

BAB II TEKNIK ENGRAVING PADA PRODUK SEBAGAI MEDIA TUTORIAL

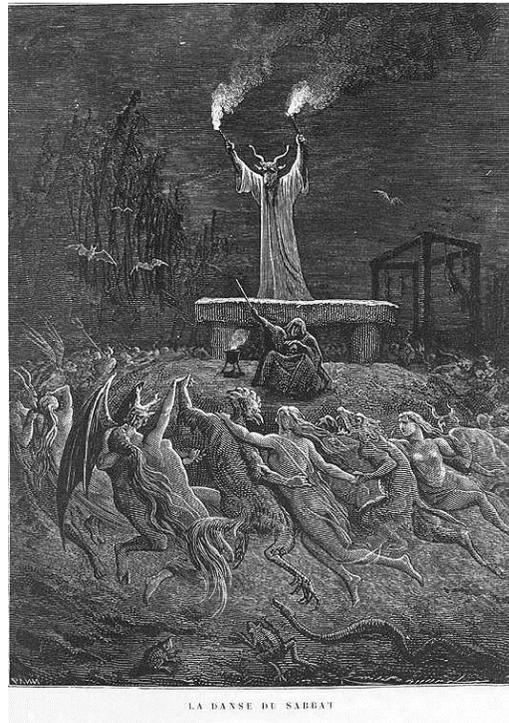
II.1 Teknik Cetak

Teknik cetak adalah elemen seni rupa yang sering disebut seni grafis, dengan cara implementasinya melalui proses pencetakan atau transfer gambar. Budiwirman, (2009) berpendapat bahwa “Kata grafis atau grafika dalam bahasa Indonesia berasal dari kata Yunani "graphein" yang artinya menulis, kata graphein yang semula punya pengertian menulis, dewasa ini pengertian kata tersebut telah berkembang menjadi masalah cetak mencetak”. Proses teknik pencetakan dapat membuat sejumlah besar salinan dari karya yang sama.

Cetakan biasanya dibuat dari permukaan suatu bahan sebagai perantara untuk transfer gambar. Bahan yang umum digunakan adalah berbagai jenis seperti permukaan kayu, karet lino, plat logam dan banyak jenis lainnya. *Engraving* adalah teknik cetak yang memiliki keunikan dan keunggulan dalam proses kerjanya dan daya tahan dari bentuk cetakannya.

II.1.2 Engraving

Engraving adalah karakter *visual* di mana ada bagian-bagian dari garis lengkung berjarak dan terukur yang membentuk gambar dan objek. BYF. Lippmann (1906, h.1) menjelaskan “*Engraving* adalah proses pembuatan desain dalam garis tenggelam pada plat logam, sehingga tayangan dapat diambil dari plat diatas kertas, perkamen dan sejenisnya. Kesan ini disebut ukiran atau cetakan”. Hasilnya dapat berupa objek yang dirancang sendiri, seperti baja atau dapat menyediakan pelat cetak dari tembaga dan logam, untuk membentuk gambar di atas kertas sebagai cetakan atau ilustrasi, gambar-gambar ini juga disebut *engraving*.



Gambar II.1 Ilustrasi menggunakan teknik *engraving*.
Sumber : <http://artpassions.net/dore/dore.html>
(Diakses pada : 1/11/2018)

Teknik *engraving* hadir di Indonesia karena adanya kolonisasi. Gumilar, G (2010, h.4) menjelaskan “Selama pendudukan Belanda di Indonesia, pemerintahnya telah menunjuk beberapa seniman untuk melakukan studi ilustrasi di Indonesia untuk mendokumentasikan keindahan negara Indonesia yang kemudian dituangkan dalam lukisan yang mengangkat tema romantis dan teknik cetak seperti ukiran kayu, baja, tembaga dan litografi yang dikenal sebagai Hindia yang mempesona. Mulai dari periode tersebut, seni grafis mulai diperkenalkan secara tidak langsung kepada masyarakat Indonesia dan perlahan diterapkan pada poster-poster propaganda untuk membangkitkan semangat rakyat Indonesia”.

II.1.3 Sejarah *Engraving*

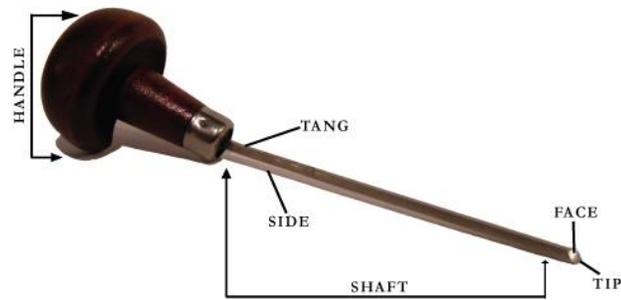
Engraving dalam arti luasnya, bukanlah penemuan yang baru di dunia modern. Pada abad ke 15 sekitar tahun 1401 hingga 1500 di Eropa, terdapat inovasi teknologi yang memiliki dampak yang besar bagi sejarah salah satunya adalah cetakan pada plat logam. Russell, Francis (1967, h.54) menjelaskan “Inovasi itu adalah mesin cetak sehingga desain yang ditorehkan ke plat logam, yang disebut ukiran, dapat dicetak. *Engraving* dimulai sebagai bagian dari kerajinan terampil tukang emas dan sebagai hasilnya, *engraving* awal sering lebih baik daripada potongan kayu pada waktu itu”.

