



VISUAL DISTOPIA ZDZISLAW BEKSINSKI

Kunto Adi Rumekso

Fakultas Teknologi, Informasi dan Komunikasi, Institut Teknologi dan Bisnis Kristen Bukit Pengharapan

Tawangmangu

Email: kuntoadi@bukitpengharapan.ac.id

Abstrak

Kemampuan manusia dalam menangkap peristiwa begitu beragam, banyak yang tenggelam dalam keterpurukan, banyak juga yang menyerah dan pergi pada kesia-siaan. Pada bahasan ini, mencoba untuk mengkaji bagaimana kemampuan seorang seniman, fotografer, dan juga pematung asal Polandia yang bernama Zdzislaw Beksinski mengolah tragedy, kedukaan, kengerian, kehancuran, dan kebobrokan masa depan menjadi sebuah cermin pemantul bayangan masa kini dan masa depan, dalam setiap karya-karya visual yang dihadapkannya. Pengalaman dan proses karya yang terus dilakukan dalam perjalanan seninya seakan menjadi rekam jejak maupun identitasnya bagi para penikmat, kritikus, maupun orang-orang yang belum mengenalnya, untuk dapat mengetahui alam pikirannya dan siapa dia hanya dengan melihat karyanya. Kejeniusan Zdzislaw menjadikan dirinya sebagai seorang inspirator bagi kalangan seniman setelahnya untuk berani menyelam dan menghidupi sebuah aliran yang tragis, anak dari surealisme yang mengusung mimpi buruk dan pesimisme, yaitu aliran Distopia.

Kata kunci: *Karya Seni, Visual, Tragedi, Aliran Distopia, Zdzislaw Beksinski*

Abstract

Human beings have such diverse ways of perceiving events; many sink into despair, while many others give up and succumb to futility. In this discussion, we aim to examine how the Polish artist, photographer, and sculptor Zdzislaw Beksinski transforms tragedy, grief, horror, destruction, and the decay of the future into a mirror reflecting the shadows of the present and future, in every visual work he presents. The experiences and creative processes he continuously undertakes in his artistic journey seem to serve as a record or identity for art enthusiasts, critics, and even those unfamiliar with him, allowing them to understand his mindset and who he is simply by viewing his works. Zdzislaw's genius has made him an inspiration for subsequent artists to dare to dive into and embrace a tragic movement, the offspring of surrealism that embraces nightmares and pessimism, known as the Dystopian movement.

Keywords: *Artwork, Visual, Tragedy, Dystopian Movement, Zdzislaw Beksinski*

PENDAHULUAN

Banyak sekali produser film, penulis buku, musisi, maupun perupa yang menciptakan karya dengan memuat tema keindahan. Karena tema tersebut memang mempunyai tempat cukup banyak di hati masyarakat. Beban hidup yang berat, tekanan kerja maupun kehidupan stagnan membuat banyak orang merasa butuh hiburan yang didapatkan dengan cara menonton film, mendengarkan musik, menghadiri galeri seni terdekat yang tengah menyelenggarakan acara pameran dan lain sebagainya. Tentunya apa yang ingin dirasakan maupun dilihat haruslah menyenangkan dan menghibur hati. Maka dari sanalah, banyak sekali karya-karya seni tercipta dengan mengusung tema-tema keindahan, komedi, kecantikan.

Namun bagaikan dua sisi yang tidak terpisahkan, saat ada siang tentu akan datang malam, sebuah contoh biner yang semua mempunyai kebalikan. Dalam bahasan selera terutama dalam menikmati karya seni rupa dalam hal ini, ada seniman-seniman yang secara konsisten mengusung tema kegelapan, kesedihan maupun tragedi. Sebuah tema yang melawan arus dan terbilang berani dalam dunia seni rupa. Tentunya kita harus mengingat pula, bahwa dalam dunia seni rupa yang syarat dengan ekspresi jujur seorang seniman, hal ini tidak bisa ditakar dengan pola pikir bahwa keindahan-lah yang merebut banyak hati masyarakat, sedangkan tema-tema kengerian, dukacita adalah tema yang tidak lain hanya akan terenggok dalam galeri dan segera dibuang ke gudang.

