

STEAMPUNK PASCA-APOKALIPTIK



JURNAL

oleh:

Libarsky Octavianus Stanley Sahuleka

NIM: 1412547021

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2020

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

Cognate/ Anggota

.....
.....

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

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

A. Judul: STEAMPUNK PASCA-APOKALIPTIK

B. Abstrak

Oleh:

Libarsky Octavianus Stanley Sahuleka

NIM: 1412547021

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*

C. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

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 berimajinasi penulis di masa kekacauan dan kehancuran, terutama kehancuran bumi di mana tempat kita berpijak. menyaksikan film yang berjudul *Mortal Engines*. Sebuah film dengan genre *action* fantasi yang bercerita tentang perlawanan sekelompok orang ketika bumi mengalami kekacauan. Film yang diadopsi 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”.¹

“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.

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

¹ Phillip Reeve, *Mortal Engines*, (Jakarta: Mizan Media Utama, 2018), p. 2

² Phillip Reeve, *Ibid.*, p. 3

berubah, penindasan masih terjadi. Prinsip yang kuat menang, jadi pilihan pasti untuk untuk bisa bertahan. “Koloni dengan mesin yang lebih besar cenderung mudah menaklukkan koloni kecil dengan tenaga yang kecil pula”.³

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. 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 pengampunan antar manusia.

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 tentang kehancuran bumi.

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

³ Phillip Reeve, *Ibid.*, p. 8

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”.⁴ 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 menggambarkan nuansa pasca-apokaliptik (bencana ekologis, krisis energi, wabah penyakit global dan lain-lain) secara kasat mata.

⁴ Fred Magdoff, John Bellamy Foster, *Lingkungan Hidup dan Kapitalisme*, (Yogyakarta: Marjin Kiri, 2018), p. 15

2. 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 persoalan *steampunk* pasca-apokaliptik divisualisasikan ke dalam seni grafis?

3. Tujuan dan Manfaat

3.1 Tujuan Penciptaan:

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

3.2 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. Konsep Penciptaan

Karya seni tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sosial, sebab karya seni merupakan bahasa ungkapan melalui media visual dari interpretasi seniman terhadap permasalahan yang mampu menggugah pikiran, perasaan dan selanjutnya menimbulkan daya kreasi untuk dikomunikasikan melalui karya seni. Penulis mengembangkan suatu pemikiran yang lebih luas dari apa yang pernah dilihat, didengar dan rasakan atau yang biasa disebut berimajinasi untuk menciptakan ide tugas akhir. “Imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang.”⁵

Imajinasi berasal dari kata *image* yang artinya gambar. Imajinasi sering kali dikaitkan dengan daya pikir seseorang. Imajinasi juga erat kaitannya dengan kreativitas karena jika keduanya dikombinasikan maka akan menghasilkan karya yang luar biasa. Sistem kerja otak dalam berimajinasi, sama dengan atau menyerupai kemampuan otak dalam mengingat sesuatu hal atau peristiwa yang benar terjadi di masa lampau dan dibuat semacam reka ulang adegannya dalam bentuk khayalan. Imajinasi memiliki kebebasan di dalam membayangkan hal atau peristiwa yang sudah, sedang atau belum terjadi secara liar dan sesuai keinginan hati tanpa harus memiliki dasar atau logika yang pasti. Penulis berimajinasi agar bisa menghasilkan motivasi atau meningkatkan gairah dalam mengerjakan tugas akhir.

Perkembangan zaman membawa perkembangan pada banyak bidang, salah satunya pada teknologi. Perkembangan teknologi saat ini semakin canggih dan ada di sekitar kita. Kehidupan di zaman sekarang bahkan diwarnai dengan adanya teknologi yang semakin berkembang, sehingga manusia mencapai suatu tingkatan yang disebut dengan istilah modern. Semakin berkembangnya zaman, manusia melakukan suatu proses perubahan sosial ekonomi yang mengubah sistem pencaharian masyarakat agraris menjadi masyarakat industri. Industrialisasi adalah bagian dari proses

⁵ <https://kbbi.web.id/imajinasi.html>, (diakses penulis pada tanggal 9 Januari 2021, jam 20:00 WIB)

modernisasi ketika perubahan sosial, lingkungan, dan ekonomi erat hubungannya dengan inovasi teknologi.

