

REINTERPRETASI VISUAL CERPEN GODLOB KARYA DANARTO

Muhammad Tajuddin Aslam¹, Djuli Djatiprambudi²

¹Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: muhammadaslam@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: djulidjatiprambudi@unesa.ac.id

Abstrak

Penulis memilih kumpulan cerpen Godlob sebagai ide penciptaan karya seni karena dilandasi atas dasar kecenderungan penulis yang dekat dengan karya-karya cerita pendek yang sifatnya surealistik dan religius. Cerpen Godlob dipilih penulis karena dianggap kontroversi dari karya tulis Danarto yang lain. maksudnya, cerpen Godlob banyak menuai komentar oleh para pengamat dan kritikus sastra. Kumpulan cerpen Godlob merupakan karya sastra dari Danarto yang pertama terbit di tahun 1975 yang terdiri dari sembilan judul, yaitu Godlob, Rintrik, Armageddon, ABRACADABRA, Sandiwara Atas Sandiwara, Nostalgia, Labyrinth, Asmarandana, dan Kecubung Pengasih. Di dalam kumpulan cerpen Godlob, Danarto tidak pernah memperdulikan penokohan yang dipakemkan, jalan ceritanya terbilang meloncat-loncat, mulai dari terjadinya alur mundur dan alur maju yang dikemas secara acak. Bahasan mengenai surealistik, ketuhanan, sufistik, mistis, religiusitas sangat melekat dan selalu dibahas Danarto di setiap alur ceritanya, persoalan ini melahirkan realitas fiksional surealistik bagi penulis, yang menggambarkan seakan kegaiban itu merupakan hal yang agung. Hal tersebut membawa penulis kepada pengalaman surealistik sekaligus absurd. Pengalaman pembacaan yang didapati penulis terhadap kumpulan cerpen Godlob ini telah melahirkan imajinasi surealistik bagi penulis, yang kemudian penulis ekspresikan ke dalam bentuk sembilan karya digital paint dan satu karya seni lukis yang berjumlah sepuluh karya menggunakan konsep pendekatan reinterpretatif secara visual.

Kata Kunci: Godlob, Absurditas, Reinterpretasi, Seni Lukis, Digital Painting

Abstract

The writer Godlob collection of pens was chosen as an idea in the creation of art because it was landed on the basis of a writer's propensity to close to the works of short stories whose nature was surrealist and religious. Godlob's collection was chosen as a writer of the script because it was considered controversial over the other Danarto writings. It means Godlob's pen has received much comment from literary observers and critics. Godlob's story collection was Danarto's first literary work in 1975 which consisted of nine titles: Godlob, Rintrik, Armageddon, ABRACADABRA, Sandiwara alias Sandiwara, Nostalgia, Labyrinth, Asmarandana, and Compound of Conquest. In the circle of Godlob's pile, Danarto never cared about forced placement, his story path often leaps, starting with the emergence of a backward-looking stream and a random packed forward. The subject of surrealism, godliness, sufistic, mysticism, religiosity is very closely linked and is always discussed by Danarto in every passage of his story, giving rise to the surreal physical reality of the author, which describes it as a great thing. It brings writers to an surrealistic experience at the same time absurd. The author's experience of reading the contents of Godlob's pen collection has given birth to a surrealistic imagination for the author, then express it in the form of nine digital paintings and one art work that total ten works using the concept of a reinterpretative approach visually.

Keyword : Godlob, Absurdity, Reinterpretation, Painting, Digital Painting.

PENDAHULUAN

Penciptaan karya ini didasari atas pengamatan penulis terhadap karya-karya sastra yang dilakukan sejak tahun 2014. Pengamatan ini mempertemukan penulis dengan beberapa kumpulan puisi Sapardi Djoko Damono yang sampai pada akhirnya penulis membaca beberapa kumpulan cerpen Danarto, salah satunya adalah *Godlob*. Cerpen *Godlob* telah mengantarkan penulis untuk lebih mendalami lagi karakteristik Danarto lewat esai-esai yang dibuatnya, serta beberapa ulasan tulisan tentang karya-karya Danarto seperti buku berjudul *Kajian Semiotika Godlob Danarto Dalam Perspektif Teuw*.

Godlob merupakan kumpulan cerpen karya danarto yang terbit pertama tahun 1975. Terdiri dari 9 judul cerpen yaitu, *Godlob*, *Rintrik*, *Armageddon*, *ABRACADABRA*, *Sandiwara Atas Sandiwara*, *Nostalgia*, *Labyrinth*, *Asmaradana*, dan *Kecubung Pengasih*. Danarto sendiri besar dari dunia seni rupa. Danarto menempuh perguruan tinggi di ASRI angkatan 1960.

Danarto sangat kental dengan sufisme jawa, hal itu dikarenakan Danarto sering membawa paham-paham filosofi jawa yang sangat begitu kuat. Tak heran jika karya-karya tulisnya baik cerpen maupun novelnya berisi pembahasan cerita yang terkesan mistis, magis, religius, dan ketuhanan. Cerpen dan novel Danarto sering kali dianggap sebagai sebuah karya sastra pembaruan. Banyak sastrawan menyebut karya Danarto berisi tentang genre *realisme magis*. Hal ini membuatnya sampai beberapa kali memenangkan sayembara sastra di Dewan Kesenian Jakarta, dan banyak kumpulan cerpennya yang sudah diterjemahkan ke berbagai bahasa asing.

