

SPIRITUALITAS SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI ILUSTRASI *DARK ART*

Ahmad Faiz Fuady Pramodana, Triyono Widodo, Abdul Rahman Prasetyo*

Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: prasetyo.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v4i62024p576-590

Kata kunci

spiritualitas

gambar ilustrasi

Dark Art

stigma buruk masyarakat

Abstrak

Spiritualitas dalam diri manusia sangat penting karena dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang. Melalui spiritualitas, seseorang dapat mengenali sifat baik dan buruk, serta memperoleh pengalaman dalam proses mencari makna, tujuan, moralitas, dan kesejahteraan. Hal ini mencakup hubungan dengan diri sendiri, orang lain, realitas kehidupan, dan hubungan antara manusia dengan Tuhannya. Meskipun spiritualitas yang baik dapat diperoleh dengan mempelajari ilmu agama, stigma buruk dari masyarakat sering menjadi hambatan utama, terutama bagi mereka yang memiliki penampilan yang terkesan urakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi proses penciptaan karya ilustrasi *Dark Art* yang terinspirasi dari pengalaman spiritualitas penulis. Metode yang digunakan adalah metode penciptaan Gustami, yang terdiri dari tiga tahap: eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Hasilnya adalah enam ilustrasi *Dark Art* yang digambar secara manual menggunakan pensil putih di atas kertas hitam. Karya seni ini bersifat kontemporer dan cenderung horor, namun mengandung nilai-nilai kehidupan, pesan moral, serta makna dan tujuan hidup. Melalui karya-karya ini, penulis ingin menunjukkan bahwa ilustrasi *Dark Art* tidak selalu bermakna negatif, dan bahwa ada pesan mendalam yang bisa disampaikan melalui estetika yang gelap dan intens. Dengan demikian, penulis berusaha mengubah persepsi publik terhadap seni *Dark Art* dan memperluas pemahaman serta apresiasi terhadap jenis seni ini. Karya-karya ini tidak hanya mencerminkan perjalanan spiritual penulis, tetapi juga mengajak penonton untuk merenungkan kembali makna dan tujuan hidup mereka sendiri, terlepas dari penampilan atau stigma sosial yang ada.

1. Pendahuluan

Spiritualitas sebagai kebutuhan paling mendasar bagi setiap manusia dalam menentukan jalan hidup. Spiritualitas sendiri berasal dari sebuah kata "spiritus" diambil dalam bahasa latin yang memiliki makna "nafas kehidupan". Secara garis besar spiritualitas merupakan suatu cara untuk menjadi (being) dan mengalami (experiencing) yang memiliki ciri-ciri dari nilai-nilai tertentu yang tampak dari diri sendiri, keluarga, maupun dari orang lain (Amir & Lesmawati, 2016). Spiritualitas dan agama mempunyai makna yang berbeda, agama diartikan sebagai sesuatu yang terstruktur, tradisional, dan melembaga, sementara spiritualitas cenderung bersifat non-tradisional dan individualistis (Melani, & Nadiatul, 2022). Akan tetapi, kedua hal tersebut memiliki hubungan yang sangat berkaitan erat dengan berbagai macam aspek kehidupan, seperti aspek kognitif, perilaku, emosional, interpersonal dan juga psikologis yang sama-sama akan membentuk sebuah pendekatan holistik dalam tujuan memahami individu. Tentu semua konsep yang dihasilkan tersebut merupakan buah dari beberapa penelitian yang banyak membahas mengenai spiritualitas dalam pengaruhnya terhadap kehidupan manusia (Ghufon, 2017).

Keberadaan individu atau kelompok dengan penampilan yang serba hitam, rambut gondrong, perokok, bertato, dan penyuka music metal cenderung dinilai buruk oleh orang lain. bermasyarakat, seorang individu atau kelompok tersebut merasakan kesulitan dan kegelisahan

tersendiri saat menempuh kehidupan yang dijalani. Karena stigma yang muncul di kalangan masyarakat cenderung ke arah yang negatif. Penampilan yang terlihat urakan akan dianggap sebagai orang yang tidak berilmu dan bahkan akan dianggap sesat, penyembah setan dan tidak percaya akan adanya Tuhan (Mochamad et al., n.d.). Tidak hanya dari penampilan, setiap individu mempunyai sifat baik dan buruk dalam dirinya. Segala perbuatan selalu mempunyai niat dan perbuatan itu dinilai sesuai dengan niatnya. Berdasarkan petunjuk tersebut, maka penilaian baik dan buruk sifat manusia tidak semata-mata ditentukan berdasarkan amal perbuatan yang nyata saja, tetapi lebih dari itu adalah niatnya (Rustiawan, 2019). Menentukan sifat baik dan buruk dalam Islam sendiri yaitu dari segi cara melakukan perbuatan itu. Seseorang yang berniat baik, tapi dalam melakukan menempuh cara yang salah, maka perbuatan tersebut dipandang tercela. Selain itu perbuatan yang dianggap baik dalam islam adalah perbuatan yang sesuai dengan petunjuk Al-Quran dan sunnah sedangkan perbuatan yang buruk adalah perbuatan yang bertentangan dengan keduanya. Namun demikian, Al-Qur'an dan sunnah bukanlah ajaran yang eksklusif dan tertutup. Kedua sumber tadi bersifat terbuka untuk menghargai bahkan menampung pendapat akal pikiran, adat istiadat dan sebagainya yang dibuat oleh manusia (Rustiawan, 2019). Manusia terdorong untuk mencari kebenaran yang mencakup kebenaran filosofis maupun kebenaran ilmiah dengan adanya kerjasama dengan orang lain (Noor, 2018). Dimana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja setiap orang bisa belajar agama Islam, karena ulama bukan satu-satunya sumber untuk mendapatkan pengetahuan tentang keagamaan (Ghofur, 2019). Salah satu pendukung yaitu teman sekitar yang mengerti akan kondisi sebenarnya. Pada saat remaja atau dewasa, pengaruh teman sangat besar dalam ikut andil dalam perjalanan hidup (Alhally, 2020). Setiap orang memiliki tingkat kenyamanan tersendiri dalam mencari ilmu tentang agama. Dari pendekatan dengan mengembangkan ilmu agama Islam, terutama dalam segi menerima dakwah orang lain. Sebagai individu yang ingin berubah kearah yang lebih baik pasti bisa merasakan nikmat dan ketidakcocokan atas apa yang didengar ataupun yang dilihat dari orang lain. Bisa membedakan mana dakwah atau omongan yang dirasa keras dan mana yang dirasa lembut dari segi penyampaiannya. Setiap kali cara kasar dilakukan, ketidak tenanganlah yang dirasakan. Sebaliknya, jika cara lembut yang digunakan, maka ketenangan dan kedamaianlah yang akan ditemukan dalam hati dan pikiran (Baidowi, 2015).