Manusia dengan kelebihanannya yang mempunyai akal dan pikiran dalam kemajuan teknologi. “Perubahan sosial besar yang terjadi pada abad ke-18 diawali oleh adanya revolusi industri di Inggris. Setelah banyak peralatan dan teknologi baru ditemukan, Inggris semakin bersinar dengan kegiatan perdagangan yang mengusung industrialisasi”.⁶ Revolusi dapat diartikan sebagai perubahan dalam waktu yang cepat. “Proses revolusi dipahami sebagai proses yang amat luar biasa, sangat kasar, dan merupakan suatu gerakan yang paling terpadu dari seluruh gerakan-gerakan sosial.”⁷ Revolusi industri adalah perubahan terhadap cara manusia dalam mengolah sumber daya alam atas perkembangan manusia dalam membuat peralatan kerja untuk menambah hasil produksi atau industri. Barang-barang yang dihasilkan menjadi lebih banyak dan lebih cepat.

“Penemuan baru ternyata berhasil meningkatkan produktivitas para pekerja. Tahun 1776, James Watt menciptakan teknologi mesin uap”.⁸ “Mesin uap adalah mesin yang menggunakan energi panas dalam uap air dan mengubahnya menjadi energi mekanis”.⁹ Perkembangan mesin uap semakin diperbarui dengan gagasan James Watt yang mengkonversi gerak bolak-balik menjadi gerakan putar. Mesin uap merupakan mesin pembakaran eksternal, dengan cairan yang terpisah dari hasil pembakaran. Sumber panas yang dapat digunakan yaitu tenaga surya, tenaga nuklir, atau tenaga panas bumi. Jika uap berkembang melalui piston atau turbin, akan menyebabkan kerja mekanik. Mesin uap mampu menghasilkan daya secara lebih efisien di bidang apapun. Semakin popularitas mesin uap, semakin lama munculah subkultur *steampunk*.

⁶ Anisa Setianingrum, *Revolusi Industri : Sebab dan Dampaknya* (Yogyakarta: Penerbit Sociality, 2017), p. 1

⁷ S.N. Eisenstadt, *Revolusi dan Transformasi Masyarakat*, (Jakarta: Rajawali, 1986), p. 3

⁸ Anisa Setianingrum, *Loc.cit*, p. 50

⁹ id.scribd.com, Ika Wahyu Noor Arifah, *Jurnal: Ketel Uap* (diakses penulis pada tanggal 10 Februari 2020, jam 10:15 WIB)

“*Steampunk* adalah subgenre retro futuristik dari fiksi ilmiah atau *science fiction* yang menggabungkan teknologi dan desain estetika yang terinspirasi oleh mesin uap industri abad ke-19”.¹⁰ Ada gerakan yang berkembang menuju pembentukan *steampunk* sebagai budaya dan gaya hidup.

Dalam buku yang berjudul *The Steampunk Bible*, VanderMeer dan Chambers (2011) mengatakan bahwa *steampunk* pertama kali dicetuskan oleh K.W. Jeter, salah satu pionir dari genre *science fiction* dalam suratnya kepada editor Locus Magazine pada bulan April tahun 1987. VanderMeer dan Chambers mengutip surat dari Jeter sebagai berikut:

Secara pribadi, saya pikir fantasi *Victorian* akan menjadi hal besar berikutnya, selama kita dapat menemukan istilah kolektif yang pas untuk Powers, Blaylock, dan saya sendiri. Sesuatu yang didasarkan pada teknologi yang sesuai pada zaman itu; seperti *steam-punk*, mungkin.¹¹

Seperti yang disampaikan menurut Marsocci dan DeBlasio sebagai berikut:

Steampunk mempunyai akar kata yaitu “*steam*” dan “*punk*”. “Kata “*steam*” mengarah pada teknologi mesin uap, yaitu pada zaman dimulainya revolusi industri. Sedangkan “*punk*” menggambarkan unsur kreativitas para seniman untuk mengembangkan bentuk awal dari teknologi tersebut”.¹²

Steampunk pasca-apokaliptik memandang bahwa bumi tidak setara terhadap nilai-nilai yang dapat mendorong hubungan sosial yang lebih baik dan cara hidup yang terlalu agresif dan tidak berkelanjutan dalam mengeksploitasi alam maupun bijak dalam pemanfaatan teknologi. Mendukung upaya dalam merawat bumi melalui berkarya seni yang dapat menghimbau bahwa memelihara bumi dari kehancuran adalah tanggung jawab manusia. Karya seni grafis yang mengemukakan tentang hubungan bumi dan revolusi industri, juga menjadi kecemasan penulis terhadap

¹⁰ www.geargadgetsandgizmoz.com/, Gerrad: *What Is Steampunk About?* (diakses penulis pada tanggal 10 Februari 2020, jam 10:15 WIB)

¹¹ Jeter K.W, *Locus Magazine Vol.20 : Surat Esai dari K.W. Jeter* (California: Locus, 1987), p. 4

¹² Jeter K.W, *Ibid.*, p. 5

perubahan kondisi bumi yang semakin memburuk, kemudian menginspirasi penulis untuk memvisualisasikan ke dalam seni grafis. Penulis menggunakan elemen-elemen mesin uap pada zaman revolusi industri untuk menyimbolkan bentuk-bentuk serta simbolik dan metafora untuk menjadikannya narasi yang berbeda di setiap karyanya.

