

**Artistik Tengkorak Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni
Grafis**



**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

“Artistik Tengkorak Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis”

Oleh Ary Kurniawan, NIM: 1112243021

ABSTRAK

Penggunaan tengkorak sebagai objek tunggal dalam karya tugas akhir ini merupakan sebuah usaha untuk menegaskan bahwa manusia adalah pemegang kontrol terhadap lingkungan dan manusia itu sendiri (masyarakat). Visualisasi tengkorak yang memaknai manusia bertujuan untuk mencapai esensi bahwa perbedaan bentuk wajah, warna kulit dan jenis kelamin yang dibalut oleh daging sejatinya akan kembali kepada bentuk tengkorak yang relatif sama, sementara manusia pada saat sekarang ini dibedakan berdasarkan kekayaan, status sosial, warna kulit, hingga silsilah keturunan yang berpengaruh terhadap kesejahteraan yang tidak merata dan jurang kesenjangan yang jauh antara yang kaya dan miskin.

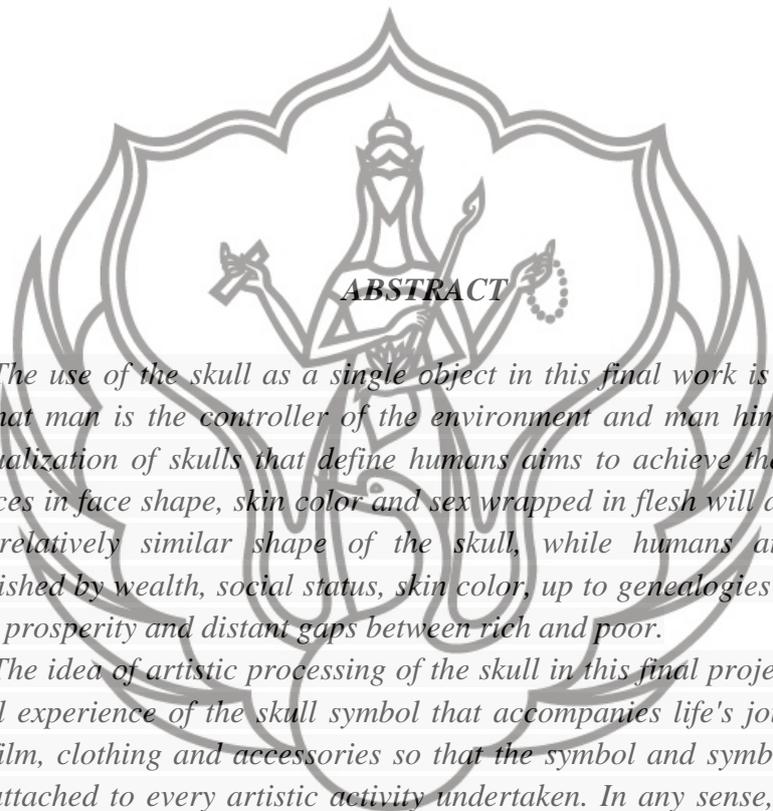
Ide mengolah artistik tengkorak dalam karya tugas akhir ini berawal dari pengalaman pribadi terhadap simbol tengkorak yang mengiringi perjalanan hidup melalui musik, film, pakaian dan aksesoris sehingga lambang dan simbol tengkorak begitu melekat dalam setiap aktivitas berkesenian yang dijalani. Secara makna pun, tengkorak merupakan perwujudan makna atas kehidupan, tentang kehidupan maupun kematian.

Karya Tugas Akhir ini di bentuk dengan unsur warna, garis, tekstur dan teks. Warna-warna pada karya Tugas Akhir didominasi oleh warna-warna cerah, hal ini untuk merekonstruksi citra tengkorak dari hal yang menyeramkan ke hal yang kekinian. Penggunaan garis berupa outline berfungsi untuk menegaskan objek, sehingga objek langsung menjadi *point of interest* saat karya di amati. Unsur tekstur semu dalam pembentukan objek tengkorak berfungsi untuk merefleksikan tengkorak dalam keadaan sebenarnya yang rapuh dan kasar. Sedangkan penggunaan teks adalah sebagai jembatan untuk memperkuat gagasan atas visual yang penulis hadirkan, sehingga audiens mengerti akan maksud makna objek yang di tonjolkan.

Karya-karya tugas akhir ini pada dasarnya dibuat menggunakan teknik sablon konvensional dengan media kertas dan dikombinasikan dengan *digital printing* dengan media akrilik sehingga beberapa karya bersifat eksploratif selain karya-karya konvensional. Pemilihan akrilik sebagai media dikarenakan

sifat transparan dari akrilik tersebut yang mampu menyerap dan merefleksikan cahaya sehingga memberikan efek bayangan yang memungkinkan melihat karya dalam berbagai sudut pandang. Pengkombinasian teknik ini bertujuan untuk mencari kemungkinan-kemungkinan baru untuk mengolah artistik tengkorak dalam karya seni grafis, khususnya teknik cetak saring (sablon).

Kata Kunci : Tengkorak, Manusia, Artistik, Seni Grafis.



The use of the skull as a single object in this final work is an attempt to assert that man is the controller of the environment and man himself (society). The visualization of skulls that define humans aims to achieve the essence that differences in face shape, skin color and sex wrapped in flesh will actually return to the relatively similar shape of the skull, while humans at present are distinguished by wealth, social status, skin color, up to genealogies that influence unequal prosperity and distant gaps between rich and poor.