Terlepas dalam hal ini penulis ingin mengangkat masalah yang selama ini dirasakan sendiri dan mungkin dirasakan juga oleh beberapa orang yang mengalami hal yang sama yaitu tentang spiritualitas. Konsep awal penulis ingin mengangkat tentang spiritualitas karena maknanya yang sama dengan kata "Hijrah" (Furqon & Busro, 2017). Dikarenakan diri sendiri masih banyak kekurangan dalam pemahaman soal Agama islam itu sendiri, dan dalam caranya mengambil jalan yang berbeda dari orang lain, maka dari itu kata Spiritual dirasa cocok digunakan untuk pembahasan ini. Perasaan takut atas ketidaktahuan perihal ilmu agama Islam dan aturan-aturan yang ada di dalamnya (Azzam & Meiji, 2023). Penulis sangat tertarik dalam menanggapi masalah manusia yang dalam dirinya sendiri memiliki penampilan yang terlihat urakan, sifat buruk, gelap, takut tentang spiritualitas yang sedang dialami dengan mengangkat sisi gelap dalam realita yang sebenarnya (Nasruddin, 2020). Disamping itu juga tiap manusia mempunyai tingkat kenyamanan tersendiri dalam mempelajari tentang Agama yang dianutnya, terutama di Agama islam sendiri, ada yang nyaman karena menerima dakwah atau penyampaian dengan cara keras, ada juga yang nyaman dengan cara santai, lembut, akan tetapi tetap tidak menyimpang dari ajaran yang sebenarnya. Akan tetapi dalam Islam sendiri memang tidak diperbolehkan untuk menyebarkan ilmu soal agama dengan kekerasan (Baidowi, 2015). Mengacu pada permasalahan diatas maka penulis tertarik melakukan penciptaan karya seni Ilustrasi *Dark Art*. Ilustrasi sendiri merupakan sebuah gambar yang menjelaskan suatu peristiwa atau kejadian, sehingga pembaca dapat memahami isi dan kesan dari visual yang diciptakan (Langga et al., 2021). Karya

seni ilustrasi dengan menggunakan teknik menggambar manual di atas kertas hitam yang cenderung menyajikan gambar kontemporer yang tidak melulu menyajikan keindahan bentuk dan warna (Kharismawan & Ardana, n.d.). Hal yang lebih mendalam mengenai bagaimana manusia memahami tentang spiritualitas itu sendiri terutama dalam segi agama yang mempunyai pesan dan kritik sosial. Diharapkan dapat memberi pesan bagi pengamat, kalau karya seni yang memvisualkan tentang kengerian suatu objek dengan tema yang bersifat horror dan gelap serta misterius itu tidak semuanya mempunyai makna yang buruk (Rahmat et al., 2019).

Berdasar dari latar belakang di atas proses berkarya seni memiliki banyak faktor yang mempengaruhi seorang seniman, biasanya adalah lingkungan sekitar, dari lingkungan sebagai sumber inspirasi, objek berkarya. Maka dari itu banyak seniman melaksanakan studi dan pengamatan terhadap konsep dan karya seniman lain, hal itu tidak lain dilakukan guna memperbanyak pengalaman estetik, referensi visual dan ide yang tentunya membantu. Mendalami gaya pribadi dalam penciptaan karya juga sangat penting, dikarenakan setiap individu memiliki cara masing-masing yang unik, penguasaan alat dan media yang sesuai dengan kepribadian dari setiap individu dalam menggambarkan objeknya (Widodo, 2020). Kreatif menjadi orang lebih terbuka terhadap permasalahan, mampu mengembangkan dirinya secara internal. Apa lagi kreatifitas sebagai wujud kesadaran pada nilai agama, dengan kemampuan spiritualitas ini seseorang sangat peduli terhadap masalah sosial (Wiratno, 2018).

Penciptaan ini memiliki tujuan sebagai berikut: (1) untuk menuangkan ide gagasan dalam bentuk karya seni ilustrasi yang bertemakan tentang spiritualitas, (2) memberi pesan dan kritik sosial tentang stigma masyarakat untuk tidak memandang orang lain hanya dari luarnya saja, (3) sebagai sarana menumbuhkan kesadaran masyarakat akan pentingnya nilai-nilai tentang spiritualitas dalam kehidupan, (4) sebagai sarana menumbuhkan kesadaran masyarakat bahwa karya seni ilustrasi *Dark Art* yang terlihat menyeramkan dan terkesan horor itu tidak semuanya mempunyai makna yang buruk.

2. Metode

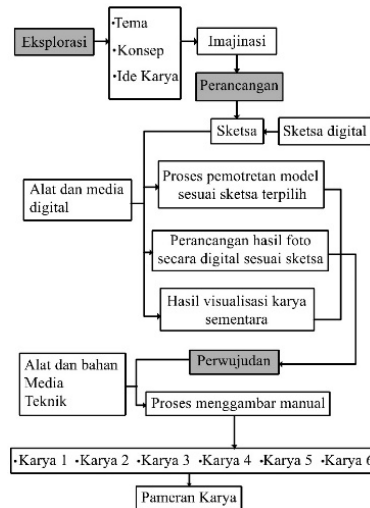
Pada penelitian penciptaan kali ini metode yang digunakan pada proses penciptaan karya seni ini adalah metode Gustami karena dianggap sesuai, mudah dipahami, dan membantu penulis dalam proses penciptaan karya seni ilustrasi. Menurut Gustami (2004), melahirkan sebuah karya seni secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, objek gambar, media, dan teknik), perancangan (rancangan desain karya), dan perwujudan (pembuatan karya). Adapun penjelasan mengenai tahapan-tahapan proses penciptaan menurut Gustami yang dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut (Gambar 1).

2.1. Penjelasan Tahapan Metode Penciptaan

Tahap eksplorasi merupakan upaya dalam menemukan ide atau gagasan bisa juga sumber inspirasi. Pada tahap ini beberapa hal dilakukan oleh penulis seperti eksplorasi objek, subjek, alat, bahan, dan media yang akan digunakan. Adapun eksplorasi Teknik yang akan dipakai pada saat proses berkarya. Pencarian sumber informasi mengenai tema yang akan diangkat sebagai landasan dalam berkarya yaitu dengan mengumpulkan informasi terkait spiritualitas melalui kajian pustaka.