Matlock, Nelle dan Clement, Laurence (2016, h.39) menjelaskan “Pada Abad Pertengahan Eropa, pandai emas menggunakan *engraving* untuk menghiasi dan menuliskan logam. Diperkirakan bahwa pandai emas mulai mencetak tayangan desain untuk merekam jejak kisah. Dari ini tumbuh ukiran pelat cetak tembaga untuk menghasilkan gambar artistik di atas kertas, yang dikenal sebagai cetakan master tua di Jerman pada 1430-an. Italia segera menyusul. Banyak pengukir awal datang dari latar belakang tukang emas. Periode ukiran pertama dan terbesar adalah dari sekitar 1470 hingga 1530, dengan master seperti Martin Schongauer, Albrecht Dürer, dan Lucas van Leiden”.

II.1.4 Alat-alat *Engraving*

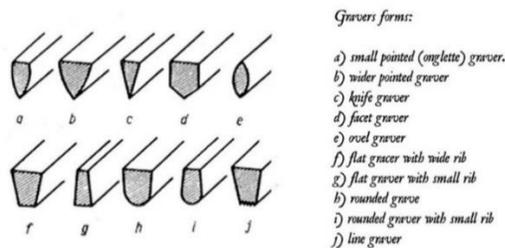
Paul N. Hasluck dalam Herman (2016) dalam proses pembuatan *engraving* terdapat istilah yang digunakan dalam seni metal *engraving*, termasuk nama-nama alat dan proses yang digunakan, diantaranya adalah:

- Burin adalah alat yang biasa digunakan untuk ukiran pada logam dan lebih dikenal sebagai *gravers*. Secara keseluruhan, burin dapat dilihat pada gambar II.2



Gambar II.2 Bentuk burin keseluruhan.
 Sumber : [https://en.wikipedia.org/wiki/Burin_\(engraving\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Burin_(engraving))
 (Diakses pada : 14/4/2020)

- *Gravers* adalah alat yang menjadi ujung bagian dari burin digunakan untuk ukiran semua logam, kayu keras dan bahan lainnya. *Gravers* dibuat dari baja dengan berbagai bentuk.



Gambar II.3 Bentuk *gravers*
 Sumber : <https://www.ganoksin.com/article/engraving-tools-preparation/>
 (Diakses pada : 13/4/2020)

- *Mezzotint rocker* adalah perangkat yang terdiri dari plat baja yang terletak pada pegangan sampai ujung mata untuk ukiran *mezzotint*.



Gambar II.4 Bentuk *Mezzotint rocker*

Sumber : <https://shop.takachpress.com/Mezzotint-Rocker-2-5-85-Line-L335-2-5-85-p/55101706.htm>
(Diakses pada : 16/4/2020)

- *Burnishers* adalah alat yang digunakan dipermukaan untuk menghilangkan garis. Bahan utama dalam pembuatan *burnishers* adalah baja, normalnya bermotif elips di bagannya kecil dan memiliki bagian tumpul pada bagian ujungnya.



Gambar II.5 Bentuk *Burnisher*

Sumber : <https://www.ebay.com/itm/2-Bent-Burnisher-Intaglio-Etching-Engraving-Mezzotint-Tools-/231823575850>
(Diakses pada : 16/4/2020)

- Paul N. Hasluck dalam Herman, (1912, h.18) *Drawing-point* adalah alat lancip yang dipergunakan untuk menggambar pada baja atau logam, nama lainnya

adalah alat *dry-point*, untuk membedakannya dari etsa jarum. *Drawing-point* digunakan untuk membuat sketsa desain pada logam sebelum ukiran.



Gambar II.6 Bentuk *Drypoint*

Sumber : <https://intaglioprintmaker.com/shop/american-twisted-black-double-ended-drypoint>
(Diakses pada : 16/4/2020)

- *Etching needles* adalah alat yang digunakan untuk mengikis di plat disiapkan untuk *engraving*, ukurannya bervariasi sesuai dengan lebar garis yang akan ditarik.



Gambar II.7 Bentuk *etching needles*

Sumber : <https://www.jacksonsart.com/artaina-etching-tools>
(Diakses pada : 16/4/2020)

- Paul N. Hasluck dalam Herman, (1912, h.22) *Roulettes* alat-alat ini tampaknya menjadi serangkaian titik, terutama untuk membuat garis untuk ukiran *mezzotint*. Roda baja yang dipasang di roda yang dipasang di gandar tengah,

tepi dari roda terputus membantu untuk salah satu dari banyak pola. Roda ini terguling pada pelat akan meninggalkan jejak kurva sesuai dengan tepi roda.



Gambar II.8 Bentuk *roulettes*

Sumber : <https://www.amazon.es/Estone-overstitch-perforar-herramienta-espaciado/dp/B00GQMY9OE>
(Diakses pada : 16/4/2020)

- *Scraper* untuk menggores permukaan, *scraper* biasanya berbentuk batang tanah segitiga tajam pada sudut dan runcing di salah satu ujungnya.



Gambar II.9 Bentuk *scraper tool*

Sumber : <https://www.jacksonsart.com/ec-lyons-etching-scraper-hollow-blade-2-5in>
(Diakses pada : 16/4/2020)

- Paul N. Hasluck dalam Herman, (1912, h.23) *Tint tool* adalah *graver* untuk memotong garis *Froming tints*. Alat berbagai ukuran untuk memotong lebar garis, sesuai dengan kedalaman warna yang dibutuhkan.

