

FANTASI *HOMUNCULUS*
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS



JURNAL

Oleh : **Ahyar Ramadhan**

NIM 1212282021

MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019

A. Judul : Fantasi *Homunculus* sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis

B. Abstrak

Oleh :
Ahyar Ramadhan
NIM 1212282021

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 pengayaan 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*

C. Pendahuluan

Pengalaman masa kecil penulis yang gemar membaca komik *manga* dan menonton film *anime* yang bertemakan fiksi ilmiah hingga usia dewasa membawa penulis tertarik terhadap karakter fiksi yang terdapat di dalamnya. Terutama karakter fiksi manusia artifisial yang memiliki visual dari transformasi berbentuk manusia dengan objek yang ada di sekitar. Karakter yang dihadirkan biasanya memiliki wujud manusia berbentuk *robot* dan manusia berbentuk *monster*, meskipun begitu kedua perwujudan karakter fiksi tersebut memiliki satu sebutan dengan nama *homunculus*.

Ketertarikan terhadap karakter *homunculus* membawa penulis sering menghadirkan fantasi perwujudan manusia artifisial, yang mana tidak ada di kehidupan nyata. Karakter yang dihadirkan biasanya memiliki visual seperti perwujudan manusia berbentuk *robot* dan manusia berbentuk *monster* dengan penggabungan dari objek kehidupan sekitar. Perwujudan yang dihadirkan merupakan daya khayal penulis dalam merepresentasikan *homunculus* ke dalam bentuk fantasi.

C.1. Latar Belakang

Ide yang melatarbelakangi penciptaan tugas akhir ini berangkat dari ketertarikan terhadap karakter *homunculus* yang berasal dari cerita fiksi komik *manga* dan film *anime*, sebagaimana menghadirkan fantasi bagi penulis. Fantasi *homunculus* bagi penulis mengalami perubahan seiring bertambahnya usia, yang mana pada masa anak-anak fantasi *homunculus* hanya sebatas menghadirkan perwujudan manusia artifisial yang lepas tanpa pretensi tetapi ketika semakin dewasa fantasi *homunculus* dipengaruhi kematangan berpikir dan permasalahan yang dihadapi. Begitupun fantasi *homunculus* berubah mengikuti pandangan penulis melihat keadaan yang terjadi lingkungan sekitar sesuai dengan konteks kekinian. Fenomena perkembangan ilmu pengetahuan mengenai *robot*, rekayasa genetika yang seakan meninggalkan nilai-nilai humanis merupakan bentuk interpretasi penulis tentang kesamaan perilaku masyarakat modern dengan perilaku karakter *homunculus*.

Sudut pandang penulis dalam melihat fenomena terjadi pada masyarakat modern merupakan kegelisahan yang hendak diekspresikan melalui fantasi *homunculus* dengan lingkup metafora. Fantasi *homunculus* yang memiliki karakter berbentuk manusia tetapi seperti *robot* dan *monster* merupakan cara penulis melihat individu dalam setiap masyarakat modern dan memiliki kesamaan seperti karakter *homunculus*, yang mana manusia bisa menjadi *robot* ataupun *monster* sesuai dengan perilaku dan sifat yang dimiliki. Perilaku manusia digunakan sebagai landasan untuk menciptakan metafora yang dihadirkan dalam bentuk fantasi *homunculus* yang sesuai dengan pengalaman personal dan sumber kajian gagasan.

C.2. Rumusan / Tujuan

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?

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penciptaan karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan arti dan makna *homunculus* dan fantasi *homunculus*.
2. Mendeskripsikan ide-ide yang melatarbelakangi fantasi *homunculus*.
3. Memvisualisasikan fantasi *homunculus* ke dalam karya-karya seni grafis.

