

PENGAPLIKASIAN CETAK GRAFIS DI BLACK HAND GANG STUDIO

I Made Gede Dwi Ferdinan 1, Wahyu Indira, S.Sn., M.Sn 2, Putu Wahyuning Sri
Purnami,S.Ds.,M.Sn 3,

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni
Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah, Sumerta, Kota Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail: ddferdinan3@gmail.com

ABSTRAK

Pengaplikasian cetak grafis di Black Hand Gang Studio merupakan implementasi dari kegiatan merdeka belajar kampus Merdeka (MBKM) Studio/projek independen institut seni Indonesia Denpasar. Tujuan dari perancangan ini adalah , untuk sebagai penciptaan karya screenprinting yang berdasarkan sistem pengarsipan di Black Hand Gang Studio.karya yang digarap membahas tentang pengarsipan pahatan dan bangunan bersejarah,kemajuan zaman dan pola pikir masyarakat, seluruh kegiatan studi/projek independen inidilakukan di black hand gang.black Hand Gang adalah studio seni grafis dan kontemporer yang berbasis di mas, Ubud,Bali.BHG juga merupakan sebuah tempat penerbit karya seni yang berkerjasama dengan seniman , galeri dan berbagai klien .hasil akhir dari cetak ini adalah ,karya cetak screenprinting yang berjumlah 11 untuk projek akhir dan 7 karya untuk pelengkap saat solo Showcase ,yang di aplikasikan dalam media Euro paper dengan menggunakan teknis screenprinting di black hand gang studio.

GRAPHIC PRINTING APPLICATION AT BLACK HAND GANG STUDIO

ABSTRACT

The application of graphic printing at Black Hand Gang Studio is part of the Independent Studio/Project program under the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) initiative at the Indonesian Institute of the Arts Denpasar.

The purpose of this project is the creation of screen printing artworks based on the archival system practiced at Black Hand Gang Studio. The works explore themes of archiving carvings and historical buildings, the progress of time, and shifts in public mindset. All independent project activities were carried out at Black Hand Gang Studio.

Black Hand Gang is a contemporary graphic art studio based in Mas, Ubud, Bali. It also functions as a publishing platform that collaborates with artists, galleries, and various clients. The final outcome of this project includes 11 screen printing works as the main body of the final project, and 7 additional works presented during the solo showcase. All pieces were produced using screen printing techniques on Euro paper, fully realized at Black Hand Gang Studio.

Keywords: media, artwork, visual communication design, screen printing

PENDAHULUAN

Dalam proses penciptaan karya, konsep bukan sekadar fondasi, melainkan ruh yang menuntun arah dan makna. Ia menjadi jembatan antara niat seniman dan pemahaman audiens, serta penanda bahwa setiap bentuk visual yang ditampilkan mengandung kerangka berpikir yang hendak dibagikan. Bahasa visual dalam konteks ini tidak semata-mata bersifat estetis, melainkan sebagai medium penyampai gagasan sebuah bentuk komunikasi yang menyentuh nalar dan rasa. Dalam, penulis mengangkat praktik pengarsipan sebagai titik berangkat penciptaan. Pengarsipan di sini dipahami bukan hanya sebagai tindakan menyimpan jejak, tetapi juga sebagai perlawanan terhadap lupa usaha menghadirkan kembali fragmen sejarah dan pemikiran melalui medium seni grafis. Proses ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga konseptual: rancangan diajukan kepada mitra sebagai bagian dari dialog kreatif dan pertanggungjawaban ide. Seni cetak (printmaking) dipilih sebagai media alternatif yang memiliki kepekaan terhadap rekam jejak. Mampu menangkap detail, tekstur, bahkan

nuansa yang tak selalu kasat mata. Dalam proyek ini, seni grafis diposisikan sebagai “studio tekstur arsitektur” sebuah istilah yang menegaskan bahwa ruang, benda, dan ornamen menyimpan narasi yang tak kalah penting dari kata-kata. Setiap guratan dan lapisan tinta menjadi penanda tentang bagaimana sejarah dan pola pikir manusia diendapkan dalam batu, kayu, dan arsitektur. Penulis secara sadar menempatkan karya ini dalam ranah galeri dan ruang pameran, bukan semata demi estetika, tetapi sebagai ruang edukatif. Harapannya, setiap karya dapat menjadi pemantik diskusi, memperluas kesadaran, dan membentuk ingatan kolektif atas apa yang pernah dan mungkin akan terus terjadi. Keseluruhan tahapan menunjukkan bahwa penciptaan karya dengan teknik screenprinting bukan hanya soal proses teknis mencetak gambar, tetapi merupakan hasil dari rangkaian panjang penelitian, eksplorasi, refleksi, hingga perwujudan visual. Setiap titik dalam bagan mewakili satu fase penting yang saling berkaitan, menjadikan karya tidak hanya kuat dari segi visual tetapi juga bermakna

