

## EKSPERIMENT TEKSTUR CETAK KOLASE SAMPAH INDUSTRI DALAM KARYA SENI GRAFIS

Devy Ika Nurjanah\*, Adam Ar Rizki

Vol. 28 No. 1 Januari-April 2025

Hal. 67-75

DOI:

<https://doi.org/10.24821/ars.v28i1.13630>

Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

\*Corresponding author: devyikanurjanah@gmail.com

### ABSTRAK

Permasalahan sampah di Yogyakarta menjadi penting untuk ditinjau kembali karena belum ditangani secara optimal. Budaya konsumtif masyarakat juga menjadi salah satu faktor penyebab meningkatnya sampah yang dihasilkan, khususnya sampah industri yang sulit terurai. Penelitian ini bertujuan menjawab bagaimana karakter tekstur yang dihasilkan sampah industri (kardus, *bubble pack*, kabel, dan lainnya) dapat dimanfaatkan dalam cetak kolase seni grafis. Perancangan ini juga bertujuan mengangkat alternatif material yang mudah ditemukan dan lebih ekonomis dalam perancangan karya. Selain itu, juga sebagai bentuk dukungan gerakan zero sampah anorganik yang saat ini sedang dilaksanakan di Yogyakarta sejak awal tahun 2023. Visualisasi karya yang dihadirkan adalah *landscape pemukiman padat penduduk*, divisualkan secara realistik, dalam artian objek yang dihadirkan sama dengan nyatanya. Oleh karena itu, diperlukan eksperimen tekstur hasil cetakan sampah industri yang merupakan perwujudan gagasan estetik berdasarkan pengalaman empiris peneliti. Metode penelitian ini menggunakan *practice-led research* dengan pendekatan kualitatif, melalui perancangan karya seni grafis teknik cetak tinggi dengan berfokus pada eksperimen tekstur cetak kolase sampah industri. Tahapan metode dalam penelitian ini menggunakan metode perancangan kreatif seni, yaitu eksplorasi (pengumpulan, pemilihan bahan, dan eksperimen tekstur cetak), perancangan, dan perwujudan, dengan menerapkan teknik cetak kolase pada media 2 dimensi.

**Kata kunci:** eksperimen; sampah industri; seni grafis; cetak kolase; tekstur

### ABSTRACT

**Experimental Printed Textures from Industrial Waste Collage in Printmaking.** *The waste management problem in Yogyakarta requires renewed attention, as current efforts remain inadequate. The growing culture of consumerism has contributed to increasing waste production, particularly industrial waste that is difficult to decompose. This study aims to examine how the textural characteristics of industrial waste materials (such as cardboard, bubble wrap, cables, and others) can be utilized in collage printing within printmaking practices. The design process also seeks to promote alternative materials that are easily accessible and more economical for artistic production, while supporting the zero inorganic waste movement implemented in Yogyakarta since early 2023. The resulting artworks depict densely populated residential landscapes rendered realistically, reflecting actual conditions. Therefore, texture experimentation using prints derived from industrial waste was necessary to embody the researcher's aesthetic ideas based on empirical experience. This research employs a practice-led qualitative approach through the creation of relief-print works, focusing on texture experimentation using industrial waste in collage printing techniques. The methodological stages follow a creative art design framework: exploration (material collection, sorting, and printed texture experimentation), design development, and realization, applying collage printing techniques on 2 dimensional media.*

**Keywords:** experiment; industrial waste; printmaking; collage printing; texture

## 1. Pendahuluan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan sampah di Yogyakarta yang sering dibuang secara sembarangan di pinggir jalan atau lahan kosong. Hal ini terjadi karena minimnya fasilitas pengelolaan sampah dan masih rendahnya kesadaran masyarakat, sehingga menyebabkan kurangnya kemampuan dan etika masyarakat dalam mengelola sampah. Selain faktor budaya masyarakat, pola konsumsi yang berlebihan juga menjadi salah satu penyebab banyaknya sampah yang dihasilkan, terutama sampah anorganik yang sulit terurai.

Rata-rata volume sampah yang dibuang ke Tempat Pembuangan Akhir (TPA) Piyungan mencapai 260 ton, dengan 40 persen di antaranya adalah sampah anorganik (Prabowo, 2023). Meskipun telah menurun dari tahun sebelumnya, namun hal tersebut masih sangat perlu ditekan agar jumlah sampah, khususnya sampah anorganik, semakin berkurang.

