

Penciptaan Karya Seni Rupa Dari Pengalaman Laduni

Bayu Edi Iswoyo

Program Magister Penciptaan Seni
Pascasarjana ISI Yogyakarta
Bayu.edi09@@gmail.com

Abstrak, Ilmu adalah pengetahuan hasil dari pengolahan proses berpikir serta mengalami suatu kejadian. Pengetahuan dapat diperoleh dari hasil percobaan dan dapat dibuktikan kebenarannya. Selain itu ada model kecerdasan yang tanpa melalui proses mengalami dan tanpa berpikir, yaitu ilmu *laduni*. Ilmu *laduni* sering diartikan dengan ilmu yang langsung diturunkan secara langsung dari Allah SWT ke dalam hati seseorang. Kondisi kreatif dalam proses *laduni* mengelaborasi kecerdasan hati dan pikiran, berserah diri sebagai jalan menuju titik nol. Merobohkan batasan kesadaran, kondisi hening mutlak sebagai pintu masuk menuju ketenangan. cara akses tersebut jika lebih disederhanakan lagi adalah ketika secara sadar meraih ketenangan dengan cara mengolah atau mengendalikan otak dan hati, penulis dapat mengakses kondisi kreatif kapanpun dan di mana pun.

Dalam penelitian ini, penulis memakai metode *practice Based research*, pendekatannya melalui dua metode. Pertama praproduksi, pembersihan dohir dengan puasa serta batin dengan cara berzikir. Kedua produksi, dalam ruang lingkup penciptaan karya seni rupa. Penelitian dilakukan secara langsung dan menjadikan penulis sebagai objek utama penelitian. Data dikumpulkan berupa visual karya. Karya merupakan dari eksplorasi garis, komposisi, dan warna melalui perangkat digital menggunakan tablet grafis sebagai media. Pada proses selanjutnya karya dicatat dan diklasifikasi menurut waktu penciptaan.

Penulis menemukan bahwa akses kondisi kreatif mempengaruhi fokus saat proses penciptaan karya. Terlihat dari perbedaan hasil karya, banyak varian bentuk, komposisi, warna, dan narasi lebih beragam. Dalam proses klasifikasi karya, penulis menemukan karya menggambarkan perjalanan spiritual, dan dipilih tujuh karya yang mewakili perjalanan *laduni* penulis. Karya yang mewakili muncul di setiap kondisi proses berkarya, namun secara persentase karya bagus mendominasi dihasilkan setelah proses pembersihan. Kemudian hasil karya penulis dimaknai satu-persatu melalui ingatan yang pernah dirasakan penuli saat mengalami kondisi tenang atau saat merasakan pengalaman rasa euforia diperjalanan spiritualnya. Perlu menggarisbawahi ilmu *laduni* disini adalah bonus, yang terutama adalah proses pembersihan diri menuju *laduni* menjadi bagian terpenting. Pencarian estetik laku asketisme.

Kata kunci: kreatif, spiritual, laduni

Abstract. Science is knowledge resulting from processing the thought process and experiencing an event. Knowledge can be obtained from experimental results and can be proven true. In addition, there is a model of intelligence without going through the process of experiencing and without thinking, namely *laduni* science. *Laduni* knowledge is often termed knowledge that is directly revealed directly from Allah SWT to one's heart. The creative condition in the *Laduni* Quotient process elaborates the intelligence of the heart and mind, surrendering oneself as a way to zero. Breaking down the boundaries of consciousness, the state of absolute silence is the entrance to serenity. This access method, if simplified again, is when you consciously achieve calm

by cultivating or controlling your brain and heart, writers can access creative conditions anytime and anywhere.

In this study, the author uses a practice-based research method, the approach is through two methods. The first is pre-production, cleaning dohir by fasting and the mind by means of remembrance. The second is production, within the scope of creating works of art. The research is carried out directly and makes the author the main object of the research. Data was collected in the form of visual works. The work is an exploration of line, composition, and color through digital devices using a graphics tablet as a medium. In the next process, the works are recorded and classified according to the time of creation.

The author finds that access to creative conditions affects the focus during the process of creating works. It can be seen from the differences in the work, there are many variants of forms, compositions, colors, and more diverse narratives. In the process of classifying works, the writer finds works that describe a spiritual journey, and seven works are selected that represent the author's laduni journey. Representative works appear in every condition of the creative process, but in percentage terms, good works dominate after the cleaning process. Then the results of the author's work are interpreted one by one through the memories that the author has felt when experiencing a calm condition or when experiencing a sense of euphoria on his spiritual journey. It should be underlined, laduni knowledge here is a bonus, especially the self-cleaning process towards laduni becomes the most important part. Search for aesthetics of ascetic behavior

Keywords: *creative, spiritual, laduni*

PENDAHULUAN

Ilmu adalah pengetahuan hasil dari pengolahan proses berpikir serta mengalami suatu kejadian. Pengetahuan dapat diperoleh dari hasil percobaan dan dapat dibuktikan kebenarannya, seperti merasakan manisnya madu, pahitnya jamu, dalamnya kerinduan dan lain-lain. Selain dari pengalaman empiris, ada juga ilmu yang berada di atas jangkauan akal. Ilmu *Laduni* sering diistilahkan dengan ilmu yang langsung diturunkan secara langsung dari Allah SWT ke dalam hati seseorang. Secara bahasa *Laduni* memiliki arti "di sisi". Sedangkan secara istilah, *Ladunna Ilman* berarti "Ilmu dari sisi Kami". Ilmu *Laduni* dapat diartikan ilmu yang ditemukan di dalam jiwa seseorang dan berasal dari Tuhan tanpa melalui perantara atau dipelajari sebelumnya.

