

A. Judul: FIGUR-FIGUR FANTASI

B. Abstrak

Oleh:
Amry Cahya
NIM 0811904021

Abstrak

Fantasi adalah bagian dari kelebihan manusia yang diberikan oleh Tuhan. Fantasi atau daya khayal ada disetiap diri manusia, hal-hal yang erat kaitanya dalam mempengaruhi dalam daya khayal atau fantasi ialah faktor lingkungan, karena setiap manusia berada pada lingkungan yang berbeda-beda maka fantasi atau daya khayal setiap manusia akan berbeda-beda pula. Dengan fantasi manusia dapat berkreasi, menciptakan sesuatu diatas kewajaran.

Hal yang mendasari penciptaan karya seni penulis adalah karakter dalam sebuah games, komik, dan film, terutama pada figur fantasi tentunya. Dari sekian figur terdapat persamaan yang berpengaruh, ialah pada bentuk atau wujud monster, sebab dalam bentuk monster tersebut terdapat permainan bentuk serta hal-hal yang tidak biasa lainnya.

Sedangkan dalam perwujudanya penulis lebih menekankan pada seni drawing yang lebih mengeksploasi garis berupa garis-garis, arsir dan ornamen. Sedang dalam kebentukannya lebih pada eksplorasi bentuk figur monster tersebut.

Imajinasi baru yang dirasakan penulis mendorong penciptaan bentuk karakter baru yang bersumber dari dunia nyata atau fantasi, serta penggambaran suasana baru yang bersifat nyata dan fantasi.

Ide tersebutlah yang dipakai sebagai konsep awal bentuknya. Berbagai pengaruh tersebut diolah dan dikaitkan dengan pengalaman pribadi penulis. Sehingga karya yang diciptakan bercerita mengenai pengaruh fantasi yang dirasakan setelah melihat film, games, dan komik yang divisualisasikan dalam bentuk karakter baru yang sesuai dengan interpretasi penulis.

Kata kunci: fantasi, monster, drawing

Abstract

Fantasy is part of the human advantages given by God. Fantasy or imagination there is in every man, the things which close relation in influencing the imagination or fantasy is the environmental factor, because every human being in a different environment then the fantasy or the imagination of every human being will be different too. With human fantasy can be creative, to create something above the ordinary.

The basis of the creation of the artwork author is a character in a game, comics, and movies, especially in the fantasy figure of course. Of the equation there is an influential figure, is in the shape or form of the monster, because in the formation of these monsters are game shape as well as things other unusual.

While the authors perwujudanya more emphasis on the art of drawing more mengeksploasi line of lines, shading and ornaments. Being in kebentukannya more on exploring the monster figure form.

New imagination perceived authors encourage the creation of new forms of character that comes from the real world or fantasy, as well as depictions of the new atmosphere that is both real and fantasy.

The idea is exactly what is used as the initial draft form. Various influences are processed and associated with the author's personal experience. So that work created talk about fantasy effect felt after seeing the film, games, and comics are visualized in the form of a new character in accordance with the interpretation of the author.

Keywords: fantasy, monsters, drawing

C. Pendahuluan

Mencipta sebuah karya seni tak lain adalah sebuah cara seorang seniman dalam mengolah rasa. Rasa ternyata berperan penting dalam mempengaruhi kualitas karya. Sebab 'rasa' akan mempengaruhi bagaimana cara seorang seniman menyadari sesuatu, melihat, mendengar dan berpikir dalam menanggapi sebuah persoalan.

Menurut Dwi Marianto : "rasa adalah saripati, esensi, atau hakikat dari sesuatu. Sedangkan rasa dalam *Britannica Encyclopedia*, hanya dapat disugestikan, atau dialami secara mendalam, namun rasa tidak dapat sepenuhnya dideskripsikan."¹

Dan dalam hubungannya dengan seni sesuai dengan pernyataan Laurie Schneider Adams dalam buku *The Methodologies of Art* dinyatakan bahwa: Seni boleh jadi merupakan suatu objek atau imaji yang memang sejak awal pembuatannya dimaksudkan sebagai media untuk mengekspresikan perasaan, atau sebagai sarana merepresentasi suatu ide secara estetis dan menyenangkan.²

