

THE CARBON FOOTPRINT OF THOUGHT: VISUALISASI DISTORSI HUMANISME MODERN VS DIGITAL DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI RUPA

Muhammad Rafi Ajai Wardhana¹, Asy Syams Elya Ahmad²

¹Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: muhammadrafi.22043@mhs.unesa.ac.id

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

Abstract

This two-dimensional fine art creation stems from the artis's personal anxiety regarding the reality of modern human life, which experiences a crisis of reasoning and shallow thinking due to digital disruption and a reliance on Artificial Intelligence (AI). The purpose of this creation is to visualize the distortion between modern humanism versus digital humanism into contextual visual symbols. The creative method relies on a practice-led research approach through studio experimentation and the exploration of non-conventional materials. The artist utilizes used books or literature published between 1950-2005 as a visual base, positioned as a "memory site" of old textual civilization, which is then combined with charcoal as a tactile representation of human organic residue. The result of this creative process manifests in a sequence of five drawing series titled "The Carbon Footprint of Thought". The resulting artworks measure 100 cm x 120 cm. Through human anatomical deformation and manual glitch effects utilizing smudging techniques, this series of works successfully delivers a visual tension that records the remnants of human organic intellect amidst the dominance of mechanical digital aesthetics.

Keywords: Humanism, Digital, Drawing, Charcoal, The Carbon Footprint of Thought.

Penciptaan karya seni rupa dua dimensi ini berakar dari kegelisahan personal perupa terhadap realitas kehidupan manusia modern yang mengalami krisis penalaran dan pendangkalan berpikir akibat disrupsi digital serta ketergantungan pada kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Tujuan dari penciptaan ini adalah untuk memvisualkan distorsi humanisme modern *versus* digital tersebut ke dalam bentuk rupa yang kontekstual. Metode penciptaan yang digunakan bertumpu pada pendekatan riset berbasis praktik (*practice-led research*) melalui tahapan eksperimentasi studio dan penjelajahan material nonkonvensional. Perupa memanfaatkan buku atau lembaran literatur bekas terbitan tahun 1950-2005 sebagai alas visual yang diposisikan sebagai "situs memori" peradaban teks lama, yang kemudian dikombinasikan dengan *medium charcoal* sebagai representasi residu organik manusia yang taktil. Hasil dari proses kreatif ini mewujudkan ke dalam lima sekuen karya *drawing* berjudul "The Carbon Footprint of Thought". Karya yang dihasilkan berukuran 100 cm x 120 cm. Melalui teknik deformasi anatomi manusia dan efek *glitch* manual dengan teknik *smudging*, rangkaian karya ini berhasil menghadirkan tegangan visual yang merekam sisa-sisa nalar organik manusia di tengah dominasi estetika digital yang mekanis.

Kata kunci: Humanisme, Digital, Drawing, Charcoal, The Carbon Footprint of Thought.

PENDAHULUAN

Istilah humanisme sudah lama digunakan dalam sejarah intelektual, terutama dalam bidang filsafat, pendidikan, dan literatur. Istilah ini memiliki beragam makna yang mencerminkan

upaya manusia untuk memahami dan memaknai eksistensi dirinya, baik dalam hubungannya dengan orang lain maupun kelompoknya. Secara historis, humanisme muncul sebagai gerakan untuk membebaskan nalar dan kreativitas

manusia dari batasan-batasan dogmatis. Sejak istilah ini populer di Jerman pada 1806 hingga berkembangnya semangat renaissance, humanisme telah menempatkan manusia sebagai makhluk rasional yang memiliki kebebasan intelektual dan moral (Mulyana, 2016). Esensi ini tertanam kuat dalam sastra dan literatur klasik, yang menjadi bukti nyata bagaimana manusia merayakan martabatnya melalui nalar yang mendalam. J.A Symonds mengungkapkan bahwa esensi humanisme adalah persepsi manusia sebagai makhluk rasional yang merdeka secara intelektual (Hadi, 2012).

