

**REFRAKSI PEMIKIRAN BERDASARKAN
GANGGUAN PENGLIHATAN (*REFRACTIVE
ERROR*) SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
SENI RUPA**



TESIS

**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang Seni, minat utama Seni Lukis

Muhammad Khirzan Ulinuha

2021281411

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

TESIS
PENCIPTAAN SENI

**REFRAKSI PEMIKIRAN BERDASARKAN
GANGGUAN PENGLIHATAN (*REFRACTIVE ERROR*)
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI RUPA**

Oleh:

Muhammad Khirzan Ulinnuha
2021281411

Telah dipertahankan pada tanggal 11 Januari 2023
Di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing Utama

Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.

Penguji Ahli

Prof. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D.

Ketua Tim Penguji

Dr. Fortunata Tyasrinestu, S.S., M.Si.

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, **31 JAN 2023**

Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Fortunata Tyasrinestu, S.S., M.Si.

NIP. 197210232002122001

Panjang umur untuk semua orang yang melakukan hal-hal baik

- **Khirzan Ulinnuha, 2023**



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah dipublikasikan ataupun diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun. Saya bertanggung jawab penuh atas keaslian karya saya ini dan bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku apabila terjadi hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan saya ini.



Yogyakarta, 19 Januari 2023

Muhammad Khirzan Ulinuha

REFRAKSI PEMIKIRAN BERDASARKAN GANGGUAN PENGLIHATAN (*REFRACTIVE ERROR*) SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI RUPA

ABSTRAK

Di era teknologi seperti sekarang, seseorang dapat dengan mudah untuk bias dalam berpikir ketika mengolah informasi yang dia dapatkan dengan cepat. Bias dalam berpikir itu disebut juga sebagai bias kognitif yang oleh penulis diistilahkan sebagai refraksi pemikiran. Penelitian penciptaan ini bertujuan untuk menciptakan karya seni yang berkaitan dengan refraksi pemikiran baik dari segi visualnya, gagasannya, maupun cara mengungkapkannya. Teori yang digunakan pada penelitian penciptaan ini adalah teori metafora, *drawing*, dan seni rupa kontemporer. Metode yang digunakan adalah metode penciptaan David Campbell dengan penerapan *prinsip in-and-through* dari metode *Practice-based Research*.

Pada penelitian penciptaan ini, telah dihasilkan 9 karya yang merupakan karya eksplorasi seni *drawing* pada berbagai bentuk dan medium, yaitu 5 karya *drawing* 2 dimensi, 2 karya *interactive art*, 1 karya berbentuk trimatra dan 1 karya berbentuk seni instalasi bunyi. Karya 2 dimensi yang menggunakan medium kertas berjudul "*Milangkori*", "*Maze*", dan "*Grey*", dan yang menggunakan medium kanvas berjudul "*Tan Keno Kiniro, Tan Keno Kinoyo*" dan "*Kala Mangsa*". Karya interaktif yang dibuat yaitu karya yang berjudul "*Illotretion*" yang berbentuk simulasi permainan lotre dan "*Rubical Fallacy*" yang berbentuk mainan rubik. Adapun karya yang berjudul "*Amazing a Maze Man*" adalah karya yang berbentuk trimatra yang dibuat dari *cutting corrugated board* yang direspon dengan *drawing*. Karya yang terakhir adalah "Suara Kanjuruhan" yang berbentuk instalasi bunyi.

Pada penelitian ini telah diwujudkan karya seni yang memuat gagasan terkait bias kognitif atau refraksi pemikiran. Penelitian ini juga menghasilkan perspektif baru dari sudut pandang praktik seni terkait permasalahan tersebut. Sebagai sebuah penelitian penciptaan, apa yang menjadi muatan inti dalam tulisan tesis ini adalah tentang bagaimana sebuah ide gagasan terkait permasalahan bias kognitif atau refraksi pemikiran dapat ditransformasikan menjadi wujud karya seni yang pada prosesnya terdapat persoalan-persoalan artistik yang perlu dielaborasi sehingga dapat dipertanggungjawabkan.

Keyword: *Bias, Refraksi, Drawing, Karya seni*

REFRACTION OF THOUGHT BASED ON REFRACTIVE ERROR AS AN IDEA IN FINE ART

ABSTRACT

In today's technological era, someone can easily be biased in thinking when processing the information he gets quickly. A bias in thinking is also known as a cognitive bias which is termed by the author as a refraction of thought. This study aims to create works of art related to the refraction of thoughts in terms of visuals, ideas, and ways of expressing them. The theory used is the theory of metaphor, drawing, and contemporary art. This artistic research uses David Campbell's creation method with the application of the in-and-through principles of the Practice-Based Research method.