Fenomena TPA Piyungan menghadapi kendala operasional akibat kondisi darurat sampah telah terjadi sejak awal tahun 2023. Permasalahan tersebut terjadi karena tidak optimalnya proses pengelolaan sampah di TPA Piyungan, sehingga muncul gangguan dalam pelaksanaan penanganan limbah padat secara sistematis dan berkelanjutan. Pemerintah DIY sebelumnya berencana menutup TPA Piyungan mulai 23 Juli hingga 5 September 2023 karena area penampungan sampah di lokasi tersebut mulai penuh. Penutupan total tersebut sempat berjalan beberapa hari, namun dibuka kembali pada 28 Juli 2023 secara terbatas untuk menampung sampah dari Kota Yogyakarta dengan kuota 100 ton per hari. Meskipun TPA Piyungan sudah dibuka secara terbatas, kondisi darurat sampah di sejumlah wilayah DIY belum teratasi (Firdaus & Rukmorini, 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis terdorong untuk menciptakan karya seni grafis dengan teknik kolase sebagai bentuk respons kreatif sekaligus kritik sosial terhadap fenomena darurat sampah yang terjadi. Karya seni grafis kolase dipilih karena mampu memanfaatkan sampah anorganik,

khususnya limbah kertas dan plastik, sebagai material utama dalam proses berkarya. Melalui pendekatan ini, sampah yang semula menjadi permasalahan lingkungan ditransformasi menjadi medium ekspresi artistik yang memiliki nilai estetis dan pesan sosial.

Seni grafis merupakan bentuk seni visual yang dilakukan pada permukaan dua dimensional dengan gambaran orisinal dan direproduksi dengan berbagai proses cetak (Marianto, 1988). Teknik cetak tinggi sendiri merupakan salah satu jenis teknik dalam seni grafis, yaitu permukaan garis atau bidang yang akan dicetak lebih tinggi. Permukaan yang lebih tinggi, disebut klise/master cetakan, diberi tinta dengan menggunakan rol karet dan dicapkan pada permukaan kertas sebagai media cetak (Tanama, 2020). Setiap hasil cetakan yang diproduksi memiliki nilai keaslian dan keorisinalitasan (Nurjanah & Basuki, 2022). Setiap cetakan dari karya seni grafis bersifat orisinal, sehingga penggandaan cetakan karya satu dengan yang lain harus sama dan konsisten.

Karya ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana kritik terhadap minimnya kesadaran masyarakat dan pemerintah dalam mengelola sampah, tetapi juga sebagai upaya edukasi kepada publik mengenai potensi pemanfaatan kembali limbah melalui proses kreatif. Dengan demikian, penciptaan karya seni grafis kolase ini diharapkan dapat memberikan perspektif baru tentang permasalahan sampah di Yogyakarta sekaligus mendorong kesadaran kolektif akan pentingnya pengelolaan sampah yang berkelanjutan.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode perancangan/penciptaan karya seni (*practice-led research*) yang akan dipaparkan secara deskriptif. Pendekatan *practice-led research* adalah pendekatan yang berbasis pada sebuah penelitian yang diperoleh dari sebuah praktik (dalam hal ini adalah praktik merancang karya seni) (Hendriyana, 2021). Proses kerja dalam metode penelitian artistik mengharuskan seniman untuk tidak sekadar menghadapi objek, namun harus berada di

dalamnya dan larut melalui seluruh tahapan pengerjaan objek, yang dikenal sebagai prinsip *in and through* (Burhan et al., 2021).

Penelitian ini lebih mengacu pada isu dan permasalahan yang didapatkan di masyarakat, juga mengacu pada tujuan penelitiannya. Berikut tahapan penciptaan karya seni yang digunakan dalam penelitian ini:

### 2.1. Eksplorasi

Pada tahap eksplorasi, dilakukan pengamatan dan pencarian material dari sampah industri, serta dilakukan pemilihan material. Tahap eksplorasi dilakukan untuk menemukan bentuk dan material yang sesuai, lalu menyatukan beberapa sketsa bentuk menjadi satu rancangan karya yang komprehensif (Sugiharto & Isnanta, 2018). Pengategorian sampah industri juga disesuaikan dengan bentuk benda yang memiliki permukaan rata, tipis, dan pipih, serta mempunyai tekstur yang artistik.