Namun, kedaulatan nalar tersebut kini memasuki fase “Humanisme Digital” yang penuh tegangan. Menurut Milad Doueihi (2011), ini bukan sekadar adaptasi teknologi, melainkan perubahan kebudayaan yang memaksa nilai-nilai kemanusiaan klasik berkonvergensi dengan realitas digital. Fakta ini diperkuat oleh laporan digital 2024 *Global Overview* menunjukkan bahwa proses berpikir manusia kini nyaris sepenuhnya dimediasi oleh layar dan internet. Fenomena ini diperkuat oleh pandangan Luciano Floridi (2023) mengenai *Onlife*, di mana batas antara tindakan sadar manusia dengan pemrosesan data oleh mesin semakin kabur. Sejalan dengan itu, Shoshana Zuboff (2020) memperingatkan munculnya *Surveillance Capitalism*, di mana pengalaman hidup manusia diklaim sebagai bahan baku data untuk dimanipulasi oleh algoritma, sehingga manusia tereduksi menjadi objek sistematis.

Krisis inilah yang perupa maknai sebagai ‘*The Carbon Footprint of Thought*’. Pemikiran manusia yang bersifat organik, berproses, dan memiliki massa intelektual, kini mengalami distorsi visual menjadi data virtual yang tidak berwujud. Jejak-jejak pemikiran tersebut masih tersisa dalam lembaran-lembaran literatur, yang kini perupa posisikan sebagai fragmen-fragmen nalar yang tercerai-berai. Fenomena inilah yang menjadi keresahan artistik dalam penelitian ini.

Sejalan dengan hal tersebut, pemilihan *charcoal* sebagai *medium* utama dalam penciptaan ini bukan sekadar keputusan teknis, melainkan sebuah pernyataan simbolis yang mengacu pada premis Marshall McLuhan (1964), yaitu ‘*The Medium is the Message*’. Marshall McLuhan menegaskan bahwa medium bukan

sekadar wadah netral, melainkan pesan itu sendiri yang memengaruhi persepsi manusia. Dalam konteks ini, *charcoal* adalah material residu karbon dari proses pembakaran organik yang merepresentasikan sifat fisik manusia yang fana, rapuh, dan kotor. Sifat material ini menjadi pesan yang kontras terhadap karakter dunia digital yang bersifat *virtual*, bersih, dan mekanis. Melalui teknik *drawing* manual dan gosokan jari (*manual smudging*), perupa tidak hanya menggambar, tetapi sedang menghadirkan kembali sentuhan fisik sebagai upaya menyentuh kembali esensi kemanusiaan yang mulai memudar.

Berdasarkan uraian tersebut, perupa memandang pentingnya visualisasi distorsi yang merekam jejak terakhir kemanusiaan di ambang batas digital. Goresan *charcoal* di atas lembaran literatur ini diharapkan menjadi jejak arkeologis pemikiran manusia yang telah berubah bentuk. Oleh karena itu, penelitian penciptaan ini dilakukan untuk mengeksplorasi distorsi antara materialitas karbon dan realitas *virtual* dalam karya seni rupa kontemporer.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN)

Penciptaan rangkaian karya seni rupa dua dimensi ini menerapkan metode *Practice-led Research* (Riset Berbasis Praktik). Menurut Linda Candy (2006), *practice-led research* merupakan jenis penelitian seni di mana proses praktik penciptaan dan hasil karya yang lahir darinya menjadi fokus utama untuk menghasilkan pengetahuan baru (*new knowledge*). Dalam konteks ini, proses penciptaan tidak sekadar berfungsi untuk menghasilkan objek estetis nirmakna, melainkan bertindak sebagai instrument analisis kritis untuk menguji bagaimana konsep konseptual berkonvergensi dengan materialitas rupa (Sullivan, 2005).

Melalui metode ini, perupa memposisikan dirinya secara ganda: sebagai peneliti yang mendalami data sosiologis-kontemporer terkait disrupsi digital, sekaligus sebagai praktisi studio yang mengeksekusi material rupa secara taktil (Gray & Malins, 2004). Metode *practice-led research* diterapkan secara spesifik untuk menguji bagaimana teori *medium* Marshall McLuhan (*the medium is the message*) dan kritik

kebudayaan digital diwujudkan melalui praktik eksperimentasi *medium charcoal* di atas literatur.

