

**“THE DARK DIARY”
SEBUAH VISULISASI HOROR**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Decki Firmansah

NIM 0211537021

**MINAT UTAMA SENI LUKIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2009**

**“THE DARK DIARY”
SEBUAH VISULISASI HOROR**



PENCIPTAAN KARYA SENI

**Decki Firmansah
NIM 0211537021**

**MINAT UTAMA SENI LUKIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2009**

“THE DARK DIARY”
SEBUAH VISULISASI HOROR

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3041 / H / S / 2009
KLAS	
TERIMA	29-8-2009



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang Seni Rupa Murni
2009

Proposal Tugas Akhir Karya Seni berjudul :
“THE DARK DIARY” SEBUAH VISUALISASI HOROR diajukan oleh Decki Firmansah, NIM 0211537021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal:

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Subroto Sm., M Hum.
NIP. 130354417

Pembimbing II/ Anggota



Drs. Wardoyo Sugianto
NIP. 130531385

Cognate/ Anggota



Drs. Titoes Libert
NIP. 1316611170

Ketua Program Studi Seni Murni/
Ketua Jurusan Seni Murni/ Ketua



Dra. Nunung Nurdjanti, M. Hum.
NIP. 131567132



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Dr. M. Agus Burhan, M. Hum.
NIP. 131567139

HALAMAN PERSEMBAHAN



*Kupersembahkan Tugas Akhir ini kepada Almarhum Ayah dan
Keluarga Besar H M Thoha S yang selalu mendukung pilihanku...*

KATA PENGANTAR

Segala puji-syukur penulis panjatkan kehadiran Gusti Allah, karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya maka penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini sesuai dengan apa yang penulis harapkan. Selanjutnya tidak lupa penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang selama ini telah membantu memberikan perhatian, waktu, pikiran dan tenaga juga kritik dan saran, mulai dari proses penyusunan karya tulis, pembuatan karya hingga terselenggaranya pameran tugas akhir ini.

Terima kasih kepada :

1. Drs. Subroto Sm., MHum., selaku Dosen Pembimbing I
2. Drs. Wardoyo Sugianto, selaku Dosen Pembimbing II
3. Drs. Syafrudin MHum., selaku Dosen Wali
4. Drs. Titoes Libert, selaku *Cognate*
5. Dra. Nunung Nurdjanti, M Hum selaku Ketua Jurusan Seni Murni merangkap Ketua Program Studi Seni Murni
6. Dr. M.Agus Burhan .M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa
7. Prof. Drs. Soeprpto Soedjono, M.F.A., Ph.D, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
8. Segenap Dosen Program Studi Seni Rupa Murni yang telah memberi bimbingan selama penulis menjalani studi
9. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia
10. Ayahku H.M Thoha S (*Alm.*) dan Ibu tercinta Hj. Siti Romlah

11. Seluruh keluarga besarku, kakak, keponakan-keponakanku, terimakasih atas segala dukungannya
12. Kristiana Wulandari, terimakasih sudah menjadi patner selama ini
13. YE Agung dan Rina, Ikak Ayu atas transkripnya, keluarga besar 2002 crew, Hahan, Blangkon, Leakeh, Iyok, Hendra HeHe, Iwan Pandir, Gurit (Kak Erfi), Rudi Lampung, Rudi Atjeh, Sadat, Indun, Moki, Winsor Zakaria, Gogik Makawimbang, Edi Polize, Jurassic Pur, Pak Bambang Toko, Wimo Ambalabayang dan keluarga besar Mess 56, Wedhar dan Yuvita, Andi Ramdani, 2001 crew, Ditprat, Timbul, Toto, Danang, Timbul, Wisnu Auri. Adik-adik kelas: Domi, Gobram hari-hari love melulu, Ahmad Oka, Karel Lung, Tatsoy dan Anggi, Gintani GAS, Peteks, Elia. Teman lembur: Beck, Horton Heat, Nick, Cave, Warkop Prambors, Far Cry, GuanaBatz, BurnOut Paradise, The Deltas, gta4, Godfather, Edson, dan Tawa Sutra
14. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu karena telah membantu hingga terselesikannya Tugas Akhir ini

