

BAB V PENUTUP

Homunculus merupakan karakter imajinatif yang terdapat pada beberapa film *anime* dan komik *manga* yang menggambarkan manusia buatan. Dalam cerita fiksi, *homunculus* divisualkan dengan berbagai kebetukan, seperti robot, *monster*, dan gabungan dari keduanya. Terdapat banyak pandangan dalam memvisualkan kebetukan *homunculus*, tetapi secara garis besar perwujudan *homunculus* divisualkan dengan perwujudan transformasi bentuk tubuh manusia dengan penggabungan unsur kehidupan yang terdapat di lingkungan sekitar. Perwujudan transformasi yang terdapat pada karakter *homunculus* membuat penulis tertarik untuk mengangkatnya menjadi tema tugas akhir.

Visual *homunculus* dalam cerita fiksi memiliki wujud yang beragam. Beberapa wujud *homunculus* digambarkan serupa dengan *monster*, *humanoid* dan makhluk fiksi lainnya. Setelah melakukan pengamatan, *homunculus* merupakan makhluk fiksi yang berbeda dari *monster* dan *humanoid* dan karakter fiksi lainnya. Perbedaannya terletak pada cerita yang membangunnya, yaitu karakter *homunculus* diciptakan berdasarkan proses ilmu alkimia. Dengan demikian, karakter manusia buatan dapat disebut sebagai *homunculus* jika diciptakan dengan proses alkimia.

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan kemudian menginspirasi penulis untuk menghadirkan wujud *homunculus* yang menyerupai *monster* dan *humanoid*, tetapi tetap pada kerangka narasi mengenai manusia buatan yang tercipta dari alkimia. Berdasarkan pengamatan, visualnya yang memiliki perwujudan transformasi bentuk tubuh manusia dengan berbagai unsur kehidupan dapat menghasilkan fantasi yang unik jika digabungkan dengan dengan narasi yang membangunnya yaitu manusia buatan yang tercipta dari proses ilmu alkimia. Meskipun begitu, dalam menghadirkan perwujudan *homunculus* perlu pertimbangan dalam memvisualkannya. Pertimbangan yang berupa mengaitkan fantasi manusia buatan terhadap narasi yang membangunnya yaitu ilmu alkimia. Dalam hal ini, pertimbangan yang dilakukan dengan cara menghadirkan unsur-unsur visual yang mendukung terhadap pemahaman ilmu alkimia dan kebetukan

yang berasal dari hasil pengamatan yang dilakukan. Dengan mengaitkan perwujudan *homunculus* terhadap hasil pengamatan yang dilakukan kemudian menghasilkan perwujudan dalam bentuk fantasi yang personal dan unik.

Fantasi *homunculus* merupakan hasil dari eksplorasi pemahaman dan pengamatan menurut interpretasi dan daya imajinasi pribadi untuk menghadirkan perwujudan karakter *homunculus*. Perwujudan yang mengacu pada interpretasi berasal dari pengalaman dan kegemaran terhadap perwujudan *homunculus* yang terdapat pada komik *manga* dan film *anime* yang sering dikonsumsi. Ketertarikan tersebut menginspirasi penulis dalam mewujudkan fantasi *homunculus* ke bentuk pengayaan komik kartun. Adapun dalam menghadirkan fantasi *homunculus*, penulis terinspirasi dengan kebetukan karya seni dari seniman lain, yaitu karya seni dari perupa Takashi Murakami dan Keiichi Tanaami. Seniman tersebut menjadi referensi dalam kebetukan *homunculus* dengan pengayaan komik dalam wujud fantasi. Kebetulan yang diterapkan sesuai dengan pertimbangan artistik diantaranya, persoalan garis, bentuk, dan elemen visual lainnya. Dengan demikian, interpretasi terhadap karakter *homunculus* menghasilkan visual yang unik dalam wujud fantasi personal untuk diangkat sebagai tema penciptaan tugas akhir.

Pada penciptaan karya seni Tugas Akhir ini terdapat beberapa pemahaman yang penulis dapatkan sepanjang proses yang dilewati sebagai bentuk evaluasi. Beberapa contoh evaluasi yang hadir dari proses pengerjaan karya yang telah dilewati seperti, temuan ide, temuan teknik dan juga evaluasi karya. Temuan yang menjadi evaluasi dipengaruhi oleh faktor eksternal dalam proses pengerjaannya, seperti lama pengerjaan, kendala, perbaikan yang dipengaruhi oleh sumber kajian yang ditambah maupun dikurangi dan sebagainya.