Tidak banyak penelitian dan penulisan membahas tentang *Laduni*, salah satunya buku *Laduni Quotient*. Memberikan pandangan sederhana mengenai ilmu *Laduni*, membagi kecerdasan otak dan kecerdasan hati. Ada pola ulang-alik antara kedua kecerdasan tersebut. Penulis belajar mengenai pembersihan diri secara *dhohir* dan batin, baik secara fisik dan mental. Laku pembersihan dijalan spiritual ini berawal ketika penulis pada suatu waktu mengalami kecelakaan motor dan mengalami cedera patah tulang paha kanan. Mengharuskan penulis beristirahat total selama 2 tahun masa penyembuhan. Kondisi mental saat itu terpuruk, tetapi sejalanannya waktu penulis merasakan dampak perubahan mentalitas secara signifikan. Terbukti dari bagaimana penulis melalui semua permasalahan dan memandangnya sebagai hidayah. Pengalaman menjalani kehidupan sendiri di

Yogyakarta dengan keadaan patah kaki dilakukan sendiri tanpa bantuan orang lain karena keberserahan diri. Bagaimana menjalani kegiatan belajar mengajar yang telat satu semester dilalui dengan lancar. Melihat bagaimana sistem rezeki yang hadir tanpa dapat dinalar dan kejadian diluar nalar logika. Pelajaran kehidupan pasca membaca buku *Laduni* mengubah cara pandang memaknai hidup dan memandang permasalahan. Dampaknya alam bawah sadar penulis membiasakan diri menjalani kehidupan, dengan melihat suatu permasalahan tidak begitu berat. semua terlihat sederhana dan kecil, ketika melihatnya dari sudut pandang spiritual.

Hal yang diterapkan perihal pembersihan *Laduni Quotient*, penulis mempunyai kebiasaan baru dalam menjalani keseharian. Di mana penulis membiasakan diri dengan pembersihan secara *dohir* dengan puasa dan pembersihan batin dengan berzikir. Korelasi pembersihan batin dengan zikir dengan kecerdasan sudah dirasakan penulis. Dampak terkecilnya terjadi perubahan kepekaan rasa saat menjalani proses penyembuhan dengan ikhlas dan berserah diri, berdampak pula pemahaman akan kesadaran menuju ketenangan yang dapat diakses secara sadar. Efek ketenangan dirasakan sama saat penulis mengonsumsi zat psikotropika. Semua dilakukan bertujuan mencapai kondisi agar dapat berpikir kreatif kala itu. Dari kejadian itulah akhirnya penulis mencoba untuk meneliti, bagaimana efek ketenangan dan peka dari hasil laku spiritual *Laduni* dimanfaatkan dalam penciptaan karya seni rupa.

Kondisi kreatif terkadang muncul begitu saja, tanpa persiapan. Seolah-olah memiliki

kesan tenang, fokus, kritis melihat fenomena sekitar. Ide ter-narasi secara tiba-tiba seakan hal itu muncul di ruang kosong dari dalam otak. Proses kreatif jelas bukan hanya sekedar memberi bentuk di atas kertas, melainkan proses berpikir menyelami realitas tersembunyi dan mengungkapkannya ke dalam olah bentuk baru yang dapat mengungkapkan hakikat kebenaran, (Sugiarto, 2013). Kreativitas secara struktur didapatkan dari perenungan dan pengalaman, terekam dalam memori alam bawah sadar yang terkadang muncul begitu saja sebagai karya baru. Kondisi kreatif dalam proses *laduni* mengelaborasi kecerdasan hati dan pikiran, berserah diri sebagai jalan menuju titik nol. Merobohkan batasan kesadaran, kondisi hening mutlak sebagai jalan masuk menuju ketenangan. Kondisi tenang dapat dirasakan ketika sudah tidak ada lagi gemuruh suara dalam pikiran dan hati merasa tentram. Kondisi hening terus diuji coba sembari melakukan aktivitas memproduksi karya seni, sehingga otak dapat beradaptasi bagaimana kondisi hening dapat diakses kapanpun dimanapun. Penciptaan karya melalui perspektif *laduni* dalam ruang lingkup penciptaan karya seni rupa diekspresikan melalui eksplorasi komposisi, garis, dan warna. Hasil karya dipakai sebagai data pembanding, diklasifikasi menurut waktu, tempat dan kondisi.

