



Fakulti Seni Gunaan Dan Kreatif

Eksplorasi Cetakan Digital Dalam Karya Seni Video Pemetaan

Haida Hazwanie Binti Muhamad Puat

(51868)

Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan Dengan Kepujian

(Seni Halus)

2018

**EKSPLORASI CETAKAN DIGITAL DALAM KARYA SENI VIDEO
PEMETAAN**

Haida HAZWANIE Binti Muhamad Puat

Projek ini merupakan salah satu keperluan untuk
Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian
(Seni Halus)

Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

2018

UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

Grade: _____

Please tick (✓)

Final Year Project Report

Masters

PhD

DECLARATION OF ORIGINAL WORK

This declaration is made on the Friday of 8th June 2018.

Student's Declaration:

I **Haida HAZWANIE BINTI MUHAMAD PUAT (51868)** from **FACULTY OF APPLIED AND CREATIVE ARTS** hereby declare that the work entitled **EKSPLORASI CETAKAN DIGITAL DALAM KARYA SENI VIDEO PEMETAAN** is my original work. I have not copied from any other students' work or from any other sources except where due reference or acknowledgement is made explicitly in the text, nor has any part been written for me by another person.

HAIDA HAZWANIE BINTI MUHAMAD PUAT (51868)

Date Submitted

Supervisor's Declaration:

I **ASSOCIATE ASLINA BINTI MOHD JAINAL** hereby certifies that the work entitled **EKSPLORASI CETAKAN DIGITAL DALAM KARYA SENI VIDEO PEMETAAN** prepared by the above named student, and was submitted to the "FACULTY" as a * partial/full fulfillment for the conferment of **BACHELOR OF APPLIED ARTS WITH HONOURS (FINE ARTS)**, and the aforementioned work, to the best of my knowledge, is the said student's work.

Received for examination by: _____

(ASLINA BINTI MOHD JAINAL)

Date: _____

I declare that Project/Thesis is classified as (Please tick (√) :

- CONFIDENTIAL** (Contains confidential information under the Official Secret Act 1972)*
- RESTRICTED** (Contains restricted information as specified by the organization where research was done)*
- OPEN ACCESS**

Validation of Project/Thesis

I therefore duly affirm with free consent and willingly declare that this said Project/Thesis shall be placed officially in the Centre for Academic Information Services with the abiding interest and rights as follows:

- This Project/Thesis is the sole legal property of University Malaysia Sarawak (UNIMAS).
- The Centre for Academic Information Services has the lawful right to make copies for the purpose of academic and research only and not for other purpose.
- The Centre for Academic Information Services has the lawful right to digitalise the content for the Local Content Database.
- The Centre for Academic Information Services has the lawful right to make copies of the Project/Thesis for academic exchange between Higher Learning Institute.
- No dispute or any claim shall arise from the student itself neither third party on this Project/Thesis once it becomes the sole property of UNIMAS.
- This Project/Thesis or any material, data and information related to it shall not be distributed, published or disclosed to any party by the student except with UNIMAS permission.

Student signature _____
(Date: _____)

Supervisor signature: _____
(Date: _____)

Current Address:

LOT 689A, BATU8, JALAN BERSATU, KAMPUNG SIJANGKANG, 42500 TELOK PANGLIMA GARANG, SELANGOR.

Notes: * If the Project/Thesis is **CONFIDENTIAL** or **RESTRICTED**, please attach together as annexure a letter from the organisation with the period and reasons of confidentiality and restriction.

[The instrument is duly prepared by The Centre for Academic Information Services]

PENGAKUAN

Adalah ini diakui saya, **Haida Hazwanie Binti Muhamad Puat** disertai penulisan yang bertajuk **Eksplorasi Cetakan Digital Dalam Karya Seni Video Pemetaan** sebagai sebahagian daripada keperluan untuk Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian (**Seni Halus**).

Diterima untuk diperiksa oleh:

(Aslina Binti Mohd Jainal)

Penyelia

Tarikh:

PENGESAHAN

Adalah ini diakui bahawa saya, **Haida Hazwanie Binti Muhamad Puat** disertai penulisan yang bertajuk **Eksplorasi Cetakan Digital Dalam Karya Seni Video Pemetaan** sebagai sebahagian daripada keperluan untuk Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dan Kreatif dalam Program **Seni Halus** diterima.

