

BERKARYA SENI GRAFIS SEBAGAI ALTERNATIF PENGALAMAN BELAJAR SENI RUPA BAGI ANAK

Oleh: Syafii

Dosen Jurusan Seni Rupa
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang
email : syafii_sr@yahoo.co.id

Abstrak

Pengembangan kreativitas anak merupakan keniscayaan bagi program pendidikan. Melalui program pendidikan anak akan memperoleh berbagai pengalaman belajar yang akan mengembangkan berbagai potensinya, kebutuhan ekspresi dirinya dan kebutuhan institusi tempat anak menempuh pendidikan. Pengalaman belajar itu, dalam pembelajaran seni rupa lazim dikenal sebagai pengalaman belajar apresiatif dan kreatif. Seni rupa menjadi salah satu bagian dari pembelajaran di sekolah bagi anak dengan beraneka aktivitas. Salah satu cabang seni rupa tersebut adalah seni grafis yang secara konvensional dapat dibuat dengan teknik cetak tinggi, dalam, datar dan tembus. Seni grafis ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pemberian pengalaman belajar kreatif bagi anak yang antara lain dapat dituangkan dalam aktivitas pembelajaran dengan teknik cetak penampang, *monoprint*, tembus dan gesek. Aktivitas tersebut tetap menuntut kemampuan guru dalam mengembangkannya melalui berbagai eksperimentasi berbagai media agar kreativitas anak berkembang dengan subur.

Kata kunci : pengalaman belajar, seni rupa, seni grafis.

Pendahuluan

Anak kreatif senantiasa menjadi harapan bagi orang tua. Dalam dunia pendidikan harapan tersebut tertuang dalam tujuan pendidikan nasional, sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional yang merumuskan agar anak sebagai peserta didik berkembang potensinya menjadi manusia, selain beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, demokratis dan tanggungjawab juga kreatif. Manusia kreatif adalah manusia yang dapat memecahkan masalah yang dihadapi dengan berbagai alternatif, dan senantiasa mengalir gagasan-gagasan baru.

Dalam dunia pendidikan, pemupukan karakter kreatif ini menjadi tugas dan tanggungjawab bagi semua guru melalui

pembelajaran yang dilakukan. Akan tetapi dalam pandangan umum telah sepakat bahwa pendidikan senilah yang paling tinggi kontribusinya bagi pengembangan kreativitas anak. Di antara pembelajaran seni yang diajarkan di kelas seni rupalah tampaknya yang paling mudah dan memiliki akuntabilitas yang tinggi bagi pengembangan kreativitas itu.

Banyak aktivitas berkarya seni rupa yang dapat digunakan oleh guru bagi pengembangan kreativitas anak. Pembelajaran dapat dikelola sedemikian rupa sehingga anak akan memperoleh pengalaman belajar berkreasi maupun berapresiasi pada seni gambar, lukis, patung, kriya, dan grafis. Namun, dalam bahasa kurikulum di sekolah lazim hanya digunakan istilah menggambar dan membentuk. Menggambar diartikan sebagai aktivitas membuat karya dua dimensional dengan berbagai teknik. Membentuk dimaksudkan

sebagai suatu aktivitas menciptakan bentuk dengan teknik menguli, mengukir, atau mengkonstruksi.

Berkarya grafis dalam pembelajaran anak juga lazim diklasifikasikan sebagai bagian dari penciptaan gambar. Dalam hal ini adalah gambar yang dihasilkan melalui teknik cetak. Berkarya grafis ini, sesungguhnya jika dijadikan alternatif guru dalam pembelajarannya akan menarik dan merangsang anak untuk berkarya, dan berkreasikan memanfaatkan acuan cetak yang ada sesuai keinginannya .