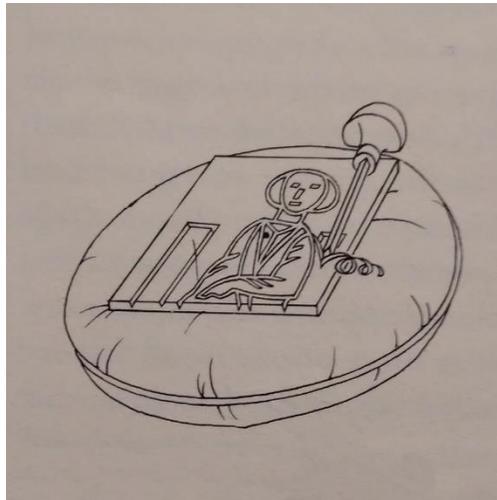


Gambar II.10 Bentuk *tint tool*

Sumber : <https://www.amazon.co.uk/EC-Lyons-Tint-Tool-1/dp/B0723CNK5R>
(Diakses pada : 16/4/2020)

II.1.5 Tahap Proses *Engraving*

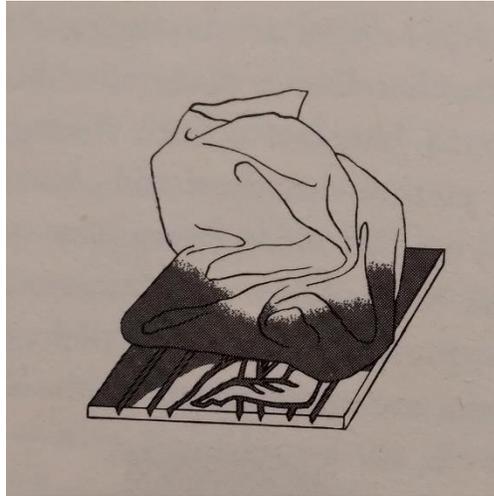
Pada tahap awal membuat *engraving*, menggunakan instrumen runcing tajam yang disebut burin, ukiran tersebut menorehkan desain ke permukaan plat logam, yang biasanya terbuat dari tembaga yang sangat halus.



Gambar II.11 Tahap pengukiran

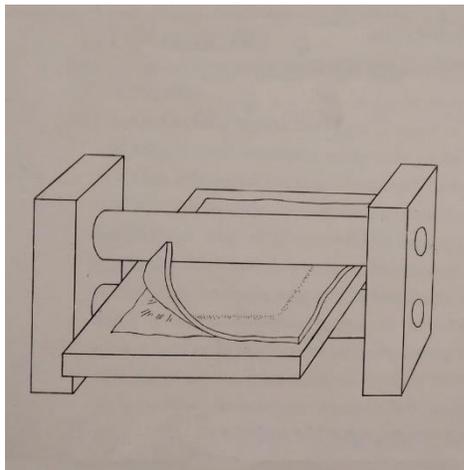
Sumber : Buku "*The World Of Dürer*"
(Diakses pada : 15/2/2021)

Setelah kekasaran pada tepi alur dihaluskan, tinta dioleskan dengan kain guna mengisi alur. Permukaannya dibersihkan dan plat siap cetak.



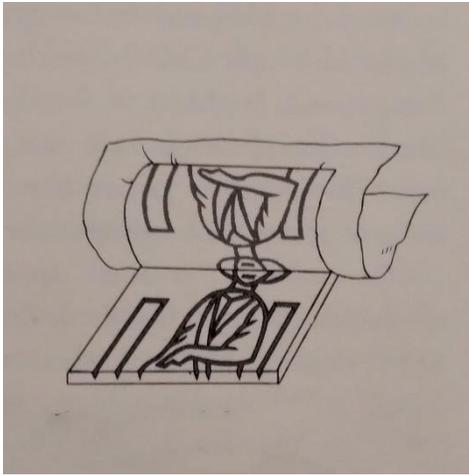
Gambar II.12 Tahap pelapisan plat
Sumber : Buku “*The World Of Dürer*”
(Diakses pada : 15/2/2021)

Plat dan selembar kertas lembab yang dilindungi oleh selimut kain kempa diperas di antara tekanan rol. Kertas ke dalam alur dalam tekanan yang kuat sehingga kertas mengambil desain yang telah bertinta.



Gambar II.13 Tahap penggilingan
Sumber : Buku “*The World Of Dürer*”
(Diakses pada : 15/2/2021)

Cetakan ditarik dari plat. Karena lebih tahan lama daripada balok kayu, plat tembaga biasanya dapat menghasilkan salinan yang lebih bening sebelum lekukannya rusak.