Yogyakarta, Juli 2009

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul ke-1.....	i
Halaman Judul ke-2.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	3
B. Rumusan Penciptaan.....	7
C. Judul Tugas Akhir.....	7
D. Tujuan dan Manfaat.....	9
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN DAN KONSEP PEMBENTUKAN.....	10
A. Konsep Penciptaan.....	10
B. Konsep Pembentukan.....	14
BAB III. PROSES PEWUJUDAN.....	26
A. Bahan.....	26
B. Alat.....	27
C. Teknik.....	27
D. Tahapan-tahap Perwujudan.....	28

BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	34
BAB VI. PENUTUP.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN.....	62



DAFTAR GAMBAR

A. Foto Acuan

1. Gb. 1. Komik karya Lee Bremejo 15
2. Gb. 2. *Rat Fink*, karya Ed Roth 18
3. Gb. 3. Karya Johny Crap 19
4. Gb. 4. Salah satu bagan komik karya Paul Pope 20
5. Gb. 5. Jason Shawn Alexander 22
6. Gb. 6. *Hot rod race* karya Robert Williams 24

B. Foto Tahapan dalam Melukis

7. Gb. 7. Alat dan bahan yang disiapkan 30
8. Gb. 8. Sketsa di atas kertas 31
9. Gb. 9. Membuat blok warna 31
10. Gb. 10. Memindahkan sketsa pada kanvas 32
11. Gb. 11. Memberikan warna pada obyek dan *background* 32
12. Gb. 12. Membuat detail lukisan 33
13. Gb. 13. Dibubuhkan tanda tangan 33

C. Foto Karya

14. Gb. 14. *Icarus* 35
15. Gb. 15. *A Beautifull Lose* 37
16. Gb. 16. *Hunting Time* 39
17. Gb. 17. *Finding Neverland* 40
18. Gb. 18. *Fankenstein* 42
19. Gb. 19. *Pasca Gegar Otak* 43

20. Gb. 20. <i>Escape From Haunted Town</i>	44
21. Gb. 21. <i>No Mercy</i>	45
22. Gb. 22. <i>Lonely King</i>	46
23. Gb. 23. <i>Kill Your Lazy Mood</i>	47
24. Gb. 24. <i>Prison Break</i>	48
25. Gb. 25. <i>Mak Lampir</i>	49
26. Gb. 26. <i>Gerandong</i>	50
27. Gb. 27. <i>Mummy</i>	51
28. Gb. 28. <i>Warewolf</i>	52
29. Gb. 29. <i>Jason Voorhees</i>	53
30. Gb. 30. <i>Joker</i>	54
31. Gb. 31. <i>Hot Chick And Swallow Demon</i>	55
32. Gb. 32. <i>Buto Ijo</i>	56
33. Gb. 33. <i>Tsunamiphobia</i>	57

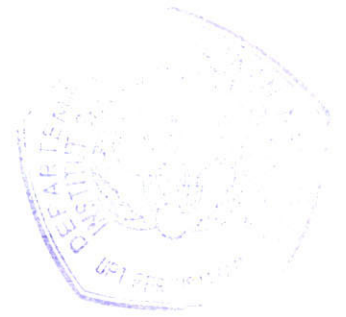
DAFTAR LAMPIRAN

A. Biodata	62
B. Foto Poster Pameran	65
C. Katalog	66
D. Foto Suasana Pameran	67



BAB I

PENDAHULUAN



Di masa kini, baik dalam tataran wacana maupun praktik, persolan seni tinggi (*high art*) dan seni rendah (*low art*) tidak lagi relevan untuk diperdebatkan. Karena hal itu sudah bukan menjadi masalah penting dalam dunia seni rupa dan telah dianggap selesai. Publik seni rupa pun telah menerima kenyataan sejarah runtuhnya tembok pemisah pengkategorian itu. Selanjutnya masih dalam ranah seni, antara yang sakral dan profan tak lagi terbentang suatu jarak. Seni dan kehidupan dileburkan, terutama sejak seniman-seniman *Pop Art* di Amerika menggelar karya-karya mereka. Menurut Lawrence Alloway,