In this artistic research, 9 works have been produced which are works of exploration of the art of drawing in various forms and mediums, namely 5 artworks of 2-dimensional drawing, 2 interactive artworks, 1 3-dimensional artwork, and 1 sound installation. The 2-dimensional artworks that use paper as a medium are "Milangkori", "Maze", and "Grey", and those that use canvas as a medium are "Tan Keno Kinyo, Tan Keno Kinoyo" and "Kala Mangsa". The interactive artworks are "Illotretion" in the form of a lottery game simulation and "Rubical Fallacy" in the form of a Rubik's toy. The artwork "Amazing a Maze Man" is a three-dimensional work made from cutting corrugated board which is responded with a drawing. The last artwork is "Suara Kanjuruhan" in the form of a sound installation.

In this research, works of art have been created that contain ideas related to cognitive biases or refraction of thought. This research also generates new perspectives from the point of view of art practice regarding this issue. As artistic research, what is the core content of this thesis is how an idea related to the problem of cognitive bias or refraction of thought can be transformed into a work of art in which there are artistic issues that need to be elaborated so that they can be accounted for.

Keywords: Bias, Refraction, Drawing, Artwork

KATA PENGANTAR

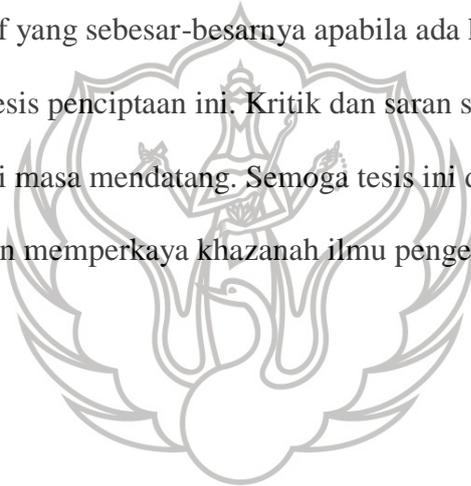
Puji syukur kepada Allah SWT atas limpahan anugerah, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul ***“REFRAKSI PEMIKIRAN BERDASARKAN GANGGUAN PENGLIHATAN (REFRACTIVE ERROR) SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI RUPA”***. Tidak lupa sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW agar senantiasa mendapatkan syafa’atnya. Tujuan dari penyusunan tesis ini untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar magister dalam bidang seni.

Tesis ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa adanya pihak-pihak yang mendukung, membimbing dan membantu penulis. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Fortunata Tyasrinestu, S.S., M. Si., selaku Direktur Program Pascasarjana ISI Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum., selaku Ketua Program Studi Seni Program Magister, Pascasarjana ISI Yogyakarta.
3. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan secara objektif dan komprehensif dalam proses penyusunan tesis.
4. Segenap dosen dan pengajar Jurusan Penciptaan Seni Rupa Pascasarjana ISI Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama masa studi berjalan
5. Segenap jajaran staf akademik Pascasarjana ISI Yogyakarta yang telah membantu secara administratif dan secara teknis selama masa perkuliahan.

6. Keluarga tercinta terutama ibu dan ayah yang tidak ada henti-hentinya mendukung dan mendoakan.
7. Rekan-rekan angkatan 2020 Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta khususnya teman-teman kontrakan Bu Ginem Jogonalan Kidul yang banyak membantu baik secara fisik maupun mental.
8. Semua teman-teman dan pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang turut membantu dalam proses penyelesaian tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya apabila ada kekeliruan, kekurangan dan kesalahan dalam tesis penciptaan ini. Kritik dan saran sangat diperlukan untuk hasil yang lebih baik di masa mendatang. Semoga tesis ini dapat memberi manfaat untuk banyak orang dan memperkaya khazanah ilmu pengetahuan khususnya pada bidang seni rupa.



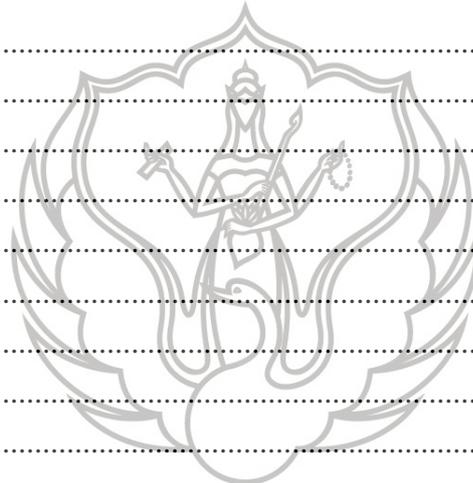
Yogyakarta, 19 Januari 2023

Muhammad Khirzan Ulinuha

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	8
C. Orisinalitas.....	8
D. Tujuan dan Manfaat	19
BAB II KONSEP PENCIPTAAN DAN KARYA TERDAHULU	21
A. Kajian Sumber Penciptaan	21
1. Refraksi cahaya pada mata	21
2. Gangguan refraksi mata (<i>Refractive Error</i>)	22
3. Bias Kognitif.....	24
4. <i>Logical Fallacy</i>	28
5. Paradoks.....	38
6. Mahakurawa.....	40
B. Karya Terdahulu.....	41
1. Karya Terdahulu Penulis	42
2. Seniman Acuan.....	43
C. Konsep Penciptaan	47
1. Landasan Teori	49
a. Metafor	49
b. Citra.....	50
c. Seni Rupa Kontemporer	51
d. <i>Drawing</i>	54
e. Seni Instalasi (<i>Installation art</i>).....	56
2. Ide Penciptaan.....	57
D. Konsep Perwujudan.....	58

