

Pembelajaran Grafika Dalam Menjawan Era Digital Dan Persoalan Lingkungan

FX Widyatmoko

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institusi Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

ABSTRAK

Tulisan ini merupakan refleksi penulis selama mengampu kuliah Grafika di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan pengalaman di dunia seni mencetak. Refleksi ini penting disampaikan karena saat ini desain komunikasi visual berada dalam komunikasi dan media digital. Refleksi ini juga dibutuhkan karena lingkungan kian menjadi tantangan persoalan hidup sehari-hari. Tulisan ini bermaksud menawarkan perspektif dalam pembelajaran grafika, memperlihatkan potensi grafika di zaman komunikasi dan media digital. Metode yang diterapkan yakni studi pustaka, studi kekarya, dan praktik desain. Dari berbagai langkah tersebut boleh didapati argumen pentingnya pembelajaran grafika saat ini terutama dalam konteks hidup di zaman digital serta persoalan lingkungan.

Kata Kunci: Grafika, Desain Grafis, Perspektif

ABSTRACT

This article is a reflection of the author while teaching Graphics at the ISI Yogyakarta Visual Communication Design Study Program and experiences in the world of printing art. This reflection is important because currently visual communication design is in digital communication and media. This reflection is also needed because the environment is increasingly becoming a challenge in everyday life. This paper wants to offer perspectives in learning graphics, showing the potential of graphics in the age of communication and digital media. The methods applied are literature study, work study, and design practice. From these various steps one can find arguments for the importance of learning graphics at this time, especially in the context of living in the digital age and environmental issues.

Keywords: Graphics, Graphic Design, Perspective

How to Cite:

Widyatmoko, FX (2023), Pembelajaran Grafika Dalam Menjawan Era Digital Dan Persoalan Lingkungan. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(2), 49-58
<https://doi.org/10.33005/gestalt.v5i2.146>



PENDAHULUAN

Desain grafis dekat dengan cetak mencetak. Temuan metode cetak *moveable type* Johannes Gutenberg turut memberi wahana bagi terapan karya-karya desain. Perkembangan pewarnaan teknik grafis litografi oleh Alois Senefelder pun demikian, karya-karya desain grafis cetak massal di kemudian hari semakin mudah direproduksi. Kedekatan teknik litografi dengan seni murni menjadi situs yang dapat memperlihatkan kedekatan desain dengan seni murni. Baik cetak massal Gutenberg maupun pewarnaan Senefelder keduanya selain menyangkut sisi teknis juga menyangkut tinta dan kertas. Boleh dikatakan bahwa cetak mencetak massal identik dengan mesin, tinta dan kertas. Cetak, teks (tulisan dan gambar) serta kertas menjadi kekuatan penyebaran informasi, pengetahuan, hingga kekuasaan. Di sisi lain ketiganya juga perlu ditagih jawaban atas berbagai dampaknya, satu diantaranya yakni limbah cetak. Oleh karena itu perlu digiatkan cetak mencetak yang berwawasan lingkungan.

METODE PENELITIAN

Tulisan ini hasil refleksi penulis selama mengampu mata kuliah Grafika di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta. Pengampu utama yaitu Hartono Karnadi, seorang pakar Grafika. Selain merefleksikan dari sisi sebagai pengampu kuliah Grafika penulis juga merefleksikan dari pelaku seni cetak. Perluasan refleksi tertuju pada mengamati desain yang menerapkan pendekatan yang berbasis atau berpihak pada lingkungan. Oleh karena itu metode yang diterapkan dalam tulisan ini lebih bersifat kualitatif dalam pengertian hasil atau penjelasannya lebih berbentuk argumentasi (bagian Kesimpulan). Dalam tulisannya yang berjudul Pendekatan Penelitian Kuantitatif atau Kualitatif? Maria Puspitasari (dalam Wibowo, 2022: 357) mengutip pendapat

Neuman yang menjelaskan bahwa, “Dalam pendekatan kualitatif, penyusunan desain penelitian tidak berangkat dari variabel yang telah ditentukan, melainkan mencoba menangkap dan menekankan makna yang tidak tampak di permukaan.” Dalam tulisan ini penulis menerapkan pemahaman tersebut sewaktu melakukan proses identifikasi dan analisis desain yang menerapkan pendekatan lingkungan. Berbagai karya desain yang ada memperluas variabel analisis dalam perjalanan penulis memahami dan memperluas (elaborasi) alur tahap grafika yang sebelumnya telah ditentukan di awal sebagai pola yang hendak diemansipasikan dalam konteks tantangan zaman (berwawasan lingkungan).