PEMBAHASAN

1. Ide Penciptaan

Penciptaan adalah proses menghasilkan sesuatu dari yang tidak ada menjadi ada. Dalam konteks seni rupa, penciptaan karya selalu dilandasi dengan wacana yang didapat dari pengalaman melihat kondisi

yang terjadi di sekitar, dan ilmu pengetahuan yang dimiliki, sehingga menghasilkan suatu ide karya seni. Dalam seminar Djatiprambudi (2017) berpendapat bahwa “Karya seni dapat dikatakan sebagai simpul kreatif seniman pencipta yang disadari dan dihayati serta diwujudkan berdasarkan sekumpulan pengetahuan artistik dan kepekaan estetik atas sumber-sumber penciptaan yang dapat di kondisikan secara dialektik. Artinya, semua aspek tersebut termanifestasikan melalui kekuatan intuisi, yang mengalir secara alamiah, imajinatif, dan holistik. Menurut Sunarto (2014) Karya seni adalah realitas empiris yang selalu memiliki sifat semiotik dan/atau simbolis. Eksistensinya setara dengan etnografi atau karya-karya produk pemikiran lainnya, seperti karya ilmiah.

Pada proses penciptaan karya kali ini, penulis mencoba membebaskan batasan karakter yang khas untuk membahasakan gagasan atau ide. penulis mencoba memposisikan diri ke rasa hening. Kemudian bermain dengan imajinasi, intuisi, dan nalar, berupaya mengubah yang intangible menjadi tangible. mampu melihat yang orang lain yang tidak bisa lihat, mampu merasakan hal unik dan penting yang diluar jangkauan nalar. Karena saat menikmati perjalanan spiritual ada rasa dan bentuk yang muncul dari dalam, secara harafiah sulit untuk dijelaskan. Penulis menuangkan rasa melalui eksplorasi garis secara berulang tanpa ada tendensi membentuk bidang serta bentuk. Tetapi secara alam bawah sadar dengan menghilangkan batasan pikiran, tetapi tangan bergerak bebas yang memiliki dampak menghasilkan banyak komposisi garis dan warna.

2. Konsep Penciptaan

Pengalaman laduni penulis diawali dengan kejadian bertemu dengan buku *laduni Quotient* ketika menjalani proses pemulihan pasca kecelakaan patah kaki. Buku tersebut berisi tentang kecerdasan manusia yang selama ini dipahami hanya berpusat di otak, ternyata ada potensi lain berupa kecerdasan hati dan ruh yang dimiliki manusia. Kecerdasan *laduni* dapat dicapai dengan pembersihan diri. Pembersihan diri yang diuji coba oleh penulis yakni pembersihan dhohir (puasa), pembersihan batin (zikir), dan pembersihan pikiran (kesadaran). Kinerjanya tak saja memerlukan optimalisasi dari potensi otak, melainkan pula dengan mendayagunakan akal, melipat gandakan potensi hati, hingga merambah ke wilayah ruhaniah. Itulah sebabnya, kecerdasan laduni tak mungkin tumbuh hanya dengan menggunakan potensi berpikir, namun juga dengan mendayagunakan potensi berzikir.

Pengalaman spiritual diluar nalar yang dialami penulis mengubah psikis dan pola pikir memandang sesuatu. Memandang persoalan dunia lebih sederhana dan bijaksana. sebelum bertemu buku *Laduni Quotient*, dalam proses berkarya penulis menggunakan alkohol, dan daun psikotropika untuk mencari ketenangan pikiran untuk sekedar mencari gagasan. Serta mempunyai kebiasaan menunggu mood untuk berkarya. Ketenangan yang dirasakan penulis setelah mengalami perjalanan spiritual berpengaruh terhadap proses berkarya. Pengalaman belajar berjalan pasca operasi kaki memberikan kesadaran baru terhadap proses berkarya. Semua yang dibangun dan dilakukan selama ini diawali lagi mulai dari titik nol, penulis

mencoba kembali berkarya menggunakan elemen paling dasar dalam seni rupa yaitu membuat unsur garis, komposisi dan warna. Garis adalah hubungan antar titik yang menghasilkan guratan serba guna untuk membentuk unsur lain seperti bidang atau bentuk. misalnya gambar sketsa hanya menggunakan garis untuk membentuk suatu karya. Garis juga dapat menjadi pengisi gelap terang dengan cara menggarsirkannya. Lebih dari sekedar goresan, karena garis dengan iramanya dapat menimbulkan suatu kesan simbolis. Peranan garis sangat penting dalam proses perwujudan bentuk, karena garis sangat menentukan kualitas ekspresi seorang seniman yang nampak pada sapuan-sapuan atau dalam pemberian aksentuasi tertentu pada objek penciptaan. Ketika garis diberi struktur, seperti misalnya disusun melalui ritme, simetri, keseimbangan akan membentuk pola-pola tertentu sehingga garis sudah dapat berbicara sebagai media ekspresi. Sebagaimana yang dikatakan oleh Djelantik (2001: 20) bahwa:

Garis-garis bisa disusun sedemikian sehingga menimbulkan ilusi pada pengamat, yakni "kesan buatan". Membuat persepsi yang diterima sang pengamat lain daripada yang sesungguhnya. Suatu teknik gambar yang dipakai sehari-hari yang disebut perspektif memberi ilusi jarak jauh dan dekat dengan mengarahkan garis-garisnya ke suatu titik jauh pada horizon atau cakrawala sama dengan akhir pandangan mata.