secara naratif dan kontekstual. Proyek ini digarap di Black Hand Gang Studio, Black Hand Gang atau sering di singkat BHG adalah studio seni grafis dan kontemporer yang berbasis di Ubud, Bali. BHG sendiri juga merupakan sebuah tempat penerbit karya seni yang bekerja sama dengan seniman, galeri dan berbagai klien. Black Hand Gang Studio dibentuk pada tahun 2019 dan sejak saat itu sudah berfokus pada pencetakan karya secara manual (Printmaking) dengan segala cara mulai dari cetak dalam, cetak tinggi sampai cetak saring. Black Hand Gang setiap minggunya rutin melaksanakan suatu workshop tentang teknik cetak manual seperti, lino cut, cyanotype, sampai screen printing. Dalam pelaksanaan workshop tadi, diikuti juga dengan pemberian materi secara singkat sebelum dilaksanakannya workshop. Dalam hal ini, Studi/projek independent yang dilakukan penulis di Black Hand Gang Studio mengangkat tentang Pengaplikasian cetak grafis di Black Hand Gang Studio. menghadirkan arsip-arsip yang tumbuh di sekelilingnya serpihan-serpihan sejarah yang barangkali luput dilihat, namun

menyimpan denyut penting tentang desanya yang sedang bergeser. Apa yang dahulu dianggap biasa, kini terasa genting. Tradisi, ruang, dan identitas lokal perlahan digiring masuk ke dalam bingkai baru bernama industri pariwisata.

Pertanyaannya bukan sekadar "apa yang hilang?", tetapi "bagaimana kita menyikapi hilangnya?" Ketika desa yang dahulu tenang menjadi panggung tontonan, ketika tanah-tanah warisan perlahan berpindah tangan, ketika ruang sakral ditekan oleh estetika pasar, muncul satu kegelisahan yang tak bisa ditepis: apakah masyarakat masih menjadi subjek dari narasinya sendiri, ataukah hanya penonton dalam cerita yang ditulis oleh pihak luar?

Pengarsipan ini bukan nostalgia belaka. Melainkan upaya untuk menangkap jejak sebelum jejak itu dihapus, untuk mengingat sebelum lupa menjadi kebiasaan. Di antara bangunan tua, upacara adat, dan ruang-ruang pertemuan yang nyaris tak tersentuh, tersimpan cara hidup yang tidak sekadar efisien, tetapi bijak. Namun kini, kebijaksanaan itu diuji oleh gengsi, oleh keinginan

untuk diakui, oleh konsumsi simbolik yang menggoda setiap sudut desa.

Dalam pengarsipan ini, penulis memilih teknik screenprinting sebagai medium utama sebuah proses manual yang mengandalkan kerja tangan, waktu, dan presisi. Lebih jauh, penulis mengolah visual menggunakan efek halftone pattern: titik-titik raster yang secara optik membentuk gradasi, menyerupai butiran atau serpihan dari kenangan yang tak lagi utuh, namun tetap dapat dikenali. Halftone di sini bukan hanya efek visual, tapi juga metafora dari kondisi desa: pecahan-pecahan identitas yang perlahan mengabur di tengah tekanan modernitas.

Tradisi dan pasar bertemu tapi tidak selalu berdamai.

Ruang adat berbenturan dengan kebutuhan visualisasi.

Dan nilai-nilai lama ditantang oleh mimpi-mimpi baru.

Maka pameran ini berdiri sebagai ruang renung. Bukan untuk memberi jawaban, melainkan menanam tanya. Apakah pariwisata harus menjadi tujuan?

Ataukah bisa kita pahami sebagai

alat jembatan yang menghubungkan masa lalu dan masa kini tanpa merusak makna?

Sebab pada akhirnya, yang perlu dilawan bukanlah pariwisata itu sendiri, melainkan ketidaksadaran akan siapa kita di tengah arus perubahan yang kian deras.

METODE

Menurut Rachman dkk (2024 : 137) Metode kualitatif adalah pendekatan penelitian yang mendalam dan komprehensif untuk memahami dan menjelaskan fenomena dalam konteks alamiahnya. Berbeda dengan pendekatan kuantitatif yang lebih menekankan pada pengukuran angka dan statistik, metode kualitatif menekankan pada interpretasi, pemahaman konteks, dan makna subjektif. Dalam Proyek ini penulis terlibat langsung dengan subjek atau topik penelitiannya untuk mendapatkan wawasan yang mendalam mengenai berbagai aspek dari subjek yang di bahas. Tujuan dari metode ini adalah untuk memahami secara mendalam aspek-aspek kompleks yang ada pada subjek penelitian, metode ini juga

memungkinkan pengumpulan data yang deskriptif dan kontekstual. Sejumlah teknik pengumpulan data digunakan dalam metode kualitatif, di antaranya adalah wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumen.

