

JUNKIE LAND
Sebuah Ungkapan Visual Tentang
Negeri Impian



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh
Daud Mahagni K.A.

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

2014

JUNKIE LAND
Sebuah Ungkapan Visual Tentang
Negeri Impian



Daud Mahagni K.A.

NIM 071 1867 021

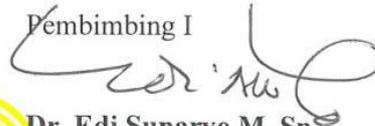
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S-1
dalam bidang Seni Rupa Murni
2014

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

JUNKIE LAND sebuah ungkapan visual tentang negeri impian diajukan oleh Daud Mahagni K.A., NIM 0711867021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 23 Juni 2014 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Dr. Edi Sunaryo M. Sn
NIP.19510904198103 1 002

Pembimbing II



Bambang Witjaksono M. Sn
NIP. 19730327199903 1 001

Cognate / Anggota



A.C. Andre Tanama, M.Sn.
NIP. 19820328200604 1 001

Ketua Jurusan Seni Murni/Ketua
Program Studi Seni Rupa Murni/
Ketua/Anggota



Wiwik Sri Wulandari, M.Sn.
NIP. 197605102001122001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des.
NIP. 195908021988032001

*Karya ini penulis persembahkan untuk Tuhan Yesus, Ibu Kaswati dan mbah Kasmonah,
Bp. I. Soetijo P.*



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Semesta Alam atas segala hal yang telah Ia berikan hingga terwujudnya laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Grafis ini.

Pencapaian penulisan Laporan Tugas Akhir berikut merupakan bagian dari tujuan penulis selama proses studi dan diajukan untuk memenuhi syarat gelar sarjana dalam Seni Grafis di jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Keterlibatan dari semua pihak merupakan sumber dukungan serta bantuan yang tak ternilai dan tak dapat dilupakan. Untuk itu penulis mengucapkan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Edi Sunaryo, M.S, selaku Dosen Pembimbing I, yang telah sabar membimbing dan mengarahkan penulis dalam proses penciptaan Tugas Akhir Junkie Land
2. Bapak Bambang Witjaksono, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II, yang tak bosan memberikan support dan masukan positif guna terwujudnya karya Tugas Akhir Junkie Land
3. Bapak A.C. Andre Tanama selaku cognate, dan teman sharing yang menyenangkan dan selalu memberi masukan positif kepada penulis dalam berkarya
4. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Murni
5. Bapak Drs. Ag. Hartono M.Sn, selaku Dosen Wali, yang selalu mengajak bercanda, dan memberikan kritik dan saran yang membangun
6. Ibu Dr. Suastiwi Triadmodjo, M.Des. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa
7. Ibu Prof. DR. A.M Hermien Kusmayati, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
8. Bapak Dr. Edi Sunaryo, M.S, bapak Bambang Witjaksono, M.Sn, bapak A.C. Andre Tanama, M.Sn, bapak Agus Yulianto yang menjadi sumber inspirasi penulis dalam berkarya

