

JURNAL
GHIBLI DAN KARYA GRAFISKU



Oleh:

Tsara Nurhanifah Ahmad

NIM 1212289021

PROGAM STUDI S-1 SENI GRAFIS
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

A. Judul: GIBLI DAN KARYA GRAFISKU

B. Abstrak

Oleh:

Tsara Nurhanifah Ahmad

NIM 1212289021

Abstrak

Ghibli adalah sebuah Studio film animasi dua dimensi dari Jepang, mempunyai karakter unik dengan gaya visualisasi menggunakan proses manual digambar dengan tangan. Sebagian karakter visualnya termasuk fantasi, mustahil ada dalam kehidupan nyata. Untuk sekelas cerita animasi, Ghibli sangatlah berbeda dengan animasi-animasi lainnya, cerita yang ia punya memuat pesan tersirat bagi para penontonnya, inilah yang menginspirasi dalam pembuatan karya seni grafis.

Imajinasi muncul setelah menonton film-film Ghibli, visual karya tercipta dari penggabungan antara visual animasi yang dilihat, musik dan efek suara yang didengar dan memori penulis memahami isi cerita.

Gagasan yang terdapat dalam karya memuat konten tentang pesan moral yang terkandung dalam film yang dibentuk melewati metafora atau perumpamaan dari hasil reproduksi pengalaman menonton film secara kreatif. Karakter atau tokoh dari berbagai film Ghibli diambil untuk mengangkat suatu permasalahan atau problematika kehidupan terkait dengan nilai moral, antara manusia dengan manusia maupun manusia dengan alam, dimana permasalahan tersebut diambil dari pesan yang tersirat pada cerita animasi produksi Ghibli.

Tugas akhir ini terinspirasi dari sebagian film animasi Studio Ghibli. Karya merupakan representasi kembali dari apa yang ada pada animasi Ghibli, mulai dari cara pembuatan, visual, bentuk, komposisi, warna, pencahayaan, suara dan cerita kemudian divisualisasikan melalui karya seni grafis menurut interpretasi penulis.

Kata kunci : animasi, Studio, Ghibli, imajinasi, metafora, film

Abstract

Ghibli is a two-dimensional animation film Studio from Japan, has a unique character to the style visualization using the process of manually drawn by hand. Some characters visually including fantasy, impossible in real life. To classmates, Ghibli story is very different with the other animation, story that it have the loading of implied messages for audiences, this is inspired in the making of the graphic arts.

The imagination appears after watching the films Ghibli, visual paper created from the merger between visual animation, music and heard the sound effects and memory author to understand the content of the story.

The idea that there are in the artwork load the content of the moral message that is contained in the film which is formed through the metaphor or the parable of the results of the reproduction of experience watching films creatively. Characters or figures from various Ghibli film taken to raise its problem of the human life associated with moral values, between man and man or man with nature, where the problem was taken from the message implied in the story of the production of Ghibli animation.

This last task was inspired from some animation film Studio Ghibli. The artwork is a representation of the return from what is on the Ghibli animation, start from making, visual forms, composition, color, lighting, voice and the story then visualized through the artwork graphic arts according to the interpretation of the author.

Key Words : animation, Studio, Ghibli, imagination, the metaphor, movies

C. Pendahuluan

Dalam menciptakan karya seni, disadari dan tanpa disadari seorang seniman menciptakan karya dari pengalaman artistiknya.

Pengalaman artistik merupakan hal-hal yang dipikirkan, dirasakan, maupun dikerjakan seniman terkait dengan penciptaan karya seni sebagai objek estetis.¹

Seorang seniman selalu mampu merekam sesuatu yang dilihat maupun didengar, merasakan serta memahami setiap peristiwa yang dialami.

Pengaruh lingkungan manusia itu tinggal menjadi salah satu faktor yang memengaruhi gagasan pada karya seninya, sebuah ide akan muncul dari kehidupan sehari-hari senimannya. Lingkungan keluarga, sosial

¹ Deni Junaedi. 2016. "Estetika, Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai". Yogyakarta. p. 130

masyarakat maupun keadaan geografis seniman menjadi sumber terciptanya sebuah gagasan pada karya seni.

Pengaruh juga bisa berasal dari memori jangka panjang maupun jangka pendek. Pengalaman dan ingatan masa lalu serta peristiwa yang terjadi pada hari ini juga mampu memengaruhi. Semua bisa menjadi ide untuk sebuah karya seni melalui kreativitas seniman.

C.1. Latar Belakang

Salah satu hobi yang dimiliki penulis adalah menonton film animasi, salah satunya adalah melihat karya animasi dari studio Ghibli, film animasi ini berasal dari Jepang.

Karya seni tercipta karena pengaruh lingkungan. Kehidupan di sekitar teman-teman dan keluarga yang menyukai film kartun dan animasi dari negara Jepang menjadi pengaruh kuat dalam menciptakan karya pada tugas akhir ini. Salah satu anggota keluarga juga pernah mengunjungi museum Studio animasi Ghibli dan memberikan sebuah katalog museum sebagai sumber inspirasi berkarya. Itu menjadi salah satu alasan senang menonton film produksi dari Studio Ghibli.

