

***CULTURAL LAG***  
**SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



**JURNAL**

Oleh:  
**Ida Bagus Kesuma Udayana**  
**NIM 1612635021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI JURUSAN SENI**  
**MURNI FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT SENI**  
**INDONESIA YOGYAKARTA**

**2022**

***CULTURAL LAG***  
**SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



**Ida Bagus Kesuma Udayana**  
**NIM 1612635021**

Tugas Akhir ini Diiajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

Seni Rupa Murni

2022

Jurnal Penciptaan Karya Seni berjudul:

***CULTURAL LAG* SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI**

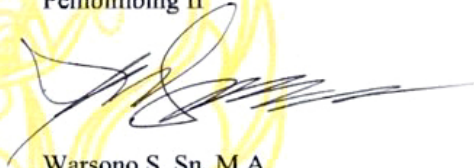
**LUKIS** diajukan oleh Ida Bagus Kesuma Udayana, NIM 1612635021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Pembimbing I



Amir Hamzah, M.Sn  
NIP.197004271999031003  
NIDN. 0027047001

Pembimbing II



Warsono S. Sn, M.A  
NIP. 197605092003121001  
NIDN. 0009057603

Ketua Jurusan Seni Murni /Ketua  
Program Studi Seni Rupa  
Murni/Ketua/Anggota



Dr. Miftahul Munir, M.Hum  
NIP.197601042009121001  
NIDN. 0004017605

**CULTURAL LAG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**

---

**CULTURAL LAG AS A PAINTING CREATION IDEA**

Oleh/ By: Ida Bagus Kesuma Udayana

NIM 1612635021

Institusi/ *Institution*: Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Alamat institusi/*Institution address*: Jalan Parangtritis Km.6,5, Bantul,  
Daerah Istimewa Yogyakarta

E-mail: dapottart@gmail.com



**ABSTRAK**

Seni rupa khususnya seni lukis adalah salah satu media untuk mengangkat pengalaman pribadi ke dalam bentuk karya dua dimensi. Pandemi *Covid-19* mendorong digitalisasi di Indonesia yang menyebabkan terjadinya *cultural lag*, dimana unsur materil seperti perangkat digital berkembang lebih cepat dari unsur non-materil seperti budaya dan sosial masyarakat dalam menyesuaikan perubahan. Setiap fenomena *Cultural Lag* direpresentasikan melalui idiom *pastiche* dengan mengambil objek unsur budaya materil dan budaya non-materil, setiap objeknya mewakili persoalan yang diangkat ke dalam lukisan lewat susunan idiom yang cenderung tumpang tindih dalam komposisi “unity”. Melalui media seni lukis fenomena yang terjadi diwujudkan ke dalam karya sebagai penanda suatu peristiwa dalam peradaban manusia.

**Kata kunci :** *cultural lag*, representasi, idiom, *pastiche*, seni lukis

## ***ABSTRACT***

*Fine art specially paintings is one of the medium that we can express our personal journey through two dimensional artworks. Pandemic Covid19 has pushed digitalization in Indonesia wich become cultural lag, whereas digital devices that denote material essentials have rapid growth compared to non-material elements such as culture and social-economy community when adjusting to changes. Every Cultural Lag phenomenon is represented through Pastiche idiom that contains a non-material and material culture element. Every object is painted in an overlapping style called "Unity" composition. This phenomenon is altered into paintings as signs of human civilization.*

***Keyword : cultural lag, representation ,idiom, pastiche, fine art, painting***



## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Penciptaan

Dalam berkarya penulis tertarik untuk mengangkat pengalaman dan peristiwa kehidupan, terutama pengalaman pribadi, karena menurut penulis setiap seniman mempunyai keunikannya tersendiri melalui cerita yang dibawanya.

Sebagai orang yang lahir dan besar di Bali kehidupan penulis banyak dipengaruhi oleh lingkungan tradisional Bali dan lingkungan populer perkotaan. Keduanya secara dinamis mempengaruhi cara berpikir, ambiguitas antara tradisi yang konservatif dan moderat sedikit banyak berpengaruh pada perkembangan kebudayaan, salah satunya adalah ketertinggalan sebagian masyarakat dalam menyesuaikan digitalisasi.

