

***BODY HORROR* SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA  
SENI GRAFIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

oleh:

**Mahisa Gigat Wibhramayuga**

**NIM 1712807021**

**PROGRAM STUDI SENI MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2024**

***BODY HORROR* SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA  
SENI GRAFIS**



**Mahisa Gigat Wibhramayuga**

**NIM 1712807021**


Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salahsatu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Seni Murni  
2024

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

**BODY HORROR SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**


Diajukan oleh Mahisa Gigat Wibhramayuga, NIM 1712807021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Grafis, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 15 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn  
NIP. 19730327 199903 1 001/ NIDN. 0027037031

Pembimbing II




Warsono, S.Sn., M.A.  
NIP. 19760509 2003121 1 001/ NIDN. 0009057603

Cognate



Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn.  
NIP. 19820328 200604 1 001/ NIDN. 0028038202

Ketua Jurusan/ Ketua /Anggota  
Program Studi Seni Rupa Murni



Dr. Miftahul Munir, M.Hum.  
NIP. 197601042 009121 001/ NIDN. 0004017605

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Mohamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 1999031 001/ NIDN 0019107005



**“*Body Horror* adalah tentang bagaimana tubuh kita dapat berubah menjadi sesuatu yang bukan milik kita”**

**-David Cronenberg-**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Mahisa Gigat Wibhramayuga

NIM : 1712807021

Jurusan : Seni Rupa Murni

Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta

Judul Tugas Akhir : Body Horror sebagai inspirasi penciptaan karya seni grafis

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Grafis ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya, kecuali yang secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari penulis Laporan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus menerima sanksi berdasarkan tata tertib yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 15 Juni 2023

Mahisa Gigat Wibhramayuga  
NIM 1712807021

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa saya kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan anugerah-Nya sehingga saya mampu menyelesaikan penciptaan karya Tugas Akhir dengan baik.

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul Romantika Cinta Erotis sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis merupakan satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Sarjana Strata I (S-I) minat utama Seni Grafis, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Ucapan rasa syukur dan terima kasih juga saya persembahkan kepada segala pihak yang memberikan dukungan, bantuan serta bimbingan atas segala proses terwujudnya karya Tugas Akhir ini, yakni kepada:

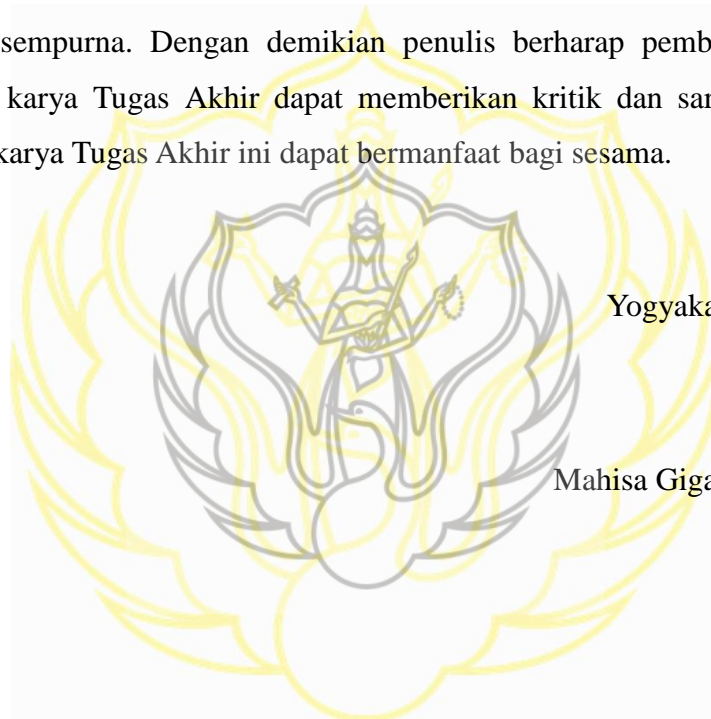
1. Ibu saya Suratinah, yang sering menyebut nama saya di dalam setiap doanya agar saya tetap sabar, kuat dan tidak goyah di dalam kehidupan yang keras ini. Terima kasih, tanpa ibu saya bukan apa-apa. Saya beruntung jadi anakmu.
2. Almarhum bapak saya Tri Joko Yoewono, juga rival abadi dalam seni yang telah menggembleng saya selama beliau hidup untuk tetap berdiri dan tertawa sebagaimana anak laki-laki akan dipersiapkan untuk menjadi tulang punggung keluarga di masa depan.
3. Leona Patria Devi, alien/ teman/ sahabat/ rumah/ api yang menghangatkan/ dingin yang membuat tangis/ langit sandekala yang tenang/ pelangi yang mempesona/ partner mengeluh selama kurang lebih 11 tahun ini. Terima kasih untuk semuanya, juga semua kegilaanmu, peliknya pola pikirmu dan kadar moodmu yang anomali, meskipun cukup sering membuatku mengerutkan dahi, bagaimana pun juga aku menyayangimu, Semoga dan selalu. (Hindia-Bayangkan Jika Kita Tidak Menyerah).
4. Bapak Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan masukan dan bimbingan selama proses pengerjaan Tugas Akhir.