Dunia seni rupa mempunyai peminatnya masing-masing dalam tiap aliran seni, seperti dalam dunia music yang terdapat komunitas penikmat genre tertentu. Bahkan bisa dikatakan bahwa jangan mengkhawatirkan karya, selama penciptaan karya tersebut jujur dan murni dari dalam hati serta sepenuh jiwa, maka karya seni yang telah diciptakan tersebut akan menemukan takdirnya sendiri. Takdir dalam

hal ini bisa diartikan sebagai penikmatnya, atau nilainya, harga jualnya jika karya tersebut dijual, dan lain sebagainya.

Sebuah karya seni yang tercipta tentu mengalami banyak sekali tahapan sebelum akhirnya ditungkan/diwujudkan dalam kanvas maupun media yang lain. Salah satu tahapan penciptaan seni tersebut sudah pasti terwujud dari benak sang senimannya, baik itu dari kisah hidupnya, kisah orang lain yang diempati, pemikiran pribadinya, maupun juga ekspresi seniman secara langsung dalam menanggapi suatu peristiwa (Soedarso SP, Mike Sutanto, 2002:101). Begitu pula pada aliran-aliran seni rupa yang kelam, sedih dan penuh tragedi, semua ini tentunya ada karena berangkat dari benak senimannya, entah itu rasa sakit dalam hidupnya, sebuah kepahitan, ekspresi ketidakpuasan atas kehidupan dan lain sebagainya.

Salah satu aliran yang cukup terkenal di kalangan perupa dengan tema kesedihan, adalah aliran dystopia. Bila kita membahas tentang istilah dystopia dalam suatu aliran karya seni, tentu pikiran kita secara langsung membawakan arti kesedihan, kehancuran, kiamat dan lainnya. Sedangkan apabila kita membahas dalam dunia film kepada kalangan muda, tentang genre atau tema dystopia, tentunya akan terwujud melalui film-film terkenal seperti "The Maze Runner". Bahkan dalam genre ini mempunyai komunitas penggemarnya sendiri dalam dunia karya Pustaka, yaitu komunitas penikmat genre dystopia pada trilogy novel fiksi populer Hunger Games (Cinemags, 2013).

LANDASAN TEORI

Aliran Dystopia

Aliran dystopia berlawanan makna dengan utopia, ialah sebuah aliran yang melukiskan atau mewujudkan ketidakadilan dalam dunia, kehancuran, kondisi yang luluh lantak akibat suatu bencana dahsyat, bahkan memvisualkan sebuah kondisi negara yang rusak akibat suatu kediktatoran. Aliran ini tidak banyak diadopsi oleh seniman-seniman Indonesia, meskipun penikmat aliran ini bisa dibilang cukup banyak di sini. Para penikmat aliran dystopia dapat memahami serta menangkap "keindahan" dalam visual tragedy, hal ini tentu dapat dikatakan sebagai kenikmatan tersendiri hasil dari rangsangan visual terhadap inderawi manusia, sehingga menyebabkan respon dan interaksi tertentu bahkan berlebihan baik secara pribadi maupun lebih luas lagi, yaitu terhadap kultur (budaya) yang turut mempengaruhi sosial di sekitarnya (McCallum dalam Coats, 2011). Sehingga dalam aliran ini tidak hanya seniman saja yang dapat berekspresi dengan bebas, melainkan penikmatnya pun juga dapat mengekspresikan minatnya dan kepekaan mereka dalam menangkap keindahan pada gumpalan tragedy maupun balutan visual yang mengerikan, dan secara tidak langsung aliran ini juga sama-sama menghasilkan ide-ide yang berdasar pada prinsip kebebasan secara individu (Coats, 2011).

Tentang Zdzislaw Beksinski

Zdzislaw Beksinski (24 Februari 1929 - 21 Februari 2005) merupakan seorang pelukis, fotografer, dan pematung asal Polandia yang secara khusus mendedikasikan karyanya pada aliran surealis distopia. Sebagaimana yang kita ketahui, aliran surealis cukup banyak dipilih oleh seniman rupa dalam berfokus karya, dengan menitik-beratkan pada absurditas visual yang multitafsir sebagaimana karya-karya seniman surealis terkenal, Salvador Dali.

