

KOMPAS	B. YUDHA	MERDEKA	KR. YOGYA	MUTIARA
PR. BAND	A. B.	SINAR H.	HALUAN	BISNIS INDONESIA
B. BUANA	PELITA	S. KARYA	WASPADA	PRIORITAS

H a r i : *Selasa* Tgl: 22 JUL 1986 Hal: NO:

*Grafis sebagai Acuan Proses Apresiasi*

# Dilema Pemilihan Identitas dan Profesi Desain

DI Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB terdapat jurusan Seni Grafis dan Desain Grafis. Istilah grafis pada kedua jurusan tersebut memiliki arti yang sama yakni suatu kegiatan yang berhubungan dengan ihwal cetak-mencetak. Kemudian yang membedakan disiplin kerja keduanya terletak pada istilah *Seni dan Desain*. Seni selalu dikaitkan dengan ungkapan-ungkapan individual dalam batasan tak terkomunikasikan, sedang desain diukur dari segi fungsionalitasnya. Sehingga apabila ditilik dari segi karya visualnya boleh jadi kesamaan seni grafis dan desain grafis ditunjukkan lewat bentuk namun suatu saat segi fungsi dapat membedakan keduanya.

Kiprah grafis senantiasa ditunjang oleh dunia percetakan, baik dalam kondisi sederhana maupun peralatan modern yang canggih. Basic grafis adalah gambar, seni menggambar, keterampilan menggambar. Mekanisasi pengembangannya diolah melalui kemungkinan-kemungkinan yang diberikan daya dukung percetakan. Oleh sebab itu unsur pabrikan dalam seni cetak-mencetak sangat penting, seperti halnya pendapat para seniman di Chicago yang menganggap perlu didirikannya usaha sejenis Landfall Press tahun 1970. Kendati langkah permulaan Landfall Press di bawah pendirinya Jack Lemon diawali dengan mempejari seuk-beluk litografi. Pada babak ini Landfall Press melahirkan banyak seniman grafis seperti Robert Arneson, Jack Tworckov,

Laddi John Dill, Alfred Leslie, William T. Wiley, Chuck Close, Ed Paschke dan Robert Cottingham. Tak luput pula yang turut memperhalam litografi di antaranya Phillip Pearlstein, Sol Lewitt dan Christo.

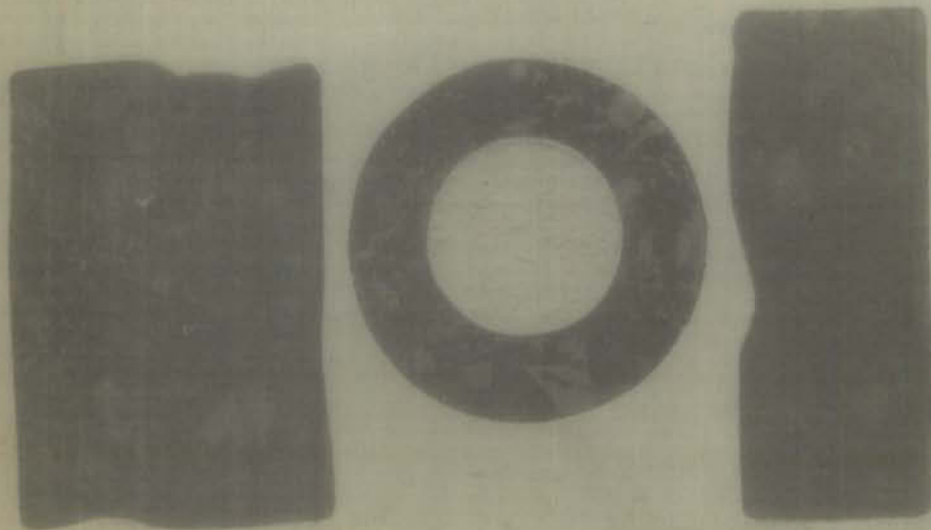
Masyarakat kebanyakan di negara kita masih sangat terbatas mengenal karya-karya desain grafis produk pabrikan, padahal dalam hidup keseharian mereka selalu berhubungan dan menggunakan jasa desain grafis lewat kemasan-kemasan, poster, baligo, sampul dan lay out buku, papan petunjuk dan lain sebagainya.