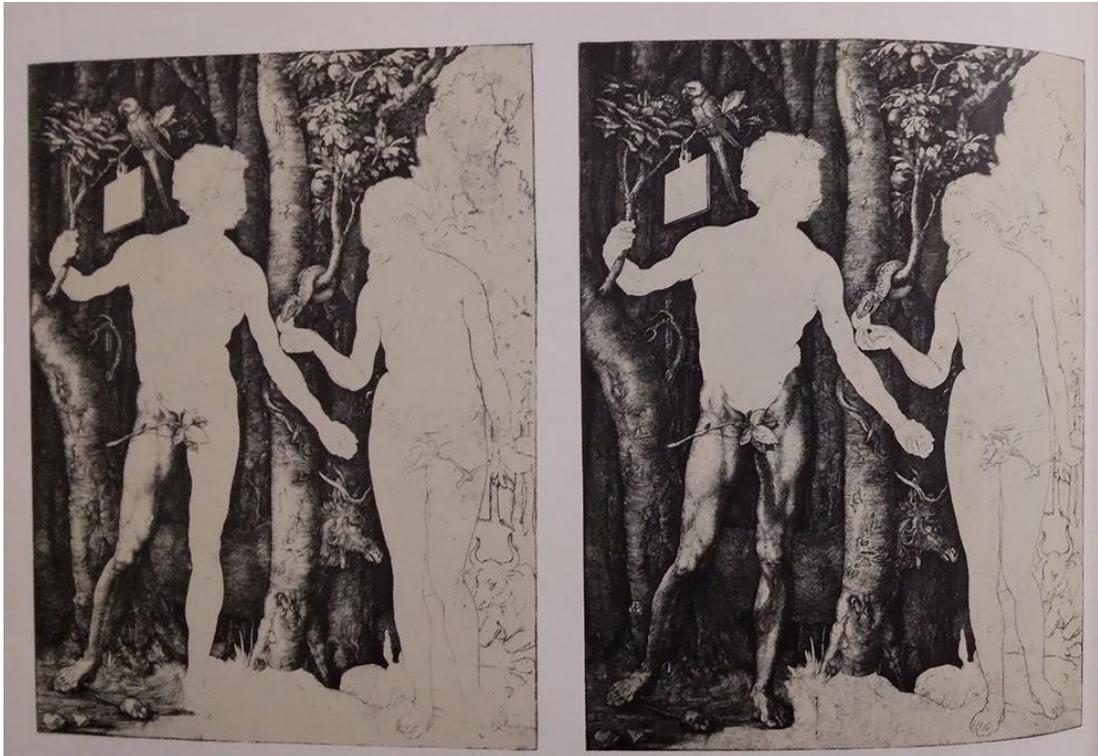


Gambar II.14 Tahap melepas kertas dari cetakan
Sumber : Buku “*The World Of Dürer*”
(Diakses pada : 15/2/2021)

Pada tahun 1504 seorang engravers bernama Albrecht Dürer membuat karya yang diberikan judul “*Fall of Man*”, hal itu ditunjukkan dalam bentuk jadinya di sebelah kanan. Albrecht Dürer "menarik" bukti uji coba yang direproduksi pada gambar II.15, yang menawarkan kesempatan langka untuk melihat dua tahap awal, yang disebut "state" oleh *engraver*, dari mahakarya dalam pembuatan (Russell, Francis. 1967, h.108).

Menggunakan alat baja tajam yang disebut burin, *engraver* pertama-tama menorehkan outline dari seluruh komposisinya dengan ringan di atas pelat tembaga halus. Area putih samar pada gambar II.15 menunjukkan gambar terang tersebut. Pada gambar II.15 bagian kiri, durer telah menorehkan kaki kanan Adam sepenuhnya dan detail latar belakang seperti burung beo, ular dan pohon kehidupan dan pengetahuan. Dalam pembuktian selanjutnya di sebelah kanan, seniman telah mengisi kaki kiri Adam dan sebagian tanah di kakinya. Bukti semacam itu memungkinkan orang yang lebih lama untuk memeriksa efeknya secara berkala karena sulit bagi pengelihatannya, seperti halnya

untuk semua pengukir, untuk menentukan terlebih dahulu secara tepat bagaimana garis yang dipotong ke plat akan mentransfer tinta ke kertas.



Gambar II.15 *Fall of Man* karya Albrecht Dürer
Sumber : Buku "*The World Of Dürer*"
(Diakses pada : 15/2/2021)

Tahap proses *engraving* dilakukan secara observasi tidak langsung merupakan pengumpulan data berupa penemuan-penemuan yang didapatkan secara *online* di internet, penemuan tersebut diakses melalui *youtube*.

1. Youtube

Proses teknik *engraving* diawali dengan tahap pembuatan sketsa pada kertas yang bertujuan sebagai gambaran disketsa pada plat.



Gambar II.16 Tahap pembuatan sketsa pada kertas
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=fQvghHs15hA>
(Diakses pada : 12/2/2021)

Tahap berikutnya adalah memberikan *wax* pada permukaan plat. *Wax* berfungsi sebagai penyalur dari sketsa di kertas pada plat.



Gambar II.17 Tahap memberi wax pada plat
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=fQvghHs15hA>
(Diakses pada : 12/2/2021)

Tahap ke 3 yaitu menempelkan kertas yang telah diberikan sketsa pada permukaan plat dan menyalin ulang sketsa agar tersalurkan pada permukaan plat.



Gambar II.18 Tahap penyaluran sketsa kepada plat
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=fQvghHs15hA>
(Diakses pada : 12/2/2021)

Pada gambar II.19 merupakan hasil penyaluran kertas yang telah diberikan sketsa pada permukaan plat.



Gambar II.19 Hasil sketsa pada plat
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=fQvghHs15hA>
(Diakses pada : 12/2/2021)

Setelah sketsa tersalurkan pada permukaan plat, goresan halus dilakukan pada permukaan plat sebagai tanda jika hasil sketsa yang telah disalurkan oleh wax menghilang akibat dari gerakan tangan yang tidak disengaja.



Gambar II.20 Mengikis halus permukaan plat
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=fQvghHs15hA>
(Diakses pada : 12/2/2021)

Setelah sketsa diberikan goresan halus, tahap utama dilakukan yaitu pengukiran pada permukaan plat yang telah diberikan goresan halus dengan tujuan untuk memperdalam cerukan pada plat.



Gambar II.21 Tahap *engraving* pada plat
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=fQvghHs15hA>
(Diakses pada : 12/2/2021)

Pada gambar II.22 adalah hasil dari tahap utama yang dilakukan berupa pengukiran pada permukaan plat dengan memperdalam cerukan pada plat.



Gambar II.22 Hasil plat yang setelah proses *engraving*
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=fQvghHs15hA>
(Diakses pada : 12/2/2021)

Setelah proses pengukiran dilakukan, proses berikutnya adalah melapisi permukaan plat dengan tinta secara perlahan.



Gambar II.23 Melapisi permukaan dengan tinta
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=fQvghHs15hA>
(Diakses pada : 12/2/2021)

Setelah permukaan plat terlapisi oleh tinta, tahap meratakan tinta dapat menggunakan benda yang berukuran tipis dan padat seperti kartu sehingga tinta dapat meresap dalam cerukan plat yang telah terukir.