Tahap berikutnya adalah tahap perancangan. Pada tahapan ini penulis melakukan praktik dalam proses kreasi artistik, meliputi: a) melakukan percobaan bahan alternatif yang sesuai dengan ekspresi cipta seni yang dikehendaki; b) melakukan beberapa percobaan yang sesuai dengan ekspresi cipta seni yang diinginkan; c) mencoba beberapa alternatif alat yang sesuai

dengan ekspresi cipta yang dirancang; d) menggali konsep visual/tata susun. Pada tahap ini menghasilkan sketsa kasar sebagai representasi proses awal mendapatkan rancangan umum untuk dilanjutkan penulis pada tahapan selanjutnya pada penciptaan karya seni ilustrasi *Dark Art*, penulis menghasilkan gambar sketsa kasar karya menggunakan media digital untuk mempermudah proses tersebut. Dilanjut dengan melakukan proses pemotretan model sesuai sketsa yang terpilih, kemudian dilanjut dengan proses pemvisualan sementara pada media digital untuk menemukan gambaran yang sesuai dengan ide dan konsep sebelumnya.



Gambar 1. Metode penciptaan dari Ghustami

Tahap terakhir adalah perwujudan. Tahap perwujudan merupakan proses memvisualisasikan ide atau gagasan ke dalam suatu medium dengan memanfaatkan media tertentu (bahan, alat, dan teknik). Dengan mempertimbangkan hasil eksplorasi dan perancangan yang telah dilakukan dilanjutkan dengan sketsa yang dipilih dan hasil visual dari proses perancangan akan diwujudkan menjadi karya yang sebenarnya. Tahap perwujudan meliputi beberapa kegiatan seperti menyiapkan alat, bahan, media, proses pembuatan karya, dan proses finishing. Proses dalam perwujudan karya terus dilakukan dengan menggunakan teknik dan gaya pribadi penulis. Kemudian selanjutnya mulai mewujudkan enam buah karya sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan. Pada tahapan ini, tidak menutup kemungkinan akan adanya perubahan bentuk pada karya akibat munculnya ide baru ditengah proses berkarya yang dirasa lebih baik sehingga hasil karya akan lebih sempurna untuk dipamerkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Sebelum memulai untuk menciptakan sebuah karya seni dapat dilakukan dengan penggalan ide. Spiritualitas dan religiusitas memiliki kesamaan arti membantu individu memahami berbagai hal tentang kehidupan. Tetap kerangka untuk memahami kedua hal tersebut memiliki perbedaan. Religiusitas terdapat dasar-dasar teologi, panduan dari agama untuk memahami. Sementara spiritualitas tidak terdapat panduan-panduan tersebut, akan tetapi lebih bersifat personal bagi tiap individu (Amir & Lesmawati, 2016).

Istilah gambar ilustrasi sendiri merupakan suatu gambar yang dibuat dengan elemen rupa yang bertujuan untuk memperjelas suatu cerita atau teks melalui visual yang diciptakan (Langga et al., 2021). Sedangkan untuk karya seni ilustrasi *Dark Art* sendiri yaitu Sebuah karya seni yang memvisualkan bentuk dari ide dan konsep yang telah dibuat kemudian dibuat menjadi sebuah karya seni dalam bentuk gambar atau karya seni yang lain yang terlihat gelap, menyeramkan, dan misterius yang tidak menyajikan tentang keindahan sebuah bentuk dan warna dalam

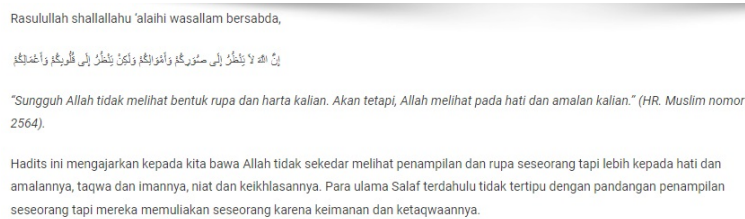
berkarya seni (Mochamad et al., n.d.). Berkaitan dengan hal ini penulis memilih karya seni ilustrasi *Dark Art* yang menggambarkan tentang spiritualitas itu sendiri. Karya seni ilustrasi *Dark Art* ini lebih sesuai untuk mengungkapkan emosi serta kondisi subjektif seseorang, sehingga penggambaran lebih mudah diciptakan.

3.1. Tahap Eksplorasi

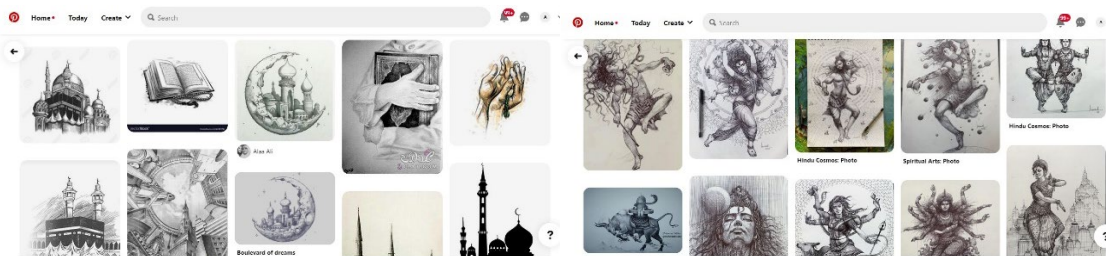
Tahap eksplorasi merupakan tahap mencari dan mengumpulkan ide gagasan dari beberapa sumber inspirasi untuk dijadikan sebuah konsep. Pengalaman penulis dalam perjalanan hidup. Mengangkat isi kandungan dari kutipan ayat suci Al Qur'an, hadist-hadist dan membaca tentang spiritualitas yang telah dikaji sebagai sumber inspirasi penciptaan karya seni ilustrasi. Tidak luput juga mencari referensi gambar dari berbagai sumber. Perenungan dan pengkajian ulang sumber rujukan dan hadist-hadist tersebut juga dilakukan penulis untuk menentukan materi yang diangkat sebagai konsep karya. Mengembangkan imajinasi secara luas tentang penciptaan karya seni guna mendapatkan ide kreatif dan inovatif mengenai Spiritualitas sebagai sumber inspirasi penciptaan karya seni ilustrasi diwujudkan dalam sketsa karya sebagai gambaran atau rancangan dasar dari sebuah karya seni ilustrasi *Dark Art* yang akan diwujudkan. Penguasaan gambar secara objektif akan memberikan pengetahuan secara detail tentang subjek dan menghasilkan imajinasi untuk berkarya seni (Witabora, 2012). Penulis juga mencari berbagai referensi tentang objek dan subjek yang akan dimunculkan ke dalam karya nantinya. Media berkarya dan Teknik dari seniman referensi juga sangat berpengaruh untuk pembuatan karya ilustrasi ini.



