

**FANTASI *HOMUNCULUS***  
**SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**Ahyar Ramadhan**

**NIM 1212282021**

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

**FANTASI *HOMUNCULUS***  
**SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



**Ahyar Ramadhan**  
**NIM : 1212282021**

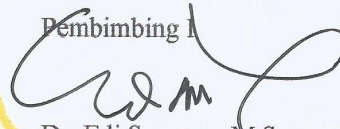
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah Satu Syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Seni Rupa Murni  
2019

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

**FANTASI HOMUNCULUS SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**

diajukan oleh Ahyar Ramadhan, NIM 1212282021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Dr. Edi Sunaryo, M.Sn.  
NIDK 9900000123

Pembimbing II



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

Cognate/Anggota

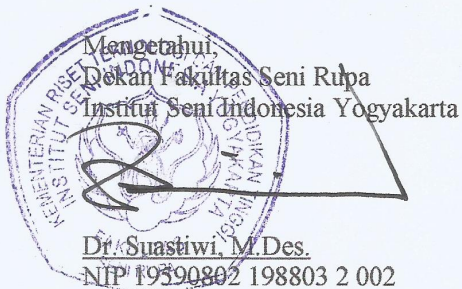


Satrio Hari Wicaksono, M.Sn.  
NIP 19860615 201212 1 002

Ketua Jurusan/  
Program Studi /Ketua/Anggota



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



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ahyar Ramadhan

NIM : 1212282021

Program Studi : Seni Rupa Murni

Judul Karya Tugas Akhir : Fantasi *Homunculus* sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Mei 2019

Ahyar Ramadhan

## PERSEMBAHAN

*karya ini dipersembahkan kepada orang tua saya dan guru-guru yang telah membimbing saya untuk menjadi pribadi yang lebih baik.*

***“Ketika kau menginginkan sesuatu,  
Alam Semesta akan bersatu untuk membantumu menggapainya”***

*Paulo Coelho, The Alchemist*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan petunjuknya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini sebagai syarat dalam memperoleh gelar sarjana seni pada Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Semoga Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini dapat menjadi pedoman untuk menambah wawasan bagi pembaca mengenai dunia kesenian khususnya seni rupa.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dalam membantu dan mengiringi terselesainya penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini kepada:

1. Bapak Dr. Edi Sunaryo, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing 1, yang selalu mendukung dan membantu dalam pengerjaan tugas akhir.
2. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing 2, yang selalu membantu dan memberi kepercayaan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Satrio Hari Wicaksono, M.Sn. selaku Cognate, yang selalu membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.
4. Bapak Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Program Studi Seni Rupa Murni, yang mendukung dan memberi masukan dalam kendala pengerjaan Tugas Akhir.
5. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Orang Tua yang memberi dukungan moril dan materil dalam membantu menghadapi kendala yang dialami.
8. Bapak Bambang Toko Witjaksono, M.Sn. yang telah membantu dan memberi pelajaran yang terbaik bagi penulis.
9. Ibu Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A. yang selalu menasehati dengan kasih agar penulis bisa menjadi pribadi yang lebih baik.

10. Bapak Andang Suprihadi P., M.S. yang selalu mendukung dan membantu dalam setiap keputusan yang akan diambil.
11. Bapak Prof. Drs. Martinus Dwi Marianto, M.F.A., Ph.D. yang selalu memberi masukan yang terbaik dan membangkitkan semangat dalam setiap pengajaran yang beliau berikan.
12. Bapak Andre Tanama, M.Sn. yang memberi semangat untuk selalu giat belajar dan membaca buku agar dapat memahami materi.
13. Terima kasih kepada mendiang Bapak Drs. Ign. Hening Swasono, M.Sn. yang telah menjadi orang tua kedua bagi penulis dalam masa perkuliahan.
14. Amelia Rahajeng yang telah berbagi pengalamannya dan memberi pelajaran berharga bagi diri penulis.
15. Ibnu Zariri selaku teman yang selalu menemani dalam keadaan susah maupun senang.
16. Muhammad Rokhim selaku teman yang membantu dengan sepenuh hati dalam pengerjaan Tugas Akhir.
17. Seluruh Dosen Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberi pendidikan dan pengajaran yang terbaik.
18. Teman-teman grafis angkatan 2012.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini jauh dari kesempurnaan. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang diberikan menjadi pembelajaran lebih baik bagi penulis untuk kemudian hari. Penulis berharap dengan adanya Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini dapat menjadi motivasi bagi pembaca dalam berkarya seni. Sekian dan Terima kasih.

