

**APRESIASI PADA FILM MENUMBUHKAN RASA
EMPATI
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



Jurnal

Diajukan Oleh:

Raka Adityatama

NIM: 1412526021

**PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

Jurnal Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

APRESIASI PADA FILM MENUMBUHKAN RASA EMPATI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Raka Adityatama, NIM 1412526021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Drs. Andang Suprihadi P., MS.
NIP 19561210 198503 1 002

Pembimbing II

Nadiyah Tunnikmah, S.Sn, M.A.
NIP 19790412 200604 2 001

Cognate,

Wiwik Sri Wulandari, S.Sn, M.Sn.
NIP 19760510 200112 2 001

Ketua Jurusan Seni Murni,

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.
NIP 19761007 200604 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

**A. Judul: APRESIASI PADA FILM MENUMBUHKAN RASA EMPATI
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**

B. Abstrak

Oleh:

Raka Adityatama

NIM: 1412526021

Abstrak

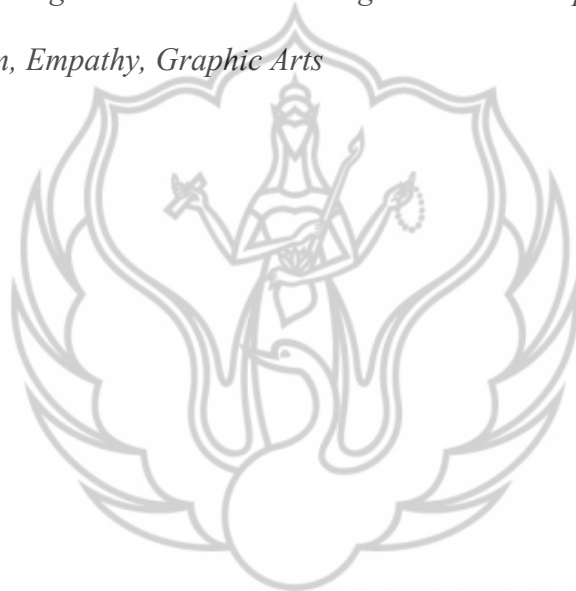
Banyak metode pembelajaran yang terdapat pada dunia seni terhadap kehidupan, penekanan pada makna akan suatu hal yang dapat dilihat dari sudut pandang yang berbeda-beda. Film merupakan salah satu sarana dalam pembelajaran dan pemberitahuan informasi melalui seni. Untuk melihat kemungkinan tersebut diperlukan perasaan dan kepekaan dalam menonton film, kepekaan manusia terhadap kegembiraan atau kesedihan yang terbawa saat menonton film. Merasa masuk atau berada pada posisi pemeran dalam film menjadikan salah satu sudut pandang untuk merasakan apa yang menjadi topik cerita yang akan berdampak pada dunia nyata. Penggarapan film yang mana sama halnya dengan seni grafis harus melalui banyak proses untuk menuju imajinasi atau gambaran yang telah dibuat dan ditentukan. Memahami beberapa adegan yang menjadi ketertarikan untuk dapat diapresiasi kembali dengan gambar karakter dan dapat diaplikasikan ke dalam seni grafis.

Kata kunci: Film, Empati, Seni Grafis

Abstract

Many learning methods are found in the world of art for life, emphasizing the meaning of things that can be seen from different points of view. Film is a means of learning and notifying information through art. To see this possibility, feeling and sensitivity are needed in watching movies, human sensitivity to joy or sadness carried away while watching a film. Feeling in or being in an actor position in the film makes it a point of view to feel what is the topic of a story that will have an impact on the real world. The making of films which is the same as graphic arts must go through many processes to get to the imagination or images that have been made and determined. Understand some scenes that become interesting to be able to be appreciated again with character images and can be applied to graphic arts.