Gambar 2. Penggalan informasi (Sumber: Simbol 'Witchcraft' dan hubungannya dengan 'Sacred Geometry')



Gambar 3. Penggalan informasi (Sumber: kutipan hadist tentang sadar diri)



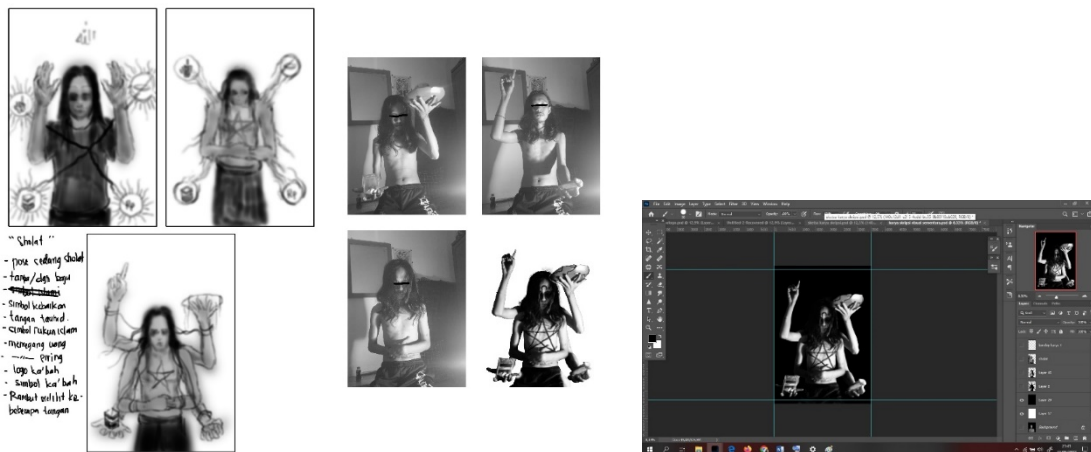
Gambar 4. Pencarian konsep dan pose (Sumber: pinterest.com/faiz)



Gambar 5. Pencarian referensi ide dan konsep



Gambar 6. Pencarian referensi ide dan konsep dari seniman referensi (Sumber : karya Jono Dry)



Gambar 7. Proses pembuatan sketsa, pemotretan model, dan pemvisualan sementara dengan menggunakan media digital

3.2. Tahap Perancangan

Pada tahap perancangan, Pada tahap ini penulis membuat beberapa sketsa berdasarkan sumber ide yang didapat pada tahap eksplorasi. Pembuatan sketsa dengan teknik menggambar digital menggunakan *software Adobe Photoshop* untuk mempermudah dalam pengerjaannya. Perancangan sketsa bisa dilakukan berulang-ulang untuk menciptakan ciri khas dalam gaya

menggambar ilustrasi. tahapan visualisasi konsep dan ide gagasan yang sudah matang ke dalam medium dan teknik yang sudah dipilih. Sketsa yang terpilih pada tahap sebelumnya akan dilanjutkan dengan perwujudan visualisasi sementara dengan memotret diri sendiri sebagai subjek sesuai dengan sketsa sebelumnya. Juga untuk mencari komposisi terbaik untuk diwujudkan menjadi sebuah karya seni ilustrasi. Kemudian dilakukan perancangan visual sementara dengan menggunakan *software Adobe Photoshop* guna mencari visualisasi yang diinginkan.

3.3. Tahap Perwujudan

Pada tahap terakhir ini, hasil pemvisualan sementara dari proses perancangan sebelumnya dilanjutkan dengan pengekseskuan ke media yang sudah disiapkan sebelumnya. Pada tahap ini adalah menggambar ulang gambar di media kertas hitam. Pada tahap perwujudan sangat dibutuhkan pengetahuan dan pemahaman teknik berkarya sesuai dengan media yang digunakan untuk mewujudkan karya guna mendapat hasil karya yang sebaik mungkin (Maulana, 2019). Langkah pertama dalam tahap ini adalah (1) menyiapkan alat, bahan, dan media yang akan digunakan; (2) Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan sketsa pada media kertas hitam dengan menggunakan pensil warna putih; (3) Setelah sketsa dengan pensil putih selesai, kemudian sketsa digambar untuk kedua kalinya menggunakan pensil warna hitam, agar nanti sketsa awal tidak berubah atau hilang pada saat proses selanjutnya; (4) Setelah sketsa sudah terbentuk, selanjutnya adalah mengeblok bagian sketsa dengan mengarsir tipis menggunakan pastel putih untuk bagian yang luas dan pensil konte untuk bagian yang kecil; (5) Kemudian dilanjut dengan proses menghaluskan arsiran menggunakan dusel; (6) Proses selanjutnya adalah mengarsir kembali untuk bagian gelap terangnya menggunakan pensil konte putih dan hitam, kemudian kembali digosok untuk memperhalus, dan memberikan efek gradasi pada gambar; (7) Setelah bagian bayangan dan arah datangnya cahaya sudah terbentuk, langkah selanjutnya yaitu memperjelas bagian detail-detail pada gambar menggunakan pensil warna yang lebih kuat dan tegas pada gambar; dan (8) Kemudian adalah proses akhir yaitu dengan melihat kembali karya yang sudah jadi, melihat apa benar-benar sudah sesuai, dan apakah masih ada yang kurang pada karya tersebut. Terkadang munculnya ide baru di tengah proses perwujudan memungkinkan adanya perubahan bentuk pada karya sehingga sedikit berbeda dari sketsa awal. Hal seperti itu wajar dilakukan agar dapat mencapai hasil akhir yang lebih baik.