Imajinasi yang terekam di dalamnya diolah sehingga menjadi bahasa rupa yang menarik untuk diekspresikan ke dalam karya seni grafis. Contoh elemen-elemen yang digunakan penulis seperti kuningan, *gear*, *clockwork*, pipa, cerobong asap, mesin, logam, baja, aluminium dan lain-lain. Seni grafis sebagai salah satu bentuk seni rupa dua dimensi memiliki berbagai potensi untuk mempresentasikan melalui teknik seni grafis.

E. Konsep Perwujudan

Proses dalam membuat karya grafis memang harus melalui beberapa tahap, seperti sketsa dan membuat desain. Tahapan dalam proses pembuatan karya seni grafis dirasa sama seperti tahapan dalam proses pembuatan karya lukis, patung, film dan lainnya.

Seni grafis pada dasarnya menitik beratkan pada teknik cetak mencetak sebagai usaha untuk dapat memperbanyak atau melipatgandakan sesuatu, baik gambar maupun tulisan dengan cara tertentu pula. Kita hanya mengenal prinsip-prinsip dasar tentang proses cetak mencetak seperti: cetak tinggi, cetak datar, cetak saring, dan banyak lagi yang lainnya.¹³

Penggunaan teknik pada seni grafis memiliki keunggulan dan kekurangan masing-masing. Keunggulan dari teknik seni grafis adalah hasil relatif stabil dengan penerapan yang sesuai, dapat mencetak dalam jumlah banyak

Secara teoritis seni dapat dibagi menjadi dua bagian besar, ialah seni yang murni estetik dan seni yang dimanfaatkan untuk macam-macam kepentingan lain. Karya seni grafis tergolong seni murni, karena dalam penciptaannya seniman hanya

¹³ Dharsono Sony Kartika, *Seni Rupa Modern: Edisi Revisi* (Bandung: Rekayasa Sains, 2017), p. 35

diikat oleh persyaratan yang ada dalam seni grafis itu sendiri. Tiap-tiap hasil cetaknya biasanya dianggap sebagai karya seni orisinal, bukan sebuah salinan.

Pada proses perwujudannya, terkandung unsur-unsur visual yang dipaparkan sebagai berikut:

1. Garis

Garis merupakan perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar, garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus dan lain-lain.¹⁴

2. Bentuk

Dalam karya seni rupa biasanya dikaitkan dengan matra yang ada, seperti dwimatra atau trimatra.¹⁵

3. Warna

Warna didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda.¹⁶

4. Simbol

Simbol merupakan sebuah tanda dapat masuk dalam kategori yang ikonik, indeksikal atau simbolis, semua dapat terjadi pada saat yang sama.¹⁷

Modifikasi *steampunk* digambarkan oleh penulis dalam visualnya banyak menggunakan elemen-elemen pada zaman revolusi industri. Elemen-elemen dalam karya tugas akhir penciptaan seni grafis ini menyimbolkan rekonstruksi gambaran *steampunk* pada peristiwa bumi mengalami kerusakan besar, runtuhnya peradaban

¹⁴ Mikke Susanto, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa* (Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House, 2011), p. 148

¹⁵ Mikke Susanto, *Ibid.*, p. 54

¹⁶ Mikke Susanto, *Ibid.*, p. 433

¹⁷ Mikke Susanto, *Ibid.*, p. 364

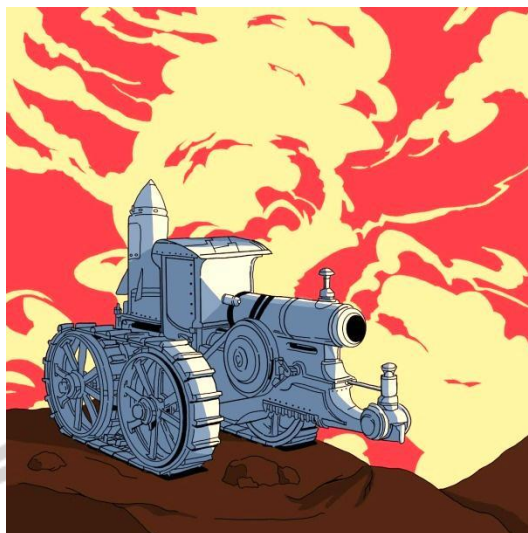
teknologi modern, sehingga elemen-elemen seperti logam, besi, baja yang tersisa digunakan kembali untuk menghasilkan narasi tentang *steampunk* pasca-apokaliptik.