Sifat kualitatif juga penulis terapkan sewaktu menarik kesimpulan. Kesimpulan tersebut menerapkan metode induktif. Metode induktif sering digunakan untuk mengambil kesimpulan dari fakta-fakta partikular.

Terakhir, ulasan refleksi dalam tulisan ini menerapkan evaluasi terhadap alur tahap grafika yang selama ini umum dikenali. Singkatnya, metode yang penulis terapkan yakni melihat secara kritis berbagai pengetahuan terberi dan meluaskannya hingga membangun pengetahuan baru yang dalam konteks ini lebih akomodatif terhadap persoalan jaman.

Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulandata dalam tulisan ini dengan cara (1) melihat langsung desain-desain yang diamati. Artinya, penulis langsung berjumpa dengan sumber primer. (2) Beberapa data lainnya penulis dapati dari kiriman narasumber yang penulis gunakan dalam tulisan ini, dan (3) dari tulisan penulis sebelumnya (sumber sekunder). Foto, media sosial menjadi media penulis dalam mengumpulkan data untuk kebutuhan tulisan ini.

PEMBAHASAN

Pembahasan dalam tulisan ini mencakup tiga hal yaitu mengulas peran grafika dalam kehidupan, paradigma dalam alur atau tahap grafika (proses cetak), penjelasan bahwa grafika bertaut nilai dalam pengertian alur atau tahapnya tidak netral yang diperluas ke hal hubungan grafika bagi kerja manusia. Pembahasan akan ditutup oleh kesimpulan yang disusun dalam argumen poin ke poin.

Peran Grafika dalam Kehidupan

Grafika, atau dalam tulisan ini tertuju pada desain cetak, masih kita perlukan. Revolusi digital tidak berarti musnahnya desain cetak. Namun, revolusi digital memperlihatkan bahwa berkomunikasi bisa melalui media digital. Memang, terjadi penurunan dalam dunia cetak seperti surat kabar, penerbitan, akan tetapi beberapa surat kabar dan penerbitan versi cetak masih berlangsung. Menariknya, rupanya media digital membawa komunikasi serba bebas yang justru memunculkan komunikasi yang negatif misal hoaks. Media cetak bisa kembali menjadi rujukan karena tingkat kesulitannya dan biaya yang dibutuhkan. Analoginya begini, seseorang yang membuka lapak jasa cetak undangan pernikahan akan semakin dipercaya jika didukung dengan memiliki kantor nyata (riil). Mengapa? Dengan memperlihatkan memiliki kantor nyata maka jasanya bukan fiktif atau mengatasnamakan jasa milik pihak lain. Bukankah membuka toko *online* lebih murah (dan mudah) dibanding jika membuka toko *offline*? Pendapat ini tidak bermaksud mengatakan bahwa toko-toko *online* adalah fiktif tetapi membangun kepercayaan di realitas *online* bukan hal yang mudah karena rentannya realitas di dunia *online*.

Grafika bisa dipahami tidak sebatas tentang mencetak. Grafika adalah tentang sugesti penglihatan. Bagaimana penjelasannya? Orang masih menyimpan cetakan surat kabar, dikliping karena mungkin ada sesuatu yang penting di situ. Uniknya, semakin lama sebuah cetakan semakin berharga atau bernilai. Hal ini menyampaikan pesan adanya dimensi waktu yang tersimpan dalam barang-barang cetakan sejak pertama kali ia keluar dari mesin cetak. Bahkan, khasak-khusus sebelum sesuatu dicetak bisa menambah seru cerita.

Dimensi kerahasiaan juga ada, misal pada cetakan uang kertas. Berbagai teknologi kerahasiaan diterapkan di media uang kertas, materialnya, gaya serta teknik gambar arsir garis yang sangat detail yang seolah sulit untuk ditiru, serta pilihan metode cetaknya menggunakan cetak logam atau teknik *engraver* atau disebut juga seni mengukir logam agar klise cetaknya bertahan lama dan mampu mengakomodasi garis yang sangat detail tadi.