A. Wawancara

Menurut Sugiyono, (2018:103) wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan guna menemukan permasalahan yang akan diteliti. Teknik ini juga digunakan ketika peneliti ingin menggali informasi secara mendalam dari sejumlah kecil responden. Dalam hal ini, penulis melakukan wawancara dengan Owner Black Hand Gang Studio yaitu Lina Nata Karunia. Kepada Lina Nata Karunia penulis menanyakan informasi-informasi umum sampai detail terkait Black Hand Gang Studio yang

bertujuan untuk mencari informasi secara spesifik.

B. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Nurdin dan Hartati, 2019: 173). Jadi dapat diartikan bahwa metode observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung objek penelitian kita, objek-objek itu dapat berupa orang, keadaan atau kondisi, kegiatan, proses dan lain-lain.

Melalui pengamatan tersebut kita mencatat hal-hal penting yang berkaitan dengan topik wawancara kita. Dalam kegiatan studi/projek independent ini, kegiatan observasi dilakukan dengan cara datang langsung ke Black Hand Gang Studio guna mengobservasi atau

mengamati kegiatan-kegiatan di Black Hand Gang Studio baik itu workshop maupun kegiatan produksi sehari-harinya. Dalam hal ini, penulis lebih cenderung mengamati lebih detail kegiatan workshop dan kegiatan mencetak dengan Screen Printing. Dua kegiatan ini adalah kegiatan yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat oleh penulis. Dengan melakukan kegiatan observasi ini, diharapkan penulis dapat mengerti konteks permasalahan secara langsung, agar nantinya dapat memberi penyelesaian yang baik dan sesuai dengan permasalahan. Selain data primer terdapat data sekunder, menurut Sugiyono, Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh dengan cara membaca, mempelajari dan memahami melalui media lain yang bersumber dari literatur, buku-buku, serta dokumen (Sugiyono, 2012: 141). Jadi

dapat diartikan data sekunder adalah data-data yang berupa literatur-literatur yang sebelumnya sudah ada dan yang berkaitan dengan objek penelitian. Melalui data-data sekunder ini peneliti dapat mengkaji data primer yang sudah di dapat sebelumnya, apakah sesuai dengan teori atau malah sebaliknya. Metode pencarian data sekunder disini dilakukan melalui beberapa metode seperti:

A. Studi Kepustakaan

Studi pustaka dilakukan untuk memperkaya pengetahuan mengenai berbagai konsep yang akan digunakan sebagai dasar atau pedoman dalam proses penelitian. Studi pustaka dapat dilakukan dengan cara mencari informasi yang terdapat dalam artikel, tulisan, makalah, dan buku-buku pada penelitian sebelumnya. Pada metode ini, penulis menggali literatur-

literatur yang ada pada buku –buku untuk dijadikan acuan menganalisis data primer “ Silk Screen Printing For Artist & Craftmen, oleh Mathilda V.Schwalbach & James A.Schwalbach”, E-Book “ The Complete Book of Silk Screen Printing Production, Oleh J. I. Biegeleisen, Artikel dan sumber-sumber bacaan terpercaya lainnya yang dijadikan acuan, sumber informasi, dan pedoman dalam melakukan kegiatan Studi/Projek Independent ini.

B. Studi Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018: 476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Studi dokumentasi dalam

penelitian kali ini sangat berperan penting karena sebuah data akan memiliki nilai kredibilitas yang tinggi jika didalamnya terdapat sebuah foto dokumentasi. Metode Studi dokumentasi pada studi/projek independen di Black Hand Gang Studio ini dilakukan dengan mengabadikan setiap Pengarsipan dengan mempotrek atau memfoto dan mengabadikan dalam bentuk video. Pengabdian dalam bentuk foto ini dilakukan untuk kebutuhan isi dari karya yang akan dibuat penulis. Foto-foto yang diambil berupa, foto detail ukiran dengan teknik ScreenPrinting, Seluruh dokumentasi dokumentasi ini nantinya akan digunakan sebagai kebutuhan isi dari artwork yang membahas Pengarsipan dengan teknik screen printing.

ANALISIS DAN INTERPRESTASI DATA

A. Black Hand Gang Studio

Black Hand Gang Studio memiliki kantor sekaligus workshop dan galeri yang berlokasi di Mas, Ubud lebih tepatnya terletak di Jalan Raya Mas, Br. Abianseka Desa Mas, Ubud, Gianyar – Bali 80571. Berikut peta Lokasi Black Hand Gang Studio. Menurut penuturan Lina Nata Karunia (Owner), pemilihan Ubud sebagai Lokasi studio di Ubud didasari oleh beberapa alasan. Dimulai dari lingkungan pariwisata dan seni, lingkungan pariwisata dan seni di Kawasan ubud sangatlah kuat. Sehingga Ubud menjadi Lokasi yang pas untuk menjalankan bisnis jasa seni dan pengalaman berkesenian. Black Hand Gang Studio yang bernotabene sebagai studio seni grafis yang juga menjual artwork dan mengadakan workshop melihat hal ini sebagai peluang mereka untuk menjual produk serta jasanya, mengingat Ubud dan sekitarnya memiliki perkembangan pariwisata yang baik. Mengingat juga sejak

berkembangnya pariwisata, Ubud menjadi tujuan wisata tourist dan bule nomer satu di Bali. Selain prospek market menurut penuturan owner, pada tahun 2020 di Ubud juga belum ada yang mengembangkan Studio Seni Grafis hanya ada studio atau galeri Lukis. Dengan demikian persaingan menjadi semakin lenggang bahkan tidak ada pesaing, maka dari itu dikembangkan lah studio cetak grafis dengan standar professional Black Hand Gang ini.