Disahkan oleh:

(Aslina Binti Mohd Jainal)

Penyelia

PENGHARGAAN

Bismillahirrahmanirrahim ... Alhamdulillah bersyukur ke hadrat Ilahi dengan limpahan rahmat serta nikmat masa, kesihatan yang baik, nyawa dan tenaga yang dianugerahkan kepada saya dalam menyiapkan tugas ini dengan jayanya.

Terlebih dahulu, saya ingin mengucapkan jutaan terima kasih kepada ibu bapa saya yang banyak memberi dorongan dan sokongan kepada saya dalam usaha menyiapkan kajian ini dan selama bergelar pelajar Program Seni Halus di Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif.

Sekalung penghargaan kepada penyelia Projek Tahun Akhir 2016/2017 saya iaitu Cik Aslina Binti Mohd Jainal dan En. Anuar bin Ayob. Tidak lupa juga kepada Cik Anissa Binti Abdul Aziz yang banyak memberi tunjuk ajar secara langsung dan sebaliknya dalam menyiapkan kajian ini.

Selain itu, ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada rakan-rakan seperjuangan yang bersama-sama berusaha menyiapkan Projek Tahun Akhir 2016/2017. Masa yang dimanfaatkan bersama, turut membantu dan berkongsi idea dalam pengolahan idea amat dihargai. Akhir sekali, terima kasih kepada pihak yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam menyiapkan kajian dan penghasilan karya Projek Tahun Akhir ini.

ISI KANDUNGAN

PERKARA	HALAMAN
BORANG PENGESAHAN STATUS LAPORAN	i-ii
PENGESAHAN DAN TANDATANGAN PENYELIA	iii
PENGAKUAN PELAJAR	iv
PENGHARGAAN	v
ISI KANDUNGAN	vi-viii
ABSTRAK	ix
1.0 PENDAHULUAN	1-7
1.0 Pengenalan	1
1.1 Latar Belakang	1-3
1.2 Penyataan Masalah	3-4
1.3 Objektif Kajian	4
1.4 Persoalan Kajian	4
1.5 Kepentingan Kajian	4-5
1.6 Kesimpulan	5
2.0 SOROTAN KAJIAN	6-19
2.0 Sorotan Kajian	6
2.1 Pengenalan	6
2.2 Bahan Bacaan	6
a. Seni Video Pemetaan	6-10

b. Seni Cetak Digital	11-16
2.3 Karya Rujukan	17
a. Read the Wingdings	17
b. Exposed	18
c. Your Axis Mundi	19
2.4 Kesimpulan	20
3.0 METODOLOGI	21-24
3.1 Pengenalan	21
3.2 Proses Pengumpulan Data	21
3.2.1 Data Primer	21
a. Eksperimentasi	21
b. Pemerhatian	21-22
c. Temubual	22
3.2.2 Data Sekunder	22
a. Buku rujukan	22
b. Internet	23
c. Jurnal	23
d. Tesis	24
3.3 Kaedah Analisis Data	24
a. Teknikal	24
3.4 Kesimpulan	24
4.0 HASIL DAPATAN	25-43
4.1 Pengenalan	25
4.2 Dapatan	25
a. Temubual	25-26
b. Eksperimen	27

4.3 Ulasan Karya Akhir	28
4.4 Idea dan Konsep	29
a. Lakaran awal	29-30
b. Lakaran akhir	30-31
4.5 Kajian Teknikal	31-33
4.6 Proses Karya	33-43
5.0 RUMUSAN	44
BIBLIOGRAFI	45-46

ABSTRAK

Seni cetakan digital dalam video pemetaan adalah kombinasi seni cetakan tradisional dengan teknologi yang bertujuan untuk mengenalpasti peranan, konsep dan kriteria seni video pemetaan dalam menghasilkan kajian. Eksperimentasi *tools*, warna dan teknik *layering* dalam perisian menjadi kaedah utama dalam menghasilkan kajian. Rentetan daripada ini, karya bertajuk 'Jauh Perjalanan Luas Pemandangan' dengan menggunakan pancaran projektor ke atas permukaan cangkulan kayu untuk mengupas persepsi audien terhadap seni cetakan yang kebiasaan bersifat statik.