Evaluasi yang ditemukan dari setiap proses yang telah dilewati merupakan bentuk penilaian yang bersifat personal. Seperti halnya pada sisi ide, penulis mengangkat fantasi *homunculus* untuk menghadirkan nilai humanis berdasarkan konteks kekinian yaitu perilaku masyarakat modern, yang mana ide dalam proses penciptaannya muncul di saat beberapa karya selesai dibuat. Ide yang muncul ditunjukkan dengan perwujudan gestur karakter yang dibangun, yang mana memperagakan perilaku manusia. Pada sisi konteks kekinian pada ide dihadirkan dengan perwujudan objek yang terkesan tua, seperti penggambaran mesin pada

karya serial yang berjudul *Half Past man* menggunakan objek mesin tua dan perwujudan karya dalam serial *The Adventure of Homunculus* yang menghadirkan karakter figur fantasi *homunculus* yang digambarkan dengan figur manusia purba, yang mana dari perwujudan karya-karya tersebut seakan membandingkan konteks waktu zaman dulu dan era modern yang seakan menghasilkan makna tentang degradasi nilai humanis dalam perkembangan berjalannya waktu. Sementara itu, penggunaan simbol garis-garis pada perwujudan kepala pada figur fantasi *homunculus* menjadikannya pusat perhatian diantara objek-objek yang terisi padat pada setiap perwujudan karya, yang mana dari hal tersebut memusatkan ide pada gestur figur yang dihadirkan.

Pada sisi teknik penulis menemukan evaluasi selama proses penciptaan karya. Pada sisi teknik yang mempengaruhi penciptaan karya lebih bersifat eksternal, seperti penggunaan kertas sebagai media karya, penerapan warna dan juga lama waktu pengerjaan dan proses pengerjaan. Penulis menemukan evaluasi pada penggunaan kertas dalam penciptaan karya, yang mana kertas pada setiap karya dalam serial *Alchemic Machine* lebih bergelombang dan tidak rapi yang diakibatkan dari hasil proses cetak dan teksur tinta yang digunakan, karena menggunakan kertas dengan ketebalan 110 *GSM* dibanding karya-karya lainnya yang menggunakan kertas dengan ketebalan 200 *GSM*. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik cetak saring dapat menghasilkan karya yang baik jika menggunakan medium kertas dengan minimal ketebalan 200 *GSM*.

Evaluasi teknik juga terdapat pada sisi penggunaan warna dalam proses mencetak dengan teknik cetak saring. Seperti yang telah dijelaskan, bahan yang digunakan sebagai tinta dalam penciptaan karya menggunakan bahan tinta *rubber* yang dicampurkan dengan tinta pigmen untuk menghasilkan warna tinta yang dikehendaki. Dari hasil pencampuran tersebut warna tinta akan berubah lebih pekat jika tinta *rubber* dan pigmen yang sudah tercampur didiamkan dalam waktu yang lama dan juga warna akan lebih pekat ketika digesut diatas *screen*. Penulis menemukan bahwa tinta yang didiamkan lebih lama akan merubah tekstur kekentalan tinta yang mengakibatkan warna tinta menjadi lebih pekat. Adapun pada proses gesut tinta yang digunakan akan terasa lebih pekat pada sisi warna karena efek dari medium kertas yang digunakan dan juga efek cetak dari proses gesut. Dari

hal tersebut penulis menemukan evaluasi bahwa untuk menghasilkan karya cetak cetak saring yang baik perlu membuat pencampuran warna yang intensitasnya lebih rendah terhadap warna tinta yang ingin dicapai dan tinta yang telah dicampur pigmen sebaiknya dibiarkan selama satu hari agar menghasilkan tinta dengan warna yang rata untuk mencapai karya dengan warna yang dikehendaki.

Evaluasi teknik juga ditemukan pada proses pengerjaan dan lama waktu pengerjaan, seperti pembuatan stensil pada *screen* dan pembersihan *screen* agar dapat digunakan kembali. Pada proses pembuatan stensil di atas *screen* penulis menemukan evaluasi bahwa obat afdruck yang sudah diratakan di atas *screen* dan yang langsung dikeringkan dengan *Hair dryer* akan menghasilkan hasil stensil yang tidak rata, seperti di bagian tertentu mudah rontok dan di bagian lainnya tidak. Hal tersebut terjadi karena obat afdruck yang telah diratakan belum meresap sempurna pada pori-pori *screen* yang digunakan mengakibatkan hasil stensil menjadi kurang baik. Maka dengan demikian, setelah perataan obat afdruck di atas *screen*, sebaiknya *screen* dibiarkan mengering dengan suhu ruangan selama satu hari dan sebaiknya menghindari penggunaan *Hair Dryer* dalam proses pengeringan agar menghasilkan hasil stensil yang dikehendaki. Sementara itu, setelah *screen* selesai digunakan sebaiknya dalam waktu secepatnya *screen* agar langsung dibersihkan untuk menghindari tinta dan obat afdruck mengering kuat dan sulit untuk dibersihkan. Hal tersebut dimaksudkan untuk perawatan kualitas *screen* agar tidak cepat rusak dan dapat digunakan terus secara berulang-ulang.

Melalui proses penciptaan yang telah dilakukan dan evaluasi yang ditemukan selama pengerjaan setiap karya, penulis menemukan beberapa karya yang optimal dan karya yang kurang optimal dalam hasil akhir perwujudan karya. Perihal tersebut dipengaruhi faktor eksternal dan juga kesalahan yang menjadikannya evaluasi dalam proses pengerjaannya. Adapun karya yang dirasakan sangat optimal adalah semua karya dalam serial *Half Past Man*, khususnya karya yang berjudul *Half Past Man 1*. Karya tersebut dirasa paling optimal karena pada proses penciptaannya karya tersebut tidak dikerjakan dengan terburu-buru dan setiap detail pada proses pengerjaannya diperhatikan dengan baik. Selain itu, karya yang berjudul *Half Past Man 1* merupakan karya pertama yang dibuat dalam Tugas Akhir ini.