Tahap Eksplorasi (Pra-Penciptaan):

Tahapan ini berfokus pada pengumpulan data empiris dan material mentah sebagai landasan konseptual untuk merespon krisis penalaran manusia di era digital. Pengumpulan dan Penyeleksian Arsip Literatur: Perupa berburu dan mengumpulkan buku, atau literatur fisik cetakan tahun 1950-2005. Observasi dan Kodifikasi Isu Digital: Perupa mengamati fenomena sosial di lingkungan sekitar mengenai dampak psikologis kecerdasan buatan (*AI*) dan pendangkalan berpikir (*shallow thinking*).

Tahap Inkubasi dan Visualisasi (Pra-Desain): Pada tahap ini perupa melakukan konsultasi sketsa rancangan karya yang telah dibuat dengan dosen pembimbing skripsi. Dari sketsa tersebut, lima rancangan sketsa akan diwujudkan ke dalam bentuk karya seni dua dimensi *drawing* di atas lembaran literatur.

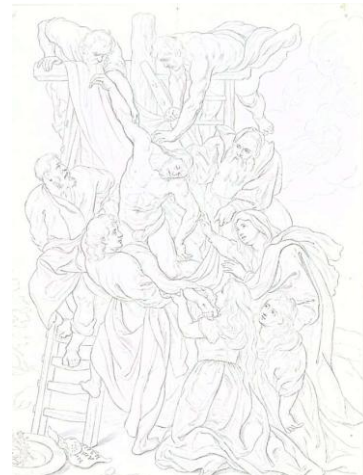
Tahap Sketsa:



Gambar 1. Sketsa 1 (Sumber: Koleksi Pribadi)



Gambar 2. Sketsa 2 (Sumber: Koleksi Pribadi)



Gambar 3. Sketsa 3 (Sumber: Koleksi Pribadi)



Gambar 4. Sketsa 4 (Sumber: Koleksi Pribadi)



Gambar 5. Sketsa 5 (Sumber: Koleksi Pribadi)

KERANGKA TEORETIK

1. Konsep The Carbon Footprint of Thought

Istilah *The Carbon Footprint of Thought* berupa angkat untuk membicarakan bagaimana pemikiran manusia, yang sifatnya abstrak, sebenarnya meninggalkan residu fisik ketika berbenturan dengan realitas.

2. Visualisasi

Visualisasi dalam konteks seni rupa dipahami sebagai proses pengalihan gagasan dan konsep ke dalam bentuk yang dapat dirasakan oleh panca indera secara visual.

3. Distorsi

Distorsi dalam seni rupa dipahami sebagai penyimpangan bentuk dari wujud aslinya tanpa menghilangkan karakter dasar objek tersebut.

4. Humanisme Modern

Humanisme Modern adalah perpaduan antara nilai-nilai kemanusiaan Renaissance dengan nalar rasional pencerahan.

5. Charcoal

Charcoal atau arang adalah material residu organik yang dihasilkan dari proses karbonisasi.

6. Literatur

Literatur adalah kumpulan karya tulis yang mengandung nilai intelektual, sejarah, dan memori kolektif manusia.

7. Drawing

Drawing atau menggambar adalah aktivitas dasar seni rupa yang melibatkan pengorganisasian garis, bidang, dan tonal di atas suatu permukaan.

8. Referensi Seniman:

a) Ekaterina Panikanova

Ekaterina Panikanova adalah seniman visual kontemporer kelahiran Rusia pada tahun 1975. Ia dikenal melalui karya-karya instalasi dan *drawing* yang menggunakan buku-buku lama sebagai medium utama.

b) Josh Hernandez

Josh Hernandez, yang dikenal dengan nama *MadCharcoal* adalah seniman yang memfokuskan karyanya pada eksplorasi arang dengan gaya yang sangat ekspresif.

c) J. Ariadhitya Pramuhendra

Pramuhendra adalah salah satu seniman kontemporer Indonesia paling terkemuka yang mengkhususkan diri pada media *charcoal*.