### 2.2. Eksperimen

Eksperimen menjadi tahap penting dalam penelitian ini. Hasil dari pemilihan material sampah industri selanjutnya dilakukan eksperimen terhadap semua material bahan dengan cara ditempelkan menggunakan lem pada permukaan papan yang rata berukuran 13 x 7 cm. Selanjutnya dicetak menggunakan tinta. Melalui proses tersebut, diidentifikasi kebentukan yang sesuai dengan tekstur cetakan yang dihasilkan.

### 2.3. Perancangan

Dalam tahap perancangan, dilakukan pemantangan konsep bentuk karya yang akan diciptakan. Pembuatan sketsa *landscape* pemukiman padat penduduk sebagai objek utama dalam karya yang akan dibuat juga dikerjakan. Selanjutnya, disesuaikan dengan hasil eksperimen tekstur cetakan yang telah dilakukan sebelumnya. Karya dirancang menggunakan warna hitam, agar konsistensi warna dan cetakan dapat tercapai pada cetakan selanjutnya.

Bahan yang digunakan dalam perancangan karya ini adalah karton tebal sebagai matriks cetakan, sampah industri meliputi kabel, *bubble pack*, kardus *packing*, jaring tule, plastik, tali, lem aica-aibon dan lem G korea sebagai perekat, tinta *offset* hitam sebagai cat pewarna cetak, dan kertas aster warna putih sebagai media cetak.

### 2.4. Perwujudan Karya

Tahapan ini memerlukan ketelitian dalam eksekusinya, seperti menyusun material terpilih, melakukan pelipatan material, serta mencermati detail ketika mengatur komposisi (Hilmawati et al., 2023). Pada tahap ini, alat dan bahan yang digunakan antara lain gunting, *cutter*, rol karet, rol busa, skrap, dan papan kaca sebagai alas tinta cetak. Proses pembuatan klise cetak menggunakan teknik kolase. Proses cetak dilakukan pada permukaan kertas.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Dalam sejarah perkembangan seni, gerakan karya seni eksperimental muncul pada akhir tahun 1950-an dengan nama "seni eksperimental" yang berkembang menjadi genre baru dan banyak dibicarakan dalam seni rupa barat (Cholis, 2013). Pendekatan karya dalam bentuk eksperimen lebih menitikberatkan pada keunikan penyajian individu seniman terhadap suatu permasalahan yang dipandang sebagai penemuan baru (Tensay, 2006). Dalam beberapa kasus, seni eksperimental sering kali berkaitan dengan kebutuhan dan keinginan. Penafsiran pribadi ini ditentukan melalui pengalaman dan mampu berpegang pada pemahaman sendiri dalam menyelesaikan sesuatu yang subjektif.

Dalam buku "Setengah Abad Seni Grafis Indonesia", Sanento Yuliman pernah menuliskan catatan dan ajakan untuk terus menggali potensi seni grafis agar bisa melahirkan eksperimen yang mendobrak kebukan perkembangan seni grafis atau seni rupa secara umum. Pernyataan tersebut bukan hanya sekedar provokasi agar seniman grafis berani bermain-main pada wilayah teknik, namun juga agar dapat mempresentasikan karya sembari

mengandalkan keunggulan teknis seni grafis dalam hal penggandaan karya. Perkembangan eksperimen yang masih terputus-putus menyebabkan seniman grafis belum juga sampai pada pencapaian yang unik, kuat, dan berpengaruh bagi perkembangan praktik seni rupa secara umum (Supriyanto, 2000).

Tekstur merupakan nilai atau ciri khas suatu permukaan atau raut. Setiap bentuk benda apapun pasti mempunyai permukaan atau raut. Setiap permukaan pasti akan mempunyai ciri khas. Ciri khas permukaan tersebut dapat kasar, halus, polos, bermotif/bercorak, mengilat, buram, licin, keras, lunak, dan sebagainya. Sifat permukaan kasar maupun halus, kasap licin, keras lunak, bermotif polos, cemerlang suram, semuanya adalah tekstur. Tekstur dapat dikelompokkan ke dalam tekstur kasar nyata, tekstur kasar semu, dan tekstur halus. Hasil cetakan teknik kolase termasuk dalam tekstur kasar semu. Tekstur kasar semu adalah tekstur yang kekasaran permukaannya bersifat semu, artinya terlihat kasar tetapi jika diraba halus (Sanyoto, 2010). Tekstur mampu memberikan nilai atau citra tertentu yang sesuai dengan estetika dan keterampilan dalam menciptakan rasa yang diinginkan oleh seorang seniman (Sudiyati, 2021). Jika dilihat dari prosesnya, hasil cetak teknik kolase termasuk ke dalam tekstur mekanik karena tekstur yang dibuat menggunakan alat mekanik dengan cara ditempel. Tekstur kasar mempunyai karakter kuat, kokoh, berat, dan keras.