Pada tahun 2016 penulis memutuskan melanjutkan studi di Yogyakarta, jarak geografis antara Bali dan Yogyakarta membuat penulis melihat suatu hal yang terjadi di Bali menjadi lebih objektif. Ibaratkan perantau yang keluar dari daerahnya lalu mendapati kampung halamannya menjadi begitu detail dan banyak hal yang belum pernah terpikirkan sebelumnya. Betapa Bali dimata masyarakat umum adalah tempat yang paling nyaman dan damai, karena stabilitas Bali sebagai destinasi wisata harus tetap terjaga, namun kebijakan ini mengakibatkan kurangnya kepekaan masyarakat Bali, yang mengakibatkan pada terjadinya *cultural lag*. Kehidupan akademis penulis menuntut untuk mengangkat tema dalam penciptaan karya tugas akhir, dan tema *cultural lag* menjadi pilihan penulis.

Tema *cultural lag* menjadi pilihan penulis berawal ketika kesadaran proses kreatif penulis. Di dalam studio penulis melihat kembali karya-karya lama yang pernah dibuat. Beberapa karya tersebut kental dengan persoalan visual, asik dalam mengolah elemen dasar, dan pembentukan permukaan yang memang secara alami mengalir tanpa memikirkan konsep dan gagasan tertentu. Seiring berjalannya waktu kehadiran sekedar bentuk dan visual dalam karya penulis, dirasa tidaklah cukup memuaskan dan mewakili kegelisahan penulis.

Pada hari yang sama penulis memutuskan untuk keluar dari studio dan ketika menyapu halaman kontrakan, tak lama seseorang datang menghampiri dan menanyakan cara membuat email menggunakan *smartphone* yang dibawanya, dengan senang hati penulis membantu orang tersebut. Sudah jaman maju seperti ini masih ada saja orang yang “gaptek”. Namun dari pengalaman tersebut terpikirkan oleh penulis dalam kenyataan kehidupan sehari hari ternyata masih ada jarak antara pengetahuan dalam penggunaan teknologi yang berkaitan dengan budaya dan latar belakang sosialnya.

Setelah mengalami peristiwa di atas lantas penulis melihat ke belakang hal serupa yang pernah dialami. Dalam kehidupan bermasyarakat penulis menyadari penggunaan teknologi mengikuti kebutuhan penggunanya. Seperti ketika penulis berbelanja di supermarket saat awal pandemi, dimana supermarket menggunakan *QR-Code* untuk meng-*scan* info pembayaran dari produk yang ada disitu, sedangkan pedagang di pasar tradisional tidak dituntut untuk memasang *QR-Code* untuk membayar karena cara mereka bertransaksi menggunakan uang *cash*, mengamati dua pola berjalan ini penulis merasakan

adanya jarak pengetahuan penggunaan teknologi antara pedagang di pasar modern dengan pedagang di pasar tradisional. Sampainya di rumah penulis melakukan riset kecil terhadap dua fenomena diatas dan menemukan teori *cultural lag* sebagai kata kunci. Lantas terpikirkan untuk mengangkat fenomena yang berkaitan dengan teori ini untuk dijadikan ide penciptaan pada karya.

*Cultural lag* adalah prinsip yang dikemukakan oleh William Ogburn. Dalam teorinya W. Ogburn mengatakan perkembangan teknologi dan pola sosial dimasyarakat tidaklah berjalan beriringan, salah satu penyebabnya yang dialami penulis adalah tidak adanya desakan untuk mengejar jarak tersebut. Sebelum pandemi kebutuhan penulis akan penggunaan teknologi digital tidak begitu signifikan. Tapi ketika pandemi melanda hampir seluruh kegiatan menggunakan bantuan teknologi digital untuk memudahkan mobilitas penulis mulai dari sektor makanan hingga pendidikan. Salah satunya pola belajar yang bergeser dari tatap muka menjadi *via* daring. Desakan penggunaan teknologi digital ini mengakibatkan munculnya fenomena fenomena baru di dalam lingkungan penulis. Seperti menerima pesan *WhatsApp* dari generasi *boomer*, bagaimana generasi *boomer* yang dominan seusia orang tua saya sulit untuk membedakan mana yang termasuk *hoax* dan bukan. Sulitnya membedakan *hoax* disebabkan oleh *Cultural Lag* yang dialami oleh mereka.

Penulis semakin yakin mengangkat isu ini karena menjadi kegelisahan melihat banyaknya fenomena di tengah masyarakat, ambiguitas budaya konservatif dan menerima perkembangan media-media digital yang sangat cepat memungkinkan adanya jarak antara masyarakat dengan kebudayaan digital. Seperti fenomena pada Pandemi *Covid19* yang mengharuskan digitalisasi dipakai dalam menyikapi aktivitas yang terbatas dalam interaksi secara langsung, dan menunjukkan tidak setiap orang siap menerima keadaan tersebut.