Keywords: *Film, Empathy, Graphic Arts*



C. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Masa kecil yang dilalui dalam lingkungan dengan mayoritas masyarakat putus sekolah dan dewasa menjadi preman, sewaktu kecil orang tua tidak ingin penulis bergaul lebih jauh dengan lingkungan seperti itu, hanya berteman sewajarnya saja, sebab dari itu sejak kecil disediakan VCD untuk ditonton di rumah dari pada banyak bermain di luar rumah. Pada waktu itu, kebiasaan menonton film dirasa menyenangkan dan menghibur. Kebiasaan menonton film menimbulkan imajinasi pada diri yang terinspirasi dari adegan dalam sebuah film. Kesenangan menonton film lebih terasa ketika teman-teman bisa diajak untuk menonton film bersama-sama.

Penulis pernah membuat film pendek bersama teman sewaktu SMA, ini merupakan salah satu cara pendekatan dengan film dalam bentuk yang berbeda. Dalam proses pembuatan film, ditemukan beberapa kesulitan, mulai dari kurangnya alat-alat dan juga susahya membangun kerja sama yang baik dengan sesama pemeran untuk mendapatkan adegan yang maksimal. Dari situ muncul pemahaman dibalik film yang bagus terdapat usaha yang tidak mudah untuk mencapainya, dibutuhkan kekompakan dan kerja sama yang baik untuk mewujudkan film yang bagus.

Sewaktu penulis masih duduk dibangku SMA pernah juga merasakan pengalaman menjadi penjaga warung internet (warnet) didekat sekolah. Selepas selesai aktifitas sekolah penulis menjaga warnet, disela waktu menjaga warnet itu ada kesempatan untuk membuka situs-situs internet sambil menunggu pelanggan selesai dan membayarkan uang selama mereka memakai internet. Situs internet yang selalu dibuka adalah indoxx1, karena situs ini merupakan berisi film-film yang pernah tayang dibioskop *box office*. Saat itu di kota Magelang tempat asal penulis tidak ada gedung bioskop sehingga internet merupakan salah satu sarana untuk menonton film.

Pengalaman tersebut melahirkan hubungan yang dekat dengan film hingga saat ini dan menimbulkan keinginan melihat sudut pandang yang berbeda dari sebuah film. Film memang salah satu sarana hiburan seperti yang

diungkapkan Bill Krohn: “*Rear Window, proves that movies are still the best entertainment*”¹.

Film tidak hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga bisa sebagai media informasi dan edukasi karena unsur audio dan video yang ada membuat penyampaian informasi melalui film dapat dilakukan dengan cepat.

Film adalah serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu sehingga menjadikan urutan tingkatan yang berjalan terus sehingga menggambarkan pergerakan yang nampak normal. Film pada hakikatnya merupakan penemuan baru dalam interaksi belajar mengajar yang mengkombenasikan dua macam indera pada saat yang sama.²

Terdapat banyak genre dalam film, yang mengangkat cerita fiksi maupun kisah nyata yang merupakan refleksi dari kehidupan sehari-hari. Film mengangkat realitas sosial yang ada disekitar manusia dengan sentuhan alur cerita yang menarik. Fungsi edukasi bisa berupa kritik sosial mengenai keadaan sekitar manusia. Dalam sebuah film juga terkandung muatan moral yang menjadi pembelajaran bagi penonton. Film bisa memberi pesan untuk penonton, entah dari karakter dan peran yang ada atau dari sebuah alur cerita yang dibangun. Namun terkadang tidak semua penonton merasakan muatan moral yang disampaikan pada sebuah film

Adegan pada sebuah film sering diterapkan kembali di kehidupan nyata oleh penulis, seperti yang sudah dijelaskan tadi. Sejak kecil melihat film kemudian setelah menonton adegan pada film sering melakukan apa yang dilihat pada film tersebut, seperti film “*Police Story*” (1985) yang diperankan oleh Jackie Chan. Dalam film itu Jackie Chan menjadi seorang polisi dan banyak aksi ekstrem yang dilakukannya seperti kungfu kemudian lari- lari dan meloncat dengan hebat. Hal itu kemudian dilakukan kembali oleh penulis dengan berimajinasi menjadi Jackie Chan, melakukan kungfu di dalam kamar seolah-olah guling dan bantal adalah musuhnya, itu salah satu contoh adegan film yang membuat masa kecil penulis berimajinasi seakan-akan menjadi aktor.