Mencetak adalah kemungkinan membuat salinan dalam jumlah banyak atau lebih banyak dari original yang sama. Metode cetak-mencetak ditemukan oleh Johannes Gutenberg di Mainz, Jerman, pada tahun 1440. Hasil penemuan gemilang ini menentukan perkembangan dunia grafika dan sayap-sayap pertumbuhan komunikasi visual yang berpatok sejak meletusnya revolusi industri di daratan Eropa. Sejak saat itulah dunia percetakan berjalan seiring dengan dunia industri manufaktur. Ia bukan saja berperan sebagai mulut-mulut industri, namun sekaligus mempertampas perwajahan industri itu sendiri.

Kebauran dan kesenjangan Pemilihan antara seni dan desain grafis bermula dari tumbuhnya sikap individualitas di tengah kemajemukan pola budaya, sebagai usaha mempertegas adanya identitas profesi. Kendati

Oleh: MAMANNOOR

usaha kreatif dari pengusung atau penekun yang berlatar sama, tapi substansi pengembangan profesi mereka sungguh berbeda. Seni grafis berjalan dalam jalur 'kemurnian'nya sebagai seni (fine-art) yang bertutur tentang ungkapan-ungkapan pengalaman dan pendalaman. Sedang desain grafis mempertegas nilai usung terhadap tuntutan-tuntutan perkembangan faktor industri. Sehingga sosok Hariadi Suadi atau Setiawan Sabana bagaimanapun harus lekat dengan dunia kesenimanannya, mereka bukan desainer grafis. Tapi kiprah usaha mereka bukan berarti tertutup sama sekali untuk terlibat ke dalam dunia desain di tengah pola-pola kemajemukan budaya dan profesi. Sebab masyarakat kita sendiri dalam menerima kehijiran seni-rupawan tak pernah memilah-milah secara grafis profesi yang tegas. Ada keuntungan-keuntungan praktis dalam ke-bauran identitas ini. Meskipun seseorang memiliki keahlian dan profesi seniman, namun dalam keseharian ia menerima pesanan-pesanan desain selagi merasa sanggup dan dapat memperlihatkan karya yang baik dan bisa dipertanggungjawabkan. Identitas profesi yang majemuk ini secara sepihak boleh merupakan langkah survive, namun juga bukan apologia terhadap penyelewengan identitas. Bahkan dalam satu kehidupan komunal kedua identitas ini saling membahu dan sekaligus menentukan.



KOMPAS	B. YUDHA	MERDEKA	KR. YOGYA	MUTIARA
PR. BAND	A. B.	SINAR H.	HALUAN	BISNIS INDONESIA
B. BUANA	PELITA	S. KARYA	WASPADA	PRIORITAS
H a r i :		Tgl:		Hal:
				NO:

Potret masa depan pola budaya kita adalah keterkotakan atau spesialisasi bidang disiplin dan keahlian. Kerumitan pemilahan kita di sini (negara berkembang) sementara baru dapat dilakukan melalui pendidikan, meskipun tantangan segi geografis jelas-jelas merupakan hambatan yang tak terelakkan. Sebab ternyata sistem kebaruan (nilai apresiasi masyarakat kita belum padu, masih ada butir-butir keteringgalan yang berserakan secara merata. Kalau meminjam istilah Geertz, bahwa dalam gejala menuju ke perkembangan apresiasi yang manunggal kita masih dirisihkan adanya bentuk-bentuk masyarakat lama (*old society*) yang seyogyanya jangan sampai lepas dari 'didikan' apresiasi. Meneledah yang masih lerseret dalam perjalanan kita menuju identitas kemodernan. Salah satu rumusan dan indikasi tentunya sudah genar dilakukan oleh kalangan industri yang tak henti mengocok kartu (istilah Umar Kayam) dan membimbing lewat penciptaan lidim konsumerisme.

Barangkali dunia desain lebih layak mengkonsumsi jasa kerjanya yang berkait fungsional. Tidak demikian halnya dengan seni yang oleh sementara orang masih tegar di puncak menara gading dan senantiasa menjaga keagungannya. Sesungguhnya, melalui kiprah grafis inilah 'industrialisasi' seni mulai dipancarkan. Menara gading itu sendiri diharapkan jangan sampai runtuh karena nilai monumentalnya tergerogoti.