Yogyakarta, Mei 2019

Ahyar Ramadhan

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
D. Makna Judul .....	6
BAB II.....	8
A. Konsep Penciptaan .....	8
B. Konsep Perwujudan.....	18
C. Konsep Penyajian.....	36
BAB III.....	39
A. Bahan.....	39
B. Alat.....	43
C. Teknik.....	47
D. Tahapan Pembentukan.....	49
BAB IV .....	63
BAB V.....	104
DAFTAR PUSTAKA .....	109
LAMPIRAN.....	111



## DAFTAR GAMBAR

### BAB II

Gb. 1. <i>Homunculus</i> -1-film.....	12
Gb. 2. <i>Homunculus</i> -2-Roger.....	13
Gb. 3. <i>Homunculus</i> -3- FMA.....	14
Gb. 4. <i>Homunculus</i> -4- Busou Renkin.....	14
Gb. 5. <i>Homunculus</i> -5-Preformasi-1.....	17
Gb. 6. <i>Homunculus</i> -6-Preformasi-2.....	17
Gb. 7. Takashi Murakami, <i>12 Arhats</i> , 2013.....	19
Gb. 8. Keiichi Tanaami, <i>Deformed Universe in the Fishbow</i> , 2017.....	20
Gb. 9. Simbol-Tutankhamun.....	22
Gb. 10. Detail Simbol Rambut.....	23
Gb. 11. Simbol-Cahaya.....	24
Gb. 12. Detail Simbol Cahaya.....	24
Gb. 13. Simbol-Mata.....	25
Gb. 14. Detail Simbol Mata.....	25
Gb. 15. Gaya Kartun.....	27
Gb. 16. Gaya Komik - Karya Serial.....	29

### BAB III

Gb. 17. Obat Afdruk.....	39
Gb. 18. Tinta <i>Rubber</i> .....	40
Gb. 19. Cat Pigmen.....	40
Gb. 20. Minyak Goreng.....	41
Gb. 21. Pengencer Tinta.....	41
Gb. 22. Kertas.....	42
Gb. 23. Kertas Film.....	42
Gb. 24. Alat Tulis.....	43
Gb. 25. Printer Scanner.....	43
Gb. 26. Penyemprot Air.....	43

Gb. 27. Laptop.....	44
Gb. 28. <i>Screen</i> .....	44
Gb. 29. Rakel .....	44
Gb. 30. Kipas dan Hair Dryer .....	45
Gb. 31. Penggaris .....	45
Gb. 32. Kain Lap .....	45
Gb. 33. Lakban bening.....	46
Gb. 34. Meja Sablon .....	46
Gb. 35. Gelas Bekas.....	46
Gb. 36. Acuan Gambar.....	50
Gb. 37. Proses Sketsa.....	50
Gb. 38. Proses Pisah Gambar.....	51
Gb. 39. Proses Editing.....	52
Gb. 40. Proses Editing Warna.....	52
Gb. 41. Proses Editing Master.....	53
Gb. 42. Kertas Film .....	54
Gb. 43. Persiapan Tinta .....	55
Gb. 44. <i>Screen</i> Berlakban.....	56
Gb. 45. Proses Afdruk.....	57
Gb. 46. Proses Pemasangan Film .....	57
Gb. 47. Proses Penyinaran.....	58
Gb. 48. Pembuatan Stensil.....	59
Gb. 49. Proses Cetak.....	61
Gb. 50. Pembersihan <i>Screen</i> .....	62
<b>BAB IV</b>	
Gb. 51. Ahyar Ramadhan, <i>Half Past Man 1</i> , 2017.....	64
Gb. 52. Ahyar Ramadhan, <i>Half Past Man 2</i> , 2017.....	66
Gb. 53. Ahyar Ramadhan, <i>Half Past Man 3</i> , 2017.....	68
Gb. 54. Ahyar Ramadhan, <i>Half Past Man 4</i> , 2017.....	70
Gb. 55. Ahyar Ramadhan, <i>Half Past Man 5</i> , 2017.....	72
Gb. 56. Ahyar Ramadhan, <i>Half Past Man 6</i> , 2017.....	74
Gb. 58. Ahyar Ramadhan, <i>Alchemic Machine 1</i> , 2019.....	76