“Seni pop sebenarnya mencerminkan “estetika dari hal yang tumpah-ruah”. Artinya apa yang berlimpah di sekitar kita, yang semula sekedar dianggap sebagai barang-barang biasa dan dikategorikan sebagai bukan karya seni, itu semua kemudian dianggap sebagai karya seni”.¹

Menunjuk pada relasi antara “barang seni” dengan pengkonsumsianya oleh massa, seni tinggi mendapat penentangan yang hebat. Yang sekarang terjadi adalah sebetulnya demokratisasi seni, hierarki antara seni murni dan seni terapan menghilang. Misalnya saja, kriya (*craft*), desain, atau seni jalanan semacam grafiti pun tak lagi dipandang lebih rendah dari lukisan. Entah itu patung, lukisan, komik, ilustrasi, kartun, animasi, film, dan sebagainya, duduk pada posisi yang setara. Bukannya saling menggusur dan mengungguli, justru masing-masing keberadaannya bisa saling melengkapi.

¹ Hikmat Budiman, *Pembunuhan yang Selalu Gagal*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002), h.159

Pemahaman semacam itu diperkuat lagi dengan mulai munculnya gerakan *Lowbrow* yang awalnya berkembang di wilayah Los Angeles dan Florida Selatan, Mulai sekitar tahun 1994, *Lowbrow* tumbuh seiring dengan terbitnya majalah *Juxtapoz* yang dibuat oleh seorang seniman, Robert Williams. Meskipun konsep dan praktek gerakan ini telah ada jauh sebelumnya, salah satu akar gerakan ini bisa ditilik pada masa jauh sebelumnya yaitu masa “hot rod” (modifikasi tipikal mobil Amerika dengan mesin yang besar) pada dekade 60-an di California Selatan yang identik dengan Rat Fink. Rat Fink adalah ikon kartun yang melekat pada karakter “hot rod” gubahan seniman Ed “Big Dady” Roth.

Selain tidak mempedulikan konsep seni tinggi (*high art*), *Lowbrow* juga mengakomodir beberapa perilaku subkultur. Misalnya saja Rat Fink yang mengungkap suatu karakter gerakan *Lowbrow* melalui ironi dan *counter* dari keramahan, kelucuan, dan kemapanan tokoh kartun populer Mickey Mouse. Pada perkembangan selanjutnya, karya-karya *Lowbrow* tersebut banyak menginspirasi seniman-seniman muda, termasuk juga penulis. Karena *Lowbrow* dianggap lebih dapat merepresentasikan permasalahan dan kegelisahan khas anak muda dan kekiniannya. Terlebih mereka yang hidup dalam lingkungan perkotaan, dimana tersedianya pilihan dan akses.

Sesuai yang telah menjadi pemahaman penulis, bahwa produk-produk semacam komik, ilustrasi, *cover* kaset, maupun mainan, bukan suatu sampah atau “barang seni” kelas dua. Lukisan dan ilustrasi adalah sama-sama produk kreatif, yang masing-masing membutuhkan gagasan dan ketrampilan yang tidak sederhana. Ditambah dengan kebiasaan penulis yang juga bersinggungan dan

mengerjakan karya-karya semacam itu. Secara sadar atau tidak, ikut mempengaruhi cita rasa dan konsep berkesenian yang penulis pilih. Dari gagasan semacam itu lahirlah “*The Dark Diary*”. Suatu rekaman tentang keseharian yang diartikulasikan dengan citra-citra bernafas horor dalam medium seni lukis.