Salahsatu acuan keseimbangan kita dalam menentukan pemilihan dalam kebaruan itu dicontohkan oleh hasil seni tradisional seperti Lukisan Kaca Cirebon. Kita akan menyebutkan dengan istilah apa adanya? Lukisan kaca yang kita kenal memiliki teknik pengerjaan yang semotif dengan proses perwujudan grafis. Kelainannya, lukisan kaca tidak menggunakan metode cetak. Namun tetap beranjak dengan patrunatik, perbanyakkan melalui garis-garis masal (kecuali karya orisinal bentuk-bentuk baru, selebihnya memakai patrun) yang diulang-ulang dalam basic sama. Sebagai seni, ia tidak menunjukkan orisinalitas individualistik, sehingga boleh dikata anonim sama sekali. Identifikasi individunya bersifat temporal, sedang polanya sama dengan jenis-jenis terdahulu. Kalau kita menjumpai satu motif lukisan kaca dalam jumlah besar, apakah ada kemungkinan kita menyebutnya sebagai gejala industri kerajinan tangan? Ia menampilkan orisinalitas dari segi simbol-simbol pernyataannya belaka.

Desain grafis masa depan  
Setelah periode pemanfaatan keluwesan kuas dan ketajaman

pena yang mampu menghasilkan pencapalan bentuk dan menerjemahkan secara tepat gestur serta simbol-simbol ungkapan, teknik berikutnya melangkah pada periode kwas-sembr (air-brush). Tampaknya teknik yang terakhir ini banyak digunakan para desainer grafis. Didukung oleh kecermatan media percetakan yang mampu mengejar ketajaman air-brush membuat teknik ini digandrungi. Lihatlah karya-karya grafis Jepang atau desainer Barat, justru pada akhirnya teknik ini ternyata lebih mewakili detail-detail dengan sangat berhasil. Nuansa-nuansa warna lebih halus dan tajam dari pori-pori kulit hingga mengkilatnya permukaan dan tekstur benda dapat tertangkap oleh kesan-air-brush. Ini gejala baru lagi bagi kasanehan dan perbendaharaan teknik mutakhir yang ditopang kerja mekanisme. Semakin tersisih hasil kerja tangan yang dulu amat dibanggakan semenjak jaman Klasik-Barok dan Renaissans.

Memang revolusi serba mesin mencapai cita-citanya, suatu saat di mana mesin mampu berbuat seluwes manusia. Kendati sesungguhnya tetap di bawah kontrol tangan manusia yang mempunyai kepekaan rasa tiada tara. Kemunculan periode air-brush pada galibnya memang tak terlepas dari acuan fotografi. Bahkan embryo kejelian naturalistik dan realistik air-brush adalah fotografi. Namun, apakah suatu saat kelak melalui periode air-brush ini masih bergumul di lingkungan ekspresi. Sebagian orang mengatakan bahwa air-

brush telah kehilangan ekspresi. Tapi pentingkah ekspresi bagi dunia desain? Masih berupa pertanyaan besar.

Ekspresi merupakan binar-binar simbol pernyataan inner-sense yang muncuat karena sudah dikehendaki ke luar, sebagai pengejawantahan nilai-nilai tanggap dan ungkapan. Pembahasan ihwal ekspresi ini telah berlangsung sejak manusia mulai membicarakan seni. Dari dialog mengenai ekspresi ini pula kesenjangan-kesenjangan idiom antara kreator dan penikmat itu muncul. Ekspresi bersifat individualistik, tak terkomunikasikan hanya lewat visual. Bahkan kata-kata pun belum tertuliskan seluruhnya untuk menerangkan perihal ini. Maka apabila desainpun terpengaruh persoalan ekspresi, ia mandeg sebagai sisi media komunikasi. Barangkali di sinilah letak pemilahan identitas seni dan desain.

Gejala air-brush 'didorong' oleh pancingan kemunculan Seni Pop, yang kemudian diambil faktor kelebihanannya untuk diterapkan pada kiprah desain grafis. Karya Robert Cottingham berjudul Dr. Gibson banyak mengilhami narasumber pengambilan gagasan teknik air-brush. Pada mulanya, dalam segala keterbatasannya litografi sanggup memproyeksikan fotografi. Namun karena sekali lagi dipandang kurang praktis, maka air-brush dianggap sebagai jalan ke luar yang paling baik.