9. Konsep

Dalam konteks penciptaan karya ini, konsep utama yang digunakan berupa adalah distorsi jejak karbon pemikiran. Konsep ini merupakan manifestasi visual dari judul penciptaan, yaitu merekam perubahan bentuk nilai kemanusiaan melalui lima fase transisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penciptaan karya dua dimensi berbasis *drawing* menggunakan media *charcoal* dengan dipayungi judul “*The Carbon Footprint of Thought*” telah menghasilkan lima karya.

Proses Perwujudan Karya

Langkah awal dalam proses penciptaan karya adalah dengan menyiapkan alat dan bahan yang dilanjut langsung ke perwujudan karya.

Persiapan alat dan bahan:

1. Pensil



Gambar 6. Pensil (Sumber: Koleksi Pribadi)

Pensil adalah alat yang penting untuk langkah awal dalam pembuatan sketsa.

2. Charcoal Batang



Gambar 7. Charcoal Batang (Sumber: Koleksi Pribadi)

Charcoal batang adalah alat gambar yang memiliki tingkat warna hitam pekat berbentuk batang atau balok.

3. Pensil Charcoal



Gambar 8. Pensil Charcoal (Sumber: Koleksi Pribadi)

Pensil Charcoal adalah alat gambar runcing berbentuk pensil yang menghasilkan warna hitam pekat.

4. Paper Stumps



Gambar 9. Paper Stumps (Sumber: Koleksi Pribadi)

Paper Stumps adalah alat berbentuk pensil yang terbuat dari gulungan kertas padat dengan kedua ujung yang runcing.

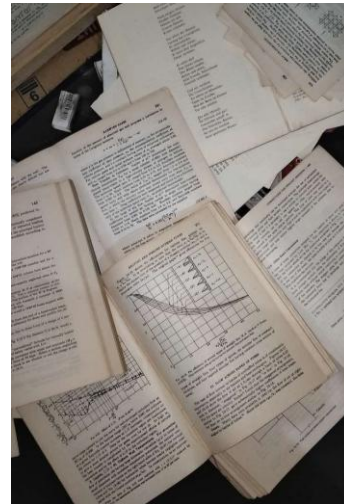
5. Kanvas



Gambar 10. Kanvas (Sumber: Koleksi Pribadi)

Kanvas adalah bahan yang akan digunakan perupa sebagai alas utama, yang nantinya akan di tumpuk dengan lembaran literatur dan buku fisik literatur di atasnya.

6. Literatur



Gambar 11. Literatur (Sumber: Koleksi Pribadi)

Literatur adalah bahan yang akan digunakan perupa sebagai alas visual utama dalam menciptakan karya, serta sebagai media pesan utama dalam konsep penciptaan.

7. Lem Fox



Gambar 12. Lem Fox (Sumber: Koleksi Pribadi)

Lem fox adalah bahan yang digunakan berupa untuk perekat literatur di atas kanvas.

8. Lem Bakar



Gambar 13. Lem Batang (Sumber: Koleksi Pribadi)

Bahan ini digunakan berupa untuk merekatkan buku fisik literatur di atas kanvas.

9. Fixative Spray



Gambar 14. Fixative Spray (Sumber: Koleksi Pribadi)

Fixative spray adalah cairan pelindung yang digunakan berupa untuk disemprotkan pada karya atau untuk melaminasi karya berbasis media pensil dan *charcoal*.

Karya 1



Gambar 15. Perdebatan di Kandung Tanpa Noda
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Judul karya : Perdebatan Dikandung Tanpa Noda

Tahun : 2026

Medium : *Charcoal* di atas Literatur

Ukuran : 100 cm x 120 cm

Deskripsi Karya:

Judul “Perdebatan Dikandung Tanpa Noda” digunakan secara satir untuk menggeser makna kesucian. “Tanpa Noda” di sini bukan lagi milik langit, melainkan representasi dari akal budi manusia yang mulai dipuja sebagai sesuatu yang suci, murni, dan absolut. Visual manusia organik yang digambarkan di atas tumpukan literatur mencerminkan sebuah masa di mana manusia merayakan kedaulatan, kebebasan berpikir, dan otonomi dirinya atas dunia nyata tanpa intervensi teknologi.