5. Bapak Warsono, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing II yang juga telah memberikan support dan masukan di dalam mengerjakan penulisan laporan Tugas Akhir.
6. Ibu Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn. yang telah bersabar di dalam menghadapi keanehan dan kerumitan cara berpikir saya selama 7 tahun selama menuntut ilmu di kampus ini.
7. Bapak Dr. Miftahul Munir, M.Hum. yang telah memberikan toleransi kepada saya agar saya bisa menyelesaikan pendidikan S-1 di kampus ini.
8. Ibu Itsnaini Rahmadillah, M.Sn. yang telah berbaik hati memberikan kesempatan di detik-detik terakhir untuk melanjutkan Tugas Akhir saya.
9. Sulthan Azhar Ibrahim, sahabat yang mau berbagi keabsurdan hidup, yang tidak segan untuk blak blakan menghadapi saya selama 7 tahun ini. Terima kasih.
10. Baiq Indira Septari, partner yang menjadi tempat untuk saling sharing ide-ide konyol dan mengeluhkan kehidupan yang pahit ini.
11. Della Chintya selaku dosen jurusan Despro dan teman dekat saya yang membantu meneguhkan hati saya untuk menyelesaikan study S-1 ini.
12. Angelina Manar yang kadang jadi ibu tapi lebih sering bertingkah seperti adik saya.
13. Madasukma dan Ende Agung yang membantu dalam mendvelop karya Tugas akhir ini.
14. Andika Namasta yang sering memberikan *insight* dan referensi seni musik yang juga mempengaruhi visual Tugas Akhir saya.
15. Raafi Artha, Benigus dan Rifki Arrofik yang memberikan masukan dan *POV* yang berbeda di dalam seni rupa.
16. Fachrizal yang membantu saya di banyak hal selama berkuliah di kampus ini.
17. Anak-anak yang ada di Jalan Gelap Collective. Madasukma, Andika, Kidung, Manar, Della, Fachri, Ende, Danang, Ega, Odin, Ute. Terima kasih atas perjalanannya, ini menyenangkan, semoga selamanya.
18. Keluarga pensilterbang. Pak Andi, Sulthan. Umar, Veni, Cecil, Aditia dan teman-teman lainnya. Terima kasih untuk gelak tawanya. Terutama untuk pak

Andi, bapak yang selalu support dengan apa yang saya lakukan untuk kesenian. Terima kasih ilmunya.

19. Ompong *a.k.a* Radya, sahabat dari SMSR, rekan MC yang sama-sama berjuang untuk kelulusan, selamat atas kelahiran anak ke-3 nya.
20. Mamo, selaku teman di komunitas berang-berang, rekan MC dan kadang partner *deeptalk* dikala miskin. Selamat atas pernikahannya yang ketiga.
21. Teman-teman seni murni angkatan 2017, seperti Miko, Yepek, Bara, Asep, Herban, Wahyu dan teman teman lain yang tidak saya sebutkan satu-persatu.
22. Dan teman dan pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu. Terima kasih.

kata sempurna. Dengan demikian penulis berharap pembaca laporan dan penikmat karya Tugas Akhir dapat memberikan kritik dan saran. Penulis juga berharap karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi sesama.



