
PERISTIWA PERANG SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS

Reza Sastra Wijaya, Dharsono, Febri Yulika

ABSTRACT

War is an act of violence involving physical and non-physical action, in other words, it's a state of hostility between two or more groups of people. The development of human thoughts also has role in the development of weaponry technology. This raises the question of why humans utilize their intelligence and development to invent the destroying and killing instruments. On the contrary, the man himself utterly demands peace.

In this creation, war served as a stimulus and observed object that inspired the creation. In order to feel the fright of war, deep exploration of numerous actual sources such as news observations and viewing in-the-middle-of-the-battlefield video were done. From the observation of various objects, certain feelings were obtained and then turned into the subject matter of mental form of creation that's expressed through the medium of printmaking.

The idea of the creation adopted the shape of buffalo's horn as a result of reinterpretation toward reality. Distortion and visual stylization were later executed to obtain new visualization. Technically, the process of this work adopted conventional graphic arts/printmaking techniques such as relief printing technique (high printing) combined with serigraphy technique (screen printing).

Keywords: war, subject matter, printmaking

A. PENDAHULUAN

Perang merupakan sebuah aksi fisik dan non fisik dalam pengertiannya adalah kondisi permusuhan antara dua atau lebih kelompok manusia dengan menggunakan kekerasan (Dendi Sugono, 2008: 1156). Perang dalam arti umum, yaitu suatu upaya yang dilakukan untuk melakukan dominasi di wilayah yang diperebutkan. Perang dapat dimaknai sebagai pertikaian yang cenderung menggunakan kekerasan fisik, di antara kedua belah pihak melakukan angkat senjata untuk saling menjatuhkan satu sama lain (Adjie dan Achmad, 2014: 16). Sebagian besar dari perang itu sendiri dilatarbelakangi oleh adanya keinginan

menguasai suatu wilayah atau menguasai kekayaan alam dalam kawasan yang diperebutkan. Perebutan ini antara lain bertujuan agar hasil alamnya dapat dimanfaatkan oleh pihak yang berhasil menduduki wilayah yang tersebut, guna untuk mencapai tujuan salah satu pihak yang bersengketa. Selain perebutan wilayah, perang juga terjadi karena adanya perbedaan paham, agama, dan ideologi.

Kata perang pada dasarnya memiliki makna yang luas. Saat ini kata perang dapat diartikan sebagai suatu persaingan dalam berbagai hal, seperti pertandingan olahraga, kompetisi, perang pemahaman, dan lain sebagainya.

Di era modern, perang lebih mengarah pada keunggulan teknologi dan industri. Hal ini tercermin dari berkembangnya industri persenjataan yang semakin canggih. Pencapaian kekuasaan harus dicapai oleh teknologi. Bahkan dalam sejarahnya bangsa-bangsa yang paling berbudaya dan maju di daratan Eropa saling melumpuhkan dengan menggunakan teknologi militer (Amstrong, 2000: 266). Hal ini terkesan sangat ironis, karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang seharusnya dapat membantu kehidupan justru digunakan sebagai alat peperangan. Sangat banyak peristiwa perang yang menggunakan teknologi yang dapat disaksikan setiap harinya pada layar televisi; salah satu contohnya adalah perang yang sedang berlangsung di Palestina. Begitu banyak rakyat sipil dan anak-anak yang menjadi korban dan kerusakan-kerusakan yang tersebar ke berbagai penjuru negeri tersebut yang diakibatkan penggunaan senjata berteknologi tinggi. Semua itu merupakan peralatan-peralatan perang yang sangat canggih ciptaan manusia sebagai hasil dari kecerdasannya. Hal yang paling mendasar yang menjadi bahan renungan adalah mengapa manusia berlomba-lomba menggunakan ilmu pengetahuan dalam industri persenjataan untuk membunuh? Bukankah Tuhan menciptakan manusia yang dilengkapi dengan akal kecerdasan agar menjadi khalifah-Nya di muka bumi?

B. PEMBAHASAN

Banyak pendapat yang muncul mengenai sifat-sifat manusia menyangkut persoalan kekerasan yang juga dapat dikaitkan tentang peperangan.