Gb. 59. Ahyar Ramadhan, <i>Alchemic Machine 2</i> , 2019 .....	78
Gb. 60. Ahyar Ramadhan, <i>Alchemic Machine 3</i> , 2019 .....	80
Gb. 61. Ahyar Ramadhan, <i>Identic Creature 1</i> , 2018 .....	82
Gb. 62. Ahyar Ramadhan, <i>Identic Creature 2</i> , 2018 .....	84
Gb. 63. Ahyar Ramadhan, <i>Identic Creature 3</i> , 2018 .....	86
Gb. 64. Ahyar Ramadhan, <i>Alchemic Animalis 1</i> , 2019 .....	88
Gb. 65. Ahyar Ramadhan, <i>Alchemic Animalis 2</i> , 2019 .....	90
Gb. 66. Ahyar Ramadhan, <i>Alchemic Animalis 3</i> , 2019 .....	92
Gb. 67. Ahyar Ramadhan, <i>Alchemic Animalis 4</i> , 2019 .....	94
Gb. 68. Ahyar Ramadhan, <i>The Adventure of Homunculus 1</i> , 2018.....	96
Gb. 69. Ahyar Ramadhan, <i>The Adventure of Homunculus 2</i> , 2018.....	98
Gb. 70. Ahyar Ramadhan, <i>The Adventure of Homunculus 3</i> , 2019.....	100
Gb. 71. Ahyar Ramadhan, <i>The Adventure of Homunculus 4</i> , 2019.....	102

## DAFTAR LAMPIRAN

A. CV ( <i>Curriculum Vitae</i> ).....	112
B. Proses Berkarya .....	114
C. Foto <i>Display</i> .....	115
D. Foto Pameran .....	116
E. Poster .....	117
F. Katalog.....	119

## ABSTRAK

*Homunculus* adalah sebutan untuk karakter fantasi yang dipopulerkan oleh banyak cerita fiksi sebagai penggambaran wujud manusia yang diciptakan secara artifisial. Dalam tugas akhir yang berjudul “Fantasi *Homunculus* sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis” ini, menghadirkan karya seni grafis dengan tema tentang fantasi *homunculus* sebagai sarana ekspresi mengenai filsafat dan nilai-nilai kemanusiaan masyarakat modern sesuai dengan pengalaman dan persepsi personal dalam konteks kekinian. Penciptaan karya dan pembahasan tema ditampilkan dengan menerapkan metode eksplorasi bentuk berdasarkan kajian sumber gagasan yang dipengaruhi oleh fantasi pribadi.

Perwujudan fantasi *homunculus* menerapkan peng gayaan komik kartun dalam menghadirkan kebetukan visual terhadap tema yang diangkat sesuai dengan pengalaman dan persepsi pribadi terhadap konsep nilai-nilai kemanusiaan. Setiap perwujudan karya dihadirkan dalam bentuk transformasi penggabungan beberapa unsur yang ada di kehidupan sekitar dengan anatomi tubuh manusia sebagai wujud fantasi manusia artifisial. Seluruh perwujudan tersebut direalisasikan dengan teknik penciptaan yang digunakan, yaitu melalui teknik cetak saring dalam prinsip seni grafis. Karya yang dihasilkan diharapkan mampu memberi pengaruh positif terhadap dunia seni rupa, khususnya seni grafis dalam teknik cetak saring.