Berkenaan dengan itu, tulisan ini mencoba memaparkan berbagai alternatif pengemasan belajar karya grafis bagi anak. Untuk mengantarkan paparan pokok tersebut, tulisan ini diawali dengan uraian pengalaman belajar seni rupa dan seni grafis sebagai cabang seni

Pengalaman Belajar Seni Rupa

Belajar seni rupa dalam perspektif anak dimaksudkan sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhannya, khususnya kebutuhan berekspresi. Ekspresi anak dalam hal ini diwujudkan melalui keasyikannya dalam menuangkan ide dan bermain-main dengan media. Karena itu belajar seni rupa sebagai pemenuhan kebutuhan berekspresi lebih menampakkan aktivitas bermain dibandingkan dengan kebutuhan lainnya. Dengan demikian, bagi anak belajar seni rupa di samping sebagai pemenuhan kebutuhan berekspresi juga memiliki makna sebagai kegiatan bermain dan berekreasi.

Sementara itu, dalam perspektif institusi pendidikan, belajar seni rupa bagi anak lebih diarahkan untuk pengembangan berbagai potensinya, terutama potensi kreatif dan apresiatif. Potensi kreatif berkenaan dengan kemampuan anak menciptakan suatu produk. Potensi apresiatif berkenaan dengan kemampuan anak untuk memahami

dan menghargai suatu produk, baik karya sendiri maupun orang lain. Bertolak dari hal tersebut di dunia pendidikan seni pengalaman belajar anak dikemas melalui pembelajaran dalam lingkup apresiasi dan kreasi. Dua pengalaman belajar ini dalam dunia pendidikan seni rupa di Indonesia dipopulerkan dalam Kurikulum Tahun 2006, yang dirumuskan dalam standar kompetensi mengapresiasi dan mengekspresikan diri (lihat Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Seni Budaya Kurikulum Tahun 2006). Hal tersebut sejalan dengan pandangan umum bahwa sesungguhnya ada dua aktivitas yang penting dalam karya seni. Pertama adalah aktivitas apresiatif dan kedua adalah aktivitas kreatif. Aktivitas apresiatif adalah proses yang berkenaan dengan penikmatan suatu karya seni rupa, sementara aktivitas kreatif adalah berkenaan dengan proses penciptaan atau pembuatan suatu karya seni rupa. Aktivitas atau proses kreatif dilakukan oleh seniman atau kreator, sementara itu aktivitas atau proses apresiasi dilakukan oleh penikmat atau apresiator.

Kegiatan apresiasi berkaitan dengan respons anak sebagai peserta didik atas karya orang lain. Karya seniman atau karya teman-teman sekelas atau sesekolah dapat dijadikan media pembelajaran apresiasi di sekolah. Melalui kegiatan apresiasi, terutama, adalah peserta didik dapat menghargai karya orang lain dan memperoleh pemahaman tentang kejadian atau peristiwa yang terekam dalam karya seni.

Kegiatan apresiasi tidak hanya dilakukan ketika proses pembelajaran pameran, akan tetapi dapat dilakukan dengan banyak kesempatan. Kegiatan apresiasi dapat dilakukan pada waktu responsi atas karya yang telah dihasilkan oleh anak, melalui pajangan kelas, pengaturan kelas apresiatif melalui pemutaran video, CD, di samping pameran itu

sendiri. Kegiatan apresiasi yang telah disebut adalah apresiasi yang dilakukan di dalam kelas. Kegiatan apresiasi juga dapat dilakukan di luar kelas, misalnya dengan kunjungan pada kegiatan pameran, museum, candi dan tempat-tempat peninggalan bersejarah yang bernilai seni, galeri, studio seni, dan pusat seni dan industri kerajinan di masyarakat.

Idealnya setiap selesai pembelajaran kreatif atau berkarya seni, peserta didik dilatih untuk menanggapi karya-karya yang dihasilkan oleh teman sekelasnya. Bentuknya bisa pemilihan atas karya yang disenangi, yang paling bagus dan sebagainya. Pajangan kelas juga dapat menjadi salah satu bentuk pembelajaran apresiatif terhadap karya seni rupa jika secara berkala tempat itu digunakan untuk menempelkan atau menata karya seni rupa. Pengaturan kelas apresiatif dapat dilakukan manakala alat bantu pendidikan di sekolah memadai, misalnya untuk pemutaran *slide*, film, atau CD di kelas. Dengan alat bantu ini kegiatan apresiatif relatif mudah dilakukan oleh karena peserta didik tidak perlu ke luar sekolah. Namun, jika alat bantu tersebut belum memungkinkan guru dapat menggunakan karya secara langsung di kelas, misalnya gambar dan lukisan yang ditempel di papan tulis, atau patung yang ditempatkan di depan kelas.