C.3. Teori dan Metode

A. Teori

Perwujudan *homunculus* dalam cerita fiksi dihadirkan dengan perwatakan jahat yang memerankan karakter antagonis. Perwujudannya yang digambarkan dengan bentuk tubuh manusia dengan transformasi objek kehidupan sekitar seperti mesin, tumbuhan, hewan dan objek lainnya. Perwujudan *homunculus* dalam cerita fiksi merupakan serapan dari cerita fantasi abad pertengahan tentang sosok makhluk yang diciptakan manusia dengan proses ilmu alkimia. Seperti pemahaman *homunculus* yang dijelaskan oleh Osman Raliby yang menyatakan bahwa *homunculus* adalah “manusia yang terjadi oleh ilmu alkimia.”[Raliby,1982:262]. Adapun pemahaman lainnya mengenai *homunculus* dijelaskan oleh Neil Campbell yang menyatakan *homunculus* adalah “Makhluk (manusia) kecil atau makhluk miniatur yang dijelaskan dalam konsep preformasi yang disebut dengan nama *homunculus*.”[Campbell,1982:176]. Sementara itu untuk menjelaskan pemahaman mengenai alkimia dan preformasi penulis meminjam tulisan dari Paul Strathern yang menyatakan bahwa “Perkembangan ilmu alkimia berakar dari konsep *preformationism*, yang mana teori keilmuannya bersifat seperti sihir yang ilmunya mengacu pada pemahaman metafisika.”[Strathern, :18]. Dapat disimpulkan bahwa *homunculus* merupakan makhluk yang berbentuk seperti manusia dan diciptakan dari proses ilmu alkimia, yang mana ilmu alkimia berakar dari konsep *preformationism* yang sifat keilmuannya mengacu kepada seperti sihir dan metafisika.

Pengertian *homunculus* yang dijelaskan sebelumnya merupakan bentuk pemahaman yang diserap oleh setiap pengarang cerita fiksi yang menghadirkan karakter *homunculus*. Perwujudan *homunculus* biasa dihadirkan dengan kebetukan manusia yang berwujud aneh untuk mengungkapkan bahwa *homunculus* merupakan makhluk berbentuk manusia yang diciptakan secara buatan dengan proses alkimia yang memiliki wujud seperti *monster* dan memiliki karakter bersifat metafisika.

Dari pemahaman tersebut penulis ingin menghadirkan *homunculus* ke dalam bentuk fantasi personal sebagai upaya pengungkapan metafora perilaku manusia modern, yang mana merupakan latar belakang dalam penciptaan fantasi *homunculus*.

Teori yang digunakan sebagai upaya untuk menghadirkan fantasi karakter *homunculus* dengan cara mengeksplorasi bentuk anatomi tubuh yang disusun dari penggabungan unsur kehidupan. Sebagai upaya untuk menghadirkan transformasi kebetukan karakter dengan identitas baru sesuai dengan fantasi personal terhadap ide yang diangkat, yaitu ide mengenai humanisme masyarakat modern. Pada proses penciptaan karya dilakukan pertimbangan dengan pengalaman dan fantasi personal untuk menghadirkan metafora ke dalam bentuk fantasi.

B. Metode

Upaya yang diterapkan untuk menghadirkan fantasi *homunculus* adalah dengan menggunakan metode penggabungan sumber kajian gagasan dengan pemahaman dan daya khayal personal mengenai tema yang diangkat. Fantasi *homunculus* yang berasal dari sumber kajian gagasan dihadirkan dengan perwujudan karakter yang berkaitan dengan pemahaman alkimia. Dalam hal ini, penulis mengutip pengertian alkimia yang dijelaskan oleh Simon Cox dalam bukunya yang berjudul *Decoding the Lost Symbol* yang menyatakan bahwa:

Alkimia berarti “Tanah Khem” atau “tanah hitam”, dari bahasa Arab untuk menyebut Mesir, *Al-Khemia* atau *Kemet*. Kata “hitam” mengacu pada tanah yang subur di sepanjang Delta Sungai Nil yang menyeberangi Perbukitan Nil dengan sungai yang senantiasa melimpah ruah. Dari etimologi inilah, alkimia sering disebut “Seni Hitam”. [Cox,2010:45]

Penulis menggunakan pemahaman alkimia yang memiliki karakter metafisika dan menghadirkan perwujudan yang bersifat kebudayaan mesir. Upaya yang dilakukan adalah dengan penerapan simbol-simbol yang sarat dengan kebudayaan mesir dan juga bersifat metafisika, dalam hal ini penulis menggunakan simbol garis-garis pada kepala setiap figur yang dihadirkan ke dalam karya sebagai representasi simbol peti raja Tutankhamun.

Penerapan tersebut bertujuan untuk menghadirkan karakter manusia artifisial yang disebut sebagai *homunculus* dan menghindari perwujudan karakter fiksi lainnya, seperti *cyborg*, *android*, dan *monster*.

Perwujudan fantasi *homunculus* tidak hanya berdasarkan pada pnerapan sumber kajian gagasan melainkan dengan menggabungkan daya khayal dan pengalaman personal mengenai *homunculus*. Dalam penerapannya penulis menghadirkan perwujudan fantasi *homunculus* dengan berdasarkan pengalaman penulis yang menemukan karakter *homunculus* dari cerita fiksi dalam komik *manga* dan film *anime*. Temuan yang didapatkan dari kegemaran *manga* dan *anime* menghadirkan fantasi *homunculus* yang diwujudkan dengan pengayaan komik kartun. Adapun daya khayal personal dihadirkan dengan menggabungkan kegelisahan penulis tentang perilaku masyarakat modern untuk menghadirkan sisi personal dari penulis dalam menghadirkan fantasi *homunculus* yang sarat makna dan mempunyai cerita.