Karya 2



Gambar 16. Paradoks *Cogito* (Sumber: Koleksi Pribadi)

Judul karya : Paradoks *Cogito*
Tahun : 2026
Medium : Charcoal di atas Literatur
Ukuran : 100 cm x 120 cm

Deskripsi Karya:

Judul “Paradoks *Cogito*” mengambil dasar dari pemikiran Rene Descartes (*Cogito, ergo sum* atau “Aku berpikir maka aku ada”). Letak paradoksnya adalah ketika manusia menggunakan akal budinya untuk menciptakan teknologi *virtual*, mereka mengira sedang memperluas kapasitas kognitif dan kekuasaan mereka. Padahal yang terjadi adalah sebaliknya: dengan memakai kacamata *VR*, kesadaran (*cogito*) mereka justru sedang diisolasi, dicuri, dan dasingkan dari tubuh organik mereka sendiri. Manusia perlahan mulai kehilangan pegangan pada realitas yang nyata.

Karya 3



Gambar 17. Simulakra Kematian (Sumber: Koleksi Pribadi)

Judul karya : Simulakra Kematian
Tahun : 2026
Medium : Charcoal di atas Literatur
Ukuran : 100 cm x 120 cm

Deskripsi Karya:

Karya ini dinamakan Simulakra Kematian karena memperlihatkan bagaimana realitas *virtual* telah sepenuhnya mengaburkan dan menggantikan kesakralan peristiwa nyata. Di tengah kedudukan dan kepanikan figur-figur yang sedang menurunkan tubuh yang tak bernyawa, terdapat subjek ber-*VR* yang menyaksikan seluruh tragedi tersebut dari balik layarnya. Kematian biologis yang sangat absolut tidak lagi dirasakan secara nyata melalui empati atau sentuhan fisik, melainkan telah bergeser menjadi sekadar tontonan, data visual, dan konten simulasi di dalam ruang virtual.

Karya 4



Gambar 18. Alienasi Kesadaran (Sumber: Koleksi Pribadi)

Judul karya : Alienasi Kesadaran

Tahun : 2026

Medium : *Charcoal* di atas Literatur

Ukuran : 100 cm x 120 cm

Deskripsi Karya:

Judul Alienasi Kesadaran merujuk pada kondisi keterasingan total manusia dari esensi dirinya sendiri. Karakteristik utama pada karya ini adalah sapuan *charcoal* hitam pekat yang secara perlahan menutup dan menimbun teks literatur fisik di latar belakang. Tindakan artistik ini melambangkan proses pembungkaman dan penghapusan pikiran murni manusia. Ketika literatur organik, tempat di mana pemikiran asli manusia sebelum era internet dan *AI* dapat dirasakan secara otentik-sengaja ditenggelamkan oleh kegelapan, manusia di dalamnya kehilangan kompas intelektualnya. Kesadaran mereka teralienasi dan ruang berpikir mereka lumpuh akibat ketergantungan pada sistem buatan.

Karya 5



Gambar 19. Nihilisme Intelektual (Sumber: Koleksi Pribadi)

Judul karya : Nihilisme Intelektual

Tahun : 2026

Medium : *Charcoal* di atas Literatur

Ukuran : 100 cm x 120 cm

Deskripsi Karya:

Karya penutup ini menjadi sebuah paradoks sekaligus tamparan keras: ketika manusia sepenuhnya menyerahkan urusan berpikir dan kecerdasannya kepada kecerdasan buatan, kemanusiaan mereka tidak sedang berevolusi menuju kesempurnaan. Mereka justru sedang berjalan menuju kepunahan esensi kedirian yang sunyi. Kalimat “Aku berpikir maka aku ada” pada akhirnya bertransisi penuh menjadi sebuah kenyataan yang pahit “Kecerdasan kita telah habis, maka kita pun luruh”.