Studio Ghibli merupakan perusahaan animasi berasal dari Jepang, pertama didirikan pada tahun 1985 yang disutradarai oleh Hayao Miyazaki dan rekannya Isao Takahata. Nama Ghibli diambil dari bahasa arab yaitu *qiblah* yang berarti kiblat, maka dengan pengertian tersebut pendiri Ghibli berharap studionya akan menjadi kiblat baru sebuah perfilman animasi. Awal mula Ghibli membuat sebuah film animasi adalah ketika Toshio yang pada waktu itu merupakan *General Manager* mendengar isu tentang remaja di Jepang memuji-muji *anime* yang berjudul *Taiyou no Ouji Horusu no Daibouken*. Toshio Suzuki kemudian meminta kedua rekannya yaitu Hayao dan Isao untuk mengumpulkan data. Film inilah yang menjadi debut pertama mereka di Dunia perfilman animasi.²

Ketertarikan dengan animasi Studio Ghibli karena Studio tersebut mempunyai karakter visual yang unik dan mempunyai ciri khas dengan gambar dua dimensinya. Ghibli terkenal dengan gaya visualisasinya yang menggunakan gambar tangan. Mereka memproduksi film dengan pewarnaan manual menggunakan teknik animasi tradisional. Pada tahun 1997 Ghibli mengembangkan diri dengan membuat film berjudul *Princess Mononoke* yang dibuat dengan proses pewarnaan digital. Film tersebut meraih *Best Picture of The Year di National Academy Award*. Tahun 2002 studio Ghibli juga meraih Oscar dengan filmnya berjudul *Spirited Away* dan menjadi *Best Animated Feature 2002*.

² <https://matcha-jp.com/id/2181>. 1 Desember 2016. pukul 10.51

Cerita animasi produksi Ghibli sebagian besar termasuk cerita fantasi, menampilkan tokoh-tokoh yang mustahil ada dalam kehidupan nyata, dan bentuk-bentuk makhluk hidup yang agak aneh. Jalan cerita yang tidak terduga terkadang menegangkan, tiba-tiba menjadi lucu dan membuat tertawa, mampu mempermainkan emosi para penontonya. *Genre* film animasi produksi studio Ghibli adalah drama keluarga dan aksi.

Salah satu yang menjadi favorit adalah film berjudul *Spirited Away*. Film produksi studio Ghibli tersebut yang pertama kali ditonton pada tahun 2012. Kesan pertama saat menonton *Spirited Away* adalah rasa penasaran terhadap jalan cerita, alur yang mampu menimbulkan pertanyaan dengan disertai suara ilustrasi musik yang mendukung emosi penulis untuk merasakan kengerian, kesedihan, kegembiraan saat menontonya.

Spirited Away menceritakan tentang sebuah keluarga terdiri dari Ayah, Ibu dan seorang putri bernama Chihiro yang sedang mencari jalan menuju rumah barunya disebuah desa. Di tengah perjalanan mereka menemukan jalan buntu yang di ujungnya terdapat sebuah rumah besar serta tinggi dan hanya mempunyai satu pintu. Ayah dan Ibunya merasa penasaran dan masuk ke dalam tebing tersebut, daerah yang mereka masuki adalah wilayah para roh-roh berwujud asing dan aneh.

Setelah melewati tebing mereka bertiga menemukan sebuah perkampungan, Ayah dan Ibunya menemukan sebuah rumah makan tak berpenghuni namun tersaji banyak makanan. Ayah dan Ibunya memakan makanan tersebut dengan rakus dan akhirnya berubah menjadi seekor babi. Chihiro ketakutan dan putus asa dengan keadaan orangtuanya yang tidak lagi berwujud manusia. Chihiro akhirnya bertemu dengan seorang anak manusia yang sudah menjadi bagian dari penduduk para roh. Petualangan dimulai, sang anak ingin menyelamatkan kedua orang tuanya yang terkena sihir para roh.

Karakter tokoh sang anak bernama Chihiro dalam film *Spirited Away* mempunyai sifat pemberani, tidak pantang menyerah, berjuang untuk menyelamatkan orang-orang yang disayangi. Karakter tokoh tersebut membuat film animasi studio Ghibli mempunyai keunikan yang membuat penulis terkesan.

Cerita *Spirited Away* ini mengingatkan penulis pada sebuah kalimat yang dilontarkan ayahnya ketika sedang menonton televisi. Isi kalimat itu adalah ajakan dan motivasi seorang ayah kepada anak untuk terus mengembangkan potensi yang ada dalam diri penulis, giat belajar dan bekerja untuk melindungi orang-orang sekitar yang dicintai. Kalimat tersebut membuat terenyuh dan merasa tersindir karena merasa diri masih belum bisa bekerja dengan keras untuk melindungi keluarga terhadap gangguan dari luar maupun dari dalam keluarga itu sendiri. Misalnya gangguan dari para tetangga yang mempunyai perangai buruk terhadap lingkungan.