The idea of artistic processing of the skull in this final project begins with personal experience of the skull symbol that accompanies life's journey through music, film, clothing and accessories so that the symbol and symbol of the skull are so attached to every artistic activity undertaken. In any sense, the skull is a manifestation of the meaning of life, about life and death.

This Final Project is in shape with color, line, texture and text elements. The colors in the Final work are dominated by bright colors, this is to reconstruct the image of the skull from the scary thing to the present. The use of the outline line serves to assert the object, so the object directly into the point of interest when the work is observed. The element of pseudo-texture in the formation of a skull object serves to reflect the skull in its precarious and brittle state. While the use of text is as a bridge to reinforce the idea of the visual that the author presents, so that the audience understands the meaning of the meaning of the object in bulk.

The works of this final task are basically made using conventional screen printing techniques with paper media and combined with digital printing with acrylic media so that some works are explorative in addition to conventional works. The selection of acrylic as a medium due to the transparent nature of the acrylic that is able to absorb and reflect light so as to provide a shadow effect that allows viewing the work in various angles of view. The combination of these techniques aims to explore new possibilities to cultivate artistic skills in graphic art, especially screen printing techniques.

Keywords: Skull, Human, Artistic, Graphic Art.



A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi media seperti televisi, film dan musik setelah runtuhnya orde baru mengalihkan fungsi media yang sebelumnya sebagai kepentingan kekuasaan (politik) kepentingan-kepentingan lain diantaranya bisnis¹. Berakhirnya pemerintahan Soeharto pada tahun 1998 menandakan era Peralihan fungsi media dan membuat stasiun televisi swasta seperti RCTI dan stasiun televisi lainnya bisa menyajikan tayangan lebih kompleks serta bebas dari otoritas pemerintah.

Hal ini pun memberi akses kepada masyarakat Indonesia untuk bisa menikmati musik serta film-film dari luar negeri seperti Band Metallica dan Iron Maiden yang sedang menjadi trend pada masa tersebut. Fenomena ini pun membawa simbol serta ikon yang kekinian seperti tengkorak kedalam kehidupan masyarakat khususnya anak muda, sehingga muncul produk-produk bertemakan tengkorak yang menjadi simbol identitas publik figur maupun kelompok terkenal pada masa itu seperti kaos, aksesoris, dan lain-lain. Hal ini pun mempengaruhi penulis mengikuti perkembangan trend pada masa tersebut seperti mengoleksikaos tengkorak dan menggambar tengkorak sehingga memorial akan tengkorak begitu melekat dan melandasi cara berkarya penulis seperti saat sekarang ini.

¹ SK Ishadi, *Media dan Kekuasaan*, Jakarta, Penerbit Buku Kompas. 2014 p. Xi

B. Latar Belakang Penciptaan

Tengkorak manusia adalah sebuah kerangka kepala yang menopang organ-organ penting di dalamnya seperti telinga, mata, hidung, mulut, dan otak. Semua organ di dalam tengkorak berfungsi sebagai indra yang menangkap suara, visual, bau dan rasa serta pusat segala aktivitas dari tubuh yang dimotori oleh otak. Dalam perkembangan ilmu pengetahuan, tengkorak juga berfungsi untuk menganalisis identitas manusia dari bentuk wajah, tempat asal, jenis kelamin, hingga zaman manusia itu hidup. pentingnya tengkorak sebagai bagian dari tubuh tidak hanya sebagai fungsi melainkan juga dalam ranah esensi yang berkaitan tentang kehidupan, Tuhan dan alam semesta itu sendiri.

Manusia menurut *Ernest Cassier* adalah makhluk yang memiliki *substratum simbolis* dalam benaknya hingga mampu memberikan jarak antara rangsangan dan tanggapan, refleksi tersebut melahirkan apa yang disebut sistem-sistem simbolis, seperti ilmu pengetahuan, seni, religi dan bahasa ². Kecenderungan manusia mewakili sesuatu dan keadaan melalui simbol membawa simbol dalam tingkatan yang lebih tinggi dalam pemaknaannya. Perkembangan penggunaan simbol perlahan masuk dalam ranah yang lebih intim dan religius dalam kehidupan manusia itu sendiri, seperti simbol agama, Tuhan ataupun setan yang bersifat sensitif dalam masyarakat karena menyangkut tentang kepercayaan dan Tuhan. Sifat-sifat simbol seperti ini melahirkan akar dari sikap fasis, rasial, bahkan perang dalam kehidupan manusia. Hal ini bisa dilihat dalam pemaknaan simbol tengkorak yang kerap digunakan sebagai hal yang melambangkan kematian, ungkapan visual terhadap setan, hingga sebagai lambang keberanian.

Dalam masa sekarang, simbol tengkorak pun mengalami pengalihan makna yang divisualkan melalui warna dan deformasi bentuk yang lebih kekinian. Seringkali tengkorak divisualkan dengan warna-warna cerah dengan bentuk-bentuk yang lucu dan jauh dari kesan religi ataupun setan. Transformasi bentuk dan makna dari tengkorak menandakan pergeseran budaya yang terjadi pada masyarakat dunia yang lebih terbuka dan kompleks. Maka tidak heran jika saat ini tengkorak bisa

²Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi*, Jakarta. Kencana, 2009 p. 11

saja menjadi simbol dari grup band, grup motor, grup olahraga dan kelompok-kelompok lainnya yang tidak ada hubungannya dengan religiusitas seperti zaman-zaman sebelumnya.