¹ Bill Krohn, *Masters of Cinema: Alfred Hitchcock*, (Paris: Cahires Du Cinema, 2007), p.59

² Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1995), p.102

Namun untuk saat ini penulis mengambil pembelajaran dari sebuah adegan atau cerita yang relevan untuk diterapkan di kehidupan nyata dan belajar mengenal budaya orang lain atau sikap dari beberapa aspek yang berbeda. Seperti pada film "*Captain Fantastic*" (2016) yang diproduksi oleh *Electric City Entertainment ShivHans Pictures* yang mengajarkan untuk belajar tidak hanya di dalam sekolah, banyak pembelajaran diluar sekolah dan bisa mengambil sesuatu yang positif untuk menerapkan atau mempraktikan hal itu. Ada beberapa film yang menarik bukan karena plot atau adegan, namun karena kostum yang digunakan, seperti contohnya film "*The Wicker Man*" (1973) yang di produksi *British Lion Films* ini, dengan latar tempat suatu desa di pulau terpencil dan ada kebudayaan disana setiap tahun ada karnaval dan harus mencari satu orang untuk dijadikan tumbal sebagai persembahan rasa terimakasih untuk Tuhan yang telah melimpahkan hasil panen di desa tersebut. Ketertarikan dan inspirasi dari film tersebut adalah kostum yang digunakan ketika masyarakat di desa itu mengadakan perayaan karnaval, dengan kostum yang lucu dan unik di tahun 1973 itu. Film "*The Wicker Man*" menambah inspirasi penulis untuk menggambar karakter yang diinovasi dengan gaya-gaya pop.

Dengan latar tempat atau suasana yang dibangun dalam film sangat membantu atau menguatkan cerita yang diangkat pada film. Film berjudul "*Tangeriness*" (2013) yang diproduksi oleh *Samuel Goldwyn Films*, dibuat dengan latar tempat desa yang berada di tengah-tengah peperangan. Suasana pada film itu terasa sangat mencekam, sunyi dan sepi karena yang bertahan di desa itu hanya tinggal 3 orang saja, namun kemudian kesunyian pada latar tempat itu bisa menjadi suatu kehangatan ketika ada keromantisan antara kedua pihak yang berperang kemudian dirawat oleh kakek ivo (salah satu orang yang masih tinggal di desa di tengah konflik perang), dari saling menghina dan mengancam membunuh hingga menjadi saling perhatian dan berkorban. Suasana yang dibangun dalam film ini juga menjadi pembelajaran tentang kemanusiaan dan menimbulkan ketertarikan tersendiri untuk penulis mengapresiasi film ini dengan membuat karya berdasarkan film tersebut. Juga mengingatkan akan penulis pada tempat asal tinggalnya, yang mana tinggal di daerah kampung yang kehidupannya cukup keras, karena banyaknya preman

yang tumbuh di kampungnya, sehingga kata tawuran sudah bukan menjadi kata yang asing bagi penulis.

2. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana pengalaman menonton film yang mampu mengasah empati untuk dijadikan ide penciptaan?
2. Bagaimana mewujudkan secara visual ide penciptaan pengalaman menonton film yang mampu mengasah empati dalam karya seni grafis?
3. Bagaimana konsep penyajian karya seni grafis?

Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Memberikan pengalaman menonton film yang dapat mengasah empati.
- b. Memvisualisasikan pengalaman menonton film dalam karya seni grafis.
- c. Menyajikan karya-karya seni grafis yang memiliki nilai estetis.

2. Manfaat

- a. Mendapat pengetahuan baru bagi penulis maupun masyarakat umum tentang film dari beberapa aspek yang terdapat pada film untuk dapat diterapkan pada kehidupan.
- b. Memenuhi persyaratan kelulusan Strata-1 penciptaan karya seni rupa, jurusan seni murni, minat utama seni grafis di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- c. Karya dapat dijadikan bahan diskusi, baik dalam dunia seni rupa ataupun pencerahan tentang media baru untuk metode pembelajaran masyarakat.

D. Konsep Penciptaan

Film merupakan karya seni yang memerlukan proses bertahap dalam pengerjaannya. Film mempunyai kesamaan dengan karya seni grafis yang harus melalui tahap-tahap dalam pengerjaannya untuk mencapai kesempurnaan yang diharapkan.