Penulis menemukan juga beberapa karya yang dirasa kurang optimal karena tidak sesuai dengan perwujudan yang dikehendaki dan juga diakibatkan faktor eksternal lainnya. Karya yang dirasa kurang optimal adalah setiap karya dalam serial *Alchemic Machine*. Alasan karya tersebut menjadi karya yang dirasa kurang optimal karena terdapatnya kesalahan daripada faktor eksternal, yaitu pada saat proses pencetakan untuk pembuatan kertas master yang seharusnya menggunakan ukuran 34 x 49.5 cm tetapi menjadi 23 x 33 cm karena kesalahan ukuran yang dibuat oleh operator jasa percetakan yang mencetak master desain yang hendak digunakan dalam pengerjaan karya. Adapun kesalahan lainnya terdapat pada penggunaan kertas yang telah dijelaskan sebelumnya dan karya tersebut dibuat dengan terburu-buru, begitu pun kurangnya perhatian pada setiap detail pada proses pengerjaannya. Karena kesalahan-kesalahan tersebut menghasilkan perwujudan karya yang dirasa kurang optimal. Meskipun begitu, setiap kesalahan yang terjadi merupakan pembelajaran dan evaluasi bagi penulis untuk menciptakan karya yang lebih baik ke depannya.

Terlepas dari itu semua, penulis berpendapat bahwa setiap karya yang dibuat telah berhasil merepresentasikan ide yang hendak diungkapkan yaitu fantasi *homunculus*. Adapun seluruh karya tugas akhir ini diharapkan mampu menjadi media komunikasi dalam berbagi informasi dan sebagai ekspresi penulis dalam menghadirkan fantasi mengenai karakter *homunculus* dalam penciptaan karya seni rupa. Sebagaimana seluruh karya ini merupakan wujud fantasi personal terhadap bentuk ketertarikan dan manifestasi pengalaman yang akhirnya menjadi ekspresi dalam wujud karya seni.

Melalui Tugas Akhir ini penulis menemukan pemahaman personal tentang pengertian seni, yang mana seni merupakan bentuk penciptaan produk keindahan yang dibuat oleh manusia ke dalam wujud nyata yang disebut dengan karya seni, sebagai sarana ekspresi yang dibuat secara jujur berdasarkan fantasi, pengalaman, dan daya imajinasi seniman yang membuatnya. mengenai seniemikian laporan ini dibuat sebagai persyaratan dalam memenuhi Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Semoga hasil laporan ini menjadi ilmu bagi masyarakat luas dan diri sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Campbell, Neil A., *Biologi*, Edisi V, Jilid III, terjemahan Wasmen Manalu, Jakarta: Erlangga, 2004.

Cox, Simon, *Decoding the Lost Symbol*, Cetakan I, terjemahan Arfan Achyar, Jakarta: Mizan Publika, 2010

Langer, Suzanne K., *Problematika Seni*, terjemahan FX.Widaryanto, Bandung: STSI Bandung, 2006.

Mariato, M. Dwi, *Art & Levitation: Seni dalam Cakrawala*, Yogyakarta: Pohon Cahaya, 2015

Mariato, M. Dwi, *Seni Cetak Cukil Kayu*, Yogyakarta : Kanisius, 1985.

McCloud, Scott, *Memahami Komik*, terjemahan S. Kinanti, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2001.

Sp., Soedarso, *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 2006.

Strathern, Paul, *Seri Ide Besar: Newton & Gravitasi*, terjemahan Fransisca Petrajani, Jakarta: Erlangga, 2002.

Subianto, Yanto dan Dedi Suryadi, *Tanya Jawab Pengantar Psikologi*, Bandung: Armico, 1980.

Sumarmin, Ramadhan, *Perkembangan Hewan*, Jakarta: Kencana, 2016.

Supriyono, Rakhmat, *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2010.

Suriasumantri, Jujun S., *Filsafat Ilmu: Sebuah Pengantar Populer*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1999.

Susanto, Mikke, *Diksi Seni Rupa*, Yogyakarta: Kanisius, 2011.

Tedjoworo, H., *Imaji dan Imajinasi: Suatu Telaah Filsafat Postmodern*, Yogyakarta: Kanisius, 2001

Kamus

Raliby, Osman, *Kamus Internasional*, cetakan VII, Jakarta: Bulan Bintang, 1982.

Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: Widya Karya, 2005.

Majalah

Gumelar, M.S., "Yuk Menggambar: Anatomi Manusia 3" dalam *AnImagine: Enlightening Open Mind Generations*, Th. V/02, Mei 2017.

Website

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

www.sains.kompas.com/read/2017/11/23/122921123/snuppy-anjing-kloning-pertama-di-dunia-dikloning-ulang-dan-sukses (diakses penulis pada tanggal 23 Februari 2019, jam 09.40 WIB)