**Kata Kunci:** Fantasi, *Homunculus*, Seni Grafis, Cetak Saring

## **ABSTRACT**

*Homunculus is a term for fantasy characters popularized by many fictional stories as an artificial humans. In this final project entitled "Phantasy of Homunculus as the Idea of Printmaking Creation", which is presenting printmaking works with the theme of fantasy homunculus as an expression of the philosophy and human values from modern society in accordance to experience and personal perceptions in the present context. The creation of works and themes is shown by applying form exploration methods based on the references sources of ideas that are influenced by personal fantasies.*

*The realization of fantasy homunculus using cartoon comic style to presents format visual based on experience and personal perceptions of the concept of humanist values. The works is presented transformation object with combining several elements that exist in the surrounding life with the anatomy of human body as an artificial form of human fantasiez. All of these manifestations are presented by silkscreen techniques in the principle of printmaking art. The works is hopefully to be able give a positive influences on the world of art, especially silkscreen techniques in printmaking art.*

**Keywords:** *Phantasy, Homunculus, Printmaking, Silkscreen*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Setiap karya seni dalam penciptaannya merupakan manifestasi dari pengalaman individu yang membuatnya. Setiap orang begitu juga seniman tidak lepas dari pengalaman. Pada hakikatnya, manusia adalah makhluk sosial yang hidup di dalam pengalaman dan berinteraksi dengan lingkungannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan kata lain, Pengalaman tidak bisa lepas dari kehidupan setiap orang, begitu juga seniman. Pengalaman merupakan satu kesatuan dalam kelangsungan hidup manusia. Begitu pun, pengalaman yang dialami secara tidak disadari mempengaruhi dalam proses berkesenian.

Pengalaman merupakan elemen yang tidak dapat dipisahkan dari berkesenian. Terkait dengan pengalaman, penulis memiliki kebiasaan untuk menggambar dan menciptakan karya seni dengan visual karakter figur fantasi yang berwujud seperti *monster*, *cyborg*, dan semua karakter yang terlihat seperti transformasi kebetukan manusia. Ketertarikan dengan karakter fantasi tersebut berawal dari pengalaman hidup penulis, dari sejak kecil hingga sekarang gemar menonton film kartun Jepang (*anime*) dan membaca buku komik (*manga*) yang bertemakan fiksi ilmiah. Kegemaran dari kegiatan tersebut secara tidak sadar menjadi ketertarikan bagi penulis.

Kegemaran membaca *manga* dan menonton *anime* secara tidak disadari membuat penulis tertarik terhadap figur-figur fantasi yang terdapat di dalamnya. Pada masa kecil penulis sering berfantasi menjadi seorang ilmuwan yang menciptakan makhluk baru. Fantasi yang terjadi disebabkan akibat terpengaruh cerita dalam *anime* yang ditonton. Penulis juga sering menirukan dan menggambar ulang figur-figur fantasi yang terdapat dalam *manga* yang dibaca. Figur fantasi seperti manusia berbadan robot dan manusia berwujud *monster* adalah karakter yang disukai, dengan latar belakang cerita ilmuwan dan

tema film fiksi ilmiah merupakan film yang penulis konsumsi hampir setiap harinya.

Seperti anak-anak pada umumnya, kemampuan berfantasi sudah berkembang, bahkan menciptakan fantasi yang diekspresikan dengan bebas tanpa pretensi. Fantasi yang dilakukan pada masa itu lebih bersifat menggabungkan segala wujud objek untuk menciptakan karakter baru. Misalnya dengan mengubah bentuk mainan yang dimiliki. Seperti halnya memodifikasi mainan, menyatukan beberapa tangan boneka ke dalam satu mainan, adapun menggambar bentuk figur-figur fantasi dengan anatomi berlebihan dan digabungkan dengan bentuk objek lainnya agar menghasilkan transformasi kebetukan dengan identitas baru.