Berlanjut pada film selanjutnya yaitu *My Neighbor Totoro* dimana dua orang anak kakak beradik yang pindah rumah ke sebuah desa kecil di Jepang. suasana yang menggambarkan banyak pepohonan hijau dan rumput serta bunga yang subur mengingatkan pada iklim tropis di Indonesia. Ghibli adalah animasi buatan Jepang namun jarang memproduksi film yang beriklim salju sedangkan negara Jepang mempunyai empat iklim, salah satunya adalah musim dingin yang bersalju. Hampir semua film menceritakan saat musim panas atau hujan. Khususnya pada film *My Neighbor Totoro* mengingatkan pada asal tempat tinggal penulis di daerah Kabupaten Garut dan Tasik yang mempunyai ladang pesawahan beririgasi.

Dua kakak beradik bernama Satsuki dan Mei mengingatkan penulis pada diri penulis dan kakak kandung, dimana cerita Satsuki sebagai kakak dan Mei berperan sebagai seorang adik. Sebuah adegan saat Satsuki dan Mei berlarian bermain di samping pesawahan yang hijau mengingatkan pada masa kanak-kanak, saat bermain dengan kakak serta adik yang sering kejar-kejaran di tengah sawah sambil bermain layangan. Memori-memori masa kecil tersebut yang menjadi daya tarik penulis menonton film animasi Ghibli.

Adegan dalam animasi Ghibli membuat bernostalgia pada pengalaman atau kehidupan masa kecil yang sering bermain di daerah pesawahan sambil bermain layang-layang. Hal tersebut yang membuat ketertarikan dengan adegan-adegan disetiap film animasi Ghibli, hampir semua film yang penulis tonton berlatar belakang suasana pohon rindang, rumput yang hijau.

Ketertarikan pada film animasi Ghibli adalah *soundtrack* dan efek suara. Kedua hal tersebut pendukung dalam memunculkan emosi dan cukup mempengaruhi suasana hati. Ada tiga kategori suara dalam film animasi yaitu dialog, musik dan efek suara (*sound effect*), dialog merupakan semua pembicaraan dalam film, percakapan antara dua orang atau lebih serta monolog, orang yang berbicara sendiri sebagai penjelasan permulaan film, biasanya dilakukan oleh satu orang. Musik dapat dikategorikan menjadi dua yaitu *diegetic* dan *nondiegetic*, *diegetic* berkaitan dengan *diegesis* (musik film) yang terjadi sebagai bagian dari tindakan (bukan sebagai latar belakang), dan dapat didengar oleh karakter film contohnya seorang anak sedang mendengarkan musik di radio. Sedangkan *nondiegetic* merupakan musik yang hanya bisa didengar oleh penontonnya saja (sebagai latar belakang) adegan cerita. Efek suara merupakan semua bunyi yang ada di film misalnya kicauan burung, bunyi bom meriam, dan efek suara khas tulisan komik.³

³ Ed Sikov. 2010. "*Film Studies : An Introduction*". USA : Columbia University Press.p.78

Ilustrasi musik dan efek suara sangat mendukung cerita yang sedang berlangsung. Dentuman musik ketika aksi menegangkan, atau musik yang lembut dan mengalun ketika salah satu tokoh dalam cerita sedang merasakan perasaan yang senang sekaligus sedih. Sebagai contoh film *Arriety*, ketika salah satu tokoh bernama Shou, seorang anak laki-laki yang sedang sakit bertemu kembali dengan teman lamanya, seorang manusia kecil seukuran jari manusia bernama Arriety yang hendak pergi jauh meninggalkan Shou. Diiringi latar belakang musik yang mengalun serta cahaya yang menerpa wajah Shou ketika matahari terbit menjadi pendukung adegan emosional.

Selain gambar dan suara sebagai unsur utama terciptanya film animasi, isi cerita yang tersaji dalam film animasi Studio Ghibli banyak mengandung pesan, bagaimana hubungan manusia dengan manusia serta manusia dengan alam berhubungan secara harmonis. Pesan tersebut disajikan dengan cerita yang menarik dan cerita-cerita yang imajinatif.

Film berjudul *Spirited Away* dan *Arriety* termasuk kedalam 26 film produksi Studio Ghibli yang sebagian besar telah ditonton. Beberapa disukai karena menimbulkan kesan yang kuat yaitu film berjudul *Arriety*, *Howls Moving Castle*, *My Neighbor Totoro*, *Spirited Away*, *Neko no Ongaeshi*, *Kiki's Delivery Service*, *Princess Mononoke*, *Laputa Castle in the Sky*, *Ponyo* dan yang terakhir berjudul *Porco rosso*. Kesepuluh film tersebut mempunyai karakter cerita yang di dalamnya terdapat unsur makhluk atau peristiwa bersifat imajinatif yang tidak mungkin terjadi dalam kehidupan nyata. Cerita imajinatif inilah yang membuat penulis terinspirasi untuk berkarya.

C.2. Rumusan/Tujuan

1. Bagaimana animasi Ghibli menjadi inspirasi dalam pembuatan karya seni grafis ?
2. Bagaimana memvisualkan ide dari animasi Ghibli ?
3. Bagaimana teknik cetak saring digunakan untuk mewujudkan ide ?
4. Bagaimana karya disajikan ?

