

## **DYSTOPIAN IMAGINATION AS AN IDEA FOR GRAPHIC ART CREATION**

### **IMAJINASI DISTOPIA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**

Salsabilla Yustiana<sup>1</sup>, Alexander Nawangseto Mahendrapati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

<sup>1</sup>ami010475@gmail.com, <sup>2</sup>nawang@isi-ska.ac.id

#### **ABSTRACT**

*Fictional stories about the destruction of a place are widely included in various media such as books to animated films. Starting from the activity of reading books and films, the author chose dystopian literature which was further developed into dystopian imagination to be raised into a work of graphic art. Dystopia is a literary genre that tells a story of a place where everything is very bad. Dystopia has several characteristics such as dehumanization and totalitarianism. Dystopia provides another perspective in dealing with various social phenomena or problems. This is called defamiliarization so it is considered important to be raised into a work. The stages of the process of creating this Final Assignment work are based on David Campbell's creative method formulation, namely, 1.) Preparation, 2.) Concentration, 3.) Incubation, 4.) Illumination (AHA!), 5.) Verification/Production. The technique used to realize the work is the printing technique in etching-aquatint with the form of landscape imagery. These final assignment works are a response to the author's experience in the form of reading activities and watching films which resulted in a series of graphic art works which are a series of dystopian stories that are intended to be conveyed to the public so that they can think critically and are expected to provide a new perspective in dealing with social phenomena related to dystopia.*

**Keywords:** *fiction, dystopia, defamiliarization, dehumanization, dystopia, fiction, totalitarian*

#### **ABSTRAK**

Kisah fiksi mengenai kerusakan suatu tempat banyak termuat dalam berbagai media seperti buku hingga film animasi. Berangkat dari aktivitas membaca buku dan film, penulis memilih sastra distopia yang dikembangkan lagi menjadi imajinasi distopia untuk di angkat menjadi sebuah karya seni grafis. Distopia merupakan salah satu genre sastra yang menceitakan sebuah tempat yang segala sesuatunya sangat buruk. Distopia memiliki beberapa karakteristik seperti dehumanisasi dan totaliter. Distopia memberikan pandangan lain dalam menghadapi berbagai fenomena atau permasalahan sosial. Hal ini disebut dengan defamiliarisasi sehingga dirasa penting untuk di angkat menjadi sebuah karya. Tahapan proses penciptaan karya Tugas Akhir ini berdasarkan rumusan metode penciptaan David Campbell yaitu, 1.) *Preparation*, 2.) *Concentration*, 3.) *Incubation*, 4.) *Illumination (AHA!)*, 5.) *Verification/Production*. Teknik yang digunakan untuk mewujudkan karya adalah teknik cetak dalam *etching-aquatint* dengan wujud berupa citraan lanskap. Karya-karya Tugas Akhir ini merupakan respon dari pengalaman penulis berupa aktivitas membaca hingga menonton film yang menghasilkan serangkaian karya-karya seni grafis yang merupakan serangkaian kisah distopia yang ingin disampaikan pada masyarakat agar dapat berpikir kritis dan diharapkan dapat memberikan sudut pandang baru dalam menghadapi fenomena sosial yang berkaitan dengan distopia.

**Kata Kunci:** *fiksi, distopia, defamiliarisasi, dehumanisasi, distopia, fiksi, totaliter*

## PENDAHULUAN

Tempat dengan lingkungan nyaman merupakan impian bagi setiap orang. Namun, dalam beberapa fenomena alam maupun sosial yang terjadi, tempat tersebut bisa rusak. Kisah mengenai kerusakan sebuah tempat terdapat dalam beberapa karya baik fiksi maupun nonfiksi. Karya-karya tersebut dapat dinikmati dalam berbagai bentuk seperti film, serial televisi, novel, komik, maupun musik. Berangkat dari aktivitas tersebut penulis memilih sastra distopia yang dikembangkan lagi menjadi imajinasi distopia untuk di angkat menjadi sebuah karya seni grafis.

Peter Seyferth (2018) menegaskan bahwa dalam istilahnya sendiri, distopia merupakan kata yang terbentuk dari istilah utopia. Utopia merupakan kebalikan dari distopia dimana semua berjalan lancar dan merupakan suatu tempat yang sempurna (Peter Seyferth, 2018, p. -2).

Distopia dicirikan dengan krisis harapan, ketidakmampuan perjuangan revolusioner, kejahatan sosial yang tidak dapat dihilangkan, bahkan sains tidak dilihat sebagai solusi dari masalah global namun justru sebagai alat untuk memperbudak (Koon.ru, 2019, para. 7).