Dapat dipahami bahwa berkesenian merupakan aktivitas positif sebagai curahan perasaan yang dipunyai oleh senimannya, baik perasaan yang bersifat fisik, emotif, atau fantastik. Sedangkan untuk mewujudkannya, seorang seniman harus melakukan proses kreatif yang dapat dilakukan melalui kegiatan imajinatif, sintesa pemikiran (perenungan), pola kombinasi pengalaman masa lalu maupun penggabungan hubungan sesuatu pada situasi lama dengan situasi baru. Dari sekian cara tersebut lahirlah beraneka hasil karya seni yang mengandung unsur keindahan.

Dalam karya seni terdapat makna yang berbeda bagi tiap orang yang menikmatinya. Hal ini disebabkan karena karya seni memungkinkan dapat diciptakan dan diapresiasi secara subjektif berkaitan dengan unsur memori dan emosi yang terekam di dalamnya. Sebuah karya dapat mewakili kenangan atau pengalaman pribadi, baik dari sesuatu yang dilihat, didengar atau pernah dirasakan. Begitu pun dengan penulis yang memperoleh ide sekaligus visualisasi karya berdasarkan kenangan personal yang mewakili pengalaman dan sesuatu yang sangat dekat dengan pribadi penulis.

C.1. Latar Belakang.

Setiap seniman membutuhkan sebuah wadah untuk berekspresi, menuangkan perasaan, emosi, serta menuangkan gagasan-gagasan yang ada pada dalam dirinya. Seni itu luas dan beragam, maka banyak bermunculan cabang seni, khususnya seni rupa, seiring berkembangnya zaman, berkembang dan semakin variatif gaya lukisan yang bermunculan, figur-figur barupun bermunculan. Berawal dari sebuah kegemaran menikmati figur-figur yang berbentuk aneh yang tidak biasa didapatkan di dalam alam nyata, yaitu sebuah bentuk hasil rekaan manusia yang membuat suatu bentuk biasa

¹ M.Dwi Marianto, *Menempa Quanta, Mengurai Seni* (Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2011), p.149

² M.Dwi Marianto, *ibid.*, p.9

menjadi tidak biasa, yang dihasilkan atas dasar daya khayal dan imajinasi manusia. Hal serupa dapat ditemui dalam sebuah komik, film, game, poster dan masih banyak hal yang lainnya.

Figur-figur hasil rekaan memang lebih menarik dari segi visual sehingga dapat menciptakan kesan yang berbeda bagi siapa saja yang menikmatinya. Jika bentuk-bentuk realis hanya meniru dan memanfaatkan bentuk-bentuk dari sesuatu yang sudah ada atau representasional, maka fantasi adalah pengembangannya dalam artian pengurangan dan penambahan bisa juga penggabungan, dari makhluk atau benda ciptaan Tuhan maupun ciptaan manusia, dengan atas dasar pencapaian nilai keindahan yang lebih dari sesuatu yang mainstream atau biasa agar tercipta bentuk-bentuk atau figur-figur baru yang belum ada.

Ada beberapa tokoh komik dan kartun yang menarik ialah Tony Tony Chopper dalam komik dan serial film kartun dengan judul One Piece, One Piece pada awalnya adalah sebuah komik atau manga asal negara Jepang hasil karya Eiichiro Oda diterbitkan oleh Shueisha di Jump Comics Jepang, sedangkan pada seri anime TV di sutradarai oleh Konosuke Uda dan Munehisa Sakai.

Chopper adalah salah satu tokoh dalam komik atau manga dan seri anime dengan figur manusia kecil setengah rusa, dalam bentuk tersebut, ia berjalan dengan dua kaki, namun keseluruhan bentuk tubuhnya berasal dari bentuk rusa, seperti memiliki bulu, bentuk hidung, tangan dan kaki serta memiliki tanduk. Mengapa Chopper, karena figur ini mempunyai bentuk unik dan menginspirasi penulis sebagai stimulasi guna menciptakan figur-figur yang baru dengan mengacu pada tokoh tersebut.