Gambar 1

Logo Band Iron Maiden



Gambar 2

Harley Davidson Logo

Sumber : <https://ironmaiden.com/> Sumber : <https://www.harley-davidson.com/>

Melalui pembahasan di atas, mengacu kepada peralihan simbol tengkorak dari dulu hingga kini maka hal tersebut tidak bisa di lepaskan dari unsur estetik dan artistiknya. Unsur ini pun merubah cara penggunaan fungsi tengkorak di dalam kehidupan, sehingga penggunaan tengkorak bisa diterapkan dalam berbagai hal termasuk dalam bidang kesenian khususnya seni grafis.

Kata estetik diserap dari kata *aesthetics* (Inggris) yang berasal dari kata *aisthanomai* (Yunani) yang berarti “hal yang ditangkap lewat inderawi dan bermuara pada perasaan”³. Pada dasarnya estetika adalah hal yang berhubungan tentang keindahan. Penalaran manusia dalam menangkap objek maupun peristiwa berkembang dalam proses penyajian berupa produk kesenian seperti seni rupa dan musik. Sejarah manusia sendiri tidak lepas dari pola mengekspresikan sesuatu, seperti manusia-manusia purba yang melukis dinding hingga para seniman-seniman kontemporer saat ini. Proses ekspresi ini berfungsi sebagai penanda zaman, informasi serta media komunikasi yang dikemas secara indah dan melahirkan sesuatu kompleks yang disebut “seni”.

³Mikke Susanto, *Diksi Rupa, Yogyakarta. Dicti Artlab & Djagad Art House*, 2012, p. 124

Menurut Bahari, salah satu kebutuhan manusia yang tergolong dalam kebutuhan integratif adalah menikmati keindahan, mengapresiasi, dan mengungkapkan perasaan keindahan. kebutuhan ini muncul disebabkan adanya sifat dasar manusia yang ingin mengungkapkan jati diri⁴. Pengungkapan jati diri sebagai landasan identitas melahirkan media ekspresi yang variatif dalam perkembangannya. Hal ini dapat kita amati dalam banyaknya genre musik yang muncul, atau bentuk-bentuk visual baru yang lahir di setiap zamannya. Kebutuhan manusia terhadap estetik sama halnya dengan kebutuhan primer dan sekunder namun dilakukan melalui jalur kebudayaan.

Artistik berarti indah atau berhubungan dengan penampilan wujud yang indah⁵. Artistik secara proses adalah hasil dari aktivitas estetik yang berhasil diungkapkan. Penggunaan Tengkorak sebagai subjek matter dalam karya tugas akhir ini tidak lain adalah hasil dari proses pengamatan bentuk dan makna yang menghasilkan eksplorasi dalam proses menciptakannya menjadi hal yang indah secara visual.

Keindahan tengkorak yang coba dihadirkan mencoba untuk menyamakan batas antara pemaknaan simbol tengkorak *mainstream* dengan variatif makna-makna lain yang direfleksikan melalui pengalaman penikmat karya seni itu sendiri. Estetika dan sistem simbol memberi pedoman bagi penikmat atau pemakai seni untuk menyerap karya seni tersebut, yang berdasarkan pengalaman mereka dapat melakukan apresiasi dengan menyerap karya seni untuk menumbuhkan kesan-kesan atau pengalaman estetik tertentu⁶.

Atas dasar pemikiran tersebut maka penulis beranggapan akan muncul banyak hal menarik dari eksplorasi artistik terhadap tengkorak. Simbol tengkorak tidak lepas dari perjalanan umat manusia itu sendiri, simbol ini berkembang di setiap zaman yang berbeda dan dari banyak kebudayaan yang berbeda pula. Luasnya pemaknaan atas sudut pandang simbol tengkorak mulai dari sisi marginalitas hingga religiusitas menjadikan tengkorak sebagai ungkapan propaganda dalam fungsi maupun bentuk.

⁴Nooryan Bahari, *Kritik Seni*, Yogyakarta. Pustaka Pelajar, 2008, p. 45

⁵Op. Cit, Mikke Susanto, p. 37

⁶Op. Cit, Nooryan Bahari, p. 47

C. Rumusan Penciptaan

- a. Apa yang dimaksud dengan eksplorasi artistik tengkorak ?
- b. Makna simbolis apa yang tersirat dalam artistik tengkorak ?
- c. Ungkapan artistik seperti apa yang di hasilkan melalui pemaknaan simbol tengkorak pada karya seni grafis ?

D. Teori dan Metode

A. Teori

Tengkorak sebagai objek yang mewakili persepsi dianggap mampu mewakili semua sisi dari kehidupan manusia. Tengkorak terus bertransformasi dalam setiap zaman sehingga menghasilkan citra-citra dan nilai filosofis yang sangat beragam. Nilai-nilai yang hadir dalam tengkorak ini menjadi alasan kuat penulis untuk mengeksplorasi daya artistik tengkorak untuk menyampaikan gagasan. Tengkorak sebagai objek adalah hal yang bersifat fleksibel sehingga bisa diadaptasikan dalam segala persoalan dan bisa diterima oleh audiens karena tengkorak adalah simbol umum yang telah menjadi konsumsi visual semua orang.

Artistik memiliki arti indah, atau berhubungan dengan sesuatu yang indah⁷. Menurut Langer dalam buku *Problematika Seni* yang diterjemahkan oleh FX. Widaryanto, persepsi artistik adalah intuitif, suatu hal tentang pengertian yang benar dan bukan berupa produk pemikiran dialogi⁸. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa nilai artistik muncul dari dalam diri seniman itu sendiri yang bersifat intim dan subjektif yang luput dari segala macam konsep dan dasar pemikiran apapun. Oleh karena hal tersebut, nilai-nilai artistik yang hadir dalam sebuah karya seni tidak akan pernah sama antara satu seniman dan seniman lainnya sehingga menciptakan ciri tersendiri sebagai karakter seniman terhadap karyanya.