1. Desain Komunikasi Visual

Sesuai dengan namanya Desain Komunikasi Visual, menitik beratkan Komunikasi Visual sebagai fokus utama pembelajaran mereka. Jenis komunikasi ini menggunakan bahasa visual dengan unsur dasar Bahasa visual menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan. Bahasa visual sendiri merupakan segala sesuatu yang dapat dilihat dan dipakai untuk menyampaikan arti, makna

dan pesan. Menurut Ricky W. Putra (2020 : 6) desain komunikasi visual merupakan proses kreatif yang memadukan seni dan teknologi untuk menyampaikan suatu ide. Dalam proses penciptaanya desainer bekerja dengan bantuan alat komunikasi (teknologi) untuk menyampaikan pesan dari klient kepada audience yang dituju, dengan komponen utamanya adalah gambar dan tulisan. Menurut S Tinarbuko (2015 : 5) mengatakan bahwa Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi kemampuan kreatifitas visual, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan layout. Semuanya itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara

visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang dituju. Proses kreatifnya diawali dari menemukan permasalahan komunikasi visual yang terjadi di lingkungan sekitar, mencari data verbal dan visual, menyusun konsep kreatif yang berlandaskan pada karakteristik target sasaran, sampai dengan penentuan visualisasi final desain untuk mendukung tercapainya sebuah komunikasi verbal-visual yang fungsional, persuasive, artistik, estetik, dan komunikatif.

a. Karya seni grafis

Karya seni grafis merupakan bentuk ekspresi visual yang dihasilkan melalui proses cetak, baik secara manual . Dalam konteks proyek ini, seni grafis digunakan sebagai medium untuk mengeksplorasi bentuk visual yang dapat direproduksi dalam jumlah tertentu, namun

tetap memiliki nilai artistik dan narasi yang kuat.

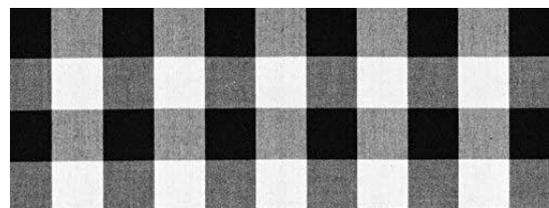
Penerapan teknik seni grafis, seperti screenprinting, memberikan karakter visual tersendiri pada karya, terutama dalam hal tekstur, warna, dan keterbatasan cetak yang justru menjadi kekuatan estetikanya. Melalui pendekatan ini, penulis mampu menghadirkan karya yang tidak hanya komunikatif secara visual, tetapi juga memiliki kedalaman proses dan keterlibatan tangan langsung sebagai bagian dari praktik artistik.

PROSES PENCIPTAAN DAN KARYA

A Penerapan Warna

Pememilihan warna hitam dan putih sebagai warna utama dalam karya cetak screenprinting ini. Keputusan ini bukan tanpa alasan, melainkan berangkat dari pengamatan dan pertimbangan visual terhadap objek yang menjadi sumber inspirasi, yaitu elemen pahatan batu tradisional.

penulis berupaya menonjolkan *tekstur* dan detail ukiran pada permukaan batu. Warna hitam memberikan aksentuasi pada kedalaman pahatan dan bayangan, sementara warna putih mewakili bidang yang terekspos cahaya atau permukaan batu yang datar. Kombinasi kontras ini tidak hanya memperkuat nilai visual dari gambar, namun juga menyajikan kesan dramatik dan tegas terhadap bentuk dan struktur ornamen tersebut. Dengan teknis cetak screenprinting, pilihan warna hitam putih mampu menyederhanakan bentuk tanpa menghilangkan esensi dari material asli batu itu sendiri. Justru, kesederhanaan warna tersebut memperkuat pembacaan terhadap tekstur yang kasar, alami, dan penuh nilai sejarah dari elemen arsitektur tersebut.



Gambar 1. Warna Netral
(Sumber : Pinterest.com)

- 2 Ritme visual yang membangun keterhubungan antar elemen.
- 3 Kesatuan yang menyatukan berbagai unsur visual menjadi satu makna utuh.