*Cultural lag* menjadi menarik diwujudkan dalam karya seni lukis karena relevan dengan keadaan yang penulis rasakan dan juga yang masyarakat alami saat ini. Penulis melihat ada banyak idiom-idiom yang bisa dikembangkan dari rangkuman *cultural lag*. Rangkuman itu akan diambil dari rentan waktu selama dan sebelum pandemi hingga setelah pandemik usai, selain itu *cultural lag* yang ada pada ingatan masa lampau juga akan diwujudkan ke dalam karya.

Melalui bahasa seni rupa *cultural lag* akan menjadi media dalam penyampaian gagasan penulis dengan memanfaatkan elemen dasar, komposisi dan teknik kesenilukisan. Capaian harmonisasi karya mewakili dari persoalan yang kita hadapi di era digital sekarang menjadi objek yang menarik untuk diangkat dalam penciptaan karya seni lukis.

## **2. Rumusan Penciptaan**

Melalui bahasa seni rupa *cultural lag* akan menjadi media dalam penyampaian gagasan penulis dengan memanfaatkan elemen dasar, komposisi dan teknik kesenilukisan. Capaian harmonisasi karya mewakili dari persoalan yang kita hadapi di era digital sekarang menjadi objek yang menarik untuk diangkat dalam penciptaan karya seni lukis.

1. Bagaimana *cultural lag* dalam penciptaan lukisan.
2. Bagaimana visualisasi *cultural lag* dalam penciptaan lukisan

### 3. Metode Penciptaan

Dalam kehidupan kita sering menjumpai peristiwa-peristiwa yang belum pernah dialami sebelumnya. Terkadang peristiwa tersebut terlupakan begitu saja atau bisa menjadi bahan renungan untuk kita. Dilanda wabah pandemi *Covid19* membuat aktivitas penulis terbatas, hal ini pula yang mengakibatkan munculnya fenomena-fenomena baru di kehidupan *new normal* yang penulis jalani. Selama pandemi penulis lebih banyak diam dirumah dan merenungkan persoalan-persoalan yang dihadapi dari wabah yang melanda, tantangan demi tantangan dihadapi dan disikapi sesuai kemampuan penulis. Pandemi yang melanda mendorong penulis untuk mengejar digitalisasi yang dirasa semakin masif digunakan seperti mempelajari kembali *tools* digital yang bisa mendukung proses berkarya penulis kedepannya.

Perubahan adalah hal yang tidak bisa dihindari oleh manusia dan dialami hampir pada setiap aspek kehidupan, salah satunya adalah digitalisasi pada kehidupan sehari-hari. Dalam teori *cultural lag* perubahan yang terjadi terkadang tidak selalu bersamaan, ada bagian yang bergerak cepat dan ada juga yang bergerak secara lambat. Dua unsur yang mempengaruhi perubahan dalam *cultural lag* tersebut adalah unsur budaya materil dan budaya non materil. Dua unsur ini menjadi titik dimana proses kreatif penulis dimulai dan mengembangkan dua unsur ini melalui bahasa visual.

Berikut akan penulis jabarkan konsep penciptaan menjadi beberapa sub bab yang meliputi, budaya, budaya materil dan budaya non materil beserta kaitannya dengan konsep penciptaan yang penulis angkat.

#### 1. Budaya

Menurut Van Peursen, kebudayaan diartikan sebagai manifestasi kehidupan orang dan kelompok. Kebudayaan dipandang sebagai sesuatu yang lebih dinamis, bukan sesuatu yang kaku atau statis. Kebudayaan merupakan cerita tentang perubahan-perubahan riwayat manusia yang selalu memberi wujud baru kepada pola-pola kebudayaan yang sudah ada. (Peursen,1989:11)

Lahir di Bali membuat penulis bergesekan dengan budaya tradisional Bali yang kuat dan juga globalisasi yang dipengaruhi oleh wisatawan yang datang ke Bali dari seluruh dunia. Lingkungan kontras ini mempengaruhi cara pandang penulis dalam menciptakan sebuah karya seni rupa.

#### 2. Unsur Budaya Materil

Budaya Materil merupakan wujud fisik yang dihasilkan dan digunakan manusia mulai dari peralatan rumah tangga, smartphone, computer, pakaian, hingga sebuah roket yang digunakan untuk mengeksplorasi luar angkasa. Budaya materil adalah hasil produksi suatu budaya berupa benda yang dapat ditangkap indera dan dapat dipakai sebagai indikator majunya suatu peradaban. Budaya materil tidak hadir dengan sendirinya, tetapi dibangun berdasarkan nilai atau motivasi tertentu. (Ismawati,2012:8).