Gambar II.24 Tahap meratakan tinta pada permukaan plat
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=fQvghHs15hA>
(Diakses pada : 12/2/2021)

Setelah tinta diratakan pada plat, tinta pada permukaan plat dihilangkan menggunakan kain kasa sehingga meninggalkan sisa – sisa tinta pada cerukan plat yang telah terukir.



Gambar II.25 Tahap membersihkan permukaan plat dengan kain kasa
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=fQvghHs15hA>
(Diakses pada : 12/2/2021)

Kertas yang di gunakan dalam media pencetak direndam dalam air yang bertujuan untuk melenturkan permukaan kertas sehingga permukaan kertas dapat masuk pada cerukan plat yang telah terisi oleh tinta.



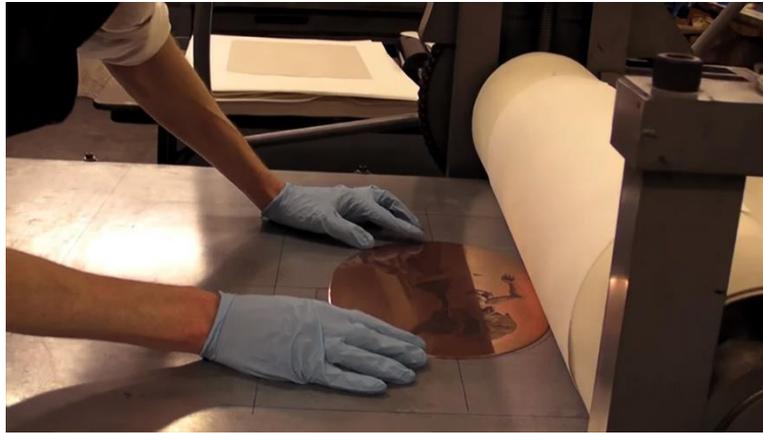
Gambar II.26 Tahap merendam kertas pada air
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=fQvghHs15hA>
(Diakses pada : 12/2/2021)

Kertas yang telah direndam oleh air disimpan pada tempat yang kering dan aman untuk mengurangi kadar air yang terserap pada kertas sehingga kertas terasa lembab serta tidak terjadi kerusakan kertas pada saat pencetakan.



Gambar II.27 Tahap pengurangan kadar air pada kertas
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=fQvghHs15hA>
(Diakses pada : 12/2/2021)

Pengaturan posisi dan tata letak plat dengan kertas yang akan dicetak agar cetakan gambar yang dihasilkan terlihat rapih dan presisi.



Gambar II.28 Tahap mengatur posisi plat
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=fQvghHs15hA>
(Diakses pada : 12/2/2021)

Mesin penggiling berfungsi memberi tekanan yang kuat saat proses penyaluran tinta pada cerukan plat dan menghasilkan cetakan yang serupa dengan aslinya.



Gambar II.29 Tahap penggilingan kertas dan plat
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=fQvghHs15hA>
(Diakses pada : 12/2/2021)

Melepas kertas dari plat secara perlahan sehingga tidak terjadi kerusakan pada kertas untuk melihat hasil akhir.



Gambar II.30 Melepaskan kertas dari plat
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=fQvghHs15hA>
(Diakses pada : 12/2/2021)

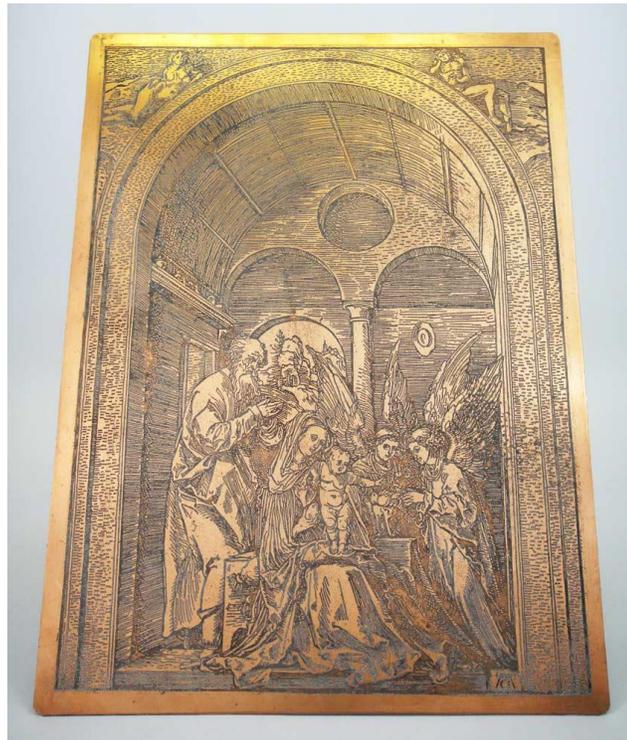
Pada gambar II.31 merupakan hasil kertas yang telah tercetak dari plat. Cerukan plat yang terisi oleh tinta akan membentuk sebuah gambar ketika telah tercetak pada permukaan kertas.



Gambar II.31 Hasil kertas yang telah dicetak pada plat
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=fQvghHs15hA>
(Diakses pada : 12/2/2021)

II.1.6 Hasil Akhir *Engraving*

Plat yang sudah melalui beberapa tahap proses untuk dijadikan cetakan karya asli dan dapat digunakan untuk penggandaan karya. Pada gambar II.32 merupakan contoh plat tembaga antik, dibuat untuk mereproduksi cetakan karya salah satu master dari kebangkitan Jerman yang dibuat oleh Albrecht Dürer pada abad ke-19 yang berjudul ‘*The Holy Family with two angels in a vaulted hall*’ yang artinya ‘Keluarga Suci dengan dua malaikat di aula berkubah dengan ukuran 23cm x 16,5cm