Desain cetakan dibuat untuk meyakinkan dan bertahan dalam durasi waktu. Sisi meyakinkan tersebut hadir dalam wujud bentuk (visual). Sisi bentuk yang meyakinkan inilah yang membangun sugesti (saya memahaminya sebagai peristiwa psikologis atau berlangsung dalam diri pelihat). Antara bentuk dengan penglihatan terbangun sebuah hubungan. Keterhubungan itulah yang kemudian jadi penting yang dalam konteks ini melibatkan kegrafikaan, dan itu bisa tentang sisi persentuhan dengan material, kemilau atau redup tinta, tekstur, teknik cetak, simbol atau tanda tercetak, desain tata letak, pola lipatan, penciuman, ketahanan usia cetakan, kepresisian atau sedikit geser, gramatur, ketebalan, penjilidan, dan berbagai kekhasan lain dalam grafika.

Ada sisi unik manakala grafika dihubungkan dengan psikologi. Antara barang cetakan dengan diri kita berlangsung suatu momen keterhubungan. Contoh dekat yakni desain cetakan (*print*) lembar ijazah. Lembar ijazah yang meyakinkan yakni yang dirancang menggunakan kertas terbaik, mampu untuk menghuni waktu yang cukup lama. Pun dengan tintanya yang jangan sampai mudah memudar. Desainnya juga demikian, sering menerapkan ornamen di beberapa bagian guna memunculkan kesan berharga. Semua unsur tersebut dirancang untuk memenuhi prinsip meyakinkan dan karena itu perlu membangun sugesti bentuk. Teks tulisan pada desain lembar ijazah tak sebatas untuk dibaca. Teks atau tulisan tersebut perlu ditampilkan elegan, kadang bernuansa klasik, atau menunjukkan aspek personal. Oleh sebab itu lembar ijazah ada yang kemudian dipigura lalu diperlihatkan pada umum misal didisplay di ruang tamu, mengingatkan kita pada prasasti.

Tulisan pada lembar ijazah, atau sertifikat memang untuk dibaca, sedang unsur visualnya menjadi alat komunikasi untuk memancarkan nilai peristiwa yang dituliskan pada lembar tersebut. Kita seolah diajak untuk turut merasakan pancarannya, baik itu ijazah lulus pendidikan, gelar pencapaian akademik, atau sertifikat perolehan prestasi dalam bidang lain. Di kesempatan yang berbeda ada teks yang cukup berupa tulisan saja, jika ada unsur visual lain mungkin sebatas seperlunya. Teks kitab suci, nyaris hanya memuat tulisan, memperkuat pesan sebagai firman, atau baca dan dengarkanlah, atau inilah sabda dan perintah dari Tuhan.

Demikian halnya naskah Teks Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia, baik yang semula berupa tulisan tangan, kemudian naskah ketikan, lalu dibacakan, ditransmisikan lewat stasiun radio ke berbagai kota di awal kemerdekaan: tulisan yang dengan cepat

menggelora. Desain seperti ini dalam dirinya sudah mengandung eksistensi atau nilai sejarah. Tanpa ada ornamen di sana sini teks/tulisan tersebut seolah sudah memiliki kekuatan dari dalam. Oleh sebab itulah grafika bukan segala-galanya, namun grafika menjadi cara untuk menyakinkan sebuah teks sewaktu teks tersebut dialihwujudkan ke medium tercetak. Grafika, dalam pengertian yang demikian bak sihir, hanya saja ia terlihat. Sugestif.

Paradigma dalam Alur Produksi Grafika

Umum dikenali bahwa alur produksi grafika yaitu pracetak, cetak, dan pasca cetak. Pracetak mencakup persiapan desain dan file yang akan dicetak. Cetak tertuju pada proses pencetakan, biasanya melibatkan mesin cetak atau teknik reproduksi cetak lainnya. Pasca cetak umumnya tentang *finishing*.

