

STEAMPUNK PASCA-APOKALIPTIK



PENCIPTAAN KARYA SENI

oleh:

Libarsky Octavianus Stanley Sahuleka

NIM: 1412547021

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2021

STEAMPUNK PASCA-APOKALIPTIK



Libarsky Octavianus Stanley Sahuleka

NIM: 1412547021

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

2021

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

STEAMPUNK PASCA-APOKALIPSTIK diajukan oleh Libarsky Octavianus Stanley Sahuleka, NIM 1412547021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal....7 Januari 2021

Pembimbing I/ Anggota



AC. Andre Tanama, S.Sn., M.Sn.
NIP 19820328 200604 1 001

Pembimbing II/ Anggota



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

Coopate/ Anggota



Dr. Suwarno Wisetrotomo, M. Hum.
NIP 19620429 198902 1 001

Ketua Jurusan/ Program Studi
S-1 Seni Murni/ Anggota



Dr. Mirabul Munir, M.Hum
NIP 197601042 009121 001

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Triambur Baharjo, M.Hum.
NIP 19691108 199303 1 001/ NIDN 0008116906

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Libarsky Octavianus Stanley Sahuleka

NIM : 1412547021

Program Studi : Seni Rupa Murni

Judul Karya Tugas Akhir : *Steampunk* Pasca-Apokaliptik

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis tugas akhir dan karya seni tugas akhir ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Karya tugas akhir ini bukan dari hasil plagiarisme ataupun hasil pencurian dari karya milik orang lain. Dalam proses pembuatan laporan dan karya, orang lain hanya terlibat dalam kepentingan materil dan referensi pengetahuan. Ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni tugas akhir saya secara orisinil dan otentik.

Bila dikemudian hari diduga kuat tidak sesuai antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi seberat-beratnya.

Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakan integritas akademik di intitusi ini.

Yogyakarta,

Libarsky Octavianus Stanley Sahuleka



Karya ini dipersembahkan untuk kedua orang tua saya khususnya Mama Elizabeth,
Ibu Kos Atik dan Ibu Mudji.

"As usual, there is a great woman behind every idiot man."

- John Lennon.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Tuhan yang senantiasa selalu memberikan berkat dan sukacita, sehingga penyusunan tugas akhir penciptaan karya seni ini dapat diselesaikan. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Pendidikan Strata 1- S1 Minat Utama Seni Murni Grafis, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pada kesempatan ini saya Libarsky Octavianus Stanley Sahuleka selaku penyusun tugas akhir ini, ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah membantu dan mendukung dalam pembuatan tugas akhir ini, khususnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. AC. Andre Tanama, S.Sn., M.Sn, selaku Dosen Pembimbing I.
3. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II.
4. Tri Septiana Kurniati, S. Pd., M. Hum. selaku Dosen Wali
5. Seluruh Dosen Seni Rupa Murni ISI Yogyakarta.
6. Seluruh staff dan karyawan Seni Rupa Murni.
7. Kedua orang tua dan adik-adik, terkhususnya mama Elisabeth yang selalu memberi dukungan dan doa.
8. Wahyu, Ipung dan Doni sebagai teman yang membantu dalam proses pengerjaan karya seni grafis.
9. Luciana Wury yang telah membantu memberikan semangat.
10. Avenankar, kawan dalam berbagai hal sebagai sumber referensi dan ilmu.
11. Teman-teman Seni Murni Angkatan 2014.