Sastrawan Sapardi Djoko Damono mengungkapkan bahwa Karya Danarto adalah karya sastra yang *mengolok-ngolok* sastra itu sendiri. Sebab dalam tiap cerpennya ia malah tak pernah memperdulikan tokoh yang pakem, kata Danarto sendiri, tokoh-tokoh tersebut adalah contoh perwakilan makhluk yang sudah begitu dekat benar dengan Tuhan. Ia tak pernah memperjuangkan alur yang jelas, alih-alih Danarto malah mengobrak-abrik alur cerita tersebut yang seakan-akan meloncat-loncat

mundur dan ke depan secara acak. Ketuhanan, sufistik, mistis, religiusitas selalu diperlihatkan Danarto, bahwa kegaiban itu hal yang agung, muskil untuk dipahami, juga benar-benar samar sekaligus jelas eksistensinya.

Di dalam buku berjudul *Kajian Semiotika Godlob Danarto dalam perspektif Teuw*, mangunwijaya mengartikan kata *Godlob* adalah pujian untuk Tuhan (God=Tuhan, Lob=pujian, bahasa Jerman) Sedangkan pengakuan Danarto sendiri *Godlob* sendiri diambil dari bahasa Jerman yang berarti prahara. *Godlob* merupakan salah satu masterpiecenya Danarto kata banyak orang. Tema Ketuhanan yang agung keberaanya, kemanusiaan yang *keok*, kematian yang dianggap sebagai jalan kebahagiaan untuk pulang pada Tuhan, lalu Danarto juga menghadirkan cerpen dengan skill teknik metafiksi yang lucu sekaligus membingungkan tapi mudah dimengerti. Realis dan non realis hanya dibatasi benang yang tipis. Sehingga begitu mudahnya para pembaca memahami dan keenakan betul akan karyanya.

Danarto membuktikan bahwa dunia nyata dan gaib memang saling memelihara ekosistemnya. Cerpen yang dasyat sekaligus memutar otak dan membuat pembaca menggelengkan kepala. Danarto berhasil menyambungkan karya sastranya menjadi sebuah gambaran dalam setiap dunia imajinasi pembaca, seakan-akan seperti membaca karya seni rupa. Sisi Absurditas Danarto sendiri yang di tangkap penulis di kumpulan cerpen *Godlob* adalah ketidakjelasan eksistensi dari setiap tokoh itu sendiri.

Setiap penokohan yang diciptakan Danarto menggiring imajinasi pembaca yang seakan-akan dunia Danarto penuh dengan angkara, kemurkaan, amarah, prahara yang di representasikan di kehidupan sehari-hari. Persoalan ini selaras dengan absurditas yang dirumuskan oleh Albert Camus, bahwa absurditas selalu berada tepat di tengah jalinan kontradiksi. Absurditas akan selalu tampak ketika kontradiksi tersebut terus diolah oleh nalar yang tidak dapat menyatukan atau menyusun persoalan absurd menjadi pemahaman logis yang terstruktur.

Pemaknaan yang sangat absurdis perihal cerpen *Godlob* mendasari penulis untuk

melakukan penciptaan berlandaskan isi dari cerpen tersebut. Penciptaan karya ini sendiri didasari oleh persoalan penulis sendiri yang sama sekali belum bisa menuntaskan makna dalam *Godlob* itu sendiri, meski beberapa kali telah menuntaskan pembacaan perihal cerpen *Godlob*. Persoalan ini selalu menarik perhatian penulis yang berprofesi sebagai ilustrator untuk memvisualkan cerita *Godlob* ke dalam wujud karya seni visual dengan menggunakan pendekatan reinterpretatif di dalam konsep maupun media yang berbentuk sembilan karya digital paint dan satu karya seni lukis, dengan berisikan objek-objek representasi atas dasar dari pengadopsian sembilan judul cerita di dalam kumpulan cerpen *Godlob*.

Tujuan dari penciptaan karya ini adalah melahirkan karya visual yang di dasarkan pada hasil interpretasi cerpen *Godlob* karya Danarto. Sedangkan Manfaat dari penciptaan ini adalah memberikan kontribusi baru dalam hal metode menciptakan pengembangan media dalam menciptakan karya seni.

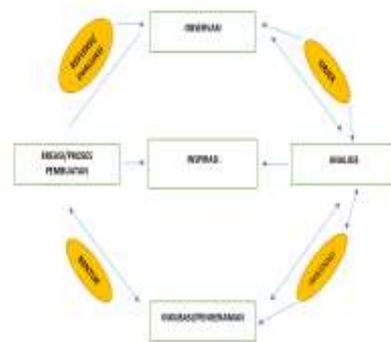
METODE PENCIPTAAN

Dalam proses penciptaan, penulis menggunakan konsep paradigma emik-induktif, yang merupakan sebuah paradigma yang mendukung proses terciptanya sebuah karya seni.