Kesimpulan metode yang dilakukan adalah merepresentasikan transformasi kebetukan *homunculus* yang memiliki bentuk figuratif dan mengacu pada fantasi personal sesuai dengan pengamatan yang telah dibahas sebelumnya. Upaya yang dilakukan untuk mengungkapkan kebetukan dengan cara mempertimbangkan perwujudan terhadap pengamatan yang dimiliki dan elemen visual yang digunakan, misalnya seperti penerapan kebetukan karakter yang diperoleh dari simbol-simbol sesuai tema, kebetukan dalam penggabungan agar menghasilkan transformasi bentuk, penerapan elemen-elemen visual yang sesuai dengan pengayaan komik kartun.

Perwujudan tersebut dilakukan dengan memperhatikan pertimbangan nilai artistik yang berupa, persoalan garis, warna, bidang, dan lain-lain. Segala penerapan tersebut disusun berdasarkan pertimbangan nilai artistik dan disesuaikan dengan kebetukan fantasi yang hendak dibangun.

D. Pembahasan Karya



Gb. 1. Ahyar Ramadhan, “*Half Past Man 1-6*”

Silkscreen on Paper
48.5 x 33.5 cm (persatu karya)
2017

Perwujudan fantasi *homunculus* dalam karya serial *Half Past Man* adalah upaya penulis dalam menghadirkan fantasi *homunculus* yang bewujud seperti *robot*. Penciptaan karya yang dibuat merupakan upaya penulis dalam menghadirkan fantasi personal dan metafora tentang perilaku dan watak dari nilai-nilai yang berada pada diri manusia. Masing-masing karya merepresentasikan watak dan sifatnya masing-masing. Pengungkapan sifat dihadirkan dengan bentuk gestur, penggambaran warna dan simbol-simbol yang hadir melengkapi masing-masing karya tersebut. Sementara itu perwujudan karya yang diciptakan dengan bentuk serupa dimaksudkan untuk menghadirkan ciri personal dan juga karakteristik dari konsep pengayaan yang digunakan, yaitu pengayaan komik kartun.



Gb. 2. Ahyar Ramadhan, “*The Adventure of Homunculus 1-4*”

Silkscreen on Paper
23.5 x 23.5 cm (persatu karya)
2018-2019

Fantasi *homunculus* dalam karya *The adventure of Homunculus* menggambarkan tentang perwujudan *homunculus* berwujud *monster* yang memiliki tubuh bersatu dengan kerbau. Perwujudan yang dihadirkan sebagai bentuk metafora dari perilaku manusia. Dalam perwujudan *homunculus* digambarkan dengan perwujudan layaknya manusia purbakala yang didukung simbol dan ornamen yang mendukung di dalam karya. Perwujudan metafora manusia purbakala dimaksudkan untuk membandingkan perilaku manusia sesuai dengan keadaan yang terjadi dalam konteks waktu.

Penggambaran fantasi *homunculus* yang berbentuk seperti *monster* dan memiliki bentuk tubuh seperti manusia dimaksudkan untuk menghadirkan perwujudan *homunculus* dalam sisi menyerupai wujud *monster*. Adapun masing-masing karya dalam serial ini menghadirkan makna yang berbeda-beda. Adapun penerapan simbol, ornamen dan penggambaran gestur merupakan upaya dalam pengungkapan metafora tentang perilaku manusia dalam melengkapi makna yang hendak dicapai.

E. Kesimpulan

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.

Melalui 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. Kebentukan 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 dengan menggunakan teknik cetak saring.

Teknik cetak saring dipilih dalam penciptaan Karya Tugas Akhir memiliki beberapa alasan. Alasan pertama penggunaan teknik cetak saring dalam Tugas Akhir ini karena memungkinkan dalam pencapaian bentuk yang diinginkan yaitu pengayaan komik kartun. Teknik cetak saring memiliki karakteristik dengan menerapkan setiap lapisan (*layer*) dalam proses pengerjaannya, yang mana memudahkan dalam pembuatan karya yang penuh warna sesuai dengan konsep yang dikehendaki. Alasan kedua adalah teknik cetak saring merupakan teknik yang memungkinkan dengan menerapkan teknologi olah gambar digital. Adapun teknik tersebut merupakan teknik yang dikuasai penulis dalam penciptaan karya seni grafis.

F. Daftar Pustaka

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

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

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