Setiap manusia mempunyai sejarah hidup yang beragam dan unik antara satu dengan yang lain termasuk juga dalam pengalaman budaya materil. Latar belakang individu yang berbeda-beda juga menjadi faktor bagaimana budaya materil itu terbentuk. Dalam kehidupan penulis



perkembangan budaya materil ini banyak dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Sekilas penulis teringat ketika kecil budaya materil dalam ranah teknologi yang banyak ada disekitar penulis adalah berbentuk *Analog*. Salah satu yang masih membekas seperti *Arcade Game*, *Radio Analog*, *Tape Player*, hingga mainan analog waktu kecil yaitu *Gameboy*. Kenangan-kenangan dengan budaya materil ini menimbulkan kerinduan akan interaksi manusia dengan Teknologi Analog dimana teknologi ini mempunyai keunikan tersendiri yang tidak bisa di dapatkan dalam teknologi setelahnya.

Pada masa remaja penulis mengalami transisi penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Berbeda dengan masa kecil yang dikelilingi oleh teknologi analog masa remaja penulis lebih banyak disibukan oleh perangkat digital. Pergeseran budaya materil ini lebih memudahkan penulis dalam beraktivitas karena beberapa perangkat-perangkat yang tadinya terpisah ini bisa ditemukan dalam satu *Smartphone* atau perangkat digital lain seperti komputer.

### 3. Unsur Budaya Non-Materil

Kebudayaan non-materil mencakup kreasi, gagasan, ide, konsep dan pikiran manusia, baik yang sudah ditulis dalam buku-buku maupun yang masih berada di kepala manusia. Unsur ini disebut sistem budaya yang sifatnya abstrak, tidak dapat dilihat tetapi dapat dirasakan, berpusat pada gagasan dan pikiran manusia-manusia penganutnya. Setiap produk tidak berwujud yang dibuat dan dibagikan di antara anggota suatu budaya dari waktu ke waktu adalah sebuah unsur non-materil. (Ismawati,2012:7).

Setiap individu yang hidup di zaman serba digital ini pasti mempunyai akun sosial mediana masing-masing, begitu juga penulis. Budaya non-materil di zaman sekarang didominasi oleh kegiatan penulis berinteraksi dengan kawan atau kerabat melalui sosial media. Sekedar mencurahkan isi hati di twitter atau menertawakan jokes online yang biasa disebut dengan “*memes*” merupakan sebuah kegiatan yang bagi penulis menghasilkan *dopamine*. Terkadang penulis merasa gelisah atau takut akan melewati beberapa momen yang dibagikan oleh kawan terdekat. Perasaan ini muncul karena algoritma sosial media yang selalu menyajikan hal yang “*relate*” bagi penggunanya.

“Media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain membentuk ikatan sosial secara virtual” (Nasrullah,2017:11)

Dari penjelasan diatas penulis bermaksud untuk merepresentasikan apa yang menjadi pengamatan penulis tentang fenomena *cultural lag* berdasarkan budaya materil dan non-materil. Representasi pada dasarnya adalah sesuatu yang hadir namun menunjukkan bahwa sesuatu di luar dirinyalah yang dia coba hadirkan. (Piliang,2003:28). Merepresentasikan kedua unsur yang ada dalam *cultural lag* memerlukan bahasa penciptaan yang tepat, untuk itu penulis memakai sebuah idiom dalam upaya menghadirkan kembali budaya materil dan non-materil.

Dalam konsep-konsep postmodernisme terdapat lima idiom estetik yaitu *pastiche*, *parodi*, *kitch*, *camp*, dan *skizofrenia*. Idiom estetik dapat diambil,