Proporsi berkaitan dengan perbandingan ukuran antar elemen dalam karya. Dalam screenprint, proporsi memengaruhi kesan visual dan makna

- 1 Proporsi yang tepat membuat elemen terlihat realistis atau justru simbolik.
- 2 Penggunaan proporsi yang berlebihan atau dilebih-lebihkan (distorsi) bisa menjadi strategi ekspresif.
- 3 Proporsi juga menentukan keterbacaan dan kenyamanan visual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

KONSEP

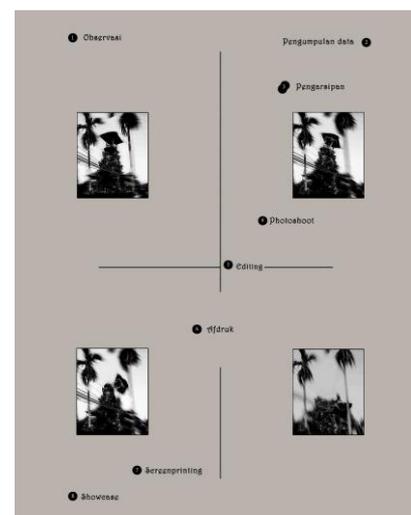
Dalam proses penciptaan karya, konsep bukan sekadar fondasi, melainkan ruh yang menuntun arah dan makna. Ia menjadi jembatan antara niat seniman dan

pemahaman audiens, serta penanda bahwa setiap bentuk visual yang ditampilkan mengandung kerangka berpikir yang hendak dibagikan. Bahasa visual dalam konteks ini tidak semata-mata bersifat estetis, melainkan sebagai medium penyampai gagasan sebuah bentuk komunikasi yang menyentuh nalar dan rasa. Dalam proyek studi independen di Black Hand Studio, penulis mengangkat praktik pengarsipan sebagai titik berangkat penciptaan. Pengarsipan di sini dipahami bukan hanya sebagai tindakan menyimpan jejak, tetapi juga sebagai perlawanan terhadap lupa usaha menghadirkan kembali fragmen sejarah dan pemikiran melalui medium seni grafis. Proses ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga konseptual: rancangan diajukan kepada mitra sebagai bagian dari dialog kreatif dan pertanggungjawaban

ide. Seni cetak (printmaking) dipilih sebagai media alternatif yang memiliki kepekaan terhadap rekam jejak. Mampu menangkap detail, tekstur, bahkan nuansa yang tak selalu kasat mata. Dalam proyek ini, seni grafis diposisikan sebagai “studio tekstur arsitektur” sebuah istilah yang menegaskan bahwa ruang, benda, dan ornamen menyimpan narasi yang tak kalah penting dari kata-kata. Setiap guratan dan lapisan tinta menjadi penanda tentang bagaimana sejarah dan pola pikir manusia diendapkan dalam batu, kayu, dan arsitektur. Penulis secara sadar menempatkan karya ini dalam ranah galeri dan ruang pameran, bukan semata demi estetika, tetapi sebagai ruang edukatif. Harapannya, setiap karya dapat menjadi pemantik diskusi, memperluas kesadaran, dan membentuk ingatan kolektif atas apa

yang pernah dan mungkin akan terus terjadi.

Berikut adalah Keseluruhan tahapan menunjukkan bahwa penciptaan karya dengan teknik screenprinting bukan hanya soal proses teknis mencetak gambar, tetapi merupakan hasil dari rangkaian panjang penelitian, eksplorasi, refleksi, hingga perwujudan visual. Setiap titik dalam bagan mewakili satu fase penting yang saling berkaitan, menjadikan karya tidak hanya kuat dari segi visual tetapi juga bermakna secara naratif dan kontekstual.



Gambar 3. Mindmap konsep final

(Sumber : I Made Gede Dwi Ferdinan, 2025)

pada rancangan proyek kali ini ,penulis di anjurkan untuk menulis tentang apa yang di bahas saat mengadakan solo Showcase tersebut guna sebagai penunjang solo Showcase dari studi independen yang sedang dijalankan penulis di Black Hand Gang tudio

Teknik Produksi

1. Teknis

yang digunakan dalam mewujudkan karya ini adalah menggunakan teknis screenprinting



Gambar 4. Mindmap konsep final

(Sumber : I Made Gede Dwi Ferdinan, 2025)

A. Pembuatan Asset Foto

Pengolahan Asset fotografi yang diolah dengan teknik tertentu sehingga menghasilkan asset foto namun nampak seperti ilustrasi. Teknik pengolahan asset Fotografi ini sebenarnya hampir sama dengan teknik mengolah gambar pada desain seni kolase (collage art). Dimana seniman menggabungkan beberapa foto dengan memotong maupun menambahkan bagian-bagian tertentu yang kemudian foto-foto tersebut dipadukan, diselaraskan dan di rancang menjadi suatu konteks karya baru. Dalam pengolahan Asset fotografi ini penulis tidak menempelkan foto yang ada secara langsung. Dengan demikian foto

yang diolah menggunakan teknik ini menghasilkan bentuk visual . Untuk mengolah asset foto ini, penulis menggunakan aplikasi Photoshop 2024, karena dalam Photoshop Beberapa tahapan yang dilakukan saat mengolah aset foto adalah sebagai berikut