Garis dapat dijadikan bahasa pokok dalam berekspresi, dalam hal ini garis memiliki kesan imajiner terhadap pengamatan, sehingga garis dapat mewakili, menghadirkan ekspresi dalam suatu karya.

Baik dalam proses penyusunan, rancangan bentuk realistik maupun imajiner sangat tergantung dari penguasaan garis.

Ruang lingkup penelitian ini adalah membuat perbandingan hasil goresan dan komposisi warna yang diproduksi berulang dengan mencatat perubahan kondisi secara psikologis, tentang apa yang dirasakan penulis saat proses berkarya. Sebagai pembanding juga penulis melakukan proses berkarya di berbagai tempat dalam kondisi yang berbeda, seperti di warung kopi yang ramai dan di ruang pribadi saat sepi dan tenang. Serta kondisi mentalitas secara acak, terkadang resah. Senang, hingga emosi. Karya disini berdiri sebagai data yang akan diklasifikasi menurut moment penciptaan. catatan kecil berupa coretan yang dirasakan penulis juga dikumpulkan sebagai pendukung validasi data

3. Konsep Bentuk

Pengalaman rasa yang didapatkan penulis setelah melalui proses pembersihan *Laduni*, kemudian dimanfaatkan dalam koridor seni. Pembiasaan diri pada kondisi hening di dalam hati dan pikiran dimanfaatkan untuk mengakses kondisi kreatif, di mana posisi pikiran dan hati sudah tidak ada batasan lagi. Seni dipakai sebagai bahasa juga dipakai sebagai data pembanding membaca bagaimana perbedaan hasil karya. Penulis memproduksi karya visual secara sederhana, membuat goresan ekspresif intuitif, meluapkan rasa yang sedang dirasakan. Penulis meminjam gaya *expresionisme* karena gaya itu yang dapat mewakili bahasa personal penulis. Marianto menjelaskan bahwasanya "Ekspresionisme adalah paham yang lebih bersifat subjektif,

yang memahami bahwa keindahan itu tidak terletak pada seni yang dijadikan objek amatan. Dalam cakrawala pemahaman ini, keindahan tidak terletak dalam atau pada objek yang dilukis. Keindahan dari objek itu baru ada setelah objek itu diamati dan dimaknai” (2019: 144). Melalui gaya ini penulis memiliki kebebasan meluapkan apa yang dirasakannya, baik saat melakukan proses pembersihan serta berkarya. Penggunaan media digital dipakai untuk produksi goresan karena media digital. Media eksplorasi menggunakan *Paint tools SAI*. Aplikasi digital menggunakan komputer jinjing dan *Pen Tablet* sebagai pengganti alat gambar. Pemilihan media digital tersebut dipilih karena mendukung fleksibilitas tempat dan kondisi penulis untuk mencoba eksplorasi di berbagai tempat, juga media tersebut masih mempunyai esensi mirip dengan alat gambar manual seperti kuas dan kertas. Alat tablet grafis memiliki tekanan sama seperti menggunakan kuas, dapat menghasilkan garis besar dan kecil serta pilihan warna tak terbatas.

4. Metode Penciptaan

Penulis membagi dua metode dalam proses penciptaan karya. Pengalaman pencarian ide/gagasan melalui proses pembersihan *Laduni Quotient*. Metode *laduni* disini dipakai sebagai praproduksi, mencoba menjelaskan bagaimana penggalan ide/gagasan itu muncul. Karena bagian ini menurut penulis sangat penting karena bukan hanya persoalan bagaimana perwujudan dari ide hingga berupa wujud karya melainkan proses pembersihan dan membiasakan diri di posisi hening lah yang paling terpenting. Dalam penelitian ini penulis menggali potensi kesadaran kondisi

kreatif dan bagaimana cara mengkondisikannya. Pertama proses pembersihan diri, jasmani dan batiniah. Kedua menggunakan proses kreatif berupa eksplorasi garis untuk menciptakan kondisi tenang untuk mengakses kondisi kreatif.

Proses kreatif dalam koridor seni rupa, penulis menggunakan penelitian artistic memakai metode *practice Based research*. Penelitian berbasis praktik dengan cara melakukan penelitian secara langsung dan menjadikan penulis sebagai objek utama penelitian. Penelitian diwujudkan dalam suatu artefak berupa garis, komposisi dan warna. Kemudian signifikansi dan konteks pengetahuan itu dijelaskan dalam kata-kata, pemahaman penuh tentang itu hanya dapat diperoleh dengan mengacu pada artefak itu sendiri. Proses penciptaan dilakukan secara intuitif, tanpa direncanakan secara seksama, kemudian dianalisis. Dalam buku *Artistic research* dijelaskan bahwa, “*the starting point for artistic research is the open subjectivity of the researcher and her admission that she is the central research tool of the research.*” (Hannula, Souranta, vaden 2005). Menegaskan bahwa tingkat subjektivitas dalam *artistic research* bersifat terbuka atas peneliti, dan peneliti menjadi sentral dari penelitian itu sendiri. Penelitian artistic disini bertujuan untuk melihat atau menemukan hal yang tidak terduga dari pengamatan, di mana proses mengalami langsung sebuah kejadian menjadi poin penting dalam penelitian.