9. Penulis berterimakasih kepada Alm. Ibu Kaswati, terimakasih untuk segala kesabaran dan kelemah lembutan, dan sudah membimbing dan menemani penulis selama 19 tahun
10. Penulis berterimakasih kepada Alm. Mbah Kasmonah, terimakasih untuk segala kesabaran dan kelemah lembutan, selama 22 tahun, juga tidak pernah bosan untuk selalu mengingatkan penulis untuk rajin ke Gereja, dan tetap berdoa, dan membuat bangga keluarga
11. Ayah penulis bp. Ibert Soetijo P. yang selalu mendoakan dan memberi semangat secara tidak langsung, serta membantu penulis dalam mewujudkan karya Tugas Akhir ini
12. Kedua kakak penulis tercinta Mas Yosua Prana Arja dan Mas Hagai Prajna Aji Asitya yang selalu mensupport baik materi maupun mental
13. Adikku tercinta Hizkia Mahadhika maaf penulis tidak bisa menjadi contoh sebagai kakak yang baik
14. Mak jum yang selalu mendoakan penulis, dan terimakasih atas masakannya selama ini
15. Sahabat penulis Antonia Maria Larasati Oleona (Laras dkv 2008) yang menjadi teman sharing dan selalu mensupport penulis disaat putus asa
16. Sahabat komunitas Tangan Reget (Yanuar Nugroho, Yucki Windu Aji, Ungki Prasetyo, M. Saifutibyan, M. Iqbal Agustian, Y.M. Fakri Syarani, Irvin Agus Setiawan, Anggalasa Aranela, Rizal Eka Pramana, Mulia Arvand, Saiful Anwar, Eko Saputro, Chandra Irmawan) dan teman-teman angkatan 2007, Ardiansyah patung, L. Krisna H.S., Abimanyu Papu, Dedi, Martha Nanda, Andri panjoel dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih untuk supportnya

17. Kedua sahabat penulis Anggalasa Aranela dan Rizal Eka Pramana yang tak pernah lelah memberikan kritik dan saran dalam karya dan selalu mensupport penulis disaat penulis putus asa dan kehabisan ide, dan menjadi inspirasi penulis dalam berkarya.
18. Pak Karman yang selalu mensupport penulis
19. Bunga Narcissia Sanjaya yang telah mengajarkan penulis rasanya sakit hati, dan mensupport penulis secara tidak langsung dan menjadi inspirasi penulis dalam berkarya
20. Mas Agus Wibowo (mas koject) yang mengajarkan penulis teknik sablon, dan Farruk Malik Nugroho (miruk) yang mengajarkan penulis menggunakan corel, dan photoshop, dan mas sukat yang mengajarkan penulis teknik stencil dan bersedia meminjamkan kompresornya
21. Sahabat penulis Alexius Aditya, Aditya Widiyanto, Stefanus Fajar, Cintya yang jauh-jauh dari semarang hadir dalam pembukaan pameran dan selalu memberi semangat kepada penulis, juga mbak Novi Ho yang jauh-jauh dari Tangerang bersedia menghadiri pembukaan pameran, juga Aditya Wisnu yang selalu memberi semangat
22. Teman-teman dan warga di kampung Kalilangse Semarang yang selalu mensupport penulis
23. Seluruh Teman-Teman, Dosen, Staf dan Karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