⁷Op, Cit, Mikke Susanto, p. 37

⁸Langer K. Suzanne, 2006, *Problematika Seni*, Bandung : Sunan Ambu Press

Pengalaman estetik dan kontemplasi adalah hal paling penting dalam penciptaan karya seni. Suatu visual yang lahir atas kombinasi bentuk, warna dan suasana tidak lepas dari kehidupan dan latar belakang seniman itu sendiri yang berpengaruh terhadap cara pandang melihat sesuatu dan menghasilkan sebuah pemikiran yang divisualkan dalam karyanya.

Karena artistik adalah perihal intuisi seseorang untuk mencapai keindahan maka artistik sendiri tidak lepas dari estetika yang sejatinya mengkaji tentang keindahan itu sendiri.

1. Aktivitas Artistik

Aktivitas artistik adalah tahapan seorang seniman berproses untuk menciptakan karyanya. Setiap seniman memiliki perbedaan dalam proses penciptaan karya seninya seperti seniman dalam gaya ekspresionisme menggunakan pendekatan ekspresionisme, seniman naturalisme menggunakan pendekatan naturalisme juga, yang berbeda dengan ekspresionisme. Menurut Herbert Read dalam bukunya *The Meaning Of Art* (1972, 22-34) aktifitas artistik dibagi menjadi 3 tahap yaitu⁹ :

a. Pengamatan

Pengamatan adalah tahap awal seniman dalam proses penciptaan karya. Pengamatan ini mencakup beberapa hal seperti warna, bentuk, garis, suara, dan lain-lain. Dalam hal ini pengamatan terhadap tengkorak dilakukan dengan memahami objek secara mendetail dari yang tampak secara langsung maupun dari pengalaman dan pencarian visual-visual yang berhubungan dengan tengkorak

b. Penyusunan

Penyusunan adalah tahapan penciptaan untuk memvisualkan hasil dari pengamatan menjadi bentuk dan pola yang menyenangkan. Tahap penyusunan merupakan tahap penting dalam proses

⁹Kartika Sony dharsono, Prawira Ganda Nanang , *Pengantar Estetika*, Bandung : Penerbit Rekayasa Sains, 2004, p. 44

penciptaan karya karena hasil-hasil dari pengamatan terhadap bentuk, garis dan suara mulai di implementasikan kedalam rancangan visual seperti sketsa.

c. Emosi

Jika kedua tahapan tersebut dihubungkan dengan emosi maka hal itu dapat disebut dengan emosi yang diekspresikan. Emosi merupakan bagian vital dalam proses penciptaan karya, karena hal inilah yang sejatinya membedakan satu karya seniman dengan seniman lainnya. Emosi merupakan ungkapan seniman dalam penalarannya terhadap objek yang bersifat personal dan intim. Dari adanya emosi terhadap proses penciptaan maka melahirkan gagasan sehingga pembacaan karya dapat dilakukan melalui pengalaman dan kehidupan si senimannya sendiri. Proses ini merupakan proses yang terakhir, dan tergantung pada dua tahap proses sebelumnya.

Dari ketiga tahapan tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas artistik merupakan proses seniman untuk menciptakan karya seni. Proses ini tidak lepas dari latar belakang seniman, lingkungan, dan pengalaman-pengalaman yang melandasi cara dan persepsi untuk melihat sebuah objek.

Pun dalam pembuatan tugas akhir ini, pengamatan terhadap objek yang berupa tengkorak dilandasi dari pengalaman-pengalaman terhadap budaya modern melalui musik, film, acara televisi, dan lain-lain. Pengalaman tersebut secara tidak langsung membawa penulis dalam proses penyusunan merancang visual dari objek-objek tengkorak hingga melahirkan daya emosional sendiri untuk mengembangkan bentuk dan warna sehingga menghasilkan sebuah gagasan-gagasan personal.

2. Estetika

Artistik adalah perihal tentang keindahan, sementara estetika adalah tentang apresiasi keindahan itu sendiri. Pada dasarnya kedua hal ini

saling berkesinambungan. Estetika yang berasal dari bahasa Yunani “*aisthetika*” berarti hal-hal yang dapat diserap oleh pancaindera. Oleh karena itu, estetika sering diartikan sebagai persepsi indra (*sense of perception*)¹⁰. Melalui pengertian estetika tersebut, estetika adalah sebuah persepsi yaitu cara seseorang menanggapi sesuatu dari inderanya. Menanggapi sesuatu adalah aktivitas subjektif, dalam menanggapi keindahan hal ini berkaitan dengan rasa dan emosi maka bisa saja sesuatu yang menurut seseorang indah mungkin saja tidak indah menurut orang lainnya.

Hippias dalam percakapannya dengan *Plato* mengatakan bahwa sendokpun bisa jadi indah, akan tetapi kita tidak dapat mengartikan sama cantiknya seperti benda dan gadis dara. Pernyataan *Hippias* adalah tentang mengkritisi kadar keindahan dari nilai sebuah objek dimana sesuatu yang pada dasarnya tidak indah sekalipun bisa dimaknai indah tergantung persepsi orang yang melihatnya dan keindahan suatu bentuk dengan bentuk lainnya tidak bisa diartikan sama.