Ketertarikan terhadap wujud figur fantasi manusia artifisial berawal sejak kecil hingga dewasa. Bermula dari ketertarikan terhadap sosok karakter yang terdapat dari cerita fiksi *manga* dan *anime* yang ditonton. Karakter fiksi tersebut dinamakan dengan *homunculus*. Perwujudan *homunculus* dalam cerita fiksi pada umumnya digambarkan dengan wujud manusia yang memiliki penggabungan dengan unsur benda yang terdapat di alam sekitar, seperti manusia dengan setengah tubuhnya berbentuk robot atau mesin, berwujud seperti *monster*, dan ada juga penggabungan dengan tubuh hewan. Perpaduan unsur yang dihasilkan terkesan menarik dan unik, terutama pada anatomi manusia yang dapat menyatu dengan unsur mesin dan anatomi tubuh hewan, menghasilkan wujud yang tidak terduga.

Pada usia dewasa, fantasi dalam menciptakan karakter manusia artifisial seperti halnya karakter *homunculus*, dipengaruhi oleh permasalahan nyata yang hadir dalam kehidupan sehari-hari. Fantasi tersebut berubah mengikuti keadaan sosial yang terjadi dan berkembang mengikuti pengalaman yang dialami penulis. Fantasi penulis mengenai pemahaman *homunculus* dipengaruhi sikap kemanusiaan, masyarakat dari kehidupan sosial di era modernisasi.

Perkembangan zaman dengan tanda majunya ilmu pengetahuan, seperti contoh berkembangnya ilmu rekayasa genetika dan kepiintaran buatan yang secara tidak sadar dirasakan hadir di sekitar masyarakat modern merupakan



bentuk kemajuan ilmu dan teknologi, tetapi juga dalam interpretasi penulis merupakan degradasi nilai-nilai kemanusiaan dan tergerusnya nilai keluhuran yang seakan tidak sesuai dengan falsafah dalam mencapai keilmuan dan peradaban manusia. Interpretasi terhadap perkembangan zaman dalam masyarakat modern merupakan fantasi personal terhadap masa depan yang menjadi perhatian penulis mengenai kegelisahan tentang pencapaian manusia dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang seakan meninggalkan nilai-nilai luhur kemanusiaan. Fenomena tersebut menghasilkan rangsangan bagi penulis untuk menghadirkan fantasi *homunculus* sebagai bentuk ekspresi dalam menghadirkan metafora terhadap nilai humanis sesuai dengan konteks kekinian.

Sesuai pengamatan penulis, *homunculus* yang terdapat di film *anime* dan komik *manga* merupakan serapan yang diambil dari pengertian *homunculus* dalam ilmu alkimia yang menjelaskan bahwa, “*Homunculus* adalah salah satu rahasia ilmu alkimia zaman pertengahan dan salah satu eksperimen yang paling penting dan serius, yang ‘mengolah’ makhluk hidup dengan cara tiruan.”<sup>1</sup>

Beberapa contoh *homunculus* yang populer dalam cerita fiksi memiliki perbedaan pandangan mengenai asal mula penciptaan *homunculus*. Beberapa menyatakan *homunculus* tercipta dari ilmu pengetahuan dengan sihir, penggabungan antara mesin, teknologi dengan manusia, ada yang berasal dari transmutasi DNA dan gen makhluk hidup. Meskipun begitu, seluruh cerita *homunculus* memiliki kesamaan dari sisi penciptaan dengan proses alkimia. Beberapa kesamaan dari semua cerita fiksi adalah *homunculus* diceritakan sebagai makhluk mengerikan yang diciptakan manusia dari eksperimen penggabungan beberapa unsur untuk menciptakan makhluk hidup baru yang belum pernah ada sebelumnya. *Homunculus* diceritakan sebagai peran antagonis yang jahat dan mencoba untuk menguasai dunia. Karakter *homunculus* juga diceritakan sebagai eksperimen yang membawa malapetaka.

