

KAJIAN ESTETIKA TERHADAP “PERANG BATIN” DAN HEGEMONI TEKNOLOGI KARYA A. C. ANDRE TANAMA

oleh:

Pyo Apriliana Munawarah

Dosen Tetap Fakultas Ilmu Seni Universitas Nusa Tenggara Barat

Abstrak: Setiap karya memiliki kekhasan dan karakteristik tersendiri entah itu seni lukis, patung, kriya dan sebagainya tidak terkecuali dengan seni grafis, woodcut sendiri Karya yang di analisis adalah “Perang Batin” Dan “Hegemoni Teknologi” karya AC. Andre Tanama dengan cara menganalisis dengan menggunakan pendekatan estetika visual dan informasi yang didapat dari studi kepustakaan. untuk mencari eksistensinya terhadap seni grafis *woodcut* saat ini, dengan menggunakan kajian estetika visual yang masih terasa relevansinya sampai saat ini memberi khasanah tersendiri dalam perkembangan kesenian di Indonesia dengan berbagai macam bentuk perkembangan teknologi ternyata masih dapat memberikan suguhan yang menarik dan patut untuk diapresiasi.

Kata Kunci: A. C. Andre Tanama, Estetika, Seni Grafis

PENDAHULUAN

Seni Grafis tak lepas dari Perkembangan dunia percetakan tidak dapat dipungkiri telah berjalan dengan cepat. Meski demikian secara dasar teknik-teknik yang dipergunakan sama dengan berbagai teknik yang sudah lama digunakan seperti relief print, intaglio print, dsb, hanya saja ada beberapa aplikasi baru yang dapat digunakan dalam pembuatan seni grafis. sedangkan kita banyak mengenalkan prinsip-prinsip dasar tentang proses cetak mencetak yang tidak jarang hasil yang dicapai lebih memuaskan. Aplikasi tersebut berupa pemanfaatan media komputerisasi sebagai saarana untuk mempermudah pencetakan melalui digital printing.

Pemanfaatan media komputerisasi saat ini merupakan pemicu awal munculnya anggapan bahwa seni grafis mulai bergeser dari fungsi awalnya sebagai seni murni menjadi fungsi seni terapan bersanding dengan seni kriya dan desain. Anggapan pergeseran ini didasarkan pada tujuan pembuatan karya itu sendiri, dengan munculnya media komputer maka kemudahan dalam hal pencapaian kuantitas yang diinginkan semakin menjanjikan sehingga semakin menggiurkan para seniman grafis. Namun dalam hal ini tidak semuanya teknik grafis dapat dipukul rata dengan komputerisasi secara absolut, ada tiga teknik dari 4 teknik yang tidak dapat menggunakan teknik komputerisasi, yaitu teknik cetak tinggi, cetak dalam, dan cetak datar. Adapun cetak sablon dapat diganti dengan komputerisasi dikarenakan konsep dasar sablon adalah penciptaan karya 2 Dimensi tanpa tekstur, dan tanpa degradasi yang detail yang kesemua itu dapat dilakukan oleh komputer dengan mudah dan hasil yang lebih memuaskan dengan

memakai software pendukung seperti *corel draw*, *adobe photoshop*

Seni grafis *woodcut* yang kita kenal sejak awal kemunculannya masih tidak dapat tergantikan posisinya meskipun perkembangan teknologi yang ada sampai saat ini telah mulai menggeser keberadaan sebagian dari unsur dan elemen seni rupa khususnya seni grafis murni. Maka dari itu penulis mencoba menelusuri karya AC. Andre Tanama yang berjudul “Perang Batin” Dan “Hegemoni Teknologi” untuk mencari eksistensinya terhadap seni grafis *woodcut* saat ini, dengan menggunakan kajian estetika visual yang masih terasa relevansinya sampai saat ini oleh seniman dan penikmat.

PEMBAHASAN

Karya yang di analisis adalah “Perang Batin” Dan “Hegemoni Teknologi” karya AC. Andre Tanama dengan cara menganalisis dengan menggunakan pendekatan estetika visual dan informasi yang didapat dari studi kepustakaan.

Monroe Breasley dalam problem in the philosophy of criticism yang menjelaskan tiga ciri yang menjadi sifat-sifat membuat karya yang baik (indah) dari benda-benda estetis pada umumnya. Ketiga ciri yang di maksud adalah:

1. Kesatuan (unity) ini berarti bahwa estetika ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.
2. Kerumitan (complexity) Benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan karya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.
3. Kesungguhan (intensity) suatu benda estetis yang baik harus mempunyai kesatuan yang

kosong. Tak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar), asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh. (Dharsono, 2007:76)

a. Epistemologi seni Grafis.