1. Ide Bentuk.....	60
2. Konsep Penyajian	62
BAB III METODE PENCIPTAAN	63
A. <i>Practice-based Research</i>	63
B. Metode Penciptaan David Campbell	64
1. Tahap <i>Preparation</i>	66
2. Tahap <i>Concentration</i>	68
3. Tahap <i>Incubation</i>	70
4. Tahap <i>Illumination</i>	71
5. Tahap <i>Verification</i>	83
BAB IV ULASAN KARYA	93
A. Karya 1	94
B. Karya 2	97
C. Karya 3	99
D. Karya 4	101
E. Karya 5.....	103
F. Karya 6.....	106
G. Karya 7	111
H. Karya 8	116
I. Karya 9.....	118
BAB V PENUTUP	122
A. Kesimpulan.....	122
B. Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN.....	128
BIODATA PENULIS.....	130



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Komparasi karya (1).....	11
Gambar 1.2. Komparasi karya (2).....	11
Gambar 1.3. Komparasi karya (3) (<i>cropped view</i>).....	12
Gambar 1.4. “ <i>The Four Horseman From The Apocalypse</i> ”	14
Gambar 1.5. Komparasi sketsa.....	15
Gambar 1.6. Komparasi karya (4).....	16
Gambar 1.7. Komparasi karya (5).....	17
Gambar 1.8. Komparasi karya (6).....	18
Gambar 2.1. Masuknya cahaya ke dalam mata.....	21
Gambar 2.2. <i>Myopia</i>	23
Gambar 2.3. <i>Hyperopia</i>	23
Gambar 2.4. Astigmatisme.....	24
Gambar 2.5. Buku novel Mahakurawa	40
Gambar 2.6. “ <i>Koi</i> ”, 2020.....	42
Gambar 2.7. “ <i>Everyday Battle</i> ”, 2018.....	43
Gambar 2.8. “ <i>Divine</i> ”, 2018	44
Gambar 2.9. M.C. Escher, “ <i>Relativity</i> ”, 1953.....	46
Gambar 2.10. Bagan perluasan makna “bias”.....	48
Gambar 2.11. Tabel Modernisme dan Posmodernisme	53
Gambar 2.12. Bagan <i>Mind Map</i>	58
Gambar 3.1. Bagan metode <i>Practice-based research</i>	65
Gambar 3.2. Metode <i>Practice-based research</i> dalam metode David Campbell ..	66
Gambar 3.3. Kumpulan catatan pribadi	67
Gambar 3.4. Buku “ <i>Ihwal Sesat Pikir dan Cacat Logika</i> ”	69
Gambar 3.5. Bagan <i>mind map</i> yang lebih terfokus	71
Gambar 3.6. Perbedaan <i>maze</i> dan <i>labyrinth</i>	74
Gambar 3.7. Beberapa referensi visual yang dikumpulkan	75
Gambar 3.8. Sketsa (1)	76
Gambar 3.9. Sketsa (2)	77
Gambar 3.10. Sketsa (3)	77
Gambar 3.11. Sketsa (4)	78
Gambar 3.12. Sketsa (5)	79
Gambar 3.13. Sketsa (6)	79