Pada metode penciptaan ini, penulis menggunakan teori emik-induktif. Emik-Induktif sendiri memiliki artian sebuah pendekatan yang menginvestigasi bagaimana orang lain berfikir, bagaimana orang lain menangkap dan menerjemahkan makna dunia serta aturan kebudayaan yang sedang terjadi, serta mendapatkan sesuatu yang terjadi dari setiap makna yang mereka dapatkan dan kemudian diimajinasikan dan juga menjelaskan terhadap suatu persoalan yang sedang terjadi (Kottak, 2006). Selain itu, pada posisi paradigma emik-induktif, suatu penciptaan seni dapat dapat didasarkan pada sebuah intensi terhadap setiap gejala-gejala di luar dari diri seorang seniman yang mempunyai sifat induktif-naturalistik, dimana hal tersebut nantinya akan dipilah, dipahami, diseleksi, di klasifikasi dan juga direduksi. Kemudian, setiap data yang telah tereduksi tersebut akan

dieksplorasi lebih jauh lagi dalam bentuk kerangka guna menemukan wujud bentuk artistic serta juga makna yang estetik (Djatiprambudi, 2017). paradigma ini di pilih penulis sebagai pendukung lahirnya konsep penciptaan di dalam artikel ini, hal tersebut dikarenakan mempunyai metode dimana penulis menemukan sebuah kegelisahan yang lahir dari luar.

Penulis menciptakan karya seni memerlukan beberapa proses kreatif dalam tahapan berkarya dan juga tahapan proses pembuatan metode penciptaan di dalam karya ilmiah. Dalam hal ini, penulis memulai proses metode penciptaan tersebut dengan melakukan beberapa tahap penciptaan dan juga Langkah-langkah eksplorasi penciptaan yang akan menunjang berjalannya proses penciptaan karya seni. Adapun tahapan-tahapan metode penciptaan yang dilakukan penulis perihal mencapai proses kreatif diantaranya:



Bagan 1. Metode Penciptaan Wallas G dalam Irma Damajanti.
(Sumber: Damajati, 2017)

Penulis menggunakan metode penciptaan yang berupa proses kreasi dari (Wallas, G pada buku Irma Damajanti, 2013). Di dalam metode penciptaan ini terdapat sebuah proses kreasi yang melibatkan empat tahap penting secara berurutan yang terdiri sebagai berikut:

Dalam tahap ini, penulis melakukan observasi identifikasi dan juga pembacaan terhadap cerpen *Godlob*, dengan memulai mencari literasi, kajian, serta teori-teori yang berhubungan dengan *Godlob*. Di dalam pembacaan tersebut, nantinya penulis akan meneliti setiap kata kunci beserta mencari setiap hal yang vital di dalam teks cerpen

Godlob guna nantinya untuk mendapatkan ilham, ide serta imajinasi ketika melakukan proses visualisasi nantinya. Pada tahap selanjutnya, penulis akan membuat sebuah pemetaan pencarian objek dan kemudian akan mengembangkannya menjadi sebuah *point interest* juga untuk menyesuaikan di teknik penciptaannya dengan berlandaskan pembacaan terhadap cerpen Godlob.

Identifikasi objek ini kali ini adalah sebuah pendekatan untuk mendapatkan gambaran atau tema seperti apa yang digunakan ketika melakukan proses visualisasi, setelah melakukan identifikasi terhadap objek tersebut, penulis akan melakukan sebuah proses analisis terhadap objek yang sudah diidentifikasi.

Tahap ini merupakan sebuah proses penganalisaan penulis yang nantinya akan menghasilkan sebuah ruang pengkajian terhadap pemaknaan yang telah diobservasi sebelumnya. Hasil analisis yang berupa pengkajian tersebut nantinya akan mengantarkan penulis kepada kegelisahan yang berakhir pada puncak inspirasi. Hasil dari perenungan yang berupa inspirasi setelah memperhitungkan objek-objek yang didapati sebelumnya. Hasil dari analisis tersebut nantinya juga akan membantu penulis ketika melakukan proses penciptaan dan juga memperkaya pengimajinasian penulis sebelum pengimajinasian tersebut dierami atau diinkubasi.

Penulis melakukan proses analisis tahap kedua dan juga melakukan proses perenungan serta kajian mengenai semiotika yang terdapat di dalam teks cerpen Godlob agar menghasilkan sebuah kegelisahan dari setiap pengimajinasian yang sudah eksplorasi. Kajian dari setiap kegelisahan tersebut nantinya akan penulis kembangkan menjadi sebuah bentuk lain yang hasilnya berupa sebuah bentuk karya seni. Dalam tahap ini penulis akan mendapatkan sebuah gambaran bentuk serta medium apa yang nantinya akan digunakan ketika mengeksekusi penciptaan karya, penulis akan menggunakan teknik visual Digital Painting dan bentuk seni lukis di dalam karya yang akan dibuat nantinya.

Demi menunjang dan mendukung berlangsungnya proses kreasi dan juga proses

penciptaan karya, diperlukan sebuah alat pendukung untuk digunakan sebagai medium eksplorasi. Dan pada tahap ini penulis sudah memasuki tahap pembuatan karya, pertamanya penulis menyiapkan alat dan bahan, kemudian melakukan proses pembuatan sketsa, lalu melakukan proses pewarnaan terhadap objek visual yang telah disketsa dan diakhiri dengan finishing. Dikarenakan penulis membuat dua bentuk medium karya yang berbeda, adapun alat dan bahan yang digunakan di dalam proses penciptaan, jika di dalam proses penciptaan karya digital paint (*Art Print*) seperti 1 pensil 5b stadler, 9 kertas buku gambar berukuran A4, 1 perangkat Smart Phone bermerk IPAD Gen 7, dan juga perangkat *Software* bernama Procreate. Sedangkan untuk menciptakan karya lukisan, penulis menggunakan medium berupa Kanvas, Kuas, dan cat Akrilik.