A. Latar Belakang Penciptaan

Diantara banyaknya langgam lukisan, gambar ilustrasi, film, atau komik yang ada, penulis merasa lebih berhasrat dengan kecenderungan visual yang bernuansa mengerikan dan seram. Tentu, pangkalnya adalah permasalahan selera, dan menurut anggapan banyak orang, selera merupakan hal yang tak bisa diperdebatkan. Meskipun demikian, bukan berarti sebuah selera terhadap sesuatu hal tiba-tiba bisa muncul begitu saja tanpa sebab dan asal-muasalnya. Selera selalu berpaut dengan memilih. Sebebas-bebasnya seseorang untuk memilih, dalam arti tertentu tidak sepenuhnya bebas. Manusia selalu tak bisa lepas dari pengaruh pengalaman, pengetahuan, lingkungan, dan mungkin juga gen bawaan. Justru dari hal-hal demikianlah hidup manusia digerakan, di samping naluri atau *insting* yang melekat padanya.

Motivasi yang melandasi untuk memilih selera tertentu dan mengabaikan yang lain bisa muncul dari niat yang sadar, tetapi tidak seratus persen demikian. Dalam diri individu, juga selalu beroperasi ketidaksadaran. Tak heran jika kerap kali seseorang gagal memberikan alasan yang cukup tepat pada pilihan seleranya sendiri.

Pilihan seseorang pada selera tertentu bisa ditilik dari latar belakang, masa lalu, dan kebiasaanya. Di balik sebuah pilihan tersusun fakta-fakta historis yang begitu personal. Demikian pula seperti yang terjadi pada penulis. Ada peristiwa yang telah dialami penulis dan bisa dijadikan suatu alasan yang cukup kuat mengenai kecenderungan selera penulis terhadap bentuk visual dengan kekhasan tertentu. Satu kejadian dimasa kecil yang memukul perasaan, yang tak bisa dilupakan dan terus membayang dalam benak penulis.

“Perasaan disifatkan sebagai suatu keadaan jiwa sebagai akibat dari adanya peristiwa-peristiwa yang pada umumnya datang dari luar dan peristiwa-peristiwa tersebut pada umumnya menimbulkan kegoncangan-kegoncangan pada individu yang bersangkutan.”²

Kejadiannya tentang persahabatan penulis dengan seekor kucing peliharaan penulis. Waktu masih duduk di bangku kelas 4 Sekolah Dasar, banyak waktu yang penulis habiskan bersama, seperti bermain dan sebagainya. Kucing ini sangat jinak, bahkan ketika penulis berangkat sekolahpun dia mengikuti penulis sampai kurang lebih 150 meter dari rumah. Pada suatu hari penulis pergi berlibur ke rumah saudara penulis selama 1 minggu. Sebelum berangkat kucing itu sangat manja dan tidak mau berpisah. Penulis sempat berpesaan dengan Ibu penulis supaya kucing itu dijaga, dan ternyata itu merupakan pertemuan terakhir penulis dengan si kucing. Sepulang dari liburan, penulis baru mengetahui kalau kucing itu sudah mati karena tercebur ke dalam sumur. Karena ini merupakan pertama kalinya penulis kehilangan teman yang sangat penulis sayangi, maka peristiwa ini tidak bisa hilang begitu saja.

² Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum* (Yogyakarta : ANDI, 2001), h.139.

Itulah peristiwa suram yang menyebabkan timbulnya perasaan kehilangan yang tak tergantikan. Meskipun telah lama berlalu tetapi jejak traumatis itu tetap ada. Menyinggung persoalan trauma, F. Budi Hardiman menulis,

“Trauma adalah bekas atau torehan dari suatu peristiwa negatif dimasa silam. Peristiwa adalah peristiwa karena di dalamnya seorang manusia bukanlah tuan atas dirinya. Manusia ini terseret ke dalamnya dan menjadi bagian darinya. Peristiwa negatif adalah kehadiran sesuatu yang menakutkan atau menyedihkan, dan manusia terseret ke dalam hal yang menakutkan itu tanpa mampu mengendalikan dirinya.”³

Ada sesuatu yang terus berjalan secara otomatis dan susah sekali dihentikan dalam trauma, sehingga secara bawah sadar bayangan peristiwa suram itu selalu hadir dalam kenangan yang menyeramkan. Kenangan yang justru menajam saat penulis ingin melupakannya.