Kegiatan pameran memang rupa-rupanya merupakan kegiatan atau pembelajaran dalam kurikulum yang secara eksplisit diharapkan sebagai media apresiasi peserta didik. Jika pokok bahasan pameran itu benar-benar dapat terlaksana maka paling tidak satu semester atau setahun sekali peserta didik memperoleh pengalaman apresiatif.

Pemilihan pembelajaran apresiasi melalui kunjungan di tempat-tempat tertentu akan memberikan kesempatan apresiasi peserta didik secara langsung. Acara kunjungan pameran seni rupa yang berlangsung di sekitar

sekolah cocok untuk dipilih. Kegiatan-kegiatan darma wisata yang sering diselenggarakan di sekolah, pemilihan objek kunjungan ke museum, galeri, atau pusat-pusat seni perlu menjadi pilihan, agar pembelajaran apresiasi peserta didik terhadap seni rupa dapat berlangsung.

Lingkup pengalaman kreatif berkenaan dengan pembelajaran penciptaan atau pembuatan karya seni rupa berlangsung. Pada proses atau pengalaman kreatif ini berkaitan dengan penuangan gagasan, pemanfaatan dan penguasaan media, serta penguasaan teknik yang dilakukan oleh peserta didik.

Sebagai pendidikan kreatif, aktivitas pembelajaran perlu diupayakan agar peserta didik dapat memunculkan gagasan baru. Rangsangan, misalnya melalui ceritera, apresiasi seni di kelas, pengamatan langsung akan dapat memunculkan gagasan kreatif. Jika guru menampilkan bentuk yang harus dicontoh dalam menggambar secara persis, maka gagasan baru tidak akan muncul. Dengan seringnya peserta didik memunculkan gagasan-gagasan baru pada akhirnya mereka dapat senantiasa mencari peluang dan terobosan ketika hidup di masyarakat kelak. Oleh karena itu perlu pemilihan materi-materi pembelajaran yang senantiasa merangsang imajinasi peserta didik.

Pemanfaatan dan penguasaan media juga amat penting dalam proses kreatif ini. Peserta didik akan memperoleh pengalaman perseptual dan taktil akan bahan-bahan yang digunakan. Misalnya, ketika peserta didik berkarya patung dengan tanah liat, ia akan dapat melihat bagaimana tanah liat itu dan merasakan bagaimana rasa sentuh yang diperoleh ketika ia menguli. Bagaimana anak memegang pisau, gunting, menempelkan gambar, dan sebagainya dalam berkarya seni kolase, semua itu akan memberikan pengalaman tentang pemanfaatan

dan penguasaan media. Bagaimana anak memotong pelepah pisang, mengenakan tinta padanya, dan mencapkannya pada kertas, juga akan memberikan pengalaman perseptual dan taktil. Oleh karena itu, pembelajaran kreatif ini perlu diupayakan dapat terselenggara di kelas secara memadai.

Penguasaan teknik adalah berkaitan dengan langkah-langkah atau prosedur karya seni diwujudkan. Pada tahapan ini akan lebih baik jika guru memberikan bimbingan atas tahapan-tahapan yang harus dilalui dalam berkarya seni rupa. Oleh karena itu metode semacam dikte atau memberikan intruksi setahap demi setahap dapat juga digunakan. Misalnya dalam pembelajaran berkarya patung, guru dapat memberikan instruksi agar dibuat model secara global, kemudian tambahan unsur lain, dan akhirnya penyelesaian secara detail dengan alat-alat yang ada. Melalui pengalaman penguasaan teknik ini peserta didik akan memperoleh pengalaman bagaimana teknik membentuk yang baik, merangkai yang kuat, menggores yang benar, menggambar yang indah, dan mencetak secara tepat dan sebagainya.

Kelemahan yang sering ditemukan dalam lingkup pembelajaran kreatif ini adalah cenderung memerlukan waktu yang lama. Oleh karena itu, tampaknya perlu pemikiran terobosan untuk menambahkan waktu belajar kreatif dalam kegiatan ko maupun ekstrakurikuler jika kegiatan intrakurikuler tidak lagi memungkinkan.