3.3.1. Alat, media, dan teknik

a) Kertas Hitam *Canson*

Secara umum pemanfaatannya dalam konteks seni rupa digunakan dalam pendekatan konvensional sebagai bahan lembaran yang sering digunakan untuk menggambar (*drawing*) (Rikrik Kusmara, 2019). Penulis menggunakan media kertas hitam dalam penciptaan karya ilustrasi *Dark Art* dikarenakan memiliki karakter yang dramatis, elegan, dan kuat untuk mewujudkan ide kreatif, penggambaran objek, dan penerapan teknik pada hasil karya nantinya. Tidak banyak juga yang memakai kertas hitam untuk memvisualkan karya karena kebanyakan memakai kertas yang berwarna putih. Oleh karena itu, kertas hitam dirasa sangat cocok bagi penulis sesuai dengan tema yang akan diangkatnya.

b) Pensil warna putih, hitam, dan merah (*Derwent dan Faber Castell*)

Pensil warna adalah alat pertama yang digunakan penulis dalam menggambar pada media kertas. Pensil warna memiliki karakter yang tipis, kuat, tegas yang cocok digunakan untuk menggambar bagian detail dan bagian finishing.

c) Pensil *Conte* warna hitam dan putih

Pensil jenis ini biasanya terbuat dari arang, mempunyai beberapa karakteristik seperti soft, medium, dan hard. Kelebihan dari pensil arang ini adalah dapat diruncingkan, sehingga dapat

dipakai untuk membuat garis-garis detail maupun arsiran yang kemudian digosok untuk menghasilkan goresan yang halus. Pensil arang putih digunakan untuk membuat sketsa awal, membuat arsiran tipis untuk menentukan bagian terangnya. Kemudian pensil arang hitam digunakan untuk mempertegas bagian gelap.

d) Pastel warna putih

Pastel adalah batangan pigmen warna. Tingkat ketebalan dan kepekatan warna lebih jelas daripada grafit. Kebanyakan digunakan untuk mengeblok suatu area yang berukuran besar. Kelebihan lainnya juga mudah untuk digosok untuk menimbulkan efek gradiasi.

e) Penghapus

Merupakan medium untuk menghapus atau mengangkat guratan-guratan yang dihasilkan pensil atau medium serupa.

f) Dusel/*blendingstump*

Merupakan alat menggambar yang terbuat dari serbuk kertas yang dipadatkan. Digunakan untuk menggosok arsiran kasar sehingga mendapatkan hasil yang lebih halus.

3.3.2. Corak

Perwujudan dalam menggambar ilustrasi *Dark Art* menggunakan corak/gaya surealis. Seni surealis sering tampil tidak logis, penuh fantasi, dan sesuai dengan proses pemikiran yang ingin diekspresikan penulis (Angriawan, n.d.).

3.3.3. Teknik

Teknik merupakan proses pengaplikasian alat dan bahan (kering atau basah) yang digunakan ke dalam sebuah media ilustrasi. Sedangkan untuk karya saya memakai teknik dusel (gosok) dan teknik arsir dengan menggunakan pensil, pastel, *paperstump*/dusel (Tien, 2019).



Gambar 8. Alat, bahan, dan media



Gambar 9. Proses menggambar sketsa, detail, dan penyelesaian

Tiga tahapan penciptaan yang telah dilakukan penulis yaitu tahap eksplorasi, perencanaan, dan perwujudan menghasilkan enam karya ilustrasi yang terinspirasi dari Perjalanan Spiritualitas. Enam karya lukis tersebut dianggap telah sesuai dengan ide gagasan yang ingin disampaikan penulis mengenai makna dalam spiritualitas. Berikut adalah pembahasan dari tiap karya ilustrasi yang dihasilkan.

1) Karya 1



Judul: Sadar Diri

Ukuran: 30 x 42 cm

Media: Pensil warna putih dan merah, arang putih diatas kertas hitam

Tahun: 2022

Gambar 10. Karya 1

Sadar diri akan segala perbuatan yang dinilai tidak baik merupakan proses awal mulanya perjalanan spiritual. Karena pada dasarnya manusia memiliki sifat baik dan buruk dalam dirinya. Di dalam suatu hadist nabi SAW bersabda: "segala perbuatan selalu mempunyai niat dan perbuatan itu dinilai sesuai dengan niatnya" (HR. Bukhari-Muslim). Objek utama dalam karya ilustrasi ini adalah portrait diri sendiri yang tidak memakai baju menggambarkan kesucian manusia di awal kehidupan di dunia. Juga bisa diartikan belum bisa berpakaian dengan baik sesuai aturan yang berlaku sebagai seorang muslim. Pada bagian kepala terdapat 2 tanduk yang salah satunya sudah terputus menggambarkan seperti perilaku setan yang perlahan mulai patah seiring berjalannya waktu. Pada bagian wajah sebelah kanan yang terlihat seperti tercabik-cabik, atau bisa dibilang seperti meleleh memperlihatkan bentuk asli dari tubuh kita yang sejatinya semuanya sama. Bagian anggota tubuh lainnya juga terlihat pada bagian telinga, mata, kedua tangan, mulut, yang tertarik keluar mempunyai makna bahwa sumber perilaku buruk yang terlihat pada bagian tersebut. Perlahan perilaku buruk mulai menghilang dengan kesadaran diri bahwa perilaku atau perbuatan yang dilakukan berakibat buruk bagi diri sendiri maupun orang lain.

Sumber gagasan pada karya ini berasal pada sumber rujukan, hadist-hadist, serta ayat-ayat Al Qur'an. Pemilihan sosok figur diri sendiri sebagai objek utama didasari dari pengalaman pribadi penulis yang ingin lebih tau di dalam dirinya sendiri, ingin mengenal diri sendiri, ingin merubah diri sendiri ke arah yang lebih baik.

Pemilihan media berwarna hitam dan memakai peralatan yang berwarna putih mempunyai arti kenyamanan, keras, dramatis, juga kesucian. Dengan sedikit perpaduan warna merah pada bagian terpilih menambah kesan horror dan menakutkan yang bertujuan untuk siapa saja yang melihat diharapkan takut untuk tidak berbuat buruk, agar tidak tergesa-gesa dalam melakukan setiap perbuatan entah itu baik atau buruk.

2) Karya 2

Sumber gagasan pada karya kedua ini adalah tentang makna spiritualitas yang diangkat sebagai tema merupakan kegelisahan yang muncul saat mempelajari agama dikarenakan selalu memandang buruk orang lain dari luarnya saja. Dalam Islam, menentukan sifat baik dan buruk yaitu dari segi cara melakukan perbuatan itu. Seseorang yang berniat baik, tapi dalam melakukan menempuh cara yang salah, maka perbuatan tersebut dipandang tercela.