Pengalaman mengalami langsung menjadi hal yang sangat fundamental bagi penulis untuk mempertajam ide penciptaan hingga diwujudkan menjadi sebuah karya. Dikutip dari buku Virgil C Aldrich mengenai bagaimana seniman tersebut bertindak

terhadap karyanya *"The artist gets the feel of his instrument as he composes with it, the feel of the brush, the feel of the keyboard"*. (Aldrich,1963). Bagaimana penulis mendapatkan rasa pada proses karyanya dan bagian dari penelitian yang digunakannya dianggap sebagai instrumen dan menjadikannya sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari penulis.

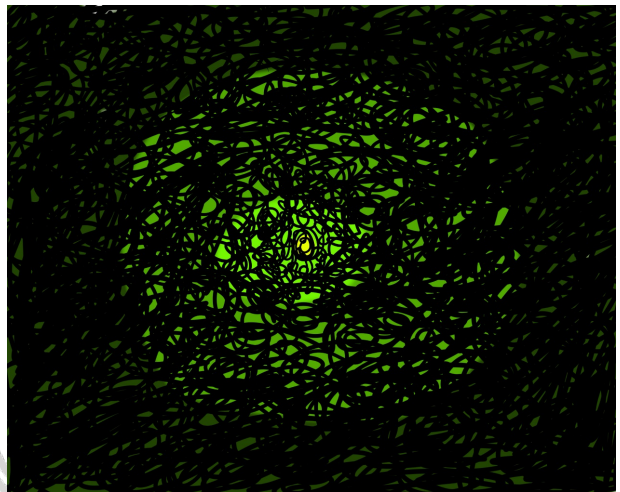
5. Deskripsi Karya.

Setelah melakukan penelitian dan dieksekusi dalam bentuk, terpilihlah tujuh karya yang mewakili perjalanan spiritual *laduni*.

1. Karya pertama berjudul "menelaah jalan di puncak gaono" dipilih dari sekian hasil eksplorasi komposisi, garis dan warna. Proses penciptaan dilakukan di ruang pribadi penulis. Di rumah saat kondisi sekitar sedang dalam keadaan bising, karena tetangga sedang membangun rumah. Perubahan dari resah ke keadaan tenang tergambar di sini. Dibalik pengulangan garis melingkar dengan ukuran kecil menarasikan pengulangan sama seperti zikir yang dipakai untuk membersihkan hati, transisi rasa resah ke keadaan lebih tenang. repetisi lingkaran tak beraturan berwarna hitam menumpuk di atas latar belakang gradasi warna kuning ke hijau tua, memberikan kesan ilusi. Ingatan penulis kembali saat merasakan kebingungan awal mencoba melaksanakan tafakur atau meditasi. Ketika berdiam diri memejamkan mata mencoba memusatkan penglihatan didepan, diujung puncak *grahono* atau tengah hidung antara kedua mata.

Merasakan ruang gelap dengan tumpukan berbagai pemikiran saat meditasi mencoba

membuang semua ingatan dan meniadakan proses berpikir, mencari kekosongan.

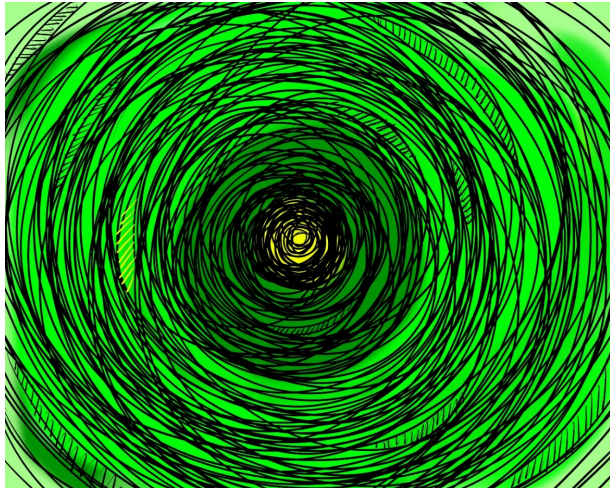


Gambar 1.

Judul: "Menelaah jalan di puncak gaono"
Media : Digital menggunakan aplikasi paint tool Sai
Ukuran : 3500 x 2800 pixel resolusi 300 dpi
Tahun: 2021

2. Karya kedua berjudul "Perjalanan ke dalam". Karya kedua masih satu tempat produksi, di ruang pribadi penulis dengan godaan lingkungan yang sama. Perbedaan terlihat di karya kedua, penggunaan garis tipis berwarna hitam melingkar dari sisi luar ke sisi pusat di tengah. Ditambah pengulangan garis pendek sebagai aksentuasi bayangan yang membentuk *layer-layer*. Karya kedua dipilih karena perbedaan visual yang muncul mewakili rasa selaras menuju ke rasa tenang. Bentuk karya kedua mengingatkan memori imaji saat melakukan proses meditasi atau tafakur. karya ini didapatkan setelah kondisi rasa penulis dalam keadaan tenang. Sehingga karya dapat mewakili perubahan rasa yang benar-benar dapat dinikmati, memberikan efek bergerak ke arah tengah menuju fokus ketenangan. cahaya terang di ujung tak terbatas membentuk lorong imajinatif, Warna hijau terang menjadi latar belakang karya

mewakili rasa kedamaian dan ketentraman saat melakukan meditasi. Garis hitam tersusun rapi bergerak rapat ke tengah fokus utama, memberikan efek dualitas kesadaran dan pergerakan. Selalu menuju ke arah dalam diri jiwa sejati yang hakikatnya berisi kekosongan dan ketenangan tak terbatas.