M. Keith Booker (1994) menegaskan sebuah prinsip distopia yakni, defamiliarisasi. Distopia menyajikan perspektif baru pada problematika sosial dan praktek politik yang keduanya akan dicapai demi keuntungan pribadi yang bergantung pada sekitarnya (M. Keith Booker, 1994, p. 3-4).

Bahasan mengenai distopia di atas menimbulkan imajinasi mengenai sebuah kota fantasi yang merupakan kota distopia. Hal itulah yang membuat penulis tertarik dan melatarbelakangi pemilihan judul "Imajinasi Distopia" yang dituangkan dalam bentuk karya seni grafis. Hal tersebut dirasa penting untuk disampaikan ke dalam Tugas Akhir ini karena menghadirkan berbagai sudut pandang dalam menghadapi segala fenomena sosial yang berkaitan dengan distopia seperti totaliter, dehumanisasi, dan berbagai isu propaganda yang menjadi satu kesatuan, sehingga diharapkan masyarakat dapat menanggapi secara lebih cermat dan bijak.

Dari latar belakang yang ada di atas, maka penulis merumuskan berbagai permasalahan ~~diataranya~~-mengenai konsep karya-karya seni grafis ~~dengan sumber ide imajinasi distopia~~, proses penciptaan karya-karya seni grafis ~~dengan sumber ide imajinasi distopia~~, dan ~~yang terakhir adalah~~-deskripsi karya-karya seni grafis dengan

sumber ide imajinasi distopia.

### METODE PENCIPTAAN

Tahapan proses penciptaan karya Tugas Akhir ini berdasarkan rumusan metode penciptaan David Campbell tentang lima tahap proses kreatif yaitu, 1.) *Preparation*, 2.) *Concentration*, 3.) *Incubation*, 4.) *Illumination* (AHA!), 5.) *Verification/Production*.

*Preparation* atau dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai persiapan. Tahap persiapan merupakan tahapan paling awal dan mendasar. Campbell (1977) menjelaskan bahwa tahap ini dilakukan dengan mempelajari dasar-dasar materi yang ada. Selain itu, Campbell juga menegaskan bahwa tahap persiapan ini merupakan tahap dasar untuk mempelajari latar belakang dari situasi tertentu (David Campbell, 1977, p. 32-33). Studi pustaka merupakan salah satu cara yang cukup efektif untuk mengetahui hal-hal mendasar mengenai distopia. Studi pustaka dilakukan dengan meninjau karya-karya literatur baik fiksi maupun non-fiksi yang mengacu pada distopia. Dari hasil studi pustaka yang dilakukan, penulis menyimpulkan tiga poin mendasar mengenai distopia yaitu sebagai berikut.

- a. Distopia merupakan kebalikan dari utopia atau tempat yang sempurna yang artinya distopia merupakan tempat yang tidak sempurna atau bisa disebut kacau.
- b. Diawali dari kesempurnaan sistem yang justru perlahan menghancurkan.
- c. Tempat dengan visual indah namun memiliki keadaan sebenarnya yang buruk dan memiliki potensi terjadinya kehancuran pada tempat tersebut.

Ketiga hal tersebut yang menjadi dasar untuk melanjutkan proses berkarya pada tahap selanjutnya.

Tahap *concentration* atau konsentrasi merupakan tahap lanjutan dari tahapan sebelumnya, yaitu tahap persiapan. Campbell (1977) menuliskan bahwa konsentrasi merupakan tahap pemusatan perhatian terhadap sesuatu secara lebih spesifik, dalam hal ini, seseorang akan lebih hati-hati terhadap semua implikasi atau keterlibatan dari ide tersebut. Sebuah waktu untuk menguji lebih spesifik dari semua materi-materi terkait diantara mana yang merupakan awal kesalahan dan kegagalan (David Campbell, 1977, p.33-35). Artinya, tahap konsentrasi merupakan waktu untuk fokus terhadap sesuatu. Maka dari itu pemusatan terhadap tema dilakukan.

Dari tiga poin pada tahap *preparation* sebelumnya dapat dianalisis lebih lanjut

bahwa terdapat berbagai peristiwa pemicu yang menjadikan sebuah tempat menjadi distopia. Hal ini berkaitan dengan kehancuran yang justru berasal dari kesempurnaan sistem. Distopia berawal dari sesuatu yang mutlak dan memaksa. Sesuatu hal yang memaksa ini memiliki artian yang positif agar dapat diterima. Pernyataan mutlak dan memaksa dapat dikerucutkan lagi tentang kata batas-membatasi. Ketiga kata ini dapat berkaitan, sehingga kesimpulan yang didapatkan ialah mengenai tempat aktivitas yang tercipta dari suatu batas-batas peraturan yang ada, sehingga secara tidak langsung akan menciptakan keadaan memaksa yang berujung pada perintah mutlak.