Melihat keindahan tengkorak sebagai sebuah objek tentu tidak sama dengan melihat bunga, dan gunung yang pada dasarnya indah. Tengkorak adalah hal yang mulanya dimaknai sebagai sesuatu yang tidak indah; melambangkan kematian, setan dan sifat-sifat jahat. Peradaban merubah persepsi terhadap nilai dari tengkorak itu sendiri, kemajuan zaman memberikan alternatif keindahan yang lain sehingga lahir pemahaman estetika baru seperti estetika moderen yang beranggapan bahwa keindahan disamakan dengan kesenangan rasa, ketika indera mencerpah objek-objek seni (George Santanaya)¹¹.

Bentuk pemahaman dalam estetika seni adalah apresiasi. Apresiasi seni merupakan proses sadar dalam menghadapi dan memahami seni. Dalam proses penciptaan penalaran estetik sangat diperlukan dalam

¹⁰Ibid, p 5

¹¹Ibid p. 80

mengamati objek, hal ini pun secara tidak langsung saling berkaitan dengan aktivitas artistik. Seniman pada dasarnya dituntut untuk mampu melihat berbagai macam sisi keindahan dari kontemplasi yang dilakukan bahkan terhadap objek yang tidak indah sekalipun.

Postmodern mengembangkan satu prinsip baru pertandaan, yaitu *form follow fun*. Bukan makna-makna yang ingin dicari, melainkan kegairahan dalam bermain dengan penanda. Masuknya periode postmodern mempengaruhi perkembangan estetika, seperti yang di wacanakan Yasraf dengan konsep dari *Jean Baudrillard*, Estetika postmodern dibagi dalam beberapa idiom yaitu¹² :

1. *Pastiche*

Pastiche didefinisikan di dalam *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*, sebagai karya sastra yang disusun dari elemen-elemen yang di pinjam dari berbagai penulis lain atau dari penulis tertentu di masa lalu. Eksistensi karya *pastiche* sangat bergantung pada eksistensi kebudayaan masa lalu dan karya-karya serta idiom-idiom estetik yang ada sebelumnya. Penerapan idiom ini dapat diterapkan dalam karya rupa, dimana karya-karya yang muncul di zaman sekarang tidak lepas dari pengaruh-pengaruh karya-karya terdahulu.

2. Parodi

Parodi adalah suatu bentuk dialog dan berdialog dengan teks lainnya. Tujuan parodi adalah untuk mengekspresikan perasaan tidak puas, tidak senang, tidak nyaman berkenaan dengan intensitas gaya atau karya masa lalu yang dirujuk. Walaupun sekilas hampir mirip dengan *pastiche*, namun parodi memiliki perbedaan yang sangat mencolok. Jika *pastiche* merupakan sebuah tindakan “meminjam” sebagai titik berangkat untuk duplikasi, sebagai ungkapan dari simpati, penghargaan dan

¹²Yasraf Amir Piliang, *Hipersemiotika, Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*, 2003, p. 187

apresiasi. Sedangkan parodi adalah hal sebaliknya yang menjadikannya sebagai titik berangkat dari kritik, sindiran, kecaman dan ketidakpuasan.

3. *Kitsch*

Istilah *Kitsch* sering ditafsirkan sebagai sampah artistik atau selera rendah. Meskipun berkonotasi negatif, penafsiran seperti ini sulit untuk di buktikan karena bisa sangat berbeda dari suatu tempat ke tempat lainnya, dari satu masyarakat ke masyarakat lainnya. Defenisi *Kitsch* dari Baudrillard menyiratkan miskinnya orisinaloitas, keotentikan, kreativitas dan kriteria estetik. Eksistensi *Kitsch* sangat bergantung pada keberadaan objek, konsep, atau kriteria yang bersifat eksternal, seperti seni tinggi, objek sehari-hari, mitos, agama, tokoh dan sebagainya. Karena kebergantungan akan kriteria eksternal tersebut, idiom ini sering di maknai harfiah secara visual dan di anggap sebagai sampah estetik sedangkan elemen pembentuk yang harus dimengerti adalah keberadaan objek dan konsep untuk menikmati karya-karya seperti ini.

4. *Camp*

Camp adalah suatu idiom estetik yang masih menimbulkan pengertian kontradiktif. Di satu pihak sering di asosiasikan sebagai pembentukan makna namun di sisi lain sering di asosiasikan dengan kemiskinan makna. Berbeda dengan *kitsch*, *camp* bukanlah satu bentuk selera rendah atau “sampah artistik”. Menurut Susan Sontag, *camp* adalah satu model *estetisme* yaitu satu cara melihat dunia sebagai satu fenomena estetik, namun estetik bukan dalam pengertian keindahan atau keharmonisan melainkan da m pengertian *keartifisialandan* *penggayaan*. Estetisme semacam ini capat dipandang positif dalam hal peranannya dalam pengembangan gaya, oleh karena

ia adalah semacam pemberontakan menentang gaya elit kebudayaan tinggi.

B. Metode

Ide mengolah artistik tengkorak dalam karya tugas akhir ini berawal dari pengalaman pribadi terhadap simbol tengkorak yang mengiringi perjalanan hidup melalui musik, film, pakaian dan aksesoris sehingga lambang dan simbol tengkorak begitu melekat dalam setiap aktivitas berkesenian yang dijalani.

Bermula dari pengaruh lingkungan dan media, pengembangan terhadap objek tengkorak pun masuk dalam ranah kontemplasi yang menghasilkan ide dan gagasan bahwa tengkorak adalah dasar dari manusia baik secara bentuk dan filosofi sehingga mempengaruhi perkembangan artistik dalam karya tugas akhir ini.