Gambar 2.

Judul: "Perjalanan ke dalam"

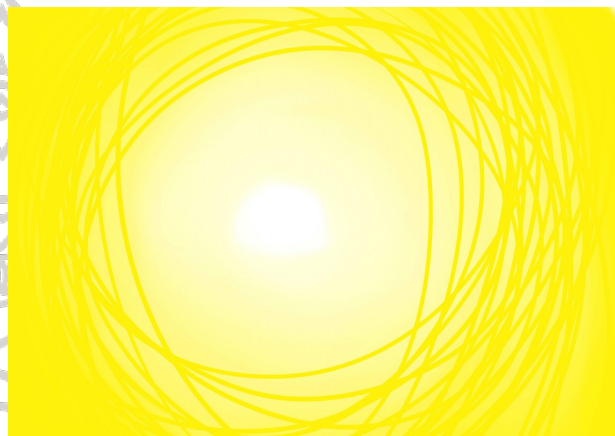
Media : Digital menggunakan aplikasi paint tool Sai

Ukuran : 3500 x 2800 pixel resolusi 300 dpi

Tahun: 2021

3. Karya ke tiga berjudul "Gerbang batas kosong". Menggunakan garis ukuran statis dengan warna kuning. Eksplorasi permainan warna senada, perpaduan warna latar belakang dengan aksan garis melingkar di samping media gambar memberikan efek kabur. Seperti efek saat mata terkena sinar cahaya terang di mata. Ketika penulis meneliti karya ketiga ini, mengingatkan penulis saat melakukan tafakur. Perubahan kesadaran menuju di ruang imaji mengingatkan di gerbang perbatasan. Posisi di mana penulis melepaskan semua suara yang selalu bergemuruh di dalam pikiran memasuki ujung ketenangan hakiki, bias cahaya kuning temaram tersamarkan warna putih mewakili ruang kosong nan luas dan

ketenangan yang tidak bisa diungkapkan. Pemilihan ujung ruang kesadaran disini memberikan framing tersendiri ketika memaknai batas kesadaran. Kata tenang dipilih seolah-olah dapat mewakilinya atau kata kosong, seharusnya belum bisa istilah rasa pada saat rasa itu tiba dan tak bisa diungkapkan dengan kata. "*tan keno kinoyo ngopo*" istilah bahasa Jawa yang artinya "tidak bisa dibayangkan dan diungkapkan dengan kata " disini penulis menggambarkan imaji gerbang sebelum rasa itu benar-benar datang.



Gambar 3.

Judul: "Gerbang batas kosong"

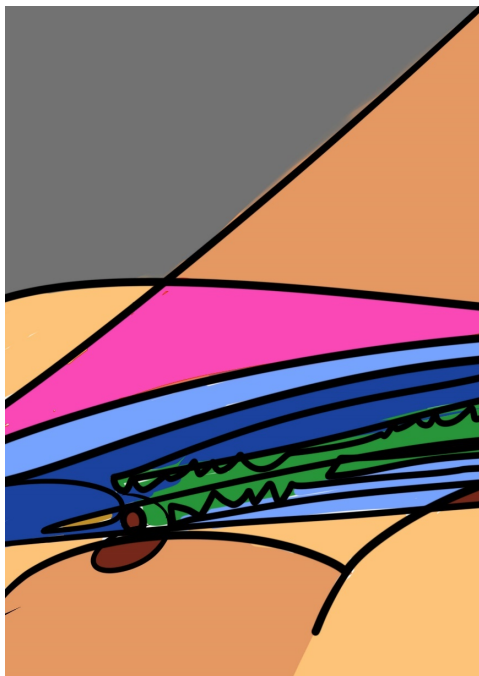
Media : Digital menggunakan aplikasi paint tool Sai

Ukuran : 3500 x 2800 pixel resolusi 300 dpi

Tahun: 2021

4. Karya ke empat berjudul " Satu menit sebelum manunggaling Kawulo Gusti". penulis mencoba menarasikan dalam imaji sebelum menggoreskan pen tabletnya. Karya ini tercipta karena jarak yang memisahkan penulis dengan istrinya. Rindu muncul dengan ingatan imaji tentang istrinya menjadi pemantik ide pembuatan karya. Alunan garis lengkung dan lurus membentuk bidang segitiga, lingkaran dan setengah lingkaran. Imaji menarasikan bentuk tubuh wanita sedang bertelanjang dada, di mana itulah kondisi terakhir kesadaran secara sadar penulis sebelum melakukan hubungan fisik dengan istrinya.