1. Mengatur gelap terang serta kontras foto
Mengatur Tingkat gelap terang serta kontras foto dilakukan dengan tujuan agar foto terlihat bervolume. Gelap, terang dan kontras memberi kesan foto lebih hidup, warna tidak datar serta objek dapat terlihat lebih jelas. Perlu di ingat dalam mengolah asset foto ini penulis akan menggunakan metode halftone untuk mencari gelap terang suatu objek sehingga foto mentahan harus diubah menjadi foto hitam putih terlebih

dahulu, setelah itu barulah dipertegas kembali gelap, terang dan kontrasnya. Proses pengaturan gelap, terang dan kontras yang dilakukan oleh penulis untuk kebutuhan asset zine sebagai berikut

- Pilih layer foto yang akan di atur gelap, terang dan kontrasnya - Buat foto menjadi hitam putih terlebih dahulu dengan pilih menu Image > Adjustment > Hue/Saturation > Ubah saturation menjadi -100 untuk membuat gambar menjadi hitam putih > klik OK.

- Pilih menu Image > Adjustments > Brightness pada pojok kiri atas layer - Setelah muncul tab Brightness/Contrast, atur Tingkat gelap terang dan kontras foto. Setelah semua di atur klik OK. - Jika gelap, terang dan kontras masih kurang, penulis biasanya menggunakan menu

Adjustment > Levels dan mengatur kembali gelap terang dan kontras foto agar terlihat lebih jelas antara sisi gelap dan sisi terang objek.

2. Menambahkan Noise pada foto Penambahan noise pada foto ini bertujuan untuk memecah warna pada foto menjadi pixel atau titik-titik yang lebih besar. Penambahan noise ini dilakukan dengan cara - Pilih menu Filter > Noise > Add Noise pada pojok kiri atas layar, kemudian atur besar dan banyaknya noise yang akan ditambahkan Halftone pattern.

3. Menambahkan Halftone pattern pada foto Effect stample dan halftone ini merupakan effect yang mengubah foto menjadi titik-titik atau dot yang tersusun secara rapi membentuk

kesan gelap dan terang. Pada bagian ini pengaturan gelap terang dan kontras yang dilakukan diawal tadi sangatlah berpengaruh terhadap foto. Semakin tegas gelap dan terang objek, maka semakin jelas pula objek terlihat setelah ditambahkan Effect Halftone. Penambahan effect stamp dan half tone dilakukan dengan cara sebagai berikut - Pilih layer foto yang akan di beri effect stamp dan halftone - Pilih menu Filter > Filter Gallery Pada table layer effect bagian kanan bawah pilih icon “+” atau tambah, kemudian tambahkan effect Halftone Pattern terlebih dahulu.

Finishing

Dalam tahap ini karya melalui dua proses finishing yaitu : finishing desain (rancangan,pemilihan

warna dan lainnya. dan proses pencetakan karya.

1 Finishing

Desain atau Rancangan Dalam proses ini, desain yang dibuat ditinjau kembali dari aspek layout penataan elemen, penggunaan warna, Pada intinya proses ini dilakukan untuk meninjau kembali kesiapan desain sebelum nantinya di cetak.

2 Realisasi atau pencetakan Karya Proses pencetakan karya dilakukan di Black Hand Gang Studio yang terletak di Mas, Ubud.



Gambar 5. Proses afdruk screen

(Sumber : I Made Gede Dwi Ferdinan, 2025)



Gambar 6. Proses semprot mencari detail dari gambar yang di afdruk

(Sumber : I Made Gede Dwi Ferdinan, 2025)



Gambar 7. Menjemur screen setelah proses afdruk

(Sumber : I Made Gede Dwi Ferdinan, 2025)



Gambar 8. Proses bilas screen

(Sumber : I Made Gede Dwi Ferdinan, 2025)

Setelah screen di keringkan menggunakan matahari di cuci kembali untuk menghilangkan bekas debu dan obat penguat screen



Proses mencetak karya

Gambar 9. teknik screenprinting Proses mencetak karya

(Sumber : I Made Gede Dwi Ferdinan, 2025)

Output Proyek independen

Output dari proses proyek independen ini penulis melakukan showcase di diacoffee Ubud guna mengenalkan dan memaparkan proses dari studi independen yang di laksanakan di black hand gang studio. Penulis menghadirkan 18 dalam showcase kali ini. Showcase berlangsung 1 bulan mulai dari tanggal 21 Jun hingga 21 juli 2025

Proses display karya

Proses display karya dilakukan di diacoffeeubud





Gambar 10. Proses display karya

(Sumber : I Made Gede Dwi Ferdinan, 2025)

Penulisan Solo Showcase:

