

CULTURAL LAG
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS



PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Ida Bagus Kesuma Udayana
NIM : 1612635021
Jurusan : Seni Murni
Fakultas : Seni Rupa
Universitas : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Judul Penciptaan : *CULTURAL LAG* SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI
LUKIS

Menyatakan dengan sesungguhnya karya tulis Tugas Akhir dan penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir ini benar-benar penulis kerjakan sendiri. Karya Tugas Akhir ini bukan merupakan hasil plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan penulis karena hubungan material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni Tugas Akhir penulis secara orisinal dan otentik.

Bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia diproses oleh pihak fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran pribadi dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak mana pun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 1 Juni 2022



Ida Bagus Kesuma Udayana

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

CULTURAL LAG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI

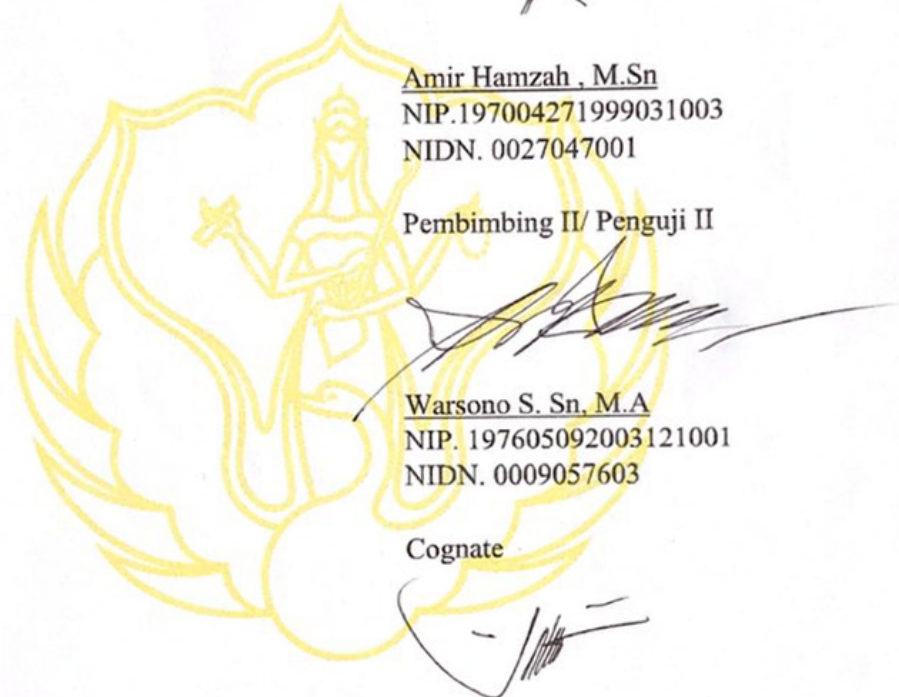
LUKIS diajukan oleh Ida Bagus Kesuma Udayana, NIM 1612635021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Penguji I



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

Pembimbing II/ Penguji II



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

Cognate

Satrio Hari Wicaksono, S. Sn., M.Sn.
NIP. 198606152012121002
NIDN. 0415068602

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M. Hum.
NIP.196911081993031001
NIDN. 0008116906

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



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat yang melimpah dan kesehatan jasmani yang telah menuntun penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Dukungan mental yang diberikan oleh kerabat dekat dan ucapan-ucapan semangat yang selalu diingat oleh penulis, memberikan motivasi untuk terus percaya pada diri sendiri. Laporan Tugas Akhir yang Berjudul *Cultural Lag Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis* memberikan kesan membekas selama proses pengkaryaan. Lewat Tugas Akhir ini, penulis belajar banyak tentang kehidupan era digital.

Laporan Tugas Akhir ini tidak lengkap tanpa ucapan terima kasih kepada banyak pihak yang telah berkontribusi dalam perjalanan menuju kelulusan. Penulis mengucapkan rasa syukur dan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Amir Hamzah, M.Sn selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan saran, arahan, kesediaan waktu, selama proses penulisan Tugas Akhir dan penciptaan karya seni.
2. Warsono S.Sn, M.A selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran, arahan, serta pengingat untuk selalu cermat dalam proses penulisan Tugas Akhir.
3. Warsono S. Sn, M.A selaku cognate yang telah memberikan kritik dan saran selama sidang Tugas Akhir.
4. Drs., Anusapati, M.FA selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan selama perkuliahan.
5. Dr. Miftahul Munir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Murni yang telah membantu proses pengajuan Tugas Akhir dan sidang.
6. Seluruh dosen Seni Rupa Murni yang telah memberikan ilmu, saran, ruang diskusi selama perkuliahan.
7. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
8. Orang tua dan keluarga kecil yang selalu memberikan dukungan secara mental, finansial dan memberikan doa terbaik bagi penulis.
9. Keluarga Seni Rupa Murni Angkatan 2016 atas dukungan dan bantuan sehingga tugas akhir ini dapat berjalan lancar.