KERANGKA TEORETIK

Dalam proses perwujudan karya ilmiah penciptaan seni ini, penulis menyertakan acuan konsep penciptaan ke dalam karya seni yang di buat. Hal ini untuk mendukung serta melandasi dasar penciptaan dan juga memperkuat hasil karya ilmiah penciptaan seni yang diwujudkan. Berikut adalah beberapa aspek pendekatan yang digunakan penulis sebagai dasar konsep penciptaan agar karya yang diciptakan dapat dipertanggung-jawabkan secara akademik:

Inspirasi Karya

Karya sastra Danarto tidak lain sama saja dengan dengan karya seni lukis yang diciptakannya, dimana di dalamnya sama-sama mengandung unsur religius, ambiguitas, surealistik dan sufistik. Adapun di dalam proses penciptaan ini, penulis terpengaruh pada karya-karya visual yang sifatnya surealistik dan kartunis seperti karya dari Robert Williams, yang sangat mempengaruhi kecenderungan teknis penulis ketika melakukan penciptaan karya visual

Robert Williams, seorang pelukis dan juga kartunis, lahir di Albuquerque, New Mexico. Karya-karyanya menginspirasi penulis karena gaya gambarnya yang identik dengan dunia *Kustom kulture*, *Punk Rock*, dan budaya

populer. Karakter figur yang dibawakan oleh Robert Williams terlihat sangat keras dan garang. Seringkali berbicara mengenai kenakalan remaja Amerika. Kadang juga Robert Williams membuat figur-figur makhluk asing yang mimik wajahnya menyeringai. mentransformasikannya menjadi bentuk sosok figur gendut kartunal ke dalam sebuah lukisan. Representasi ini didasari atas fenomena Karya seni bergaya pop surealisme, dimana saat ini telah memasuki era yang indah dan menarik, mengingat semakin banyak perupa yang berkarya dengan menggunakan model ekspresi tersebut.

Proses Kreatif

Kumpulan cerpen Danarto berjudul *Godlob* yang terdiri dari 9 judul cerita ini merupakan salah satu dasar proses kreatif yang di jadikan penulis sebagai landasan lahirnya berbagai imajinasi yang kompleks. Setiap teks dan Bahasa kata yang diciptakan oleh Danarto di dalam kumpulan cerpen *Godlob* memuat berbagai persoalan kompleks perihal alur cerita itu sendiri. Danarto seringkali memunculkan setiap konteks absurdis dan juga konteks eksistensial yang disusun dalam bentuk cerita yang sifatnya surealistik. Konteks-konteks yang dibuat Danarto tersebut seringkali membawa penulis pada imajinasi yang surealistik juga ketika membacanya. Hal tersebut sangat mempengaruhi dasar proses kreatif penulis ketika melakukan olah visual ketika sedang membuat karya visual.

Persoalan cerita yang terjadi di dalam cerpen *Godlob* seringkali mempengaruhi penulis dalam aspek kreativitas, hal tersebut dapat ditinjau dari setiap karya-karya penulis perihal eksplorasi objek figure surealis yang jamak disetiap karakternya, dan dimana hasil eksplorasi tersebut sering penulis representasikan di dalam karya penulis, termasuk karya yang akan dibuat di dalam artikel ilmiah ini. Selain dari isi kumpulan cerita pendek *Godlob*, wacana-wacana dan tulisan-tulisan Danarto yang terdapat di beberapa buku, artikel, koran, majalah dan jurnal juga menjadi tonggak dasar penulis untuk melakukan proses olah kreatif ketika menciptakan karya visual. Danarto telah banyak sekali mempengaruhi ide, imajinasi dan

kreativitas penulis ketika melakukan proses penciptaan dan juga proses berpikir kritis.

Tema Karya

Dalam proses tematik sebuah karya seni, ada yang mendasari mengapa proses tematik tersebut bisa lahir. Kumpulan cerpen berjudul *Godlob* karya Danarto adalah salah satu pengaruh kenapa dasar proses tematik tersebut bisa lahir. Proses tematik ini nantinya juga menjadi salah satu penyebab kenapa konsep penciptaan di dalam artikel ini diciptakan. Setiap melakukan pembacaan terhadap cerpen *Godlob*, penulis tidak serta merta hanya berhenti pada batas membaca saja, tetapi juga masuk pada sebuah proses makna yang kemudian masuk pada puncak proses setelah makna itu dilakukan yaitu proses tafsir.

Ketika penulis selesai membaca cerpen *Godlob*, selanjutnya penulis akan memasuki proses memaknai kumpulan cerpen *Godlob*, di dalam pemaknaan ini, penulis akan menggunakan beberapa kerangka teoritik filsuf dan sastrawan sebagai pisau bedah penulis ketika melakukan proses pemaknaan. salah satu kerangka teori berfikir yang penulis pinjam adalah kerangka berfikir Albert Camus perihal absurditas. Penulis mendapati sebuah makna pada konteks absurditas kumpulan cerpen *Godlob* ada di dalam konteks cerita itu sendiri, dimana posisinya tidak biner. Absurditas cerpen *Godlob* berada tepat di tengah jalinan kontradiksi terhadap alurnya yang meloncat-loncat, namun persoalannya cenderung dilebih-lebihkan. Absurditas hadir karena karena sebuah nalar yang diciptakan untuk tidak jalan ditempat, persoalan ini tidak lagi berkuat pada benar atau salah di dalam sebuah cerita fiksi. Hal ini ditinjau dari prespektif Albert Camus dalam karya terbaiknya yang berjudul *Mite Sisifus*. Dalam karya ini, Camus mempersoalkan peran Sisifu yang begitu sia-sia, ceritanya yang sederhana namun selalau dilebih-lebihkan (Foley:2011) Absurditas merupakan sesuatu yang ada karena nalar tidak berhenti untuk berjalan, sementara itu keberadaan tidak akan pernah habis untuk ditaklukkan oleh nalar. Hilangnya salah satu dari pembanding justru akan menghilangkan ke-absurditas-an. Absurditas hanya akan ada