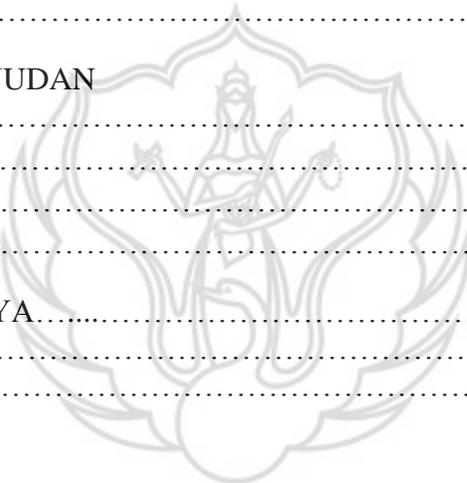
Yogyakarta, 4 Juli 2014

Penulis

Daud Mahagni K.A.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HAL PENGESAHAN.....	iii
HAL PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan masalah.....	7
C. Tujuan dan Manfaat.....	8
D. Penegasan Judul.....	9
BAB II. KONSEP	
A. Konsep Penciptaan.....	11
B. Konsep Perwujudan.....	22
BAB III. PROSES PERWUJUDAN	
A. Alat.....	29
B. Bahan.....	32
C. Teknik.....	35
D. Tahap Pembentukan.....	36
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	53
BAB V. PENUTUP.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alice and wonderland, Cinderella, Mermaid.....	19
Gambar 2. Christmas-cat, girl alone.....	20
Gambar 3. The People (Das Volk) dan The Sacrifice (Das Opfer).....	21
Gambar4.Alat dan bahan.....	40
Gambar 5. Diasol bahan pekat cahaya, hertometik obat penguat klise, screen, minyak goreng, raket, hairdryer untuk teknik cetak saring.....	41
Gambar 6. Semprotan air, lakban, kain perca, meja sablon, pigmen warna hitam/ PVC, meja penyinaran unutk teknik cetak saring.....	42
Gambar 7. Rol karet, potongan kaca, tinta cetak, hardboard, pisau cukil untuk teknik cetak cukil kayu.....	43
Gambar 8. Botol, pisau palet, <i>cutte</i> , pigura, kertas, untuk teknik cetak cukil kayu.....	44
Gambar 9. Langkah 1 Membuat dan menyalin desain.....	45
Gambar 10. Langkah 2 Mencukil hardboard.....	45
Gambar 11. Langkah 3 Mengoleskan tinta.....	46
Gambar 12. Langkah 4 Meratakan tinta.....	46
Gambar 13. Langkah 5 Menginjak-injak dan menggosok kertas.....	47
Gambar 14. Langkah 6 Membuka hasil cetakan.....	47
Gambar 15. Langkah 1 Tuangkan bahan pekat cahaya.....	48
Gambar 16. Langkah 2 Siapkan desain.....	49
Gambar 17. Langkah 3 Proses penyinaran.....	50
Gambar 18. Langkah 4 Pembilasan screen dengan air.....	51
Gambar 19. Langkah 5 Proses pencetakan.....	52
Gambar 20. Karya 1 ‘Anomali Junkie’.....	55

Gambar 21. Karya 2 ‘ <i>Me vs Saimin</i> ’.....	56
Gambar 22. Karya 3 ‘ <i>Pantura</i> ’.....	57
Gambar 23. Karya 4 ‘ <i>Pencuri ikan</i> ’.....	58
Gambar 24. Karya 5 ‘ <i>Penjaga hutan</i> ’.....	59
Gambar 25. Karya 6 ‘ <i>Saimin family photo’s</i> ’.....	61
Gambar 26. Karya 7 ‘ <i>Struggle Women</i> ’.....	62
Gambar 27. Karya 8 ‘ <i>Advisor</i> ’.....	63
Gambar 28. Karya 9 ‘ <i>Smart soldier</i> ’.....	64
Gambar 29. Karya 10 ‘ <i>Fight for freedom</i> ’.....	65
Gambar 30. Karya 11 ‘ <i>King of Junkie</i> ’.....	67
Gambar 31, Karya ‘ <i>Elephant</i> ’.....	68
Gambar 32. Karya ‘ <i>Home</i> ’.....	70
Gambar 33. Karya ‘ <i>Harmony</i> ’.....	71
Gambar 34. Karya ‘ <i>River safety</i> ’.....	73
Gambar 35. Karya ‘ <i>Flower</i> ’.....	75
Gambar 36. Karya ‘ <i>Friendship</i> ’.....	77
Gambar 37. Karya ‘ <i>Girl from Junkie land</i> ’.....	78
Gambar 38. Karya ‘ <i>Quenn of Junkie</i> ’.....	80
Gambar 39. Karya ‘ <i>Queen of the Junkie sea</i> ’.....	81
Gambar 40. Potret penulis.....	88
Gambar 41. Poster pameran.....	94
Gambar 42. Foto penulis bersama teman-teman seangkatan.....	96
Gambar 43. Foto penulis bersama dosen penguji, teman seangkatan, dosen pembimbing, dan dosen wali.....	97
Gambar 44. Katalog pameran.....	98

DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto dan data diri mahasiswa.....	88
B. Foto Poster Pameran.....	94
C. Foto situasi pameran.....	95
D. Katalog Pameran	98