*Incubation* atau bisa disebut inkubasi merupakan tahapan untuk beristirahat sejenak. Fase ini dikenal dengan "fase diam". Seperti yang dituliskan Campbell (1977), manfaat dari proses inkubasi hanya dapat terasa setelah tahap konsentrasi. Beliau juga menegaskan bahwa bagi sebagian orang yang menganggap diri mereka kreatif, menghabiskan waktu pada tahap inkubasi hanyalah sesuatu yang sia-sia. Dengan kata lain, tahap inkubasi tanpa dibarengi tahap konsentrasi sebelumnya sama saja dengan bermalas-malasan (David Campbell, 1977, p. 37).

Pada tahap ini, penulis merenungkan masalah atau ide yang ingin diwujudkan dengan cara berpikir, membaca kembali, mencari inspirasi, dan akhirnya dapat mengembangkan gagasan. Dalam proses perenungan ini, penulis kembali meninjau ulang kesimpulan yang telah di dapat sebelumnya. Hasil akhir dari pemusatan terhadap tema yang telah didapat ialah mengenai visual lanskap distopia yang indah, dinding pembatas sebagai batas wilayah, sistem totaliter, dan yang terakhir ialah kehancuran. Poin-poin final tersebut masih dirasa memiliki banyak *plot hole* sehingga perlu direnungkan kembali untuk memecahkan masalah tersebut.

Sembari merenungkan permasalahan yang timbul, penulis mengambil waktu untuk kembali membaca dan mencari inspirasi. Pada titik inilah penulis menyadari bahwa penyampaian genre sastra distopia umumnya disampaikan dalam rangkaian alur cerita, sehingga bentuk narasi distopia dapat berwujud film atau novel. Maka, berangkat dari referensi yang telah di dapat sebelumnya serta latar belakang penciptaan yang ada, penulis mendapatkan ide untuk menyusun karya tugas akhir ini ke dalam sebuah rangkaian cerita yang saling berhubungan. Rangkaian cerita ini terdiri dari tahapan alur cerita yang pada umumnya terdiri dari pengenalan,

pemunculan masalah, klimaks, resolusi, dan akhir. Dengan adanya tahapan alur cerita yang runtut, *plot hole* yang ada dapat terpecahkan.

Yang keempat merupakan tahap *illumination*. Campbell (1977) menuliskan bahwa tahap ini merupakan tahap yang menyenangkan dimana seorang Arthur Koestler<sup>1</sup> menyebutnya sebagai “AHA!”, tahapan dimana segala sesuatunya dapat menjadi lebih terorganisir dengan baik dan jelas (David Campbell, 1977, p. 39). Tahapan ini merefleksikan tentang ide yang telah didapat sebelumnya untuk melanjutkan proses kreatif. Hasil solusi yang di dapat ialah menyajikan karya tugas akhir ke dalam rangkaian cerita dengan tahapan alur pengenalan, pemunculan masalah, klimaks, resolusi, dan akhir. Kelima tahapan ini dibagi dalam sepuluh karya seni grafis sehingga pembagian alur yang ada adalah sebagai berikut.

**Tabel 1.** Tahapan Alur

Tahapan Alur	Pembagian	Ringkasan
Pengenalan	Karya 1	Kota, awal mula terbentuk.
	Karya 2	Bangunan ikonik, menara
	Karya 3	<i>Controlled</i> , yang menjadikan sistem totaliter dapat berjalan sempurna.
Pemunculan Masalah	Karya 4	Akibat dari kedamaian, perkembangan penduduk pesat, awal mula peristiwa dehumanisasi.
	Karya 5	Solusi untuk menutupi kasus dehumanisasi
	Karya 6	Gerbang, penghubung kenyataan yang terungkap.
Klimaks	Karya 7	Bukti dari dehumanisasi yang sebenarnya, awal mula dari distopia
Resolusi	Karya 8	Rencana untuk menghentikan dan keluar dari distopia.
	Karya 9	Pengeboman, penghancuran seluruh kota agar dapat bebas seutuhnya.
Akhir	Karya 10	Kehancuran seluruh kota, dinding kubah runtuh, langit bersih. Kebebasan yang sebenarnya. Inti dari distopia.

Formatted Table

Tahapan alur yang telah dicapai ini dapat dikembangkan lagi ke dalam bentuk storyboard sehingga dapat mempermudah proses final pembuatan sketsa.

