



Pelatihan Seni Grafis Menggunakan Teknik Cukil Guna Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa di Palembang

*Heri Iswandi, Husni Mubarat

Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri
Jl. Jend. Sudirman No. 629 KM.4 Palembang Indonesia. Postal code: 30128

*Corresponding Author e-mail: : wandy_dkv@uigm.ac.id

Received: November 2023; Revised: November 2023; Published: Desember 2023

Abstrak

Pendidikan seni rupa dan desain juga merupakan bagian dari ilmu yang mempunyai manfaat yang sangat besar bagi kelangsungan hidup manusia. Pada hakikatnya pembelajaran seni rupa lebih ditekankan pada pembentukan *skill* yaitu dapat menghasilkan sebuah produk atau karya seni. Maka dari itu penulis beserta tim pengabdian mencoba untuk memberikan pelatihan seni grafis dengan menggunakan teknik cukil kepada mahasiswa di Kota Palembang. Adapun tujuan dari kegiatan pelatihan ini merupakan salah satu upaya perwujudan untuk meningkatkan keterampilan bagi mahasiswa agar dapat menjadi generasi yang memiliki ilmu dan keterampilan serta memiliki peran untuk meningkatkan kesejahteraan bagi masyarakat. Pelatihan seni grafis menggunakan teknik cukil melibatkan sebuah sanggar seni bernama Bekucak Artwork Painting Palembang sebagai mitra yang sudah banyak membantu untuk menyediakan bahan dan alat untuk keperluan praktek pada pelatihan, serta turut mengidentifikasi calon peserta yang akan ikut dalam pelatihan tersebut. Adapun metode yang digunakan pada kegiatan pelatihan ini adalah Sosialisasi, demonstrasi, praktikum, bimbingan dan metode evaluasi. Adapun hasil dari pelatihan ini memberikan pengetahuan serta pengalaman terhadap semua peserta, diantaranya adalah pengetahuan terkait bahan dan alat yang digunakan dan penerapan teknik dengan mempraktekannya secara langsung. Mulai dari pembuatan sketsa, memindahkan sketsa pada media *hardboard*, proses pencukilan pada media *hardboard*, dan yang terakhir yaitu proses mencetak pada media kertas dengan menentukan jumlah atau banyaknya edisi yang akan dicetak. Pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh mahasiswa di Palembang selama pelatihan seni grafis, tentunya menjadi modal berharga untuk membuka usaha mandiri di bidang industri kreatif.

Kata Kunci : Keterampilan; Seni Grafis; Teknik Cukli;

Graphic Arts Training Using Cutting Techniques to Improve Student Skills in Palembang

Abstract

Fine arts and design education is also a part of science that has enormous benefits for human survival. In essence, fine arts learning places more emphasis on skill formation, namely being able to produce a product or work of art. Therefore, the author and the service team are trying to provide graphic arts training using the gouge technique to students in the city of Palembang. The aim of this training activity is one of the efforts to improve students' skills so that they can become a generation that has knowledge and skills and has a role in improving the welfare of society. Graphic arts training using the gouge technique involves an art studio called Bekucak Artwork Painting Palembang as a partner who has helped a lot in providing materials and tools for practical purposes in the training, as well as identifying potential participants who will take part in the training. The methods used in this training activity are socialization, demonstration, practicum, guidance and evaluation methods. The results of this training provide knowledge and experience for all participants, including knowledge regarding the materials and tools used and the application of techniques by practicing them directly. Starting from making a sketch, transferring the sketch to hardboard printing media, the cutting process on hardboard media, and finally the process of printing on paper media by determining the number or number of editions to be printed. The knowledge and experience gained by students in Palembang during graphic arts training is of course valuable capital to open an independent business in the creative industry.

Keywords : Skills; Graphic Arts; Cukli Technique;

How to Cite : Iswandi, H., & Mubarat, H. (2023). Pelatihan Seni Grafis Menggunakan Teknik Cukil Guna Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa di Palembang. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(4), 870–886. <https://doi.org/10.36312/linov.v8i4.1521>



<https://doi.org/10.36312/linov.v8i4.1521>

Copyright© 2023, Heri & Husni

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) License.



PENDAHULUAN

Dunia kerja dan bisnis akan terus berkembang sesuai dengan era sekarang. Perkembangan tersebut membawa perubahan terutama pada kebutuhan sumber daya manusia pada industri. Peluang kerja yang berbeda dibuka dengan kriteria kualitas dan pilihan yang berbeda pula bagi setiap individu. Kesiapan pencari kerja atau kandidat akan diuji selama perjalanan atau proses pencarian kerjanya (Sari & Amri, 2018). Di sini setiap individu dipertanyakan seberapa banyak keahlian, keterampilan serta kemampuan yang dimiliki oleh mereka untuk bisa bekerja atau membuka usaha demi keberlangsungan hidup.

Pendidikan seni rupa dan desain juga merupakan bagian dari ilmu yang mempunyai manfaat yang sangat besar bagi kelangsungan hidup manusia. Pada hakikatnya pembelajaran seni rupa lebih ditekankan pada pembentukan *skill* yaitu dapat menghasilkan sebuah produk atau karya seni yang layak dan dapat dinikmati oleh banyak orang. Sumbo Tinarbuko (2015 : 5) mengungkapkan bahwa; Semakin berkembangnya teknologi sekarang ini, menuntut berbagai jenis perusahaan agar mempunyai SDM (sumber daya manusia) yang kreatif dan mampu menyesuaikan diri terhadap perubahan. Pertarungan antar-perusahaan tersebut dalam membidik pasar/konsumen tentu melibatkan desain komunikasi visual yang bagus dan unik. Sehingga tak jarang pula industri kreatif membutuhkan SDM yang siap pakai untuk diajak bersaing dengan kompetitor yang telah ada di pasar maupun yang akan terjun ke pasar. Desain produk yang unik akan menjual produk itu dengan sendirinya. Sehingga sampai ke tangan konsumennya”.