Gambar 3.14. Hellraiser's <i>rubik's cube</i>	80
Gambar 3.15. Lotre sebagai referensi	81
Gambar 3.16. Referensi penyajian	82
Gambar 3.17. Proses <i>inking/outlining</i> gambar pada karya " <i>Illotretion</i> "	83
Gambar 3.18. Salah satu gambar pada karya " <i>Illotretion</i> " (1)	84
Gambar 3.19. Salah satu gambar pada karya " <i>Illotretion</i> " (2)	84
Gambar 3.20. Salah satu gambar pada karya " <i>Illotretion</i> " (3)	85
Gambar 3.21. Proses kekaryaannya " <i>Grey</i> "	86
Gambar 3.22. Detil karya " <i>Grey</i> "	86
Gambar 3.23. Sketsa digital karya trimatra	87
Gambar 3.24. <i>Mock up</i> trimatra (1)	88
Gambar 3.25. <i>Mock up</i> trimatra (2)	88
Gambar 3.26. Gambar teknik <i>mock up</i> trimatra	89
Gambar 3.27. <i>Mock up</i> Rubik	89
Gambar 3.28. <i>Preview layout</i> instalasi bunyi (1)	90
Gambar 3.29. <i>Preview layout</i> instalasi bunyi (2)	91
Gambar 3.30. <i>Preview layout</i> instalasi bunyi (3)	91
Gambar 3.31. Rangkaian perangkat elektronik instalasi bunyi	92
Gambar 4.1. Karya " <i>Tan Keno Kiniro, Tan Keno Kinoyo</i> ". 2020	94
Gambar 4.2. Gambar detail karya " <i>Tan Keno Kiniro, Tan Keno Kinoyo</i> "	95
Gambar 4.3. <i>Thangka Painting</i>	96
Gambar 4.4. Karya " <i>Kala Mangsa</i> ". 2020	97
Gambar 4.5. Wayang Beber	98
Gambar 4.6. Karya " <i>Maze</i> ". 2022	99
Gambar 4.7. Karya " <i>Maze (II)</i> ". 2022	100
Gambar 4.8. Karya " <i>Milangkori</i> ". 2022	102
Gambar 4.9. Karya " <i>Grey</i> " (1). 2022	103
Gambar 4.10. Karya " <i>Grey</i> " (2). 2022	104
Gambar 4.11. Karya-karya " <i>Rubical Fallacy</i> ". 2022	106
Gambar 4.12. Karya " <i>Rubical Fallacy</i> " (1). 2022	107
Gambar 4.13. Gambar detil karya " <i>Rubical Fallacy</i> "	108
Gambar 4.14. Karya " <i>Rubical Fallacy</i> " (2). 2022	108
Gambar 4.15. Karya " <i>Rubical Fallacy</i> " (3). 2022	109
Gambar 4.16. Karya " <i>Rubical Fallacy</i> " (4). 2022	109

Gambar 4.17. Karya “ <i>Rubical Fallacy</i> ” (5). 2022	109
Gambar 4.18. Karya “ <i>Rubical Fallacy</i> ” (6). 2022	110
Gambar 4.19. Karya “ <i>Rubical Fallacy</i> ” (7). 2022	110
Gambar 4.20. Karya “ <i>Illotretion</i> ”. 2022	111
Gambar 4.21. Salah satu gambar pada karya “ <i>Illotretion</i> ” (1)	112
Gambar 4.22. Salah satu gambar pada karya “ <i>Illotretion</i> ” (2)	113
Gambar 4.23. Salah satu gambar pada karya “ <i>Illotretion</i> ” (3)	114
Gambar 4.24. Dadu dan kocokan dadu	115
Gambar 4.25. Karya “ <i>Amazing A Maze Man</i> ”. 2022	116
Gambar 4.26. Karya “ <i>Suara Kanjuruhan</i> ”. 2022	118
Gambar 4.27. <i>Mock up</i> karya “ <i>Suara Kanjuruhan</i> ”	119
Gambar 4.28. Patung Arema di Stadion Kanjuruhan Malang	119



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fenomena di alam menggambarkan dualitas yang saling berlawanan ibarat koin yang memiliki dua sisi. Seperti misalnya, ada siang ada malam, ada panas ada dingin, ada terang ada gelap, ada Pandawa ada Kurawa, ada benar ada salah. Namun demikian apakah “benar” itu berarti “tidak salah”? Apakah gelap berarti tidak terang? Apakah dualitas tersebut mengajak kita untuk berpikir hanya ada dua kelompok seperti hanya ada bilangan biner 1 dan 0? Apakah hanya “hitam dan putih”?

Pada epos Mahabharata, pada umumnya Pandawa dikenal sebagai pihak yang benar dan memenangkan pertempuran perang Bharatayuda. Namun demikian, di lain versi, seperti yang diangkat Anand Neelakantan pada bukunya yang berjudul “Mahakurawa – Cakra Manggilingan”, dinarasikan bahwa tidak selamanya Pandawa itu benar. Anand menawarkan sudut pandang cerita yang terbalik dengan plot cerita di mana sisi-sisi buruk Pandawa diperlihatkan. Pada buku Mahakurawa, Kurawa diceritakan memiliki sisi-sisi atau nilai-nilai yang juga dapat dibenarkan dan masuk akal, tidak selamanya Kurawa adalah sisi yang jahat.

Sisi yang buruk pada Pandawa juga diceritakan pada buku Mahabharata yang ditulis oleh Nyoman S. Pendit. Pandawa yang dikenal baik dan memiliki sifat-sifat ksatria, ternyata tidak semuanya benar. Contohnya ada pada pertempuran akhir Bharatayuda antara Werkudara (anak kedua Pandawa) dengan Duryudana (anak pertama Kurawa). Dalam perang Bharatayuda, ada etika perang yang perlu

dipegang. Salah satu contohnya adalah larangan untuk menyerang lawan di bagian perut ke bawah. Namun demikian, Werkudara ternyata melukai paha Duryudana sehingga dapat dikatakan bahwa Werkudara, yang dikenal memiliki sifat ksatria, mencederai etika perang dalam perang Bharatayuda.