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Negeri yang indah, nyaman, permai, makmur, damai, dan tentram adalah negeri yang menjadi impian banyak orang. Negeri tersebut tidak akan pernah ada selama masih terdapat orang-orang serakah yang hidup di sana. Negeri tersebut mulai terbersit dalam benak penulis sejak masa kecil. Masa kecil penulis yang ideal, membuat penulis merasa sangat aman dan nyaman. Hal itu yang menginspirasi penulis dalam berimajinasi pada dunia impian. Saat masa kecil, penulis sering bermain dengan dunianya sendiri, misalnya bermain rumah-rumahan dengan menggunakan material disekitar tempat tinggal, seperti bantal, kursi, *lego*, hingga material yang ada di luar rumah, seperti pohon di depan rumah, atau perkebunan milik tetangga. Penulis selalu mempunyai banyak ide tentang dunia impian. Saat setiap kali bermain, penulis tidak pernah puas terhadap satu atau dua ide cerita, tetapi yang paling sering muncul adalah ide cerita tentang sebuah negeri dengan sistem pemerintahan kerajaan. Suatu negeri yang dipimpin oleh raja dan ratu yang bijaksana, negeri yang nyaman dan indah. Setiap ide yang didapat oleh penulis tidak lepas dari cerita film anak dan buku komik yang sedang populer waktu itu, yang penulis baca dan lihat. Suatu keadaan masa kecil yang menurut penulis, sangat nyaman, aman dan ideal.

Film yang populer waktu masa kecil penulis adalah film kartun dari Disney seperti, Alladin, Mickey Mouse, Donald Bebek, Goofy, juga film *superhero* dan kartun dari Jepang, seperti Ultraman, Ksatria Baja Hitam, Ninja Hatori, Doraemon, Dragon Ball, Kabutaku, Makibo, Bakabon, Let's go, Chibi Maroko Chan. Selain film, buku komik juga dibaca oleh penulis, misalnya komik wayang karangan R.A. Kosasih, komik Si Buta dari Goa Hantu karya Ganesh TH, dan juga komik Panji Tengkorak karya Hans

Jaladara. Pengalaman melihat film dan membaca komik tersebut memicu penulis selalu bermain dengan ide tentang khayalan yang sebagian besar mengimajinasikan mengenai negeri impian, negeri yang ideal menurut penulis, yang terinspirasi dari kehidupan nyata, yaitu masa kecil penulis waktu itu yang aman dan nyaman.

Ketika tumbuh dewasa, penulis berada di lingkungan yang lebih kompleks secara sosial. Penulis mencoba lebih peka kepada lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Lingkungan yang mulai tidak ideal, juga masyarakat di sekitar penulis yang selalu bercerita dan berkeluh kesah terhadap kondisi negara ini. Banyak dari mereka yang menyayangkan bahwa negeri semakmur dan sekaya Indonesia, masih terpuruk dalam kemiskinan. Sudah sering kita dengar dan kita lihat dari media massa dan elektronik, banyak orang yang mengkritik tentang negara kita ini, tetapi hanya sedikit yang merasa terkritik. Perihal saling mengkritik di negara kita ini sudah sangat sering dan biasa, dari permasalahan sosial yang begitu banyak dan konkret, permasalahan praktek KKN (Korupsi Kolusi dan Nepotisme), kemiskinan, pemerkosaan, susah nya pendidikan, hingga masalah kesehatan dan lain sebagainya. Bahkan penulis sudah merasa bosan dan gerah sendiri, jika mendengar dan membaca tentang kritik membangun untuk negara tercinta kita ini, Negara Indonesia.

Lingkungan tempat tinggal penulis termasuk lingkungan kaum marjinal yang mencoba untuk tetap *survive*. Rata-rata mata pencaharian mereka adalah buruh pabrik, kuli bangunan, pengamen, pembantu rumah tangga, dan lain sebagainya. Mereka selalu berkeluh kesah, gelisah dan marah bila ada berita di media massa dan elektronik tentang korupsi dan kriminalitas yang semakin meningkat karena desakan faktor ekonomi. Para koruptor ini adalah penyebab pertama adanya rakyat miskin di Indonesia. Penyebab kedua adalah malasnya orang Indonesia sendiri yang memang tidak mau berusaha keras untuk mencapai kemandirian dan kesuksesan.