*Verification/production* atau tahap verifikasi/produksi merupakan tahap akhir sebagai penentu. Campbell (1977) menyatakan bahwa tahap ini merupakan tahapan untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah praktis seseorang yang telah dipengaruhi dan diperoleh sehingga suatu pekerjaan pada akhirnya dapat terselesaikan (David Campbell, 1977, p. 40). Tahapan ini merupakan tahapan untuk merealisasikan ide-ide yang telah tertuang. Untuk merealisasikan ide menjadi karya

seni grafis dengan teknik *etching-aquatint* maka diperlukan alat-alat, bahan- bahan, dan proses yang tepat. Alat-alat yang digunakan ialah laptop, *mouse*, *pen tablet*, *printer*, *gunting*, *cutter*, amplas nomor 1000, kuas, sikat gigi berbulu lembut, kertas karbon, pensil, pena, lakban, *burnisher scraper*, nampan, kain perca, semprotan air, *scraper*, meja kaca, *yellowboard*, kassa, kertas roti, dan mesin press. Sementara bahan-bahan yang digunakan ialah kertas HVS, plat tembaga, sabun krim, tinta spidol permanen, asam FeCl<sub>3</sub>, *thinner B*, *spray paint*, kertas *gouache*, medium cat minyak, dan tinta *offset*.

Proses pembuatan karya diawali dengan memotong lembaran plat tembaga menjadi ukuran A4 yang lalu dibersihkan dengan amplas dan sabun krim yang dialiri air dari kotoran dan lemak, lalu keringkan. Setelah kering, plat dilapisi dengan menggunakan tinta spidol permanen sebagai *ground* atau disebut pelapis tahan asam.

Proses selanjutnya ialah membuat sketsa. Pembuatan sketsa dilakukan secara digital menggunakan perangkat keras laptop dan *pen tablet* dengan *software* Clip Studio Paint maupun *software* sejenisnya, lalu cetak hasil sketsa menggunakan printer dengan ukuran kertas HVS A4. Sketsa yang telah dicetak lalu disalin pada permukaan plat yang telah dilapisi *ground* menggunakan kertas karbon. Hasil sketsa yang telah tersalin lalu digores menggunakan *burnisher scraper* atau alternatif lain yaitu jarum jangka. Setelah selesai, tutup permukaan plat yang tidak terkena *ground* dengan lakban.

Setelah selesai, maka masuk pada proses *etching* atau pengasaman. Proses ini diawali dengan menyiapkan larutan asam FeCl<sub>3</sub> yang dicampur dengan air panas. Pembuatan larutan ini menggunakan perbandingan 1:5, sehingga 100gr FeCl<sub>3</sub> dicampurkan dengan 500 ml air panas. Setelah itu, masukkan plat tersebut ke dalam larutan asam selama 15 menit. Setelah selesai, bersihkan dengan air mengalir dan bersihkan sisa-sisa *ground* yang menempel dengan *thinner B* dan kain perca.

Selanjutnya ialah proses *aquatint*. Sebelum itu, lapisi beberapa bagian sketsa yang ada pada plat menggunakan spidol permanen. Bagian inilah yang merupakan *tone* paling terang ketika dicetak. Lanjut pada proses *aquatint*, plat yang sudah selesai dilapisi *ground* pada beberapa bagian, lalu lapisi dengan *spray paint* secara tipis namun merata ke seluruh permukaan plat, lalu keringkan. Setelah itu, masukkan

kembali ke dalam larutan asam selama 5 menit dan bersihkan kembali menggunakan air dan keringkan. Setelah kering, lapis lagi beberapa bagian sketsa menggunakan spidol permanen untuk membentuk tingkatan *tone* kedua dan asam kembali dengan interval waktu dua kali lipat. Ulangi kedua langkah tersebut hingga tingkatan *tone* yang diinginkan. Dalam hal ini, penulis menerapkan rumus interval  $n, 2n, 3n, \dots$  dst. sehingga interval waktu pengasaman pada proses *aquatint* ini adalah 5 menit, 10 menit, dan 15 menit. Setelah selesai, bersihkan plat dengan air dan thinner B dari sisa *ground* yang menempel. Pada tahap ini matriks telah jadi dan siap untuk dicetak.

