

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap suku di Indonesia memiliki keragaman budaya salah satunya berkaitan budaya dengan unsur mistis atau magis. Budaya mistis atau magis merupakan sebuah tingkah laku yang mempercayai hal – hal bersifat sublim dan sudah ada dari zaman nenek moyang sehingga menjadi sebuah tradisi. Dengan keberadaan budaya mistis, setiap manusia yang menganutnya tentu memiliki pengalaman transendental. Terutama pada Pulau Jawa khususnya (Jakarta, Bandung dan Yogyakarta), memiliki cerita dan tokoh – tokoh yang memiliki pengalaman transendental. Begitu juga dengan cerita – cerita fiksi yang hadir dari mulut ke mulut pada kalangan masyarakat.

Pada tahun 2013, salah satu televisi swasta sudah menayangkan jalan – jalan mencari makhluk tak kasat mata. Kemudian bermunculan tokoh – tokoh yang memiliki pengalaman transendental, mereka hadir untuk membagikan informasi dan menjadikan pengalaman metafisika menjadi sebuah karya seni, novel, film, lagu, dan video blog (*vlog*).

Transendental bagi perupa merupakan suatu hal yang tidak dapat di logikan seperti hubungannya antara manusia dan Tuhan atau manusia dengan makhluk ciptaan Tuhan (Malaikat, Nabi, Jin atau makhluk astral). Pengalaman transendental perupa merupakan pengalaman dengan makhluk astral yang bersifat subjektif. Pengalaman subjektif ini dialami perupa, dengan keadaan sadar 90 – 100 %, sehingga perupa dapat mengingat dan mengulas kembali melalui cerita. Kemudian dari narasi cerita perupa merepresentasikan kedalam bentuk visual. Melalui seni perupa dapat mensublimasikan dari pengalaman transendental lewat penciptaan karya seni rupa, sehingga seni dapat berfungsi sebagai katarsis.

Puncak pengalaman hidup seseorang dapat diukur dengan seberapa penting pengaruh pengalaman itu sendiri, dimana kehidupan seseorang berfungsi secara penuh. Rasa puas dalam diri ditambah dengan manfaat dari cerita pengalaman hidup merupakan hal yang dapat dibagikan kepada semua

kalangan masyarakat. Hal ini representasi dari sebuah informasi pengalaman pribadi yang bersifat *subjektif*, membutuhkan keterlibatan diri dan juga orang lain yang merasakan hal sama.

Berawal dari alasan personal, kemudian dikembangkan menjadi sebuah pengetahuan dan informasi bagi masyarakat umum. Melalui seni kontemporer, pengalaman perupa dapat menjadi sebuah proses katarsis diri sendiri. Proses katarsis bagi perupa merupakan kelegaan secara emosional dari pertikaian batin akibat pengalaman transendental yang dialami perupa. Tersublimasi menjadi bentuk visual lukis arang. Beberapa tujuan seni, yang dijadikan sebagai kaidah dalam penciptaan karya seni rupa, yaitu; a. Seni dan emosional; b. Seni dan filosofi; c. Seni, agama dan spiritualitas; d. Seni sebagai media ekspresi diri dan pernyataan pribadi (Irina D., 2012, h.xxiv).

Format yang dihadirkan pada seni kontemporer yang tidak dapat diprediksi, menentang nilai dan norma tidak dapat diketahui dalam prosesnya, terutama seni performans disusul dengan seni instalasi, seni eksperimental, dan seni media (Jones, 2012). Ide penciptaan karya seni rupa bermula dari menceritakan sebuah pengalaman transenden, perupa merasa pengalaman ini dapat menjadi karya visual dengan mengeksplorasi medium boneka plastik. Perupa memperlakukan hingga menjadikan boneka plastik serupa dengan kisah yang muncul dari penglihatan perupa dan menggunakan daya imajinasi. Memberikan efek darah pada bagian – bagian tertentu membuat boneka plastik tampak memiliki nyawa.