Sedangkan dalam sebuah games atau permainan dapat ditemui dalam sebuah games atau permainan konsol playstation 1 atau PSX, playstation generasi pertama dengan judul Legend Of Mana.

Legend Of Mana adalah permainan games console dari Jepang yang dirilis pada tahun 2000-an. Sebab pada tahun itulah game-game sedang berkembang pesat, salah satu yang menarik perhatian penulis adalah Legend Of Mana yang dimulai dari cerita dimana Fa'Diel mempunyai satu pohon Mana yang memberikan kehidupan di semua dunia. Kekuatan ini sangat besar dan orang-orang yang serakahpun berdatangan untuk mengambil kekuatan ini untuk mereka sendiri. Melalui pemikiran itulah timbul perang antara ras, baik manusia, iblis, peri-peri kecil, dan lain-lain. Setelah perang tersebut seorang pahlawan diutus untuk mengembalikan dunia seperti semula ketika semua ras berdamai tanpa pertumpahan darah.

Hal yang menjadi acuan adalah bentuk/figur tokoh dalam game Legend Of Mana yang menginspirasi penulis dari berbagai hal seperti lingkungan dan pernak-pernik lainnya.

Mengapa Legend Of Mana, karena dalam game ini terdapat tokoh-tokoh dengan karakter unik sehingga menginspirasi penulis dalam berkarya seni.

Seperti dalam karakter tokoh Legend Of Mana yang bernama Kathinja, Kathinya adalah profesor yang paling populer di akademi sihir. Kathinja memiliki kekuatan untuk meledakan hanya dengan menatapnya saja. Kathinja dalam Legend Of Mana digambarkan dengan sesosok ular setengah manusia dengan kaki dan tangan menyerupai kaki dan tangan naga.

Bermula dari pengalaman penulis setelah melihat serta mengamati figur-figur fantasi dari tokoh kartun, komik, dan film yang cenderung mengarah pada wujud monster maka penulis berkeinginan untuk membuat figur-figur fantasi dengan kreasi penulis dengan teknik drawing yang diaplikasikan dalam media dua dimensional.

C.2. Rumusan / Tujuan

1. Ada berapa bentuk/karakter fantasi penulis? Apa saja?
2. Bentuk fantasi yang seperti apa yang akan diangkat sebagai ide penciptaan seni lukis?

C.3. Teori dan Metode

A. Teori

Berawal dari sebuah kegemaran menggambar/drawing hanya sekedar sebagai hobi hingga digunakan ke dalam sebuah produk brand indie handmade merchandise, tidak menutup kemungkinan hal inilah yang mempengaruhi dalam berkarya seni selanjutnya. Figur-figur monster yang kerap diusung dalam berkarya sebagai karya merchandise memang hanya coretan yang mengalir dan tidak bermakna atau lebih dikenal dengan istilah doodle, hanya mementingkan sebuah figur yang di luar mainstream. Namun dalam karya seni rupa, hal-hal tersebut lebih dieksplorasi guna mencari kemungkinan-kemungkinan lain dalam pencapaian nilai artistik serta memiliki makna yang terkandung didalamnya.

Fantasi atau daya khayal ada disetiap diri manusia, hal-hal yang erat kaitannya dalam mempengaruhi dalam daya khayal atau fantasi ialah faktor lingkungan, karena setiap manusia berada pada lingkungan yang berbeda-beda maka fantasi atau daya khayal setiap manusia akan berbeda-beda pula.

Dalam buku Imaji dan Imajinasi, Tedjoworo mengartikan bahwa :
“Fantasi merupakan gambaran akan sesuatu yang hanya ada dalam angan-angan dan tidak ada dalam realitas. Fantasi juga mempunyai bentuk-bentuk pembangunan atau bisa disebut “imaji”. Bentuk ini bisa saja ada dalam realitas dan bisa juga tidak”.