Keberhasilan dunia kependidikan tidak bisa lepas dari permasalahan yang ada, yaitu menghasilkan SDM yang berkualitas. Untuk itu bagi dunia pendidikan, bagaimana bisa meningkatkan kualitas kemampuan dan keterampilan terhadap peningkatan kemampuan masyarakat baik pada kurikulum pendidikan sekolah (pendidikan formal) maupun program pelatihan (pendidikan non-formal) kepada masyarakat. Dengan dibekali kemampuan, keterampilan dan sikap dasar yang diperlukan untuk melakukan pekerjaan guna memperoleh pendapatan (nafkah) dan juga bisa bergabung dengan suatu perusahaan. Memiliki pengetahuan dasar tentang berbagai bidang pekerjaan yang terdapat di lingkungan masyarakat sekitar. Sekurang-kurangnya mampu menyesuaikan diri di dalam masyarakat dan memiliki kepercayaan diri. Memiliki suatu jenis keterampilan yang sesuai dengan minat, kemampuan dan kebutuhan lingkungan (Rifa Hanifa Mardhiyah et al., 2021).

Sesuai dengan salah satu tujuan Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni pengabdian kepada masyarakat, maka Universitas Indo Global Mandiri Palembang sebagai salah satu lembaga pendidikan tinggi mempunyai tanggung jawab dalam upaya pengembangan sumber daya manusia. Untuk itu telah ditentukan sebagai obyek sasaran kegiatan pelatihan cukil kayu grafis yaitu para mahasiswa di Kota Palembang. Pemilihan khalayak sasaran ini dipandang tepat dengan melihat situasi dan kondisi yang ada dilapangan.

Sekarang ini masih banyak pengangguran yang ada di kota Palembang, khususnya masyarakat yang sudah lulus kuliah, akan tetapi tidak adanya lapangan pekerjaan yang sesuai dengan bidang ilmu dan keterampilan yang mereka bisa pada saat menempuh pendidikan di perguruan tinggi. Pemilihan pelatihan cukil kayu dirasakan sangat tepat karena ; 1). Proses pengerjaannya yang tidak terlalu rumit dan juga harga bahan dan alatnya yang mudah dijangkau, sehingga para mahasiswa bisa memproduksi tanpa harus memikirkan dan mempertimbangkan biaya produksinya, 2). Jenis pelatihan yang dilaksanakan berkaitan dengan bidang ilmu yang sedang didalami oleh penulis, dan 3). Bisa dipasarkan untuk sebuah produk hasil seni.

Dilihat dari tekniknya, cukil kayu seni grafis merupakan teknik cetak yang paling sederhana dan relatif mudah dilakukan jika dibandingkan dengan teknik-teknik cetak seni grafis lainnya, seperti teknik cetak datar atau cetak dalam, karena tidak membutuhkan peralatan studio yang lengkap (Ramadhan, 2018). Material atau bidang yang dicukil mudah didapatkan, misalnya papan kayu, *hardboard*, karet lino, dan sejenisnya. Selain itu alat-alat dan bahan seperti tinta grafis yang juga mudah didapatkan, studio untuk mengerjakan dengan teknik cetak tinggi ini juga tidak memerlukan ruang studio yang luas. Hasil karyanya tidak kalah menarik dengan hasil karya yang memakai media lain maupun karya seni lukis. Dengan menerapkan teknik cetak tinggi, seseroang dapat dengan leluasa melakukan berbagai eksperimen bentuk, dengan menerapkan teknik cukil pada permukaan acuan matrik, sembari memanfaatkan dari tinta-tinta warna yang beragam. Melalui teknik cukil sebagai media yang mendukung untuk bereksperimen dengan teknik-teknik lainnya dan kemungkinan berekspresi dengan menghasilkan bentuk estetik tersendiri. Teknik cetak tinggi pada dasarnya digunakan untuk menciptakan sebuah gambar dengan bentuk yang sama dalam jumlah yang bisa diperbanyak (Luzar, 2011).

Teknik cukil kayu (*woodcut*) merupakan teknik seni grafis yang paling awal pada perjalanan seni grafis, dan merupakan satu-satunya teknik yang dipakai secara tradisional di kawasan Asia Timur. Teknik cetak tinggi atau cukil grafis ini menghasilkan sebuah gambar ataupun tulisan melalui proses dan hasil pencetakan dengan menggunakan media lembaran kayu, *linoleum*, *hardboard* atau karet vinyl yang dicukil sebagai acuan atau model yang nantinya akan dicetak (Iswardi, 2017). Pada bagian yang bukan merupakan objek gambar atau tidak dicetak dibuang atau dicukil. Sedangkan bagian objek gambar atau yang tidak dicukil ditinggalkan atau tetap utuh pada permukaan media plat. Kemudian plat tersebut dioleskan cat atau tinta, setelah itu plat tersebut dicetak pada media kertas dengan cara ditekan dan digosok, dengan bantuan sendok berbahan kayu atau alat lainnya. Setelah objek gambar pada plat berpindah sempurna pada media kertas, barulah kertas tersebut diangkat secara perlahan dari cetakan plat tersebut (Mataran & Adi, n.d.).