Perang merupakan turunan sifat dasar manusia yang dilakukan oleh satu pihak terhadap pihak lain dengan maksud dan tujuan tertentu. Maksud dan tujuan itu bisa berupa pengokohan eksistensi diri dengan cara menundukkan kehendak pihak yang dimusuhi, memperluas wilayah kekuasaan, atau merampas sumber daya alam. Banyak akibat yang ditimbulkan dari perang. Melalui perang yang melibatkan diri sendiri dan orang lain dan dipicu oleh beberapa faktor, antara lain perbedaan ideologi, kepentingan, politik, atau keinginan untuk menguasai suatu wilayah dengan mengorbankan harta-benda, jiwa, kesengsaraan, dan kemiskinan berkepanjangan. Sekalipun demikian, perang seolah tidak mau musnah dari permukaan bumi (Adjie dan Achmad, 2014: 16-17).

Secara teoritis muncul istilah dalam bahasa latin yakni: *bellum ominium contra omnes* yang berarti "sebuah perang antar semua melawan semuanya." Ungkapan tersebut diasosiasikan oleh Thomas Hobbes. Alasan mendasar terkait situasi perang antar semua melawan semuanya adalah dinamika kekuasaan yang menjadi dasar karakter hidup manusia. Ia menjelaskan, bahwa nafsu manusia untuk meraih kekuasaan tak pernah berhenti. Tubuh tak pernah berhenti bergerak. Hanya tabrakan dengan tubuh-tubuh yang lain yang dapat menghentikannya untuk terus bergerak. Alasan untuk berperang ialah adanya kesamaan antar manusia. Dalam pandangan Hobbes, kesamaan antar manusia yang menyebabkan kondisi *bellum ominium contra omnes*. Dinamika kekuasaan saja belum cukup untuk menyebabkan perang. Substansi kesamaan terletak pada kemampuan

manusia untuk membunuh. Setiap orang dapat membunuh siapa saja, yang kuat dapat membunuh yang lemah begitu pula sebaliknya. Persaingan, curiga, dan nafsu akan popularitas merupakan kondisi yang menyebabkan konflik dan perang. Berikut penguraian sebab konflik dan perang menurut Hobbes: a) persaingan, b) curiga dan penggunaan kekerasan, c) egoisme.

1. Persaingan

Adanya persaingan karena terbatasnya jumlah kebutuhan. Persaingan kemudian berubah menjadi permusuhan. Hidup manusia berlangsung dalam dunia dengan keterbatasan. Barang-barang pelengkap kebutuhan maupun sarana untuk memperolehnya sangat terbatas di masa depan. Oleh karena itu, manusia akan selalu bersaing satu sama lain untuk memperoleh sesuatu yang diinginkan dan setiap konkurensi dipandang sebagai musuh.

2. Curiga dan penggunaan kekerasan

Dalam kondisi alamiah, menggunakan kekerasan merupakan sikap rasional. Setiap orang harus memperhitungkan kemungkinan terburuk dan berpikir tentang cara menghadapi kekerasan orang lain. Maka kondisi alamiah merupakan sebuah situasi yang mengajarkan tentang strategi kekuasaan dan cara berkompetensi. Setiap individu harus berusaha memperbesar sarana kekuasaannya.

3. Egoisme

Naluri manusia untuk mengejar prestise. Situasi-situasi ketika manusia selalu menempatkan kemauan untuk

hidup dan kesejahteraan di atas kepentingan manusia lainnya.

Alasan antropologis di atas dapat menyebabkan hidup manusia menjadi "sepi, miskin, jijik, dan singkat" (Otto Gusti Madung, 2013: 34-36). Kondisi inilah yang menyebabkan manusia terjatuh ke dalam konflik dan dapat menimbulkan kerusakan-kerusakan terutama kerusakan akibat perang. Sejarah mencatat bahwa perang pernah menimbulkan kerusakan pada sebagian besar daratan Eropa. Karen Armstrong menuliskan:

"Perang besar yang pecah di Eropa pada 1914 dan mereduksi lanskap Prancis menjadi neraka yang mengerikan, memperlihatkan kecenderungan semangat modern untuk mematikan dan merusak diri. Dengan membantai satu generasi pemuda, perang itu menghancurkan inti Eropa, sehingga barangkali tidak akan pernah pulih kembali" (Armstrong, 2013: 266).