apabila kedua komponen yang berkontradiksi ada, hilangnya salah satu komponen melahirkan kepastian tidak adanya kemungkinan sehingga absurditas hilang.

Dari sini penulis mendapati sebuah pemaknaan pemikiran yang menggiring penulis pada aspek rasio, dimana penulis mendapati sebuah penafsiran bahwa setiap cerita yang diciptakan Danarto di dalam cerpen Godlob bertujuan menciptakan sebuah dunia yang surealistik, religious dan juga ambigu. Permainan eksistensi di dalam penokohnya juga membuat penulis menyadari bahwa Danarto juga mengkritik kekakuan-kekakuan cerita yang sering diciptakan oleh penulis sastra lainnya, Danarto berulang kali melakukan sebuah dekonstruksi teks serta alur cerita yang datar, selain itu Danarto juga melakukan sebuah permainan dimana batas-batas ruang yang biasa tersekat diantara realitas factual dan juga realitas fiksional. Dari sini penulis menafsirkan bahwa Danarto menciptakan sebuah ruang yang metafiksi, sebuah ruang mengganggu alam berfikir para pembacanya. Dari sini penulis memutuskan sebuah tema untuk penciptaan karya di dalam artikel ini, yaitu tema tentang dunia Danarto di dalam cerpen Godlob itu sendiri.

Media Dan Teknik

Konsep media dan Teknik ini, penulis memaparkan medium serta Teknik apa yang digunakan penulis untuk melengkapi hasil visualisasi pada cerpen Godlob dengan menggunakan pendekatan Dekonstruktif ini. Untuk proses tekniknya, penulis menggunakan proses teknik digital paint dimana penulis akan melakukan sebuah pemanfaatan media digital untuk olah seni dan bidang ekspresi seni. Teknik penciptaan seni ini menggunakan media digital berupa tab, Smartphone dan internet (Susanto:2011). Medium ini memudahkan dalam proses melukis yang mengurangi kesalahan teknis (mudah menghapus project yang salah dalam menarik garis) berbeda dengan teknik melukis secara manual. Digital painting mempunyai kelebihan untuk mengulang pewarnaan yang salah dengan mudah menggunakan tools yang di sediakan pada aplikasi dan juga dapat membuat gambar

dengan waktu yang realtif cepat. Selain itu penulis juga akan menggunakan Teknik melukis, yaitu sebuah Teknik yang merupakan suatu pengungkapan pengalaman estetis seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi menggunakan medium rupa yaitu garis, warna, tekstur, shape. (Dharsono,2004:36).

Sedangkan untuk melengkapi dari dari hasil terhadap eksploarsi Teknik tersebut, penulis menggunakan sebuah medium art print dan kanvas sebagai medium ekspresinya, medium ini dipilih penulis dikarenakan memiliki aspek formalis di dalam dunia visual, dan juga medium yang sangat dekat dunia seni rupa sampai dewasa ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis menggunakan idiom pemikiran Danarto di dalam cerpen Godlob yang terdiri dari 9 judul, setiap judul dan isinya bagi penulis telah melahirkan berbagai kode-kode semiotika yang membawa penulis kepada sebuah inspirasi visual. kerangka berfikir Albert Camus juga penulis gunakan ketika memahami cerpen tersebut, karena Danarto juga membuat beberapa ceritanya menjadi absurdis, dimana sifat-sifat absurdis ini merupakan kritik Danarto terhadap realitas yang terjadi disekitarnya. Setiap tokoh yang diciptakan Danarto menggiring imajinasi penulis kepada sebuah pertemuan ruang eksistensi yang tidak begitu jelas, sehingga menggiring pemikiran penulis menjadi seakan-akan dunia Danarto penuh dengan angkara, kemurkaan, amarah, prahara yang terjadi setiap harinya. Alhasil penulis berhasil menciptakan karya Digital *Print* berjumlah 9 karya dimana masing-masing memiliki ukuran 29cm x 42cm.

Karya seni digital paint yang diciptakan penulis ini merupakan karya seni yang melahirkan bentuk medium berupa *Art Print*. Penulis menggunakan media digital painting ini karena sudah begitu akrab dengan media tersebut, dengan konsep seni untuk semua (*art for all*) sebagai bagian dari dampak penelitian cipta seni yang penulis ciptakan. Sebab di era saat ini, banyak sekali seniman yang juga *survive* tidak hanya menjual karya seninya, melainkan juga dengan menjual karya-karya

merchandise nya seperti kaos, stiker, *skateboard* dan lainnya.