Display Karya



Gambar 20. Sekuen Lima Karya (Sumber: Koleksi Pribadi)

Evaluasi Karya

Berdasarkan hasil akumulasi data evaluasi tersebut, aspek kualitas struktur visual, kreativitas penemuan objek sesuai tema, fungsionalitas kritik sosial, serta manajemen penyajian pameran secara konsisten memperoleh apresiasi yang sangat baik dari kedua validator. Joko Pramono memberikan catatan formal agar perupa lebih berani memasukkan unsur warna kontras tertentu sebagai pusat perhatian (*point of interest*) serta menajamkan goresan garis organik untuk memperkaya tekstur pada *medium* arang. Sedangkan dari Amirahvelda Priyono menilai bahwa konsep dan narasi sosiopolitik digitalitas yang diusung perupa sudah sangat matang dan urgen dan menegaskan bahwa perupa memerlukan modifikasi visual yang intensif pada bagian figurasi anatomi agar terhindar dari bias plagiarisme.

SIMPULAN DAN SARAN

Penciptaan seri karya “*The Carbon Footprint of Thought*” berhasil memvisualisasikan krisis pendangkalan penalaran akibat disrupsi digital melalui dekonstruksi lima sekuen transisi rupa berukuran 100 x 120 cm. Integrasi taktil antara *medium charcoal* yang kusam dengan alas literatur terbitan tahun 1950-2005 terbukti efektif menjadi pesan itu sendiri (*the medium is the message*) sekaligus merekam sisa nalar organik manusia sebelum sepenuhnya lebur oleh digitalisasi. Hasil pengujian akademik menunjukkan bahwa kualitas struktur visual, kreativitas objek, dan manajemen pameran berada pada kategori sangat baik sebagai instrumen kritik sosiopolitik yang

urgen. Implikasi praktis dari penelitian ini merekomendasikan institusi pendidikan seni untuk terus mendorong penjelajahan material nonkonvensional yang membenturkan fisik seni dengan isu kontemporer.

REFERENSI

- Candy, L. (2006). *Practice Based Research: A Guide. Creativity and Cognition Studios Report*.
- Doueih, M. (2011). *Digital Humanism. Cambridge: Polity Press*.
- Floridi, L. (2014). *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era. Cham: Springer*.
- Floridi, L. (2023). *The Ethics of Information. Oxford University Press*.
- Gray, C., & Malins, J. (2004). *Visualizing Research: A Guide for Postgraduate Students in Art and Design. Ashgate Publishing*.
- Hendriyana, H. (2022). METODOLOGI PENELITIAN PENCiptaan KARYA – PRACTICE-LED RESEARCH AND PRACTICE-BASED RESEARCH – SENI RUPA, KRIYA DAN DESAIN – EDISI REVISI (II). ANDI.
- Ma’ruf, M. I., & Muttaqin, M. Z. (2018). Eksplorasi Media Arang (*Charcoal*) dalam Karya Seni *Drawing*. *Jurnal Seni Rupa*, 6(03), 154-162.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man. New York: McGraw-Hill*.
- Mulyana, R. (2016). Pendidikan Nilai dan Humanisme. Bandung: Alfabeta.
- Panikanova, E. (2014). *Errata Corrige. Roma: Galleria d'Arte Contemporanea*.
- Petherbridge, D. (2010). *The Primacy of Drawing: An Historical Survey of Theory and Practice. Yale University Press*.
- Rampe, M. J., Tiwow, V. A., & Rampe, H. L. (2013). Potensi Arang Hasil Pirolisis Tempurung Kelapa sebagai Material Karbon. *Sainsmat: Jurnal Sains, Matematika, dan Pembelajarannya*, 2(2), 191-197. Diakses dari: <https://ojs.unm.ac.id/sainsmat/article/view/643>

- Rawson, P. (1979). *Drawing*. Oxford University Press.
- Rose, B. (1976). *Drawing Now*. New York: Museum of Modern Art. Diakses dari: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/2452>
- Sartre, J. P. (1946). *Existentialism is a Humanism*. New Haven: Yale University Press. Diakses dari: <https://yalebooks.yale.edu/book/9780300115468/existentialism-humanism>
- Sullivan, G. (2005). *Art Practice as Research: Inquiry in the Visual Arts*. SAGE Publications.
- Zuboff, S. (2020). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. New York: PublicAffairs.