Seni grafis modern didefinisikan secara konvensional sebagai karya dua dimensional yang memanfaatkan proses cetak seperti cetak tinggi (*relief print*), cetak dalam (*intaglio*), cetak datar (*planografi*), dan cetak saring (*serigrafi, screen printing*) yang menjadi bagian dalam konstruksi wilayah seni murni. Namun sejauh perkembangan teknologi cetak, konsepsi konvensional ini perlu dipertanyakan ulang kembali apakah nilai-nilai konvensi yang telah disepakati tersebut haruslah menjadi stagnan dan tak berkembang, sementara perkembangan zaman dengan segala dimensinya terus bergerak ke depan¹³. Seni grafis pada dasarnya adalah proses cetak mencetak yang kerap di fungsikan untuk memperbanyak dan reproduksi sebuah gambar. Seperti yang dipertanyakan dalam kutipan diatas, seiring perkembangan zaman dengan teknologi cetak yang sudah sangat maju apakah konvensi terhadap seni grafis haruslah tetap kaku ditengah bendungan teknologi cetak seperti saat sekarang ini.

¹³Wiwiek Sri Wulandary, "Seni Grafis Yogyakarta dalam Wacana Seni Kontemporer": ITB J. Vis. Art & Des. Vol. 2, No. 1, 2008, p. 99

Minimnya pembahasan konvensi terhadap seni grafis di Indonesia menjadi kaburnya batas dalam mengeksplor teknik untuk penciptaan karya seni grafis, proses cetak tinggi yang dianggap sebagai seni grafis paling konvensional tidak sejalan dengan kemajuan teknologi dan seni itu sendiri, apalagi sekarang senirupa telah memasuki wilayah kontemporer dimana konvensi dan batasan tidak lagi menjadi sesuatu yang penting. Menurut Aminudin TH Siregar, seni rupa kontemporer pada gilirannya menjadi sangat produktif dan tak jarang memicu pencarian inovatif¹⁴. Atas dasar tersebut muncul karya-karya dengan medium-medium yang baru yang bisa di eksplorasi sejauh apapun termasuk dalam seni grafis kontemporer. Dalam seni grafis kontemporer bisa dilihat dalam perkembangannya berupa seni grafis alternatif seperti teknik cetak *transfer image*, *Anthotype* dan *digital printing* yang secara kajian tetap terikat dengan dasar dari seni grafis itu sendiri yaitu proses cetak.

Berlandaskan pada hal tersebut, penulis mencoba mencari varian baru untuk mengembangkan teknik seni grafis diluar batas-batas konvensional. Pengembangan ini pun tidak luput dari proses pemahaman terhadap seni grafis yang dijalani semasa kuliah dimana penulis memahami dan menguasai terlebih dahulu teknik-teknik grafis konvensional seperti cetak saring. Proses kekarya dalam polemik konvensi seni grafis ini disajikan berupa menyandingkan teknik grafis alternatif yaitu digital print diatas akrilik dan teknik grafis konvensional berupa teknik cetak saring. Penggabungan teknik dengan teknologi berbeda ini sesuai dengan gagasan dalam karya yang di hadirkan yaitu membahas tentang eksistensi manusia terhadap zaman dan perkembangannya sehingga menjadi wadah edukasi bagi penikmat karya bahwa seni grafis tidak sekedar teknik cetak tinggi yang konvensional melainkan ada pengembangan lain yang mengikuti seni rupa kontemporer itu sendiri.

Dalam proses penciptaan karya, penulis mencoba menggali pengalaman dan ingatan visual terhadap tengkorak serta mempelajari referensi karya-

¹⁴ *If Time Stopped*, Gajah Gallery, Yogyakarta, 17 Agustus 2016, pp. 7

karya yang menampilkan visualisasi tengkorak. ingatan-ingatan visual tersebut kemudian di wujudkan dalam sebuah rancangan karya berbentuk sketsa. Dalam merancang karya penulis mencoba menggali artistik dengan pertimbangan warna, komposisi, perspektif dan objek tengkorak itu sendiri. Setelah di rasa matang maka rancangan tadi dapat dihadirkan menjadi karya akhir. Penggunaan akrilik sebagai media cetak dikarenakan sifat transparan yang mampu menyerap cahaya sehingga menghasilkan dimensi ruang. Hal ini memberikan efek tersendiri dalam cara audien melihat karya. Bias dari lampu dan ruang memberikan efek pantulan dan penyerapan cahaya sehingga memungkinkan karya tampil dalam berbagai perspektif yang berbeda. Hal ini diharapkan bisa menjadi opsi lain dalam pencapaian artistik karya.

Karya yang ditampilkan adalah karya seni grafis konvensional dengan teknik cetak saring dan karya seni grafis alternatif berupa digital print pada akrilik. Menghadirkan dua teknik grafis konvensional dan alternatif dengan visualisasi dan konsep yang sama merupakan jawaban dari polemik konvensi terhadap seni grafis itu sendiri. Karya-karya ini diharapkan mampu mengajak audiens untuk melihat seni grafis paling dasar (konvensional) hingga perkembangan seni grafis yang menggunakan teknologi (digital print) sehingga memunculkan wawasan seni grafis yang ;lebih luas.

Pada karya yang menggunakan digital print pada proses penciptaannya, penulis tetap merespon hasil print digital dengan sentuhan manual menggunakan teknik cetak saring. hal ini dilakukan untuk memberikan sentuhan artistik dan nilai orisinalitas pada karya itu sendiri. Dalam proses penciptaannya penulis merespon hasil digital print dengan menambahkan objek-objek lain di atas cetakan digital tersebut, sehingga penataan dan komposisi objek mengikuti hasil cetakan digital dengan pertimbangan artistik tersendiri.