Berdasarkan kutipan di atas bentuk-bentuk pembangunan dalam fantasi bisa berasal dari bentuk realitas dan bisa juga tidak, bisa diambil contoh adalah makhluk mitologi dari Yunani seperti Medusa. Medusa adalah manusia berambut ular, Medusa hanya ditemui dalam cerita mitologi, namun wujud dari Medusa adalah wujud asli manusia seperti yang kita lihat dalam dunia nyata dengan menambah ular dikepala. Setelah mengamati dari beberapa tokoh dan karakter dari komik/manga dan game terdapat sesuatu yang sama yaitu sebuah bentukan atau figur yang berwujud monster. Monster adalah makhluk yang bentuk atau penampaknya sangat menyimpang dari yang biasa atau bisa juga makhluk yang berukuran sangat besar.

Kata monster berasal dari bahasa latin kuno monstros atau monstrum berarti pertanda yang berakar dari kata moneo, “mengingat”, juga dapat berarti “keajaiban”. Kata monster selalu berkonotasikan sesuatu yang salah atau jahat.

Dalam kebanyakan cerita, monster digambarkan sebagai makhluk yang jahat. Seiring dengan perkembangan zaman adapula yang menceritakannya sebagai makhluk yang bodoh seperti Frankenstein, monster yang baik seperti Hulk, maupun monster imut dan lucu seperti karakter dalam film animasi yang berjudul Monster, Inc.

Mengapa monster? Karena menurut penulis monster adalah sesosok makhluk yang berpenampakan aneh dan tidak lazim sehingga mempunyai sesuatu hal mengandung nilai artistik menurut penulis.

B. Metode

Figur-figur fantasi, banyak sekali yang kerap ditemui dalam kehidupan sehari-hari, dalam sebuah sampul album musik, poster, komik, film, dan game. Mengapa figur fantasi, karena figur-figur fantasi menarik, tidak biasa, dan terkesan unik. Dalam film-film fiksi terdapat tokoh-tokoh aneh, seram, dan menakutkan, namun ada pula yang menjadi lebih terkesan lucu, dan menyenangkan. Dalam komik dan animasi juga tidak kalah menariknya.

Ketertarikan akan figur-figur fantasi inilah yang memicu semangat dalam berkarya seni rupa, terinspirasi dari tokoh-tokoh horor yang melegenda seperti, vampir, drakula, mumi, zombi, monster serta makhluk-makhluk lainnya. Sering dijumpai dalam film-film horor, komik horor, serta game horor. Fantasi adalah khayalan, fantasi adalah angan-angan, fantasi adalah penggambaran, penggambaran dengan angan-angan, sehingga memicu bentuk-bentuk diluar nalar, fantasi itu bebas, itulah hal yang menjadi dasar dalam penciptaan sebuah karya seni.

Contoh dari film yang menjadi dasar penciptaan karya adalah film-film animasi seperti dalam film *Monster Inc*, dengan tokoh-tokoh monsternya yang beraneka ragam dengan bentuk-bentuk yang tidak biasa layaknya monster yang berbentuk aneh. Misalnya bermata satu/banyak, berkaki banyak bertentakel, kepala dengan rambut ular seperti Medusa.

Drawing adalah menggambar dari istilah *draw* menarik atau dalam bahasa Indonesia menggores, menggores-gores atau menarik-narik dengan alat apapun dalam media apapun hal itu sudah termasuk *drawing*/menggambar, seperti hal sering dilakukan ketika masih kanak-kanak yaitu menggores-gores tanah dengan jari telunjuk, itupun juga sudah termasuk *drawing*.

Sedikit mengutip kata-kata dari seorang seniman Eddie Hara, bahwa beliau pernah menulis:

“Dia (*drawing*) pelan-pelan mulai menjadi salah satu cabang dari seni rupa atau visual art yang mandiri seperti halnya seni lukis, patung, grafis, video maupun instalasi”.³

Dalam karya penulis bentuk atau figur fantasi yang disajikan adalah bentuk-bentuk atau figur-figur yang cenderung mengarah pada wujud monster, karena monster menurut penulis dalam kebentukannya memiliki nilai yang unik untuk dieksplorasi lebih dalam. Monster itu sendiripun juga sudah dalam kategori bentuk fantasi, sedangkan dalam karya penulis, monster tersebut akan dieksplorasi dengan bentuk-bentuk kreasi penulis yang dibalut dengan teknik *drawing* yang lebih menekankan pada kekuatan garis guna membentuk dan mengisi bidang. Karena garis memiliki kekuatan untuk membentuk yang berkarakter, karena setiap manusia tidak pernah sama dalam membuat sebuah garis.