Judul: Diam
Ukuran: 30 x 42 cm
Media: Pensil warna putih dan merah, arang putih diatas kertas hitam
Tahun: 2022

Gambar 11. Karya 2

Pada *figure* manusia dengan mulut tertutup menggambarkan lebih baik diam apabila sedang berdiskusi tentang ilmu agama dengan orang yang tidak akan mendengarkan pendapat dari kita yang terlihat menyimpang dikarenakan beda pemahaman. Ditambah dengan kedua tangan tambahan, sebelah kanan yang memegang bunga matahari yang melambangkan hal-hal baik yang tepat diatas dada sebelah kiri yang bisa diartikan niat paling dalam. Kemudian satu tangan lagi yang memegang kepala menggambarkan ilmu yang selama ini didapat masih belum sesuai dengan kebanyakan orang dan ketika mau menjalankannya masih dipandang salah oleh beberapa orang yang “sudah paham ilmu atau aturan soal agama”. Seseorang yang sudah mempunyai niat baik masih tetap dianggap salah dikarenakan sudah melihat perbuatan terlebih dahulu dibandingkan mengenali terlebih dahulu dengan orang yang melakukan perbuatan tersebut. Maka tinggalkanlah perdebatan tersebut dan memilih diam kemudian mencari orang-orang yang tepat untuk diajak berdiskusi maupun belajar tentang agama Bersama-sama.

3) Karya 3



Judul: Keburukan
Ukuran: 30 x 42 cm
Media: Pensil warna putih dan merah, arang putih diatas kertas hitam
Tahun: 2022

Gambar 12. Karya 3

Penampilan yang terkesan urakan selalu dipandang negative oleh masyarakat secara umum. Karya ilustrasi ini menggambarkan stigma masyarakat yang cenderung memandang rendah orang-orang yang berpenampilan seperti itu. Penggambaran tangan yang sedang menunjuk ke bawah mempunyai makna tidak setara, memandang orang lain rendah apabila tidak mempunyai ilmu yang sepadan dengannya. Visualisasi wajah manusia yang merupakan wajah dari penulis itu sendiri ditambah dengan terlihatnya tengkorak didalamnya mempunyai arti karena sadarnya diri sendiri dengan segala kekurangan yang dimiliki dan tetap tersenyum dengan apapun cobaan serta makian yang dialami. Segala cobaan yang dialami akibat dari orang-orang yang telah menilai negatif soal

penampilan tetap menjadi semangat untuk terus melakukan perbuatan baik dengan niat yang baik juga. Pemilihan media kertas hitam dengan menggunakan warna putih dan sedikit warna merah yang menunjukkan segala hal-hal negative yang telah dialami, warna putih juga menunjukkan untuk jangan pernah lelah untuk menemukan kebenaran tersebut.

4) Karya 4



Judul: Guru
Ukuran: 30 x 42 cm
Media: Pensil warna putih dan merah, arang putih diatas kertas hitam
Tahun: 2022

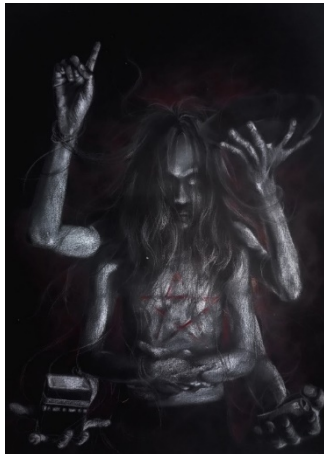
Gambar 13. Karya 4

Pada karya ke empat ini berkonsep pada perjalanan hidup yang sudah dilalui selama ini dalam proses spiritual itu sendiri. Pemvisualan subjek manusia menghadap belakang dengantangan memeluk ke bagian belakang tubuh diibaratkan seperti memperlihatkan beban yang selama ini dialami. Untuk objek ketiga wajah manusia yang merupakan teman-teman terdekat dari penulis. Ketiga orang tersebut sangat berpengaruh bagi kehidupan penulis dikarenakan mereka yang sangat paham dengan pribadi penulis. Mempunyai banyak kesamaan serta sefrekuensi dalam pemahaman. Ketiga orang tersebut ditampilkan dengan wajah horror dan menyeramkan dikarenakan ingin menunjukkan penampilan luarnya yang seram sedangkan aslinya mereka bertiga ini memiliki ilmu tentang agama yang baik. Kemudian visual dari mata satu dibelakang kepala merupakan arti dari subjek manusia yang menghadap belakang yang berarti percaya dengan ketiga orang teman tersebut dapat merubahnya ke arah yang lebih baik dari sebelumnya dikarenakan satu pemikiran atas apa yang dilihat. Latar belakang dengan warna hitam dan putih mempunyai kesan penampilan yang menyeramkan, tetapi sejatinya penampilan itu hanyalah cover dari penulis yang membua dirinya sangat nyaman tanpa adanya paksaan dari orang lain bahwa mencari ilmu harus indah dan rapi.

5) Karya 5

Selain memperbaiki perilaku dan penampilan yang terlihat buruk ataupun tidak layak. Dalam perjalanan mencari ilmu juga jangan sampai meninggalkan kewajiban untuk shalat. Dalam karya ilustrasi ini menggambarkan seorang manusia yang mempunyai tambahan tangan yang berjumlah empat, mempunyai arti bahwa dalam shalat itu sendiri secara tidak sadar juga sekaligus melaksanakan ke lima rukun Islam. Pertama visualisasi tangan menunjuk ke atas yang merupakan syahadat, bahwa dalam shalat kita selalu membaca dua kalimat tersebut. Kedua visual dari tangan yang melipat diatas perut mengibaratkan shalat itu sendiri. Ketiga puasa, dalam karya ini tunjukan dengan tangan yang memegang piring yang mempunyai arti bahwa ketika shalat kita tidak diperbolehkan makan dan minum. Keempat zakat, dalam shalat kita juga melakukan zakat itu sendiri diibaratkan dengan menzakatkan waktu dari segala urusan duniawi

untuk melaukan ibadah shalat. Kelima naik haji, pada saat melakukan shalat kiblatnya adalah Ka'bah, sama halnya dengan menunaikan ibadah haji yang kiblatnya juga Ka'bah.