1.0 PENGENALAN

Seni video pemetaan pada awalnya merupakan hasil gabungan antara seni cetakan kayu dan seni video pemetaan. Perkembangan teknologi pada masa kini, mendorong pengkarya untuk membuat kelainan terhadap seni cetakan kayu yang biasa dicetak seperti di atas kertas dan kanvas. Kualiti cetakan tradisional diadaptasi ke dalam bentuk digital iaitu cetakan digital. Bagi mencapai objektif kajian, pengkaji akan mengenalpasti peranan, konsep dan kriteria seni video pemetaan dalam penghasilan karya. Selain itu, pengkaji akan mendapatkan data-data mengenai kaedah yang bersesuaian dengan cetakan digital. Pengkaji seterusnya akan mengaplikasikan seni cetakan menerusi karya berbentuk seni video pemetaan.

1.1 LATAR BELAKANG

Pada era perkembangan teknologi kini, dunia seni sentiasa menantikan karya-karya kontemporari untuk dipamerkan. Keadaan ini dapat dilihat dalam pameran Bakat Muda Sezaman, pengkarya bertungkus-lumus membawa pembaharuan dalam berkarya dari segi medium dan teknik yang digunakan. Berdasarkan penulisan Ab. Hamid, M. J. (2000), kepelbagaian menjadikan sesuatu hasil karya itu kurang menjemukan serta lebih menarik dari segi visualnya. Dalam konteks ini, kepelbagaian menjadi satu elemen penting yang dapat dilihat dan diketengahkan dalam penghasilan karya, baik dalam seni fotografi, seni pemasangan, catan, arca, ukiran kayu, cetakan dan video. Jika dilihat kepelbagaian seni tersebut semakin berkembang seperti seni video pemetaan.

Menurut Sowarni, A. R. (2011), seni video pemetaan antara satu medium yang menarik untuk menyampaikan mesej. Seni video pemetaan merupakan sebuah teknik yang menggunakan pencahayaan dan projektor yang dapat mengubah sesuatu permukaan menjadi paparan video yang dinamik. Secara visual akan berubah-ubah dari satu bentuk ke bentuk yang lain. Hal ini demikian akan menjadikan visual tampak berbeza dan sangat menarik. Video pemetaan merupakan revolusi seni visual. Kawasan gelap sepenuhnya diperlukan disamping objek pegun berwarna putih agar visual pemetaan tampak jelas. Perkara yang harus dititikberatkan iaitu memastikan ukuran, bentuk atau objek pegun dengan visual disesuaikan agar teratur dan karya yang dihasilkan berkualiti.

Seni cetakan digital boleh diaplikasikan dalam bentuk yang berlainan seperti penggabungannya dengan seni video pemetaan. Cetakan digital merupakan satu teknik baru untuk membawa cetakan tradisional ke arah berteknologi. Cetakan digital masih membawa kualiti cetakan tradisional ke dalam cetakan digital. Contohnya, dalam cetakan kayu yang menghasilkan tekstur ira-ira kayu, kesan tersebut masih dibawa ke dalam bentuk berteknologi dalam persembahan karya. Menurut Mark Graver (n.d), ada beberapa hujahan dalam kalangan pencetak sama ada cetakan digital patut dipertimbangkan sama seperti tradisional teknik atau cetakan original sama sekali. Persoalan yang sama dalam kajian yang dijalankan.

Setiap bidang mempunyai kualiti yang dititikberatkan dalam berkarya seperti cetakan digital. Definisi cetakan iaitu satu kerja proses seni yang menyebabkan perpindahan dakwat ke sesuatu permukaan. Selain itu, cetakan juga diertikan dengan mengecap sesuatu corak atau gambar yang diukir ke atas permukaan kain, kertas atau

kanvas atau bahan-bahan yang lain. Manakala seni digital adalah karya seni yang menggunakan teknologi digital atau persembahan menggunakan teknologi digital. Termasuk pengolahan idea yang dilakukan sepenuhnya menggunakan komputer dan perisian seperti Adobe Photoshop, Adobe After Effect dan Adobe Premiere. Sesetengah seni digital melibatkan manipulasi imej dan video.