Yogyakarta,

Libarsky Octavianus S S

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------------------------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR..... | iii |
| PERSEMBAHAN..... | iii |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| DAFTAR LAMPIRAN | viii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Rumusan Penciptaan | 10 |
| C. Tujuan dan Manfaat..... | 10 |
| D. Makna Judul..... | 11 |
| BAB II KONSEP..... | Error! Bookmark not defined. |
| A. Konsep Penciptaan..... | Error! Bookmark not defined. |
| B. Konsep Perwujudan..... | Error! Bookmark not defined. |
| C. Konsep Penyajian..... | Error! Bookmark not defined. |
| BAB III PROSES PEMBENTUKAN..... | Error! Bookmark not defined. |
| B. Alat | Error! Bookmark not defined. |
| C. Teknik | Error! Bookmark not defined. |
| D. Tahapan Pembentukan..... | Error! Bookmark not defined. |
| E. Penyajian Karya..... | Error! Bookmark not defined. |
| BAB IV DESKRIPSI KARYA..... | Error! Bookmark not defined. |
| BAB V PENUTUP..... | Error! Bookmark not defined. |
| DAFTAR PUSTAKA | Error! Bookmark not defined. |
| LAMPIRAN..... | Error! Bookmark not defined. |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|-------------------------------------|
| Gambar 1. Poster Film <i>Mortal Engines</i> | 3 |
| Gambar 2. Adegan Film <i>Mortal Engines</i> | 4 |
| Gambar 3. Adegan Film <i>Mortal Engines</i> | 4 |
| Gambar 4. Poster Film <i>Mad Max: Fury Road</i> | 6 |
| Gambar 5. Poster Film <i>Mad Max: Fury Road</i> | 7 |
| Gambar 6. Karya Longque Chen | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 7. Karya Yudi Sulistyو | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 8. Karya Aedel Fakhrie | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 9. Karya Ian McQue | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 10. Ilustrasi Konsep Penyajian Karya | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 11. Bahan Cetak Saring..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 12. <i>Rubber</i> | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 13. Kertas | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 14. Bremol Trax | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 15. Pigmen | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 16. <i>Screen</i> | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 17. Rakel | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 18. Semprotan Air | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 19. Karya Yudi Sulistyو | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 20. <i>Supervolcano</i> | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 21. <i>Too Cold</i> | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 22. Dewa Pemelihara | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 23. <i>Overpopulation</i> | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 24. Krisis Ekologi | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 25. <i>No Bread On Town</i> | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 26. <i>Miserable Destruction</i> | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 27. Invansi Alien | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 28. <i>Quarantine</i> | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 29. <i>Trump: Climate Disaster</i> | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 30. <i>Survive</i> | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 31. Krisis Energi Fosil..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 32. <i>No Hope</i> | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 33. <i>Chemical and Biological Warfare</i> | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 34. <i>DIY or Die</i> | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 35. <i>Oil Dumping</i> | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 36. <i>Deep Impact</i> | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 37. Invansi Robot..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 38. Hujan Asam..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 39. <i>Getting Hot</i> | Error! Bookmark not defined. |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Foto Biodata**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 2. Poster**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 3. Foto Situasi Pameran.....**Error! Bookmark not defined.**



ABSTRAK

Ketakutan yang dirasakan dan dikelola bersama daya imajinasi menciptakan ide tentang kehancuran dunia. Kehancuran dunia merupakan sesuatu yang mengerikan untuk semua makhluk hidup, terutama manusia akibat rusaknya ekosistem, perubahan ekologis dan tatanan hidup manusia yang menjadi agresif. Banyak faktor yang mempengaruhi alam sehingga dapat menimbulkan kehancuran dunia. Beberapa faktor alam dan ulah manusia yang menyebabkan kehancuran dunia; antara lain supervulcano, perang nuklir, wabah penyakit global, asteroid, pemanasan global dan lain-lain. Faktor terbesar disebabkan oleh manusia dengan kemajuan teknologi dan eksploitasi manusia terhadap alam.

Melalui kesimpulan tersebut, maka judul yang diambil adalah “*Steampunk* Pasca-Apokaliptik” dan berimajinasi untuk merumuskan masalah yang akan datang jika kerusakan alam terjadi serta bagaimana cara memvisualisasikannya. Penggunaan cetak saring dari teknik seni grafis menjadikan pilihan tersendiri. Pemilihan menggunakan teknik cetak saring memungkinkan untuk membuat karya dengan berbagai macam bentuk dan variasi warna, juga mampu mencapai detail yang sangat kecil, pengerjaan pembuatan karya sedikit lebih cepat.

Pada tugas akhir ini penulis memvisualisasikan dampak kerusakan alam akibat ulah manusia yang memanfaatkan teknologi tanpa memelihara alam melalui penciptaan karya seni grafis. Memahami kembali isu global dan diaplikasikan dengan seni grafis yang akan memberikan visual tentang kehancuran bumi.

Kata Kunci: imajinasi, kehancuran bumi, seni grafis, cetak saring

ABSTRACT

The destruction of the earth is a big threat to all living things, especially human beings. There are many factors affecting the entire ecosystem destruction. Various human activities and natural factors affect an ecosystem; they are supervolcano (volcano eruptions), nuclear war (nuclear power), infectious diseases, an enormous asteroid, climate change (global warming), etc. However, the biggest factor is caused by human through advanced technology and the exploitation of human resources.