Seni Grafis sebagai Cabang Seni Rupa

Seni grafis berkaitan dengan teknik cetak mencetak. Seni grafis ini juga tergolong seni rupa dua dimensi sebagaimana lukis dan gambar. Kelebihan seni grafis ini dibanding seni lukis atau gambar adalah memungkinkannya dibuat karya berulang, dengan kata lain

memungkinkan dilakukan proses reproduksi, seperti ketika dilakukan cap atau sidik jari dan stempel. Jika lukisan-lukisan di gua prasejarah itu dibuat dengan mengecapkan telapak tangan yang diberi warna, atau menaburkan warna pada sela-sela jari jemari tangan boleh jadi secara teknis seni grafis diawali pada zaman prasejarah itu.

Secara garis besar teknik seni grafis itu dibedakan atas cetak tinggi, dalam, datar dan saring (Gilbert, 1992: 214, Faulkner, dkk., 1963: 246-247; Syafii, 2010: 47-49). Perbedaan ini bertolak dari posisi tinta cetak pada alat atau acuan cetak. Disebut cetak tinggi manakala acuan cetak yang terkena tinta adalah bagian yang tinggi. Secara khusus teknik ini disebut dengan *relief printing*. Proses sederhana teknik cetak tinggi ini adalah sebagaimana dalam cap jari atau cap stempel. Teknik relief lazim digunakan oleh seniman grafis dengan menggunakan cukil kayu (*woodcut*), dan ukir kayu (*woodengraving*). Bahan-bahan yang digunakan sebagai acuan cetak ini adalah yang dapat dicukil atau ditoreh secara mudah.

Cetak dalam secara teknis merupakan kebalikan dari cetak tinggi. Disebut cetak dalam jika yang terkena tinta cetak adalah bagian yang dalam atau cekung dari acuan cetak. Istilah yang sering digunakan untuk cetak dalam ini adalah *intaglio*. Pada dasarnya teknik ini memanfaatkan acuan cetak pada lembaran seng atau tembaga, dengan teknik tertentu lembaran seng atau tembaga itu dapat tergores, tinta mengisi bagian yang tergores dan selanjutnya kertas atau bahan yang dicetak dilekatkan pada acuan cetak. Dari proses pembuatan goresan pada lembaran seng atau tembaga ini dikenal berbagai macam teknik yang termasuk dalam kategori *intaglio* itu.

Cetak datar adalah proses cetak yang menggunakan acuan cetak bidang datar artinya tidak ada bagian yang dicekungkan atau ditinggikan. Bagian yang terkena tinta cetak

adalah bagian acuan cetak yang datar itu. Oleh karena pada awalnya penggunaan cetak datar ini menggunakan batu (*litho*), maka teknik ini disebut *lithography*. Industri percetakan buku, koran, atau barang-barang cetak lain dicetak secara mekanis versi *litography* yang lazim disebut cetak *offset lithography*.

Jika tinta cetak memasuki acuan cetak yang berlobang, maka teknik ini disebut sebagai teknik cetak saring (*screen printing*). Proses stensil tergolong ke dalam teknik cetak saring ini. Yang paling berkembang teknik cetak saring ini adalah apa yang disebut dengan teknik sablon. Teknik sablon menggunakan acuan cetak berupa kain nilon dengan melalui suatu proses pemberian obat/bahan dan penyinaran, bagian yang terkena sinar akan tetap tertutup obat, sementara yang tidak terkena sinar akan berlobang. Pada bagian kain yang berlobang inilah dapat dimasukkan tinta untuk proses cetak.

Di samping keempat teknik yang utama tersebut di atas terdapat satu teknik lagi, yang menurut Gilbert (1992: 233) digolongkan ke dalam teknik spesial atau khusus. Teknik yang dimaksud adalah *monoprint*. Teknik mono ini tidak dapat menghasilkan karya yang banyak, atau reproduksi, akan tetapi hanya menghasilkan satu karya atau tunggal. Teknik mono ini dapat dibuat dengan acuan cetak berupa lembaran kaca, plastik atau logam dengan lumuran tinta di atasnya kemudian kertas atau bahan yang dicetak diterakan di atasnya. Sekarang ini juga berkembang teknologi cetak mencetak seperti dalam penggunaan mesin fotokopi, dan *print* komputer. Semua ini dapat digolongkan ke dalam teknik spesial.