Sewaktu mempelajari grafika penulis teringat *insight* membongkar alur atau pola yang selama ini dipandang selesai atau final. Insight tersebut penulis dapati saat teringat pada buku karya Imam Buchori. Buku tersebut tentang estetika desain. Dalam buku tadi dijelaskan bahwa desain itu taut nilai, bukan bebas nilai. Inilah yang kemudian membukakan wawasan penulis dalam memandang berbagai keilmuan, satu diantaranya grafika. Hal tentang taut nilai ini bisa ditunjukkan pada alur atau tahap-tahap dalam proses grafika (cetak). Berikut tabel tahap-tahap tersebut yang penulis olah ulang dari materi pembelajaran grafika yang di DKV ISI Yogyakarta alur tahap proses cetak disampaikan oleh Hartono Karnadi, pengajar pakar bidang grafika:

Tabel 1. Alur Tahap Proses Cetak

TAHAP DALAM GRAFIKA					
PRA CETAK			CETAK (Bisa sepenuhnya oleh mesin, bisa ada keterlibatan lebih bagi manusia)	PASCA CETAK	
Pra Desain	Desain	Pasca Desain		Produktif PASC A CETA K	Sentuhan Manual <i>Craftsman ship</i>
Workflow desain di tahap PRA CETAK			Workflow desain di tahap PASCA CETAK		

Guna memperluas imajinasi praksis tahap grafika maka penulis mengutip teks tentang lingkungan untuk “menginterupsi” atau mentaut-nilaikan alur tahap grafika di atas. “Sebab, berbelanja, sebenarnya memproduksi sampah. Demikian pula ketika melakukan aktivitas produksi, produsen perlu berpikir menuju paradigma *zero waste* (sampah nol), misalnya dengan daur ulang sampah-sampah produksinya.” (Tristante, 2015: 52) Dari kutipan tadi kita bisa membangun tabel alur atau tahap grafika menjadi seperti berikut, yang penulis olah kembangkan dari tabel alur tahap sebelumnya:

Tabel 2. Alur Tahap Proses Cetak Berparadigma Lingkungan

TAHAP DALAM GRAFIKA					
PRA CETAK			CETAK (Bisa sepenuhnya oleh mesin, bisa ada keterlibatan lebih bagi manusia)	PASCA CETAK	
Pra Desain	Desain	Pasca Desain		Produktif PASC A CETA K	Sentuhan Manual <i>Craftsman ship</i>
Workflow desain di tahap PRA CETAK			Workflow desain di tahap PASCA CETAK		
PARADIGMA ZERO / LESS WASTE, PARADIGMA KONSERVASI (Ekonomi Sirkuler)					

Paradigma, sejauh yang penulis pahami, tertuju pada seperangkat kebiasaan dan pemikiran yang berlaku di kalangan tertentu. Contoh, produksi yang dijalankan oleh orang-orang yang berwawasan lingkungan akan mendemonstrasikan produksi yang juga ramah lingkungan. Proses atau tahapannya terlihat. Sebaliknya, produksi yang dijalankan oleh orang-orang

yang tidak memberi prioritas pada lingkungan akan menutup-nutupi praktik perusakan lingkungan yang berlangsung di setiap tahap produksinya.

Perkembangan terbaru (bagi penulis) yaitu tentang ekonomi sirkuler. Ekonomi ini menggantikan ekonomi linier yang dirasa boros dan kurang (bahkan tidak) ramah lingkungan. Apa maksud pentingnya menyampaikan tentang ekonomi sirkuler dalam pembelajaran grafika? Maksudnya yaitu kita, desainer, harus mulai memertimbangkan setiap dampak dan peluang yang terkait dengan lingkungan di setiap tahap dalam alur produksi grafika. Pertimbangan tersebut di tahap pra, produksi, dan pasca produksi.

Kita, desainer, harus siap untuk memberi kontribusi ide maupun aksi di tiap tahap grafika. Dalam pemahaman penulis ekonomi sirkuler adalah ekonomi yang melihat segala sesuatunya berhubungan dan saling menghidupi. Oleh sebab itulah berbagai ide, kritik, pemikiran, dan sebagainya di setiap tahap grafika menjadi penting karena bisa saja suatu pemikiran atau aksi di sebuah tahap akan mempengaruhi pemikiran atau aksi di tahap lain agar menjadi lebih logis sebagai keutuhan.

Grafika Berparadigma Taut Nilai Lingkungan dan Manusia dalam Pusaran Seni Cetak

Setelah mengulas sisi ideologis atau filosofis grafika selanjutnya akan kita coba mengulas desain-desain yang menerapkan nilai lingkungan dalam grafika. Ulasan lainnya tentang desain-desain yang memperlihatkan sisi kekriaan atau keterlibatan manusia di era seni cetak yang semakin digital. Tujuan mengulas desain-desain yang demikian yakni untuk mencari inspirasi dan memperkuat pengetahuan tentang cetak dan seni cetak yang semakin ramah dalam berbagai aspeknya.