From those realities above, the writer decided to discuss about "Steampunk Post-Apocalypse" as the final project's title in the form of visualizing the post-apocalypse condition in print-making artwork. The use of silkscreen from graphic arts techniques makes a separate choice. Selecting using a silkscreen makes it possible to create artworks of a wide variety of shapes and color variations, also able to achieve very small details, the work of creation is more faster.

The final project deals with the visualization of natural damages that are caused by human especially those who use technology without preserving natural resources through the creation of print-making artworks. Understanding the global issues and implying the print-making give us illustration about the earth's damages.

Keywords: *imagination, earth's destruction, graphic arts, silkscreen*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Karya seni rupa hadir melalui serangkaian interpretasi yang tumbuh dari pengalaman pribadi kehidupan seseorang. Dalam proses berkesenian atau penciptaan karya seni, seniman melalui berbagai tahapan proses. Diawali dari proses menangkap suatu objek atau fenomena estetis, kemudian berlanjut pada proses penciptaan dan akhirnya tercipta suatu karya. Dalam menangkap objek itulah diperlukan kepekaan dan daya kreasi dari diri senimannya.

Hal ini seperti diungkapkan oleh Soedarso, Sp:

..... sensitivitas adalah kepekaan seseorang untuk menangkap setiap rangsangan dari luar yang datang melalui panca inderanya dan menerimanya secara semestinya. Kemampuan untuk berkreasi atau mencipta, yang demikian itu lalu dihubungkan dengan kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang seniman. Mencipta adalah suatu pilihan tindakan. Sebagai suatu tindakan tidak lepas dari pilihan baik buruk. Dalam pendekatan filsafati, keindahan berhubungan dengan kebaikan.¹

Pada tahun 1994, penulis lahir di kota Surakarta, Jawa Tengah. Kota yang terkenal dengan masyarakatnya yang ramah tamah. Surakarta merupakan kampung halaman dari ibunda penulis. Penulis tumbuh dan berkembang di kota Surakarta atau yang biasa dikenal kota Solo. Tinggal bersama nenek dan kakek beserta adik bungsu dari ibu. Beberapa tahun berlalu, penulis berpindah tempat tinggal ke kota Ambon dimana tempat ayah dari penulis lahir dan dibesarkan. Ambon merupakan ibukota dari provinsi Maluku dan kota terbesar dari Maluku. Tahun 1998 penulis berdomisili di kampung halaman ayah. Kota Ambon dimana penulis tinggal bersama opa dan oma. Bermain bersama teman-teman sebaya yang berbeda kultur dan mulai mengenal dan

¹ Soedarso, Sp., *Tinjauan Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990), p. 125

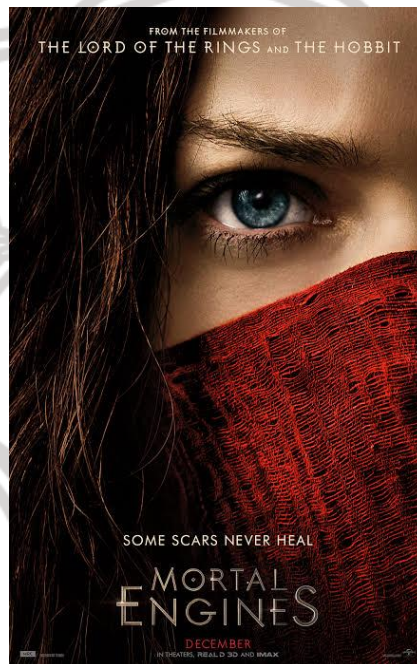
memahami tradisi lingkungan sekitar kota Ambon. Pada tahun 1999 penulis memulai Sekolah Dasar. Ambon kental dengan musik, oleh karena itu ayah dari penulis sangat menyukai musik dan pandai memainkan beberapa alat musik. Penulis banyak menemukan keberagaman di kota Ambon, walaupun beragam, masyarakat Ambon terus berusaha untuk hidup rukun. Ada pengalaman yang sangat terkenang oleh penulis. Kota Ambon dicerai dengan adanya konflik etnis-politik yang melibatkan agama di Kepulauan Maluku. Saat itu keluarga penulis berpisah tempat tinggal dengan opa. Bertempat tinggal berdampingan dengan sebuah gedung gereja, pada hari minggu ayah memainkan musik mengiringi nuansa ibadah gereja tersebut. Ibu juga turut andil untuk melayani gereja, membimbing anak-anak kecil untuk Sekolah Minggu (tata ibadah untuk anak-anak kecil Sekolah Dasar) di gereja.