Oleh itu, seni cetakan digital dalam seni video pemetaan merupakan sesuatu yang menarik disebabkan pengaplikasian kualiti tradisional ke dalam seni digital yang dipersembahkan dalam bentuk seni video pemetaan. Dengan menyetengahkan karya seni digital dalam seni video pemetaan sedikit sebanyak membantu penghayat seni memahami mesej yang ingin disampaikan dalam bentuk yang baru.

1.2 PENYATAAN MASALAH

Menurut Sowarni, A. R. (2011), karya pemetaan video di Malaysia masih baru dan masih terhad. Hal ini demikian kerana artis Malaysia masih kurang melibatkan diri dengan penghasilan video pemetaan. Rujukan artis luar telah dilakukan memandangkan seni media baru secara umumnya sudah bertapak lama di sana. Perkembangan teknologi kini mendorong penerimaan pengkarya untuk melakukan inovasi terhadap lukisan yang biasa dilukis di atas kertas, papan dan kanvas. Namun dengan teknologi sekarang, apakah mereka boleh menerima pengaplikasian dalam karya yang berunsurkan teknologi.

Di Malaysia, seni video pemetaan adalah sesuatu yang baharu, ini menyebabkan sukar mendapatkan data sebagai bahan menghasilkan karya. Masalah yang sama turut dihadapi oleh perintis awal video pemetaan Malaysia iaitu Haris

Abadi. Menurut kenyataannya Sowarni, A. R. (2011), Harris Abadi sebagai perintis awal seni video pemetaan juga mengalami masalah yang sama untuk mendapatkan bahan. Berdasarkan temubual juga beliau berkata perkara yang sama.

1.3 OBJEKTIF KAJIAN

- i. Mengenalpasti peranan, konsep dan kriteria seni video pemetaan dalam penghasilan karya.
- ii. Mengeksplorasi kaedah dan teknik yang sesuai dalam penghasilan seni cetakan digital.
- iii. Mengetengahkan karya seni cetakan digital menerusi karya seni video pemetaan.

1.4 PERSOALAN KAJIAN

- i. Apakah yang dimaksudkan dengan seni video pemetaan?
- ii. Bagaimanakah untuk mendapatkan teknik-teknik yang sesuai dalam penghasilan seni cetakan digital?
- iii. Bagaimana penerimaan seni konvensional diaplikasikan terhadap karya yang berbentuk media baru dalam seni video pemetaan

1.5 KEPENTINGAN

- i. Menjadi bahan rujukan kepada penyelidik lain untuk memahami dan mengerti peranan, konsep seni digital dan seni video pemetaan.
- ii. Memberikan impak positif kepada perkembangan industri seni dari segi pemikiran dan persembahan karya selain perkembangan seni di Malaysia.

iii. Memberi pendedahan kepada masyarakat baik melalui mesej dan sifat seni yang luas itu sendiri menerusi karya yang berteknologi.

1.6 KESIMPULAN

Kesimpulannya, karya cetakan digital akan dipersembahkan dalam bentuk seni video pemetaan. Segala persoalan kajian yang terlintas difikiran dirungkai melalui pencarian bahan dan data-data daripada sumber seperti buku yang menjurus kepada objektif kajian ini. Kajian akan dibuat melalui eksplorasi cetakan digital dalam seni video pemetaan.

2.0 SOROTAN KAJIAN

2.1 PENGENALAN

Sorotan kajian adalah perkara penting dalam melakukan kajian. Hal ini kerana untuk mendapatkan kesahihan dan sokongan kepada hujahan mengenai kajian. Penyelidikan kajian ini telah menggunakan bahan rujukan daripada buku, jurnal, internet dan Youtube. Rujukan atau penyelidikan-penyelidikan lepas yang dibuat adalah bertujuan untuk menyokong permasalahan yang dikaji mengenai seni video pemetaan dan seni cetakan digital.