Kolase merupakan bentuk karya seni yang dibuat dengan menyusun dan menempelkan berbagai jenis bahan seperti kertas, kain, kaca, logam, kayu, dan material lainnya pada satu bidang gambar (Adi & Marutama, 2019). Cetak kolase membuka kemungkinan yang tak terbatas, termasuk benda-benda yang ditemukan di sekitar kita. Semua benda dapat dicetak mulai dari benda natural dan benda industri. Benda-benda produksi bisa menjadi menarik jika disusun. Kita dapat mengembangkan materi sumber yang kaya dengan mencetak seluruh kelompok objek yang tekstur dan bentuknya sangat bervariasi, kemudian memotong gambar yang dicetak dan merangkai menjadi suatu komposisi yang menarik (Ross et al., 1990).

Mencetak kolase tidak jauh berbeda dengan teknik mencetak cukil kayu. Permukaan cetakan yang berpori dengan tebal tipis bervariasi memerlukan tinta tebal dan rol lembut. Untuk permukaan yang sangat kasar, tinta tebal dan rol lembut akan membantu menciptakan kesan permukaan bertekstur. Kertas yang mempunyai daya serap cukup akan memberikan hasil terbaik. Menggosok dengan tangan dan jari cukup berhasil untuk mencetak permukaan yang kasar, dan penggosok dapat digunakan untuk area yang halus. Dalam proses cetak kolase ini penggunaan mesin *press* tidak disarankan, sehingga cukup menggunakan proses cetak secara manual.

### 3.1. Analisis Hasil

Berdasarkan jenisnya, sampah terbagi menjadi 2, yaitu sampah organik dan sampah anorganik. Sampah anorganik atau sampah kering yang berasal dari bahan tidak alami adalah sampah yang sukar terurai dan tidak bisa membusuk. Sampah anorganik berasal dari senyawa nonorganik yang merupakan sumber daya alam tidak terbaharu atau dari proses industri (Diartika, 2021). Berikut hasil eksperimen dari cetak kolase menggunakan sampah anorganik berasal dari industri:

- Material permukaan sisi samping kardus (Gambar 1.a dan 2.a)

Berdasarkan hasil cetakan, material permukaan samping kardus ini cukup menarik karena menghasilkan motif tertentu secara berulang. Kardus yang digunakan merupakan bekas kardus pengiriman lukisan, yang merupakan kardus jenis *double wall*. Kardus *double wall* memiliki kekuatan lebih tinggi daripada *single wall*, terdiri dari dua lapisan *corrugated* di tengah dan tiga kertas biasa di bagian luar (GCB, 2023). Jika diamati dari hasil cetakan kardus, motif yang dihasilkan berupa perpaduan dua garis lengkung/berombak yang sejajar berhimpitan dengan garis lurus di antaranya. Garis lurus merupakan garis horizontal, garis vertikal, dan garis diagonal. Garis lengkung/berombak adalah garis-garis lengkung yang bersambung. Hasil cetakan dapat

dikategorikan sebagai garis gabungan, yaitu garis hasil gabungan dari garis lengkung dengan garis lurus (Sanyoto, 2010). Maka, dalam perancangan karya, hasil cetakan material ini bisa digunakan sebagai elemen visual kerangka suatu gambar bangunan. Jika disesuaikan dengan kebentukan karya yang dibuat, hasil cetakan material ini bisa digunakan sebagai karakter genting karena motif yang sejajar dan konsisten.

b. Material *bubble pack* (Gambar 1.b dan 2.b)

Dari hasil cetakan menggunakan material *bubble pack* bekas dapat dihasilkan motif yang cukup unik, yaitu repetisi bentuk bulatan-bulatan yang tersusun rapi. Bentuk ini cocok untuk hal-hal yang berkaitan dengan bentuk-bentuk objek resmi. Dalam perancangan karya ini, hasil cetakan material cocok digunakan sebagai bentuk fondasi sungai dari bebatuan yang disusun rapi, seperti halnya pada bangunan fondasi Sungai Code Yogyakarta yang sengaja disusun dengan rapi agar berfungsi dengan baik. Namun, jika diamati pada hasil cetakan, ada beberapa bagian yang tidak tercetak dengan sempurna, yang justru malah menghasilkan efek tekstur yang unik. Hal ini dikarenakan pada *bubble pack* bekas terdapat bulatan-bulatan yang telah pecah. Tekstur yang dihasilkan adalah tekstur kasar semu, yaitu tekstur yang kekasaran rautnya bersifat semu, terlihat kasar namun jika diraba halus. Tekstur jenis ini masuk dalam kategori tekstur mekanik (Sanyoto, 2010).