Yogyakarta, 29 Mei 2023

Mahisa Gigat Wibhramayuga



## DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
ABSTRAK .....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan dan Manfaat .....	4
D. Penjelasan Judul.....	5
BAB II.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Konsep Penciptaan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Konsep Perwujudan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Konsep Penyajian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PROSES PERWUJUDAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Alat.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Bahan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Teknik.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Tahap Perwujudan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IV .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
I. Cover Vinyl .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
II. T-SHIRT .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Kesimpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Saran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSAKA .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2. 1 Tiga contoh referensi dari Manga Uzumaki karangan Junji Ito **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 2 Wujud Las Plaga sebelum berevolusi dan sesudah berevolusi dalam videogame Resident Evil 4.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 3 Monster *Organism* pada film body horror berjudul The Thing **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 4 Contoh karya Vince Locke untuk Cannibal Corpse..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 5 PEN TABLET .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 6 KOMPUTER.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 7 Piranti lunak Clip Studio .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 8 Piranti Lunak Photoshop .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 9 Piranti lunak Corel Draw X7.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 10 Mesin cetak DTF .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 11 Mesin Cetak HP Indigo 10000 ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 12 Mesin Press DTF .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 13 Kaos Polos Hitam dan Putih.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 14 Kertas Ivory 230 gr .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 15 Tinta Electroink .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 16 Proses sketsa untuk DTF .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 17 Proses inking untuk DTF .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 18 Proses coloring dan finishing untuk DTF ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 19 Proses sketsa untuk cover vinyl .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 20 Proses Inking untuk cover vinyl.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 21 Proses coloring dan finishing untuk cover vinyl..**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 22 Layouting DTF dengan software Corel Draw**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 23 Proses kalibrasi warna dengan tools level Adobe Photoshop sebelum dicetak.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 24 Proses layouting cover vinyl pada software Corel Draw ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 25 Tiga gambar di atas merupakan proses pemindahan media menggunakan mesin press DTF .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 26 Proses pemindahan media ke kertas cover vinyl..**Error! Bookmark not defined.**

## KARYA

- KARYA 1 ABDUCTION .....**Error! Bookmark not defined.**
- KARYA 2 *ARACHNOPHOBIA* .....**Error! Bookmark not defined.**
- KARYA 3 *TRIBUTE TO THE THING NO 1* .....**Error! Bookmark not defined.**

KARYA 4 *MOTHER AND SON*.....**Error! Bookmark not defined.**  
KARYA 5 *I SAW MY HAND AND I'M SCARED* .....**Error! Bookmark not defined.**  
KARYA 6 *THEY TRY TO TURN ME INTO AIR CONDITIONER MONSTERZZ*  
.....**Error! Bookmark not defined.**  
KARYA 7 *SANTET* .....**Error! Bookmark not defined.**  
KARYA 8 *REPTILIAN*.....**Error! Bookmark not defined.**  
KARYA 9 *TRIBUTE TO THE THING NO 2* .....**Error! Bookmark not defined.**  
KARYA 10 *SHE SPENT 9 MONTHS TO GIVE BIRTH TO AN ALIEN*.....**Error!  
Bookmark not defined.**  
KARYA 11 *GLUTTONY FROM 7 DEADLY SINS* ...**Error! Bookmark not defined.**  
KARYA 12 *BAD THING HAPPENS IF YOU DON'T USE CAFFEINE* .....**Error!  
Bookmark not defined.**  
KARYA 13 *AZAB ORANG CABUL*.....**Error! Bookmark not defined.**  
KARYA 14 *BABY BLUES*.....**Error! Bookmark not defined.**  
KARYA 15 *WHAT IF JESUS IS AN ALIEN?* .....**Error! Bookmark not defined.**



## DAFTAR LAMPIRAN

DATA DIRI MAHASISWA .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
RIWAYAT PAMERAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
POSTER PAMERAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATALOG .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DOKUMENTASI PAMERAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## ABSTRAK

*Body horror*, subgenre film fiksi horor, menitikberatkan pada eksplorasi distorsi mengerikan anatomi subjek. Melanggar batas-batas wajar, subgenre ini menghadirkan visualisasi grafis kerusakan, mutasi, atau degradasi fisik yang mengganggu secara psikologis. Baik manusia maupun non-manusia menjadi objek teror, memicu rasa takut, jijik, dan pertanyaan tentang trauma, identitas, dan kontrol sosial.

Meskipun tidak untuk semua orang, *body horror* menawarkan hiburan dan wawasan bagi para penikmatnya. Visualisasi digital dan eksekusi karya dengan teknik *digital print* yang detail membuka portal bagi penikmat horor awam untuk menjelajahi informasi baru dan mendapatkan perspektif segar. Tugas akhir ini, dengan fokus pada *body horror*, bertujuan untuk menjadi sumber referensi bagi para penikmat horor dan membuka jalan bagi pemahaman yang lebih mendalam tentang subgenre ini.