10. Sekar Rifka, Satria Parabawa, Ruthy Lilipaly, Dimas Ragil, Anaya Anjar, Essy Pramesti, Whaton House, atas bantuan dan dukungan selama detik detik batas waktu penyelenggaraan Tugas Akhir.

Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini. Tugas Akhir ini tentu tidak sempurna, namun penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca, yakni sebagai studi pustaka atau pun hanya sebagai hiburan untuk membaca. Penulis berharap lewat Tugas Akhir ini dapat menjadi wadah diskusi, kritik dan saran.

Yogyakarta, 2 Juni 2022



Ida Bagus Kesuma Udayana

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Pernyataan Keaslian	ii
Halaman Pengesahan	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
ABSTRAK.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Makna Judul.....	4
BAB II KONSEP	
A. Konsep Penciptaan.....	6
1. Budaya	7
2. Unsur Budaya Materil.....	7
3. Unsur Budaya Non-Materil	8
B. Konsep Perwujudan	11
BAB III PROSES PENCIPTAAN	
A. Bahan dan Alat	16
1. Bahan	16
2. Alat	20
B. Teknik.....	24
C. Tahap Perwujudan	25
BAB IV DESKRIPSI KARYA	32
BAB V PENUTUP	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar Konsep

Gb.01. Figur “Pepe”	11
Gb.02. Kei Imazu.....	13
Gb.03. Felipe Pantone	14
Gb.04. Roy Lichtenstein.....	15

Gambar Proses Penciptaan

Gb.05. Cat akrilik	17
Gb.06. Cat Semprot	17
Gb.07. Caps	18
Gb.08. Kanvas	19
Gb.09. Pisau Palet.....	20
Gb.10. Kuas	21
Gb.11. Tablet dan Pensil Digital	21
Gb.12. Wadah Plastik	22
Gb.13. Ember.....	23
Gb.14. Lakban Kertas	23
Gb.15. Tissue, Cutting Pen, dan Gunting	24
Gb.16. Arsip Visual	26
Gb.17. Proses Sketsa Digital	27
Gb.18. Proses Pewarnaan Digital	28
Gb.19. Proses Plamir dan Span Kanvas	29
Gb.20. Tahap Memindahkan Sketsa Digital ke Media Canvas	29
Gb.21. Proses Blocking Objek	30
Gb.22. Tahap Spraying.....	31

Gambar Karya

Gb.20. “Emoji Not Emotional” <i>Acrylic, Aerosol on Canvas, 100 cm x 130 cm</i>	33
Gb.21. “Analog Past” <i>Acrylic, Aerosol on Canvas, 90 cm x 110 cm</i>	35
Gb.22. “Scan Me” <i>Acrylic, Aerosol on Canvas, 70 cm x 90 cm</i>	37
Gb.23. “Chaotic Neo-Tokyo” <i>Acrylic, Aerosol on Canvas, 80 cm x 100 cm</i>	39
Gb.24. “Reconstruction” <i>Acrylic, Aerosol on Canvas, 80 cm x 100 cm</i>	41
Gb.25. “Rancu”	

<i>Acrylic, Aerosol on Canvas, 80 cm x 100 cm</i>	43
Gb.26. “ <i>Go With the Flow</i> ”	
<i>Acrylic, Aerosol on Canvas, 150 cm x 200 cm</i>	45
Gb.27. “ <i>Digital Consumerism</i> ”	
<i>Acrylic, Aerosol on Canvas, 80 cm x 120 cm</i>	47
Gb.28. “ <i>Nothing in Stalking</i> ”	
<i>Acrylic, Aerosol on Canvas, 80 cm x 100 cm</i>	49
Gb.29. “ <i>Reconstruction II</i> ”	
<i>Acrylic, Aerosol on Canvas, 80 cm x 100 cm</i>	51
Gb.30. “ <i>Daydreaming</i> ”	
<i>Acrylic, Aerosol on Canvas, 80 cm x 100 cm</i>	53
Gb.31. “ <i>Screen Time</i> ”	
<i>Acrylic, Aerosol on Canvas, 80 cm x 100 cm</i>	55
Gb.32. “ <i>Humor</i> ”	
<i>Acrylic, Aerosol on Canvas, 60 cm x 60 cm (2 panel)</i>	57
Gb.33. “ <i>Pepe the Frog</i> ”	
<i>Acrylic, Aerosol on Canvas, 100 cm x 120 cm</i>	59
Gb.34. “ <i>Microchip</i> ”	
<i>Acrylic, Aerosol on Canvas, 100 cm x 120 cm</i>	61
Gb.35. “ <i>Sunday Morning</i> ”	
<i>Acrylic, Aerosol on Canvas, 100 cm x 120 cm</i>	63
Gb.36. “ <i>The World is Crowded</i> ”	
<i>Acrylic, Aerosol on Canvas, 100 cm x 120 cm</i>	65
Gb.37. “ <i>No Signal</i> ”	
<i>Acrylic, Aerosol on Canvas, 130 cm x 100 cm</i>	67
Gb.38. “ <i>Televishit</i> ”	
<i>Acrylic, Aerosol on Canvas, 90 cm x 142 cm</i>	69
Gb.39. “ <i>Consume</i> ”	
<i>Acrylic, Aerosol on Canvas, 80 cm x 100 cm</i>	71