Menurut pengamatan penulis, *homunculus* memiliki wujud seperti *monster*. Sementara itu, perbedaan *homunculus* dengan *monster* terdapat pada asal mula terciptanya dan juga dari ukuran kedua bentuk makhluk tersebut.

---

<sup>1</sup> ms.verdauung-info.com/3273688-what-is-homunculus (diakses penulis pada tanggal 21 Juni 2019, jam 10.47 WIB)

*Monster* dikenal sebagai makhluk mengerikan yang berbadan besar yang tercipta bukan dari manusia sedangkan *homunculus* berwujud lebih seperti manusia dan diciptakan oleh manusia dari proses alkimia. Meskipun begitu, dari sisi visual yang ditampilkan dalam *manga* dan *anime*, perwujudan *homunculus* memiliki visual yang menarik. Perwujudan visual manusia yang dibangun dari beberapa unsur yang terdapat sekitar untuk menciptakan karakter baru. Begitu pun, beberapa cerita fiksi yang menampilkan perwujudan *homunculus* menjadi ketertarikan bagi penulis. Latar belakang cerita yang dibangun terhadap perwujudan *homunculus* memancing fantasi penulis dalam merepresentasikan *homunculus* sesuai pemahaman personal.

Visual yang dihadirkan dari pemahaman *homunculus* di atas dapat memunculkan fantasi tentang perwujudannya. Fantasi *homunculus* dihadirkan dengan daya khayal personal, sebagaimana *homunculus* merupakan karakter fantasi dari cerita fiktif. Karakter *homunculus* yang tidak ada secara nyata menjadikannya ketertarikan bagi penulis untuk menghadirkan visual baru dengan fantasi personal yang dipengaruhi kegelisan tentang nilai-nilai kemanusiaan. Penciptaan wujud baru *homunculus* dengan daya khayal personal tersebut merupakan upaya dalam menghadirkan *homunculus* yang disebut sebagai fantasi *homunculus*.

Melalui pemahaman mengenai *homunculus* dari latar belakang cerita yang mendukungnya, dapat digunakan sebagai ide dalam menghadirkan metafora tentang perilaku dan nilai-nilai yang bersifat humanis sesuai dengan pemahaman penulis terhadap masyarakat dalam konteks kekinian. Didukung pula dengan perwujudannya yang memiliki nilai artistik dari penggabungan unsur yang membentuk wujud manusia buatan, dan cerita mengenai karakter tersebut mendorong fantasi bagi penulis dalam menciptakan bentuk baru mengenai manusia dan anatominya. Pengamatan tersebut merangsang penulis untuk mengekspresikan visual, ide atau fantasi *homunculus* sebagai landasan untuk diwujudkan ke dalam penciptaan karya seni grafis dengan teknik cetak saring atau yang disebut dengan *screen printing*.

## B. Rumusan Penciptaan

Dalam rangkaian pemikiran pada latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi masalah pokok perhatian dan pertanyaan adalah:

1. Apa yang dimaksud dengan *homunculus* dan fantasi *homunculus*?
2. Ide-ide seperti apa yang melatarbelakangi penciptaan fantasi *homunculus*?
3. Bagaimanakah memvisualisasikan fantasi *homunculus* ke dalam karya-karya seni grafis?