Namun pada kasus Zdzislaw Beksinski, karya-karya surealisme-nya dikerucutkan kembali ke dalam aliran distopia, sehingga karya-karya seninya mempunyai ciri khasnya tersendiri, visual yang terajut dari teknik serta kelihaihan yang mumpuni, objek-objek visual dengan makna yang ambigu, bahkan terkesan suram dan mengerikan meskipun lukisan atau ilustrasinya cukup sering dibuat dengan warna-warna yang dominan terang.

METODE

Pembahasan ini dilandasi dari sebuah metode penelitian yang diutarakan oleh Creswell (2013), dimana pembahasan dimulai dengan pendapat pribadi yang kemudian ditambahkan dengan pendapat para ahli dengan tema bahasan yang sama, dan saling mempengaruhi makna suatu masalah. Sementara itu, bahasan dalam penulisan ini berfokus utama pada aliran seni distopia dan secara khusus membahas karya seni rupa dari seniman Polandia bernama Zdzislaw Beksinski.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Imajinasi Distopia

Suatu imajinasi tidak serta merta ada secara spontan, namun mengalami banyak tahapan dan endapan dari apa yang masuk ke dalam pribadi, ke dalam pikiran, maupun apa yang terjadi di sekitar, kemudian diserap oleh panca indera dalam tiap-tiap waktu hingga menjadi suatu ‘bahan mentah’ dari terbangunnya atau terbentuknya suatu imajinasi.

Dalam genre atau aliran distopia juga mempunyai alur imajinasi yang sama dalam setiap seniman atau para pekerja seni yang memilih aliran ini dalam berkarya. Greaney (2006) pernah mengatakan tentang bagaimana terbentuknya suatu imajinasi akibat adanya publikasi yang berulang oleh media atas suatu gaya, hingga memicu respon audience untuk ingin mengetahui secara lebih lanjut (muncul rasa penasaran), dan dilanjutkan dengan aksi untuk ikut terjun di dalamnya, bahkan ikut membuat sesuatu dengan balutan gaya tersebut. Tentunya ini menunjukkan adanya aksi reaksi terhadap suatu gaya baru dalam kultur mainstream yang dirasa aneh, berbeda dan sangat menantang. Sehingga dalam praktiknya di lapangan, tidak jarang para penikmat aliran distopia maupun para perupa distopia pada mulanya berangkat dari rasa penasaran terhadap gaya ini yang diperkenalkan melalui media, baik itu dalam media seni visual, maupun audio dalam hal ini musik.

Karya-karya postmodern dengan visual yang berangkat dari tiruan pada dunia nyata memang banyak dijadikan standar dalam menilai, semakin mirip maka semakin tinggi nilainya. Seturut dengan apa yang dikatakan Barker (2004) bahwa apapun yang diciptakan maupun dibuat serta menjadi komoditi industri dalam budaya populer ialah budaya massa dengan memuat sifat-sifat otoriter, terstandarisasi dan konformis, sehingga secara tidak sadar para audience dikendalikan hidupnya terhadap apa yang seharusnya diminati, dikonsumsi dan diterima. Maka karya-karya seni yang mengusung keindahan memanglah banyak digemari masyarakat, menjadi standar nilai umum dan menjadi patokan dalam menakar keahlian. Namun tidak berarti karya-karya dengan aliran tandingan, dimana memuat tema kesedihan, kehancuran, maupun nada-nada minor agresif tidak mempunyai penikmat. Namun dalam aliran distopia, semua tiruan tersebut telah mengalami distorsi baik secara wujud, warna, maupun makna. Hal ini bukan lagi seni merusak, namun lebih menjurus pada kreatifitas dan kejeniusan dalam mengolah objek dan tentu saja, imajinasi berperan penting dalam mewujudkan karya-karya distopia.