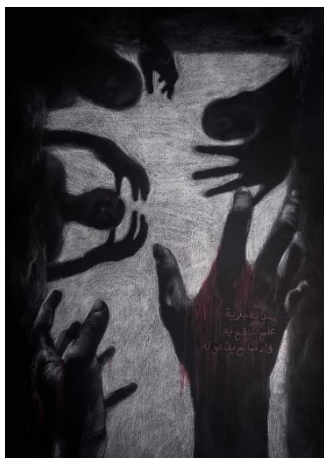


Judul: Shalat
Ukuran: 30 x 42 cm
Media: Pensil warna putih dan merah, arang putih diatas kertas hitam
Tahun: 2022

Gambar 14. Karya 5

Pemvisualan simbol bintang di dada merupakan simbol dari islam, simbol cahaya kehidupan, simbol kebenaran dan apabila simbol itu sudah dibalik seperti pentagram akan berubah juga makna dari simbol bintang tersebut. karena kalau simbol bintang tersebut dibalik bisa saja orang lain memaknai dengan penyembah setan. Maka dari itu dipilihlah simbol bintang yang merupakan kekuatan kebenaran dalam mencari kebenaran sejati dalam hidup itu sendiri.

6) Karya 6



Judul: Amal Saleh
Ukuran: 30 x 42 cm
Media: Pensil warna putih dan merah, arang putih diatas kertas hitam
Tahun: 2022

Gambar 15. Karya 6

Karya terakhir berjudul Amal. Karya ilustrasi terakhir ini mengisyaratkan bahwa semua yang bernyawa pasti akan mati. Dua tangan yang berada dalam liang lahat seakan-akan meminta pertolongan. Tiga orang yang menggambarkan orang-orang terdekat selama berada di dunia. Kemudian pada tangan kanan terdapat lafadz "Sodaqotin jariyatini au ilmi yuntafau bihi au waladi salih yad' u lahu" yang mempunyai makna "sedekah yang berlaku terus menerus, pengetahuan yang bermanfaat dan anak sholeh yang mendoakan." Pada Surat Al-Ankabut ayat 57 yang mempunyai makna "Setiap yang bernyawa akan merasakan mati. Kami akan menguji kalian dengan keburukan dan kebaikan sebagai cobaan. Dan hanya kepada Kamilah kalian dikembalikan." Visualisasi kedua tangan yang sedang meminta pertolongan dan dihadapkan dengan tiga orang yang sedang menengok ke bawah liang lahat, seakan-akan ketiga orang tersebut tidak bisa berbuat banyak. Begitu juga dengan kedua tangan manusia yang sudah

berada di dalam liang lahat akan tetapi di salah satu tangan tertulis lafadz yang ikut serta dibawa ke liang lahat. Karena dalam lafadz itulah yang mempunyai arti tentang tiga amalan yang terus mengalir walaupun kita sudah mati. Warna hitam yang berasal dari kertas itu sendiri melambangkan kehororan dan kengerian pada saat sudah berada di liang lahat. Karena kalau sudah meninggal sudah tidak bisa meminta pertolongan kepada siapapun, dan harus mempertanggungjawabkan semua amal baik dan buruk selama hidup di dunia, selain itu hanya bisa berharap ampunan dari Allah SWT.

Ide gagasan dalam karya ilustrasi ini berawal dari keinginan penulis untuk mengenalkan proses perjalanan spiritualitas dalam kehidupan untuk mencari ilmu agama. Akan tetapi dengan adanya lika-liku dalam proses pencarian kebenaran tersebut terhambat dengan adanya stigma buruk dari masyarakat yang menilai orang dari penampilan luarnya saja. Dimulai dari menentukan niat yang baik, memuliakan ilmu dengan cara menghormati orang lain, kesungguhan dalam belajar mencari ilmu, serta sikap yang harus dihindari dan yang seharusnya dimiliki. Spiritualitas dipilih sebagai judul dikarenakan untuk memilih judul dengan kata "hijrah" dirasa belum sesuai dikarenakan masih belum siap mental dan belum yakin sepenuhnya akan berubah dengan cepat. Maka dari itu pemilihan spiritualitas masih cocok dikarenakan sama-sama memiliki makna yang sama yaitu perjalanan dalam mencari kebenaran dan hubungan antara manusia dengan tuhan. Dari hal tersebut penulis ingin menyampaikan kembali nilai-nilai yang telah dipelajari dalam perjalanan spiritual dengan memvisualisasikan ke dalam karya seni ilustrasi *Dark Art*. Adanya harapan bahwa setiap manusia mempunyai hak untuk berubah ke arah yang lebih baik dengan cara yang dirasa nyaman, tanpa paksaan dari orang lain, dan ingin membuktikan tidak semua yang berpenampilan urakan dan berperilaku buruk itu semuanya mempunyai keburukan dari dalam diri maupun dari perbuatan tanpa mengenali terlebih dahulu yang bersangkutan. Proses pembuatan karya seni ilustrasi *Dark Art* ini menggunakan metode penciptaan dari Ghustami. Metode ini memiliki tiga tahap yaitu eksploasi, perancangan, dan perwujudan. Dalam tahap eksplorasi penulis mengkaji sumber-sumber rujukan tentang spiritualitas, mencari sumber-sumber referensi gambar dari seniman-seniman terdahulu untuk menentukan point-point yang akan diangkat menjadi sebuah karya seni ilustrasi *Dark Art*. Tahap perancangan, pada tahap ini penulis memvisualisasi konsep dan ide gagasan yang sudah matang menjadi sebuah sketsa, kemudian dilanjutkan dengan penmvisualan sementara secara digital. Tahap terakhir yaitu perwujudan, pada tahap ini penulis mengeksekusi hasil yang sudah diciptakan sebelumnya ke media kertas untuk membuat karya jadi yang diinginkan.

4. Simpulan

Penelitian ini menghasilkan enam karya ilustrasi yang terinspirasi dari perjalanan spiritualitas. Melalui ilustrasi-ilustrasi ini, penulis berusaha mengungkapkan kegelisahan yang muncul akibat stigma masyarakat terhadap perilaku dan penampilan yang dianggap tidak konvensional atau urakan. Selain itu, karya-karya ini juga bertujuan untuk mengubah persepsi publik tentang ilustrasi *Dark Art*. Meskipun sering dianggap menyeramkan dan mengerikan, tidak semua karya *Dark Art* memiliki makna negatif. Dengan demikian, penulis ingin memperluas pemahaman dan apresiasi terhadap jenis seni ini, menunjukkan bahwa ada nilai dan pesan mendalam yang bisa disampaikan melalui estetika yang gelap dan intens.

Daftar Rujukan

- Alhally, A. (2020). Pengaruh kepedulian, pengetahuan, sikap, inisiatif pemerintah, tekanan teman sebaya dan spiritualitas terhadap niat beli produk ramah lingkungan di Banjarmasin. *At-Tadbir: jurnal ilmiah manajemen*, 4(2), 130. <https://doi.org/10.31602/atd.v4i2.3032>
- Amir, Y., & Lesmawati, D. R. (2016). *Religiusitas dan spiritualitas: konsep yang sama atau berbeda?* 7.