Korupsi yang ada di Indonesia, adalah salah satu permasalahan yang sangat berbahaya, yang harus segera diselesaikan, karena para koruptor inilah yang akan membuat bangsa Indonesia menjadi hancur. Untuk mencegah sistem korupsi, salah satu caranya adalah mendidik mental untuk bekerja keras dan berani untuk berkata jujur, yang harus diajarkan sejak dini kepada anak-anak Indonesia agar kelak menjadi pribadi yang jujur, berkerja keras, disiplin dan bertanggung jawab. Hal ini diyakini secara pelan tapi pasti akan mengurangi tumbuhnya para koruptor baru. Seperti sejak kecil penulis diajarkan oleh orang tua untuk disiplin, bertanggung jawab, dan harus berkata jujur apapun resikonya. Pengalaman ini juga membuat penulis rindu pada masa kecil yang nyaman dan ideal.

Berawal dari memori masa kecil tersebut, penulis mengembangkan ide lebih luas lagi dan atas dasar keprihatinan tersebut penulis mencoba untuk berimajinasi membuat suatu negeri sendiri, yang dinamai *Junkie Land*. Penulis mencoba membayangkan dan meliarkan ide dan konsep tentang suatu persepsi negeri yang diinginkan. Sebenarnya kita bisa menamainya dengan sebuah “Dunia Baru” (*Modus Novus*).¹ Negara yang tidak akan pernah perang dan selalu damai, dalam menjalani kehidupan. Negara yang makmur, subur, adil sejahtera, kompak antara pemimpin dan rakyatnya dalam membangun pemerintahan bersama, selaras. Bukan berarti negeri yang selaras kemudian tidak ada permasalahan, pasti ada beberapa permasalahan yang akan muncul, karena ini adalah suatu konsep keseimbangan atau keselarasan. Oleh karena itu di dalam *Junkie Land*, antara raja dan masyarakat akan saling memberi masukan atau saling mengkritik bila ada kesalahan, tentang permasalahan sosial yang ada dan terjadi, juga memberi saran demi kemajuan negeri *Junkie*.

¹ Arysio Santos, *ATLANTIS the lost continent finally found*, (penerbit PT. Ufuk Publishing House, Jakarta 2010) p.17

Latar belakang ini yang mendorong penulis untuk ikut ambil bagian sebagai mahasiswa dan masyarakat yang kritis, untuk sekali lagi, ikut mengkritik koruptor bangsa ini, dengan mengedepankan kontradiksi tentang permasalahan sosial yang terjadi dengan keadaan *Junkie Land* sendiri yang sangat indah dan nyaman. Sedikit mengutip dari pengantar penyunting oleh Ahmad Norma, dalam buku karya Albert Camus berjudul *Seni, Politik, Pemberontakan* yaitu “Seniman tidak bisa menerima kenyataan dunia, ia menolak karena dunia tidak memenuhi harapan-harapannya. Untuk itu ia menciptakan sebuah dunia baru. Sebuah dunia yang berbeda, namun ternyata tidak lepas, dari dunianya yang lama. Seniman, dengan demikian, adalah orang yang mengingkari sekaligus menerima dunia; menolak namun tak mampu meninggalkannya.”²

Setiap momen estetis dalam memori masa kecil penulis yang sering berimajinasi tentang dunia khayalannya sendiri, akhirnya menciptakan suatu negeri yang menurut imajinasi penulis itu adalah negeri yang selaras, indah, dan nyaman. Dalam pengantar buku karya Albert Camus berjudul *Seni, Politik, Pemberontakan*, Ahmad Norma juga mengatakan bahwa “karya seni adalah ekspresi dari persepsi dan impresi estetis. Seorang menjadi seniman, menciptakan karya seni ketika ia berhasil membekukan momen-momen estetis yang terjadi di dalam dirinya.”³