Gambar II.32 Plat tembaga kuno karya Albrecht Dürer

Sumber : https://www.lamaisondelapetitesara.com/en/cat0_22848_23120/antiques/prints-and-engravings/p737923-albrecht-durer-copper-printing-plate-engraving-matrix-ref-no-0168.php

(Diakses pada : 15/5/2020)

Setelah cetakan tersedia, pemindahan tinta dicetak dari cerukan permukaan plat pada permukaan kertas untuk penggandaan karya sehingga tercipta hasil yang sama pada cerukan plat. Hasil dari pencetakan yang diterapkan pada media kertas dapat dilihat pada gambar II.32



Gambar II.33 Hasil pemindahan tinta pada plat kepada kertas

Sumber :

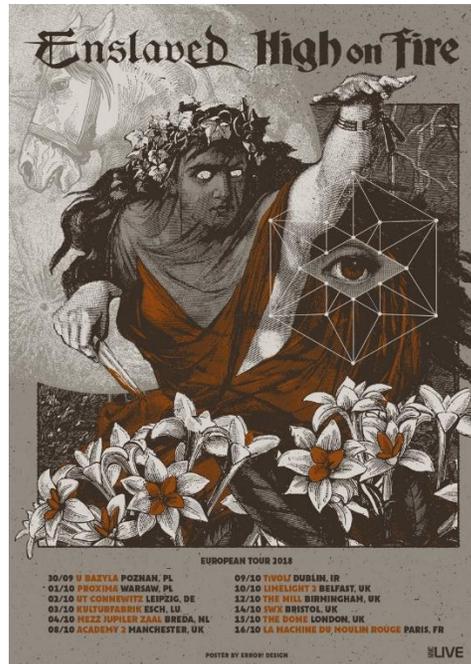
https://archive.org/details/mma_the_holy_family_with_two_angels_in_a_hall_from_the_life_of_the_virgin_388372

(Diakses pada : 15/5/2020)

II.1.7 Penerapan *Engraving* Pada Produk

Media merupakan sarana atau alat untuk menyampaikan pesan atau bisa disebut sebagai perantara untuk menyampaikan pesan. Dalam penerapan gambar, terdapat beragam media yang dapat dan mampu untuk dijadikan sebuah produk, diantaranya :

1. Hasil ilustrasi berteknik *engraving* pada media poster



Gambar II.34 Ilustrasi teknik *engraving* pada poster
Sumber : <http://enslaved.no/enslaved-co-headline-european-tour-high-fire/>
(Diakses pada : 20/12/2018)

Poster adalah ajakan atau iklan berbentuk ilustrasi dan tulisan yang biasa ditempelkan pada dinding, tembok, dan tempat-tempat umum yang sering dilalui orang-orang. Selain menyampaikan pesan, fungsi ilustrasi yang terdapat di dalam poster adalah membuat menarik tampilan poster, agar orang-orang tidak hanya menerima pesan yang disampaikan, tetapi dapat menikmati ilustrasi yang terdapat dalam isi poster tersebut.

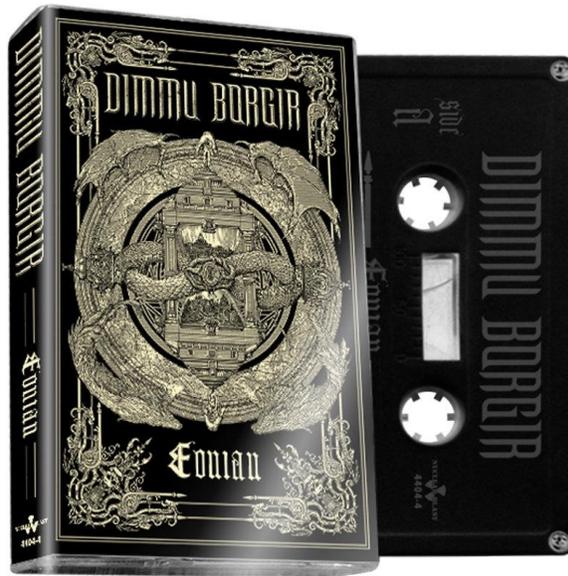
Pada Gambar II.34 terdapat sebuah poster konser *tour* band bernama *Enslaved* dan *High On Fire* yang diselenggarakan pada tahun 2018 di beberapa kota di Eropa. Dalam hal pembuatan poster tersebut, *Enslaved* dan *High On Fire* bekerja sama dengan sebuah studio desain bernama Error! Desain yang bertempat di Barcelona untuk membuat sebuah poster *tour*.

2. Hasil ilustrasi berteknik *engraving* pada media cover album



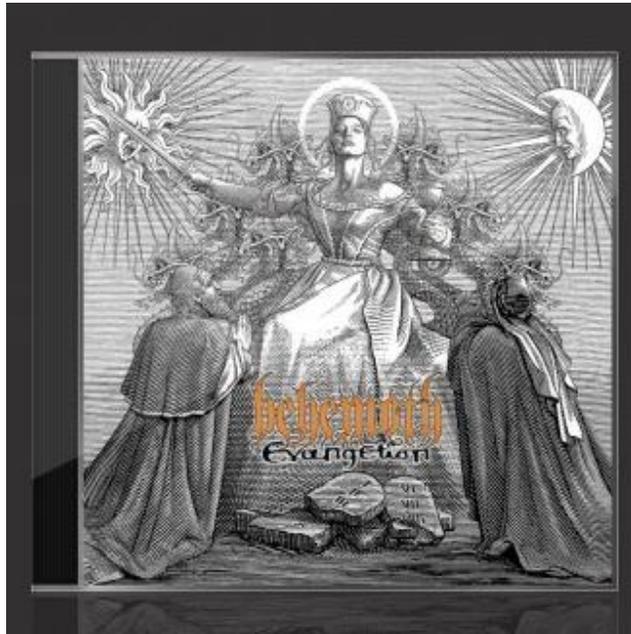
Gambar II.35 Ilustrasi teknik *engraving* pada *cover* piringan hitam
Sumber : <https://store.relapse.com/item/45725>
(Diakses pada : 20/12/2018)

Dwid Hellion merupakan vokalis dan keyboardis dari band bernama Integrity. Selain menjadi musisi, Dwid Hellion merupakan desainer dibalik pembuatan cover album Integrity. Dwid Hellion menyatukan ilustrasi milik Gustave Dore yang memiliki lisensi *domain public* yang merupakan hak milik publik dengan karya Dwid Hellion itu sendiri.