Pengertian seni grafis adalah cabang seni murni yang proses menggunakan teknik cetak sebagai usaha untuk memperbanyak atau melipat gandakan sesuatu, baik dalam bentuk gambar ataupun tulisan dengan cara tertentu. Sejarah menyebutkan bahwa seni grafis lahir dari kebutuhan-kebutuhan estetik. Kita banyak mengenal prinsip-prinsip dasar tentang proses cetak mencetak seperti : cetak tinggi, cetak datar, cetak saring, dan banyak lagi yang lainnya.

Seni grafis - sedangkan seni grafis (dan ini paling sering disalah artikan sama sebagai desain grafis) adalah masuk ke dalam seni murni (*fine arts*). Sementara desain grafis masuk ke dalam kelompok seni terapan (*applied arts*). Ya, dalam khazanah seni, ada penggolongan seni menjadi seni murni dan seni terapan. Disebut sebagai seni murni adalah jika tujuan penciptaan seni adalah untuk semata-mata untuk kepuasan bathin dan ekspresi sang seniman semata. Sedangkan seni terapan adalah seni yang tujuan penciptaannya adalah untuk memenuhi suatu kebutuhan.

Mochtar Apin mendefinisikan seni grafis sebagai salah satu jenis karya seni murni, pada umumnya dwimatra, biasanya terwujud di atas kertas sebagai hasil kerja mencetak dengan lempeng batu, logam, linoleum, kayu, lembar sablon, dan lain-lain, yang pada permukaannya terlebih dahulu seorang seniman telah mengungkapkan gagasan dan cita rasa seninya dalam bentuk goresan, cukilan, torehan, guratan, sapuan, dan sebagainya. Media yang digunakan dalam seni Grafis berupa tinta ber-basis air, cat air, tinta ber-basis minyak, pastel minyak, dan pigmen padat yang larut dalam air seperti crayon CaranD'Ache.

Karya seni grafis diciptakan di atas permukaan yang disebut dengan plat. Teknik dengan menggunakan metode digital menjadi semakin populer saat ini. Permukaan atau matrix yang dipakai dalam menciptakan karya grafis meliputi papan kayu, plat logam, lembaran kaca akrilik, lembaran linoleum atau batu litografi. Teknik lain yang disebut dengan serigrasi atau cetak saring (*screen-printing*) menggunakan lembaran kain berpori yang direntangkan pada sebuah kerangka, disebut dengan screen. Cetakan kecil bahkan bisa dibuat dengan menggunakan permukaan kentang atau ketela.

Yang dinamakan cetak tinggi adalah proses penerapan (tera) negatif pada bidang datar (kertas). sesuai dengan namanya cetak tinggi, maka bidang yang dilumuri tinta adalah bidang yang tinggi, bidang yang rendah tidak terkena tinta, seperti yang kita dapat lihat pada stempel. teknik ini berbeda dengan teknik cetak datar maupun cetak dalam, yang memiliki teknik tertentu seperti pembuatan negatif dengan proses etsa (*etching*) dan menggunakan alat bantu lainnya (Sabana, 2005 : 5)

b. Woodcut dan Proses Pembuatannya.

Woodcut adalah teknik cukil kayu di atas kertas dikembangkan sekitar tahun 1400 di Eropa, dan beberapa waktu kemudian di Jepang. Didua tempat ini, teknik cukil kayu banyak digunakan untuk proses membuat gambar tanpa teks. Cukil kayu , adalah salah satu teknik cetak relief, merupakan teknik seni grafis paling awal, dan merupakan satu-satunya yang dipakai secara tradisional di Asia Timur. Kemungkinan pertama kali dikembangkan sebagai alat untuk menciptakan pola cetak pada kain, dan pada abad ke-5 dipakai di Tiongkok untuk mencetak teks dan gambar pada kertas.