Penggunaan material maupun objek-objek yang mainstream memang menarik, namun dengan adanya pemikiran “andaikata” dapat secara masif berpengaruh pada permainan imajinasi dengan memotong-motong objek yang telah ada, dalam hal ini objek-objek kehidupan (slice of life), menggabungkan dengan objek lain, dilumat kembali, dan dipugar menjadi sesuatu yang baru dan melawan arus. Pemikiran “andaikata” inilah yang menjadi motor dalam pergerakan aliran-aliran unik dan nyeleneh yang melawan kemapanan realisme,. Pemikiran “andaikata” yang menjadi pondasi utama dalam penciptaan karya-karya beraliran distopia sebenarnya juga telah dirumuskan oleh Baudrillard (1981) dalam bukunya ‘Simulacra and Simulation’, dimana banyak pemikir atau pelaku yang memegang aliran fiktif gencar memberikan hal-hal yang belum ada di masa lalu ke dalam karyanya, sehingga dapat dikatakan bahwa menjadikan karya sebagai simulasi untuk melihat respon audience terhadap suatu inovasi dan revolusi imajinasi.

Aliran distopia syarat dengan penggunaan latar waktu masa depan, tentang kerusakan yang terjadi di masa mendatang. Sebuah imajinasi yang tercampur dengan mimpi buruk sehingga menghadirkan visual yang sendu, rusak atau bahkan getir, seakan sebagai ungkapan nyata dari pikirannya yang pesimis terhadap masa depan kehidupan di dunia ini. Namun uniknya, pemikiran yang dibalut dengan kengerian imajinasi ini malah dapat menggiring perasaan audience untuk ikut merasakan kegetiran, kekacauan, bahkan kesedihan dan kesengsaraan masa depan yang meruntut dari kesalahan langkah masa kini.

Visualisasi Tragedi

Zdzislaw mengatakan kepada media (Binczyk, 2009) bahwasannya dia hampir tidak pernah mengunjungi galeri seni, semua karya-karya seninya muncul dari pikirannya yang terinspirasi oleh musik, alih-alih terinspirasi atau mendapat reaksi setelah melihat karya seni perupa lain atau seniman terdahulu. Kehidupannya cenderung pemalu, dia juga mengatakan bahwa apa yang terwujud dalam pikirannya, itulah yang dituangkan dalam visual. Bisa dimaknai bahwa dalam perjalanan atau tahap penciptaan karya seninya, Zdzislaw tidak bergantung pada visual terdahulu, namun merupakan ekspresi spontan dari kumpulan referensi yang telah didapatkan dari bidang lain di luar seni rupa, yaitu musik. Tidak diperjelas dari segi mana dalam musik yang menjadi inspirator utamanya, namun dipastikan bahwa pengelolaan ide dari Zdzislaw Beksinski merupakan suatu pengelolaan ide yang menarik.

Lukisan dengan judul “AA78” dibuat oleh Zdzislaw Beksinski pada tahun 1978 yang merupakan salah satu lukisan terkenalnya. Dalam visual lukisan dapat dilihat adanya dualitas dalam satu objek utama, alam yang seakan berbeda menjadi pengaruh dalam memandang visual secara keseluruhan yang membiaskan perasaan tidak nyaman dan semakin diperkuat dengan penggunaan unsur warna yang dominan suram, kemudian dibalurkan warna kontras yang dingin dan hampa di sisi tengah, seakan menjadi pusat pandangan serta pusat psikologi yang tidak menentu.



Gambar 1. Lukisan “AA78”, 1978

Bentuk-bentuk objek yang digunakan terlihat aneh dan berbeda, seperti daun-daun yang berasal dari alam lain, berwarna merah darah dan akar-akarnya yang merajalela menutup hampir keseluruhan pilar-pilar bangunan. Langit gemerlap bintang dengan beralaskan langit muram dan seperti penu polusi akibat pantulan warna-warna hijau kekuningan dan warna yang tidak membangkitkan rasa aman bila berada di sana. Dualitas, menjadi hal yang utama dalam visual ini, Langit meretakan muram, dipadu dengan adanya langit malam yang tenteram berhias bulan sabit serta gemintang. Alam yang rusak dan ganas dipadu dengan alam sendu yang misterius dengan guyuran sinar matahari berkabut. Sebuah pemandangan surreal yang gelap, dingin serta misterius, dengan banyak aspek untuk menjadi pusat perhatian. Menjadikan karya berjudul ‘AA78’ ini menarik dan cukup banyak mengguratkan kening dalam memahami artinya.