Persatuan antara dua manusia menjadi satu dalam ikatan cinta. Dalam pemahaman spiritual melalui sudut pandang Jawa, muncul istilah Manunggaling Kawulo dan Gusti, bersatunya Hamba dengan Tuhannya. Dalam serat Sastra Jendra Hayuningrat dijelaskan puncak bersatunya rasa adalah ketika bertemunya jodoh antara lelaki dan perempuan ketika malam pertama setelah menikah. Ada rasa yang saling mengerti hilang semua bahasa, hilang semua hukum dan tidak bisa diungkapkan dengan kata-kata. Dalam proses menyatunya laki dan perempuan jadilah sebuah jabang bayi yang proses itulah ada kehendak Tuhan pada semua prosesnya. Rasa yang lebih dari kata senang, lebih dari kata bahagia, lebih dari kata nikmat hanya merasakan rasa yang tidak bisa diungkapkan. Setelah semuanya selesai rasa itu hilang, kembali berjalan seperti biasanya antara pasang suami saling timbul rasa malu dan berjarak secara hukum diantara keduanya.



Gambar 4.

Judul: "Satu menit sebelum manunggaling Kawulo Gusti"

Media : Digital menggunakan aplikasi paint tool Sai
Ukuran : 2800 x 3500 pixel resolusi 300 dpi

5. karya berjudul "Anget tentrem" Karya ke 5 dipilih penulis di mana proses pembuatan karya eksplorasi garis dan warna saat keadaan tenang. Tenang disini berupa kondisi rasa penulis saat menciptakan karya ini sangat menikmati keadaan kondisi sekitar. Adanya penyatuan pikiran dan hati. Di kondisi seperti itu penulis mencoba hal yang lebih sederhana lagi, yaitu menggambar objek bentuk sekitar, saat pengerjaan eksplorasi penulis ditemani segelas wedang jahe hangat dengan wadah gelas kaca bening. Penulis membuat stilasi dari benda gelas bening berisi jahe yang dipukul kasar dan ditambah air sehingga air berubah menjadi agak kuning kecoklatan. Dari bentuk sederhana tersebut, ternyata penulis mendapatkan bentuk yang sangat estetis. Berupa garis tegas sederhana yang memiliki ketebalan berbeda sehingga dapat mewakili lekukan gelas dan goresan liar membentuk jahe yang hancur terendam air.

Pewarnaan kuning kecoklatan menambah suntikan narasi imaji tentang kehangatan wedang jahe. Penulis menangkap dan ingin menghadirkan esensi rasa yang ditimbulkan ketika memegang, meniup aroma dan rasa yang masuk ke dalam kerongkongan, menghangatkan badan dan memberikan ketenangan saat menikmatinya. Rasa hangat yang dihasilkan secangkir minuman jahe akan diterima oleh tubuh, ada transfer energi ketika dinikmati. Sama seperti yang dirasakan ketika pembersihan batin melalui berzikir dan, meresonansi gelombang theta. Ketika ada stimulus gelombang yang memapar ke otak akan menghasilkan gelombang yang sama. Hati yang distimulasi dengan zikir akan memberikan efek

ketenangan, “*ati tentrem*” hati yang tentram akan menjadi rasa yang sama ketika menikmati wedang jahe.



Gambar 5.

Judul : “Anget tentrem”

Media : Digital menggunakan aplikasi paint tool Sai

Ukuran : 2800 x 3500 pixel resolusi 300 dpi

Tahun: 2021

6. karya enam berjudul “Narasi jagad ageng” Pengulangan eksplorasi memberikan pembiasaan terhadap kontrol garis yang diciptakan. Semua menjadi serba otomatis, seperti insting yang menjalankan tangan untuk memproduksi garis.

Daya imaji hasil tangkapan mata yang tersimpan dalam memori ketika beranjak dewasa memberikan komposisi dan warna berbeda sehingga menghasilkan visual baru. Pemberian makna terhadap realita memberikan tafsir ulang mengenai jagad alam semesta. Melahirkan visual kotak tegas dengan pewarnaan blok memberikan makna besarnya kuasa-Nya hingga penulis merasa mampu meminjam komposisi dan warna hasil karya Sang Pencipta.



Gambar 6.

Judul : “Narasi jagad ageng”

Media : Digital menggunakan aplikasi paint tool Sai

Ukuran : 2800 x 3500 pixel resolusi 300 dpi

Tahun: 2021

7. karya berjudul “Aluning ombak segoro lor” Karya terakhir ini memiliki pola yang sama dalam proses penciptaanya. Penulis memainkan imaji, mengakses memori tentang pantai di laut utara jawa di perairan kota Jepara dengan laut tenang tanpa deru ombak seperti di pesisir selatan. Alunan ombak diwakili oleh pengulangan garis tertata berjajar ditemani awan dan matahari nan jauh disana. Semakin disadari penulis bahwa garis tegas dan pewarnaan sederhana bisa mewakili bentuk alam. Ketenangan alunan ombak memberikan pembelajaran terpenting dalam proses spiritual penulis. Air laut yang tenang ketika ada pergerakan kecil di atasnya terlihat secara jelas cipratan dan terlihat gelombang air yang mulai membesar, berbeda dengan deru ombak laut segoro kidul (laut selatan), dengan intensitas ombak yang tinggi ketika melempar sesuatu ke laut tidak terlihat secara jelas gelombang yang dihasilkan.