Pada kasus ini perupa menyampaikan kegelisahan, ketakutan, kebingungan, kesedihan, kepedihan melalui penciptaan karya seni rupa. Bernegosiasi dengan keadaan merupakan salah satu cara lain untuk membuat kegelisahan perupa sedikit demi sedikit hilang. Melalui *seni eksperimental* (2016) pada salah satu mata kuliah Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta, perjalanan karya perupa dimulai. Pada karya seni eksperimental, perupa menggunakan medium boneka plastik sebagai pelampiasan diri dari pengalaman yang seram sebagai nilai kepuasan dalam diri dan mencari ketenangan. Kemudian, pada mata kuliah Studio Murni (2017)

perupa mencoba mengeksplorasi boneka plastik dengan jumlah yang lebih banyak dan cerita yang lebih bervariasi dengan judul *Seni Eksperimental Sebagai Media Relaksasi Spiritual* (2017). Penciptaan karya seni rupa yang berjudul *Refleksi Pengalaman Transendental dalam Karya Seni Kontemporer* (2018) perupa lebih menguatkan gagasan dan mengganti medium berkarya dari boneka plastik menjadi lukisan arang.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Perkembangan ide penciptaan telah dijelaskan singkat pada latar belakang. Pada mata kuliah eksperimental dengan judul *Yang Jauh dan Tak Terlihat* (2016). Perupa mengembangkan ide yang mengangkat persoalan personal yaitu pengalaman transendental, membahas kegelisahan perupa tentang makhluk astral dan konflik batin. Kemudian ide tersebut diterima oleh dosen pengampu dan memulai proses berkarya. Perupa menggunakan medium utama boneka plastik yang akan direpresentasikan sesuai dengan apa yang dilihat perupa dalam mimpi pada tahun 2015.

Karya eksperimental perupa melakukan performans dengan tujuan seni sebagai media relaksasi diri. Relaksasi berfungsi untuk mengatasi rasa takut dan kegelisahan perupa. Perupa melakukan sebuah performans yang berisikan pemanjatan doa untuk makhluk astral. Setelah perupa melakukan performans, perupa merasakan ketenangan walaupun pada saat itu ketenangan yang dirasakan hanya sesaat. Sehingga karya ini berlanjut pada matakuliah studio murni.



Gambar 1. Yang Jauh dan Tak Terlihat. Dok. Pribadi. 2016.

Pada mata kuliah studio murni dengan judul *Seni Eksperimental sebagai Media Relaksasi Spiritual (2017)*. Perupa membuat instalasi dengan medium boneka plastik dan boneka bahan. Perkembangan ide ini dikembangkan dari mata kuliah eksperimental. Selain perkembangan ide penciptaan yang berasal dari sebuah lukisan dan mata kuliah yang ditempuh selama proses pembelajaran, perupa juga sering membuat ilustrasi dari bentuk makhluk astral tersebut. Media yang digunakan merupakan ilustrasi digital, selain praktis perupa dapat mengerjakan kapan saja ketika dalam keadaan resah dan lebih menghayati dalam mengerjakan tiap detailnya agar terlihat sama dan tetap memiliki karakteristik perupa.

Keresahan dalam diri membuat perupa menciptakan karya lanjutan yang dihasilkan pada matakuliah (Eksperimental & Studio Murni), yang berjudul *Refleksi Pengalaman Transendental dalam Karya Seni Kontemporer (2018)*. Pengembangan media menjadi lintas media di dalamnya terdapat seni instalasi dan seni performans. Pada instalasi terjadi pengembangan bentuk visual yaitu menggunakan lukis arang dengan objek – objek makhluk astral yang disusun berundak vertikal. Medium yang digunakan pada lukisan dalam instalasi yaitu berupa kain belacu, arang, ditambah dengan beberapa media *readymade* seperti bunga sedap malam (*Polianthes Tuberosa*) dan lilin. Selain itu terdapat video performans dengan subjek perupa yang menjadi pelengkap didalam instalasi, karya ini ditampilkan dalam seminar skripsi penciptaan karya seni rupa (2019).