Selain kisah Mahabharata, gambaran seperti di atas juga dapat ditemui dalam budaya populer yaitu pada film yang sangat terkenal yang *booming* pada satu dekade terakhir yaitu *The Avengers*. Film tentang *superhero* yang diangkat dari komik Marvel. Di dalam film itu diceritakan para *Avengers* yang berisikan para *superhero* (*Capt. America, Iron Man, Hulk, Black Widow*, dll) bertarung melawan Thanos dan sekutunya yang berusaha menghancurkan bumi. Namun demikian, alasan Thanos ingin menghancurkan bumi juga dapat dibenarkan. Menurutnya, bumi terlalu rusak dan *corrupt* yang diakibatkan karena terlalu banyak populasi manusia. Oleh karenanya, dia berpikir untuk memusnahkan separuh umat manusia untuk memulihkan keadaan bumi. Dengan kata lain, Thanos yang dalam cerita tersebut adalah seorang antagonis, memiliki kebenaran yang dia yakini yang masuk akal untuk dipahami.

Baik *Avengers* dan Pandawa memiliki nilai yang mereka anggap benar, begitu pula Thanos dan Kurawa juga memiliki nilai yang mereka anggap benar. Bicara tentang kebenaran mengingatkan penulis pada definisi benar itu sendiri. Dalam filsafat islam, kebenaran diistilahkan menjadi tiga, yaitu "*haq*", "*siddiq*", dan "*shah*". "*Haq*" adalah kebenaran yang terkait dengan realitas, yaitu seperti contoh di awal yaitu siang dan malam. "*Siddiq*" adalah kebenaran yang bertolak pada perilaku manusia, kebenaran yang berhubungan dengan manusia. "*Shah*" adalah

kebenaran pada pernyataan, atau kalimat. Ketiga istilah tersebut, dalam bahasa Indonesia memiliki arti yang sama, yaitu “benar”. Dari dua istilah “*siddiq*” dan “*shah*” dalam filsafat islam tersebut dapat dilihat bahwa selain “*haq*”, kebenaran tidak bisa sangat mutlak seperti siang dan malam. Seperti dua contoh kisah di paparan awal tentang epos Mahabharata dan film *Avengers*, Pandawa, Kurawa, para *Avengers*, Thanos dan sekutunya membawa nilai kebenaran yang tidak mutlak.

Gambaran-gambaran di atas mengganggu pemikiran penulis. Tentu melihat suatu persoalan menjadi tidak semudah bahwa sesuatu itu hanya terbatas pada “hitam” dan “putih”. Ada fenomena di mana sebuah kebenaran tidaklah mutlak. Ada saat manusia dihadapkan pada kondisi yang sulit untuk melihat sesuatu secara objektif.

Di era sekarang, manusia sudah berada di era teknologi dengan segala informasi yang dapat datang dengan cepat. Semua *platform-platform* komunikasi dan media sosial digital memiliki fitur *share*, sehingga semua orang dapat dengan mudah membagikan dan menyebarkan informasi. Ketika semua informasi berdatangan dengan cepat serta dapat dibagikan oleh siapa saja, kita menjadi sulit membedakan apakah itu fakta, opini, atau asumsi. Bahkan, tidak jarang kita menerima informasi-informasi palsu atau *hoax*. Tidak hanya itu, ada juga pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab yang berusaha menggiring opini publik sesuai dengan kebutuhan dan kepentingannya. Manusia di era sekarang, berada pada kondisi yang membuat mereka menjadi sulit untuk berpikir objektif ketika dihadapkan pada derasnya arus informasi. Dengan kata lain, manusia di era

sekarang lebih rentan untuk bias dalam berpikir, sehingga manusia menjadi gagap dan tidak bijak dalam memahami suatu informasi.

Sebagai contoh, ada beberapa kasus bermuatan SARA yang cukup menimbulkan peperangan argumen pada masyarakat. Pada akhir tahun lalu, ada berita mengenai kasus pemerkosaan 12 santriwati oleh seorang guru di sebuah pondok pesantren di Bandung. Hal tersebut melahirkan pergeseran pandangan masyarakat tentang pondok pesantren, alih-alih menyoroti oknum guru yang tidak bertanggung jawab dan tidak memiliki moralitas yang baik, masyarakat lebih melihat bahwa pondok pesantren adalah institusi pendidikan yang rawan terjadi pelecehan seksual.