Momen-momen estetis yang saya bekukan tersebut banyak terinspirasi oleh film-film Disney yang sering ditonton, dan hampir semua film Disney disukai oleh penulis. Kisah-kisah yang disajikan oleh Disney tidak hanya khayalan atau kartun belaka, tetapi banyak mengandung inspirasi dan pelajaran hidup didalamnya, misalnya Aladdin, yang gigih memperjuangkan hidupnya, mengajarkan untuk jujur, penolong, dan bertanggung jawab, kemudian *Tangled* yang mengajarkan untuk tidak boleh sewenang-wenang dan harus menghormati orang lain, tidak boleh egois, berani melawan kejahatan atas dasar

² Ahmad Norma, *Seni, Politik, Pemberontakan*, Pengantar Penyunting (Yogyakarta; Yayasan Bentang Budaya; 1998) p. xv

³ *Ibid* p. xvi-xvii

kebenaran, dan tidak boleh main hakim sendiri. Ada pula cerita lainnya, yaitu : Cinderella, Putri Salju, Pinokio, Putri Duyung, Alice in Wonderland, A Bug's Life, A Christmas Carrol, Brother Bear, Brave, Lion King, UP, Frozen, dan yang terbaru adalah RIO (yang tayang bulan April 2014) dan masih banyak lagi. Visual yang menarik dan ide cerita yang disajikan secara unik, menjadikan film Disney sangat digemari, bukan hanya oleh anak-anak namun juga sampai orang dewasa.

Film dari Disney inilah yang mengingatkan penulis akan masa lalunya ketika masih kecil. Kehidupan yang seimbang antara alam dan manusianya, kehidupan pedesaan yang damai tentram dan asri dengan rimbunan pohonnya, suasana perkotaan yang padat namun tidak ada kerusuhan dan tetap aman. Suasana yang seimbang inilah yang penulis rindukan di masa dewasa ini. Penulis mengimajinasikan tentang suatu negeri impian yang tidak akan pernah ada, karena itu hanya ada dalam khayalan penulis. Suatu negeri yang indah, nyaman, permai, aman dan tentram. Suatu negeri dimana orang yang sudah pernah datang ke sana, akan 'kecanduan' untuk datang ke sana lagi dan bahkan sangat tertarik, bukan hanya berkunjung tetapi bahkan untuk tinggal lebih lama lagi. Negeri yang kompak antara pemimpin dan rakyatnya, negeri yang melimpah kekayaan alamnya. Negeri yang bijaksana, pemimpin negara yang adil jujur dan bertanggung jawab, masyarakat yang makmur sejahtera, rajin bekerja, tidak ada korupsi, dan lain sebagainya. Negeri ini saya beri nama *Junkie Land*. *Junkie Land* adalah sebuah visualisasi negeri impian, dengan sistem pemerintahan berbentuk kerajaan, dengan kepala negaranya adalah seorang raja yang bijaksana, tegas, jujur, dan merakyat. Seorang ratu adil yang sabar dan penuh kasih sayang. Tetapi sebuah kerajaan tidak akan seimbang atau harmonis dan terkesan monoton, jika sesuatu itu hanya yang baik-baik saja, dan akan terlihat seimbang jika ada sesuatu yang tidak baik di tengah yang baik. Begitu pula dengan *Junkie Land*. Ada beberapa konflik dari beberapa tokoh yang memerankan peran antagonis sebagai

lawan. Tokoh antagonis ini adalah tetangga sebelah kerajaan *Junkie*, yang selalu ingin merebut atau menjajah, menguasai wilayah Junkie, karena letak *Junkie Land* strategis untuk perdagangan, rakyat yang ramah, negeri yang makmur dan indah alamnya.