Tujuan utama adalah untuk belajar mengapresiasi setiap karya yang dilihat serta mengembangkan daya imajinasi yang kreatif untuk menciptakan sebuah karya seni yang baru. Menciptakan karya-karya yang dapat menginspirasi pembuat seni rupa dan pengapresiasi.

C.3. Teori dan metode

A. Teori

Kemampuan seorang seniman dalam membayangkan sesuatu yang bersifat kreatif dan menciptakan suatu hal baru dari pengalaman yang

sebelumnya mereka lihat dan rasakan, kemudian dapat menghasilkan karya seni hasil dari proses imajinasinya.

Imajinasi merupakan Proses membentuk bayang-bayang mental tentang objek atau kejadian yang dalam kenyataan tidak tampil. Proses ini merupakan kemampuan menggunakan secara konstruktif - tetapi belum tentu kreatif-pengalaman dan pengamatan lampau, yang dihidupkan dalam bayang-bayang idesional. Bayang-bayang ini bukan reproduksi keseluruhan pengalaman yang lalu, tetapi penyusunan baru bahan yang diperoleh dari pengalaman.⁴

Imajinasi tersebut muncul dari apa yang sebelumnya penulis lihat pada visual animasi Ghibli untuk dijadikan visual baru secara kreatif pada karya grafis. Karya yang dibuat pada tugas akhir ini, seperti berbagai tokoh dan karakter dalam adegan animasi Ghibli menjadi metafora atau perumpamaan dari gagasan yang ingin disampaikan melalui gaya visual dalam karya grafis. Metafora merupakan peminjaman bentuk, tulisan atau verbal untuk mengungkapkan makna baru dalam wujud yang lain. Istilah metafora ini biasanya dipakai untuk mengacu pada pergantian sebuah kata yang harfiah dengan sebuah kata lain yang figuratif.⁵

metafor (metaphor) berasal dari kata latin dan Yunani kuno, *metaphora*. meta artinya ‘dengan’ atau ‘setelah’; *for/phor/phero/phore* artinya memindahkan atau membawa sesuatu dari satu tempat ke tempat yang lain.⁶

B. Metode

Visual terbentuk dari imajinasi penulis namun terdapat beberapa karakter Ghibli diaplikasikan tanpa perubahan anatomi (tanpa campuran imajinasi penulis) pada karya bertujuan agar para penonton langsung mengetahui bahwa karya terinspirasi dari Animasi Ghibli. Tujuan tersebut dibuat karena secara visual karya grafis penulis sangat berbeda dengan Animasi Ghibli.

Sebagian figur manusia dan binatang banyak dipengaruhi oleh tokoh-tokoh animasi Ghibli. Hasil dari pengendapan setelah proses menonton, imajinasi yang muncul berbeda dari visual bentuk animasi Ghibli, namun ada kemiripan sebagai contoh suasana yang dibangun dalam karya dan sebagian tokoh-tokoh terkenal yang ada dalam film seperti tokoh Totoro dalam film *My Neighbor Totoro*.

Pengaruh bentuk dari film animasi ghibli pada penciptaan karya grafis adalah komposisi yang membentuk *frame*, semua karya grafis penulis memiliki komposisi yang terinspirasi dari beberapa adegan film diantaranya *Princess Monoke* (Gambar 1).

⁴ Ensiklopedia Nasional Indonesia, Juz I, Jakarta; PT. Cipta Adi Pustaka, 1989.p.38

⁵ Mikke Susanto. 2011 “Diksirupa : Kumpulan istilah dan gerakan seni rupa”. Yogyakarta. p.258

⁶ M Dwi Marianto. 2015 “Art & Levitation, seni dalam cakrawala”. Yogyakarta. p.140



Gambar 1.

Sumber: Film animasi Ghibli "*Princess Mononoke*"

Komposisi semacam ini menciptakan para penonton terfokus pada satu titik fokus yang berada di tengah bidang gambar. *Frame* yang mengelilinginya bernuansa gelap dan terang pada bagian tengah bidang gambar.

Estetika gelap terang cahaya yang menunjang karya animasi Studio Ghibli dalam proses pembuatannya, menjadi ide untuk menciptakan karya seni grafis. Penggunaan cahaya lampu asli di belakang bidang gambar karya seni grafis merupakan pengaruh dari dramatisasi gelap terang di film animasi Ghibli. Efek pendaran cahaya membetuk bidang bulat dan sebaran cahaya di belakang karya akan menimbulkan kesan dramatis pada keseluruhan gambar.

Setelah mengamati setiap film animasi Ghibli, karya grafis pada tugas akhir ini di dalamnya memuat banyak metafora atau perumpamaan dari hasil reproduksi pengalaman menonton film secara kreatif. Karakter atau tokoh dari berbagai film Ghibli diambil untuk mengangkat suatu permasalahan atau problematika kehidupan terkait dengan nilai moral, antara manusia dengan manusia maupun manusia dengan alam, dimana permasalahan tersebut diambil dari pesan yang tersirat pada cerita animasi produksi Ghibli.