Demikian pula kasus-kasus pada agama lain. Pada bulan Maret 2020, terungkap kasus seorang pendeta agama Kristen Protestan yang melakukan pelecehan seksual kepada anak berusia 10 tahun dan melakukan pemerkosaan kepada jemaatnya yang sudah berlangsung selama kurang lebih 6 tahun. Contoh lain, Juni 2020, terungkap kasus mengenai pembimbing misdinar Gereja Santo Herculanus di Depok yang memperkosa sejumlah anggota misdinar. Kasus pelecehan juga terjadi di Bali pada Maret 2021. Oknum pemuka agama Hindu di Bali melakukan pelecehan terhadap perempuan di tengah pelaksanaan upacara adat Melukat. Beberapa berita-berita terkait pelecehan seksual di lingkup keagamaan tersebut yang dinarasikan oleh media digital, dapat disimpulkan bahwa sebenarnya permasalahannya bukan ada pada aspek ajaran atau nilai agama tersebut, tetapi pada sumber daya manusia. Namun demikian, berita dari media-media digital tersebut

menggiring pembaca seolah-olah hal tersebut adalah permasalahan dari sudut pandang agama.

Contoh kasus yang lebih aktual adalah Tragedi Kanjuruhan. Tragedi Kanjuruhan adalah tragedi kelam sepak bola yang terjadi di Kota Malang bulan Oktober 2022 lalu yang menewaskan lebih dari 130 jiwa. Mereka yang menjadi korban adalah para suporter Arema Malang (Aremania) yang menonton pertandingan secara langsung antara tim sepak bola Arema Malang melawan tim Persebaya Surabaya di Stadion Kanjuruhan.

Ketika awal berita muncul dan mulai berdatangan, saat pihak-pihak yang bertanggung jawab belum banyak melakukan penanganan dan penindakan secara resmi, masyarakat atau warganet lebih dulu berkomentar dan beropini terkait siapa yang menyebabkan terjadinya konflik pada tragedi tersebut melalui *platform-platform* media sosial. Di satu sisi, masyarakat berpendapat bahwa kesalahan ada pada para suporter Arema yang turun ke lapangan. Menurut mereka, suporter-suporter ini yang mengawali konflik sehingga sampai jatuh banyak korban. Di sisi yang lain, masyarakat juga berpendapat bahwa kesalahan ada pada pihak aparat pengatur keamanan karena menurut mereka, aparat keamananlah yang paling tepat untuk disalahkan karena mereka lalai dan ceroboh hingga sampai menembakkan gas air mata ke arah tribun suporter.

Fenomena-fenomena di atas mengusik penulis untuk mengangkat tema kesalahan berpikir dan penyimpangan nalar manusia untuk penelitian penciptaan ini. Bagi penulis, gambaran fenomena di atas, seperti menggambarkan kondisi di mana “hitam” dan “putih” saling beririsan hingga menghasilkan ruang baru

berwarna abu-abu. Sebuah ruang baru di mana apabila seseorang berada di dalamnya, kebenaran menjadi sulit diidentifikasi atau bahkan hilang. Dengan kata lain, ruang abu-abu adalah tempat seseorang mengalami bias dalam berpikir atau penyimpangan nalar. Orang yang mengalami bias, seolah mengalami gangguan penglihatan yang menyebabkan pandangannya terhadap sesuatu menjadi kabur dan tidak fokus karena tidak tahu lagi mana yang benar dan mana yang salah.

Ketidakfokusan dalam melihat sesuatu tersebut mengingatkan kepada kondisi penulis sendiri. Secara fisik, penulis mengalami gangguan penglihatan atau disebut juga dengan *refractive error*. *Refractive error* adalah gangguan penglihatan yang disebabkan karena mata tidak dapat memfokuskan titik cahaya yang masuk ke mata untuk tepat jatuh pada retina mata. Dengan kata lain, mata tidak dapat melakukan proses pembiasan atau refraksi dengan benar. Secara lebih spesifik, *refractive error* yang diderita penulis dikategorikan sebagai gangguan penglihatan rabun jauh atau disebut juga miopi (*myopia*). Rabun jauh adalah kondisi kelainan pada mata seseorang yang membuatnya tidak dapat melihat objek atau benda yang letaknya jauh. Sebaliknya, penglihatannya akan jelas atau normal apabila objek dilihat secara lebih dekat.

Kembali pada konteksnya terkait fenomena bias dalam berpikir, penulis menyadari adanya kesamaan kata antara fenomena penyimpangan nalar dengan kondisi gangguan penglihatan. Keduanya sama-sama menggunakan kata “bias” meskipun menjelaskan dua konteks yang berbeda. Yang pertama adalah bias dalam berpikir. Dalam ilmu psikologi, penyimpangan nalar tersebut disebut sebagai bias kognitif. Bias kognitif adalah kesalahan dalam berpikir yang membuat seseorang

menjadi tidak tepat dalam menginterpretasikan informasi yang didapat. Hal tersebut mempengaruhi kerasionalan dan ketepatan seseorang dalam mengambil keputusan. Yang kedua adalah bias atau pembiasan pada proses kerja penglihatan. Dalam ilmu pengetahuan (*science*), pembelokan cahaya disebut dengan pembiasan atau refraksi. Mata manusia dapat melihat karena cahaya yang masuk ke mata, dibelokkan atau dibiaskan sehingga dapat jatuh tepat pada retina mata. Jadi, kata “bias” menunjukkan kondisi yang sama pula yaitu membelok atau menyimpang. Dengan kata lain, pemikiran juga dapat mengalami refraksi seperti halnya pada penglihatan.

