan teknologi untuk efisiensi dan inovasi, yang pada akhirnya bisa mempengaruhi daya saing di pasar seni. Aksesibilitas dan kolaborasi seperti yang sudah diuraikan pada paragraf kedua juga menjadi lebih terbatas tanpa teknologi digital, karena teknologi memungkinkan kolaborasi jarak jauh dan akses ke berbagai sumber daya dan komunitas secara lebih mudah.

Simpulan

Melalui analisis mendalam, ditemukan bahwa digitalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kegiatan kolektif ini. Pertama, digitalisasi memfasilitasi proses kreatif dan produksi karya seni, memungkinkan para seniman untuk mengeksplorasi

teknik baru dan memperluas batasan artistik mereka. Kedua, digitalisasi meningkatkan aksesibilitas dan distribusi karya seni, mempermudah kolektif untuk mencapai audiens yang lebih luas melalui platform digital dan media sosial. Ketiga, digitalisasi juga berperan dalam memperkuat jaringan dan kolaborasi antar seniman, baik di tingkat lokal maupun internasional.

Untuk menjaga relevansi, seniman grafis cetak manual dapat menggabungkan teknik manual dengan digital. Misalnya, menciptakan karya secara manual kemudian memanfaatkannya untuk promosi atau penjualan melalui platform *online*. Selain itu, mengadakan pameran seni dan *workshop* yang menampilkan proses cetak manual dapat menarik audiens yang menghargai seni tradisional serta menjadi sarana edukasi dan promosi yang efektif. Bergabung dengan komunitas seniman yang memiliki visi yang sama juga bisa membantu dalam berbagi pengetahuan, sumber daya, dan menciptakan jaringan yang kuat untuk saling mendukung. Dengan mempertimbangkan keuntungan dan tantangan ini, seniman grafis cetak manual dapat tetap relevan dan berkembang tanpa harus sepenuhnya mengikuti tren digital, selama mereka mampu menyesuaikan diri dan memanfaatkan peluang yang ada dengan bijaksana. Mengutip juga tulisan Bambang Bujono (2007 : 94) yang berjudul “Mengapa Seni Grafis”, seorang seniman grafis seharusnya berani bermain-main dalam mempresentasikan karyanya. Ini menunjukkan bahwa meskipun metode dan teknologi berkembang, esensi kreativitas dan inovasi tetap harus dipertahankan.

Sumber Referensi

- Bujono, B. (2007). *Mengapa Seni Grafis” katalog pameran Seni Grafis Indonesia, dari Cukil sampai Stensil*. Jakarta: Bentara Budaya Jakarta dan Galeri Nasional Indonesia.
- Escher, M. C. (2008). *The graphic work: introduced and explained by the artist*. English translation, John E. Brigham. Kohn: Benedikt Taschen Verlag.
- Iksan, N. (2019). Subjektivitas Kolektif: Krisis Eksistensi dalam Karya Seni. *Studi Budaya Nusantara*, 3(1), 53-63.
- Mahendrapati, A. N. (2017). *Pemetaan Komunitas-komunitas Seni Grafis Di Yogyakarta dalam kurun waktu tahun 2000-2010*.
- Mohamed, W. A. S. A. K. (2021). Contemporary Printmaking Art between Marginalisation and Regeneration. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 15(4), 294-305.
- Siregar, A. T. (2012). *Pembicaraan Tentang Seni Grafis. dalam Seni Rupa Indonesia Dalam Kritik dan Esai*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Suryajaya, M., Raseuk, N. I., & Zahrawaan, A. (2023). KOLEKTIF DAN MENJADI-KOLEKTIF: Evolusi Wacana Kolektif Seni Rupa di Jakarta, 2000–2022. *Jurnal Masyarakat dan Budaya*, 25(1), 19-34.
- Supriyanto, E. (Ed.). (2000). *Setengah abad seni grafis indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia: Bentara Budaya Jakarta.
- Suseno, B. A. (2015). *Seni Grafis Kontemporer Yogyakarta setelah Booming Seni Rupa Tahun 2007* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Wulandari, W. S. (2008). *Seni grafis Yogyakarta dalam wacana seni kontemporer*. (Skripsi), Program Studi Seni Grafis, Universitas ISI Yogyakarta.

Zahrawaan, A. (2022). Perkembangan Seni Grafis di Era Kontemporer. *VISUALIDEAS*, 2(2), 83-95.

Sumber Lainnya:

Diakses tanggal 20 Maret 2023 dari website : <http://www.greatsite.com/timeline -english-bible-history/gutenberg.html>

Diakses tanggal 27 Desember 2023 dari website : <https://ringproject.net/grafis-huru-hara-x-forum-sudut-pandang/>