Menyablon di media akrilik yang telah di cetak digital juga memberikan kesulitan dan tantangan tersendiri. Media akrilik yang licin menyebabkan kemungkinan bergesernya master cetakan sehingga berpotensi untuk merusak

karya. Pertimbangan komposisi objek dan timpaan warna juga memerlukan pertimbangan yang matang agar tidak mendominasi objek utama yang berupa cetak digital. Eksplorasi penciptaan karya dengan menggabungkan dua teknik seperti ini bertujuan untuk mencari opsi artistik dan visual karya yang lebih beragam pada teknik cetak saring.

Karya-karya pada tugas akhir ini diwujudkan dengan kekuatan teks, outline, dimensi, warna, dan pengembangan bentuk tengkorak sehingga menghadirkan kesan artistik yang tidak biasa dari citra tengkorak selama ini. Teks yang di hadirkan berfungsi untuk memperkuat gagasan terhadap visual yang dihadirkan walau tidak secara harfiah menerjemahkan isi dari visual. Teks berperan untuk menggiring perspektif pemikiran audiens atas maksud dari makna yang di tonjolkan. Selain teks, warna juga menjadi sebuah unsur penting dalam pembuatan karya. Warna memiliki banyak fungsi baik dalam hal pembentuk artistik maupun gagasan. Karya tugas akhir ini cenderung menggunakan warna-warna cerah, hal ini dikarenakan upaya penulis untuk membentuk citra tengkorak yang kekinian dan jauh dari kesan menyeramkan.

Selain menggunakan unsur-unsur di atas, penulis juga memakai tekstur semu untuk memvisualkan tengkorak. penggunaan tekstur ini selain sebagai penunjang artistik juga sebagai upaya untuk menghadirkan realitas bentuk tengkorak yang kasar dan rapuh.

Kombinasi unsur-unsur pembentuk artistik pada visualisasi tengkorak diharapkan mampu menyampaikan persepsi sehingga para penikmat karya bisa mengembangkan persepsi sesuai dengan pengalaman terhadap tengkorak.

E. Pembahasan Karya

Pengalaman yang penulis peroleh mendatangkan ide yang pada akhirnya dituangkan dalam media tertentu, dan dalam hal ini penulis menuangkan ide kedalam bentuk seni grafis konvensional dan non konvensional. Karya penulis memiliki tujuan, terutama sebagai medium penyampaian gagasan yang nantinya dapat dipahami oleh para penikmat seni.

Gagasan dalam karya secara tidak langsung tetap menyinggung hal-hal religiusitas dan realitas kehidupan manusia. Hal ini berasal dari pengalaman dan respon penulis terhadap kejadian yang dilihat dan di alami dalam lingkup tempat penulis hidup. Bagi penulis sendiri, sisi religiusitas tidak bisa dilepaskan dalam realitas kehidupan sosial manusia. Sifat-sifat dan kejadian yang di alami manusia sejatinya tetap mempertimbangkan hidup dan mati yang tidak lepas dari kesan-kesan religiusitas itu sendiri.

Penulis pada tugas akhir ini memamerkan sebanyak 20 karya. Terdapat 2 karya diantaranya dibuat tahun 2015, 6 karya di tahun 2017, dan 12 karya di tahun 2018. Kecenderungan gaya visualisasi penulis sesuai dengan yang telah diterangkan pada konsep perwujudan serta menggunakan visualisasi cetak sablon yang dituangkan ke atas kertas dan cetak diatas kaca akrilik (CMYK print on acrylite).

Karya-karya pada tugas akhir ini diwujudkan dengan kekuatan teks, outline, dimensi, warna, dan pengembangan bentuk tengkorak sehingga menghadirkan kesan artistik yang tidak biasa dari citra tengkorak selama ini. Kombinasi unsur-unsur pembentuk artistik pada visualisasi tengkorak diharapkan mampu menyampaikan persepsi sehingga para penikmat karya bisa mengembangkan persepsi sesuai dengan pengalaman terhadap tengkorak.



Gambar. 22. Agus Kurniawan, *Precious In The Eyes Of God*
Silkscreen On Paper, 60 x 60 cm, 2015
(Sumber : Dokumentasi Ricky Qalibi)

Karya ini memvisualkan tengkorak dalam sisi samping. Teks *Precious In The Eyes Of God* dalam karya ini menegaskan makna bahwa ketika manusia mati maka mereka sama di hadapan tuhan. Tengkorak pada karya ini menjelaskan hal yang sama tersebut bahwasanya ketika manusia mati maka tubuh akan hilang di urai oleh tanah sehingga yang tersisa hanyalah tulang belulang termasuk tengkorak. hal ini pun menghilangkan identitas, tidak adal lagi wajah dan tubuh sehingga manusia dinilai dari sifat dan perbuatan semata.



Gambar. 23. Agus Kurniawan, *DAMN*
CMYK Print OnAcrylite, 40 x 70 cm, 2015
(Sumber : Dokumentasi Ricky Qalibi)

Karya ini memvisualkan tengkorak tampak depan. *Damn* dalam bahasa Indonesia berarti mengutuk, teks *damn* pada karya ini menjelaskan tentang penyesalan dari hal yang telah di bangun oleh wajah dan tubuh seperti harta dan status sosial. Apa yang telah di capai dalam hidup setiap manusia akan hilang secara fungsi dan bentuk ketika manusia itu mati.