Banyak hewan yang bisa berbicara dan berkomunikasi dengan manusia, sehingga tidak terjadi pemburuan secara liar, tetapi lebih bersahabat antara alam dengan manusianya. Kerajaan sebelah bernama *Losser Kingdom*, yang dipimpin oleh seorang raja yang tamak, serakah dan sombong bernama *Saimin*. Saimin selalu berambisi untuk merebut tanah *Junkie*. Dia tidak pernah putus asa dan kehilangan akal, bahkan dia selalu berusaha dengan cara yang kreatif dan inovatif dalam mewujudkan ambisinya. Tetapi karena masyarakat *Junkie* sudah dibekali latihan khusus untuk menghadapi Saimin dan sudah tahu sifat Saimin, maka rakyat Junkie tetap waspada dan tidak mudah terpengaruh atau diadu domba oleh Saimin dan tentaranya.

Tidak semua yang ada di dalam karya penulis adalah konflik antar kerajaan, melainkan lebih kepada negeri Junkie itu sendiri, dengan masyarakatnya yang ramah dan alamnya yang indah. Kisah Saimin dan pengikutnya dari kerajaan sebelah hanyalah pelengkap dan penyeimbang cerita.

Junkie Land terinspirasi dari kisah-kisah Disney, dan hampir semua film Disney bercerita tentang kisah kerajaan yang unik dan menarik, bukan hanya visualnya tetapi juga pada ide ceritanya. Salah satu seniman ilustrasi dari Disney yang menjadi inspirasi penulis adalah Jeffrey Scott Campbell dan seorang ilustrator lepas yaitu Griss Grimly. Jeffrey Scott Campbell sangat bebas dalam berimajinasi. Kebanyakan dari karyanya adalah ilustrasi tokoh-tokoh Disney yang dewasa, atau lebih dikenal dengan sebutan *Adult Disney*. Penulis menyukai garis dalam goresan Jeffrey Scott, ide penggabungan bentuk, dan cara dia menggambar wanita dalam setiap figur Disney yang dewasa, begitu seksi dan mengagumkan. Sedangkan Griss Grimly sangat bebas ketika menggambarkan

monster-monster, dan makhluk-makhluk yang jarang ditemukan pada karya ilustrasi lain. Deformasi bentuk dan stilisasi objek yang digambar oleh Griss Grimly yang menginspirasi penulis untuk berani menggambar lebih bebas tanpa terjebak oleh bentuk objek itu sendiri.

Penulis sangat mengagumi dongeng-dongeng Disney sejak dari masa kecil, dan inilah yang melatar belakangi dan menginspirasi penulis untuk menciptakan dunia sendiri. *Junkie Land* adalah negeri imajinasi yang sering penulis impikan, negeri yang indah, damai, sejuk, nyaman dan tentram, serta ada konflik-konflik kecil yang membuatnya semakin menarik untuk dikunjungi. Penulis mengimajinasikan bawa setiap orang yang datang ke negeri ini akan merasa ketagihan untuk datang lagi bukan hanya sekedar berkunjung tetapi bisa jadi karena mereka betah akhirnya mereka tinggal di negeri buatan penulis, yaitu *Junkie Land*.

B. Rumusan masalah

Pengendapan atau pembekuan momen-momen estetis yang pernah dialami dalam kehidupan sehari-hari menjadi pijakan penulis untuk menciptakan karya seni grafis, dengan menggali ide dan memadukan dengan literatur yang ada, menjadikan permasalahan tersendiri dalam proses penciptaan karya seni maupun dalam proses kreatif berfikir. Melalui gambaran tersebut di atas, maka penulis membuat garis besar rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merepresentasikan konsep *Junkie Land* ke dalam bentuk seni grafis?
2. Idiom atau bentuk apakah yang dipilih penulis untuk menjadi penghubung antara ide dengan visualisasi?
3. Bagaimana merubah stigma dari kata *Junkie* yang berkonotasi negatif menjadi *Junkie* yang berkonotasi positif ?