2.2 BAHAN BACAAN

a. Seni Video Pemetaan

Seni elektronik dipersembahkan melalui seni cahaya, seni video dan seni kerana untuk komputer. Seni video pemetaan adalah antara salah satu cabang di bawah seni video. Berdasarkan pembacaan blog Dari Media Massa ke Multimedia Seni Elektronik Di Malaysia penulisan Hasnul Jamal Saidon dan Niranjana Rajah (2013) penerokaan teknologi seni elektronik berputik di barat seawal tahun 1965 oleh Nam June Paik yang menjadi permulaan dan perkembangan saintifik dan transformasi industri seni. Penerokaan teknologi seni elektronik sehingga ke hari ini telah menyebabkan perkembangan teknologi yang memberikan fungsi yang pelbagai. Oleh itu, jika dilihat teknologi hari ini telah berkembang dan mewujudkan cabang yang baru antaranya seni video pemetaan dalam menyampaikan mesej melalui berkarya.

Video pemetaan banyak digunakan dalam mengkomersialkan sesuatu produk seperti penjenamaan kereta baru, dan rekaan kasut keluaran baru. Selain itu, video pemetaan juga diaplikasikan dalam sesuatu acara perasmian dan penutupan yang kebiasaannya dibuat ke atas permukaan bangunan. Baru-baru ini pengaplikasiannya digunakan dalam acara penutupan Sukan Sea 2017 (*rujuk Rajah 1*). Projektor diletakkan disudut atas untuk membentuk visual di permukaan lantai disamping mempunyai diiringi persembahan tarian.

Bukan itu sahaja malah pengaplikasiannya turut digunakan dalam majlis perkahwinan di permukaan kek bertingkat (*rujuk Rajah 2*). Kek kelihatan lebih menarik dan seolah-olah sebuah kek yang sangat mewah di penuh dengan visual yang seakan-akan hidup. Terdapat pihak yang membuat perkhidmatan video pemetaan terhadap kek bertingkat di majlis-majlis seperti majlis perkahwinan. Melalui peranan video pemetaan pada masa kini, tidak mustahil dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan pemikiran dalam berkarya, video pemetaan dibawa ke dalam amalan seni Malaysia sebagai medium baru penyampaian mesej. Seni video pemetaan merupakan antara cabang dalam seni elektronik.



Rajah 1
Video pemetaan di Sukan Sea 2017



Rajah 2
Video pemetaan di permukaan kek

Menurut Saidon, J. H. (2003), seni elektronik merupakan gabungan seni halus, media elektronik dan teknologi komputer yang diungkap dalam bentuk seni cahaya, seni video dan seni komputer. Praktis seni halus elektronik dalam arena seni rupa di Malaysia dapat dikembangkan dan diinovasi. Atas dasar ini seni cetakan tradisional dilihat dapat dikembangkan dan di inovasi kepada bentuk yang lebih berdaya saing iaitu cetakan digital dalam seni video pemetaan. Cabang seni elektronik ini dapat menyampaikan mesej dari medium berbeza yang lebih menarik.

Menurut Hamid, N. (2015), seni digital katanya adalah perantaraan yang berkesan meluahkan daya cipta seseorang. Dengan penggunaan peralatan komputer dan perisian yang canggih, ia mampu memberi kebebasan kepada pelukis untuk berkarya dengan lebih kreatif. Kemajuan teknologi kini menyebabkan pengkarya cuba mengeksplorasi gaya dan teknik penyampaian mesej. Kepelbagaian fungsi perisian seperti Adobe Photoshop dan Adobe After Effect dalam memanipulasi gambar dan video memberi peluang penggiat seni untuk berkarya dengan lebih

kreatif. Dunia seni yang dahagakan karya kontemporari menyebabkan pengkarya seni dunia sentiasa menginginkan sesuatu yang lain daripada lain.

Sudah tentu dalam penghasilan sesuatu karya memerlukan eksplorasi terhadap teknik dan kaedah yang sesuai digunakan. Penghasilan sesuatu cabang karya mempunyai teknik dan kaedah dan media yang tersendiri. Menurut Dewey, J. (2005) setiap seni mempunyai media sendiri dan sederhana yang dilengkapi khas untuk satu jenis komunikasi. Seni video pemetaan adalah satu teknik yang memerlukan ketelitian yang tinggi bagi memastikan pancaran cahaya selari dengan objek seterusnya memberikan visual yang menarik. Apabila pergerakan ilusi dapat dicapai ia akan memberikan audien pertunjukan yang menarik dan tidak membosankan.