Karya-karya seni tentang dukacita, kehilangan, kehancuran seakan begitu dihayatinya dan merasuk sedemikian dalam di jiwanya, menghantar kehidupan pribadi Zdzislaw kepada tragedi, di masa mendatang pada tahun 2005 tepatnya pada tanggal 21 Februari, dia ditikam hingga meninggal oleh kenalannya yang masih berusia 19 tahun. Karya-karya visual tragedi tidak bisa dikatakan sebagai

ramalan, namun tidak jarang ditemui bahwa apa yang telah dihadirkan maupun diciptakan, secara tidak langsung akan memupuk tragedi serta riwayat yang nyata dalam kehidupan senimannya sendiri.



Gambar 2. Karya fotografi “Wife Potrait”, 1967

Seperti pada karya “Wife Potrait” pada tahun 1967, Zdzislaw Beksinski yang juga seorang fotografer pernah membuat karya fotografi dengan memuat figur istrinya dengan wajah yang telah direkayasa secara visual sehingga terlihat berlubang. Karya ini seakan menjadi gambaran di masa depan tentang rasa kehilangan, yang disimbolkan dengan lubang menganga di wajah sang istri, dan mempunyai alur tentang apa yang terjadi di kemudian waktu, mengingat produksi karya pada tahun 1967 dan kematian istrinya akibat kanker pada tahun 1988. Karya-karya Zdzislaw yang beraliran surreal distopia seakan menjadi sebuah gambaran atas apa yang terjadi di masa depan, dan sayangnya semua itu benar terjadi dalam kehidupannya.



Gambar 3. Ilustrasi ‘Tanpa Judul’, 1966

Satu tahun sebelum pembuatan potret istrinya, Zdzislaw membuat sebuah gambar berukuran 21 cm x 29,3 cm dengan media tinta yang digoreskannya membentuk arsiran bertumpuk-tumpuk (cross hatching).

Karya ini merupakan salah satu karya ilustrasi Zdzislaw yang terkenal dengan kesederhanaan media namun tetap memiliki makna yang mendalam.

Sebuah tragedi divisualkan secara lain, dengan adanya figur wanita raksasa yang tengah menghukum seorang laki-laki, seakan otoritasnya sebagai wanita menjadi sebuah derita berkepanjangan bagi laki-laki dalam ketidak berdayaannya. Visual yang menggambarkan wanita dengan berbusana lingerie ini juga mengedepankan persepsi seorang hiperseks, yang memaksa dan memperdayakan laki-laki untuk memenuhi hasrat dan keinginannya (tampak laki-laki tersebut mengenakan busana wanita yang besar) dan secara ikhlas melayani dan membiarkan semua siksaan tersebut hadir dalam hidupnya, seakan memberitahukan kepada dunia bahwa dia adalah seorang laki-laki budak seks yang setia. Apakah karya ini ada benang merah dengan kehidupan pribadi Zdzislaw? Tentu tidak ada informasi yang jelas, sebab sebagai seorang seniman tentunya ada rahasia tersendiri yang tidak akan dikatakan meskipun dalam forum, menjadikan rahasia tersebut sebagai cuilan misteri dari karya yang sampai kapanpun tidak akan ditemukan, sebab dibawa hingga mati.

Rasa sakit menjadi salah satu komposisi yang teracik dalam setiap karya seni Zdzislaw, seakan bumbu tersebut tidak pernah dilupakan. Terus ada dan menjadi salah satu pegangan dalam menjalankan karya seni baru. Aliran surealisme memang masih luas dalam pengolahannya, namun ketika dikerucutkan menjadi distopia, tidak lagi akan memanjakan mata pengunjung galeri dengan keindahan dan kebahagiaan, namun dengan rasa sakit dalam visual-visual tragedi yang penuh misteri dan absurd.

Salah satu karya rupa dengan usungan rasa sakit diwujudkan melalui karya tanpa judul ini, dibuat pada tahun 1968 yaitu pada gambar 4, Zdzislaw menggambarkan seorang raksasa yang tengah menderita, dengan kulit yang ditarik dan dibentang, wajah mengkerut dan leher terjerat, tulang belulang yang ditusuk, menggambarkan secara sempurna sebuah mimpi buruk yang ada di alam pikirannya.