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu.³

Penyampaian pada film dapat berupa informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Tidak semua film dapat digunakan untuk mengembangkan empati, diduga film yang mempunyai pesan-pesan positif dan alur cerita mengharukan yang dapat digunakan untuk mengembangkan empati. Film juga perlu disesuaikan dengan tingkatan umur orang yang melihat, sehingga penonton dapat menerima hiburan, informasi dan pengetahuan sesuai porsinya.

Lebih dalam lagi mengenai film kemudian memilih empati sebagai pendalaman materi dalam ide penciptaan seni grafis, melalui pengalaman pribadi dan pendapat orang tentang sebuah film yang menjadi landasan penulis dalam membuat karya.

Istilah “empati” berasal dari kata *Einfuhlung* yang digunakan oleh seorang psikolog Jerman; secara harfiah berarti “merasa terlibat”.⁴ Pengenalan awal empati dalam bahasa Inggris berasal dari kata Yunani *empathia*, “ikut merasakan”, istilah yang pada awalnya digunakan para teoritikus estetika untuk kemampuan memahami pengalaman subjektif orang lain.⁵

Pada tahun 1920-an, E. B. Titchener, seorang ahli psikologi Amerika menggunakan istilah *mimikri motor* sebagai arti teknis asli dari kata empati.

³ Onong Uchjana Effendy, *Hubungan Masyarakat: suatu studi komunikologis* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002), p.134

⁴ Tubbs, Stewart L. & Moss, Sylvia, *Human Communication (Prinsip-prinsip Dasar)*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000), p.173

⁵ Daniel Goleman, *Kecerdasan Emosional*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002), p.138

Menurut teori Titchener empati berasal dari semacam peniruan secara fisik atas beban orang lain, yang kemudian menimbulkan perasaan yang serupa dalam diri seseorang.⁶ Seseorang akan menirukan secara fisik atas beban orang lain terlebih dahulu sehingga akan memudahkan munculnya perasaan serupa yang dialami orang lain pada dirinya.

Ada film yang sampai menyentuh perasaan manusia. Kepekaan manusia terhadap kegembiraan atau kesedihan, hal ini biasanya bisa terbawa saat menonton film. Hal tersebut beberapa kali dirasakan ketika sedang menonton film. Ketika penonton bisa sampai terbawa suasana adegan yang ada di sebuah film itu merupakan keberhasilan sebuah film.

Pemahaman tentang rasa, tentang pentingnya rasa dan tentang bagaimana relasi antara rasa, pikiran dan tentang prinsip meraksakan rasa dari sesuatu dalam dunia cipta seni perlu dipahami secara baik. Karena pemahaman tentang relasi timbal balik atas aspek aspek ini dapat memperkaya visi dan kreatif kita. Meraksakan rasa (esensi dari sesuatu) sesungguhnya merupakan factor penting dalam merepresentasi ide kreatif. Rasa adalah esensi, hakikat atau intisari dari sesuatu.⁷

Melalui kepekaan tersebut sebuah film bisa sebagai media pembelajaran tambahan yang berkaitan dengan perasaan. Memahami sebuah arti kata atau bacaan yang ada pada sebuah buku terkadang tidak mudah, namun dalam sebuah film pemahaman dibantu melalui dialog dan adegan yang digabungkan dengan bahasa, konsep atau narasi yang disederhanakan dari naskah, hal itu bisa mempermudah sebuah pembelajaran.

Melihat orang menonton film hingga mereka merasakan kesedihan, menangis, ketakutan, bergembira sampai bernostalgia dengan apa yang ada di dalam sebuah film, menambah ketertarikan kepada penulis untuk meninjau lebih dalam lagi tentang film. Didalam peristiwa tersebut berarti pada sebuah adegan atau cerita film bisa memunculkan kepekaan rasa penonton. Melihat hal tersebut penulis menangkap bahwasanya itu menyadarkan sebuah ekspresi rasa manusia, dari hal itu biasanya akan ada dampak yang terjadi didalam

⁶ Daniel Goleman, *Ibid.*

⁷ M Dwi Marianto, *ART & LEVITATION: Seni dalam Cakrawala Quantum* (Yogyakarta: Pohon Cahaya, 2015), p.125

kehidupan nyata, dampak tersebut ada yang bersifat negatif ada pula yang bersifat positif.