Kata kunci: *body horror*, distorsi anatomi, trauma, *digital print*, referensi.

## ABSTRACT

Body horror, a subgenre of horror fiction films, focuses on exploring the gruesome distortions of a subject's anatomy. Transgressing natural boundaries, this subgenre presents graphic visualizations of physically disturbing damage, mutations, or degradations. Both humans and non-humans become objects of terror, triggering feelings of fear, disgust, and questions about trauma, identity, and social control.

While not for everyone, body horror offers entertainment and insight for its enthusiasts. Detailed digital visualizations and execution of artwork using digital print techniques open a portal for casual horror enthusiasts to explore new information and gain fresh perspectives. This final project, focusing on body horror, aims to serve as a reference source for horror enthusiasts and pave the way for a deeper understanding of this subgenre.

Keywords: body horror, anatomical distortion, trauma, digital print, reference.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Film adalah salah satu bentuk dari berbagai macam media hiburan populer mainstream yang seiring waktu dikonsumsi oleh masyarakat (Bordwell & Thompson, 1990), baik dengan cara berbondong-bondong ke bioskop maupun menikmatinya secara lingkup kecil melalui berbagai jenis gawai seperti smart TV, laptop, PC, dan smartphone. Keberagaman teknologi ini memudahkan akses masyarakat terhadap film, sehingga mereka dapat menikmati berbagai jenis tontonan sesuai dengan preferensi dan kenyamanan masing-masing. Dengan akses yang semakin mudah, film telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, memberikan hiburan serta informasi bagi penontonnya.

Berbagai macam genre film disajikan dan diklasifikasikan untuk berbagai kalangan dan usia penikmatnya. Genre film horror, misalnya, adalah salah satu genre yang memiliki minat pasar tertinggi di Indonesia, bersaing cukup ketat dengan genre film drama dan komedi (Sopamena, 2022). Hampir setiap beberapa bulan sekali, genre ini selalu menampilkan film baru yang terpampang di jajaran poster bioskop. Ini menunjukkan bahwa film horror memiliki daya tarik yang kuat dan berkelanjutan bagi penonton di Indonesia, yang selalu menantikan kehadiran film-film terbaru dengan tema yang menegangkan dan menakutkan. Akan tetapi, pada dasarnya genre film horror tidaklah hanya sebatas film yang mengganggu ketenangan dan menakutkan penontonnya saja, di dalamnya terdapat gunung es yang mengklasifikasikan genre horror ini menjadi percabangan sub-genre horror. Di antara lainnya, seperti : *Supernatural horror* ( Sub-genre ini melibatkan elemen supernatural seperti hantu, setan, atau kekuatan gaib lainnya. Contoh terkenal adalah *The Conjuring* dan *Insidious* ), *Psychological Horror* ( Menekankan ketakutan psikologis dan mental daripada ketakutan fisik, sering kali mengeksplorasi kondisi kejiwaan karakter. Contoh: *Siksa Kubur* dan *Black Swan* ), *Slasher* ( Berfokus pada pembunuh berantai yang memburu dan membunuh sekelompok orang, biasanya dengan cara yang sangat brutal. Contoh: *Halloween* dan *Friday the 13<sup>th</sup>* ), *Found Footage* ( Menggunakan

gaya dokumenter atau rekaman yang ditemukan untuk menambahkan rasa realisme. Contoh: *The Blair Witch Project* dan *Keramat* ), *Zombie* ( Berfokus pada makhluk hidup kembali dari kematian, seringkali konflik dalam konteks apokaliptik. Contoh film: *Night of the Living Dead* dan *Train to Busan* ), *Vampire* ( Mengisahkan makhluk mistis yang hidup dari darah manusia, dengan berbagai aturan dan lore yang berbeda-beda. Contoh film: *Let the Right One In* dan *Blade* ), *Natural Horror* ( Menampilkan ancaman dari alam, seperti hewan atau bencana alam. Contoh film: *Jaws* dan *The Birds* ) dan *Body Horror* ( sebuah genre yang mengeksplorasi penyimpangan aneh atau gangguan psikologis terhadap tubuh manusia untuk menimbulkan kengerian. Contoh film: *The Fly* dan *Tusk* ).