Gambar II.36 Ilustrasi teknik *engraving* pada *cover* kaset
Sumber : <https://www.dimmu-borgir.com/welcome>
(Diakses pada : 15/01/2021)

Zbigniew M. Bielak adalah seorang seniman dan arsitek dari Polandia yang mengerjakan ilustrasi dari *cover* band bernama *Dimmu Borgir*. Pada *cover* gambar II.36 untuk melukiskan visi yang menggambarkan kiamat dan angin utara yang merobek wajah.



Gambar II.37 Ilustrasi teknik *engraving* pada *cover* album
Sumber : <https://eu.kingsroadmerch.com/behemoth/view/?id=11705&cid=3575>
(Diakses pada : 20/12/2018)

Ilustrasi merupakan bagian terpenting dalam pembuatan *cover* album. Ilustrasi pada bagian *cover* album berfungsi untuk membuat indah kemasan agar orang-orang tertarik untuk membelinya. Namun peran terpenting ilustrasi yang terdapat pada *cover* album adalah menyampaikan seluruh isi kandungan lagu yang terdapat pada album tersebut. Selain itu ilustrasi pada *cover* album dapat menjadi identitas dan karakteristik pembuat album tersebut.

Pada gambar II.37, Tomasz Daniłowicz merupakan seniman yang membuat *cover* album cd band bernama *Behemoth* menceritakan tentang pelacur besar babilon yang sedang menunggangi binatang berkepala tujuh. Para orang suci membungkuk di hadapannya dalam penyembahan sementara loh Sepuluh Perintah dipatahkan di kakinya. Ini mewakili visi band tersebut dan interpretasi dari perumpamaan Perjanjian Baru di mana "Pelacur Kitab" adalah simbol pemberontakan dan perlawanan terhadap Tuhan.

3. Hasil ilustrasi berteknik *engraving* pada media pakaian



Gambar II.38 Ilustrasi teknik *engraving* pada *t-shirt*

Sumber : <https://deathwishinc.eu/collections/thou/products/thou-rhea-sylvia-beige-t-shirt>

(Diakses pada : 20/12/2018)

Pakaian adalah kebutuhan pokok manusia yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam beberapa bidang, pakaian dapat menjadi unsur terpenting sebagai media dan wadah untuk mengekspresikan kepribadian seseorang kepada publik tentang kegemaran atau profesi tanpa harus mengatakannya.

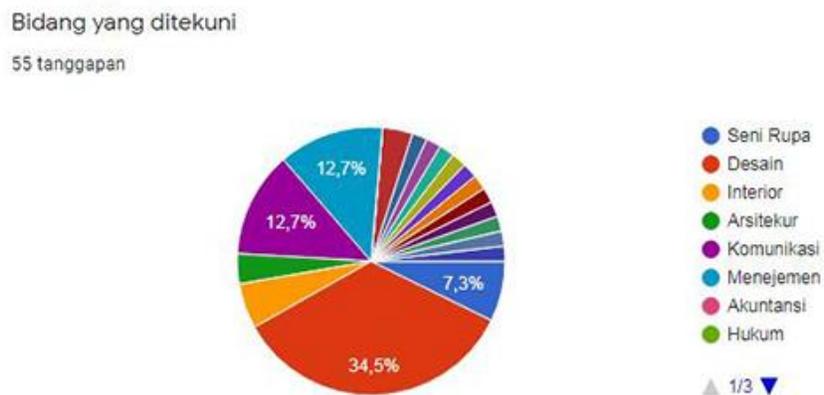
II.1.8 Manfaat Teknik *Engraving* Sebagai Produk

Engraving pada dunia ilustrasi menjadi sebuah gaya yang memiliki daya tarik tersendiri karena proses pembuatannya yang membutuhkan ketelitian dalam menghasilkan sebuah karya sehingga memiliki harga jual dan nilai yang tinggi. Selain itu teknik *engraving* memiliki keistimewaan dari karakter dan ciri khasnya.

Sebelumnya teknik *engraving* di peruntukan untuk kalangan menengah ke atas, saat ini teknik *engraving* menjadi teknik yang jarang di dengar karena banyaknya perkembangan teknik lainnya sehingga eksistensi teknik *engraving* berkurang. Sebagai teknik klasik, teknik *engraving* menjadi teknik yang harus diperhitungkan keberadaanya, dengan menjadikannya objek yang dapat diaplikasikan pada produk sebagai penanda bahwa teknik *engraving* masih berdiri dengan tegak.

II.2 Kondisi Masyarakat

Untuk menghimpun data mengenai seberapa besar pengetahuan masyarakat mengenai *engaving* maka dilakukan kuisisioner kepada 55 responden yang 34,5% menekuni bidang desain dan 7,3% menekuni bidang seni rupa, lalu dengan sisanya 68,7% menekuni bidang lainnya. Kuisisioner disebar melalui media sosial kepada masyarakat dengan usia 17 – 25 tahun.