Pada tahun 2000 konflik dan kerusuhan terjadi sangat hebat di Ambon, penulis merasakan hari-hari yang dilalui sangatlah panjang. Suara ledakan senapan, bom dan alutsista militer aparat terlihat berlalu-lalang di depan gereja. Ketakutan yang amat sangat penulis rasakan ketika penulis mengungsi tempat tinggal ke rumah opa. Perjalanan yang penulis lalui banyak menemukan mayat-mayat yang sedang dikubur di pekarangan sipil dan dipenuhi dengan lambang bendera merah (simbol berduka kota Ambon). Rumah, toko, tempat ibadah dan rumah sakit semua terbakar akibat kerusuhan Ambon. Saat berusaha mengungsi, tangan penulis robek akibat terkena pagar seng dan seorang teman kecil penulis juga tertembak peluru tepat di kaki saat berusaha melarikan diri. Keesokan harinya, penulis dan keluarga beserta oma dan opa memutuskan untuk tinggal di Jakarta.

Kapal laut sebagai alat transportasi yang ada digunakan penulis dan keluarga untuk mengungsi ke Jakarta. Belum juga hilang ketakutan di hari-hari sebelumnya, penulis kembali menghadapi kelompok lawan yang menghadang dan menjarah pelabuhan di Kota Ambon. Kapal yang akan mengangkut penulis tidak mau bersandar di dermaga pelabuhan, kapal menunggu di tengah-tengah laut. Kapal yang akan digunakan tersebut bernama Dobon Solo. Masyarakat lain yang ingin mengungsi pun penuh akan ketakutan dan kepanikan. Kapal feri kecil digunakan untuk menuju kapal Dobon Solo. Kapal feri nyaris tenggelam akibat sesaknya penumpang yang ingin menuju kapal. Setelah dekat dengan kapal pengangkut penumpang, ketakutan penulis pun semakin menjadi-jadi. Jatuhnya salah satu penumpang ke laut akibat berlomba-lomba menaiki tangga menuju kapal pengangkut penumpang tersebut. Selama beberapa hari perjalanan di kapal,

penumpang merasakan keindahan laut membuat ketakutan seketika menghilang yang sebelumnya diisi kisah yang menakutkan bagi penulis.

Setelah dewasa ini, penulis mencoba merasakan kembali kisah penulis semasa kecil. Daya imajinasi penulis pun semakin terpacu setelah menonton sebuah film. Pada tahun 2018, penulis menyaksikan film yang berjudul *Mortal Engines*. Sebuah film yang menjadikan stimulus untuk berimajinasi penulis di masa kekacauan dan kehancuran, terutama kehancuran bumi di mana tempat kita berpijak.



Gambar 1. Poster Film *Mortal Engines*
(sumber: <https://m.imdb.com/title/tt1571234/>, 2020)

Sebuah film dengan genre *action* fantasi yang bercerita tentang perlawanan sekelompok orang ketika bumi mengalami kekacauan. Film yang diadaptasi dari buku novel karya Phillip Reeve dan disutradarai Christian Rivers mengambil latar waktu kondisi pasca-apokaliptik. “Pada abad ke- 30 yang akan datang ketika perang telah menghancurkan bumi dan kota-kota telah berubah menjadi mesin-mesin bergerak untuk mendapatkan sumber daya”.²



Gambar 2. Adegan Film *Mortal Engines*
(sumber: *screenshot* film *Mortal Engines*, 2020)



Gambar 3.

Adegan Film *Mortal Engines*
(sumber: *screenshot* film *Mortal Engines*, 2020)

“Film *Mortal Engines* mengisahkan perebutan kekuasaan semakin tinggi di masa apokaliptik”.² Bumi sudah dibenamkan dengan gersangnya penindasan dan kerusakan ekosistem. Tampak dalam film itu dunia yang serba *chaos*, kemanusiaan menjadi hal yang sangat langka. Masyarakat membentuk koloni-koloni bertahan hidup dengan cara saling berebut kuasa. Berpindah ke tempat baru dengan menindas koloni masyarakat yang ada di sekitarnya. Kunci di masa ini adalah bahan bakar dan bahan makanan.