Berbicara tentang sub genre *body horror*, dalam beberapa waktu yang lalu, ketika sedang berselancar di sebuah layanan *Over-The-Top* (OTT), penulis kebetulan menemukan sebuah film *body horror* nostalgia yang pernah ditonton semasa duduk di bangku Sekolah Menengah Kejuruan. Film tersebut berjudul *The Thing*, yang di-remake dan disutradarai oleh John Carpenter, berasal dari novel karya John W. Campbell yang berjudul *Who Goes There?*, diterbitkan pada tahun 1938. Film pertama adaptasi novel ini berjudul *The Thing From Another World* dan disutradarai oleh Christian Nyby, dirilis pada tahun 1951. Versi remake-nya rilis pertama kali pada tahun 1982 dan masuk dalam trilogi apokalips bersamaan dengan dua film lainnya yang berjudul *Prince of Darkness* dan *In the Mouth of Madness*, ketiganya disutradarai oleh John Carpenter. Film *The Thing* juga sempat diduga direboot pada tahun 2011, disutradarai oleh Matthijs Van Heijningen Jr, padahal ternyata versi Matthijs ini mengambil latar waktu sebelum film *The Thing* karya John Carpenter, sehingga lebih layak jika disebut sebagai prekuil.

*The Thing* merupakan sebuah film yang berfokus pada eksplorasi subgenre *body horror* atau horror biologis, *The Thing* memiliki premis sederhana dimana sekelompok ilmuwan Amerika yang bertugas di Antartika harus berhadapan dengan teror mematikan berupa entitas luar angkasa yang bisa menduplikasi makhluk hidup di Bumi, termasuk manusia. Premis ini menciptakan ketegangan yang intens dan mendalam, serta menonjolkan elemen ketidakpercayaan dan paranoia di antara karakter-karakternya .



Menurut penulis, sisi menarik dari film ini terletak pada efek praktikal yang digunakan untuk membentuk monster yang ditampilkan dalam film. Efek ini sangat mendetail dan mendekati realistis, karena pada tahun saat film dibuat belum ditemukan teknik komputer canggih seperti *CGI*. Pembuatan efek praktikal dalam film ini menggunakan teknik *sculpting* dengan silikon yang didasarkan pada anatomi makhluk hidup, mulai dari tekstur kulit, bentuk tulang, hingga organ dalamnya. Eksplorasi anatomi ini menghasilkan kesan yang menjijikkan dan mengerikan namun tetap indah dari segi artistik berkat kedetailan dan bentuk organ di tubuh makhluk hidup yang sedang bermutasi .

Eksplorasi *body horror* sebenarnya sering ditemukan dalam karya seni rupa dua dimensi dan tidak selalu dalam bentuk *sculpture*. Genre ini bisa dilihat dalam ilustrasi komik retro sci-fi, game, cover album, atau *merchandise band grindcore* dan sebagainya. Ciri khas anatomi dalam genre *body horror* dapat dieksplorasi secara visual dan tentu dapat diimajinasikan karena visual yang dihasilkan mirip dengan karakteristik karya surealisme. *Body horror*, dengan bentuk visual yang aneh dan menakutkan, juga dapat ditemukan dalam berbagai medium lain yang memanfaatkan imajinasi dan kreativitas untuk menciptakan karya yang mengejutkan dan memprovokasi. Pengaplikasian visual yang berasal dari ide yang berkaitan dengan genre-genre bertema horror sebenarnya sudah sering dilakukan oleh penulis, dikarenakan profesi penulis yang juga menjadi *illustrator* untuk cover album dan cinderamata beberapa band yang menggunakan tema horror sebagai visual kontennya. Meskipun begitu, penulis bisa dikatakan jarang mendapatkan *commission work* ilustrasi yang spesifik bertema *body horror*.

Dari sinilah muncul ide untuk menjadikan *body horror* sebagai inspirasi awal dalam penciptaan karya seni grafis. Visualisasi dari genre ini guna memberikan kebebasan artistik yang luas, memungkinkan seniman untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk yang tidak biasa dan menantang batasan konvensional dalam seni. Kombinasi elemen-elemen menakutkan dan estetika surealis menciptakan hasil karya yang unik dan memikat, memberikan pengalaman visual yang berbeda bagi penikmat seni . Dari sinilah yang melatarbelakangi *body horror* sebagai sebagai ide awal untuk penciptaan karya seni grafis.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengeksplorasi visual body horror ke dalam karya seni grafis?
2. Bagaimana imajinasi dari body horror divisualisasikan dalam seni grafis?
3. Teknik apakah yang digunakan untuk mewujudkan karya seni grafis?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### 1. Tujuan

- a. Sebagai syarat serta pertanggungjawaban Penulis dalam menempuh pendidikan, guna mendapatkan gelar sarjana Seni pada program studi Seni Murni.
- b. Sebagai bentuk terapi penulis untuk mencari *satisfaction* atas topik yang diminati.
- c. Berbagi pengalaman dan preferensi yang didapat selama perjalanan pencarian tersebut kepada masyarakat.