Gambar II.39 Bidang yang ditekuni responden
Sumber : Pribadi

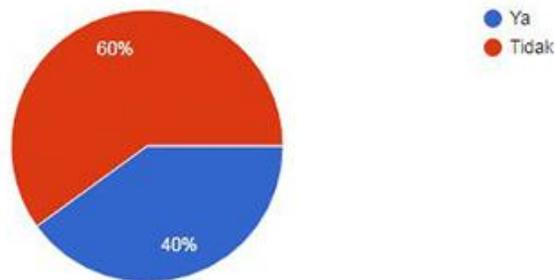
Dari 55 responden, 94,5% memiliki ketertarikan pada dunia seni dan desain. Namun, Dari 55 responden 60% orang tidak mengetahui apa itu *engraving*, dan 40% mengetahui mengenai *engraving*. Dapat disimpulkan bahwa masyarakat belum sepenuhnya mengetahui *engraving*.

Apakah anda seseorang yang memiliki ketertarikan dengan dunia seni atau desain?
55 tanggapan



Gambar II.40 Minat responden terhadap seni dan desain
Sumber : Pribadi

Apakah anda mengetahui engraving?
55 tanggapan



Gambar II.41 Pengetahuan responden terhadap teknik *engraving*
Sumber : Pribadi

Selain data kuisioner dilakukan juga pengumpulan data melalui wawancara melalui media telepon dan aplikasi Whatsapp dengan Mujirun yang merupakan seorang

engravers yang membuat ilustrasi pahlawan pada mata uang Republik Indonesia. Mujirun menempuh pendidikan seni rupa di ISI Yogyakarta dan pendidikan engraver ITB Bandung. Mujirun pun pernah mengambil pendidikan tentang pembuatan engraving gambar utama pada uang di Swiss dan Italia. Tidak hanya sampai Italia dan Swiss untuk memperdalam keahliannya tersebut, Mujirun mempelajari *software* engraver yang berada di Hongaria. dalam membuat teknik *engraving* untuk mendapatkan data mengenai cara mendalami dan kesulitan yang dihadapi dalam menekuni teknik *engraving*, berikut adalah hasil dari wawancara dengan pelaku dan seorang professional dalam membuat teknik *engraving*.



Gambar II.42 Informasi pendidikan Mujirun
Sumber: pribadi (2020)

Dalam hal memulai, masyarakat masih takut untuk memulai dan masih belum terpikirkan untuk dijadikan apa bidang ini dikerjakan. Kembali kepada perilaku dan pola pemikiran yang telah lampau bahwa disebutkan pelaku seni tidak mengetahui apa yang akan dilakukan pekerja seni dimasa mendatang. Namun pada kenyataanya banyak terobosan-terobosan terbaru yang dilakukan remaja saat ini untuk diakui oleh

masyarakat tanpa harus meninggalkan nilai-nilai moral dan sejarah yang ada. Beliau pun menjelaskan bahwa, karyanya tidak dijual secara original saja, namun ada beberapa karyanya yang dijadikan *artprint* sehingga masyarakat yang menyukai hasil karyanya dapat membeli dengan harga yang terjangkau.

II.2.1 Analisa

Untuk menghimpun data mengenai seberapa besar pengetahuan masyarakat terhadap teknik *engraving* maka dilakukan analisa kuisisioner untuk mendapatkan data yang lebih akurat dilakukan analisa kuisisioner kepada 55 remaja akhir. Dari pertanyaan seberapa mengetahui masyarakat tentang *engraving*, hasil kuisisioner menunjukkan 33 responden menjawab tidak mengetahui teknik *engraving* dan 22 responden mengetahui teknik *engraving*.

Selain data kuisisioner dilakukan juga pengumpulan data melalui wawancara dengan Mujirun yang merupakan seorang pelaku dan seorang profesional dalam membuat teknik *engraving* untuk mendapatkan data mengenai keunggulan dari menekuni bidang *engraving*, yaitu profesi yang sangat langka dan dicari oleh badan keuangan pada negara di dunia untuk dipekerjakan dengan penghasilan yang menjanjikan. Selain itu, keahlian dalam bidang *engraving* dapat dikembangkan menjadi bidang usaha lainnya dengan terus fokus dan terus mengasah kemampuan.

II.3 Resume

Teknik *engraving* tidak hanya sekedar teknik dalam membuat ilustrasi pada umumnya, membuat ilustrasi dengan teknik *engraving* membutuhkan ketelitian yang tinggi dalam menghasilkan sebuah karya sehingga memiliki harga jual dan nilai yang tinggi, tetapi *engraving* masih terdengar asing untuk didengar dan edukasi tentang teknik *engraving* hanya bisa didapatkan pada bidang tertentu. Dalam hal ini, jika teknik *engraving* ini dipelajari dan diterapkan menjadi objek yang dapat diaplikasikan pada produk komersil sehingga menimbulkan efek yang positif maka akan terbentuk potensi membantu untuk meningkatkan perekonomian.

II.4 Solusi Perancangan

Dari hasil kuisisioner yang telah dilakukan kepada 55 responden, 69,1% responden memilih *t-shirt* dan 25,5% responden memilih poster untuk pengaplikasian teknik *engraving* sebagai media produk. Berdasarkan masalah tersebut dan hasil kuisisioner yang telah dilakukan maka solusi perancangan yang akan dibuat berupa media ilustrasi yang aplikasikan pada produk, didalamnya terdapat lembaran yang menceritakan tentang tahap dan proses pengerjaan gambar yang diaplikasikan pada produk, sehingga masyarakat dapat mengetahui tentang teknik *engraving* tata cara dan tekstur yang ditimbulkan, terutama bagi masyarakat pemula yang memiliki minat terhadap teknik *engraving* dan juga remaja yang memiliki semangat positif dalam berkarya. Dengan beberapa ilustrasi dan pengaplikasian media agar masyarakat mengetahui bentuk asli dari hasil teknik *engraving*.