Gambar 4. Lukisan ‘Tanpa Judul’, 1966



Gambar 5. Lukisan ‘Tanpa Judul’, 1984

Sedangkan pada tahun 1984, kembali dibuat lukisan dengan tema yang sama-sama mengusung kesedihan dan duka cita (pada gambar 5) dalam media papan, namun kali ini visualnya memperlihatkan manusia-manusia atau bisa dicerna sebagai satu keluarga yang saling berpelukan dalam kondisi tubuh tinggal rangka. Tragedi ini tentu membuat sesak hati siapapun orang yang mencermatinya, lukisan-lukisan maupun karya seni Zdzislaw kebanyakan tidak mempunyai judul, seakan dia sebagai penciptanya terlalu menggebu dalam mengekspresikan kepedihan di alam pikirannya, sebegitu besar kepedihan yang diekspresikan sehingga visual saja telah lebih dari cukup untuk menjelaskan makna dan rasa daripada sekedar judul yang terdiri dari kata.

Kedua contoh karya lukisan ini secara ekspresi mampu mempengaruhi siapapun yang secara menyimakannya secara detail, baik itu dari segi teknik, skill atau keahlian Zdzislaw dalam melukiskan

objek maupun figur, cara penyampaiannya dalam visual tentu tidak perlu diragukan, seperti semua unsur dalam hidupnya begitu saling mempengaruhi dan dengan sempurna bisa menyatu padu menjadi karya-karya yang berbobot di luar dari penilaian mainstream publik terhadap karya seni yang pada masa itu masih dikuasi oleh aliran-aliran mimesis yakni meniru sejatinya alam.



Gambar 6. Lukisan “S4”, 2004

Kemisteriusan tidak hanya berhenti pada penggunaan visual yang absurd dan multitafsir, namun juga dalam pemberian judul. Selain karya-karya Zdzisław yang kebanyakan tanpa judul, terdapat juga karya-karyanya yang mempunyai judul serupa kode, semacam karya yang berjudul “AA78” tahun 1978 (Gambar 1) dan lukisan berjudul “S4” yang selesai dikerjakan pada tahun 2004 (Gambar 6), arti dari judul-judul ini masih menjadi misteri dan seperti sengaja tidak ditunjukkannya kepada media. Sehingga apa makna dari semua judul ini hanya Tuhan dan Zdzisław sendiri yang mengetahuinya.

Pada karya seni “S4” mempunyai konsep yang sama secara visual dengan lukisan tanpa judul yang diselesaikan pada tahun 1984 (Gambar 5), dimana pada kedua lukisan ini memvisualkan bagaimana kematian merenggut kasih sayang antar manusia, dalam hal ini divisualkan dengan satu keluarga yang saling berdekapan dalam wujud yang hanya tersisa tulang belulang. Pada visual lukisan “S4”, terdapat goresan yang unik, Zdzisław tidak memperhatikan detail secara khusus, dia hanya menonjolkan gradasi dan sedikit detail, dengan paduan warna senada yaitu biru dan hitam sebagai kontrasnya. Namun dalam visual yang tidak terlalu detail ini malah memunculkan efek baru yaitu figur mayat dengan tulang belulang yang masih melekat, dan gestur terciptakan dari efek gradasi serta pengaturan warna agar menciptakan volume sehingga lekukan-lekukan daging, kulit, belulang serta robekan kain masih dapat terlihat dan tercerna oleh pikiran. Teknik melukis semacam ini cukup jarang dipakai oleh Zdzisław dalam berkarya, maka bisa dikatakan bahwa lukisan “S4” ini memiliki kejeniusan tersendiri dalam hal olah figur, bentuk dan olah pengolahan imajinasi dalam mendukung motorik.

Pada pergantian Milenium baru di tahun 2000 dimana semua teknologi semakin gencar ditingkatkan, Zdzisław Beksiński melihat semua seni telah mengalami masa kebangkitannya, baik itu dalam materialnya, teknik, pemaknaan, maupun dalam distribusinya. Perubahan-perubahan semacam itu

sebenarnya telah terjadi berabad lalu dalam era-era perkembangan seni dan desain melalui gaya dan keluarannya seperti di masa sejarah, victorian, renaissance, modern, postmodern, revolusi industri dan lain sebagainya. Sebagaimana apa yang juga dilakukan oleh para seniman atau perupa pada zaman itu, setiap perubahan haruslah disambut dengan cerdas dan memilah dengan cermat, maka pada milenium baru di tahun 2000 awal, karya Zdzislaw mulai berubah dengan adanya sentuhan digital di dalamnya.