c. Material permukaan dalam kardus  
(Gambar 1.c dan 2.c)

Hasil cetakan material permukaan dalam kardus menggunakan permukaan bergelombang bagian dalam kardus sebagai matriksnya. Garis-garis yang sejajar dihasilkan dari gelombang kardus. Efek cetakan juga terlihat tidak rata dan terkesan natural. Motif cetakan ini sesuai dengan bentuk objek atap rumah menggunakan seng gelombang. Seng gelombang lebih banyak digunakan di pemukiman padat penduduk.

d. Material tali *cotton* (Gambar 1.d dan 2.d)

Efek dari cetakan tali berbahan *cotton* terlihat cukup unik karena menghasilkan motif sisik berupa bulatan-bulatan repetitif yang tersusun rapi. Tipe anyaman pada tali jenis ini dinamakan *2 in 1 double braid*. Tali ini biasa digunakan pada tali poliester dan *kevlar* yang memiliki karakteristik nilai *breaking load* yang tinggi. Pada perancangan karya, efek dari cetakan tali digunakan sebagai pembatas/pagar karena sifat karakter cetakannya yang rapi dan repetitif, sehingga cocok dijadikan penanda batas antara sungai dan objek rumah pemukiman.

e. Material taplak meja karet  
(Gambar 1.e dan 2.e)

Material taplak meja karet bekas yang digunakan untuk mencetak berasal dari bahan PEVA. PEVA adalah bahan plastik yang terdiri dari polietilena (PE) dan kopolimer etilena-vinil asetat (EVA), sehingga menghasilkan karet yang cukup lentur dan anti air. Taplak meja karet dipilih karena motifnya yang cukup unik dan timbul. Motif yang dihasilkan cocok dipakai untuk variasi atap genting.

f. Material kabel dan tali tipis  
(Gambar 1.f dan 2.f)

Selanjutnya adalah hasil cetakan menggunakan material kabel dan tali tipis bekas. Kabel dan tali menghasilkan efek cetakan berupa garis yang lurus dan tipis. Garis merupakan hasil goresan nyata yang mempunyai sisi lebih panjang dibandingkan lebarnya. Suatu batas atau limit benda, batas sudut ruang, memiliki garis semu dan maya. Garis lurus bersifat kaku, mempunyai ketegasan, kebenaran, dan ketelitian (Sanyoto, 2010). Pada perancangan karya ini, cetakan kabel dan tali disesuaikan dengan bentuk dinding rumah, yang merupakan batas suatu sudut ruang berupa garis lurus vertikal.

g. Material jaring tule (Gambar 1.g dan 2.g)

Hasil cetakan jaring tule menghasilkan efek yang menarik, tidak terlalu pekat, dan cenderung terang. Hal ini disebabkan karena material tali nilon yang membentuk jaring tersebut tipis dan kecil.

Selain itu, material berbahan nilon cenderung lebih sulit mengikat tinta, sehingga tinta yang tercetak sangat sedikit. Efek dari cetakan ini sangat cocok digunakan pada bagian langit karena menghasilkan warna yang lebih terang.

#### h. Material plastik (Gambar 1.h dan 2.h)

Hasil cetakan dengan material plastik menciptakan efek kontras dan tegas, garis-garis yang cenderung kaku dan tegas, kebentukan yang abstrak didominasi blok hitam pekat. Bagian permukaan matriks yang lebih rendah akan menghasilkan efek terang dan garis lengkung tipis kaku. Hasil cetakan ini cocok digunakan sebagai efek air sungai yang cenderung berwarna gelap, keruh, dan mengalir.