Proses pencetakan diawali dengan menyiapkan tinta *offset*. Tinta tersebut di campur dengan medium cat minyak secukupnya yang diletakkan di atas meja kaca. Setelah itu, oleskan tinta tersebut menggunakan *yellowboard* dan angkat sebagian tinta yang menempel dengan kain kassa dan kertas roti. Setelah itu, lembabkan kertas untuk dicetak dengan cara menyemprotkan air menggunakan semprotan air secara merata pada seluruh permukaan kertas lalu diamkan sebentar. Lalu letakkan kertas tersebut di atas plat yang sudah diberi tinta pada mesin pres. Putar tuas mesin press tersebut dan jadilah cetakan pertama dari plat tadi.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Distopia yang dihadirkan merupakan hasil imajinasi mengenai sebuah kota fantasi dengan Menara Agung sebagai tokoh utamanya. Menara Agung itulah yang menjadikan semuanya berjalan dengan stabil. Kestabilan yang tercapai menjadikan kota tersebut menjadi berkembang pesat dan orang-orang yang tinggal di dalamnya semakin bertambah. Untuk menjaga segala kestabilan yang ada, maka dibuatlah berbagai peraturan. Namun peraturan inilah yang merupakan awal dari distopia dari utopia yang menyenangkan.

Masing-masing karya yang disajikan menggunakan teknik seni grafis cetak dalam *etching-aquatint*. Karya yang disajikan merupakan lanskap dengan simbol sebagai pembentuknya. Pemilihan sudut pandang yang berbeda-beda juga dihadirkan untuk lebih mendukung cerita yang disampaikan dari setiap karya. Selain itu, penggunaan warna biru yang berubah-ubah *value*-nya menjadi semakin gelap pada tiap karya juga untuk mempertegas situasi yang menjadi semakin suram.

Kisah pertama bermula dari sebuah wilayah tanpa batas yang menjadi latar belakang berdirinya kota distopia. Sebuah tempat permulaan dimana segala sesuatu

dimulai. Sebelum menjadi kota yang sempurna dan stabil, wilayah tersebut merupakan sebuah daerah tanpa batas yang jelas. Perebutan sumber daya alam terjadi di banyak tempat yang mengakibatkan perang antar kelompok. Demi melindungi sumber daya yang tersisa dan mengakhiri perang, muncullah seseorang dengan ide untuk membangun perbatasan. Perbatasan ini berupa sebuah dinding pembatas yang dirangkap dengan kaca pelindung berbentuk kubah. Dinding tersebut mempunyai maksud untuk melindungi orang-orang yang ada di wilayah itu dari pengaruh luar dan tentunya sumber daya yang tersisa.

Dengan taktik yang ada, seseorang tersebut mengatur segala sumber daya alam yang ada dan membagikan serta mengembangkan secara merata. Keadaan wilayah tersebut perlahan berubah menjadi tempat tinggal yang selayaknya. Menjadi kota dengan bangunan gedung- gedung bertingkat serta kemudahan akses di berbagai sektor, baik transportasi dan teknologi. Semua kemajuan yang telah berhasil diraih tidak lepas dari peran menara pusat yang disebut Menara Agung.

Hanya orang-orang tertentu yang dapat mengakses area menara tersebut. Orang-orang biasa sebagai penduduk kota hanya dapat melihat gerbang pembatasnya dan hanya bisa mendeskripsikan tentang Menara Agung dari sisa bangunan nampak. Menara kuat dan kokoh yang dibangun dengan beton dan susunan kaca yang dapat dilalui oleh sinar matahari yang menghidupkan apa yang ada di dalamnya. Berbagai jenis sumber daya termuat di sana, mereka menyebutnya "hutan". Mereka percaya bahwa menara tersebut telah berhasil membangkitkan hutan.

Semua sumber daya yang terkelola menjadikan kota tersebut maju dan makin berkembang. Semuanya dibagikan secara merata sehingga tidak ada perebutan bahkan perang. Semua hal-hal kecil yang memiliki potensi sebagai penghancur dibawa ke dalam Menara Agung untuk ditindak. Dari keseluruhan fungsi yang ada itulah, menara ini merupakan simbol ketahanan nasional di kota tersebut.

Menara Agung juga berfungsi sebagai tempat untuk menindak semua hal-hal yang memiliki potensi menghancurkan. Untuk mendukung fungsi tersebut maka pemerintah perlu melakukan pengawasan ketat. Mereka membangun sistem dimana warga dan pusat bisa bekerja sama. Sebuah layar interaktif besar dibangun pada tiap-tiap sudut kota. Selain sebagai pengawas, layar tersebut juga berfungsi

melaporkan kejahatan secara langsung. Layar interaktif tersebut terhubung langsung dengan Menara Agung sehingga segala kejahatan kecil hingga besar dapat langsung terdeteksi dan ditindak.