Karya pertama yang akan kita ulas yakni desain jaket buku karya Sony Prasetyotomo (Gambar 1). Desain jaket buku tersebut dirancang menampilkan kesan spiritualistik. Kesan spiritualistik disimbolkan melalui objek siluet dan timbul (embos) serta bertekstur. Tekstur pada desain jaket buku ini diciptakan langsung menggunakan air kopi untuk memunculkan warna coklat natural. Objek siluet identik dengan gambar abstraksi. Dalam perpustakaan seni rupa spiritualistik obyek-obyek kerap digambarkan tidak detail, nyaris abstrak. Objek-objek tersebut juga sering diterakan tekstur. Dalam desain elementer (nirmana) tekstur adalah tentang kualitas persentuhan. Teknik cetak yang digunakan dalam desain jaket buku berjudul *Musyawah Burung* ini bertujuan membangun sugesti visual tentang kesan sufistik (spiritualistik) sesuai dengan isi buku tersebut. Buku berjudul *Musyawah burung* ini karya Farid ud Din Attar, seorang sufi muslim. Buku ini cukup dikenal di kalangan pembaca kisah-kisah sufistik, dan sudah diterjemahkan ke berbagai bahasa termasuk bahasa Indonesia (dan mengalami dicetak oleh beberapa penerbit).

Karya berikutnya yakni desain sampul buku tugas akhir Fariduddin Ghani, mahasiswa Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta (Gambar 2 & 3). Tugas akhir Fariduddin berupa perancangan buku yang isinya tentang kisah-kisah desainer *upcycle design*. Desain sampulnya menerapkan pendekatan *upcycle design*, yakni menggunakan material kertas bekas (karton kemasan). Sewaktu mahasiswa Fariduddin bergabung dalam Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Senitala ISI Yogyakarta, dan pernah menjabat sebagai ketua. Slogan UKM Senitala yakni konservasi alam dan budaya. Oleh karena itu Farid, begitu kerap disapa, cukup dekat dengan persoalan lingkungan. Menjadi hal yang tidak asing baginya mendesain dengan menerapkan

pendekatan desain berwawasan lingkungan, dalam kesempatan ini *upcycle design*.



Gambar 1. Embos manual dengan mengutamakan *image* berupa bentuk siluet, bukan garis. Bentuk siluet tersebut akan menjadi bagian yang timbul pada permukaan kertas. Proses penimbunan menggunakan klise embos berupa kertas tebal dengan cara menggosok secara manual bagian kertas menggunakan benda tumpul. Sumber gambar: *Via Instagram @koskwbk*, diunduh pada 12 April 2022, dengan informasi karya dari akun @sonypresetyotomo.





Gambar 2 & 3. Desain sampul buku menerapkan pendekatan *upcycle design*, karya Fariduddin Ghani (tugas akhir perancangan Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta tentang kisah-kisah desainer *upcycle*).

Foto: Widyatmoko. Sumber gambar: Instagram @koskwbk, diunduh pada 26 Maret 2023.

Dari dua contoh tadi bisa kita jelaskan dinamika proses alur atau tahap grafiknya sebagai berikut:

Tabel 3. Alur Tahap Proses Cetak Berparadigma Lingkungan

TAHAP DALAM GRAFIKA					
PRA CETAK			CETAK	PASCA CETAK	
Pra Desain	Desain	Pasca Desain	Embos pada desain jaket buku "Musyawarah Burung" menggunakan teknik embos manual dan dikerjakan sendiri oleh perancangannya (Sony). Sedang pada desain sampul buku <i>upcycle design</i> menerapkan teknik stempel dan kolase berupa tempelan kertas ketikan (mesin tik) yang isinya judul buku.	Produk PASC A CETA K	Sentuhan Manual <i>Craftsman ship</i>
Workflow desain di tahap PRA CETAK				Workflow desain di tahap PASCA CETAK	

PARADIGMA ZERO / LESS WASTE, PARADIGMA KONSERVASI (Ekonomi Sirkuler)

Penggunaan air kopi pada tekstur desain jaket buku Musyawarah Burung karya Sony. Penggunaan air kopi ini sebagai wujud desain berbahan alam, bukan sintetis (kimia), sedang penggunaan material karton bekas pada sampul buku *upcycle design* karya Fariduddin merupakan wujud desain berpendekatan mengolah sampah atau limbah (kertas bekas).