Pengalaman Belajar Kreasi Berkarya Seni Grafis

Pembelajaran kreasi seni rupa menekankan pada aspek produksi karya. Artinya peserta didik dihadapkan pada persoalan eksplorasi atau eksperimentasi melalui penggunaan bahan, alat dan teknik untuk menghasilkan karya seni rupa sebagaimana yang diharapkan, dalam hal ini sesuai tujuan atau sasaran pembelajaran. Dalam hal penggunaan bahan berkarya seni rupa dapat diperoleh langsung dari alam atau bahan buatan. Bahan alam antara lain tanah liat, kayu, batu, ubi-ubian, biji-bijian, atau daun-daunan. Bahan buatan, misalnya plastik, kertas, sabun, lilin, dan cat. Demikian juga dengan alat. Alat yang lazim dapat dibeli di toko, antara lain kuas, penggaris, pahat atau pisau. Akan tetapi alat-alat juga dapat dibuat atau memanfaatkan dari alam, misalnya ranting pohon untuk menoreh, atau batu untuk memukul. Dalam hal teknik, berkarya seni rupa sangat terbuka. Artinya memberi peluang untuk senantiasa munculnya teknik baru walaupun secara umum masing-masing cabang seni memiliki karakteristik teknik tersendiri. Alternatif pengembangan materi pembelajaran kreasi seni rupa memang dapat dilakukan melalui beragam aktivitas dan pengalaman belajar, yang dalam tulisan ini difokuskan pada pembelajaran berkarya grafis yang diuraikan berikut ini.

Pembelajaran seni grafis ini dipandang amat menarik bagi anak, oleh karena anak akan terbawa ke alam imajinasi berkenaan dengan gambar apa yang muncul atau dapat terbentuk dari proses mencetak itu. Di samping itu anak akan memiliki pemahaman dan keterampilan dalam menggandakan atau mereproduksi karya. Proses seni grafis prinsipnya adalah menerakan gambar atau acuan cetak pada suatu permukaan.

Dalam kehidupan sehari-hari dapat dijumpai anak senang membuat jejak kaki atau tangan pada lantai atau tembok. Jejak tangan atau kaki seringkali mereka buat secara berulang. Pembuatan jejak tersebut pada prinsipnya adalah sama dengan berkarya grafis. Berkaitan dengan itu, pembelajaran seni grafis perlu diupayakan dengan memanfaatkan bahan dan alat yang mudah diperoleh anak di lingkungan sekitar sekaligus mengenalkan berbagai teknik grafis yang secara konvensional telah dikenal. Kegiatan alternatif yang dapat dilakukan antara lain adalah cetak penampang, cetak mono, dan cetak saring, serta cetak gesek (Syafii, Djatmiko, dan Cahyono, 2002: 3.15-3.21; Syafii, 2010: 82-83).

Cetak penampang --menurut Noblitt (1981: 82) disebut cetak blok-- pada dasarnya adalah penerapan dari prinsip cetak tinggi. Artinya hasil cetakan terbentuk dari teraan permukaan atau penampang yang meninggi pada acuan cetak. Permukaan atau penampang yang memiliki bagian-bagian yang meninggi inilah yang dalam proses cetak harus terkena tinta atau bahan pewarna.

Alat atau acuan cetak penampang dapat diperoleh langsung dari alam atau buatan. Alat yang langsung dari alam misalnya irisan tangkai pelepah pisang, irisan tangkai daun pepaya, atau daun-daunan. Acuan cetak juga dapat dibuat dengan membentuk sebagaimana yang diinginkan dari ubi-ubian seperti ubi ketela, wortel atau kentang. Pembuatan karya grafis dengan bahan-bahan alam yang lazim digunakan sebagai sayuran ini populer juga disebut sebagai *vegetable printing* (Gaitskell dan Hurwitz, 1975: 278). Acuan cetak juga dapat dibuat dengan karet penghapus atau bahan lain yang mudah ditemukan yang ditoreh atau diukir membentuk objek tertentu sehingga permukaan karet penghapus tersebut menjadi tinggi rendah. Acuan cetak juga dapat dibuat dengan menempelkan sesuatu