Kaca cembung konvergen juga dipasang pada tiap-tiap persimpangan untuk memudahkan pengawasan dari segala sisi. Adanya benda-benda tersebut membuat segala aktivitas terpantau. Orang-orang yang ada menjadi lebih berhati-hati untuk bertindak. Hal positif yang ada ialah menjadikan mereka untuk berperilaku baik dan taat kepada pusat. Segala aktivitas kejahatan menjadi minim dan semakin menghilang. Kota menjadi lebih stabil dan maju. Tanpa disadari sesuatu yang besar mulai terjadi dari sini.

Adanya gawai layar interaktif merupakan simbol dari kemajuan pada sektor teknologi. Selain itu fungsinya yang sebagai pengawasan bersamaan dengan hadirnya cermin cembung konvergen merupakan simbol dari pengawasan dan keamanan berdasarkan fungsinya.



Gambar 1. Karya Seni Grafis 4 Amaris Biru, Edisi 3 dari 5, etching-aquatint on 21x29,7cm copper plate on 29,7x42 cm gouache paper, 2023 (Salsabilla Yustiana, 2023)

Sebuah langkah tegas diputuskan. Untuk menjaga kestabilan yang ada, maka diputuskanlah peraturan untuk mengganti satu kelahiran dengan satu kematian. Dengan adanya peraturan tersebut, jumlah penduduk akan tetap stabil. Selain itu, regenerasi yang ada menjadi lebih teratur. Jumlah penduduk tidak bertambah maupun berkurang.

Tempat eksekusi berada di hamparan bunga *spider lily* biru dimana mereka percaya bahwa bunga tersebut sebagai simbol pembimbing reinkarnasi. Tempat tersebut juga berada di area Menara Agung sehingga merupakan kesempatan langka bagi orang-orang biasa untuk dapat memasuki area khusus. Pusat menyebutnya

sebagai perintah Menara Agung. Demi meneruskan kestabilan yang ada, peraturan ini dijalankan.

Penetapan aturan dengan risiko besar tersebut tentu akan menuai kontroversi besar. Sebagai penyeimbang aturan yang telah dibuat, maka dibuatlah sistem filtrasi. Sistem tentang layak atau tidaknya seseorang untuk terus tinggal menempati kota tersebut. Mereka yang layak juga akan mendapat akses khusus untuk memasuki Menara Agung. Sistem ini juga menjadikan mereka bebas dari aturan untuk menukarkan kematian mereka dengan satu kelahiran.

Semuanya berburu untuk mendaftarkan diri mereka pada sistem tersebut. Dihadirkanlah sistem teka-teki labirin untuk menyeleksi mereka. Setiap orang yang telah mendaftar harus menyelesaikan teka-teki labirin. Jalur labirin tersebut tertuju pada tiga arah. Arah pertama merupakan arah menuju Menara Agung, arah yang merupakan tujuan utama bagi orang-orang agar lolos. Arah kedua merupakan tempat eksekusi yang berada pada hamparan *spider lily*. Arah ini menunjukkan bahwa mereka tidak akan lolos dan harus tetap menjalani aturan untuk menukar kematian mereka pada satu kelahiran. Arah yang terakhir merupakan arah berputar dimana mereka berdiri pada titik awal untuk menjalankan teka-teki. Ketika berhasil menyelesaikan teka-teki labirin, maka yang selanjutnya ada merupakan sebuah pintu. Pintu tersebut merupakan jalur penghubung antara kota labirin dengan Menara Agung. Pintu yang tampak hanyalah seperti *frame* kayu tua berlubang yang disekitarnya tumbuh akar-akar dedaunan yang menjalar.

Terdapat masing-masing delapan tiang di samping kanan kiri pintu tersebut yang juga berfungsi sebagai pagar pembatas. Ada pula papan rambu-rambu berbentuk lingkaran, persegi, dan segitiga yang tertancap di sekitarnya. Papan rambu-rambu tersebut tampak rusak sehingga mengesankan ada sesuatu yang tidak normal pernah terjadi di tempat tersebut. Anehnya, Menara Agung menjadi tidak terlihat jelas walau sudah berada dalam area penghubung. Seperti ditutupi oleh cahaya, kenyataan yang ada pada Menara Agung akan segera terlihat begitu pintu tua itu dibuka.

Pintu dibuka. Wujud asli dari Menara Agung terungkap. Jika dilihat dari dekat, menara tersebut menjulang tinggi seperti tanpa ujung. Banyak pohon-pohon rimbun yang menutupi sekelilingnya. Sebuah fakta bahwa hutan sebagai sumber daya telah

berhasil dibangkitkan kembali. Namun, yang membuat mencekam ialah jejeran peti-peti kaca es yang ada di sekitar menara tersebut. Tidak nampak jelas apa isi peti es tersebut. Hal inilah yang menggajal. Peti-peti tersebut tersusun rapi seperti penjara. Hal ini sejalan dengan orang-orang jahat yang dibawa di Menara Agung untuk ditindak. Maka, tanpa menyangkal sedikitpun dapat dipastikan bahwa peti-peti es tersebut merupakan penjara hukuman bagi pelaku kejahatan.