Proyek kecil ini berkembang secara perlahan – lahan dan bertahan pada konsep pengalaman transendental. Konsep pengalaman transendental merupakan pengalaman perupa dengan makhluk astral yang memiliki berbagai cerita. Hubungan antara perupa dan makhluk astral (hantu) terjalin secara tidak sengaja. Ide – ide berkembang bermula dari temuan sebuah kisah kematian dalam mimpi perupa, kemudian keresahan dengan keadaan “mereka” yang datang secara mengejutkan, penyampaian pesan, hingga permintaan untuk di doakan. Tahapan – tahapan tersebut menjadi perjalanan perupa dalam penciptaan karya seni rupa.

C. Fokus Penciptaan

Pada fokus penciptaan perupa menggunakan 3 aspek penciptaan karya seni rupa;

1. Aspek Konseptual

Sumber inspirasi perupa berasal dari *internal* (dari dalam diri). Konsep yang diciptakan oleh perupa berupa sebuah pengalaman transendental yang dialami oleh perupa sejak usia 5 tahun hingga kini (24 tahun). Pengalaman transendental yang dialami perupa merupakan sebuah kejadian bertemu dengan makhluk astral (hantu) yang tidak dapat dilogikan oleh perupa sendiri.

Dari pengalaman tersebut dikembangkan menjadi bentuk visual dengan segala imajinasi perupa menggabungkannya dengan kemampuan berkarya yang dimiliki oleh perupa. Seperti bernegosiasi bentuk menjadi terlihat tidak menyeramkan merupakan salah satu bentuk dan cara perupa untuk berdamai dengan diri sendiri tetapi perupa tidak menghilangkan makna simbolis dari karya – karya lukisan arang.

Reflektif adalah meninjau suatu masalah dengan proses berpikir kritis dan kreatif (Ellianawati, 2015, h.2). Pada skripsi penciptaan seni yang diterapkan oleh perupa adalah reflektif. Persoalan ketakutan yang dialami perupa dapat disublimasikan pada karya seni instalasi sebagai katarsis pada objek lukis arang.

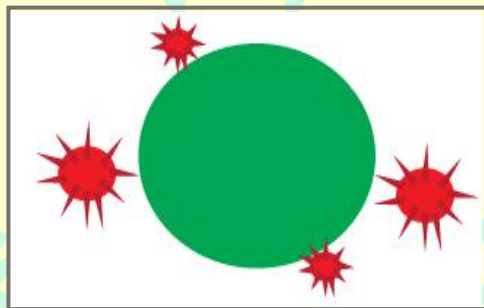
Secara visual, yang ditampilkan pada karya instalasi dengan menghadirkan lukis arang dan objek *ready made* yang terdiri dari lilin, spiral cahaya, bunga melati, daun pandan, rehal kayu, lembar doa dan audio pembacaan surah Al – Fatihah. Visual yang dihasilkan merupakan bentuk dari narasi simbolik. Melalui penggabungan berbagai medium menjadi satu kesatuan objek trimatra, kebebasan dalam menggunakan berbagai medium menjadi ciri khas dalam praktik seni kontemporer.

2. Aspek Visual

Aspek visual penciptaan karya seni rupa perupa meminjam bentuk dari seni kontemporer, yang membuat perupa memiliki kebebasan dalam praktik penciptaan karya seni rupa. Dalam skripsi penciptaan ini diwujudkan dalam karya seni instalasi dari pengalaman transendental perupa. Pengalaman transendental tersebut dibagi menjadi 3 segmen yaitu : segmen ‘Terpapar’, segmen ‘Terbawa’, segmen ‘Menyebrang’. Sehingga aspek visual yang diterapkan pada *subject matter* dibagi menjadi tiga bagian yaitu;

a. Segmen ‘Terpapar’

Eko Endarmoko (2006) menyatakan bahwa kata “papar” bersinonim dengan kata memaparkan, membentangkan, mencurahkan, memberikan, mengelaborasi, menggambarkan. Dapat disimpulkan bahwa “terpapar” berarti terkena atau terserang (Arifin. 2015, h.1).