(kertas, benang atau benda-benda lainnya) pada permukaan acuan cetak. Oleh karena acuan cetak diperoleh dari proses tempel-menempel kegiatan ini biasa disebut sebagai kolagraf (*collagraph*), kolograf atau *collography* (Gaitskell dan Hurwitz, 1975: 290, lihat juga Beal dan Miller, 2003: 149-152). Setelah acuan cetak siap dilakukan proses pencetakan dengan melumurkan tinta atau bahan pewarna pada acuan cetak dan meletakkan sedemikian rupa kertas yang dicetak di atas acuan cetak.

Pengenalan teknik cetak tinggi melalui cetak penampang atau cetak stempel ini disebut oleh Beal dan Miller (2003: 141), dan Horovitz, Lewis dan Luca, 1967: 211) dapat dilakukan juga dengan memanfaatkan jari dan telapak tangan anak. Jari dan juga telapan tangan anak-anak digunakan sebagai acuan cetak atau stempel. Cara kerjanya, jari atau telapak tangan anak dikenakan pada tinta dan selanjutnya dicapkan pada kertas yang disediakan. Oleh karena menggunakan jari aktivitas ini dapat disebut sebagai *finger printing*.

Teknik cetak mono atau lazim disebut *monoprint* (lihat Gaitskell dan Hurwitz, 1975: 274-276) pada dasarnya merupakan teknik cetak spesial yang sangat dekat dengan teknik cetak datar. Proses cetak ini, acuan cetak merupakan bidang yang mendatar, tidak ada bagian yang meninggi atau tenggelam. Disebut *monoprint* atau cetak spesial oleh karena hasil dari kegiatan mencetak tidak dapat diulang, dengan kata lain tidak akan dapat menghasilkan karya yang sama. Satu kali mencetak selesailah tugas acuan cetak itu. Dalam pembelajaran teknik cetak ini dapat digunakan acuan cetak berupa lembaran plastik, kaca, atau logam. Pada lembaran tersebut dilumurkan tinta atau cat sebagai acuan cetak baru kemudian diterakan pada kertas. Permukaan air juga dapat digunakan sebagai acuan cetak. Caranya adalah pada

permukaan air yang relatif keluasannya, misalnya ditempatkan dalam baki atau baskom, kemudian dituangkan tinta atau cat minyak yang sifatnya tidak dapat bercampur dengan air. Tinta atau cat itu akan mengapung di atas permukaan air, dan digunakan sebagai acuan cetak. Hasil cetakan pertama dan selanjutnya tidak akan menghasilkan karya yang sama, karena itu disebut sebagai cetak spesial

Teknik cetak tembus dalam industri grafis sering disebut sablon. Teknik ini pada dasarnya adalah mengenakan tinta cetak pada acuan cetak yang berlobang, dengan kata lain tinta menembus pada acuan cetak yang berlobang, atau alat cetak yang berlobang-lobang itu menyaring tinta cetak. Untuk menembuskan tinta dapat dilakukan dengan *sponge* yang dikenakan pada tinta, atau meneteskan tinta dengan cara-cara tertentu (misalnya dengan *sprayer*). Dalam pembelajaran seni rupa teknik cetak tembus ini juga lazim disebut sebagai cetak stensil (*stencil printing*) (Horovitz, Lewis dan Luca, 1967: 210) cetak percik atau tampon.

Teknik cetak gesek barangkali juga dapat dikategorikan sebagai cetak khusus, oleh karena prinsipnya tidak sama dengan empat teknik konvensional. Yang terkena atau dikenai tinta pada teknik cetak gesek adalah kertas yang dicetak, bukan pada acuan cetak. Gambar yang diperoleh prinsipnya didasarkan atas permukaan yang tinggi rendah. Kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak ketika kepingan mata uang logam ditempatkan di bawah kertas tipis, kemudian digosok dengan pensil merupakan contoh aktivitas berkarya grafis dengan teknik cetak gesek. Teknik gesek ini dalam bidang seni dikenal dengan istilah *frottage* (Susanto, 2012: 143).