Tujuan utama dari kegiatan pelatihan tersebut yakni memberikan keterampilan membuat karya seni grafis kepada mahasiswa di Palembang. Melalui kegiatan ini diharapkan peserta pelatihan memiliki keterampilan dalam cetak seni grafis dan dapat mengembangkan keterampilan tersebut dalam bidang kewirausahaan. "Program kewirausahaan akan menjadi basis dalam pengembangan sumber daya manusia. Hal ini dipandang penting dan strategis karena sumber daya manusia adalah elemen dasar yang menjadi subyek atau pelaku pembangunan. Dengan adanya kegiatan pelatihan cukil kayu ini diharapkan bermanfaat dalam mewujudkan tujuan pembelajaran cetak tinggi. Meningkatkan potensi sumber daya manusia, khususnya para mahasiswa yang ada di Palembang. Di samping hal tersebut, diharapkan kegiatan ini dapat memberikan pengalaman kreatif. Bagi pelaksana kegiatan pengabdian, sejalan dengan salah satu tujuan Tri Dharma Perguruan Tinggi, menyumbangkan pengetahuannya sebagai langkah nyata dalam rangka ikut serta dalam pembinaan dan pembangunan pendidikan. Bagi lembaga pelaksana program kegiatan dapat terinformasikan keberadaannya, khususnya Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri Palembang.

METODE PELAKSANAAN

Metode merupakan suatu cara yang diterapkan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah dirancang dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah dirancang tercapai secara optimal (Praswoto, 2017:272). Sedangkan menurut Jujun dalam

(Husni et al., 2022) “metode adalah suatu jalan atau cara mengetahui sesuatu, yang mempunyai langkah-langkah yang sistematis”. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat didefinisikan bahwa metode merupakan satu kesatuan sebagai suatu proses yang diterapkan pada suatu kegiatan, yang mana tahapan tersebut dilakukan secara tersusun agar hasil kegiatan dapat tercapai sebagaimana yang telah ditargetkan, seperti halnya pelatihan seni grafis dengan teknik cukil. (Maiti & Bidinger, 2016) mengungkapkan bahwa pelatihan adalah usaha meningkatkan keterampilan seseorang dengan metode yang lebih mengedepankan praktikum dalam waktu yang relatif singkat dan dilaksanakan se-efektif mungkin. Pelaksanaan pelatihan dengan penerapan waktu yang lebih singkat maka materi meningkatkan keterampilan yang diberikan harus memiliki langkah langkah yang sederhana, jelas dan tepat. Sehingga waktu pelatihan yang tergolong singkat tadi dapat dimaksimalkan. Penjelasan di atas dapat dipahami bahwa kegiatan pelatihan perlu disusun metodenya dengan efektif, sehingga kegiatan pelatihan dengan waktu yang relatif singkat tadi dapat mencapai tujuan ataupun capaian yang telah direncanakan. Oleh karena itu, pada pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) pelatihan seni grafis dengan teknik cukil kayu bagi mahasiswa di Palembang, perlu adanya metode yang tepat. Agar peserta pelatihan dapat menerima materi dengan baik dan jelas. Dari beberapa pertimbangan penulis dengan melihat dari kesiapan dan kebutuhan mahasiswa di Palembang, adapun metode pelatihan yang diterapkan adalah sebagai berikut :

1. Persiapan Pelatihan. Adapun persiapan yang dilakukan adalah:

- a. Mempersiapkan materi serta contoh-contoh karya tentang pengetahuan Seni grafis dengan menggunakan teknik cukil (*woodcut*), seperti pengenalan alat-alat, bahan tinta, dan teknik yang dipraktekkan.
- b. Menentukan tempat atau ruangan yang memadai untuk menyampaikan materi serta melaksanakan praktek.
- c. Mempersiapkan bahan dan alat pelatihan seni grafis dengan menggunakan teknik cukil
- d. Menentukan jadwal pelaksanaan pelatihan. Adapun pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan selama 1 hari.

2. Metode sosialisasi.

Adapun kegiatan sosialisasi dilaksanakan untuk menyampaikan tujuan dan capaian dari pelaksanaan pelatihan seni grafis dengan menggunakan teknik cetak cukil bagi mahasiswa, kontribusi kegiatan pelatihan, menyampaikan materi dari pelatihan cukil grafis serta menjelaskan lingkup dari seni grafis tersebut.

3. Metode Praktikum.

Yaitu mahasiswa atau peserta pelatihan langsung mempraktikkan proses dan tahapan membuat karya seni grafis dengan menggunakan teknik cukil dari awal membuat sketsa, pemilihan sketsa terpilih, proses pencukilan plat MDF, dan proses pencetakkan pada media kertas, hingga sampai tahap akhir yaitu *finishing*.

5. Metode bimbingan, yaitu mengarahkan dan membimbing seluruh peserta atau mahasiswa pada saat melakukan praktikum.

6. Evaluasi kegiatan,

Adapun evaluasi kegiatan dilakukan dari hasil kegiatan praktik membuat karya seni grafis oleh peserta pelatihan. Melihat dengan seksama apakah peserta dapat memahami dan mengikuti pelatihan tersebut dengan baik. Sehingga ilmu yang mereka dapatkan benar-benar bisa bermanfaat buat mereka nantinya.

HASIL DAN DISKUSI

Secara aspek visual karya cukil seni grafis keberadaannya ternyata mampu bersaing dengan dengan karya seni rupa lainnya, meskipun secara praktikum penerapan teknik, penggunaan bahan dan alat jauh berbeda. Karya seni grafis dengan menerapkan teknik cukil merupakan sebuah produk dari kerja kreatif yang dihasilkan oleh seseorang karena mereka tidak mau terikat oleh cara kerja yang bersifat konvensional. konvensi seni grafis yang selalu mengharuskan karya grafis murni dicetak dalam sejumlah edisi (Suseno, 2014). Seperti yang diungkapkan oleh Prof. Setiawan Sabana : berkembangnya seni rupa, khususnya seni grafis, tidak independen. Banyak faktor lain yang mempengaruhi, terutama infrastruktur atau teknik dan bahan dasar pembentuk media seni. Seni grafis berhak berkembang dan sejajar dengan seni rupa lainnya. Seni tidak bisa dikotak-kotakkan dalam arus utama tertentu. Janganlah kita batasi dan persoalkan teknik ataupun medianya, yang penting isinya. Seni grafis yang konvensional sekalipun tidak bisa menutup diri dari perubahan zaman. Kontemporerisasi menjadi pilihan. Sebab, sejatinya negara ini memang tidak punya akar tradisi seni grafis. Kalau kita terus mengacu ke Eropa, kapan kita akan mengejar,” (kompas, 20 Maret 2007).