Karya fotografi yang kemudian dipadu-padan dengan imajinasi gelap, hingga menciptakan suatu grafis yang absurd dan ambigu, potongan-potongan, distorsi visual, penambahan warna dan efek, maupun penggunaan saturasi, permainan kode-kode warna secara digital mulai disentuhnya. Sebagaimana karya-karyanya terdahulu, demikian karya digital dari Zdzislaw Beksinski turut mengusung aliran yang sama, dengan teknik dan wawasan yang ter-upgrade.

Karya digital Zdzislaw yang tidak berjudul (untitled) ini merupakan sebuah karya photomontage, dimana sesuai dengan namanya maka terisi oleh kumpulan atau potongan foto yang dipadu hingga membentuk suatu keselarasan dalam visual maupun warna hingga menciptakan makna baru.



Gambar 7. Karya Photomontage “Tanpa Judul”, 2000

Seperti karya-karya lukis maupun fotografi, karya photomontage ini merupakan gabungan dari pemikiran, ekspresi, teknik, dan hasil alat yaitu kamera dimana semua unsur itu digabung menjadi visual grafis yang mempunyai kesan dan jiwa yang sama dengan karya-karyanya terdahulu. Dalam aliran yang sama, aliran pembangkit rasa tidak nyaman dan multimakna. Zdzislaw Beksinski seakan masih menyuarakan kepada para khalayak di tiap generasi bahwa dia akan selalu mengikuti kemana zaman melangkah, dengan jiwanya yang tetap mengalir dalam setiap warna serta objek, berbalut dengan misteri pikiran yang tidak ada orang dapat menyelaminya selain dirinya sendiri dan tentu saja, Tuhan.

KESIMPULAN

Beragam aliran dalam seni rupa maupun desain mempunyai penikmatnya masing-masing. Keberanian dan tekad serta kejujuran-lah yang menjadi alas terbaik dalam mengiringi laju usia berkesenian, tanpa ada rasa kekhawatiran, tanpa ada perhitungan dalam berekspresi. Zdzislaw Beksinski, seorang seniman, fotografer dan pematung asal Polandia menjadi salah satu tokoh seni yang begitu dramatis dalam hidupnya, menjadi wujud nyata bahwa tragedi dapat menjadi sebuah keindahan bagi sudut pandang manusia.

Keberhasilannya dalam mendaur-ulang duka cita serta kehancuran, bukanlah hal yang mudah dalam

dunia kreatifitas. Imajinasi yang liar dan gelap juga menjadi penggerak utama dalam meniupkan pemikiran serta jiwa sang seniman dalam tiap-tiap karya seninya, sebagai penanda jejak, penanda keberadaan, dan juga wujud konkret bahwa distopia dapat menjadi sebuah cermin yang menyadarkan jiwa serta pikiran manusia untuk berlaku lebih baik dan bijak dalam memilih tindakan masa kini, agar setiap visual-visual serta metafora yang telah dinyatakan oleh Zdzislaw Beksiniski tidak menjadi karya yang nyata di masa depan.

REFERENSI

- Sp. Soedarso, Susanto Mike.(2002). Membongkar Seni Rupa. Yogyakarta: Jendela,
- CINEMAGS. (2013). Interview with Komunitas Indo Hunger Games. (173), p.136 - 137.
- Coats, K. (2011). Young adult literature: Growing up, in theory. Handbook of research on children's and young adult literature. p. 315-329.
- Creswell, John W. (2013). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Greaney, M. (2006). Contemporary Fiction And The Uses Of Theory. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Barker, C. (2004). Cultural Studies: Teori dan Praktik. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Baudrillard, J. (1981). Simulacra and Simulation. Editions Galilee.
- Binczyk, Iga. "Twórczość Zdzisława Beksińskiego". Paradoks. 20 Februari 2009. <https://paradoks.net.pl/read/9904-tworczosc-zdzislawa-beksinskiego>. Diakses pada 20 Juni 2025.