- Angriawan, E. (n.d.). *Visualisasi objek wisata bukittinggi dalam seni lukis corak surrealis*. 20.
- Azzam, S. A., & Meiji, N. H. P. (2023). Telaah Moshing sebagai Bentuk Ekspresi Pemuda pada Komunitas Musik Hardcore di Malang Raya. *Jurnal Studi Pemuda*, 12(1), 33-49
- Baidowi, A. (2015). *Prinsip dakwah-tanpa-kekerasan dalam al-qur'an*. 9, 22.
- Dusk. (2021). *Figure in frame*. Jono dry art. <https://www.jonodryart.com/work/figureinframe-wyyp7>
- Furqon, S., & Busro, B. (2017). Doktrin mistisisme al-ghazali (sufisme sebagai etape perjalanan spiritual). *Syifa Al-Qulub*, 2(1), 35-46. <https://doi.org/10.15575/maq.v2i1.2392>
- Ghofur, A. (2019). Dakwah islam di era milenial. *Dakwatuna: Jurnal Dakwah dan Komunikasi Islam*, 5(2), 136. <https://doi.org/10.36835/dakwatuna.v5i2.405>
- Ghufron, M. N. (2017). Spiritualitas dan kesuksesan belajar: studi meta analisis. *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan*
- Gustami. (2004). *Proses penciptaan seni kriya: untaian metodologis*. Program Pascasarjana S2 Penciptaan dan Pengkajian Seni ISI Yogyakarta.
- Indrawati, L. (2004). *Nirmana (organisasi visual)*. Universitas Negeri Malang, Fakultas Sastra , Jurusan Seni dan Desain.
- Islam, 11(2), 355. <https://doi.org/10.21043/edukasia.v11i2.1774>
- Kharismawan, P. G. S., & Ardana, I. G. N. (n.d.). *Kajian bentuk pada ilustrasi horor desain merchandise band bergenre deathmetal*. 14.
- Langga, F. X., Sumarwahyudi, & Prasetyo, A. R. (2021). Analisis visual desain cover novel-novel karya boy candra. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(4), 560-572. <https://doi.org/10.17977/um064v1i42021p560-572>
- Maulana, D. B. (n.d.). *Program studi seni rupa murni fakultas seni rupa dan desain institut seni indonesia surakarta 2019*. 96.
- Melani, F., & Nadiatul, K. (2022). Memaknai Religiusitas dalam Puisi Sajak-Sajak Kecil tentang Cinta dan Tentu Kau Boleh Karya Sapardi Djoko Damono. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(3), 349-359. <https://doi.org/10.17977/um064v2i32022p349-359>
- Mochamad, A., & Nugroho, C., (n.d.). *Self concept on penahitam bandung member*. 10.
- Nasruddin, M. F. (2020). Bahasa rupa komik black metal istiqomah pada pos instagram (tokoh varokah dan setan). *Visualita*, 8(2), 97-112. <https://doi.org/10.33375/vslt.v8i2.2776>
- Noor, T. R. (2018). Remaja dan pemahaman agama. 3, 17.
- Novita, Cicik. (16 April 2024). *7 ayat dan dalil tentang berbuat baik di Al-Qur'an*. Tirto.id. <https://tirto.id/ayat-ayat-al-quran-tentang-berbuat-baik-kepada-sesama-dalil-hadits-glkv>
- Putri, Karlinasatrio. (13 Maret 2013). *Simbol 'witchcraft' dan hubungannya dengan 'sacred geometry'*. Wordpress. <https://geometryarchitecture.wordpress.com/2013/03/26/simbol-witchcraft-dan-hubungannya-dengan-sacred-geometry/#:~:text=Berbeda%20dengan%20Hexagram%20yang%20memiliki,titik%20di%20sudut%20sisi%20pentagonal>
- Rahmat, S. P. N., Simatupang, G. R. L. L., & Albertus, H. (2019). Musik metal dan nilai religius islam: tinjauan estetika musik bermuatan islami dalam penampilan purgatory. *Resital: jurnal seni pertunjukan*, 18(3), 133-143. <https://doi.org/10.24821/resital.v18i3.3338>
- Rahul. (April 2024). *Hindu cosmos: photo*. Pinterest. <https://id.pinterest.com/pin/712342866073453483/>
- Rikrik Kusmara, A. (2019). Karya-karya seni rupa kontemporer indonesia berbasis media kertas: bentuk dan wacana. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(2), 269-274. <https://doi.org/10.31091/mudra.v34i2.710>
- Rondhi, M. (2002). *Tunjauan seni rupa1*. buku ajar. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Rustiawan, H. (2019). Perspektif tentang makna baik dan buruk. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 132. <https://doi.org/10.32678/geneologipai.v6i2.2337>
- Salam, S., Sukarman, Hasnawati, & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan dasar seni rupa*. Badan Penerbit UNM.

- Sularto. (5 Agustus 2021). *Jangan menilai orang dari luarnya saja*. KlikBMI.com. <https://klikbmi.com/jangan-menilai-orang-dari-luarnya-saja/>
- Suryani, Amelia. (21 Agustus 2021). *3 amalan yang membuat pahala seseorang terus mengalir meski telah meninggal*. Oase. <https://m.oase.id/read/RD17qw-3-amalan-yang-membuat-pahala-seseorang-terus-mengalir-meski-telah-meninggal>
- Susanto, M. (2004). *Menimbang ruang menata rupa*. Galangpress Group.
- Susanto, M. (2011). *Diksi rupa kumpulan istilah seni rupa*. DictiArt Lab.
- Tien, R. (2019). *SNHRP-II : Seminar nasional hasil riset dan pengabdian, Ke-II, 2019*, halaman 381-389. 9.
- Wahyudi, Ari. (7 desember 2021). *Introspekso diri, akhlak yang terlupa*. Muslim.or.id. <https://muslim.or.id/8067-introspeksi-diri-akhlak-yang-terlupa.html>
- Widodo, T. (2011). *Komposisi dalam seni lukis*. Cakrawala Indonesia.
- Widodo, T. (2020). Exploration and experimentation in modern art: painting in a personal style. KnE Social Sciences. <https://doi.org/10.18502/kss.v4i12.7622>
- Wiratno, T. A. (2018). *Seni lukis konsep dan metode [preprint]*. INA-Rxiv. <https://doi.org/10.31227/osf.io/2z57p>
- Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>