Seni grafis dalam kaitannya dengan media ataupun teknik yang dipakai dalam pengungkapan kreatifitas seni grafis seharusnya tidak perlu diperdebatkan, yang utama adalah seni grafis yang me-Indonesia, yang menunjukkan identitas grafis yang dimiliki Indonesia tanpa terpengaruh oleh negara lain. Karya seni grafis selalu lekat dengan teknik dan medium yang digunakan. Sejak seni grafis berkembang di Indonesia, perkembangannya seakan semakin merosot tajam. Seni grafis menjadi cabang seni murni yang konvensional dengan teknik dan mediumnya. Namun lama-kelamaan pemikiran itu mulai hilang dengan adanya karya-karya seni grafis baru yang merespon kekayaan teknik dan medium. disertai oleh pemikiran konsep yang plural.

Sacara terminologi, seni grafis memang bukanlah seni yang otentik sebab sifatnya yang reproduktif, atau dapat dicetak berulang kali. Satu-satunya yang otentik di seni grafis hanya terletak pada pelat cetaknya. Hasil cetakan seni grafis sering kali dianggap kopian, tidak otentik, atau tidak asli. Cetakan seni grafis juga sebagai representasi dari ketidakaslian tersebut. Mirip dengan fotografi, karena dapat dicetak, seni grafis dipandang pula sebagai seni nonauratik, meskipun memiliki “representasi”, sebab hasil cetakan seni grafis masih menyimpan sejumlah jejak “ekspresi” atau “jiwa” si seniman (Siregar, 2012). Namun walaupun begitu, jika dilihat dari bentuk visual, karya seni grafis seakan menggambarkan secara langsung bentuk kreatif dan nilai estetik yang tinggi pada hasil karyanya. Selanjutnya, penulis juga melihat ada potensi pasar pada karya seni grafis dengan menggunakan teknik cukil ini. Dilihat dari hasil tugas-tugas mahasiswa yang dikumpul pada setiap akhir semester. Semua karya mereka terlihat menarik jika dipajang pada ruangan, baik itu di rumah, kantor, resto, kafe. Hotel dan berbagai tempat lainnya. Melihat dari beberapa contoh karya yang dibuat mahasiswa, maka munculah ketertarikan penulis untuk bisa memberikan pelatihan kepada mahasiswa yang ada di Palembang, agar mereka memiliki keterampilan dan ilmu dalam mengolah karya seni grafis dengan menggunakan teknik cukil.

Berkaitan dengan penjelasan di atas, pada dasarnya kegiatan pelatihan seni grafis dengan menggunakan teknik cukil ini merupakan salah satu upaya perwujudan untuk meningkatkan keterampilan bagi mahasiswa di Kota Palembang agar dapat menjadi generasi yang memiliki ilmu dan keterampilan serta memiliki peran untuk meningkatkan kesejahteraan bagi masyarakat sesuai dengan konsep dan tujuan MBKM. Pada dasarnya keterampilan merupakan kemampuan yang sebenarnya telah

melekat pada diri manusia awal mereka lahir ke dunia, tinggal bagaimana pendidikan dapat mempersiapkan dan membimbing mahasiswa agar dapat dididik, dilatih, diasah serta dikembangkan secara terus menerus sehingga keterampilan seseorang bisa menjadi potensial dalam melakukan sesuatu (Rifa Hanifa Mardhiyah et al., 2021). Seiring dengan pernyataan tersebut, melalui kegiatan pelatihan seni grafis dengan menggunakan teknik cukil ini diharapkan mahasiswa yang ada di Palembang dapat mengembangkan potensi diri dengan memiliki banyak keterampilan. Serta tidak tertutup kemungkinan bisa membuat suatu unit usaha yang kreatif, inovatif, tidak hanya bermanfaat bagi satu individu saja, akan tetapi juga dapat memberi manfaat banyak terhadap lingkungan sekitarnya sehingga dapat mewujudkan kesejahteraan bagi masyarakat serta mewujudkan pembangunan bagi bangsa dan negara.

1. Pengenalan Alat Seni Grafis Menggunakan Teknik Cukil (*relief print*)

Pengenalan alat seni grafis menggunakan teknik cukil (*relief print*) dapat membantu Anda memahami dasar-dasar proses dan peralatan yang digunakan dalam seni cetak ini. Teknik ini melibatkan pemahatan atau pemotongan suatu permukaan datar untuk mencetak gambar yang diinginkan

Tabel 1 . Jenis Alat pada Seni Grafis Teknik Cukil

No.	Jenis Alat	Fungsinya
1.	Pisau Cukil Grafis 	Pisau cukil berfungsi untuk mencukil atau membuang bagian yang tidak diinginkan pada cetakan/matrik. Karena bagian tersebut bukan bagian yang berfungsi sebagai pengantar tinta pada matrik/cetakan pada MDF atau karet lino yang sudah di sketsa. Pisau cukil ini terbagi 5 macam bentuk mata. Bentuk V (lancip), Bentuk U besar (lengkung), bentuk U kecil (Lengkung) bentuk pipih lurus, dan bentuk pipih diagonal. Masing-masing bentuk mata pada pisau cukil digunakan sesuai dengan bentuk bidang yang akan dicukil.
No.	Jenis Alat	Fungsinya

2. Roll Karet Grafis




Roll karet grafis berfungsi sebagai alat untuk melumuri cat pada media cetakan baik itu pada media MDF atau karet lino. Cara penggunaan roll ini yaitu dengan cara didorong dengan posisi maju dan mundur, yang akan berputar nantinya adalah bagian karet yang berbentuk roda yang bisa berputar. Adapun sebelum cat dilumuri pada media cetakan, cat terlebih dahulu sebaiknya diratakan atau pastikan cat sudah merata dengan baik pada bagian karet roll.