Karya seni lukis ini hanya 1 buah, hal tersebut dikarenakan karya ini dijadikan sebagai puncak dari tafsir penulis terhadap setiap cerita yang disuguhkan Danarto. Karya yang mengulas dari setiap keseluruhan cerita, penulis membuatnya dengan medium yang berbeda, yaitu medium lukis diatas kanvas.

Berikut adalah proses gambaran penciptaan yang dilakukan penulis menggunakan digital *painting* beserta hasil 10 karya penciptaan:



Gambar 2. Proses Inking dengan medium digital.
(Sumber: Aslam. 2021)

Proses Penciptaan Karya Digital Print (*Art Print*)

Sebelum menciptakan karya digital *print*, penulis menyiapkan alat dan bahan sebagai penunjang proses penciptaan karya, diantaranya seperti 1 pensil 5b stadler, 9 kertas buku gambar, 1 perangkat IPAD Gen 7, dan juga perangkat *Software* bernama *Procreate*. Berikut adalah tahapan proses penciptaan dari digital *print*:

Tahap 1

Proses sketsa awal menggunakan pensil diatas kertas buku gambar berukuran A4. Proses ini merupakan proses sketsa yang masih kasar, dimana nantinya akan di scan kemudian di olah dalam bentuk digital.



Gambar 1. Proses Sketsa Menggunakan Pensil di atas kerta buku gambar berukuran A4.
(Sumber: Aslam. 2021)

Tahap 2

Proses *inking*, merupakan sebuah proses tahap kedua, proses ini sudah masuk pada proses *scan* dan sudah diolah secara digital menggunakan *basic brush*.

Tahap 3

Tahap ini sudah mulai masuk pada proses *coloring* dasar pada setiap objek-objek yang ada di dalam layar IPAD. Proses *coloring* menggunakan Teknik dimana setiap warna di pisah dalam bentuk layer perlayer. Hal ini tidak lain adalah untuk memudahkan penulis melakukan proses kreasi editing pewarnaan jika nantinya ada kesalahan teknis.



Gambar 3. Proses Pewarnaan Awal.
(Sumber: Aslam. 2021)

Tahap 4

Setelah proses *coloring* awal terhadap objek-objek selesai, penulis melanjutkan proses *coloring* pada *background* dengan membuat efek-efek tekstur menggunakan Teknik *liquify* yang ditempatkan pada layer belakang.



Gambar 4. Proses Pewarnaan Pada Background Menggunakan Teknik *Liquify*.
(Sumber: Aslam. 2021)

Tahap 5

Tahap ini merupakan proses akhir dari penciptaan karya digital paint, yaitu tahap *Finishing*. Pada tahap ini penulis melakukan penambahan efek *brush* berupa bercak-bercak yang diletakan pada layer paling depan.



Gambar 5. Proses Finishing Karya.
(Sumber: Aslam. 2021)



Gambar 6. Godlob, 29cm x 42cm.
(Sumber: Aslam. 2021)

Karya 1

Judul: Godlob

Ukuran: 29cm x 42cm

Media: Digital *Print*

Deskripsi:

Menggambarkan sebuah padang tandus penuh berserakan tubuh prajurit yang dikerubuti gumpalan-gumpalan gagak hitam laksana setan maut; makna asosiasitif “prahara” yang dapat diartikan sebagai sesuatu yang tidak diinginkan akibat kekejamannya memporak-porandakan isialam semesta. Pada akhir kisah cerpen yang diwarnai dengan pembunuhan ini, tokoh ibu yang membunuh tokoh ayah, suaminya sendiri. Hidup dipahaminya sebagai suatu nasib yang melilit tanpa diharapkan, bagai kehidupan di tangan prahara yang mengguncang.



Gambar 7. Rintrik, 29cm x 42cm.
(Sumber: Aslam. 2021)

Karya 2

Judul: Rintrik

Ukuran: 29cm x 42cm

Media: Digital *Print*

Deskripsi:

Secara keseluruhan, cerpen yang berjudul gambar hati tembus panah ini mengingatkan manusia akan kenisbian nilai diri dan alam semesta yang melingkupi diri manusia, berhadapan dengan kekuatan transenden. Manusia diingatkan pula akan “kewajiban” hidupnya yakni memiliki kasih mutlak dan merindukan kehadiran atau paling kurang “melihat” wajah Tuhan.



Gambar 8. Abracadabra, 29cm x 42cm.
(Sumber: Aslam. 2021)

Karya 3

Judul: ABRACADABRA

Ukuran 29cm x 42cm

Media: Digital *Print*

Deskripsi:

Hamlet mempersiapkan dirinya untuk mati. Ia mengatur tubuhnya membujur lurus dengan kedua tangan terkatup di dada, kepalanya diusahakan setegap mungkin, matanya dipejamkan sementara darah dari lukanya mengalir terus. Sebelum mati, Hamlet terlibat pembicaraan dengan Horatio, sahabatnya yang memiliki kebijaksanaan timur, tentang penghapusan kasta, penggunaan Bahasa halus, dan tentang kemajuan jaman komputer. Setelah pembicaraan itu, Hamlet mengucapkan selamat tinggal kepada Horatio. Hamlet kemudian “diceritakan”, “menceritakan” dan “memperlihatkan” pengalaman perjalanannya di alam baka. “Diceritakan” maksudnya si pengarang (baca Danarto) menggambarkan perjalanan dan pengalaman Hamlet. “Menceritakan” maksudnya si pengarang menyuruh Hamlet menceritakan pengalamannya secara langsung kepada para pembaca. “Memperlihatkan” maksudnya pengarang (baca: Danarto) menghadirkan Hamlet di dalam sebuah layar monitor, semacam layar televisi, untuk dapat disaksikan secara langsung oleh pembaca.