#### i. Material masker kain *woven* (Gambar 1.i dan 2.i)

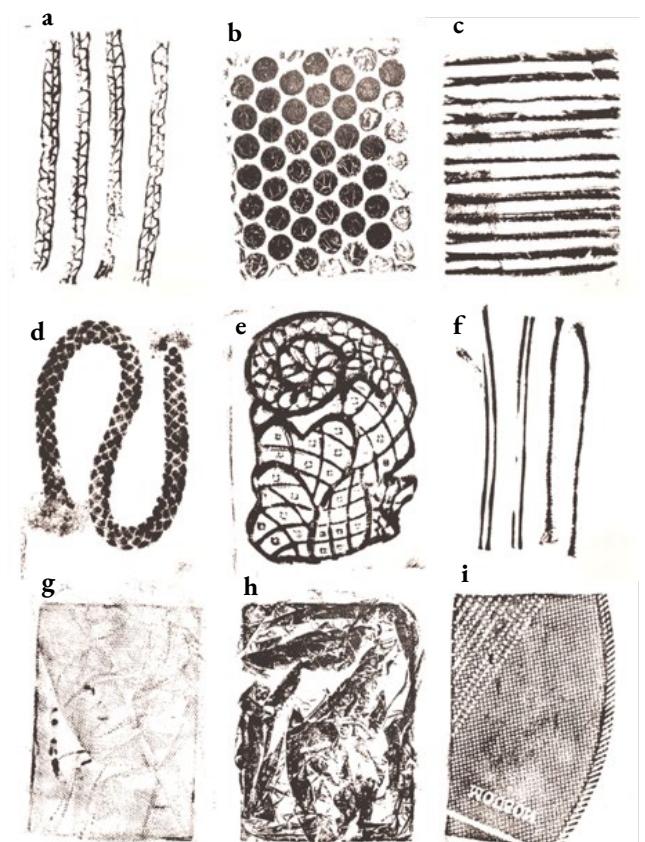
Terakhir, hasil cetakan material masker kain *woven* mampu menciptakan motif unik, padat, dan repetitif. Motif cetakan ini cenderung menghasilkan warna tengah atau abu-abu, sehingga karya yang dihasilkan menjadi lebih variatif tergantung komposisi warna dan intensitas pencahayaannya. Hasil dari cetakan ini cocok digunakan sebagai pengisi warna tengah pada dinding rumah serta atap rumah yang cenderung berwarna gelap agar lebih bervariasi.

### 3.2. Perancangan Karya

- Sketsa karya: Tahap pertama yang dilakukan yaitu membuat rancangan karya pada kertas, lalu diterapkan pada papan karton tebal menggunakan spidol hitam.
- Proses kolase/menempel: Proses selanjutnya yaitu menempelkan material bahan sampah industri yang sudah dibersihkan. Proses penempelan dilakukan menggunakan lem aica-aibon dan lem G korea. Hasil permukaan yang ditempel harus sejajar/sama rata tingginya agar proses pengaplikasian tinta dapat merata. Apabila ada material yang lebih pipih, maka ditambahkan potongan karton sesuai pola sebagai penyangga.



Gambar 1. Material yang dicetak pada penelitian ini.



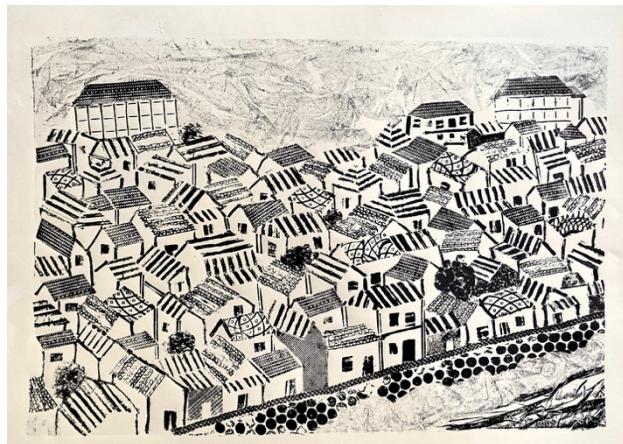
Gambar 2. Hasil cetakan kolase pada penelitian ini.

- c. Proses cetak: Tahap berikutnya adalah proses cetak. Matriks yang sudah selesai ditempel (Gambar 3) selanjutnya dibubuh tinta secara merata menggunakan rol *rubber* dan rol spons. Rol spons dipilih karena lebih fleksibel pada permukaan silindernya. Hal ini cukup membantu dalam teknik cetak kolase karena permukaan yang tidak merata tetap dapat terkena tinta. Terakhir, matriks dicetak pada kertas aster. Proses pencetakan dilakukan sebanyak 3 edisi.