Apa yang penulis sampaikan di atas, secara sederhana adalah berkaitan dengan cara manusia berpikir dan berkaitan dengan sudut pandang manusia. Tidak dapat dipungkiri bahwa akal dan kemampuan untuk berpikir adalah anugerah yang paling istimewa dan luar biasa dari Tuhan Yang Maha Esa. Meskipun begitu, manusia bukan makhluk yang sempurna. Maka dari itu kesalahan dalam berpikir pada manusia pun kerap terjadi.

Di era teknologi informasi yang semuanya serba cepat, seseorang menjadi mudah bias dalam berpikir. Pada cepatnya arus informasi tersebut, manusia menjadi kurang memperhatikan adanya jeda untuk berpikir, untuk mempertimbangkan, dan menelaah lebih lanjut sebelum pada akhirnya mereka mengambil keputusan atau mengambil sikap. Dari fenomena itu pula, penulis memiliki motivasi untuk menciptakan karya yang menghadirkan “bias” di dalamnya untuk mengangkat wacana pentingnya kebijaksanaan dalam berpikir di antara bias-bias yang terjadi.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana apabila permasalahan terkait refraksi pemikiran dapat diwujudkan dalam karya seni?
2. Bagaimana penelitian terhadap refraksi pemikiran dapat dikaitkan dengan konteks psikologi untuk mendukung ide penciptaan karya seni?
3. Bagaimana mentransformasikan ide terkait permasalahan refraksi pemikiran menjadi bentuk karya seni?

C. Orisinalitas

Dalam sebuah quotes, seorang Salvador Dali pernah berkata, "*A true artist is not one who is inspired, but one who inspired others*". Artinya seniman sejati bukanlah orang yang terinspirasi, tapi orang yang menginspirasi yang lainnya. Kata *inspired* pada kalimat tersebut menunjukkan bagaimana seorang seniman dapat saling mempengaruhi satu sama lain. Sebuah kalimat yang setidaknya bagi penulis menjadi pintu untuk memahami ruang yang bernama "orisinalitas".

Dari kalimat Salvador Dali tersebut dapat dipahami bahwa apabila suatu ketika tercipta suatu karya seni yang dianggap baru pada suatu waktu, sebetulnya bukanlah karya seni yang 100% dapat dikatakan baru. Seniman yang membuat karya seni baru pada waktu itu, hampir dapat dipastikan bahwa seniman tersebut memiliki referensi atau *influence* dalam hidupnya, yang mempengaruhi atau menginspirasi dirinya, baik dalam bentuk apa maupun dari siapa, yang dapat berupa karya seni terdahulu, pengembangan atau pembaruan dari suatu gagasan yang baru,

atau dari fenomena-fenomena baru yang muncul akibat pergeseran nilai, kemajuan teknologi, perubahan sosial, dan lain sebagainya.

Di sisi lain, perjalanan seni sudah dimulai sejak manusia purba melukis objek telapak tangan pada dinding-dinding gua, dan perjalanan itu masih berlangsung hingga kini sebuah kecerdasan buatan (*artificial intelligent*) sudah diciptakan oleh manusia untuk bisa membuat lukisan yang lebih dari sekedar melukis objek telapak tangan pada dinding gua. Mengingat bahwa usia seni rupa yang sudah sangat panjang dan tetap hidup, maka kiranya tidak berlebihan apabila penulis mengatakan sudah tidak ada karya yang 100% orisinal.

Namun demikian, setiap karya-karya seni yang ada, setiap seniman yang lahir, diberi anugerah oleh Tuhan dalam bentuk bakat, keahlian, kepekaan, dan kemampuan yang berbeda-beda serta mengalami perbedaan pengalaman dalam perjalanan hidupnya sehingga sebuah karya seni dapat tercipta berbeda-beda yang dalam tanda kutip dapat dikatakan sebagai orisinal.

Orisinal dalam konteksnya penelitian dan penciptaan seni ini adalah terkait bagaimana karya yang penulis buat memiliki nilai kebedaan. Pada aspek apa karya penulis dapat dikatakan orisinal? Atau di mana letak persamaan dan perbedaannya? Dengan kata lain, penulis ingin mengungkapkan bahwa karya-karya yang dibuat oleh penulis memiliki nilai orisinalitas yang dapat dijabarkan dan dipertanggungjawabkan.