Sebetulnya seni dapat berperan dan manfaat apa saja bagi manusia, sesuai yang kita hendaki. Sehubungan dengan medan perasaan kita misalnya, dengan kemampuannya membagi serta menularkan pengalaman dan perasaan, seni dapat meng-amplifikasi kepekaan empatik dan menyuburkan belarasa (*compassion*)⁸

Melihat dan menangkap ekspresi rasa pada manusia ketika menonton film tersebut juga mendorong penulis untuk mengangkatnya menjadi ide pada tugas akhir ini. Tidak hanya dengan ekspresi rasa manusia saja, melalui film terkadang membuat manusia melihat sudut pandang yang berbeda akan sesuatu permasalahan, hal itu akan berdampak dalam kehidupan nyata tersebut sadar atau tidak disadari manusia akan bertambah pembelajaran akan sesuatu hal.

Rasa adalah salah satu dari beberapa daya khusus dari tubuh manusia. Dengan rasa seseorang menyadari sesuatu, apakah itu melalui penglihatan, pendengaran, penciuman, sentuhan, pencerapan atau dengan gabungan atas lebih dari satu indranya. Dengan rasa kita tidak hanya dapat mengartikan realitas seperti apa adanya dan memaparkannya seperti apa adanya, secara hitam putih melainkan dapat pula kita memecah-mecah realitas menjadi remah-remah dan dalam berbagai lapisan untuk kemudian memadukannya kembali menjadi suatu pola baru, yang bagi pelakunya sendiri akan lebih bermakna.⁹

Kepekaan rasa dalam menonton suatu adegan pada film ini yang ditampilkan oleh penulis untuk mengambil sudut pandang yang menarik pada suatu kejadian atau adegan yang telah di kurasi. Selain itu melihat dari sudut pandang sebuah cerita pada satu film tentang topik utama yang diambil akan membawa penonton untuk berfikir atau merasakan menjadi apa yang dihadirkan pada film tersebut kepada kenyataan, kemudian muncul penilaian atau sudut pandang dalam melihat orang atau kejadian sama seperti halnya pada film.

Plot atau alur cerita yang ada pada film yang terkadang tidak bisa ditebak kemana arah cerita selanjutnya pada setiap adegan untuk membangun sebuah cerita merupakan ketertarikan bagi penulis.

⁸ Bambang Sugiharto, *untuk APA SENI?* (Bandung: MATAHARI,2013), p.38

⁹ M Dwi Marianto, *op.cit*, p.209

Ada film “penting” secara estetis dalam sejarah film Indonesia, menjadi sama pentingnya, artinya mendapat perlakuan sama panjangnya dengan film yang mungkin dianggap “tak berarti”. “Keanekan” ini terjadi, karena film yang “penting” tadi dengan mudah dicertitakan secara singkat, sementara yang “tak berarti” sangat sukar diperlakukan sama. Dan tidak jarang ada film yang sangat sukar dialihkan dalam kata – kata, baik panjang maupun singkat justru karena sifatnya yang “filmis”.¹⁰

Plot Twist disebut juga sebagai akhir yang mengejutkan sebab biasanya memang muncul di akhir cerita. Plot twist ini dianggap sebagai salah satu teknik yang bertujuan untuk membuat pembaca/penonton terikat karena penasaran sehingga terus membaca atau melihat karya tersebut. Plot Twist ini dibagi ke dalam beberapa jenis, antara lain sebagai berikut:

ANAGNORISIS, yakni pengungkapan informasi baru yang mengubah plot secara radikal dan membuat terkejut.

Unreliable Narrator, yakni plot twist yang dibangun dengan cara memanipulasi cerita sehingga penonton tergiring ke kesimpulan yang berbeda.

Deus Ex Machina, plot twist yang dilakukan dengan cara memunculkan karakter, kemampuan atau pun alat baru dan semacamnya yang bisa menyelesaikan masalah.