Dari Tabel 3 bisa kita dapati penjelasan bahwa desain dengan pendekatan atau paradigma lingkungan bisa diterapkan di berbagai tahap. Di tahap pracetak misal, sudah terpikirkan akan menggunakan material dan *finishing* apa, bagaimana memunculkan teks pada sampul, apa zat (bahan) yang akan digunakan. Selanjutnya pada tahap cetak menerapkan perwujudan berbagai pemikiran di tahap pra cetak. Tahap pasca cetak misal bagaimana mewujudkan *finishing* media. Inilah yang kemudian bisa menjelaskan bahwa pembelajaran grafika dalam menjawab persoalan jaman (lingkungan) tidak sebatas ada di tahap cetak namun di berbagai tahapnya bisa menerapkan pendekatan yang sudah dirancang sejak awal.

Penggunaan teknologi lama juga bisa mengakomodir desain yang, katakanlah, reflektif. Sisi reflektif menjadi penting terutama untuk mengantisipasi pergerakan desain di era digital yang serba cepat. Oleh karena serba cepat kebutuhan untuk reflektif menjadi sulit dikerjakan, padahal tanpa usaha untuk reflektif kita cenderung sulit mengevaluasi berbagai gerak dan kerja desain yang sudah dan sedang berlangsung.

Teknologi lama, atau dalam konteks ini teknologi analog, membuka peluang untuk mendesain dengan gerak melambat,

membangun sikap kehati-hatian, tidak terburu-buru. Tulisan penulis berjudul Mesin Tik (*Typewriter*) di Era 4.0 dalam Seminar Nasional Desain (SNADES) 2021 yang diselenggarakan oleh UPN Jawa Timur mengajukan topik tentang penggunaan mesin tik (*typewriter*) untuk kebutuhan desain grafis. Acara SNADES tahun 2021 tersebut berjudul Kebangkitan Desain & New Media dan digelar dalam masa-masa Pandemi Covid-19. Penulis mengulas tentang mesin tik untuk kebutuhan desain grafis karena mendesain menggunakan atau melibatkan mesin tik memberi banyak manfaat seperti yang sudah dijelaskan di atas. Mengutip kesimpulan penulis dalam paper SNADES tersebut, bahwa “...boleh jadi fenomena atau gerakan menggunakan lagi mesin tik menjadi tanda bahwa manusia merasa perlu memiliki kembali kendali hidupnya di zaman dimana segala sesuatunya makin mudah, serba otomatis, bahkan nyaris tak terkendali seperti saat ini.” (Widyatmoko, 2021) Selanjutnya akan penulis ulas contoh yang terdapat dalam *paper* Mesin Tik (*Typewriter*) di Era 4.0 yang akan dijelaskan menggunakan tabel alur tahap grafika.



KESIMPULAN

Bagian kesimpulan akan memuat refleksi atas perjalanan grafika hingga keberadaanya di saat ini. Refleksi ini dirasa penting bagi kita yang mau, sedang, atau masih menjalani desain dan grafika. Harapannya dengan adanya refleksi kita bisa mengevaluasi apa dan bagaimana menjalani grafika dalam konteks situasi hidup yang senantiasa berubah. Karena menyangkut apa dan bagaimana maka sedikit tidak terelakkan refleksi dekat sebagai etika, yakni pengetahuan tentang bagaimana seharusnya kita bertindak. Refleksi akan disampaikan dalam poin-poin.

- Kertas identik dengan grafika, pula sebaliknya. Keduanya nyaris susah dipisahkan. Bisa dibilang peradaban kertas, dan tulisan, adalah juga peradaban grafika. Gabungan ketiganya luar biasa: tulisan, kertas, dan percetakan. Maka tidak aneh jika ada istilah kolonialisme cetak. Hadirnya internet tidak atau belum membuat kiamat grafika. Berkurang, mungkin iya. Kiamat, nanti dulu. Mengapa? Secara teknis memang ada hal-hal yang sifatnya material, contohnya kemasan. Namun, jauh di balik material itulah ada sesuatu yang selama ini membangun keberadaan grafika bagi kita dan itu susah tergantikan. Sebut saja mistik grafika. Sisi mistik ini, menurut saya, perlu ada agar kita tak

Tabel 4. Penerapan Alur Tahap Proses Cetak Berparadigma Lingkungan Menerapkan Penggunaan Teknologi Cetak Analog (Mesin Tik)