No.	Jenis Alat	Fungsinya
3.	Kape	Kape berfungsi untuk mengaduk dan meratakan tinta yang kental di atas material kaca yang sudah disediakan oleh peserta pelatihan. Kape ini idealnya dipelukan 2 buah agar sistem pengadukan lebih cepat dan merata. Gagangnya terbuat dari kayu, sedangkan matanya terbuat dari seng plat yang cukup tebal. Setelah pemakaian, untuk membersihkannya juga lebih mudah. Cukup dilumuri tinner dan bersihkan dengan kain lap.



No.	Jenis Alat	Fungsinya
4.	Sendok Kayu/ Alat Press Manual	Sendok kayu berfungsi untuk menekan dan menggosok pada bagian media kertas yang menempel pada cetakan MDF. Tujuannya agar cetakan yang sudah dilumuri tinta tadi berpindah dengan merata atau hasil cetaknya sempurna, sesuai dengan sketsa yang sudah dibuat di awal pengerjaan.



No.	Jenis Alat	Fungsinya
5.	Pensil 	Pensil berfungsi untuk membuat sketsa awal pada kertas serta memindahkan asil sketsa pada kertas tadi pada media cetakan/matrik, baik pada media MDF ataupun pada media karet lino. Adapun sketsa sangat menentukan dari hasil karya nantinya. Penggunaan pensil sangat efektif, melihat pensil bisa dihapus jika salah satu pada bagian objek gambar salah.


No.	Jenis Alat	Fungsinya
6.	Spidol Hitam Permanen 	Spidol berfungsi untuk memperjelas sketsa yang dibuat pada media cetakan. Tujuannya adalah agar kita dapat mengetahui dan melihat lebih jelas mana bagian yang nantinya sudah dicukil dan mana bagian yang belum dicukil pada bagian yang tidak dicukil maka di block bidangnya dengan menggunakan spidol berwarna hitam untuk menandakan bagian ini adalah bidang yang nantinya terkena tinta.

No.	Jenis Alat	Fungsinya
7.	Lembaran Kaca	Kaca berfungsi untuk sebagai tempat mengaduk dan meratakan tinta. Sebelum tinta dioles pada cetakan/matriks, ada baiknya tinta diratakan dulu di atas kaca, agar karet yang ada pada roll merata dengan sempurna. Dan hasil karya juga lebih optimal sesuai dengan yang diinginkan. Adapun ukuran kaca disesuaikan



dengan kebutuhan, artinya ukurannya tidak terlalu besar dan juga tidak terlalu kecil. Tujuan alat ini untuk memudahkan kita, agar proses yang dilakukan lebih cepat dan praktis.

Tabel 2 . Jenis Bahan pada Seni Grafis Teknik Cukil

No.	Jenis Bahan	Fungsinya
1.	<p><i>Hardboard/ MDF</i></p> 	<p><i>Hardboard/MDF</i> merupakan suatu material yang terbuat dari serat kayu yang memiliki serat halus seperti kertas. Jika dilihat dari bentuknya, bahannya padat dan berwarna coklat muda. <i>Hardboard/MDF</i> ini digunakan untuk bahan cetakan pada seni grafis dengan menerapkan teknik cukil/ <i>relief print</i>. Adapun ukuran dan ketebalannya menyesuaikan dengan karya grafis yang akan dibuat.</p>
No.	Jenis Bahan	Fungsinya

2. Kertas



Kertas berfungsi untuk membuat sketsa awal dan sebagai media yang nantinya akan dicetak. Adapun bahan kertas yang digunakan untuk membuat sketsa awal dengan kertas nantinya yang akan digunakan untuk sebagai media yang akan dicetak, ada baiknya ukurannya sama. Agar kita tidak perlu lagi untuk merubah ukuran gambar yang ada pada kertas sketsa pada saat dipindahkan pada cetakan/ matriks.

No.	Jenis Bahan	Fungsinya
3.	Tinta Grafis	Tinta grafis digunakan untuk mencetak bagian cetakan yang sudah siap dicukil. Adapun jenis tinta ini berbasis minyak dan bersifat kental. Jika diperlukan bisa dicampur tinner agar tidak terlalu kental. Merk yang biasa digunakan adalah Cemani Toka. Kualitasnya lebih terjamin dan hasil cetakan lebih cepat mengering.



No.	Jenis Bahan	Fungsinya
4.	Tinner	Tinner digunakan untuk bahan campuran tinta, agar tinta tidak terlalu kental. Tinner juga digunakan untuk bahan membersihkan alat- alat yang digunakan setelah pengerjaan atau proses membuat karya seni grafis.



2. Kegiatan Praktek Membuat Karya Seni Grafis Menggunakan Teknik Cukil (*relief print*)

Adapun tahapan-tahapan dalam membuat karya seni grafis dengan menggunakan teknik cukil (*relief print*) adalah sebagai berikut :

- a. Membuat Sketsa pada Media Kertas



Gambar 1. Proses Pembuatan Sketsa.