Penulis menggunakan teknik cetak saring atau sablon. Sablon merupakan salah satu teknik dalam seni grafis yang dikategorikan dalam cetak saring. Seni grafis merupakan cabang dari seni rupa murni, karya seni grafis dalam penerapannya menggunakan teknik sehingga dalam pengerjaannya mampu menciptakan salinan karya yang sama dalam jumlah yang diinginkan. Dalam teknik sablon memungkinkan untuk membuat karya dengan berbagai macam bentuk dan variasi warna, juga mampu mencapai detail yang sangat kecil, pengerjaan pembuatan karya sedikit lebih cepat. Penulis mempertimbangkan beberapa aspek dalam karyanya dari segi konsep dan visual, sehingga pemilihan teknik sablon ini dirasa memenuhi kebutuhan penulis dalam menciptakan karyanya.

Bentuk *steampunk* yang mengedepankan karakteristik modifikasi ekstrem dan simbol dapat menunjukkan fenomena kerusakan bumi. Bentuk-bentuk yang proporsional, komposisi yang dinamis, dan warna-warna yang natural untuk memvisualkan cermin kerusakan alam sebagai latar belakang.

F. DESKRIPSI KARYA

Karya no. 1



Gambar 1. *Miserable Destruction*
Cetak saring pada kertas, 30 cm x 30 cm, 2020
(sumber: dokumen penulis)

Hulu ledak nuklir menyebabkan serangkaian dampak parah. Radiasi nuklir yang intens dan kilatan cahaya yang menyilaukan jauh lebih terang daripada matahari. Bola api sengit yang bertahan beberapa detik menghasilkan sebuah gelombang ledakan yang intens. Beberapa menit atau jam kemudian pengendapan partikel radioaktif berskala besar akan menjadi dampak buruk. Perang nuklir menyebabkan penderitaan yang tidak dapat diterima sehingga menimbulkan banyak korban massal. Hanya beberapa kelompok kecil orang yang masih bertahan hidup dengan keadaan brutal dan trauma yang dipaksa kembali hidup di zaman pra-industri.

Dalam karya yang berjudul "*Miserable Destruction*" penulis memvisualkan sebuah kendaraan buldozer yang dimodifikasikan dengan roda tank disertai dengan persenjataan roket. Karya ini bercerita tentang ketiadaan perdamaian lagi dalam bertahan hidup di zaman nuklir ini. Ledakan yang penulis visualkan pada *background* karya menjelaskan bahwa teknologi nuklir sangat berbahaya dan menyebabkan kehancuran massal di sekitar radius ledakan.

Karya no. 2



Gambar 2. *Too Cold*

Cetak saring pada kertas, 30 cm x 30 cm, 2020
(sumber: dokumen penulis)

Segala sesuatu di sekitar pusat ledakan akibat erupsi, tabrakan asteroid, persenjataan perang maupun nuklir akan diterpa energi amat kuat dan menyala. Semua yang bisa terbakar akan terbakar termasuk bangunan, hutan, plastik dan bahkan aspal jalan raya. Api yang terjadi dari ledakan akan menghasilkan asap jelaga yang beracun. Awan asap muncul di atas permukaan bumi dan semakin membesar dihembus angin. Matahari akan tidak terlihat bersinar yang tampak hanyalah awan-awan hitam yang menghalangi cahaya.

Karya yang berjudul “*Too Cold*” menginterpretasikan kehidupan dengan suhu dingin akibat terhalangnya matahari. Menurut peneliti, suhu ekstrem bisa terjadi dikisaran -20 derajat *celcius* pada zaman ini. Belumlah ini awal dari jaman es baru, karena diperkirakan selama 5 tahun sesudahnya, kebekuan yang mematikan akan segera datang. Akibat perang nuklir yang bisa menyebabkan keadaan ini, diperkirakan oleh peneliti secara perlahan semua akan kembali pulih dan suhu udara kembali normal setelah 25 tahun.

Pada karya ini penulis memvisualkan tank militer yang direkonstruksi berupa bangunan, dilengkapi menara pemancar yang dioperasikan dengan tenaga kincir angin. Penulis juga memvisualkan alat katrol yang berfungsi untuk mengangkut sesuatu yang

berharga. *Background* yang diselimuti dengan salju merupakan dampak utama yang diangkat penulis dalam karya ini.