- **Metode (Penyajian karya)**

Perlu adanya penjabaran tentang bagaimana karya grafis ini disajikan, karena menyangkut hal-hal yang berbeda dari penyajian karya seni grafis yang biasanya. Karya disajikan di atas media mika bening tembus pandang, penggunaan media ini terinspirasi dari proses pembuatan film animasi yang membutuhkan beribu-ribu kets agar menjadi gambar yang memiliki kesan bergerak.

Pemasangan lapisan gambar

Lapisan gambar terbuat dari mika berketebalan 0,20 mili. Mika memiliki sifat transparan, sifat tersebut dimanfaatkan dengan menjadikan layar terpisah dan memiliki jarak, maka gambar pada layar pertama dengan layar ke-dua yang berada dibelakangnya masih terlihat karena sifat tranparan tersebut.

Cara memasang atau menempelkan layar satu dengan lainnya menggunakan potongan sterofoam sehingga layar pertama dapat menempel pada layar kedua dengan bantuan perekat *doubletape*.



Gambar 2.
Pemasangan lapisan gambar

Sumber : Dokumentasi Penulis pada tanggal 14 Juni 2017

Pemakaian lampu

Karya seni grafis yang terinspirasi dari menonton animasi produksi Ghibli menciptakan keinginan bereksplorasi dalam berkarya. Visual terang gelap cahaya pada animasi Ghibli, memunculkan keinginan untuk bereksperimen dengan menambahkan sebuah lampu berukuran kecil diletakan di belakang gambar karya.

Pemakaian lampu bertujuan untuk memberikan bantuan penerangan pada layar-layar gambar. Ketika layar-layar gambar disusun menjadi satu maka akan menciptakan ruang dan jarak yang cukup jauh anatar layar pertama dengan layar kedua. Jarak ini menjadikan gambar yang terdapat pada layar paling belakang menjadi tidak terlihat jelas dan gelap. Maka dengan pemakaian lampu, gambar pada setiap layar menjadi terlihat.



Gambar 3.
Pemasangan lampu di belakang karya
Sumber : Dokumentasi Penulis pada tanggal 14 Juni 2017

Lampu yang dipakai berwarna kuning dan mempunyai ukuran watt cukup rendah. Lampu yang remang akan memberikan efek tidak terlalu terang sehingga tidak mendominasi karya. Lampu dipasang di dalam pigura dibelakang gambar. Lampu dipasang secara paralel dari satu pigura ke pigura yang lainnya.

Display karya

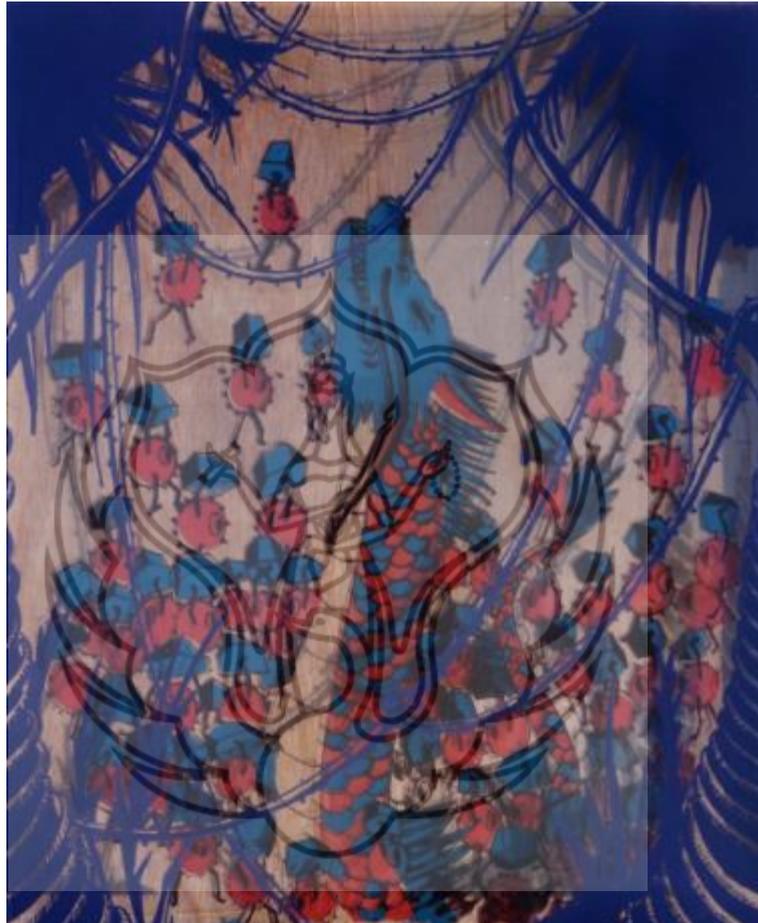
Karya dipasang pada pigura berbentuk persegi dan memiliki ketebalan 10 cm. Ketebalan pigura bertujuan agar sinar lampu dapat menyebar pada permukaan layar gambar. Pemajangan karya akan dipamerkan di dalam ruangan, bila memungkinkan dipamerkan dalam ruang pameran yang gelap tanpa display lampu, karena akan menunjang karya dalam penyampaian makna maupun estetika.