Chekhov’s Gun, plot twist ini dilakukan dengan cara menjadikan tokoh yang awalnya tak penting dan berguna menjadi tokoh kunci.

Non-Linear Narrative adalah plot twist yang dibangun dengan cara mengungkap plot tidak berurutan sehingga pembaca/penonton harus mencocokkan kepingan cerita agar bisa memahami plot seutuhnya.

Dari beberapa golongan plot tersebut, terdapat beberapa film yang menurut penulis memenuhi hal tersebut, diantaranya adalah “*Fight Club, A Perfect Gateway, Shutter Island & The Usual Suspect*”.

¹⁰ JB Kristanto, *Katalog Film Indonesia 1926 – 2007* (Jakarta: NALAR, 2007), p.xxxvi

E. Konsep Perwujudan

1. Screenshot

Screenshot adalah pengambilan gambar pada layar laptop atau *smartphone*, pengambilan gambar yang dilakukan penulis pada film, dirasa suatu hal yang akan menangkap sesuatu tangkapan menarik yang berbeda – beda pada setiap orang yang menonton film.

Dari beberapa *screenshot* masih akan di kurasi, beberapa akan menjadi *background* pada karya dengan metode raster, ada juga untuk mengembangkan *drawing* yang terinspirasi pada adegan yang telah dipilih.

2. Drawing atau menggambar

Berasal dari kata *draw* yang berarti menggambar. Menggambar pada tingkat paling sederhana adalah dasar bagi segala hal dalam seni rupa atau dianggap sebagai “*mother of arts*”. Gambar ternyata berdiri sebagai fakta kasat mata yang memperlihatkan pikiran dan rencana seniman di setiap wilayah kreativitasnya.¹¹

Teknik *drawing* digunakan oleh penulis sebagai dasar penciptaan karya. Diawali dengan sketsa atau gambar yang dilakukan dengan goresan pensil untuk mempermudah sebagai rancangan dalam membuat bentuk visual. Setelah selesai rancangan sketsa, kemudian dilakukan penebalan menggunakan tinta india dengan garis tegas sesuai karakter *drawing* penulis.

*There is a difference between a line and line-in-general. A line, of course, is the path made by a pointed instrument: a pen, a pencil, a crayon, a stick. In geometry, a line is “an infinite series of points”. This definition calls attention to a line as a dynamic entity; a line implies action because action was necessary to create it. Line-in-general can also mean direction, orientation, motion, and energy.*¹²

3. Kolase

Kolase sebuah teknik seni dengan cara menempel materi – materi selain cat seperti kertas, kaca, logam, tanah dan lain – lain kemudian dikombinasikan dengan penggunaan cat (minyak) atau teknik lainnya.¹³

¹¹ Mike Susanto, Mike Susanto, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa* (Yogyakarta & Bali: DictiArt Lab & Jagad Art Space, 2012), p.110

¹² Edmund Burke Feldman, Edmund Burke Feldman, *Art As Image And Idea* (Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, 1967), p.224

¹³ Mike Susanto, *op.cit*, p.225

Namun pada perkembangannya dalam kesenian kontemporer, kolase juga banyak diadopsi dalam pembuatan karya seni lainnya seperti seni video, fotografi, film maupun seni musik.¹⁴

Pengertian kolase pada dasarnya adalah metode menggabungkan beberapa objek atau elemen dari sebelumnya atau yang sudah ada untuk menjadikan sesuatu gagasan baru yang berbeda dari sebelumnya, hal itu dapat berupa gambar, *screenshot* atau *cutscenes*, teks dan lain – lain.

4. Komposisi

Tata susun atau komposisi dari unsur – unsur estetik merupakan prinsip pengorganisasian unsur dalam tata susun. Hakekat suatu komposisi yang baik, jika suatu proses penyusunan unsur pendukung karya seni, senantiasa memperhatikan prinsip – prinsip komposisi: harmoni, kontras, *unity*, *balance*, *simplicity*, aksentuasi, dan proporsi.¹⁵

Dalam visual karya penulis memberikan penempatan pada objek – objek secara acak yang di kombinasi dari beberapa elemen, guna untuk menciptakan gagasan baru dengan mementingkan estetika yang menarik. Penggabungan dari elemen desain dan *drawing* yang telah disiapkan sebelum masuk tahap percetakan dapat mempertimbangkan beberapa aspek yang sesuai dalam penempatan atau komposisi visual.