² Philip Reeve, *Mortal Engines*, (Jakarta: Mizan Media Utama, 2018), p. 3

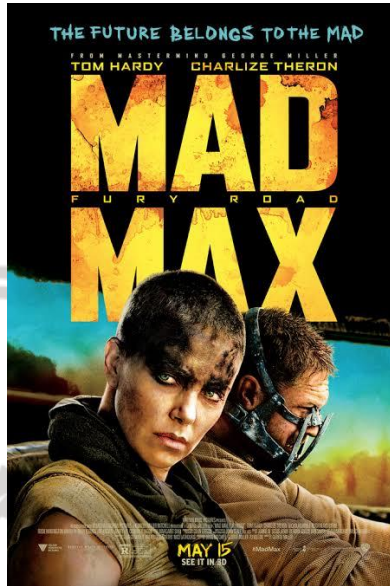
Pergolakan terjadi pada peradaban bumi yang baru ini diakibatkan oleh sikap manusia yang agresif. Setiap koloni masyarakat yang berkuasa, merasa berhak memiliki dan menindas koloni-koloni kecil. Kejadian ini memicu koloni masyarakat yang lemah membangun sebuah koloni kota menggunakan roda dan mesin-mesin bertenaga raksasa. Tujuannya sederhana, agar masing-masing koloni masyarakat di kota tersebut dapat berpindah dengan cepat ketika kebutuhan hidup mereka sudah habis. Selain itu, cara ini juga disebut efektif untuk menjauh dari kejaran para koloni penindas. Meskipun landasan tempat bumi berpijak sudah berubah, penindasan masih terjadi. Prinsip yang kuat menang, jadi pilihan pasti untuk bisa bertahan. “Koloni dengan mesin yang lebih besar cenderung mudah menaklukkan koloni kecil dengan tenaga yang kecil pula”.³

Hester Shaw yang merupakan karakter utama film ini, seorang pembunuh bayaran yang ingin membalas dendam atas kematian ibunya yang dibunuh Thadeus Valentine. Karakter bernama Tom Natsworthy ialah seorang sejarawan, dan Thadeus Valentine juga seorang sejarawan yang merupakan penjahat utama dalam film *Mortal Engines*. Hester memiliki dendam pribadi dengan penguasa koloni London bernama Thadeus Valentine, namun upayanya sendiri dalam melangsungkan niatnya tidaklah mudah. Akhirnya Hester dan Tom kemudian bergabung dengan pasukan anti-traksi yang dikomandoi oleh Anna Fang, seorang penjahat yang berbahaya. Mereka merencanakan misi pemberontakan untuk melawan kota predator raksasa yang bergerak.

Thadeus Valentine adalah seorang sejarawan yang mencoba berpikir maju ke depan. Bersama koloni raksasanya ia ingin membangun kehidupan yang lebih baik bagi umat manusia di masa setelah “60 *minute war*” dan sekarang. Ia menetap di koloni kota raksasa London. Bukan London yang berada di belahan bumi utara, namun London yang bisa berpindah dari suatu tempat ke tempat yang lainnya. Benar, bumi sudah tidak bisa ditinggali. Tanah yang bisa dijadikan sebagai landasan pondasi untuk membangun tempat tinggal sudah tidak ada lagi. Kisah ini mirip dengan era kolonial, di mana Inggris dengan mudah menjajah negara-negara di dunia berkat teknologi persenjataan yang canggih. Penduduk yang ditaklukkan pun dimanfaatkan demi kepentingan Inggris. Namun, bukan berarti tak ada penindasan di sana.

³ Phillip Reeve, *Ibid.*, p. 8

Berdasarkan atas pengalaman film *Mortal Engines* yang disaksikan, film *Mad Max: Fury Road* juga menceritakan kisah yang hampir sama. Penulis menonton film yang disutradarai George Miller ini pada tahun 2017 lalu.



Gambar 4. Poster Film *Mad Max: Fury Road*
(sumber: <https://m.imdb.com/title/tt1392190/>, 2020)

Film yang menceritakan kehancuran dunia akibat bencana nuklir, tak ada lagi hutan, laut dan gunung. Peradaban manusia berubah menjadi kekacauan, terutama karena air dan bahan makanan sangatlah terbatas. Dimasa itu, satu-satunya cara bertahan hidup adalah menguasai sumber daya yang tersisa yaitu air tanah dan minyak bumi. Jumlah manusia tersisa yang selamat kala itu membuat faksi dan berlomba untuk menguasai sumber daya alam yang masih tersisa. Hukum alam kembali berlaku, dimana yang kuat dialah yang berkuasa. Tidak ada lagi kemanusiaan dan pengampuan antar manusia.