dikembangkan, diperluas, dan diterapkan dalam praktik-praktik kebudayaan yang lebih luas khususnya seni (Piliang,2003:187). Sebagai karya yang mengandung unsur pinjaman atau mengambil estetika dari objek yang sudah ada, penulis memakai idiom *pastiche* sebagai bahasa dalam konsep penciptaan, idiom *pastiche* dipilih karena idiom ini paling mewakili metode yang penulis gunakan dalam konsep penciptaan. Menurut Linda Hutcheon, *pastiche* adalah suatu bentuk imitasi murni, tanpa pretensi politis seperti parodi. Ia mengambil berbagai gaya dan bentuk dari kepingan sejarah, mencabutnya dari semangat zamannya dan menempatkan dalam konteks kekinian. (Piliang,2003:188). Contohnya penulis mengambil estetika yang ada dalam adegan kartun jepang berjudul *Akira* yang disutradarai oleh Katsuhiko Otomo. Estetika yang ada di dalam kartun direproduksi kembali dengan tujuan untuk menghadirkan estetika baru tanpa menghilangkan estetika yang sudah ada sebelumnya. Perbedaannya terdapat pada proses mengerjakan karya dan gagasan yang ingin penulis sampaikan pada setiap karya. Penulis berkeyakinan bahwa dibawah langit tidak ada yang *original*, semuanya adalah pengembangan atas sesuatu yang sudah ada sebelumnya.

Dalam prosesnya penulis terlebih dahulu mengobservasi Idiom *pastiche* seperti apa yang akan dilukiskan. Tahap ini mendorong penulis untuk memperhatikan lebih jauh tentang fenomena yang berkaitan dengan konsep penciptaan. Proses observasi atau pengamatan ini penulis lakukan dengan beberapa cara yaitu:

1. Mengamati secara langsung.

Mengamati secara langsung peristiwa *cultural lag* yang penulis alami. Dalam proses pengamatan ini biasanya penulis mencatat di *notes* smartphone yang penulis bawa kemana pun setiap berpergian keluar rumah. Catatan ini nantinya akan disimpan dalam folder notes. Sesampai di dalam studio penulis akan memperdalam kembali catatan tadi dengan cara *mem-browsing* atau mengobrol dengan kawan yang tepat untuk diajak diskusi tentang topik ini.

2. Mengingat-ingat kembali memori di masa lalu.

Memutuskan untuk menepuh studi diluar daerah terkadang membuat penulis rindu akan kampung halaman dan kenagannya. Ingatan-ingatan ini kadang *men-trigger* tentang peristiwa *cultural lag* yang dialami pada masa lampau. Tanpa disadari ada banyak peristiwa masa lalu yang berkaitan dengan *cultural lag* melalui teknologi teknologi yang berkembang dimasa itu.

3. Mengamati secara *online*.

Proses pengamatan online ini seperti tiada habisnya. Hampir setiap hari penulis menemukan hal baru yang bisa diamati terutama diplatform sosial media. Aktivitas para netizen ini merupakan bentuk *cultural lag* yang ada dalam aspek budaya non-materil di Indonesia.

Berdasarkan penjelasan konsep penciptaan diatas, dapat dipahami bahwa penulis ingin menyampaikan gagasan dengan merepresentasikan idiom *pastiche* berdasarkan unsur budaya materil dan unsur budaya non materil.

Penulis mempunyai beberapa seniman acuan dengan contoh karakteristik dan komposisi bentuk yang ingin dicapai. Seniman-seniman ini nantinya membantu penulis untuk mempunyai pencapaian dalam aspek visual. Setelah melihat dan memahami bentuk karya masing-masing seniman acuan, penulis dapat mengerti tentang idiom-idiom yang dipakai para seniman ini sehingga menghasilkan komposisi yang menarik. Berikut beberapa pilihan seniman acuan:

1. Kei Imazu, Japan

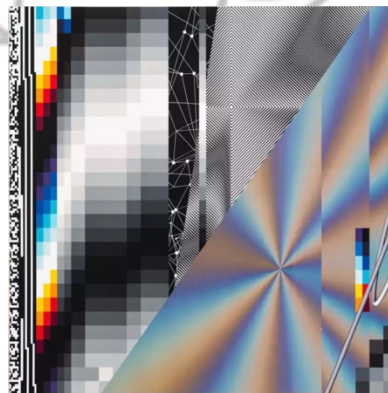


Kei Imazu, Dancing Goddess, 2016  
Oil on Canvas, 117x80.5cm

(sumber: <https://www.artsy.net/artwork/kei-imazu-dancing-goddess-1>, diakses pada 12/5/2022 jam 10.00)

Seniman Kei Imazu memvisualisasikan bentuk karyanya dengan memanfaatkan sumber-sumber dari katalog museum, ensiklopedia, bahkan foto-foto yang ditemukan di sosial media. Karakteristik karya Kei menghadirkan bentuk-bentuk figur yang tumpang tindih dan terdistorsi. Komposisi Kei menginspirasi penulis untuk menghadirkan kembali *cultural lag* dengan metode sketsa di *software digital* seperti *photoshop* dan mengekspresikannya ke dalam canvas dengan improvisasi.