Dapat diramalkan bahwa periode air-brush bertahan hingga titik kejenuhan manusia terhadap kebanggaan (sekaligus kehilangan) nilai ekspresi yang diwujudkan visualisasi bentuk. Yang saya bicarakan hingga terakhir ini adalah mengenai teknik-teknik desain grafis. Hasil desain grafis pada hakikatnya merupakan

(Bersambung Ke Hal 8 Kol 6)

KOMPAS	B. YUDHA	MERDEKA	KR. YOGYA	MUTIARA
PR. BAND	A. B.	SINAR H	HALUAN	BISNIS INDONESIA
B. BUANA	PELITA	S. KARYA	WASPADA	PRIORITAS
H a r i :		T g l :		Hal : NO:

## Grafis sebagai Acuan Proses

(Sambungan Dari Hal 6 Kol 8)

unsur bantu terhadap beberapa aspek desain industri yang lain, atau dan lapun berdiri sendiri sebagai faktor utuh dari stimulasi psikologis manusia. Sedangkan faktor ergonomi selanjutnya menjadi urusan desain industri.

### Penghayatan dan eksplorasi

Sebagian masyarakat pemakai jasa desain grafis tentu terdiri dari konsumen yang bertindak asal pakal, tak perduli dengan kerumitan-kerumitan masalah di dalam proses penggarapan sebuah desain. Sebagian lain adalah masyarakat pemakai jasa desain grafis yang berfrekuensi kecil maupun besar turut menentukan proses atau minimal menentukan segi pemasaran jasa. Kelompok kedua ini termasuk para kritisi, produsen dan sidang lembaga resmi. Terlepas dari kepekaan mengamati data atau survey lapangan konsumen yang tergambar lewat dampak pasar, kaum bermodal yang disebut produsen ini menentukan perwajahan desain grafis. Bekal pengalaman dan pengetahuan para desainer grafis bukan berarti tidak cukup untuk memodali karya desainnya. Kerap kali desainer 'tertutup' dalam sangkar keahliannya ini, karena keterbatasan survey. Sehingga kerap pula keinginan-keinginan produsen dianggap acuan pasaran yang jitu bagi produk barang yang digarapnya. Bahkan pengamatan produsen yang 'cermat' ini berguru pada keberhasilan-keberhasilan produk luar dari segi komunikasi massa di lapangan pasar. Tak syak gejala ini menimbulkan eksis adaptasi pola budaya yang ditampilkan lewat visual.

Lihatlah hasil rancangan grafis yang banyak kita jumpai baik di tempat-tempat media promosi maupun di jalanan terkadang cenderung terasa asing dari pola-pola budaya kita dalam ke-

seharisan. Tapi bagaimanapun dalam tarap mengejar pola modernisme universal kita pun tidak selalu keasyikan dengan persoalan-persoalan domestik. Acuan pola budaya luar sudah telanjur dicap sebagai nilai-nilai kemajuan yang patut dicontoh, mau apa lagi. Di koran-koran maupun majalah secara menggebu-gebu diiklankan mobil-mobil mewah, sementara sisi old-society terperangah saja melihat gambar-gambar yang mengglurkan ini, dan mereka sama sekali tak menolak. Di mata kita mobil-mobil mewah merupakan gambaran batas keberhasilan prestasi dan prestise hidup. Kalau di benak kita tidak muncul target seperti gambaran iklan itu, kita ketinggalan jaman katanya, kempungan katanya. Nah. Budaya iklan, bagaimanapun tinggi harganya sudah menjadi bagian proyeksi hidup kita keseharian. Pada saatnya kitapun dapat giliran menjadi sasaran, 'korban' dan 'budak' barang-barang yang pernah kita lihat dalam iklan.

Seni komunikasi massa yang dilakukan dan gencar dipasarkan atas sumbangsih jasa desain grafis boleh jadi 'soko-guru' survey dan pendataan garis-garis grafik kondisi GNP masyarakat kita secara tidak langsung.

'Desain' acuan gambaran komunitas dengan segala kebutuhan fisik manusia pada jaman-nya dan menjadi benang merah penafsiran kebutuhan material masa depan. Sementara seni acuan cerminan kebutuhan rohani manusia pada jaman-nya dan menjadi media pantul pergolakan nurani masa kini untuk bersiap menuju masa depan. Ini bukan pemilahan yang rigid, melainkan keluwesan kita dalam memanfaatkan apa-apa yang sudah dan akan hadir di depan persepai kehidupan kita.\*\*\*