Gambar. 24. Agus Kurniawan, *Splash*
Silkscreen On Paper, 35 x 26 cm, 2018
(Sumber : Dokumentasi Ricky Qalibi)

Karya ini memvisualkan tengkorak dengan cipratan warna-warni. Warna pada karya ini menyimbolkan tentang peralihan waktu, zaman, dan kultur yang terjadi dalam sejarah kehidupan manusia. Korelasi warna dan tengkorak pada karya ini menjelaskan tentang perbuahan-perubahan yang terjadi dalam setiap zaman yang berbeda tidak merubah dasar dari manusia itu sendiri, bahwasanya manusia adalah makhluk yang sama ketika mereka mati.



Gambar. 25. Agus Kurniawan, *Splash #2*
Silkscreen On Paper, 35 x 26 cm, 2018
(Sumber : Dokumentasi Ricky Qalibi)

Seperti karya di atas, karya yang berjudul *Splash #2* ini pun berbicara tentang esensi manusia dalam peralihan waktu yang mempengaruhi cara hidup dan kebudayaan. Perubahan-perubahan yang terjadi tidak akan merubah dasar dari manusia itu sendiri, manusia yang mati dari era kapanpun tetaplah menjadi tulang dan tengkorak.

F. Kesimpulan

Sebuah karya seni merupakan hasil dari intuisi, pemikiran dan pengamatan secara nyata yang berkembang menjadi bentuk-bentuk yang lain dalam karya seni itu sendiri. Kejadian-kejadian menarik yang terekam di olah sehingga menjadi bahasa rupa yang di ekspresikan. Berdasarkan pemahaman penulis terhadap seni rupa khususnya seni lukis, maka melalui imajinasi figur manusia penulis mencoba mengolah teknis, estetika, dan daya artistik untuk menghadirkan karya-karya yang sekiranya berguna bagi ranah seni rupa khususnya seni lukis.

Figur manusia sebagai point utama dalam objek-objek yang dihadirkan dalam karya tugas akhir ini merupakan respon terhadap pengamatan dan pengalaman yang di dapat dari lingkungan sekitar terhadap manusia itu sendiri. Fenomena-fenomena terhadap manusia menjadi perhatian menarik sehingga hal-hal yang di tangkap dan di rekam dalam ingatan penulis kemudian kembali di hadirkan melalui imajinasi dalam pembentukan figur. Imajinasi figur manusia ini di harapkan memberikan makna dan pendekatan pemahaman akan gagasan yang di angkat dalam tulisan ini. Sehingga apa yang di maksud bisa tersampaikan melalui bahasa visual.

Pencapaian dalam penciptaan karya dengan pendekatan destruktif terhadap figur-figur yang di hadirkan merupakan refleksi dari ingatan terhadap fenomena-fenomena manusia yang penulis amati dan di anggap menarik untuk di visualkan. Mengolah bentuk figur secara destruktif merupakan cara menyampaikan gagasan penulis dalam mencitrakan figur itu sendiri. Karya-karya tugas akhir ini merupakan penafsiran dari hal-hal yang bersinggungan dalam lingkungan penulis khususnya manusia, sehingga menghadirkan opini dan gagasan tersendiri dalam menilai objek untuk dihadirkan dalam karya visual dengan pendekatan destruktif.

Dalam proses penciptaan karya dalam Tugas Akhir ini penulis merasa masih memiliki berbagai macam kekurangan baik secara visual karya maupun pematangan konsep. Adapun karya yang penulis nilai paling maksimal adalah karya yang berjudul *The Inhabitants Of The World* karena karya ini memiliki banyak warna dengan gradasi dan kedalaman objek tengkorak. selain itu, adanya

unsur teks dirasa mampu memperkuat konsep yang penulis sajikan sebagai landasan dalam pembuatan karya ini. Sedangkan karya yang penulis rasa belum maksimal adalah karya yang berjudul *Begal* karena karya ini hanya terdiri dari outline dan memiliki sedikit warna sehingga dirasa kurang menunjang visual dan terkesan sederhana.

Karya-karya dalam tugas akhir ini di harapkan terus berkembang seiring dengan waktu dan pemahaman penulis dalam menghayati dan mengamati fenomena-fenomena manusia yang menjadi objek visual dalam karya penulis sehingga proses berkesenian selalu berkembang dan memberikan inovasi-inovasi baru dalam khasanah seni rupa Indonesia.



G. Daftar Pustaka

- Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi*, Jakarta. Kencana, 2009
- Kartika Sony dharsono, Prawira Ganda Nanang , *Pengantar Estetika*, Bandung : Penerbit
Rekayasa Sains, 2004
Katalog Pameran If Time Stopped, Gajah Gallery, Yogyakarta, 17 Agustus 2016
- Langer K. Suzanne, 2006, *Problematika Seni*, Bandung : Sunan Ambu Press
Rekayasa Sains,
2004
- Mikke Susanto, *Diksi Rupa, Yogyakarta. Dikti Artilab & Djagad Art House*, 2012
- NooryanBahari ,*Kritik Seni*, Yogyakarta. Pustaka Pelajar, 2008
- Wiwiek Sri Wulandary, “*Seni Grafis Yogyakarta dalam Wacana Seni Kontemporer*” :
ITB J. Vis. Art & Des. Vol. 2, No. 1, 2008
- SK Ishadi, *Media dan Kekuasan*, Jakarta, Penerbit Buku Kompas. 2014
- Yasraf Amir Piliang, *Hipersemiotika, Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*, 2003