Gambar 5. Poster Film *Mad Max: Fury Road*
(sumber: *screenshot film Mad Max: Fury Road, 2020*)

Perbedaan mencolok film *Mortal Engines* dan *Mad Max: Fury Road* adalah pada rekonstruksi kendaraan. *Mortal Engines* merekonstruksi kendaraan yang besar, terdiri atas kota tempat tinggal yang berisi ratusan orang dan gudang-gudang untuk tempat penyimpanan makanan dan energi di atas kendaraan tersebut. Film *Mad Max: Fury Road* merestorasi bentuk kendaraan biasa dan memodifikasinya menjadi kendaraan ekstrem dengan penuh senjata dan alat tameng pertahanan hanya untuk mencari makanan, air, sumber energi, dan sebagai alat bertahan hidup dari kelompok lain (*car chase*).

Film *Mortal Engines* dan *Mad Max: Fury Road* bukan hanya sekedar aksi dan ledakan, film ini lekat dengan isu yang berkembang di masyarakat dunia. Penulis mengaitkan dengan pengalaman kehidupan nyata yang penulis alami. Kehidupan manusia tidak bisa terlepas dari lingkungan sekitarnya. Maka dari itu kita sebagai makhluk hidup harus dapat menjaga kelestarian lingkungan alam tempat tinggal kita. "Terutama ekosistem tanah yang merupakan lahan berpijak dan lahan kita membuat tempat tinggal".⁴ Pembangunan-pembangunan yang didirikan untuk memenuhi kebutuhan kita sebagai makhluk hidup terus dilakukan namun banyaknya manusia yang tidak bertanggung jawab atas pembangunan tanpa orientasi tersebut menimbulkan permasalahan-permasalahan baru. Kurangnya penyesuaian dan pemerataan hasil pembangunan mengakibatkan

⁴ <https://www.kompasiana.com/desikbb/561e5ba6b4927357258a8833/pembangunan-berkelanjutan-yang-tidak-sesuai-mengakibatkan-penurunan-tanah-di-jakarta?page=all> (diakses penulis pada tanggal 2 Februari 2020, jam 13.35 WIB)

rusaknya lingkungan hidup akibat eksploitasi yang tidak memikirkan keadaan lingkungan dan generasi masa depan.

Ada pengalaman yang mengubah hidup penulis. Selama hidup di Jakarta dari tahun 2000 hingga sekarang, penulis melihat banyaknya pembangunan berjalan sangat pesat, gedung-gedung tinggi, jalan raya besar dan panjang, serta pembangunan tiang-tiang beton yang berada di tengah jalan namun sampai sekarang tidak terealisasi menjadi bentuk dan fungsi. Penulis menjadi prihatin dengan segala pembangunan tanpa aspek melihat kerusakan lingkungan, banyak lapangan hijau yang dahulu dijadikan tempat bermain bersama teman-teman, sekarang sudah dibangun menjadi pasar modern. Banyak tempat bermain penulis rasakan semasa kecil menjadi alih fungsi untuk kepentingan pembangunan. Lingkungan yang dahulu nyaman, segar, kini menjadi bangunan-bangunan yang padat. “Pembangunan berkelanjutan adalah konsep yang baik, namun di Jakarta pembangunan berkelanjutan sudah tidak sesuai”.⁵ Pembangunan berkelanjutan terdiri dari tiga tiang utama yaitu ekonomi, sosial, dan lingkungan yang saling bergantung dan memperkuat. Ketiga aspek tersebut tidak bisa dipisahkan satu sama lain, karena ketiganya menimbulkan hubungan sebab-akibat.

Berdasarkan pengalaman pribadi penulis, kota Yogyakarta khususnya kabupaten Bantul juga mengingatkan penulis akan masa kecilnya. Penulis berdomisili sementara sejak tahun 2012 untuk menempuh akademisi di perguruan tinggi Institut Seni Indonesia, Yogyakarta. Kehidupan kota Jogja beserta lingkungan masyarakat dan teman-teman sangat membantu memulihkan ketakutan semasa kecil dan menginspirasi untuk tetap menjaga lingkungan hidup, serta menjadikan kedua hal tersebut menjadi ide penciptaan Tugas Akhir. Sikap toleransi dan norma kebersihan di lingkungan setempat penulis masih dirasakan hingga saat ini. Perubahan fungsi lahan belum banyak terjadi di Yogyakarta tempat penulis tinggal. Banyak masyarakat peduli akan kebersihan dan menghindari pencemaran lingkungan. Yogyakarta menjadi provinsi kedua setelah Riau yang memiliki rencana pembangunan berkelanjutan. “Prinsip ini sesuai dengan filosofi *hamemayu hayuning bawono* yang berarti mempercantik alam yang sudah cantik”.⁶