### 3.3. Uraian Karya

Karya yang dirancang dilatarbelakangi oleh isu dampak urbanisasi. Urbanisasi menjadikan pesatnya laju pertumbuhan penduduk di daerah perkotaan sehingga berdampak buruk bagi lingkungan. Karya ini (Gambar 4) menggambarkan keadaan mengenai fenomena yang realistik. Kondisi dan keadaan lingkungan padat penduduk dengan bangunan yang kurang tertata menggambarkan keadaan nyata dampak dari urbanisasi. Pertumbuhan perkotaan yang tidak terkontrol akibat urbanisasi telah memicu berbagai permasalahan baru, antara lain peningkatan tingkat kriminalitas yang dipicu oleh kemiskinan, serta bertambahnya kawasan permukiman kumuh (Harahap, 2013).

Karya dirancang menggunakan klise dari kolase sampah industri yang disusun dan dicetak pada kertas. Gambar 3 merupakan klise/matriks cetakan karya, sedangkan Gambar 4 merupakan hasil cetakan karya.



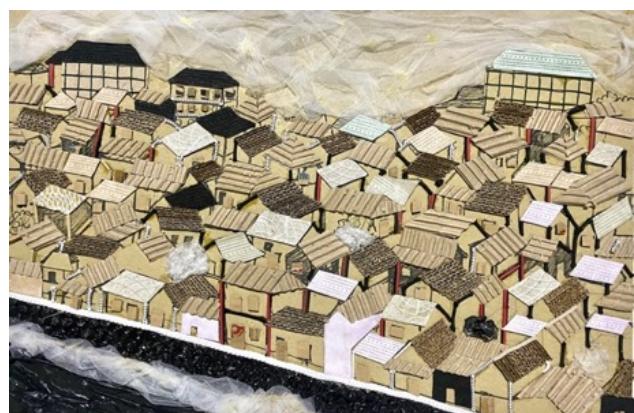
Gambar 4. Hasil karya seni grafis cetak kolase pada kertas.

### 4. Kesimpulan

Eksplorasi dan eksperimen dalam seni rupa penting untuk dilakukan agar terjadi perkembangan yang selalu kreatif dan inovatif. Khususnya dalam seni grafis, eksperimen diharapkan dapat mencairkan kebekuan perkembangan seni grafis, terutama di Indonesia. Ketika telah memahami dan mengerti aturan secara konvensi, maka hal tersebut seharusnya menjadi prinsip yang selalu dipegang, sehingga dalam bereksplorasi dan bereksperimen dapat dipertanggungjawabkan proses penelitiannya dan hasil ciptaannya.

Dalam proses penelitian ini, banyak temuan yang didapatkan. Mulai dari eksplorasi material yang digunakan untuk kolase, hingga proses pencetakan klise. Selain itu, proses kolase atau penempelan material pada papan terbilang cukup rumit dan membutuhkan waktu yang cukup lama. Butuh ketelitian dan ketelatenan dalam hal ini karena tidak hanya memotong dan menempel, namun juga harus menyesuaikan ketebalan permukaan material yang akan ditempel. Material yang digunakan harus mempunyai ketebalan yang sama. Hal ini bertujuan agar proses penintaan pada papan klise dapat merata sempurna, sehingga tinta tertransfer dengan baik pada media cetak.

Terlepas dari kerumitan prosesnya, cetakan yang dihasilkan sangat menarik karena menghasilkan karakter berbeda dengan menggambar langsung pada kertas. Garis-garis dan bentuk yang dihasilkan sangat variatif. Eksperimen teknik kolase menggunakan sampah industri dalam



Gambar 3. Klise/matriks cetakan dengan teknik kolase.

karya seni cetak grafis telah berhasil dilakukan. Namun, untuk cetakan yang dihasilkan, tidak bisa dicetak secara masif karena klise/matriks cetak semakin lama menjadi semakin pipih dan berpotensi rusak. Hal ini disebabkan karena material kardus dan masker yang dipakai mengandung bahan yang mudah hancur. Dalam karya ini, hanya tercetak 3 edisi. Dengan demikian, hasil eksperimen perancangan karya diharapkan dapat menjadi referensi alternatif dalam pengembangan teknik kolase pada mata kuliah seni grafis, sekaligus memberikan perspektif baru tentang pemanfaatan sampah sebagai medium berkarya yang memiliki nilai estetis dan pesan sosial terhadap permasalahan lingkungan di Yogyakarta.

### Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan artikel ini, terkhusus kepada: Almarhum Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., Prof. Dr. Nur Sahid, M.Hum., dan Prof. Dr. Stepanus Hanggar Budi Prasetya, S.Sn., M.Si. yang telah membantu, memfasilitasi, memberi masukan, dan mendukung penelitian ini sehingga selesai tepat pada waktunya. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan seni grafis di Indonesia.

### Daftar Pustaka

- Adi, S. P., & Marutama, I. G. N. T. (2019). Pemanfaatan kolase dengan media kertas dan plastik bekas dalam karya *monoprint*. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 11(1), 70-75. <https://doi.org/10.33153/brikolase.v11i1.2668>
- Burhan, M. A., Anusapati, & Morin, L. L. D. (2021). Instalasi *eco art* sebagai media kultivasi mikroalga. *Panggung*, 31(1), 149-162. <https://doi.org/10.26742/panggung.v31i1.1539>
- Cholis, H. (2013). Studi penciptaan karya seni instalasi berbasis eksperimen kreatif dengan medium gembreng. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 5(1), 24-37. <https://doi.org/10.33153/bri.v5i1.385>
- Diartika, E. I. A. (2021). *Inspirasi mengelola sampah*. Guepedia.
- Firdaus, H., & Rukmorini, R. (2023). *Kalang kabut warga di tengah darurat sampah*. Yogyakarta. Kompas. <https://www.kompas.id/artikel/kalang-kabut-warga-di-tengah-darurat-sampah-yogyakarta>
- GCB. (2023, April 28). *Corrugated board grades: The ultimate guide*. [https://gcb.com.my/corrugated-board-grades-guide/?utm\\_source=chatgpt.com](https://gcb.com.my/corrugated-board-grades-guide/?utm_source=chatgpt.com)
- Harahap, F. R. (2013). Dampak urbanisasi bagi perkembangan kota di Indonesia. *Society*, 1(1), 35-45. <https://doi.org/10.33019/society.v1i1.40>
- Hendriyana, H. (2021). *Metodologi penelitian penciptaan karya*. Penerbit ANDI.
- Hilmawati, H., Aminuddin, I., Jaman, U. B., & Iskandar, Y. (2023). Ekspresi seni ramah lingkungan: Belajar, berkreasi, dan berkarya (B3) melalui teknik *ecoprint* bersama anak-anak Desa Cimaja Kecamatan Cikakak. *Eastasouth Journal of Impactive Community Services (EJIMCS)*, 2(1), 32-39. <https://doi.org/10.58812/ejimcs.v2i01.158>
- Marianto, M. D. (1988). *Seni cetak cukil kayu*. Kanisius.
- Nurjanah, D. I., & Basuki, R. (2022). Aplikasi drawing realistik melalui teknik cukil dalam karya seni grafis M. Fadhil Abdi. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 14(2), 171-185. <https://doi.org/10.33153/brikolase.v14i2.4354>

- Prabowo, R. S. (2023). *Pemkot Yogyakarta catat penurunan volume sampah pekan ketiga Januari*. Suarajogja.id.  
<https://jogja.suara.com/read/2023/01/29/163929/pemkot-yogyakarta-catat-penurunan-volume-sampah-pekan-ketiga-januari>
- Ross, J., Romano, C., & Ross, T. (1990). *The Complete Printmaker*. Free Press.
- Sanyoto, S. E. (2010). *Nirmana: Elemen-elemen seni dan desain*. Jalasutra.
- Sudiyati, N. (2021). Tekstur dalam estetika keramik. *Corak: Jurnal Seni Kriya*, 10(2), 239-246.  
<https://doi.org/10.24821/corak.v10i2.4733>
- Sugiharto, F. D. B., & Isnanta, S. D. (2018). Refleksi diri terhadap hubungan manusia dan alam sebagai sumber inspirasi penciptaan karya seni rupa eksperimental. Brikolase: *Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 10(2), 134-145.  
<https://doi.org/10.33153/bri.v10i2.2327>
- Supriyanto, E. (2000). *Setengah abad seni grafis Indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Tanama, A. (2020). *Cap jempol: Seni cetak grafis dari nol*. Penerbit SAE.
- Tensay, C. A. (2006). *Pendekatan karya berbentuk eksperimentasi* [Final Year Project Report, Universiti Malaysia Sarawak]. UNIMAS Institutional Repository.  
<http://ir.unimas.my/id/eprint/2596>