Tulisan Karen Armstrong mengenai sejarah perang di daratan Eropa mengesankan sejarah perang yang amat mengerikan. Hal ini membuktikan, bahwa kekejaman perang tidak memakan korban yang sedikit melainkan jutaan jiwa. Selain itu, kerusakan yang ditimbulkan tidak hanya mengakibatkan kerusakan yang bersifat materi semata, namun juga menyebabkan kerusakan mental manusia.

Mengenai perang tentu berkaitan langsung dengan pelaku perang itu sendiri. Banyak yang berpendapat bahwa manusia yang tega melakukan pembunuhan terhadap sesamanya dianalogikan seperti binatang. Jakob Sumarjo (2001: 30) berpendapat:

“Manusia sering merasa dirinya makhluk berbudi, luhur, berbudaya. Kalau ada manusia yang berbuat kejahatan dengan takaran yang kelewatan, maka manusia demikian disebutnya sebagai binatang. Orang yang membunuh sesamanya secara sadis, atau memperkosa sesamanya secara sadis, maka dia disebut sebagai binatang, jadi berada pada tingkat di bawah manusia.”

Pernyataan tersebut memberikan pemahaman mengapa manusia yang melakukan aksi perang dan pembunuhan disebut seperti “binatang”. Meskipun secara biologis manusia adalah makhluk alam yang memiliki kebutuhan yang hampir sama dengan binatang, yakni kebutuhan makan, minum, pertahanan diri, istirahat (tidur) dan reproduksi (seks). Namun, apa perbedaan yang paling mendasar antara binatang dan manusia? Untuk membandingkan apa yang menjadi perbedaan mendasar antara manusia dan binatang dapat dilihat dari beberapa contoh kebutuhan hidup. Kebutuhan seks misalnya, binatang melakukan hal tersebut hanya pada musim-musim tertentu dengan tujuan reproduksi. Yang terjadi pada manusia bukan hanya tujuan reproduksi akan tetapi demi kenikmatan. Itulah sebabnya banyak terjadi tindak pemerkosaan yang dilakukan manusia yang dikategorikan tindak kejahatan, dan pada hakikatnya tindakan tersebut sama sekali tidak terjadi pada binatang. Pertanyaan mengapa manusia dapat begitu sadis dalam melakukan kejahatannya? Terkadang manusia tersebut tidak merasa bersalah sama sekali, bahkan bangga akan hasil perbuatannya. Mengapa manusia dapat begitu rendah

mutunya? Semua itu bermula dari benih kebencian yang bersemayam dalam diri manusia sehingga menimbulkan perasaan dendam dan pada akhirnya dendam itulah yang akan menghasut manusia untuk melumatkan apa yang telah dibencinya (Jakob Sumardjo, 2001: 31-32).

Tindakan perang merupakan upaya pemenuhan sifat dasar manusia yang dilakukan oleh suatu pihak terhadap pihak lain dengan tujuan untuk mengokohkan eksistensi diri dengan cara menundukkan pihak yang dimusuhi dan bertujuan untuk perluasan wilayah kekuasaan atau merampas sumber daya alam (Adjie dan Achmad, 2014: 16). Pengamatan dari berbagai literatur, perang didasari oleh beberapa hal, seperti adanya perbedaan keyakinan antara umat beragama, adanya keinginan untuk memperoleh sesuatu yang lebih, perluasan wilayah kekuasaan, kehausan akan harta/tahta, pemberontakan dan ego serta didasari oleh beberapa sifat-sifat buruk manusia yang merugikan. Najamuddin Muhammad menyebutkan beberapa karakter orang yang mencetuskan peperangan antara lain, yaitu: al-hasad, al-fusuq, ingkar janji, rakus, dan dengki.