Sama seperti pembelajaran hakikat pembersihan hati, yang bergejolak tidak akan merasakan pesan yang jelas. Berbeda dengan hati yang tenang ketika ada pesan kecil yang dijatuhkan kepadanya disitulah mudah melihat dan membaca pesan apa yang disampaikan. Ulang alik komunikasi pikiran dengan hati nurani menjadi laku penting dalam setiap proses berkarya, mempertanyakan ulang apapun di lingkungan sekitar atau berdiskusi karya, termasuk menilai pesan yang selalu tersirat.



Gambar 7.

Judul : "Aluning ombak segoro lor"

Media : Digital menggunakan aplikasi paint tool Sai

Ukuran : 2800 x 3500 pixel resolusi 300 dpi

Tahun: 2021

SIMPULAN

Kecerdasan *Laduni* memberikan pengalaman spiritual bagi kehidupan penulis, begitu besar dampak perubahan dalam kehidupannya. Salah satu manfaat yang dirasakan adalah lebih peka merasakan keadaan sekitar, dan hati lebih tajam

membaca kondisi apa yang akan terjadi. Ketenangan menjuju hening menjadi kunci laku pembersihan *laduni*, hal itu dapat dicapai melalui pembersihan dhohir dan batin, pikiran dan hati, psikis dan mental. Pembersihan diri bisa dilakukan secara sadar dan dapat dimanfaatkan dalam ruang lingkup seni rupa, yaitu proses mengakses kondisi kreatif. Melalui keadaan tenang, ulang alik pembicaraan pikiran dan hati hingga tidak ada batasan lagi antara keduanya. Melebur menjadi satu menuju kekosongan, ketenangan tak terbatas, hening. Hasil pengamatan penulis, semua rasa itu biasa di kondisikan dengan cara dibiasakan.

Semua karya seni yang diciptakan mengungkap perjalanan *laduni* penulis. menikmati esensi perjalanan mencari jati diri, melalui merasakan sifat Allah dalam keseharian. Melihat dan memaknai sesuatu dengan berbeda memakai sudut pandang lain. Dalam wujud karya terdapat perbedaan goresan pada karya digital, yang dihasilkan pada sebelum, saat dan setelah proses zikir. Perbedaan yang ditemukan oleh penulis tampak pada visual karya dari segi komposisi, garis, dan warna lebih bervariasi. Temuan penulis dalam proses pencarian artistik dalam laku asketik adalah hasil karya bagus ternyata tidak selalu muncul pada fase setelah melakukan pembersihan. Penulis mengamati karya bagus juga muncul pada fase sebelum dan saat pembersihan. Tetapi dalam persentasenya memang karya bagus cenderung keluar di fase setelah mengalami hening pasca pembersihan. Maka dari itu penulis menawarkan pemahaman *Laduni* secara sederhana agar mudah dipahami serta semua orang bisa mempraktikkan. Hasilnya memang tidak

bisa disamaratakan tiap pelakunya, tetapi ketika ada tekad dan keyakinan yang kuat, semua bisa merasakan dampaknya. Perlu digaris bawahi, ilmu *laduni* disini adalah bonus, yang terutama adalah proses asketik, pembersihan diri menuju *laduni* menjadi bagian terpenting.

KEPUSTAKAAN

Aldrich, C Virgil. (1963), *Philosophy of Art*. Prentice-Hall, U.S.A

Bertens, K. (2006). *Psikoanalisis Sigmund Freud*. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta

Campbell, David (1986), *Mengembangkan Kreativitas*, Kanisius, terjemahkan oleh A.M. Mangunhardjana, Yogyakarta.

Enha, Ilung S. (2011), *Laduni Quontent model kecerdasan masa depan*, Kaukaba, Yogyakarta.

Enha, Ilung S. (2013), *LQ Eleven Pillars of Intelligence*, Kaukaba, Yogyakarta

I. Hanula, M. Suoronta, J. Vaden, T. (2005), *Artistic Research Theoris, Methods, And*

Practice. Cosmoprint Oy, Findland.

Harbunangin, Buntje. (2016), *Art & Jung, Seni Dalam Sorotan Psikologi Analitis Jung*, Antara Publishing, Jakarta.

Jung, C. G. (2017). *Psychology and Religion (Psikologi dan Agama)*. (Alih Bahasa : A. Afif). Yogyakarta.

Kartika, Dharsono Soni, (2004), *Seni Rupa Modern*, Rekayasa Sains, Bandung.

Mariato, Dwi M. (2006), "Metode Penciptaan Seni", *Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni*. Volume 2/01, Surya Seni, Yogyakarta.

Mariato, Dwi M. (2017), *Art & Life Force in a Quantum Perspective*, Scritto Books Publisher.

Soedarso. Sp. (2000), *Sejarah Seni Rupa Modern*, CV. Studio Delapan Puluh Enterprise, Jakarta.

Sugiarto, Bambang. (2013), *Untuk Apa Seni*, Matahari, Bandung.

Susanto, Mikke. (2011), *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa* Yogyakarta: DictiArt Lab.