2. Felipe Pantone, Spain



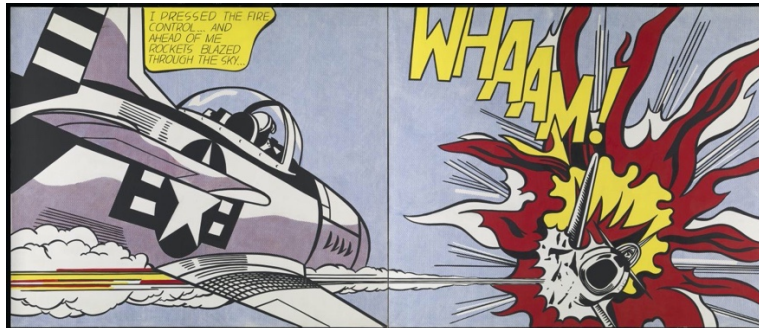
Felipe Pantone, Optichromie 118, 2019  
Aluminium, 150x150cm

(sumber: <https://www.artsy.net/artwork/felipe-pantone-optichromie-118>, diakses pada 12/5/2022 jam 10.00)

Seniman graffiti asal Valencia, Spanyol membawa seni jalanan atau graffiti kelevel yang lebih tinggi. Karya Felipe menghadirkan gradasi

warna prisma. Bentuk geometri gradasi warna dan penggunaan spray paint pada karya Felipe menginspirasi penulis untuk mengambil metode berkarya ini kedalam lukisan. Selain itu spray paint juga memiliki nilai historis tersendiri karena sebelum mengenal cat akrilik penulis terlebih dahulu memakai spray paint dalam penciptaan karya.

### 3. Roy Lichtenstein, Amerika



Roy Lichtenstein, "Whaam!", 1963  
Acrylic paint and oil on Canvas, 1747x4084 mm  
(sumber: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/lichtenstein-whaam-t00897>, diakses pada 12/5/2022 jam 10.21)

Roy Lichtenstein merupakan seorang ikon *Pop Art* di Amerika dan dunia. Karyanya menginspirasi penulis untuk mengambil bentuk-bentuk *culture lag* yang ada dalam budaya internet, seperti memes. Selain itu Roy membesarkan sebuah objek yang nantinya ia tuangkan ke dalam kanvas. Teknik tersebut membuat penikmatnya merasakan pengalaman yang mengesankan ketika melihat objek besar dalam permukaan kanvas.

## B. PEMBAHASAN DAN HASIL

Idiom *pastiche* bergantung pada eksistensi kebudayaan masa lalu serta idiom-idiom estetik yang ada sebelumnya. Meski terdengar sederhana dalam prosesnya, untuk mendapatkan idiom yang tepat, terlebih dahulu penulis melakukan riset tentang objek yang akan diangkat sehingga merujuk kepada bentuk tertentu. Hal ini tentu menjadi suatu proses kreatif yang mempengaruhi bentuk *final* dari sebuah idiom nantinya

Penciptaan karya seni lukis tidak luput dari proses. Proses penciptaan merupakan sebuah perjalanan terbentuknya suatu karya melalui tahapan-tahapan sehingga karya seni lukis berhasil diwujudkan. Proses yang dikembangkan berasal dari ide yang terlintas, catatan-catatan yang *random*, hingga sketsa-sketsa manual dan digital. Tahapan-tahapan tersebut dikerjakan secara runtut dan terstruktur. Dalam bab ini akan dipaparkan alat, bahan, teknik dan tahapan yang digunakan oleh penulis:

1. Bahan
  - a. Cat Akrili
  - b. Cat Semprot (*spray paint*)

- c. Caps
  - d. Kanvas
2. Alat
- a. Pisau Palet
  - b. Kuas
  - c. Tablet dan Pensil Digital

3. Teknik

Dalam mewujudkan karya lukis penulis menggunakan beberapa teknik yaitu teknik *blocking*. Teknik *blocking* biasa dipakai dalam penggambaran sebuah objek yang datar. Selain *blocking* penulis juga menggunakan teknik gradasi.