Bentuk visual yang diciptakan penulis dalam Tugas Akhir penciptaan karya telah melalui beberapa perubahan dari semester sebelumnya, dalam aspek komposisi penulis hanya melakukan penempatan yang sesuai estetik dengan melakukan desain pada *photoshop* tanpa banyak melihat referensi dari luar. Karena melihat kemungkinan – kemungkinan elemen *screenshot* pada adegan film yang harus penulis hadirkan pada karya.

5. Pemilihan Medium

Medium yang digunakan penulis dalam membuat karya adalah dengan 2 jenis kertas. Pemilihan kertas dalam pembuatan karya ini karena

¹⁴ Sarah Arifin, “Laporan Tugas Akhir: Reperesentasi Hiperrealitas Pada Budaya Konsumerisme”, Penciptaan S1 program Studi Seni Murni, Minat Utama Seni Grafis, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2018

¹⁵ Dharsono Sony Kartika, Seni Rupa Modern: Edisi Revisi (Bandung: Rekayasa Sains, 2017), p.51

mempertimbangkan beberapa kemungkinan, kertas *tyvex* salah satu kertas yang digunakan untuk media *silkscreen* penulis, dengan ciri khas tekstur pada kertas menambah kesan unik dan *vintage*. Selain dari aspek visual juga kertas ini tidak mudah robek.

Making paper stencils corresponds so closely to the artist's experience in frisket making that he should find the transition a natural one. The paper stencil is nothing more than a cut paper mask pasted to the silk. Paint squeegeed across the screen will penetrate the open areas of the mask, which correspond to the shape of the design.¹⁶

F. Karya & Diskripsi

Karya no. 1



Gb. 1. “Satu Orang Merubah Segalanya” (*One People Changes Everything*)

Sablon di atas kertas, 42 x 52 cm, 2018

(sumber: dokumen penulis)

¹⁶ Biegeleisen and cohn, *Silk Screen Techniques* (New York: Dover Publication, 1958), p.42

Pengambilan *screenshot* dan ide pada karya ini terinspirasi dari film “*12 Angry Men*” tahun 1957. Film ini bercerita mengenai pembelajaran sifat manusia dan proses berdiskusi. Kejadian atau proses berdiskusi pasti pernah dialami oleh semua orang dalam menyampaikan sudut pandang yang berbeda akan sesuatu hal, ketegangan didalam ruangan yang terjadi pada *screenshot* yang diambil oleh penulis, juga sama halnya dengan penyampaian sudut pandang berbeda pada suatu masalah yang sedang berada pada puncak emosi setiap individu. Penyampaian karakter gambar penulis bertujuan atau menggambarkan beberapa persoalan didalam diskusi memiliki makna terselubung atau tidak jujur disaat melihat suatu masalah yang ada karena memiliki tujuan yang berbeda, sehingga penggambaran topeng yang terikat dan tenggelam menjadi ide untuk memunculkan gambar tersebut.

Karya no. 2



Gb. 2. “Belajar Bisa Dimana Saja” (*Learning In Anywhere*)

Sablon di atas kertas, 42 x 52 cm, 2018

(sumber: dokumen penulis)

Saat ini hampir seluruh manusia menghabiskan sedikitnya 12 tahun waktu hidupnya untuk belajar di sekolah. Namun tidak semua ilmu yang dapat dipelajari hanya bersumber atau tumbuh di sekolah saja, melainkan banyak ilmu tentang kehidupan di dapat dari alam serta sesama manusia. Seperti halnya pada film “*Captain Fantastic*”, orang tua memiliki dampak besar dalam perubahan anak, memberikan rasa cinta kasih yang selalu mendampingi dalam pertumbuhan anak akan menyalurkan energi baik terhadap sikap dan perasaan. Figur ayah dengan penuh kasih sayang digambarkan dengan muka berjenggot sedang menggendong dan memeluk anaknya dengan menggenggam batang pohon dimana hal tersebut menyimbolkan alam sebagai sahabat dan tempat tinggal. Penggunaan teks pada karya mengambil pada *quotes* film ini. “*Live Today Like Your Last Day*” suatu informasi atau ajakan untuk memaknai hidup, melakukan hal yang berguna semata – mata hari ini adalah hari terakhir hidup.