Dalam bentuk fantasinya penulis mengambil bentuk-bentuk yang memang tidak ada di alam nyata meskipun bersumber dari yang sudah ada, namun sudah melalui proses perenungan, imajinasi, dan keterampilan dalam membuat bentuk fantasi dengan melalui pembuatan disain, dan sketsa pada tahap awalnya.

Bentuk/figur tersebut lebih kearah dekoratif, dengan penggambaran yang datar serta penambahan ornamen pada bidang. Sedangkan pada penggunaan warna hanya sebagai pengisi bidang serta sebagai aksentuasi/penunjang agar lebih menarik perhatian, dan tidak mempunyai arti atau maksud tertentu pada karya penulis.

Penggunaan dakron pada karya penulis tidak berkaitan dengan teknik atau efek visual pada karya, hanya saja penggunaan dakron sebagai pengganti spanram sebagai pembentang yang dirasa penulis sudah terlalu mainstream. Selain itu penggunaan dakron juga sebagai bentuk baru pengemasan karya, agar menarik dan berbeda, karena yang berbeda itu lebih menarik perhatian dan berkesan.

D. PEMBAHASAN KARYA

Seorang seniman tentu memiliki pendekatan masing-masing dalam mencari ide untuk menciptakan sebuah karya, salah satunya adalah melalui pengalaman pribadi atau kenangan yang dimilikinya. Melalui pendekatan tersebutlah sebuah karya akan memiliki arti yang mendalam secara emosional bagi senimannya.

³ Eddie Hara, “interview with Eddie Hara”, Katalog *Drawing Lover II*, th. 2010, p. 65

Keseluruhan ide karya penulis merupakan hasil pengamatan dan pengalaman pribadi penulis. Dengan bersumber dari hal-hal yang dekat, penulis memvisualisasikannya sesuai fantasi pribadi ke dalam karya lukisan.



G.b,4, Lukis, 1

Amry Cahya, **Berkebun**, 2015

OHP Permanent Marker, Pensil Warna pada Kulit sintesis, 60x80 cm

Sebuah figur berkepala kelinci, dengan telinganya yang panjang menjuntai, bermata sebuah kancing pada matanya kanannya dan berlubang pada bagian mata kirinya, menggunakan jubah panjang dan bersepatu, tangan kanannya membawa sebuah alat untuk menyiram mempunyai sayap dengan mulutnya yang bergigi tajam, sedang bagian tangan kirinya membawa sebuah tanaman yang sedang berbunga sebuah bola mata.

Menggunakan teknik drawing sebagai media berekspresi dengan banyak mengeksplorasi garis guna pengisian bidang dan pemberi aksen ornamen untuk memperindah. Penggunaan warna transparan hanya digunakan untuk mempertegas pengisian bidang saja.

Berkebun dalam artian, kelak kita akan memetik apa yang kita tanam. Yaitu hal-hal apapun yang kita perbuat sekarang pada akhirnya nanti kita juga yang akan menerima hasil dari perbuatan kita sendiri entah itu positif atau negatif.



G.b,5, Lukis, II
Amry Cahya, **Petani**, 2015
OHP Permanent Marker, Pensil Warna pada Kulit sintetis, 60x80 cm

Sebuah figur atau sesosok tubuh manusia berkepala tanaman yang terus tumbuh yang berjalan dengan kaki seperti siput, dengan latar belakang sebuah rumah seperti menatap dan mengawasi.

Menggunakan teknik drawing sebagai media berekspresi dengan banyak mengeksplorasi garis guna pengisian bidang dan pemberi aksen ornamen untuk memperindah. Penggunaan warna transparan hanya digunakan untuk mempertegas pengisian bidang saja.