Bagi mendapatkan visual yang menarik, pengaturan skala perlu diambil kira. Menurut Salehuddin, M. A. (2014) dalam seni video pemetaan skala adalah perkara yang amat penting kerana ianya melibatkan jarak arah permukaan yang dipancarkan menggunakan projektor. Ketidaktepatan skala pancaran projektor ke permukaan objek akan menyebabkan visual terkeluar daripada landasan objek dan boleh dikatakan pemetaan video gagal. Oleh itu menguasai kemahiran mendapatkan komposisi terhadap objek perkara utama yang perlu dititikberatkan dalam proses menghasilkan video pemetaan.

Menurut Diesbourg, C. (2013) projek pemetaan yang hebat adalah gabungan idea-idea yang berkualiti dan struktur yang menarik, teknologi yang tepat, berpengalaman, kemahiran dan kerja kreatif yang menjadikan penonton terpegun. Banyak perkara yang perlu diambil kira dalam penghasilan pemetaan

video bukan semata-mata fokus kepada komposisi skala malah menurut Salehuddin, M. A. (2014) terdapat 4 perkara yang harus difokuskan dalam mengenalpasti skala iaitu resolusi komputer, resolusi projektor, jarak antara projektor dan objek serta *frame size* di dalam suntingan.

Dalam resolusi projektor, resolusi komputer dan projektor harus sama. Projektor memancarkan visual berdasarkan resolusi komputer yang ditetapkan. Pemilihan resolusi ini penting kerana ia memberi kesan terhadap visual yang dipancarkan. Manakala resolusi komputer memainkan peranan yang sama seakan resolusi projektor yang akan memberi kesan terhadap visual yang dipancarkan oleh projektor. Teknik jarak antara projektor dan objek memerlukan kedudukan yang sesuai. Hal ini kerana bagi memnentukan pembiasan visual oleh projektor. Dalam pada yang sama *frame size* penting dalam bahagian suntingan. Harus dititikberatkan kerana akan memberi impak terhadap skala yang dipancarkan oleh projektor.

Kesimpulannya pemetaan unjuran kini merupakan istilah yang paling biasa digunakan untuk mengubah ruang dan struktur dengan pancaran projektor. Walaubagaimanapun, ia juga dirujuk dengan istilah seperti pemetaan video, pemetaan seni bina dan pemetaan penceritaan. Peranan dominan pemetaan video iaitu mengkomersialkan sesuatu produk. Dalam usaha untuk menjayakan persembahan visual terdapat beberapa aspek dari segi teknikal perlu difokuskan agar karya tampak kemas dan menarik.

b. Seni Cetakan Digital

Menurut Marhanim Razak, A. R. & Hj. Dolah, M. S. (2012), seni cetakan adalah cara menghasilkan karya atau imej yang sama berulang kali. Manakala menurut Sultan, T., Close, C., Shiff, R., & Blaffer Gallery. (2003), definisi cetakan sama seperti medium seni yang lain yang mengalami keadaan revolusi yang berterusan. Hasil cetakan boleh terdapat banyak edisi, mudah untuk dibawa dan dipamerkan. Ciri-ciri sedemikian membolehkan cetakan bergerak merentasi masa dan wilayah dengan mudah, dengan itu perkembangan cetakan lebih luas. Cetakan telah memainkan peranan penting dalam penyebaran ilmu pengetahuan dan budaya sejak di awal kemunculannya. Hal ini menurut Sultan, T., Close, C., Shiff, R., & Blaffer Gallery. (2003), Cetakan sering digunakan praktikal, alat pendidikan dalam bentuk gambar keagamaan, ilustrasi buku, kad mainan, peta, dan peringatan peristiwa sejarah penting.

Menurut Marhanim Razak, A. R. & Hj. Dolah, M. S. (2012) lagi dan Sultan, T., Close, C., Shiff, R., & Blaffer Gallery. (2003), dalam seni cetakan terdapat beberapa jenis cetakan untuk menghasilkan karya. Antaranya ialah cetakan timbulan (*relief*). Cetakan timbulan ialah proses mengukir ke dalam blok dan meninggalkan bahagian yang timbul untuk diletakkan dakwat. Manakala cetakan benam (*intaglio*) memerlukan plat logam yang diguris menggunakan jarum tajam atau asid untuk menghakis imej yang hendak dicetak untuk mendapatkan kesan benaman pada permukaan. Terdapat beberapa kaedah mencetak cetakan benam antaranya ialah turisan (*engraving*), gurusan asid (*etching*), akuantin (*aquantint*) dan mezotin (*mezzotint*).