### 2. Manfaat

- a. Menunjukkan peran seni kepada masyarakat luas bahwa seni dapat menjadi sebuah media untuk meluapkan segala sesuatu yang bersifat personal menjadi sebuah karya
- b. Menyuguhkan karya dan sudut pandang berbeda yang dapat dinikmati oleh masyarakat.

#### D. Penjelasan Judul

Berdasarkan dengan penjelasan yang sudah dipaparkan, untuk memperjelas pengertian judul tugas akhir ini diperlukan penegasan dan batasan arti judul yang dikemukakan sebagai berikut :

1. Pengertian kata Body /'badi/ dalam Bahasa Indonesia adalah sebuah kata benda yang berarti “tubuh”. Mengacu pada *Oxford English Dictionary* kemungkinan besar kata ini berhubungan dengan bahasa Jerman kuno dan Jerman Modern yang dapat diartikan dengan bagian tubuh, mayat, atau bahkan bagian pakaian wanita.
2. Horror /'hɒrər/ berasal dari bahasa Latin “horror” yang memiliki arti yang sama, yaitu perasaan takut atau ngeri. Kata ini berasal dari kata kerja Latin “*horrere*”, yang berarti "bergetar" atau "merinding". Dalam konteks bahasa Latin klasik, “horror” awalnya mengacu pada reaksi fisik terhadap ketakutan atau kecemasan, seperti kulit yang merinding atau bulu kuduk yang berdiri
3. *Body Horror* atau yang biasa disebut Horor Tubuh adalah sebuah subgenre film horror yang fokus terhadap eksplorasi penyimpangan dan gangguan psikologis terhadap struktur pembentukan anatomi makhluk hidup, menampilkan hal-hal yang tidak dapat diungkapkan yang dilakukan oleh makhluk hidup sewajarnya terhadap tulang dan daging, tetapi meskipun begitu body horror memberikan fokus khusus pada proses dan makna unik di balik efeknya.
4. Istilah “*Body Horror*” pertama kali digunakan oleh Phillip Brophy dalam artikelnya tahun 1982 yang berjudul “*Horrority: The Textuality of the Contemporary Horror Film*”. Phillip menciptakan istilah ini untuk menjelaskan subgenre yang mulai muncul pada periode singkat keemasan film horor kontemporer ( Brophy, Phillip. “*Horrority: The Textuality of the Contemporary Horror Film.*” *Diacritics*, vol. 12, no. 2, 1982, pp. 16-27 ). Seperti yang dikatakan Linda Williams seorang ahli film yang mendefinisikan reaksi horor disejajarkan dengan melodrama dan pornografi dan menyebutnya sebagai “*genres of excess*” , yang ditampilkan untuk membangkitkan emosi ekstrem. Karya-karya semacam itu berusaha untuk menyentuh dan menggoyangkan neurosis tertentu, menyebabkan reaksi fisiologis (Williams, 1991).

Horor tubuh biasanya mendorong bahkan hingga memaksakan bentuk fisik subjek sampai batasnya dan bahkan melebihinya. Meskipun visualnya bisa terasa seperti spektakel kosong bagi yang belum berpengalaman, Body horror adalah subgenre yang cenderung untuk memberikan komentar sosial. Setidaknya dalam contoh-contoh yang baik, rasa jijik yang kasat mata yang ditampilkan oleh subgenre unik ini jarang tanpa tujuan.

5. Seni Grafis digolongkan dalam kegiatan seni rupa yang perwujudannya dalam bentuk dua dimensi (dwimatra). Proses penciptaan karya seni grafis dilakukan dengan bermacam-macam medium, proses, dan teknik cetak. (Madijono, 2019)

Mengacu pada pemaparan penjelasan di atas dan teori dari Linda Williams tentang *body horror*, penulis berusaha mengeksplorasi visual *body horror* secara maksimal demi menggabungkan keindahan, absurditas, dan kengerian menjadi karya visual grafis yang menarik. Tema yang dipilih pada Tugas Akhir ini didasari oleh rasa penasaran dan ketertarikan pribadi pada sub-genre *body horror* sebagai inti dalam menciptakan karya seni murni yang menggunakan teknik grafis.