Terdapat ruang pameran yang tetap terang karena tidak semua karya dalam tugas akhir ini memakai lampu, beberapa karya sengaja tidak memakai lampu dalam pendisplayan karena beberapa pertimbangan, pertama konsep perwujudan yang tidak perlu didukung oleh bantuan cahaya lampu yang dipasang di belakang karya. Tidak perlu didukung tersebut dalam artian visual pada karya memiliki ketentuan gambar yang bersifat *framing* cukup luas, sehingga gambar yang terdapat pada layar belakang cukup terlihat jelas. Berbeda dengan karya yang memiliki lampu, ketentuan gambar bersifat *framing* cukup sempit dan menutupi layar belakangnya, sehingga gambar memerlukan bantuan cahaya lampu agar gambar pada setiap layar terlihat jelas.

D. Pembahasan karya

Sebuah gagasan akan menjadi kreatif jika diwujudkan melalui karya visual secara nyata. Karya tercipta dari latar belakang suatu permasalahan kehidupan. Seorang kreator bertanggung jawab kepada publik atas hasil kreatifnya menciptakan karya seni.

Sebagai seorang seniman, penulis membuat karya seni grafis terinspirasi dari menonton film-film produksi Studio animasi Ghibli.



Gambar 4.

Jelaga Pembawa Batu”, ukuran 30 x 40 cm,
silkscreen diatas mika

Sumber : Dokumentasi oleh Tsara Nurhanifah Ahmad
pada tanggal 9 Juni 2017

Jelaga

Karya berjudul Jelaga pembawa batu ini di buat dari proses menonton film animasi Ghibli berjudul *Spirited Away*. Pada film tersebut ada sebuah adegan yang membuat terkesima yaitu dialog sang pembuat air panas bernama Kamaji di rumah pemandian air panas. Kamaji ini dibantu

oleh butiran butiran Jelaga yang bekerja membawakan bebatuan untuk bahan bakar pembuatan air panas. Jelaga merupakan butiran butiran hitam halus dan lunak yang muncul dari poses pembakaran. Jelaga biasanya keluar dari knalpot berbarengan dengan asap, atau muncul dari asap sisa pembakaran atau dari sumber api lain seperti obor. Penyebab timbulnya jelaga ini biasanya karena proses pembakaran yang kurang sempurna atau terlalu banyak asap yang berwarna kehitaman sehingga menyebabkan pembakaran yang berjelaga.

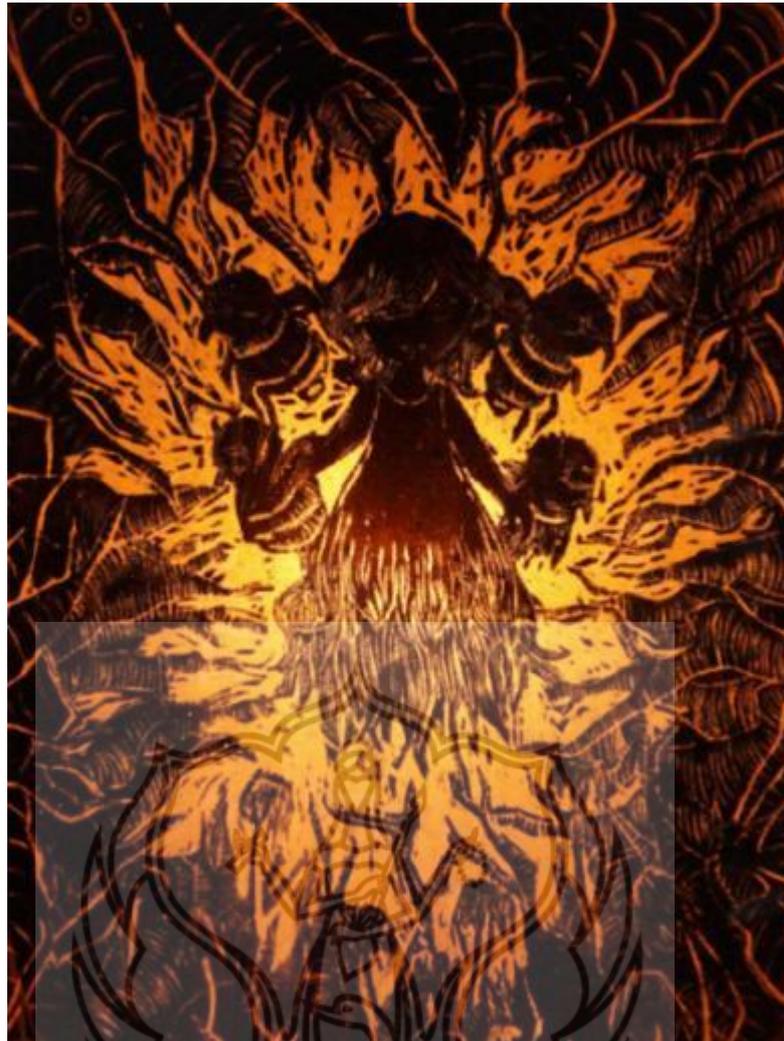
Jelaga pada karya ini menjadi metafora perumpamaan seseorang, sekalipun seseorang itu merasa tidak berguna atau malah menjadi sampah bagi masyarakat, jika tetap bekerja maka orang ini mampu menjadi manfaat bagi orang lain.