Gambar 2. Ilustrasi Segmen ‘Terpapar’. Dok. Pribadi. 2019

Segmen ‘terpapar’ bagi perupa merupakan kejadian metafisika yang tidak sengaja terjadi dikehidupan perupa sejak umur 5 tahun. Kejadian metafisika tersebut adalah ketika perupa melihat makhluk astral untuk pertama kalinya. Seperti pada cerita perupa (catatan perupa) bertemu dengan sosok kuntilanak yang tidak sengaja terjadi. Pada saat itu perupa berumur 5

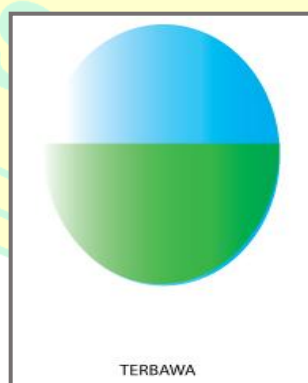
tahun masih belum mengetahui apa itu hantu. Perupa melihat sosok tersebut keadaan tengah malam di kampung halaman (Solo). Perupa melihat sosoknya yang sedang terbang hingga menggapai plafond. Perupa baru mengetahui kalau itu hantu pada saat perupa sudah remaja (13 tahun). Perupa masih mengingat betul kejadian tersebut hingga kini.

Segmen ‘Terpapar’ pada Seminar Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa (2019) diterapkan pada seni instalasi dari hasil karya eksplorasi. Karya eksplorasi ini disusun menggantung sebagai bentuk metafor dari lingkaran hubungan antara perupa dengan makhluk astral yang bersifat transendental (tidak nyata atau gaib). Objek perupa yang di letakkan memusat ditengah, dengan makhluk astral disekitarnya.

Segmen ‘Terpapar’ Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa (2020), diterapkan pada ke-5 objek yang ditampilkan dalam instalasi. Objek yang di tampilkan merupakan objek yang sangat berkesan bagi perupa. Lukisan arang tersebut disusun menggantung membentuk setengah lingkaran.

b. Segmen ‘Terbawa’

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (websiteKBBI.com, diakses 2018), kata “Bawa” dapat diartikan dengan “mendatangkan”, “menyebabkan”, “mengakibatkan”. Segmen terbawa yaitu sudah dibawa atau tidak sengaja dibawa. Dalam hal ini, segmen terbawa mengartikan sebuah masalah yang tidak sengaja hadir dan berpengaruh dalam hidup perupa.



Gambar 3. Ilustrasi Segmen ‘Terbawa’. Dok. Pribadi. 2019

Masalahnya adalah kemampuan yang datang secara tiba – tiba, membuat perupa melihat kisah terdahulu (*flashback*) dan “mereka” yang tak terlihat. Dalam Seminar Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa (2019) perupa merepresentasikan gerak tubuh dalam karya video performans, menampilkan gerak mengalir statis penuh dramatis.

c. Segmen ‘Menyeberang’

Berawal dari kata “seberang” yang berarti sisi lain posisi sebelumnya. Sedangkan “menyeberang” berarti mengarungi, melewati atau perpindahan posisi dari titik sebelumnya (websiteKBBI.com, diakses 2018).