Tahap pembuatan sketsa yaitu membuat objek gambar kasar atau gambar rancangan awal. Tahap selanjutnya yaitu sketsa dibuat detail, kemudian diperjelas dengan menggunakan tinta atau drawing pen. Sebelum sketsa dipindahkan pada media *Hardboard*, ada baiknya peserta pelatihan mengevaluasi terlebih dahulu, apakah sketsa yang dibuat sudah jelas atau sudah sesuai dengan konsep yang diinginkan. Pada pembuatan sketsa, peserta diharuskan membuat objek gambar yang memiliki nilai cerita atau narasi. Sehingga gambar yang dibuat tidak kosong atau bersifat gambaran yang dibuat tanpa ada makna. Dari capaian pada pelatihan ini, mahasiswa dituntut tidak hanya menguasai teknik cukil yang dipraktekkan akan tetapi bagaimana mahasiswa atau peserta pelatihan bisa membuat gambar yang memiliki unsur narasi atau makna yang tersirat di dalamnya.

b. Proses Tracing Sketsa pada Media *Hardboard*/MDF



Gambar 2. Proses Tracing Sketsa pada Media *Hardboard*/MDF



Gambar 3. Hasil Pemindaan Sketsa pada Media *Hardboard*/MDF

Proses tracing ini dilakukan agar mempercepat untuk memindahkan sketsa dari media kertas ke media *hardboard*. Di sini peserta pelatihan menggunakan kertas karbon. Kertas karbon merupakan kertas dengan lapisan tinta kering yang dilapisi bahan lilin di salah satu pada sisi kertas. Sehingga gambar yang dibuat pada kertas tadi akan ditranfer ke media *hardboard* sesuai dengan bentuk aslinya. Cara pengerjaannya sederhana, yaitu peserta pelatihan menempelkan kertas karbon ke atas media *hardboard*. Kemudian di atas kertas karbon tadi, di atasnya lagi baru ditempel sketsa yang telah dibuat, selanjutnya peserta menggoreskan sketsa pada kertas dengan menggunakan drawing pen sesuai pada bentuk gambar yang ada pada sketsa. Maka sketsa yang dibuat akan ditransfer oleh kertas karbon yang memiliki kandungan tinta tadi. Pembuatan sketsa pada *hardboard* sebenarnya juga bisa dilakukan secara langsung, akan tetapi teknik tracing yang dilakukan bertujuan untuk memudahkan atau meminimalisir waktu yang digunakan. Pada intinya hasilnya juga akan sama. Untuk memindahkan sketsa yang dibuat ke media *hardboard*/MDF perlu intensitas yang tinggi dari peserta, agar sketsa yang dibuat di awal dapat ditransfer dengan baik baik dari bentuk objek yang digambar, ataupun dari proporsi gambarnya. Selain menggunakan kertas karbon, peserta juga bisa menggambar menggunakan sistem skalai, yang mana garis yang jaraknya sudah diukur dari perbandingan gambar

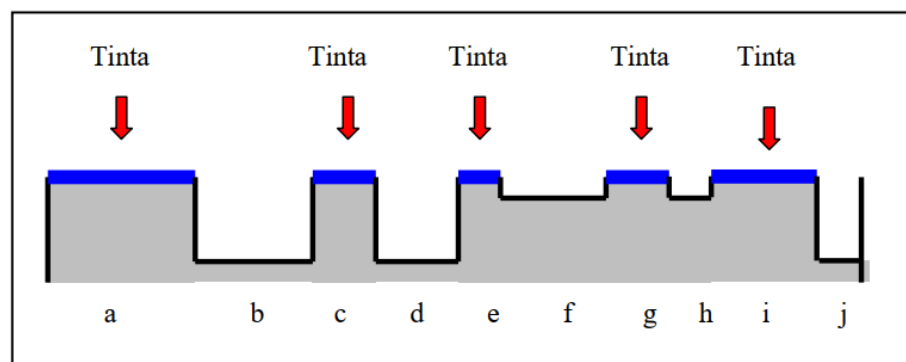
yang di buat di awal diperbesar dengan ukuran gambar sketsa yang akan dibuat pada *hardboard*/MDF.

c. Proses Pencukilan pada Media *Hardboard*/ MDF



Gambar 4. Proses Pencukilan pada Media *hardboard*/ MDF

Adapun teknik mencukil pada teknik *relief print* ada baiknya peserta pelatihan memperhatikan alur serat papan *hardboard* (MDF), serta agar lebih berhati-hati dikarenakan kondisi mata pisau cukil yang lumayan tajam. Mata pisau cukil yang tajam akan membuat hasil cukilan menjadi rapih, bersih dan jelas. Bagian yang tidak akan dicetak (negatif) atau tidak terkena tinta, akan dicukil dengan menggunakan pisau cukil yang suda disediakan, sedangkan bagian *hardboard* yang akan dicetak (bagian positif) akan tetap sejajar dengan permukaan plat cetakan atau tidak dicukil sama sekali (Iswandi, 2022).



Gambar 5. Gambar Klise Teknik Cetak Tinggi (*Relief Print*)

Pada gambar di atas dapat dilihat bagaimana tinta dapat melekat pada bagian bidang yang berada di atas. Bagaian yang berada di atas yaitu pada bagian bidang (a), (c), (e), (g) dan (i) adalah bidang yang tidak dicukil, sedangkan bidang yang curam yaitu pada bagian (b), (d), (f), (h) dan (j) merupakan bagian yang dicukil. Pada dasarnya teknik cetak tinggi merupakan kebalikan dari teknik cetak dalam (*intaglio*). Pada proses pencukilan, peserta pelatihan juga harus lebih teliti untuk melihat kedalaman dari hasil cukilan, karena jika cukilan kurang dalam, maka bidang tersebut takutnya juga akan terkena tinta.