4. Teknik seni grafis apa yang tepat untuk dapat mempresentasikan ide penciptaan *Junkie Land*?

C. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan :

- Mempresentasikan *Junkie Land* ke dalam wujud karya seni grafis
- Memilih idiom dan bentuk yang sesuai antara ide dan visualisasi
- Mengubah stigma negative kata *Junkie* menjadi konotasi positif
- Mempresentasikan ide tentang *Junkie Land* melalui teknik seni grafis tertentu

b. Manfaat :

- Sebagai media presentasi tentang gagasan / ide yang penulis lakukan di bidang seni rupa
- Untuk lebih memasyarakatkan seni grafis, karena sampai saat ini banyak orang awam yang sama sekali belum mengetahui apa itu Seni Grafis
- Menjadi media penyampaian gagasan berdasarkan kejadian nyata yang dialami penulis.
- Untuk mengekspresikan segala emosi, pikiran dan pandangan yang dimiliki terhadap berbagai gejala yang dialami, dirasakan dan direnungkan, sehingga pengalaman atas apa yang penulis rasakan juga dapat dirasakan serta dinikmati oleh orang lain melalui karya-karya yang disajikan.

D. Penegasan Judul

“*Junkie Land* (tanah para pecandu)” sebagai tema dalam penciptaan karya seni grafis, perlu diberikan penjelasan lebih lanjut mengenai istilah-istilah yang dipakai dalam judul ini, agar tidak terjadi kesalah pahaman, yaitu sebagai berikut :

a. Junkie Land

Sebagai kata benda berarti pematik, pecandu⁴, *junkie* adalah 'perilaku kecanduan atau ketergantungan', hampir sama dengan istilah *addict*. Kata *junkie* menurut Yoris Sebastian dalam bukunya "Oh My Goodness", adalah bermakna positif yang mengartikan istilah *Creative Junkie*, yaitu orang yang sangat amat tergantung dengan kreativitas.⁵ Tetapi secara umum dalam penggunaan sehari-hari istilah *junkie* ini sering dipakai untuk *labeling* para *druggist* (pecandu narkoba), sehingga orang umum memaknainya secara negatif. Sedangkan istilah *Land* merupakan istilah dalam bahasa Inggris, sebagai kata benda berarti tanah, negeri, atau daratan⁶.

Junkie Land adalah sebuah ungkapan visual tentang negeri impian.

b. Seni grafis

Seni grafis adalah salah satu cabang seni rupa yang bergerak pada bidang pencetakan, baik pencetakan yang berupa teknik manual maupun yang sudah digital, diantara keduanya sama-sama grafis istilahnya namun dalam takaran seni perlu dibahas lebih lanjut. Seni grafis dapat digolongkan ke dalam salah satu seni murni, hal ini didasarkan atas tujuan dan fungsi yang dibawa, yaitu untuk memenuhi kepuasan atau untuk mengekspresikan diri,⁷ biasanya di atas kertas.

Kecuali pada teknik *monotype*, prosesnya mampu menciptakan salinan karya yang

⁴ Echolis John M. dan Shadily Hassan, *Kamus Inggris-Indonesia*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2005

⁵ *ibid*

⁶ *ibid*

⁷ <http://rantingbudaya.blogspot.com/2013/09/pengertian-dan-perkembangan-seni-grafis.html> (diakses pada tanggal 31-1-2014, 21.18 WIB)

sama dalam jumlah banyak, ini yang disebut dengan proses cetak. Cetakan dibuat dari berbagai bahan seperti kayu, plat logam, dan sebagainya. Teknik seni grafis dapat dibagi dalam kategori dasar sebagai berikut ; Cetak Tinggi (*Relief Print*), Intaglio (Cetak Dalam), Planografi (Cetak Datar), dan *Silkscreen Print* (Cetak Saring).