Pada proses pengerjaannya terlebih dahulu seniman membuat sketsa pada sebidang papan kayu, atau di kertas yang kemudian ditransfer ke papan kayu kemudian mencukil bagian papan yang tidak akan terkena tinta. Bagian permukaan tinggi dari papan kemudian diberi tinta dengan menggunakan roller, lalu lembaran kertas, yang mungkin sedikit lembab, ditaruh di bawah papan. Kemudian papan digosok dengan baren (alat yang digunakan di Jepang) atau sendok, atau melalui alat press. Jika memakai beberapa warna, papan yang terpisah dipakai untuk tiap warna.

c. Ekspresi Seni Grafis Woodcut

Menganalisis sebuah karya dari AC. Andre Tanama dengan judul “Perang Batin” Dan “Hegemoni Teknologi” seakan kita digiring pada suatu karya cetak cukil yang sangat menampakkan visualisasi sebuah karya yang tak kalah hebatnya dari karya seni lainnya seperti seni lukis dan seni kriya, dan tetap memiliki nilai lebih jika disandingkan dengan karya grafis lainnya yang telah terjamah oleh keberadaan teknologi saat ini.

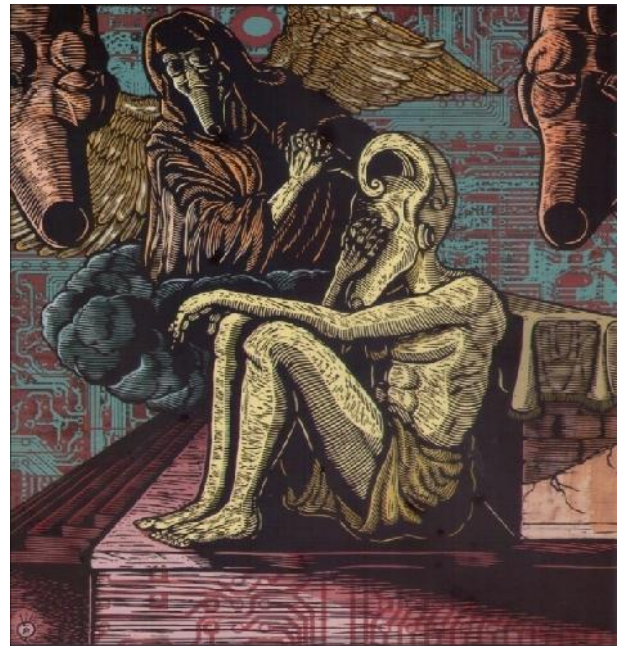
Unsur garis sangat identik dengan seni grafis *woodcut*, maka dari itu akan mengantar sang seniman mengerjakan dengan penuh ketekunan dan kesungguhan sebab seni cetak *woodcut* memiliki kerumitan lebih dibanding seni grafis lainnya dengan kesatuan bentuk yang sangat berkesinambungan, kedua karya AC. Andre Tanama sangat terasa kesatuan dan kerumitannya, sehingga jika dikaji dari nilai estetikanya maka

akan menampilkan sebuah karakter lain dari tampilan karya tersebut.



Judul karya: Perang Batin
Tahun dan ukuran: 2003, 30x40 cm

1. Kesatuan (*unity*) Pada karya “Perang Batin” yang ungkapan visualnya menggambarkan corak yang realistis dari aplikasi karya, namun terlihat bagaimana kekuatan karakter garis yang sangat ekspresif di tiap guratan membentuk obyek memiliki kekhasan tersendiri dalam mengungkapkan tema pada karya. Kesatuan bentuk yang menandakan kesan kedalaman dari obyek sangat jelas terlihat pada karya ini.
2. Kerumitan (*complexity*) kerumitan yang ada pada karya perang batin ini bisa dilihat dari pembentukan yang mampu menampilkan kesan tekstur semu yang sangat kental dengan permainan gradasi arsiran, dari beberapa permainan gradasi garis tebal dan tipis sehingga menghasilkan gelap terang pada karya, dan dilihat dari banyaknya motif-motif berstruktur pada figure binatang dan manusia,
3. Kesungguhan (*intensity*) bisa kita lihat dari figure-figur yang ada pada karya ini. Dilihat dari ekspresi kemarahan yang ada pada figur malaikat dan ekspresi kekalahan yang ada pada figure naga yang menandakan kekalahan. dan yang terlihat dari proses pembuatan bentuk yang di hasilkan dari garis-garis terdapat pada figur, pakean, aksesoris yang melekat pada karakter bentuk figure manusia dan bentuk binatang yang ada pada, karya tersebut dengan tingkat ketelitian yang cukup tinggi dan konsisten.