⁵ *Loc.cit.*

⁶ Suwardi Endraswara, *Memayu Hayuning Bawana Laku Menuju Keselamatan Dan Kehidupan Orang Jawa*, (Jakarta: Narasi, 2013), p. 6

Hamemayu Hayuning Bawono menunjukkan suatu perilaku budi luhur yang memberikan upaya bahwa keselamatan menjadi harapan utama dalam menjalani hidup. Hidup adalah *laku*, perjalanan yang harus dihadapi dengan melakukan perbuatan baik. Manusia dapat mencapai harapan tersebut manakala dirinya mampu memelihara dunia, mengikuti norma, aturan dan tatanan serta mempertahankan keseimbangan alam. Kesadaran untuk ikut menjaga dan membuat *ayu* (indah) dunia menjadikan keharmonisan dalam kesatuan manusia, baik dengan sesama maupun dengan alam semesta.

Pada konteks inilah perlu dipahami bagaimana lingkungan alam berpengaruh terhadap apa yang dimilikinya. Alam ada sebagai satu kesatuan relasi antara manusia, hewan, tumbuhan, tanah, air dan udara. Semua itu adalah ekosistem yang saling berkaitan. Semua unsur dalam ekosistem dianggap sebagai komponen aktif, mampu merespon berbagai stimulus yang datang padanya. Krisis lingkungan hidup, akan menimbulkan kesengsaraan pada umat manusia, bumi akan krisis energi dan akan menimbulkan efek berganda untuk umat manusia.

Atas dasar pengalaman yang telah diuraikan penulis, penulis ingin mewujudkan gagasan-gagasan dalam sudut pandang *Steampunk* Pasca-Apokaliptik sebagai ide penciptaan karya seni grafis. Daya imajinasi dan fantasi, pengalaman pribadi yang merasakan agresi manusia dan stimulus (rangsangan) dari film apokaliptik memacu penulis untuk menjadikannya sebagai ide tugas akhir. Karya penciptaan tugas akhir ini menarik penulis untuk mewujudkan keinginannya mengenai imajinasi pasca-apokaliptik. Kerusakan bumi membuat manusia tidak bisa bertahan hidup untuk waktu yang lama. Pembangunan tanpa orientasi dan eksploitasi yang dilakukan manusia terhadap alam membuat bumi menjadi rusak, sebagaimana yang dikutip Magdoff dan Foster “kekayaan jika tidak ada batasannya adalah kemiskinan besar”.⁷ Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Herman Daily, lewat ”teorema ketidakmungkinannya”. Dia menyebut tak mungkin ekonomi terus bertumbuh terus tak terbatas di tengah lingkungan yang tidak tak terbatas. Perluasan dan eksploitasi tetap terjadi, bahkan berjalan dengan masif. Berbagai agenda pembangunan masif ternyata membawa dampak negatif yang begitu besar. Ekosistem dan sumber daya alam masih berkaitan dengan manusia, jika pohon tidak ada maka air akan tercemar, dan udara juga akan tercemar. Penulis mencoba memvisualisasikan karya seni grafis dan berusaha

⁷ Fred Magdoff, John Bellamy Foster, *Lingkungan Hidup dan Kapitalisme*, (Yogyakarta: Marjin Kiri, 2018), p. 15

menggambarkan nuansa pasca-apokaliptik (bencana ekologis, krisis energi, wabah penyakit global dan lain-lain) secara kasat mata.

Melalui seni grafis penulis menyampaikan ide dan gagasan *Steampunk* Pasca-Apokaliptik ini sebagai bentuk pembelajaran diri dan kesadaran untuk masyarakat. Maka untuk menyampaikan ide ini dan bisa diterima masyarakat tidaklah mudah untuk menggambarkan atau memvisualisasikannya kedalam karya seni grafis.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan penjelasan yang terdapat pada latar belakang dapat diketahui beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan penajaman konsep penciptaan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana interpretasi penulis tentang kondisi pasca-apokaliptik dalam sudut pandang *steampunk*?
2. Bagaimana bentuk imajinasi *steampunk* pasca-apokaliptik divisualisasikan ke dalam seni grafis?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan:

Karya seni grafis yang terwujud merupakan hasil dari pencarian penulis tentang proses berkesenian yang penulis alami. Hasil pencarian yang rumit dan cukup panjang ini sekiranya mempunyai tujuan dan manfaat bagi penulis dan juga orang lain, maupun apresiator seni pada umumnya. Beberapa uraian tentang tujuan dan manfaatnya adalah sebagai berikut:

- a. Ingin mengetahui visualisasi *steampunk* dalam karya seni grafis.
- b. Mengasah imajinasi dan kreativitas dalam mengembangkan ide penciptaan.