Al-hasad adalah orang yang menginginkan agar berbagai kenikmatan hilang dari orang yang berhak menerimanya, baik itu kedengkian dalam angan-angan maupun dalam tindakan. Al-fusuq adalah bentuk pengingkaran terhadap Allah SWT. Bentuk pengingkaran ini dapat terlihat melalui kerja sama dalam bidang kemaksiatan dan membiarkan kezhaliman terus berkembang. Ingkar janji adalah keidentikan orang yang suka berbuat ke-

rusakan salah satunya adalah orang yang suka ingkar janji. Karakter orang tersebut selalu ingkar dari komitmen telah di sepakatinnya. Rakus merupakan kata yang erat kaitannya dengan keserakahan. Orang yang rakus pada dasarnya mereka hidup dengan tujuan duniawi semata yaitu mengumpulkan harta yang sebanyak-banyaknya. Adapun dengki adalah orang yang senantiasa menaruh perasaan marah, benci dan tidak suka karena iri pada orang lain (Najamuddin Muhammad, 2014: 17).

Peristiwa perang dapat bersentuhan langsung dengan siapa saja hingga bagi seseorang dapat memunculkan persepsi tersendiri termasuk persepsi seniman diantaranya Otto Dix. Sumber ide Otto Dix terinspirasi oleh peristiwa perang yang sama dengan sumber inspirasi dalam karya yang akan digarap, yaitu mengekspresikan perasaan subjektif terhadap amatan terhadap peristiwa perang. Teknik garap pada karya Otto Dix menggunakan teknik cetak konvensional. Otto Dix mengamati setiap dampak pasca peperangan yang terjadi pada 1920-an di Jerman. Ia memperlihatkan bentuk kesuraman seperti pada karyanya yang berjudul "*Totentaz anno 17 (Hohe Toter Mann)*" yang dalam bahasa Indonesia, berarti "Tarian kematian anno 17 (bukit laki-laki mati) (Dix, 1977: 3). Secara keseluruhan, karya Dix memvisualkan skene-skene dari peristiwa perang. Dalam karya tersebut terkesan seperti ilustrasi perang yang terjadi pada saat itu. Pada karya itu divisualkan mayat-mayat korban perang yang bergelimpangan. Karya Dix memperlihatkan dampak perang secara gamblang. Secara

teknik Otto Dix menggarap karyanya dengan teknik cetak konvensional. Teknik Dix menggunakan teknik cetak dalam atau intaglio.



Gambar 1

Otto Dix, "*Totentaz anno 17 (Hohe Toter Mann)*
"Etching on paper, 1924

(Sumber: Katalog Pameran Otto Dix *Die Schreckendes Krieges*, 1997)

C. KESIMPULAN

Pengetahuan tentang fenomena dari berbagai belahan bumi yang berkaitan dengan peristiwa peperangan yang direspons dapat melatih rasa kemanusiaan, melatih rasa sosialitas hingga menumbuhkan kepedulian. Peperangan yang terjadi tidak hanya sebatas apa yang dilihat dari berbagai media, namun jauh dibalik itu peperangan adalah wujud suatu penyakit sosial yang teramat mengerikan. Setiap perkembangan teknologi modern selalu diwarnai dengan pengembangan kekuatan militer yang pada akhirnya menjadi sebuah instrumen untuk membunuh. Berdasarkan fenomena perang dapat diekspresikan kembali dalam wujud karya seni grafis layaknya karya Otto Dix.

DAFTAR PUSTAKA

Amstrong, Karen. 2013. *Berperang Demi Tuhan: Fundamentalisme dalam Islam, Kristen dan Yahudi*. Bandung: Mizan.

-
- Bayu, Adjie Krisna dan Achmad Sri Wintala. 2014. *Sejarah Perang di Bumi Jawa dari Mataram Kuno Hingga Pasca kemerdekaan RI*. Yogyakarta: Arasaka.
- Madung, Otto Gusti. 2013. *Filsafat Politik Negara dalam Bentangan Diskursus Filosofis*, Yogyakarta: Ledeladero.
- Muhammad, Najamuddin. 2014. *Sejarah konflik dan peperangan kaum yahudi*, Yogyakarta: Buku Biru.
- Sugono, Dendy. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sumardjo, Jakob. 2001. *Menjadi Manusia, Mencari Esensi Kemanusiaan Perspektif Budayawan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dix, Otto. 1997. *Die Schrecken des Krieges (kengerian perang)*, Katalog Karya Grafis 1920-an, Taman Ismail Marzuki, Jakarta.