Gambar 4. Ilustrasi Segmen ‘Menyeberang’. Dok. Pribadi. 2019

Segmen ‘Menyeberang’ merupakan segmen yang digunakan pada penciptaan karya saat ini. Pada segmen ini perupa merepresentasikan sebuah perjalanan para makhluk astral yang akan “berpulang” melalui karya instalasi. Dengan memvisualisasikan lukis arang dan beberapa objek *ready made* seperti lilin, bunga melati (*Jasminum Rex*), lingkaran spiral, lembar doa (surah Al – Fatihah), rehal kayu (dudukan Al – Qur’an) dan audio pembacaan surah Al – Fatihah. Lukis arang dengan ukuran 100 cm x 70 cm sebanyak 5 buah. Bentuk – bentuk tersebut merupakan representasi yang dilihat dan selanjutnya dikembangkan dengan imajinasi dan pertimbangan nilai estetis.

1. Aspek Operasional

Bentuk dari aspek operasional dilandasi oleh metode narasi simbolik. Dimana setiap proses dan jadinya memiliki cerita yang memiliki makna simbolik personal. Mengeksplorasi wujud instalasi melalui perakitan medium seni lukis arang yang dipadukan dengan *found object* berupa spiral cahaya yang digantung dengan teknik konstruksi. Penambahan 2 unsur cahaya yaitu cahaya lilin dan cahaya lampu serta bunga melati dan daun pandan serta audio pembacaan doa disajikan sebagai penyampaian gagasan kreatif.

D. Tujuan Penciptaan

Penciptaan karya seni rupa ini bertujuan sebagai berikut;

1. Merefleksikan pengalaman transendental dalam ruang lingkup yang *subjektif* dan sarat makna simbolik personal.
2. Memvisualisasikan narasi simbolik dalam wujud karya instalasi yang menampilkan 5 lukisan arang dalam posisi tergantungan, dipadukan dengan objek *readymade* berupa : Lilin, bunga melati, daun pandan, spiral cahaya, lembar doa dan rehal kayu, sehingga diperoleh keutuhan makna personal yang disampaikan kepada publik.
3. Menghadirkan pengalaman indrawi yang kaya melalui instalasi medium seni lukis arang dan *found object* untuk menggugah empati publik.
4. Membangun relasi sosial antara perupa dengan *audiens* untuk memperoleh pengalaman empati dari pengalaman transendental yang diekspresikan melalui narasi simbolik.
5. Meningkatkan pengetahuan perupa lainnya tentang keragaman medium dalam praktik seni kontemporer.

E. Manfaat Penciptaan

Ada pula manfaat pada penciptaan karya seni dibedakan berdasarkan tiga kalangan, yaitu :

1. Perupa

Perupa lebih merasakan kepuasan dalam menciptakan karya seni, serta ketenangan jiwa dan pikiran. Karena perupa tidak tahu harus membagikan kepada siapa dan bagaimana, tetapi perupa mencoba memberanikan diri untuk hadir dan membagikan kepada masyarakat melalui karya visual. Perupa juga lebih berani ketika menghadapi hal – hal trasendental yang akan terjadi. Selain itu perupa mendapatkan wawasan baru dan termotivasi dari karya tokoh – tokoh yang memiliki pengalaman transendental. Dari sisi seni, perupa dapat mengaplikasikan seni kontemporer secara nyata.

2. Publik (Masyarakat) Umum

Masyarakat umum mendapatkan wawasan tentang orang yang memiliki kehidupan berbeda dengan manusia normal. Masyarakat umum dapat berempati terhadap karya ataupun dari sisi kehidupan. Wawasan membentuk kesadaran kepada masyarakat, bahwa kehidupan di alam yang berbeda itu dapat di rasakan oleh sebagian orang.

3. Institusi Seni

Dari karya yang hadir pada kalangan perupa dari institusi seni, dapat menambah wawasan baru dalam dunia seni. Terutama pada penggunaan media dan medium dalam berkarya. Seni sebagai katarsis, dan penggunaan seni kontemporer menjadi pilihan untuk kalangan artis yang membutuhkan kebebasan medium berkarya sesuai dengan gagasan yang ingin dicapai.