Hal inilah yang akan membuat berpikir tentang apa maksud sebenarnya dari sistem filtrasi yang telah dijalankan. Telah diungkap sebelumnya bahwa dengan adanya sistem ini, dapat terpilih orang-orang yang layak untuk tidak menjalankan aturan 'satu kelahiran satu kematian' dan mendapat kesempatan untuk tinggal di area Menara Agung. Namun kenyataan yang ada ialah area ini merupakan penjara bagi orang-orang jahat.

Faktanya, orang-orang yang telah terperangkap di area ini dimanfaatkan sebagai alat percobaan untuk menghidupkan kembali 'hutan' yang menjadi sumber daya utama yang saling direbutkan sebelumnya untuk kepentingan pribadi pusat. Lebih tepatnya, saat ini pusat telah mengatur strategi ledakan jumlah penduduk yang dimanfaatkan sebagai 'nyawa' untuk mengembangkan sumber daya hutan yang telah menjadi rebutan. Sebuah kenyataan pahit telah menghadang. Sebuah kenyataan bahwa pada akhirnya mereka semua akan dikorbankan hanya demi keuntungan pribadi. Untuk dapat keluar dari mimpi buruk ini, maka dirancanglah rencana untuk kabur.

Dalam medan yang ada, kondisi geografis pada area Menara Agung terdiri dari banyak batuan serta pepohonan rimbun. Walau terdapat gawai interaktif sebagai pengawas, kondisi medan yang ada dapat dimanfaatkan sebagai tempat persembunyian. Tepat di belakang Menara Agung terdapat gua yang sangat gelap. Gua ini dapat dimanfaatkan sebagai tempat persembunyian sementara. Di dalam gua inilah sebuah rencana untuk keluar dari tempat mengerikan ini dibuat.

Rencana terbaik ialah dengan menghancurkan seluruh kota ini. Adanya gawai pengawas membuat pergerakan untuk kabur menjadi terhambat terutama ketika telah mencapai pintu penghubung. Apabila telah dapat keluar kembali melalui pintu penghubung pun harus melewati teka-teki labirin yang sebenarnya hanyalah jebakan tanpa jalan keluar. Tetap tidak ada celah untuk dapat kabur secara hidup-hidup. Maka

dari itulah jalan keluar terbaik ialah dengan menghancurkan seluruh kota.

Dengan menghancurkan seluruh kota, semua yang ada akan lenyap hampir tidak bersisa. Pusat yang menjadi penyebab mimpi buruk ini akan ikut lenyap juga. Dari pada hidup untuk dimanfaatkan sebagai kepentingan pribadi, lebih baik ikut lenyap dengan semua yang ada agar terbebas dari mimpi buruk yang terjadi. Kehancuran dibuat dengan menciptakan sebuah bom. Berbekal mengenai berbagai mineral yang ada di gua tempat persembunyian maka dirancanglah bom yang dapat menghancurkan seluruh kota.

Perancangan bom untuk dapat keluar dari mimpi buruk yang ada telah diputuskan. Setelah merancangnyanya dalam gua rahasia, maka bom siap untuk diledakkan. Pusat bom berada di bagian dalam gua yang menjadi sumber bahan baku. Secara otomatis, akan menimbulkan hulu ledak yang dahsyat. Efek ledakan akan merambat dari Menara Agung sebagai pusat kota hingga ke seluruh sudut kota yang ada di dalam dinding kubah pelindung. Tidak hanya seluruh kota saja yang hancur, namun juga dinding kubah pelindung akan hancur karena efek ledakan yang besar.

Ledakan dahsyat yang telah terjadi tentunya melenyapkan seluruh bangunan serta sumber daya alam. Semuanya telah hancur hampir tidak ada yang bisa diselamatkan. Sebuah akhir dan inti dari distopia sebenarnya. Dinding kubah pelindung telah hancur. Menara Agung sebagai menara pusat yang mengatur, mengelola, dan mengembangkan sumber daya alam juga telah hancur. Kota bersama gawai layar interaktif serta cermin cembung konvergen sebagai pengawas juga telah lenyap. Tiang eksekusi serta teka-teki labirin juga sudah hancur. Semuanya hancur tak bersisa. Hampir tidak ada lagi yang dapat dimanfaatkan. Kebebasan telah diraih. Tidak ada lagi hukuman atas perbuatan yang dilakukan. Dinding kubah pelindung yang membatasi kota tersebut juga telah hancur. Sebuah kebebasan yang sesungguhnya. Tidak ada yang membatasi dan mengatur lagi. Akhir dari kota yang sempurna menjadi distopia.