Judul karya: “ Hegemoni Teknologi “
Tahun,ukuran : 2006, 85 x 100 cm
Prestasi : Juara 1 Trienal Seni Grafis Indonesia II
2006

1. Kesatuan (*unity*) pada karya “Hegemoni Teknologi” dilihat dari Pewarnaan dibuat dengan tipe warna yang senada. Hal ini dapat diamati dengan kombinasi warna merah kemudaan dengan warna biru gradasi putih dan hitam kehitaman, dan warna figur manusia dengan warna gradasi kuning ke gelap agak serta hitam. Penerapan gradasi warna dengan penerapan blok dan garis-garis hitam. Dengan tetap memperhatikan warna gelap terang pada obyek tersebut.
2. Kerumitan (*complexity*) pada karya “Hegemoni Teknologi” dilihat dari penggabungan antara woodcut dan digital printing. dengan pembagian, woodcut digunakan untuk membuat masternya, sedang pencetakannya menggunakan media digital printing juga sebuah karya grafis woodcut seperti karya “Perang Batin” namun yang membedakan adalah sebuah visualisasi yang padat warna artinya karya tersebut memiliki kerumitan dan ketelatenan atau kesungguhan yang berbeda dengan karya sebelumnya namun konsep estetikanya tetap sama sebab sifat dari cetak woodcut kesannya monoton Akan garis.
3. Kesungguhan (*intensity*) bisa kita lihat dari figure-figur yang ada pada karya ini Terdapat 4 (empat) tampilan kepala, dimana dua kepala memiliki bagian tubuh lengkap, sedang dua yang lainnya hanya kepala saja tanpa badan. Masing –masing kepala memiliki bentuk

mulut yang moncong, bentuk rambut yang melingkar keatas. Salah satu dari ke-2 kepala yang bertubuh satu diantaranya memiliki sayap dan berpakaian dibawahnya ada segumpal asap, adapun yang satunya tidak memakai baju hanya bercelana pendek. Dengan melihat karya tersebut Bentuk2 pada figur sungguh sangat menceritakan karakter yang dapat membangkitkan imajinasi sosok malaikat dan kesedihan yang ada pada salah satu figur tersebut. Adapun beground terkesan Tempat dimana bentuk-bentuk itu berkomposisi berada didekat tembok yang agak rompal lapisannya. Dan ditutupi dengan sesuatu pada bagian atasnya. Backgroundnya menyerupai tampilan pada bagian dalam alat-alat elektronik yang menyimbolkan kesan kerumitan . Pewarnaan dibuat dengan tipe warna senada, warna yang tidak saling kontras walaupun kontras intensitasnya tidak kuat. Hal ini dapat diamati dengan pengkolaborasian warna merah kemudaan dengan hijau kebiruan, putih kehitaman, dan kuning tua agak gelap serta hitam. Penerapan degradasi warna dengan cara penigkatan intensitas garis untuk bagian yang gelap dan pengeblokan pada bagian yang benar-benar gelap.

PENUTUP

Penciptaan Karya Seni yang mengandung makna, pesan dan symbol dapat dilihat pada karya karya AC. Andre Tanama dengan menyusun karya pada unsure-unsur seni rupa yang terdiri dari titik, garis, bentuk, warna dan tekstur yang tersusun sesuai dengan harmoni, keseimbangan dan kontras yang tidak lepas dari ciri khas yang mampu menciptakan sesuatu bentuk karya yang menarik yang mejadi ciri khas setiap karyanya AC. Andre Tanama yang ingin disampaikan pada penikmat seni.

Kegiantan menelaah dan mengkaji suatu karya seni merupakan pengalaman yang sangat menarik. Hal tersebut bukan hanya karena letak latar internalnya memiliki daya tarik yang khas pada karya, tetapi juga menyangkut di mensi artstistik dan temma yang diusung di dalamnya, Dalam kehidupan sehari-hari kita sadar atau tidak, manusia tidak lepas dari seni karena manusia adalah satu-satunya makhluk ciptaan.Nya yang mampu memahami, menikmati, mengahayati dan merasakan keindahan baik yang Nampak (nyata) maupun yang tidak Nampak (khayal), hingga karya seni tersebut menjadi sebuah karya yang memiliki nilai estetis Sejalan dengan perkembangan zaman beserta konsepsi yang terus berjalan.

DAFTAR PUSTAKA

- Penyuting Baranul Anas Cs., *Refleksi Seni Rupa Indonesia*, (Jakarta : PT Balai Pustaka, 2000)
- Dharsono, Kritik Seni, (Bandung : Rekayasa Sains, 2007)
- Sabana, Setiawan. *Legenda Kerta* (Jakarta : Kiblat, 2005)
- Katalog, *Pameran Seni Rupa Program Studi Seni Rupa Murni Institut Seni Indonesia*, (Jakarta : D'Peak Art Space, 2009)