2. Manfaat Penciptaan:

- a. Bagi Penulis, yaitu memacu penulis dalam berkarya lebih optimal dengan cara meningkatkan kemampuan bereksperimen dari segi visual dan teknik seni grafis murni.
- b. Bagi Lembaga Pendidikan khususnya Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yaitu untuk memberikan kontribusi dan pemikiran sebagai bahan apresiasi sehingga dapat mengangkat seni grafis murni.

- c. Bagi perupa, agar menjadi bahan inspirasi sehingga dapat menambah atau memancing ide-ide baru untuk mengembangkan dan menghasilkan karya seni grafis murni yang sesuai dengan perkembangan zaman.
- d. Bagi mahasiswa, yaitu menjadi bahan apresiasi mengenai nilai estetika melalui media seni grafis sehingga dapat memotivasi dan berkreatifitas dalam menghasilkan ide-ide baru dalam berkarya seni grafis murni.

D. Makna Judul

Judul dalam tugas akhir ini adalah “*Steampunk* Pasca-Apokaliptik” sebagai ide penciptaan karya seni grafis, untuk menghindari kesalahan mengenai judul dalam penulisan, maka dibawah ini akan dijelaskan berupa pengertian kata-kata yang dimaksud.

1. *Steampunk*

Steampunk adalah suatu aliran dari *science-fiction* yang memadukan era mesin uap sebagai tema utamanya dengan berbagai elemen fiksi dan fantasi. Setting yang terutama dipakai adalah di *Britania* pada era *Victorian* saat mesin uap sedang ramai digunakan. Melibatkan berbagai fitur seperti ‘*anachronistic technology*’, yaitu penggunaan teknologi lampau dan kuno pada era *modern*, inovasi dan penemuan futuristik yang ada dalam imajinasi para pakar era *Victorian*, dan berbagai teknologi pada era *Victorian* tersebut yang ditampilkan menurut pandangan sejarah yang berbeda.⁸

2. Pasca

Pasca adalah sebuah kalimat bentuk terikat yang berarti sesudah. Contoh pasca-panen, pasca-sarjana dan lain-lain.⁹

3. Apokaliptik

Apokaliptik dalam bahasa Yunani bermakna “pembukaan selubung” (ramalan). “Apokaliptik, yaitu datangnya bencana kosmis (transformasi dunia secara radikal) dalam waktu yang sangat dekat”.¹⁰ Istilah ini kemudian diturunkan

⁸ <https://fullercraft.org>, Joshua; Ktanenba; Rwakakary, *Steampunk as Design Fiction* (diakses penulis pada tanggal 30 Januari 2020, jam 21:16 WIB)

⁹ <https://id.m.wiktionary.org/wiki/pasca> (diakses penulis pada tanggal 30 Januari 2020, jam 21:32 WIB)

¹⁰ Y.M Seto Marsunu (E.d.), *Apokaliptik: Kumpulan Karangan Simposium Semua Ikatan Sarjana Biblika Indonesia 2006* (Jakarta, Percetakan Lembaga Alkitab Indonesia, 2007), p. 8

maknanya dalam penggunaan umum untuk merujuk kepada kiamat dunia, namun lebih tepatnya menafsirkan istilah “kiamat dunia”.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa konsep penciptaan dari penulis adalah seni grafis sebagai media untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas dalam proses modifikasi *steampunk*. Nuansa pasca-apokaliptik masa depan, ketika setiap umat manusia yang masih bertahan hidup kembali menggunakan mesin uap. Aliran modifikasi *steampunk* masih eksis di tengah perkembangan kehidupan.

Modifikasi *steampunk* lebih banyak menonjolkan material dari berbagai jenis logam, yaitu besi, aluminium, dan tembaga, sesuai dengan kekhasan. Penulis ingin menghasilkan suatu karya seni grafis yang menarik, berkualitas, dan mempunyai arti tersendiri.