d. Proses Cetak Karya Seni Grafis pada Media Kertas



Gambar 6. Proses Cetak Pada Media Kertas

Tahap terakhir adalah proses mencetak. Sebelum peserta mencetak, ada baiknya dipastikan semua bahan dan alat telah disediakan. Adapun tahap pengerjaannya adalah sebagai berikut ; 1). Peserta memberi tinta pada media *hardboard*/MDF dengan menggunakan roll karet grafis secara bertahap dan merata, 2). Langkah selanjutnya yaitu media *hardboard* yang sudah diberi tinta tadi ditempelkan pada media kertas yang akan dicetak, dan 3). Tahap terakhir yaitu peserta mengosok-gosokkan kertas yang menempel pada media *hardboard*/ MDF tadi menggunakan sendok kayu, agar tinta menempel dengan sempurna pada media kertas yang hendak dicetak.

d. Hasil Karya yang Sudah Dicetak



Gambar 7. Hasil Karya yang sudah dicetak pada Media Kertas

Gambar di atas merupakan hasil karya seni grafis dengan menggunakan teknik cukil cetak tinggi (*relief print*). Hasil karya sebaiknya digantung pada tali, agar tidak rusak karena terinjak dan juga terkena pasir atau debu, karena tinta yang sudah dicetak pada media kertas akan kering dengan sempurna kurang lebih selama satu hari. Pembuatan karya grafis tentu berbeda dengan karya lukis ataupun karya desain. Pembuatan karyanya lebih tersitematis serta dikerjakan secara bertahap. Yang mana kalau pada saat mencukil atau pun mencetak terjadi kesalahan, maka pengerjaannya masing- masing harus diulang dari awal. Maka dari itu diharapkan untuk seluruh peserta pelatihan harus lebih konsentrasi dalam melakukan praktek ini, agar mendapatkan hasil karya yang optimal sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada karya lain mungkin kita bisa membayangkan atau memprediksi hasilnya, jikalau ada kesalahan kecil bisa disiasati dengan menghapus atau menambalnya, sedangkan pada seni grafis, hasil akhir ditentukan dari proses awal hingga akhir yang benar-benar diikuti dan dikerakan secara intens. Arti kata, para peserta tidak bisa membayangkan bentuk akhirnya bisa optimal atau tidak yang terpenting dari mereka hanya bisa mengikuti langkah-langkahnya, tanpa mempertimbangkan bentuk dari kesalahan terkecil pada saat berproses.

3. Indikator Capaian Pelatihan

Tabel 3. Indikator Capaian Kegiatan Pelatihan Seni Grafis dengan Menggunakan Teknik Cukil (*Relief Print*).

No.	Peningkatan Keterampilan	Indikator Peningkatan Keterampilan	Jumlah Peserta	Persentase
1.	Pengetahuan bahan- bahan yang digunakan pada teknik cukil seni grafis	Peserta pelatihan dapat mengetahui bahan apa saja yang digunakan pada teknik cukil grafis.	50	92 %
2.	Pengetahuan alat- alat yang digunakan pada teknik cukil seni grafis serta fungsinya	Peserta dapat mengetahui alat- alat apa saja yang digunakan pada seni grafis dengan menerapkan teknik cukil (<i>relief print</i>) serta cara menggunakannya.	50	88 %
3.	Pengetahuan peserta pelatihan terkait dengan penerapan teknik cukil grafis (<i>relief Print</i>)	Peserta dapat mengetahui cara menerapkan teknik cukil kayu pada bidang seni grafis.	50	100 %
4.	Praktikum/ proses dalam Penciptaan karya seni Grafis.	Peserta dapat langsung mencoba dan mempraktekkan dalam membuat karya seni grafis dengan menggunakan teknik	50	100 %

cetak tinggi/ *Relief*
Print.

Berdasarkan dari tabel di atas, adapun indikator capaian yang dapat dilihat dari uraian pada tabel di atas, dapat dipahami bahwa secara keseluruhannya para peserta pelatihan dapat memahami proses dalam membuat karya seni grafis dengan menggunakan teknik cetak tinggi (*relief Print*), yang mana dari masing-masing peserta pelatihan dapat menciptakan karya - karya seni grafis yang menarik dengan menggunakan teknik cetak tinggi (*relief print*). Akan tetapi ada beberapa indikator ketercapaian berdasarkan dari tabel di atas, serta ada beberapa aspek yang tidak sepenuhnya persentasi ketercapaiannya mencapai 100%, terutama pada aspek penguasaan alat dan bahan yang digunakan pada praktek. Faktor tersebut disebabkan karena peserta pelatihan yang masih tergolong pemula sehingga proses penciptaan karya masi belum berhasil secara maksimal. Faktor lain juga dipengaruhi oleh ketersediaan waktu pelaksanaan pelatian yang dapat dikatakan cukup singkat, yaitu hanya 1 hari. Oleh karena itu kegiatan peatihan seni grafis dengan menggunakan teknik cukil ini diharapkan untuk kedepannya akan terus berlanjut, pada tahap selanjutnya agar peserta pelatihan dapat memperoleh pengalaman di bidang seni grafis dengan lebih baik lagi,, serta dapat menciptakan karya yang lebih menarik dan inovatif. Tidak hanya matang di penerapan teknik, akan tetapi juga menarik pada bentuk visualnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari serangkaian kegiatan pada pelatihan seni grafis dengan menggunakan teknik cukil (*relief print*) yang diperuntukkan untuk mahasiswa di Kota Palembang, dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta dengan jumlah 50 orang semuanya dapat mengikuti pelatihan ini dengan baik. Adapun pelatihan ini memberikan pengetahuan serta pengalaman terhadap semua peserta, diantaranya adalah pengetahuan terkait alat-alat yang digunakan dan bahan yang dipakai, penerapan teknik dengan mempraktekannya secara langsung. Mulai dari pembuatan sketsa, memindahhan sketsa pada media *cetakan hardboard*, proses pencukilan pada media *hardboard*, dan yang terkahir yaitu proses mencetak pada media kertas dengan menentukan jumlah atau banyaknya edisi yang akan dicetak. Setelah itu penulis melakukan evaluasi terdapat 4 orang peserta yang masih belum memahami sepenuhnya terkait teknik mencukil yang baik serta proses dalam mencetak. Adapun hasil tersebut dapat diketahui melalui sesi tanya jawab antara mahasiswa dan penulis yang memberikan pelatihan pada konteks evaluasi. Sesuai dari tujuan daripada pelatihan seni grafis ini, diharapkan pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh oleh seluruh peserta dapat diaplikasikan secara baik untuk membuka usaha di bidang industri kreatif. Tidak hanya itu, mahasiswa juga dapat mengikuti kompetisi di bidang seni grafis, salah satunya yaitu triennale seni grafis.