Seperti kutipan dialog Kamaji sang pembuat air panas dalam filmnya yaitu “*Jika mereka tidak bekerja, mantranya akan putus dan mereka akan menjadi jelaga biasa lagi.*”

Pada visual karya digambarkan sebuah perkumpulan jelaga yang sedang membawa batu-batu berat berjalan naik ke atas. Karya menggambarkan bahwa jelaga-jelaga yang pada kenyataannya tidak bermanfaat dan malah menjadi polusi bagi pemanasan global, dapat bermanfaat bagi orang lain. Visual naga yang terletak di bagian tengah bidang gambar menjadi sebuah sosok penyemangat dalam mengerjakan kegiatan yang dilakukan oleh jelaga. Kebudayaan di Cina mempercayai bahwa naga adalah makhluk yang suci dan mempunyai (*Yang*) energi positif lebih banyak daripada *Yin* (energi negatif).

Dari segi penyajian karya, dibuat dua layar bidang gambar. Layar pertama memuat bingkai bergambar dua pohon di kanan dan kiri yang mempunyai sulur. Pada layar kedua terdapat gambar jelaga dan naga tanpa *background* sehingga terlihat bagian tekstur kayu atau triplek yang menempel pada bidang gambar. Tujuannya adalah untuk menandakan bahwa bidang gambar yang dipakai adalah dari bahan yang transparan yaitu lembaran mika.

Tekstur kayu juga mempunyai kesan tradisional, maka dengan penggunaannya akan menjadi pendukung dari presentasi karya berlatar belakang animasi Ghibli yang cara pembuatan filmnya masih dengan cara tradisional menggunakan *seluloid*.



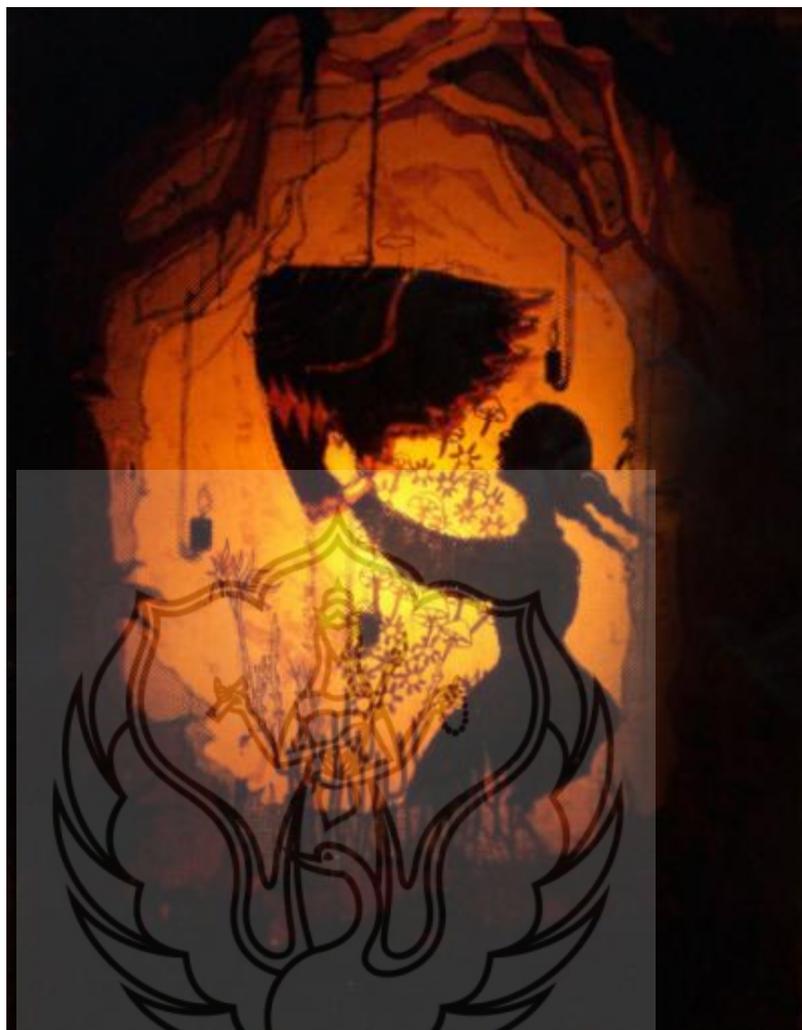
Gambar 5.
“Penjaga Alam”, ukuran 30 x 40 cm, silkscreen diatas mika
Sumber : Dokumentasi oleh Penulis pada tanggal 9 Juni 2017

Penjaga Alam 2

Karya berjudul “Penjaga Alam 2” adalah lanjutan dari “Penjaga Alam 1”. Karya ini dibuat dengan mengambil bentuk binatang lebah sebagai perumpaan seseorang yang berpikir kritis terhadap masalah hidup. Lebah yang jika diganggu, dengan kelompoknya akan menyerang siapa saja yang mengganggu, dalam artian bersikap bijaksana dan saling melindungi dengan sesama. Lebah senantiasa mengeluarkan madu yang bermanfaat bagi manusia dan makhluk lainnya. Lebah memakan sari bunga dan menyebarkan serbuk bunga. Manusia harus bersikap layaknya lebah yang menutrisi dirinya dengan sesuatu yang baik, dan menyebarkan hal positif bagi yang lain.