The Farmer atau seorang petani pada karya tersebut menggambarkan seorang petani yang selalu menjaga pertumbuhan tanamannya dan selalu siap untuk menjaga/membersihkan dari hama perusak, serta lumbung padi yang berharap untuk semoga panen sesuai harapan. Seperti dalam kehidupan sehari-hari bahwa kita manusia harus tetap bekerja dan berusaha untuk dapat mendapatkan sesuatu apapun itu yang terbaik.



G.b,12, Lukis, IX

Amry Cahya, *Kelinci dan Rumahnya*, 2015

OHP Permanent Marker, pensil warna pada Kulit sintetis, 60x60 cm

Seekor kelinci setengah manusia sedang berada didepan rumahnya dengan latar awan dan juga terdapat roket yang sedang meluncur, sedang di sakunya terdapat hewan kecil peliharaanya.

Menggunakan teknik drawing sebagai media berekspresi dengan banyak mengeksplorasi garis guna pengisian bidang dan pemberi aksan ornamen untuk memperindah. Penggunaan warna transparan hanya digunakan untuk mempertegas pengisian bidang saja.

Menggambarkan tentang seseorang yang merindukan suasana rumahnya. Sebab kerinduan itu tidak hanya datang untuk sesama tapi juga bisa datang untuk sebuah benda atau apapun.

E. KESIMPULAN

Berkhayal dan berfantasi adalah hal yang menyenangkan begitu pula dengan melukis atau menggambar bagi penulis adalah hal-hal yang menyenangkan untuk dilakukan, figur-figur fantasi yang diusung dalam Tugas Akhir ini diambil memang atas dasar kegemaran penulis pada figur-figur fantasi yang kemudian ada harapan

dari penulis semoga apa yang dibuat penulis dapat dirasakan pula oleh masyarakat yang melihat dan menikmati karya penulis.

Konsep tentang Figur-figur Fantasi merupakan tema pokok dalam penciptaan karya Tugas Akhir yang divisualisasikan ke bentuk karya dua dimensi. Penulis mencari gagasan dan ide dari ruang lingkup tema tersebut dan melakukan pengkajian beberapa karya seni lukis dan drawing sebagai referensi dengan pengkajian teori tentang Figur-figur Fantasi.

Material untuk berkarya meliputi: kulit sintetis, OHP permanent marker, dakron, material tersebut memang jarang digunakan dalam karya seni lukis, disini penulis ingin kembali ke dasar (back to basic) seni lukis yaitu drawing atau gambar. Mempelajari sifat/karakter material merupakan proses lanjut sebelum proses perwujudan karya.

Tantangan terbesar adalah dalam proses perwujudan karya, bagaimana berkarya guna menciptakan sebuah figur-figur fantasi yang terlihat aneh dan unik namun masih mengandung nilai-nilai artistik. Penulis melakukan berbagai eksperimen untuk mencari solusi alternatif dari permasalahan tersebut tanpa menyimpang dari tema, ide/gagasan awal.

Berkarya dapat menggunakan material apa saja meskipun itu dianggap sepele, Keberanian mengolah/mengangkat material tersebut dalam berkarya merupakan sebagai penguji mental penulis sendiri, Sebuah tanggapan terhadap sebuah karya baik positif/negatif merupakan suatu hal yang wajar jika seseorang melihat karya seni. Tidak terdapat nilai sempurna dalam sebuah karya seni, semua nilai hanya bersifat relatif.

F. DAFTAR PUSTAKA

Buku

Marianto, M.Dwi, *Menempa Quanta, Mengurai Seni*, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2011

Susanto, Mikke, *Diksi Rupa*, DictiArt Lab dan Djagad Art House, Yogyakarta 2011

Tedjoworo, H., *Imaji dan Imajinasi*, Kanisius, Yogyakarta, 2011

Tim Prima Pena, *Kamus Ilmiah Populer*, Gita Media Press, Surabaya, 2006

Katalog

Eddie Hara, "*interview with Eddie Hara*", Drawing Lover II, 2010

Website

<http://id.m.wikipedia.org/wiki/Monster> (diakses penulis pada tanggal 18 juni 2015, jam 22.53 WIB)

http://id.onepiece.wkia.com/wiki/Tony_Tony_Chopper (diakses penulis pada tanggal 17 juni 2015, jam 20.35 WIB)