G. Kesimpulan

Banyak hal yang terjadi pada proses kreatif dari suatu penciptaan. Mulai dari pengamatan pada hal-hal yang menjadi latar belakang lalu munculnya ide penciptaan kemudian mengalami proses pembentukan secara konseptual dan teknik hingga terwujudnya karya seni. Karya seni grafis merupakan salah satu cara menyampaikan pandangan secara visual ketika menyikapi sebuah permasalahan. Permasalahan sosial maupun permasalahan pribadi direnungkan dan dimanifestasikan ke dalam karya seni grafis. Ada banyak faktor yang mempengaruhi dalam proses perwujudan sebuah karya seni grafis, yaitu faktor latar belakang kehidupan, lingkungan alam dan konsep pengetahuan *steampunk* pasca-apokaliptik tentang kerusakan terhadap lingkungan alam yang menyebabkan kehancuran dunia.

Lingkungan alam merupakan bagian dari kehidupan manusia sebagai salah satu makhluk hidup yang menjadi bagian dari ekosistem. Perubahan yang terjadi pada lingkungan alam diharapkan seimbang dengan kelestarian lingkungan alam itu sehingga dapat memberikan kehidupan yang baik untuk semua makhluk hidup dan generasinya di masa yang akan datang. Pada kenyataannya sangat berbeda, banyak kerusakan lingkungan hidup yang disebabkan oleh manusia. Ketamakan manusia membuat lingkungan alam menjadi rusak yang berdampak pada makhluk hidup lainnya. Kerusakan yang disebabkan oleh manusia akan membuat alam menjadi krisis serta akan terjadinya kehancuran dunia. Atas dasar penjelasan di atas menimbulkan empati terhadap penulis yang menginginkan kerusakan lingkungan alam harus diberhentikan dan mengingatkan kepada masyarakat dampak dari kehancuran dunia akibat kerusakan lingkungan alam. Melalui karya seni grafis, penulis menyampaikan tentang sebab dan akibat yang menjadi dampak kehancuran dunia berdasarkan pengalaman dan pengamatan penulis berdasarkan dari pemberitaan para ilmuwan, menonton film tentang film apokaliptik dan isu global.

Akhirnya terciptalah karya-karya yang secara keseluruhan menurut penulis cukup mengekspresikan apa yang penulis amati. Karya yang menurut penulis paling berhasil adalah karya seni grafis dengan judul “*Too Cold*”. Signifikasi antar ide dan bentuk pada karya ini sangat memberikan celah dalam ruang ekspresi penulis untuk menyampaikan tentang keadaan objek yang penulis amati.

Sesuai pada apa yang disampaikan penulis diatas keseluruhan karya dikerjakan dengan semaksimal mungkin seperti konsep yang diinginkan penulis. Melalui medium cetak saring di atas kertas dilakukan penulis untuk mewujudkan *Steampunk* Pasca-Apokaliptik ke dalam sebuah karya seni grafis, namun tidak semua karya menarik jika dilihat dari teknik maupun konsepnya. Dari sini penulis sudah berusaha semaksimal mungkin untuk menyadarkan masyarakat lewat karya.

H. Daftar Pustaka

Buku:

- Eisenstadt, S.N. 1986. *Revolusi dan Transformasi Masyarakat*. Jakarta: Rajawali.
- Jeter K.W, *Locus Magazine Vol.20 : Surat Esai dari K.W. Jeter* (California: Locus, 1987)
- Magdoff, Fred dan Foster, John Bellamy. 2018. *Lingkungan Hidup dan Kapitalisme*. Yogyakarta: Marjin Kiri.
- Reeve, Phillip. 2018. *Mortal Engines*. Jakarta: Mizan Media Utama.
- Setianingrum, Anisa. 2017. *Revolusi Industri : Sebab dan Dampaknya*. Yogyakarta: Penerbit Sociality.
- Sony Kartika, Dharsono. 2017. *Seni Rupa Modern: Edisi Revisi*. Bandung: Rekayasa.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.

Website:

<https://kbbi.web.id/imajinasi.html>, (diakses penulis pada tanggal 9 Januari 2021, jam 20:00 WIB)

<Id.scribd.com>, Ika Wahyu Noor Arifah, *Jurnal: Ketel Uap* (diakses penulis pada tanggal 10 Februari 2020, jam 10:15 WIB)

<www.geargadgetsandgizmoz.com/>, Gerrad: *What Is Steampunk About?* (diakses penulis pada tanggal 10 Februari 2020, jam 10:15 WIB)