G. Kesimpulan

Pada setiap karya seni ada banyak aspek yang dapat digali dan dipelajari, dari hal tersebut ada kemungkinan untuk saling mengapresiasi satu sama lain antar disiplin seni. Kepekaan dalam menangkap pembelajaran dalam sebuah film menjadikan penulis mempraktikkan hal positif terhadap kehidupan nyata, seperti halnya kesadaran untuk membaca buku dari petunjuk atau rekomendasi yang dihadirkan pada film.

Rasa empati hadir saat adanya beberapa adegan dalam film yang dapat menyentuh kepekaan rasa penonton atau penulis. Hal tersebut kemudian menjadi inspirasi untuk dapat divisualisasikan menjadi sebuah gambar serta melalui pengolahan kembali oleh penulis dengan beberapa metode dan teknik dalam seni grafis.

Pengambilan *screenshot / cutscene* dari film untuk dijadikan *background* merupakan pengalaman baru serta membuat penulis mengulik tentang metode raster dalam perangkat lunak *photoshop*. Pengamatan lebih juga dirasakan ketika dalam membuat *screen* sablon untuk dapat membentuk gambar atau *dot* kecil-kecil sehingga dapat menciptakan efek realis. Metode CMYK juga

merupakan teknik baru bagi penulis dalam menciptakan karya, pembelajaran mengenai ketepatan dan kerapian didapat lebih ketika mengerjakan teknik ini. Sehingga pada karya berjudul “*Art is Uncertainty*” merupakan hasil yang maksimal dalam pengerjaannya.

Dalam setiap kegagalan dalam proses mencetak sablon pada kertas selalu mendapat pembelajaran baru untuk menyelesaikan permasalahan, misalnya dari bahan, teknik atau cara. Sehingga belajar dari kegagalan yang terjadi menjadikan setiap tahapan dalam pengerjaan menjadi lebih baik. Pada karya berjudul “*Enjoyed moment*” merupakan karya yang kurang maksimal karena dalam pengerjaannya beberapa kali mengalami kendala dalam pembuatan screen serta kurangnya ketepatan dalam mencetak.



H. Daftar Pustaka

Buku

- Burke Feldman, Edmund, *Art As Image And Idea* (Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, 1967).
- Cohn, Biegeleisen, *Silk Screen Techniques* (New York: Dover Publication, 1958).
- Effendy, Onong Uchjana, *Hubungan Masyarakat: suatu studi komunikologis* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002).
- Goleman, Daniel, *Kecerdasan Emosional*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002).
- Krohn, Bill, *Masters Of Cinema: Alfred Hitchcock* , (Paris: Cahires Du Cinema, 2007).
- Mariato, M Dwi, *ART & LEVITATION: Seni dalam Cakrawala Quantum* (Yogyakarta: Pohon Cahaya, 2015).
- Sony Kartika, Dharsono, *Seni Rupa Modern: Edisi Revisi* (Bandung: Rekayasa Sains, 2017).
- Sudjana, Nana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1995).
- Sugiharto, Bambang, *untuk APA SENI?* (Bandung: MATAHARI,2013).
- JB Kristanto, *Katalog Film Indonesia 1926 – 2007* (Jakarta: NALAR, 2007).
- Susanto, Mike, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa* (Yogyakarta & Bali: DictiArt Lab & Jagad Art Space, 2012).
- Tubbs, Stewart L. & Moss, Sylvia, *Human Communication (Prinsip-prinsip Dasar)*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000).

Jurnal

- Sarah Arifin, “Laporan Tugas Akhir: Reperesentasi Hiperrealitas Pada Budaya Konsumerisme”, Penciptaan S1 program Studi Seni Murni, Minat Utama Seni Grafis, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2018.