Seorang perempuan mungil dikelilingi oleh empat lebah diletakan di tengah bidang gambar, menciptakan keagungan seorang manusia yang

bersyukur telah diberi akal dan pikiran sehingga dapat memiliki kehidupan yang dapat saling memberikan energi positif bagi sesama.



Gambar 6.

“Siapa Aku?” ukuran 30 x 40 cm, silkscreen diatas mika
Sumber : Dokumentasi oleh Penulis pada tanggal 9 Juni 2017

Siapa Aku ?

Film berjudul *Neko No Ongaesi* atau *The Cat Return* menceritakan tentang seorang remaja tanggung yang sedang mencari jati dirinya sebagai manusia. Usia menginjak remaja memang masa yang rentan terhadap kegalauan. Haru adalah nama tokoh utama pada film ini, Haru sangat bosan pada kehidupan sehari-harinya sebagai manusia, singkat cerita ia diundang oleh sekelompok kerajaan kucing yang dapat berbicara dan berlaga layaknya manusia. Ketika Haru masuk ke dalam kerajaan kucing secara perlahan-lahan ia berubah menjadi seekor kucing, tubuhnya

mengecil dan kumis tumbuh dikedua pipinya karena terlena dengan kemegahan kerajaan kucing.

“Kendalikan dirimu, jangan sampai kau berubah menjadi kucing selamanya.” Itulah dialog sang penyelamat yang datang menyelamatkan Haru. Dialog ini menyampaikan pesan tersirat bagi para penonton bahwa pandailah dalam hal bersyukur terhadap apapun pemberian Tuhan, jangan terlena dengan dunia yang bersifat sementara. Melakukan sesuatu yang diluar jangkauan atau melakukan hal-hal yang tidak biasa dilakukan adalah salah satu cara membuat diri manusia bersyukur dengan keadaan dirinya.

Pada karya berjudul “Siapa aku?” digambarkan seekor kupu-kupu yang sedang digapai oleh seorang wanita. Kupu-kupu tersebut sebagai metafora atau perumpamaan apa yang harus dilakukan manusia dalam menjalani kehidupan dalam pencarian jati dirinya. Metamorfosis yang terjadi pada kupu-kupu bisa dijadikan pelajaran bagi manusia, perubahan wujud dari yang menjijikan menjadi bentuk yang indah. Pilihan manusia jika dalam proses mencari siapa dirinya berakhir pada hal positif maupun negatif. Namun sebagai manusia yang mempunyai akal dan pikiran sepatutnya mencontoh kupu-kupu yang bermetamorfosa menjadi hal yang indah.

Pada karya ini dibuat empat layar sehingga menimbulkan ruang yang dalam dan menyebabkan karya menjadi gelap. Lampu dibelakang layar sangat membantu bagi penerangan karya, gambar pada setiap layar menjadi jelas terlihat dibantu oleh cahaya lampu.

E. Kesimpulan

Ghibli adalah Film animasi yang sangat menginspirasi dalam berkarya grafis, pengambilan hikmah dari setiap film menjadikan karya grafis memuat konten yang bermanfaat bagi para pecinta dan penikmat seni. Wujud karya tetap pada gaya pribadi atas hasil dari reproduksi antara pengalaman dan imajinasi.

Sebagai seorang pencipta seni lebih mudah mendapatkan inspirasi dari sesuatu yang bersifat dinamis seperti menonton film atau melihat sebuah pertunjukan. Berbeda dengan hanya duduk diam dan melihat pemandangan alam, pengaruh untuk berkreaitivitas sangat minim. Seperti dalam menciptakan karya grafis banyak terinspirasi dari pengalaman menonton film animasi.

Film atau sebuah pertunjukan *live action* menciptakan penciptaan wujud karya lebih kreatif dengan banyak melihat referensi gambar yang terdapat dalam konten film. Dari segi hasil penyajian karya lebih banyak teknik yang dapat dikembangkan melalui proses pengambilan inspirasi dari sesuatu yang bersifat kompleks, contohnya berupa hasil karya grafis dalam penyajian gambar dibuat terpisah beberapa layar. Hal tersebut terinspirasi dari pembuatan proses pembuatan gambar animasi yang

membutuhkan tumpukan kertas transparan untuk menghasilkan gambar bergerak.

F. Daftar Pustaka

Deni Junaedi. 2016. “Estetika, Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai”. Yogyakarta. p. 130

Ensiklopedia Nasional Indonesia, Juz I, Jakarta; PT. Cipta Adi Pustaka, 1989.p.38

Ed Sikov. 2010. “*Film Studies : An Introduction*”. USA : Columbia University Press.p.78

<https://matcha-jp.com/id/2181>. 1 Desember 2016. pukul 10.51

Mikke Susanto. 2011 “Diksirupa : Kumpulan istilah dan gerakan seni rupa”. Yogyakarta. p.258

M Dwi Marianto. 2015 “*Art & Levitation, seni dalam cakrawala*”. Yogyakarta. p.140