Alur ini merupakan penutup sebagai akhir cerita. Kehancuran merupakan inti dari distopia. Kehancuran yang dapat memberikan sudut pandang baru yaitu kebebasan. Kehancuran inilah yang merupakan awal baru untuk membangun lebih baik lagi. Akhir cerita dari imajinasi distopia ini merupakan open ending. Penulis memberikan

narasi bahwa kehancuran sebagai kebebasan sehingga menghasilkan berbagai persepsi yang berbeda tentang keadaan kota yang akan terjadi lagi kedepannya.

### KESIMPULAN

Berdasarkan latar belakang yang ada, pemilihan judul “Imajinasi Distopia Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis” adalah karena ketertarikan terhadap sastra genre distopia yang memiliki berbagai sudut pandang terhadap berbagai fenomena sosial yang berkaitan dengan distopia seperti totaliter, dehumanisasi, dan defamiliarisasi. Imajinasi distopia yang hadir merupakan rangkaian cerita yang terdiri dari sepuluh karya yang tersusun atas alur pengenalan, pemunculan masalah, klimaks, resolusi, dan akhir. Cerita dimulai dari deskripsi dan latar belakang dari kota yang ada hingga muncul beberapa aturan yang menjadi pintu bencana dan klimaks cerita ialah peristiwa dehumanisasi hingga kehancuran yang menjadi resolusi dan akhir dari cerita.

Rangkaian karya ini dibuat menggunakan teknik seni grafis cetak dalam, yakni etching- *aquatint* dengan rumusan tahapan metode penciptaan David Campbell yang terdiri dari tahap *preparation*, *concentration*, *incubation*, *illumination* (AHA!), Dan yang terakhir ialah *verification/production*. Tahapan ini dimulai dari mempersiapkan materi mengenai distopia yang diperdalam melalui studi pustaka hingga pemusatan terhadap tema serta teknik seni grafis, lalu merancang tahapan alur dan merealisasikannya menjadi *storyboards* yang menjadi acuan sketsa hingga proses pembuatan matriks. Proses berkarya seni grafis khususnya teknik etching- *aquatint* ini memiliki banyak tahapan yang berurutan. Proses ini dilakukan mulai dari persiapan materi serta alat dan bahan, pembuatan sketsa, pengasaman, hingga akhirnya ialah proses pencetakan. Setiap proses yang dilakukan perlu dikerjakan dengan teliti, terlebih pada proses pengasaman, diperlukan ketepatan waktu untuk mengerjakannya. Hal ini tentunya tidak hanya berpengaruh pada hasil akhir karya, namun juga pada kehidupan sehari-hari untuk lebih teliti dan disiplin.

Selain itu, dalam proses berkarya, penulis menemukan potensi lain untuk dieksplor lebih jauh lagi baik dalam seni grafis atau bidang lainnya. Hal-hal yang dapat dieksplor dalam seni grafis terutama pada teknik *etching-aquatint* adalah mengenai penggunaan berbagai macam alat untuk mengoleskan *ground* seperti

Salsabila Yustiana, Alexander Nawangseto Mahendrapati: Imajinasi Distopia Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis

kuas cat air, kuas cat minyak atau ujung spidol yang menciptakan efek bentuk *tone* yang makin beragam sehingga memungkinkan untuk menggunakan benda lain untuk menciptakan beragam efek bentuk seperti cap tangan atau kaki, plastik, kain, dan sebagainya. Selain itu, tema ini dapat dikembangkan dalam bentuk lain seperti seni lukis, seni patung, *digital art*, hingga *music video*.

#### DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Booker, M. Keith. (1994). *Dystopian Literature: A Theory and Research Guide*. Greenwood Press.

Campbell, David P. (1977). *Take the Road to Creativity and Get Off Your Dead End*. Niles, Ill. : Argus Communication.

Laporan Penelitian/Jurnal Ilmiah:

Seyferth, Peter. (2018). *A Glimpse of Hope at thr End of the Dystopian Century: The Utopian Dimension of Critical Dystopias*.

Internet:

<https://koon.ru/id/socialnaya-antiutopiya-antiutopiya-kak-obosoblennyi-literurnyi/> diakses 25 Oktober 2022.