4. Berikut penjelasan beberapa tahapan perwujudan yang dilakukan oleh penulis:

a. Persiapan

Tahap ini dimulai dengan mempersiapkan ruang atau studio yang akan digunakan untuk melukis.

b. Inkubasi

Inkubasi merupakan tahap untuk merangsang imajinasi dan kreativitas dalam mewujudkan ide visual.

c. Inspirasi

- i. Sketsa Digital
- ii. Pewarnaan Digital

d. Pemunculan Karya

Setelah melakukan tahap sketsa digital dan pewarnaan digital, hal selanjutnya adalah proses pembuatan media yang akan dilukis. Ditahap ini akan dijelaskan proses pengerjaan karya lukis diatas kanvas. Berikut beberapa langkah yang terdapat dalam pembuatan karya:

- i. Spanram dan Plamir
- ii. Sketsa
- iii. *Blocking*
- iv. *Spraying*
- v. *Finishing*

e. Evaluasi

Evaluasi adalah tahap untuk menyiapkan karya lukisan agar siap untuk dipajang dan dipertanggungjawabkan secara visual maupun intelektual.

Setelah melalui tahap dan proses pembentukan karya dari persiapan hingga evaluasi maka karya memasuki tahap penyajian. Tahap ini bertujuan untuk menyajikan karya yang sudah siap kepada penikmat dan masyarakat. Segala hal dipertimbangkan secara menyeluruh saat proses *display* karya diruang pameran atau galeri. Hal-hal tersebut meliputi ukuran, posisi, kecenderungan warna, serta jumlah karya yang disajikan.

#### Karya Tugas Akhir. 1



*Reconstruction I, 2022*

Acrylic, Aerosol on Canvas, 80 x 100 cm

Karya ini terinspirasi dari karya sebelumnya yang berjudul “Chaotic Neo-Tokyo”. Masih mengangkat kisah yang sama Neo Tokyo merupakan sebuah kota megapolitan fiksi yang dibangun di teluk Tokyo, kota ini merupakan kota pengganti Tokyo. Akira mengisahkan peristiwa yang terjadi di tahun 2019, yaitu 31 tahun setelah bom jenis baru diledakkan di daerah kanto pada juli 1988, yang kemudian memicu perang dunia ketiga, Keadaan kota Tokyo setelah perang dunia ketiga hancur lebur, Di dalam kota baru tersebut diceritakan telah terjadinya krisis ekonomi dan krisis kemanusiaan. Kota Neo Tokyo yang baru juga sedang mempersiapkan olimpiade ditahun 2020, fakta yang unik karena ditahun yang sama jepang menjadi tuan rumah olimpiade 2020.

Begitulah cerita singkat dari kartun akira yang memotivasi penulis untuk merepresentasikan cerita tersebut melalui karya lukis. Menelusuri sejarah kartun animasi yang berkembang di Jepang begitu pesat membuat penulis menanyakan kemana Indonesia pada tahun itu? Pada tahun 1983 sebuah kartun animasi pertama Indonesia berjudul Si Huma dirilis di TVRI. Melihat hal ini Indonesia tentu tertinggal dalam mengembangkan kartun sebagai budaya □opular. Entah apa yang terjadi pada sat itu tapi sekarang kartun menjadi sebuah medium untuk menjual sebuah Budaya dan menjadikanya sebuah “komoditas”.

Berangkat dari kegelisahan diatas penulis memvisualisasikannya melalui potongan kartun Akira yang disusun dengan komposisi kesatuan (*unity*). Warna yang hadir dominan adalah warna tersier namun untuk mengimbangnya penulis

juga menambahkan bidang gradasi berwarna primer. Komposisi ini tidak menonjolkan satu bidang atau bentuk tertentu melainkan unsur kesamaan.

Karya Tugas Akhir. 2



*Daydreaming, 2022*

Acrylic, Aerosol on Canvas, 80 x 100 cm

Waktu kecil penulis mempunyai impian menjadi seorang pengusaha, cita-cita itu tumbuh lantaran banyaknya kawan waktu kecil yang memilih cita-cita seperti Polisi, Tentara, Guru, Arsitek dll. Disini penulis menyadari bahwa setiap generasi mempunyai impian yang berbeda-beda dengan generasi sebelumnya. Di era yang serba digital ini tentunya anak-anak kecil jaman sekarang jauh lebih bisa memilih mimpinya, salah satunya adalah menjadi youtuber.

Faktor budaya materil atau teknologi yang ada disekeliling anak kecil saat ini tentu berpengaruh kepada cita-cita mereka. Tontonan digital yang mereka lihat mengubah cara pandang mereka terhadap apa yang disebut *finansial freedom*.