Gambar 9. Armageddon, 29cm x 42cm.
(Sumber: Aslam. 2021)

Karya 4

Judul: *ARMAGEDDON*

Ukuran: 29cm x 42cm

Media: Digital *Print*

Deskripsi:

Di sebuah dataran tandus berbatuan, seorang ibu yang cantik dan bijaksana sedang mencari

anak gadisnya yang hilang selama lima hari lima malam. Dalam kesendiriannya, hadirlah Bekakrak-an. Setelah mendapatkan kembali anak gadisnya (yang ternyata telah melakukan ‘penyelewengan’ dengan si Boneka, pacar si ibu), Bekakrak-an menghasut-hasut ibu yang bijaksana itu untuk membunuh anak gadisnya. Setiap kali si ibu bimbang hatinya, Bekakrak-an mempertunjukkan adegan-adegan persetubuhan gadis tersebut dengan si Boneka, seraya berulang-ulang mengalunkan dendang hasutan.



Gambar 10. Sandiwara Atas Sandiwara, 29cm x 42cm.
(Sumber: Aslam. 2021)

Karya 5

Judul: SANDIWARA ATAS SANDIWARA

Ukuran: 29cm x 42cm

Media: Digital *Print*

Deskripsi:

“Sandiwara Atas Sandiwara” merupakan sebuah gugatan akan sia-sianya manusia dalam alam fenomenal, sebuah alam kepura-puraan. Manusia seolah-olah sibuk mencari kebahagiaan, hiburan-hiburan palsu. Cerpen ini mengejek kesia-siaan ambisi untuk menampik kebenaran pahit itu, ambisi yang mencoba membelinya untuk orang lain, ejekan yang ditunjukkan pada tokoh yang selalu mengikuti Rutras, “Dari genggam tangan yang melayang jatuh ditiup angin uang lima puluh rupiah”



Gambar 11. Kecubung Pengasih, 29cm x 42cm.
(Sumber: Aslam. 2021)

Karya 6

Judul: KECUBUNG PENGASIHAN

Ukuran: 29cm x 42cm

Media: Digital *Print*

Deskripsi:

Bercita-cita untuk berada langsung di sisi Tuhan, membuat tokoh perempuan bunting menganggap kolong jembatan sebagai gereja masjid-nya. Teman dan keluarganya hanyalah bunga-bunga di taman. Penulisan dua nama rumah suci ini ditulis gabung sebagai simbolisasi tidak adanya masalah perbedaan normatif antara dua agama yang diwakilinya. Bahkan para Nabi yang menurunkan agama dan kepercayaan kepada manusia ditolak oleh perempuan bunting. Mulai dari Nabi Nuh, Musa, Abraham, Yesus Kristus, Daud, sampai Mohamad yang mau “meminang”-nya ditolak. “Tiba-tiba perempuan itu lari menyimak semua laki-laki yang ada di depannya. Mereka menyingkir dan tokoh perempuan bunting itu digambarkan ” serta-merta jatuh di pangkuan-Nya sudah tak tertahankan lagi. Ia menangis dengan hati yang menyanyi. Ia haru dengan kebahagiaan yang tiada taranya”



Gambar 12. Nostalgia, 29cm x 42cm.
(Sumber: Aslam. 2021)

Karya 7

Judul: NOSTALGIA

Ukuran: 29cm x 42cm

Media: Digital Print

Deskripsi:

kenangan akan rasa keindahan di jantung-Nya, membuat tokoh protagonis Abimanyu mengungkapkan kerinduannya untuk segera kembali, seperti dalam kutipan di atas. Mengapa Abimanyu begitu rindu akan Kampung Halamannya? Jawabannya adalah, karena tokoh katak telah memberikan “ilmu pengetahuan” tentang asal dan tujuan manusia kepada Abimanyu. Dapat dipahami pula mengapa seekor katak tampil sebagai tokoh cerpen ini. Segala benda di dunia pada hakikatnya memiliki nyawa, roh, jiwa, dan sukma meskipun berbeda-beda dalam hal jasad. Persoalan mengapa sampai terjadi demikian, mengapa berbeda-beda jasad makhluk di bumi, itulah yang disebut sebagai suatu pengaturan kodrat.



Gambar 13. Asmarandana, 29cm x 42cm.
(Sumber: Aslam. 2021)

Karya 8

Judul: ASMARANDAN

Ukuran: 29cm x 42cm

Media: Digital Print

Deskripsi:

Karena putus asa, Salome memutuskan untuk membuat tindakan yang dapat menjadikan Tuhan marah, hingga Tuhan mau menampakkan wajah-Nya. Tindakan tersebut adalah: (1) menari telanjang bulat di hadapan ribuan rakyat yang sedang berdemonstrasi menuntut pembagian beras dari kerajaan; (2) memerintahkan para prajurit membunuh semua demonstran; (3) memanah Tuhan ke arah langit; (4) menyuruh orang memenggal kepala Yahya Pembaptis. Keempat tindakan ini tidak juga membawa hasil. Pada akhirnya Salome menyatakan, “Aku kalah, Tuhan. Aku menyerah ...” Tampaklah betapa kerinduan Salome sia-sia. Tuhan tetap terlalu tinggi, transenden, jauh dari jangkauan indra manusia.