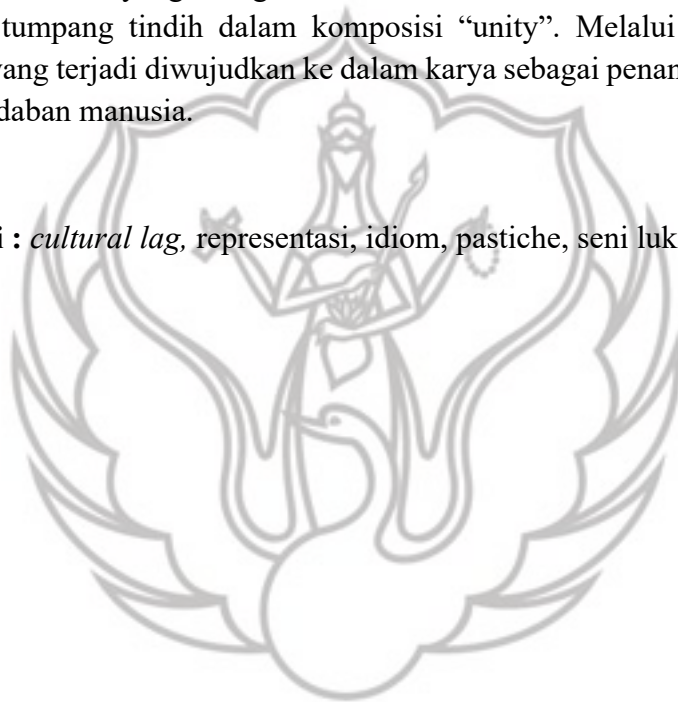
Lampiran

Gb.40. Foto Mahasiswa	75
Gb.41. Poster Pameran	77
Gb.42. Katalog	78
Gb.43. Dokumentasi display dan pameran.....	79

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



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 berjualan 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 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.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

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

C. TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan

1. Merepresentasikan *cultural lag* dalam penciptaan lukisan.
2. Memvisualisasikan *cultural lag* dalam penciptaan lukisan.

Manfaat

1. Memperluas dan memperdalam wawasan dan ilmu pengetahuan tentang “*cultural lag*”
2. Sebagai media komunikasi dari Seniman kepada Publik.

D. MAKNA JUDUL

Untuk menghindari salah pengertian terhadap judul penulisan “*Cultural Lag* Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis”, maka definisi dari kata atau istilah yang digunakan dalam judul tersebut ditegaskan sebagai berikut:

1. *Cultural Lag*:

Menurut W.F Ogburn, *cultural lag* adalah ketertinggalan cara berpikir dan bertindak masyarakat terhadap sesuatu dibandingkan dengan pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi. “*a groups material culture usually changes first, with the non-material culture lagging behind*” (Ogburn, 1950:261-262)

2. Ide:

adalah pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya karyanya. Ide atau pokok isi merupakan sesuatu yang hendak diketengahkan (Susanto, 2011: 187).

3. Penciptaan:

Proses, cara, perbuatan, menciptakan (melalui <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penciptaan>, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diunduh 21 Februari 2022).

4. Seni lukis:

Seni lukis adalah seni dua dimensi yang menggunakan garis, warna, tekstur, ruang dan bentuk pada suatu permukaan yang bertujuan menciptakan image-image yang bisa merupakan pengekspresian ide-ide, emosi, pengalaman, yang dibentuk sedemikian rupa, sehingga mencapai harmoni

Pada dasarnya seni lukis merupakan bahasa ungkapan dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang (Susanto, 2011: 216).

Berdasarkan uraian di atas yang dimaksud dengan *cultural lag* Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis adalah Proses penciptaan karya seni lukis yang terinspirasi dari fenomena ketertinggalan cara berpikir dan bertindak masyarakat terhadap sesuatu dibandingkan dengan pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai pokok isi dalam proses penciptaan karya seni lukis.