Ada dua alternatif (paling tidak) yang dapat dipilih untuk kepentingan pembuatan karya grafis dengan teknik gesek ini. Pertama adalah teknik cetak gesek yang memanfaatkan benda yang telah ada. Kedua adalah teknik cetak gesek dengan acuan cetak yang dibuat

khusus.

Teknik cetak gesek dengan memanfaatkan benda yang telah ada, misalnya kepingan uang logam, kancing baju, sisir, atau benda-benda yang memiliki permukaan tinggi rendah. Proses pencetakannya adalah dengan menempatkan kertas yang akan dicetak di atas benda-benda yang akan dicetak (sebagai acuan cetak). Selanjutnya digosokkan bahan pewarna, misalnya pensil, krayon/pastel, atau tinta (dengan pengaturan kekekatannya). Penggunaan *sponge* dalam proses penggosokan akan menghasilkan karya yang lebih bagus.

Teknik cetak gesek dengan acuan cetak yang dibuat khusus maksudnya adalah proses penggandaan gambar dilakukan dengan menyiapkan acuan cetak yang sengaja dibuat untuk kepentingan berkarya grafis. Alternatif yang dilakukan misalnya dengan menempelkan kertas yang relatif tebal (karton) pada suatu permukaan yang membentuk objek gambar (misalnya manusia, binatang, atau objek lainnya). Alternatif kedua adalah dengan cara melubangi karton yang membentuk objek tertentu. Alternatif berikutnya adalah dengan menempelkan benang yang relatif besar atau kawat pada permukaan karton atau tripleks. Tidak hanya itu, teknik cetak gesek ini dapat dikembangkan dengan penyiapan acuan cetak yang beragam, dengan orientasi eksplorasi dan eksperimen berbagai media.

Penutup

Berkarya grafis bagi anak kiranya merupakan alternatif bagi pengembangan kreativitasnya dalam pembelajaran seni rupa. Akan tetapi, dalam pelaksanaan di sekolah terutama di sekolah dasar, anak hanya dikenalkan pada teknik cetak yang sangat terbatas (biasanya dengan memanfaatkan pelepah pisang dalam teknik cetak penampang dan teknik percik/

tampon untuk mengenalkan teknik cetak tembus). Berkenaan dengan itu tulisan ini kiranya dapat digunakan sebagai referensi guru, terutama pada jenjang pendidikan prasekolah dan SD, untuk mengembangkan pembelajaran grafis bagi anak didiknya.

Sudah barang tentu, oleh karena dalam format tulisan ilmiah, tulisan ini barangkali tidak sangat praktis. Sehubungan dengan itu, guru perlu melakukan berbagai eksperimen sesuai prinsip atau petunjuk yang diuraikan, walaupun dalam format yang terbatas.

Daftar Pustaka

- Beal, N. dan Miller, G.B. 2003. *Rahasia Mengajarkan Seni pada Anak*. Dalam Panggabean, F.H. (Terj.). Yogyakarta: Pripoebooks.
- Faulkner, R. dkk. *Art Today: An Introduction to the Fine and Functional Arts*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gaitskell, C. D dan Hurwitz, A. 1975. *Children and their Art*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- Gilbert, R. 1992. *Living with Art*. New York: McGraw-Hill.
- Horovitz, B.L., Lewis, H. dan Hilda, M. 1967. *Understanding Children's Art for Better Teaching*. Ohio: Charles E. Merrill Books.
- Kemendiknas. 2006. *Standar Kompetensi-Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Seni Budaya SMP*. Jakarta: Kemendiknas.
- Noblitt, J. 1981. "Mencetak Blok". Dalam Bragdon, A.D. (Ed.). *Aneka Hobi Rumah Tangga*. Jakarta: Tira Pustaka.
- Susanto, M. 2012. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Grakan Seni Rupa*. Yogyakarta : DictiArt Lab & Djagat Art House.
- Syafii, Djatmiko, T., dan Cahyono, A. 2002. *Materi dan Pembelajaran Kertakes SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Syafii. 2010. *Orientasi ke Arah Pendidikan Seni Rupa*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS Unnes.