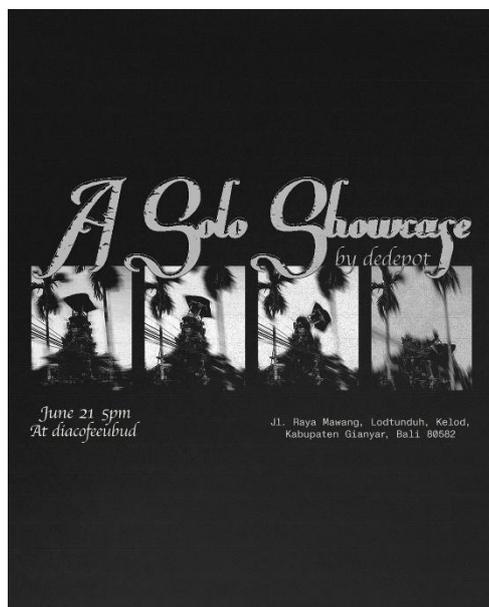
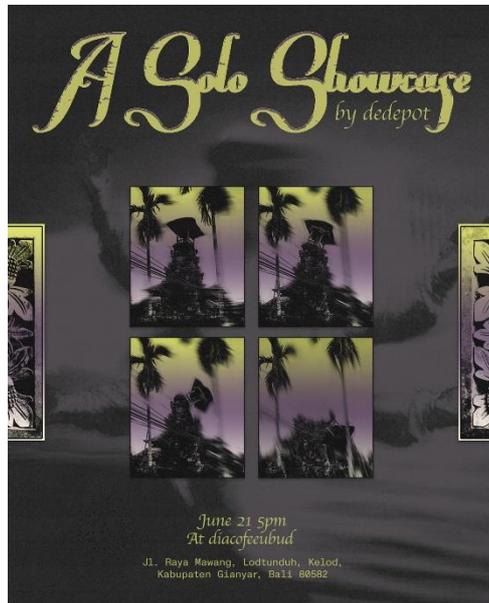
Dalam pameran ini, penulis menghadirkan arsip-arsip yang tumbuh di sekelilingnya serpihan-serpihan sejarah yang barangkali luput dilihat, namun menyimpan denyut penting tentang desanya yang sedang bergeser. Yang dahulu dianggap biasa, kini terasa genting. Tradisi, ruang, dan identitas lokal perlahan digiring masuk ke dalam bingkai baru bernama industri pariwisata. Pertanyaannya bukan sekadar "apa yang hilang?", tetapi "bagaimana kita menyikapi hilangnya?" Ketika desa yang dahulu tenang menjadi panggung tontonan, ketika tanah-tanah warisan perlahan berpindah tangan, ketika ruang sakral ditekan oleh estetika pasar, muncul satu kegelisahan yang tak bisa ditepis:

apakah masyarakat masih menjadi subjek dari narasinya sendiri, ataukah hanya penonton dalam cerita yang ditulis oleh pihak luar? Pengarsipan ini bukan nostalgia belaka. Ia adalah upaya untuk menangkap jejak sebelum jejak itu dihapus, untuk mengingat sebelum lupa menjadi kebiasaan. Di antara bangunan tua, upacara adat, dan ruang-ruang pertemuan yang nyaris tak tersentuh, tersimpan cara hidup yang tidak sekadar efisien, tetapi bijak. Namun kini, kebijaksanaan itu diuji oleh gengsi, oleh keinginan untuk diakui, oleh konsumsi simbolik yang menggoda setiap sudut desa. Tradisi dan pasar bertemu tapi tidak selalu berdamai. Ruang adat berbenturan dengan kebutuhan visualisasi. Dan nilai-nilai lama ditantang oleh mimpi-mimpi baru. Maka pameran ini berdiri sebagai ruang renung. Bukan untuk memberi jawaban, melainkan menanam tanya. Apakah pariwisata harus menjadi tujuan? Ataukah bisa kita pahami sebagai alat jembatan yang menghubungkan masa lalu dan masa kini tanpa merusak makna? Sebab pada akhirnya, yang perlu dilawan bukanlah pariwisata itu sendiri, melainkan ketidaksadaran

akan siapa kita di tengah arus perubahan yang kian deras.

Opening di laksanakan pada tanggal 21 Juni 2025 tepat pukul 19.00 di Dia Coffee Ubud .

Flayer showcase



Gambar 11.Flayer Showcase

Opening atau dekumtasi saat opening



Gambar 12. Opening 21 Juni 2025 pukul 19.00 di Dia Coffee Ubud .

(Sumber : I Made Gede Dwi Ferdinan)

1.1. Kesimpulan

Selama menjalani Studi/Proyek Independen dengan mitra Black Hand Gang, penulis menerapkan sistem hybrid di mana penulis dapat bekerja di tempat tinggal, ataupun langsung di

Black Hand Gang Studio apabila diperlukan. Selama proses pengerjaan Proyek ini penulis melakukan asistensi bersama pihak mitra setiap minggunya.