REKOMENDASI

Melihat antusias mahasiswa di Kota Palembang untuk mengikuti kegiatan pelatihan seni grafis dengan menggunakan teknik cukil (*relief print*) maka kegiatan ini akan dilaksanakan secara periodik. Adapun untuk ke depannya kegiatan pelatihan seni grafis ini akan dikembangkan dari segi varian teknik, mengingat begitu banyak teknik seni grafis yang bisa dikembangkan untuk bisa dipelajari oleh mahasiswa dengan mengangkat konsep yang tidak hanya berkaitan dengan zaman modern akan tetapi juga berkaitan dengan kearifan lokal Palembang. Selain untuk mengajak dan

mengingatkan mahasiswa betapa pentingnya untuk membuat karya dengan mengangkat kearifan lokal Palembang, diharapkan karya yang dibuat dapat memberikan kebaharuan objek gambar dan dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan yang berkunjung ke Kota Palembang. Melihat besarnya minat mahasiswa yang ada di Kota Palembang untuk mengikuti pelatihan menjadi tekendala tersendiri bagi penulis, karena ketersediaan tempat yang kecil atau kurang memadai. Selain itu waktu pelaksanaan yang hanya satu hari dibuat menjadi tiga hari, agar mahasiswa yang mengikuti pelatihan untuk ke depannya benar-benar bisa mengikutinya dengan baik, tanpa dikejar-kejar oleh waktu. Evaluasi kegiatan perlu dilakukan dengan tujuan, agar para peserta dapat menyerap ilmunya dengan baik, serta dapat menerapkannya ke masyarakat luas.

ACKNOWLEDGMENT

Ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Universitas Indo Global Mandiri (UIGM) yang telah memberikan izin serta memfasilitasi untuk melaksanakan kegiatan pelatihan seni grafis dengan menggunakan teknik cukil bagi mahasiswa di Palembang. Semoga kegiatan pelatihan ini dapat bermanfaat dan menjadi bekal bagi mahasiswa untuk membuka usaha secara mandiri di bidang industri kreatif, serta menjadi individu yang terampil dan berkualitas.
2. Terima kasih kepada Program Studi Desain Komunikasi Visual UIGM, teman-teman dosen, dan Mahasiswa yang telah banyak membantu demi kelancaran kegiatan ini. Semoga untuk kedepannya kita bisa lebih bergeming lagi untuk bisa memberikan pelatihan guna untuk meningkatkan kualitas SDM di Kota Palembang.
3. Terima Kasih Kepada Sanggar Begucak Art Work Palembang, atas kerjasamanya dalam bidang seni grafis, guna menyediakan bahan dan alat dalam pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Husni, H. M., Iswandi, H., & Halim, B. (2022). Pelatihan Industri Kreatif Melalui Sablon Manual Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri Palembang. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 517–527. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i4.942>
- Iswandi, H. (2017). Perkembangan Seni Grafis Di Palembang Kontinuitas Dan Perubahannya. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 2(2). <https://doi.org/10.36982/jsdb.v2i1.276>
- Iswandi, H. (2022). Telaah Minimnya Apresiasi Pada Karya Seni Grafis Di Sumatera Khususnya Di Kota Palembang. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 7(1), 44–51. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v7i1.2581>
- Luzar, L. C. (2011). Karya Seni Grafis yang Menarik dan Kreatif melalui Teknik Cukil. *Humaniora*, 2(1), 300. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.3007>
- Mataran, S. dan, & Adi, S. P. (n.d.). *Ukiyo-E: Seni Cetak Cukil Kayu*. 65–69.
- Maiti, & Bidinger. (1981). Layanan Vokasional. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Praswoto, Andi. (2017). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Cet.2. Jakarta: Kencana.
- Ramadhan, M. S. (2018). Penerapan Metode Reduksi pada Penciptaan Karya Seni Grafis Cetak Tinggi Cukil Kayu Chiaroscuro. *Jurnal Rupa*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.25124/rupa.v3i1.1330>
- Rifa Hanifa Mardhiyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, & Muhamad Rizal Zulfikar. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai

- Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Sabana, Setiawan. (2007). “Perkembangan Seni Grafis di Indonesia”, Jakarta : Harian Kompas.
- Sari, N., & Amri, A. (2018). Peran sumber daya manusia (SDM) dalam perkembangan perbankan syariah: sebuah analisis kualitas dan kinerja pegawai. *Ijtihad : Jurnal Wacana Hukum Islam Dan Kemanusiaan*, 18(2), 227. <https://doi.org/10.18326/ijtihad.v18i2.227-249>
- Siregar, Aminuddin TH. (2012). “Pembicaraan Tentang Seni Grafis”, dalam Seni Rupa Indonesia Dalam Kritik dan Esai. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Suseno, B. A. (2014). Eksistensi Seni Grafis Monoprint dalam Kesenirupaan Yogyakarta. *Journal of Urban Society's Arts*, 1(2), 110–120. <https://doi.org/10.24821/jousa.v1i2.792>.
- Tinarbuko, Sumbo. 2015. *Dekave: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta : Penerbit : CAPS.