TAHAP DALAM GRAFIKA		
PRA CETAK	CETAK	PASCA CETAK
Mendesain label kemasan menggunakan mesin tik manual	Mengetik label kemasan. Label berisi nama dan alamat pemesan.	Penempelan kertas label kemasan sekaligus menjalankan fungsi sebagai pengunci kemasan (pengganti selotip).
Workflow desain di tahap PRA CETAK		Workflow desain di tahap PASCA CETAK
<p align="center">PARADIGMA ZERO / LESS WASTE (Ekonomi Sirkuler)</p> <p>Biro desain KOTASIS (Surabaya) memilih menggunakan mesin tik untuk menuliskan nama dan alamat pada lembar nota pemesanan produk kebaya. Penggunaan mesin tik tersebut sudah dirancang sejak awal, dan pada bagian akhir proses desain kemasan ia menempati alur pasca cetak atau <i>finishing</i> yakni dengan cara menempelkan lembar yang sudah diketik tersebut ke sisi luar kemasan sekaligus mengunci bagian tepi kemasan (pengganti solatip).</p>		

semena-mena atau memandang serba gampang tentang grafika. Jika sisi mistik ini tidak ada sangat mungkin akan mempengaruhi bagaimana kita memandang dan menjalankan grafika terutama berbagai dampak buruk yang bisa diakibatkannya. Poin ini berlanjut ke poin berikut.

- Berpikir grafika artinya berpikir teknologis, ekonomis, dan belakangan berpikir ekologis. Teknologis misal tentang cara cetaknya, atau berbagai mediumnya. Ekonomis misal maksimalisasi ukuran kertas, atau hemat kertas, hemat produksi. Ekologis misal memilih yang berisiko kecil terhadap lingkungan. Berbagai spektrum berpikir tersebut bisa saling mempengaruhi. Di mana peran kita/desainer grafis? Berpikir secara apakah kita dalam dunia grafika? Penulis berpendapat peran desainer dalam grafika seperti halnya seorang penggerak yakni menjadikan semuanya serba ramah: ramah cara, ramah produksi, ramah lingkungan, dan ramah tamah bagi para penggunanya. Dari situ martabat kita - para desainer bergrafika - menginspirasi. Dan dari situ pulalah kita jadi tahu bahwa proses desain, tidak sebatas hasil desain, bertaut nilai dan berparadigma.
- Grafika adalah tentang seni melihat (mengimajinasikan cetak) dan memperlihatkan (hasil cetakan). Melihat juga berarti melihat dampaknya karena jika mesin sudah mulai bekerja, dan proses kian sulit untuk dihentikan (terlebih untuk piranti otomatisasi), menginterupsi menjadi pilihan sadar manusia untuk kembali meninjau apa yang sedang dan akan berlangsung. Dan, penggunaan kembali teknologi analog tidak berarti desain mundur ke belakang tetapi mencari model teknologi yang lebih akomodatif dalam melihat dan mengatasi berbagai persoalan jaman.

DAFTAR PUSTAKA

[Awi Tristanto, Lukas. \(2015\). Panggilan Melestarikan Alam Ciptaan: Sketsa-Sketsa Inspirasi. Yogyakarta, Kanisius.](#)

[Buchori, Imam. \(2010\). Wacana Desain. Bandung, ITB Press.](#)

[Keraf, A. Sonny. \(2022\). Ekonomi Sirkuler-Solusi Krisis Bumi. Jakarta, Penerbit Buku KOMPAS.](#)

Koskow. (2023) (tidak dipublikasikan). Materi Ajar Mata Kuliah Grafika. Yogyakarta, Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.

[Wibowo, A. Setyo. \(2022\). Cara Kerja Ilmu Filsafat dan Filsafat Ilmu. Jakarta, Kepustakaan Populer Gramedia.](#)

[Widyatmoko, FX. \(2021\). Mesin Tik \(Typewriter\) di Era 4.0. Makalah dalam SNADES 2021. Surabaya, UPN Jawa Timur.](#)

Pertautan

https://id.wikipedia.org/wiki/Johannes_Gutenberg

<https://id.wikipedia.org/wiki/Litografi>

<http://repository.upnjatim.ac.id/2866/1/028%20-%20FX%20WIDYATMOKO%20%5B201-212%5D.pdf>

[@koskowbk](#)

[@sonypresetyotomo](#)

Halaman ini sengaja dikosongkan