Persoalan traumatik dan kekinian F. Budi Hardiman menambahkan,

“...basis trauma memang adalah peristiwa, tetapi trauma itu sendiri tidak berciri peristiwa. Dia adalah bekas yang membekukan peristiwa dan menghadirkan kembali serta melebih-lebihkan sisi gelapnya. Karena itu juga trauma bagaikan seorang diktator yang mendikte kekinian korbannya. Meskipun bertumpu pada peristiwa, trauma adalah anti-peristiwa.”⁴

Kenangan selalu terhubung dengan yang lampau. Sesuatu peristiwa yang telah dilalui tidak lagi hadir dengan bayangan yang sama, kehadirannya kembali selalu dengan menampilkan wajahnya yang terdistorsi. Trauma telah memerangkap penulis dan menjadikan kenangan tersebut semakin bertambah suram. Tidak bisa dipungkiri dan dielak bahwa kenangan dari kejadian tersebut

³ Trienal Seni Grafis Indonesia 2003 (Bentara Budaya, Jakarta, Yogyakarta, September, 2003), h.70.

⁴ *Ibid.*, h. 70

telah membentuk diri penulis. Termasuk juga ikhwal ketertarikan penulis pada gubahan-gubahan visual yang suram hingga sekarang ini.

Selanjutnya hal-hal yang berbau horor semakin mendapat tempat di hati penulis terutama dalam wujudnya yang kasat mata, seperti komik dan film animasi dengan tengkorak, jerangkong, dan makhluk-makhluk seram yang berciri komikal. Hal ini juga tak lepas dari kegemaran penulis pada seni rupa dua dimensi sedari kecil karena begitu tertariknya dengan animasi dan komik yang *bre-genre* demikian, sudah sepantasnya andai ada seseorang yang menyertakan penulis masuk urutan terdepan dalam daftar penggemar sutradara handal Tim Burton, dan komikus Brom, Todd Mc Farlane yang melahirkan tokoh '*Spawn*'. Bahkan karena kecenderungan tersebut semakin menguat, penulis sering dimintai tolong membuat *artwork* untuk band *indie* lokal, yang kebetulan tertarik dengan karya-karya penulis

Ada kebanggaan yang dirasakan dengan memiliki selera visual yang menampakkan kesan horor dan nuansa suram. Tetapi di sisi yang lain penulis juga ingin menceritakan banyak hal yang begitu dekat dengan kehidupan penulis sendiri. Pengalaman, perasaan sedih, gembira, keinginan, dan lingkungan sekeliling perlu untuk dicatat supaya tidak sekedar berhenti atau dilewatkan begitu saja. Agar tujuan keduanya bisa tercapai dan berwujud, mengungkap ha-hal yang dekat tersebut disampaikan dengan bahasa visual yang paling akrab dengan penulis.

A. Rumusan Penciptaan

1. Apakah sebenarnya yang menarik dari “ The Dark Diary”, dan bagaimana hal itu dapat terjadi, khususnya dalam kehidupan penulis?
2. Bagaimana cara mengaktualisasikan “The Dark Diary” dalam penciptaan seni lukis?

C. Judul Tugas Akhir

Judul merupakan salah satu pintu diantara banyak pintu yang lain untuk masuk dan lebih memahami maksud penulis. Meskipun tafsir seseorang tak harus sama dan seragam, penjelasan judul merupakan upaya penulis untuk membuka pintu itu lebar-lebar sekaligus agar semakin terbukanya dialog dengan khalayak. Disamping bertujuan agar pembahasan yang dilakukan lebih terfokus dan meminimalkan kerancuan yang tidak perlu.