Gambar 14. Labyrinth, 29cm x 42cm.
(Sumber: Aslam. 2021)

Karya 9

Judul: Labyrinth

Ukuran: 29cm x 42cm

Media: Digital Print

Deskripsi:

Diketahui bahwa tokoh Ahasveros hidup dan mengembara ke seluruh dunia selama 2000 tahun. Tokoh Ahasveros harus dipahami sebagai sebuah lambang yang menyiratkan suatu makna di balik lambang itu, yakni sebuah upaya pemberontakan terhadap kemapanan kepercayaan tentang kuasa adikodrati. Namun, Ahasveros tampaknya seperti memasuki sebuah labyrinth, sebuah bangunan yang ruwet dan membingungkan. Ahasveros bangkit dari kungkungan atau kubangan kutukan Yesus Kristus, setelah memperoleh “kebijaksanaan” berupa: (1) pemandangan pikiran yang terang gilang-gemilang; (2) pengukuhan dari Kitab Adik Yesus sendiri. Kedua “kebijaksanaan” tersebut berisi keyakinan bahwa Yesus Kristus tidak pernah disalibkan, bahwa Ahasveros melihat salib Yesus yang kosong. Tetapi apakah Ahasveros berhasil meyakinkan orang lain bahwa Yesus tidak pernah disalibkan? Di sinilah tampak kaitan judul cerpen dengan isi

cerpen ini, yakni Ahasveros justru mendapatkan suatu hambatan yang membingungkan diri.



Gambar 15. Danarto World // Godlob, 100cm x 120cm.
(Sumber: Aslam. 2021)

Karya 10

Judul: DANARTO WORLD

Ukuran: 100cm x 80cm

Deskripsi:

Reinterpretasi keseluruhan dari cerpen GODLOB, sebuah cerpen dengan prahara yang khas, mistis, magis, ngeri, dan religious. Mencoba di rangkum dalam satu ilustrasi, terpampang burung gagak yang besar dan gemuk, yang di analogikan sebagai symbol kematian. Pada dadanya menyembul tengkorak manusia. Karya ini memiliki arti bahwa maut yang selalu memelihara semua makhluk ciptaan Tuhan, terutama manusia.

SIMPULAN DAN SARAN

Karya ini merupakan wujud reinterpretasi dari setiap kode-kode semiotika di dalam kumpulan cerpen Godlob yang ditulis oleh Danarto. Setiap karya yang diciptakan oleh penulis lahir berlandaskan kerangka berfikir Alber Camus perihal Absurditas untuk memahami setiap ruang eksistensi pada setiap penokohan yang diciptakan oleh Danarto. Penulis mendapati bahwa konteks absurditas kumpulan cerpen *Godlob* ada di dalam konteks cerita itu sendiri, dimana posisinya tidak biner. Absurditas cerpen *Godlob* berada tepat di tengah jalinan kontradiksi terhadap alurnya yang meloncat-loncat, namun persoalannya

cenderung lebih-lebihkan. Dari sini, konteks Absurditas didalam cerpen Godlob hadir karena karena sebuah nalar yang diciptakan untuk tidak jalan ditempat, persoalan ini tidak lagi berkutat pada benar atau salah di dalam sebuah cerita fiksi.

Penulis ingin menekankan pembelajaran semiotika teks melewatai reinterpretasi visual dimana di dalamnya terdapat elaborasi dunia seni rupa dengan dunia sastra. Kelebihan dari karya Digital Print dan Seni Lukis ini adalah sifatnya yang dekat dengan konsumerisme budaya media saat ini, dimana banyak sekali generasi muda yang dekat dengan karya-karya digital dan dekat dengan dunia digital yang didalamnya banyak karya seni berbau lowbrow. Sedangkan kelemahan dari karya Digital Print dan Seni Lukis ini sendiri terdapat pada sebuah pemahaman makna terhadap semiotika teks Danarto yang hanya orang tertentu dan memiliki kesadaran tinggi saja yang dapat memahaminya.

REFERENSI

- Bennett, Michael. 2011. *Reassessing the Theatre of the Absurd, Camus, Beckett, Lonesco, Genet, and Pinter*. New York: Palgrave Macmillan.
- Damajanti, Irma. 2013. *“Psikologi Seni”* Bandung: Kiblat Sepanjang Hayat Press.
- Djatiprambudi, Djuli. 2016. *Seni Rupa Indonesia Dalam Titik Simping*. Sidoarjo: Satu Kata.
- Djatiprambudi, Djuli. (2017). “Penciptaan Seni Sebagai Penelitian (Prosiding Seminar Nasional Seni dan Desain, Membangun Tradisi Inovasi Melalui Riset Berbasis Praktik Seni dan Desain)” di unduh pada Tanggal 16 Januari 2021, dari <https://proceedings.sendesunesa.net/>
- Foley, John. 2014. *Albert Camus, Form The Absurd To Revolt*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Sugiharto, Bambang. 2015. *Untuk Apa Seni?*. Bandung: Pustaka Matahari
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa, Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.

Taum, Yoseph Yapi.. 2018. *Kajian Semiotika Gpdlob Danarto dalam Prespektif Teeuw*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.

Ungkang, Marcelus. 2014. “Dekonstruksi Derrida sebagai Pembacaan Teks Sastra”. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, Vol. 02, No. 01, pp. 30-37.