Pergeseran budaya materil ini menginspirasi penulis membuat sebuah karya yang mengangkat tentang betapa besar dampak yang diakibatkan oleh digitalisasi sehingga bisa merubah kebiasaan dan cara berpikir anak jaman skarang. Penulis merepresentasikan budaya materil ini melalui lukisan anak kecil yang memegang gadget. Ekspresi anak ini sengaja dibuat seperti sedang serius dan kesal dengan gadget yang ia mainkan.

Karya ini menghadirkan komposisi yang berfokus pada karakter anak kecil yang menjadi *center of interest*. Pada permukaan karya ini penulis bereksperimen dengan texture, tekstur ini akan nampak jika terkena cahaya. Warna yang penulis pilih merupakan warna kontras hue.

### C. KESIMPULAN

Karya lukis dapat menjadi sebuah medium dalam menyampaikan ide atau gagasan. Sebuah karya seni juga bisa menjadi bentuk komunikasi antara seniman kepada publik yang luas. Proses interaksi ini nantinya diharapkan dapat mengedukasi atau menginspirasi seniman maupun penikmat seni. Berawal dari pengalaman berjumpa dengan pengguna teknologi yang “gaptak” lalu gagasan *cultural lag* menjadi sebuah judul yang penulis angkat dalam karya tugas akhir.

Merepresentasikan unsur materil dan non-materil ke dalam bentuk idiom *pastiche* membuat penulis menemukan beberapa hal penyebab terjadinya *cultural lag* salah satunya adalah kurangnya daya pikir untuk penyesuaian. Kemampuan dan berbagai penemuan tersebut, setidaknya harus diasiasi dengan cara menyesuaikan diri dengan perkembangan budaya, baik itu secara materil atau pun non materil. Sebagai individu yang hidup di kota hendaknya berpikir bahwa penyesuaian terhadap perkembangan-perkembangan adalah sebuah sikap untuk bertahan hidup, jika tidak, kita mungkin akan tergilas dalam arus perubahan yang terjadi. Selain itu ada juga faktor beragamnya suku dan kelompok-kelompok “konservatif” di masyarakat, perlu dipahami bahwa mereka tidak semudah itu menerima perubahan. Sebagian kelompok di masyarakat ini sudah merasa bahagia atau terpenuhi dengan taraf kehidupan yang mereka miliki, sehingga mereka akan berpikir dua kali untuk mengikuti perubahan yang ditawarkan dari luar. Transisi adalah sebuah perubahan atau penyesuaian yang akan mempengaruhi kehidupan, tentu dalam proses transisi ini tidaklah selalu mulus seperti fenomena *cultural lag* yang dialami oleh penulis

Proses pengkaryaan tugas akhir mengajarkan penulis banyak hal, salah satunya peka melihat fenomena yang terjadi dimasyarakat. Kepekaan yang dimiliki seorang seniman adalah sebuah sumber inspirasi dalam berkarya. Lewat inspirasi ini, ide-ide baru yang lahir akan menjadi sebuah karya yang memiliki arti dan pesan yang ingin disampaikan. Melalui karya tugas akhir yang telah diciptakan, diharapkan menjadi inspirasi atau renungan bagi penikmatnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Gablik, S. 1993, *The Reenchantment of Art*. Thames and Hudson
- Ismawati, E. 2012. *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Mariato, M.D. 2017. *Art & Life Force in a Quantum Perspective*. Yogyakarta: Scritto Books Publisher.
- Nasrullah, Rulli. 2017. *Media Sosial : Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Ogburn, William F. 1950. *Social Change, With Respect to Culture and Original Nature*. New York : Viking
- Peursen, V.C.A.. 1989. *Strategi Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius
- Piliang, Y.A. 2003. *Hipersemitoika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Prihadi, Bambang. 2005, *Struktur Karya Seni Rupa dan Analisis Bentuk*, Yogyakarta: FBS Universitas Negeri Yogyakarta
- Sanyoto, S.E. 2010. *NIRMANA: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Susanto, M. 2011. *DIKSI RUPA: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.

## WEBSITE:

- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penciptaan>, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (diakses pada 21/2/22. Jam 12.55)
- <https://www.artsy.net/artwork/kei-imazu-dancing-goddess-1>, (diakses pada 12/5/22 jam 10.00)
- <https://www.artsy.net/artwork/felipe-pantone-optichromie-118>, diakses pada 12/5/2022 jam 10.00)
- <https://www.tate.org.uk/art/artworks/lichtenstein-whaam-t00897>, (diakses pada 12/5/2022 jam 10.21)