Mengait antara gagasan dan karya yang disajikan, dalam tugas akhir ini judul “*The Dark Diary*” Sebuah Visualisasi Horor berarti,

Dark : berasal dari bahasa inggris yang berarti, kegelapan, waktu malam, gelap, tua, suram.⁵

Diary : (book for) daily record of events, etc.⁶

(buku untuk, rekaman kejadian sehari-hari, dan lain-lain)

Visualisasi : pengungkapan suatu gagasan atau persaan yang menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya.⁷

⁵ John M Echols & Hassan Sadilly, *Kamus Inggris-Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 1990), p.164

⁶ AS Hornby, *Oxford Advanced*, (Oxford: Oxford University Press, 1985), p.238

Horor : 1. yang menimbulkan perasaan ngeri atau takut yang amat sangat.⁸

2. *The word "horror" derives from the latin "horrere"- to stand on end (as hair standing on end) or to bristle- and the old French "orror" –to bristle or to shudder. And though it need not be the case that our hair must literally stand on end when we are art-horrified, it is important to stress that the original conception of the word connected it with an abnormal (from the subject's point of view) physiological state of felt agitation.*⁹

Dari batasan arti kata yang telah dirujuk, judul "*the dark diary*" Sebuah Visualisasi Horor berarti rekaman atau catatan sehari-hari dalam bentuk visual yang bersifat suram maupun gelap dengan karakternya yang bisa memunculkan situasi kejiwaan, ketakutan, atau perasaan ngeri. Sedangkan "*The Dark Diary*" sendiri adalah penamaan yang sengaja diterakan oleh penulis untuk menandai gagasan dari karya-karyanya yang telah dikerjakan.

Jadi "*The Dark Diary*" tidak melalui representasi dari peristiwa pengalaman, perasaan, harapan, pikiran atau realitas yang suram. "*The Dark Diary*" bisa berangkat dari pengalaman atau situasi apa saja. Bahkan sangat dimungkinkan untuk berangkat dari situasi yang cerah ceria, yang jauh dari kesan suram. Pilihan frasa "*The Dark Diary*" lebih menunjuk pada idiom visual yang digunakan dalam merepresentasikan segala sesuatu yang berasal dari dalam diri dan lingkungan sosial penulis. Sedangkan *dark*-nya dimaksudkan sebagai ciri khas karya seni lukis yang telah penulis kerjakan dengan menggunakan unsur-unsur yang membentuk horor.

⁷ Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Edisi Kedua (Jakarta: Balai Pustaka, 1999), h.1120

⁸ *Ibid.*, h.358

⁹ Noel Carroll, *The Philosophy of Horror*, (New York & London : Routledge, 1990), p. 24

D. Tujuan dan Manfaat

Setiap karya seni yang dipersiapkan untuk dihadirkan pasti mengandung tujuan tertentu, dan juga termasuk harapan-harapan seniman ketika karya yang diciptakannya diapresiasi oleh khalayak. Tujuan dan manfaat dalam berkarya yang berpijak pada gagasan "*The Dark Diary*" adalah:

Tujuan

1. Memenuhi syarat studi akhir di ISI Yogyakarta.
2. Mengaktualisasikan diri melalui "*The Dark Diary*" dengan visualisasi yang berciri horor.
3. Menguraikan berbagai peristiwa yang dialami penulis, yang dibingkai dalam "*The Dark Diary*".
4. Menajamkan gagasan dan mengolah ketrampilan dalam melukis.

Manfaat

1. Sebagai bahan dokumentasi dan *database* proses kreatif.
2. Berbagi pengalaman dengan orang lain melalui lukisan.
3. Membangun komunikasi dengan orang lain.
4. Media untuk menampung dan menyampaikan angan-angan serta opini.