Selain itu cetakan stensil (*sarigraf*) menggunakan pemidang kain sutera saring untuk mencetak imej. Imej juga boleh terhasil melalui potongan kertas pendua, filem laker atau skrin foto emulsi. Jenis cetakan seterusnya ialah cetakan planografi atau lotografi (*planograf*). Cetakan ini menggunakan blok batu kapur sebagai blok untuk menghasilkan imej. Dikenali juga sebagai *litografi*. Ia adalah sifat penolakan minyak dengan air. Menggunakan blok batu kapur dan kelihatan seolah-olah lukisan pensel. Kemajuan teknologi telah menyebabkan kemunculan jenis cetakan media baru menerusi imej-imej fotografi dan digital telah digunakan secara meluas dalam pembuatan cetakan kontemporari. Dihasilkan dengan menggunakan teknologi.

Jenis cetakan timbul dan media baru telah dipilih dalam penghasilan karya. Hal ini bermaksud, beberapa subjek akan diukir dan dicetak di atas permukaan kanvas dan sebahagiannya akan menggunakan cetakan digital melalui pancaran projektor. Terdapat beberapa teknik dalam penghasilan jenis cetakan ini, iaitu cetakan blok kayu. Kaedah ini mempunyai ciri-ciri kesan hitam putih yang jelas dan terdapatnya ira kayu yang menjadikan hasil karya akan kelihatan menarik. Selain itu, cetakan lino mempunyai ciri-ciri dimana lebih lembut dan senang diukir selain mempunyai permukaan yang licin. Seterusnya cetakan kolograf dimana bahan bagi menghasilkan cetakan ini mudah didapati iaitu bahan dari benda yang terbuang.

Teknik cetakan lain ialah teknik cetakan digital. Merupakan cetakan kontemporari yang dihasilkan dengan menggunakan teknologi. Sebagai contoh menggunakan perisian Adobe Photoshop. Berdasarkan teknik yang dinyatakan di

atas, pengkarya telah memilih untuk menggunakan teknik cetakan blok kayu dan cetakan digital kerana minat dengan seni cetakan blok kayu dan ingin membawa kelainan dengan membuat kombinasi dengan cetakan digital dalam karya peribadi. Minat dalam seni cetakan kayu dan perisian komputer tersebut telah mendorong untuk melakukan gabungan konvensional dan moden. Perkembangan teknologi telah menjadi ilham kepada penggiat seni untuk berkarya. Hal ini pastinya berpunca daripada hasil kerja artis kontemporari berteknologi dalam penghasilan karya.

Bagaimanapun menurut Mark Graver (n.d.), terdapat hujahan dalam kalangan pencetak mengenai cetakan digital perlu dipertimbangkan sama seperti teknik tradisional. Menurut beliau lagi, dua perkara perlu dipertimbangkan untuk perkara tersebut. Pertama ialah tujuan dan kedua ialah perbezaan antara cetakan asli dan penghasilan semula. Kerja itu diolah menjadi digital, dibuat pada komputer atau peranti digital lain, dan dicetak sebagai kerja digital, maka beliau berpendapat sama dengan menggunakan goresan plat atau blok kayu. Komputer menjadi matriks iaitu cetakan digital mengambil tempat seperti kerja asli cetakan tradisional.

Manakala menurut Print Solo (2015), cetakan digital adalah teknik baru. Kaedah tersebut telah diterima sepenuhnya sebagai cetakan asal. Bukan penghasilan semula karya sedia ada seperti lukisan dan catan tetapi imej baru dalam penghasilan karya melalui sistem perisian yang berbeza. Cetakan digital layak menjadi medan eksperimen bagi membuka kemungkinan baru untuk artis yang berkait dengan kombinasi teknik tradisional. Menurutny lagi, Alison Lumb yang merupakan artis cetakan digital, beliau menggabungkan cetakan konvensional dan moden. Langkah awal biasanya bermula dengan sesi fotografi jalanan,