Perancangan karya cetak screenprinting ini sebagai media pengarsipan dari ukiran ukiran atau ornamen khas Bali ,setelah observasi penulis menemukan beberapa masalah yang sekiranya dapat menjadi topik pembahasan pada sebuah karya yaitu memilih topik atau pembahasan, setelah menemukan masalah tersebut,penulis merancang sebuah karya untuk membuat karya seni cetak grafis yaitu screenprinting yang nantinya akan menjadi media baca pengantar materi sebelum dilaksanakan proses mencetak ,di ikuti dengan cara wawancara dengan pihak disekeliling mendapatkan informasi dan data-data yang di perlukan.

rancangan dan konsep yang telah dibuat diajukan kepada pihak mitra untuk di elaborasi kembali. setelah diajukan penulis mendapat persetujuan serta masukan-masukan dari pihak Black Hand Gang Studio terkait konsep dan rancangan.proses

yang di setuju itu kemudian masuk pada tahap penciptaan, dalam tahap penciptaan penulis melakukan beberapa tahapan seperti membuat sketsa,membuat asset fotografi dan sampai ke tahap finishing (desain siap cetak) penulis menggunakan aplikasi Photoshop dalam perancangan kali ini, visual foto menggunakan style Halftone kemudian warna-warna yang digunakan dalam rancangan karya adalah hitam dan putih yang membuat dan menunjukkan tekstur dan batu atau media pahat itu sendiri Selain perancangan ,kegiatan studi/projek independen ini juga mencakup realisasi atau perwujudan karya yang telah dirancang sebelumnya,teknik screenprinting ini diwujudkan dalam ukuran A3,A4,A5. menggunakan kertas Eura 220gsm. penggarapan karya ini dilakukan d Ngan cara teknis cetak grafis yaitu screenprinting,dengan teknis ini pengaplikasian cetak grafis ini dapat di wujudkan dengan baik.

Saran

Selama pelaksanaan Program MKBM Studi / Proyek Independen, ada beberapa saran yang dapat disampaikan oleh penulis untuk pengembangan pelaksanaan program MBKM ke depannya.

Bagi Mahasiswa

Dalam pelaksanaan kegiatan MBKM Studi/Proyek Independen di perusahaan atau mitra, sudah sepatutnya kita sebagai mahasiswa mengedepankan sikap-sikap baik beserta keseriusan dalam melaksanakan program. Dengan ketekunan dan keseriusan, kita para mahasiswa dapat benar-benar belajar dengan baik tentang bagaimana mengembangkan kemampuandiri, menghendel klien secara langsung, dan juga bagaimana mengatur waktu dengan baik dan benar. Melalui kesempatan ini juga diharapkan para mahasiswa dapat mengimplementasikan pembelajaran kognitif (pembelajaran di kampus) pada jenjang yang lebih tinggi yaitu industri nyat

a.

Bagi Perusahaan

Bagi perusahaan atau mitra diharapkan kedepannya dapat terus ikut serta dalam mengembangkan potensi anak muda dalam hal desain dengan menerima mahasiswa untuk melakukan studi/projek independent MBKM. Selain itu, besar harapan kami agar para mitra dapat memberikan masukan-masukan yang berguna bagi para mahasiswa untuk bekal terjun ke dunia industri.

Bagi Instansi Penyelenggara MBKM / Pihak Kampus

- a. Menyempurnakan kembali pelaksanaan MBKM dengan evaluasi dari pelaksanaan MBKM sebelumnya
- b. Meningkatkan pembelajaran praktek dalam menggunakan aplikasi dan teknologi terkini untuk bekal dalam memasuki dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadhol, S. (n.d.) 'Apa itu Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)', Sevima. Available at: <https://sevima.com/apa-itu-merdeka-belajar-kampus-merdeka/> (Accessed: 17 January 2025)
- Hartono, J. (2018) 'Metoda pengumpulan dan teknis analisis data'. Available at: https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ATgEEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA6&dq=pengumpulan+data&ots=zjWbXlf3Rd&sig=HT_KR_MCO CJ8b9KJ3xOCLnxHl86o&redir_esc=y#v=onepage&q=pengumpulan%20data (Accessed: 17 January 2025)
- Hasanah, H. (2017) 'Teknik-teknik observasi: Sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial', At-Taqaddum. Available at: <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/attaqaddum/article/view/1163> (Accessed: 17 January 2025)
- Imtihani, I. (2020). Pengantar Teori Seni Rupa. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Komariah, A. and Satori, D. (2011) Metode penelitian kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Kusrianto, A. (2007) Pengantar desain komunikasi visual. Jakarta: Andi.
- Pressman, R. S. (2002). Software Engineering: A Practitioner's Approach (5th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Sihombing, D. (2015) Tipografi dalam desain grafis. [Publisher information missing]
- Taylor, D. and Procter, M. (2010) 'The literature review: A few tips on conducting it', University Toronto Writing Center. Available at: ctl.utsc.utoronto.ca/twc/sites/default/files/LitReview.pdf (Accessed: 17 January 2025)
- Tinarbuko, I.T.S. (2015) DEKAVE: Desain komunikasi visual penanda zaman masyarakat global. Yogyakarta: CAPS.
- Trisnawati, T.Y. (2011) 'Fashion sebagai bentuk ekspresi diri dalam komunikasi', The Messenger. Available at: <https://journals.usm.ac.id/index.php/the-messenger/article/view/268/170> (Accessed: 17 January 2025)