## C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
  - a. Menjelaskan arti dan makna *homunculus* dan fantasi *homunculus*.
  - b. Mendeskripsikan ide-ide yang melatarbelakangi fantasi *homunculus*.
  - c. Memvisualisasikan fantasi *homunculus* ke dalam karya-karya seni grafis.
  - d. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan strata-1 Penciptaan Karya Seni Rupa, Jurusan Seni Murni, Program Studi Seni Grafis di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Manfaat
  - a. Untuk mengasah fantasi personal dalam memvisualisasikan karakter *homunculus* berdasarkan kajian sumber gagasan.
  - b. Untuk mengasah persepsi personal terhadap lingkungan sekitar dengan cara penciptaan karya seni dalam tema fantasi *homunculus*.
  - c. Untuk menambah wawasan mengenai pengertian *homunculus*.
  - d. Untuk meningkatkan kemampuan menciptakan karya seni grafis terutama dengan teknik cetak saring.

#### D. Makna Judul

Untuk menghindari kesalahan penafsiran dalam memahami judul dari “Fantasi *Homunculus* sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis”, maka perlu adanya batasan perihal arti kata pada judul tulisan ini. Penulis akan menjabarkan makna di atas sebagai berikut:

Fantasi : “Kemampuan jiwa untuk membentuk tanggapan-tanggapan atau bayangan-bayangan baru.”<sup>2</sup>

Daya untuk membayangkan sesuatu, khususnya hal yang tidak *real* atau yang tidak mungkin terjadi. Fantasi juga bisa diartikan mirip dengan khayalan. Sementara itu, istilah “khayalan” lebih sering diartikan sebagai hasil fantasi seseorang.<sup>3</sup>

*Homunculus* : “*Homunculus*, (Lat.) arti sebenarnya: manusia kecil; juga: manusia yang terjadi oleh ilmu alkimia (seperti dalam cerita *Faust* gubahan *Goethe*).”<sup>4</sup>

Ide : Rancangan yang tersusun di pikiran. Artinya sama dengan gagasan atau cita-cita. Ide yang dalam kajian menyangkut suatu gambaran imajinal utuh yang melintas cepat.<sup>5</sup>

Cipta : “Imajinasi untuk membuat suatu karya, membuat suatu yang baru yang belum pernah ada.”<sup>6</sup>

---

<sup>2</sup> Yanto Subianto dan Dedi Suryadi, *Tanya Jawab Pengantar Psikologi* (Bandung: Armico, 1980), p.18

<sup>3</sup> H. Tedjoworo, *Imaji dan Imajinasi: Suatu Telaah Filsafat Postmodern* (Yogyakarta: Kanisius, 2001 ), p.22

<sup>4</sup> Osman Raliby, *Kamus Internasional*, cetakan VII (Jakarta: Bulan Bintang, 1982), p.262

<sup>5</sup> Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Semarang: Widya Karya, 2005), p.173

<sup>6</sup> Suharso dan Ana Retnoningsih, *ibid*, p.11

Seni Grafis : Seni grafis meliputi semua bidang seni visual yang dilakukan pada suatu permukaan dua dimensional sebagaimana lukisan, drawing atau fotografi, lebih khusus lagi pengertian istilah adalah sinonim dari printmaking (seni mencetak). Dalam penerapannya seni grafis meliputi semua karya seni dengan gambaran orisinil apapun atau desain yang dibuat oleh seniman untuk direproduksi dengan berbagai proses cetak.<sup>7</sup>

Penggunaan kata *homunculus* banyak digunakan dalam bidang keilmuan lain dan memiliki arti yang berbeda sesuai dengan definisinya masing-masing. Penulis disini hanya memakai definisi *homunculus* yang dipopulerkan dalam cerita fiksi yang merupakan sebutan untuk manusia artifisial dari proses alkimia. Maka kesimpulan dari penjelasan mengenai judul “Fantasi *Homunculus* sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis” adalah kemampuan daya imajinasi untuk membayangkan sesuatu yang tidak nyata dalam menciptakan tanggapan baru mengenai manusia artifisial yang tercipta dari proses alkimia sebagai rancangan untuk membuat karya seni grafis.

---

<sup>7</sup> M. Dwi Marianto, *Seni Cetak Cukil Kayu* (Yogyakarta : Kanisius, 1985), p.15