Menurut But Mochtar dan Soedarsono (Bandem, I Made. 2017:456) yang disebut seni adalah kegiatan yang terjadi oleh proses cipta-rasa-karsa. Tidak sama, tetapi tidak seluruhnya berbeda dengan sains dan teknologi, maka cipta dalam

bidang seni mengandung pengertian terpadu antara kreativitas (*creativity*), penemuan (*invention*), dan inovasi (*innovation*) yang sangat dipengaruhi oleh rasa (*emotion* atau *feeling*). Namun demikian, logika dan daya nalar mengimbangi emosi dari waktu ke waktu dan dalam kadar yang cukup tinggi. “Rasa” timbul karena dorongan kehendak naluri yang disebut “karsa”. “Karsa” dapat bersifat atau kolektif, tergantung dari lingkungan serta budaya masyarakat.

Sementara menurut Jakob Sumardjo (2000:140) menyebutkan bahwa nilai-nilai dasar dalam seni adalah nilai penampilan (*apperance*), atau nilai wujud yang melahirkan benda seni. Nilai ini terdiri dari nilai bentuk dan nilai struktur. Nilai isi (*content*), terdiri atas nilai pengetahuan, nilai rasa, intuisi atau bawah sadar manusia, nilai gagasan, dan nilai pesan atau nilai hidup (*values*) yang dapat terdiri atas nilai moral, nilai sosial, nilai religi, dll. Nilai pengungkapan (*presentation*) yang dapat menunjukkan adanya bakat pribadi seseorang, nilai keterampilan, dan nilai medium yang dipakainya. Semua dasar-dasar nilai tersebut menyatu padu dalam wujud seni dan tak terpisahkan, hanya dapat dibedakan bagi kepentingan analisis seni oleh para kritikus.

Mengacu pada I Made Bandem dalam hal bagaimana sebuah proses karya seni tercipta dan kaitannya dengan orisinalitas, maka dalam hal ini penulis berpendapat bahwa ada aspek atau hal-hal yang mempengaruhi bagaimana sebuah karya seni dapat memiliki perbedaan dengan karya yang lainnya. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh rasa dan karsa karena satu manusia satu sama lain. Sejalan dengan apa yang disebutkan oleh Jakob Sumardjo, maka perbedaan pada sebuah karya seni dapat dilihat dari aspek tampilan, gagasan, dan cara mengungkapkannya.

Oleh karena itu, perlu adanya komparasi atau perbandingan antara karya-karya yang sudah dibuat oleh penulis dengan karya-karya seni terdahulu yang serupa tetapi tidak sama untuk memahami dan mengetahui orisinalitas karya-karya penulis.

1. DZO Olivier



Gambar 1.1. Komparasi karya (1) (Sumber: <http://www.dzo-o.com/> dan dokumen pribadi)



Gambar 1.2. Komparasi karya (2) (Sumber: <http://www.dzo-o.com/> dan dokumen pribadi)

DZO Olivier adalah seorang *artist, designer*, dari Perancis Selatan. Dia lulusan dari *School of Fine Arts of Toulouse*. Karya DZO Olivier banyak menggunakan media *drawing pen*. Pada dasarnya gambar yang dibuat DZO Olivier banyak mengandalkan garis untuk *outline*, gestur, tekstur dan pencahayaan.

Karya-karya DZO Olivier dipengaruhi oleh ketertarikannya tentang *esoteric culture* dunia. Dia mengaku tidak dipengaruhi oleh seniman lain, tetapi oleh bacaan yang dia baca. DZO Olivier banyak mempelajari simbolisme dan sistem simbolik. Apa yang dia temukan terkait hal itu, dapat dilihat pada visual karya-karyanya. (“*The Occult Art of DZO: Interview*” oleh Jennifer Gori, sumber: *beautifulbizarre.net*).



Gambar 1.3. Komparasi karya (3) (*cropped view*)
(Sumber: <http://www.dzo-o.com/> dan dokumen pribadi)

Istilah “*esoteric*”, berkaitan dengan “*esotericism*”. Brian Morris (2006:298) menyebutkan bahwa Esoterisme barat atau kadang disebut juga dengan tradisi misteri Barat, adalah istilah yang digunakan oleh para akademis

untuk mengkategorikan berbagai ide yang berkembang dalam masyarakat Barat yang sebagian besar gagasannya berbeda dari agama Yahudi-kristen ortodoks dan *enlightenment rasionalism*. Merangkum dari apa yang disebutkan Faivre (1994:10), *Esoteric culture* berhubungan dengan kebudayaan, di mana di dalamnya berkembang sebuah keyakinan, aliran, dan pemahaman terhadap alam semesta secara menyeluruh (makrokosmos dan mikrokosmos), hal-hal spiritual, ritual, atau pun simbol-simbol yang digunakan yang berkaitan dengan dunia “lain” atau tingkat realitas yang berbeda.

Kembali pada konteksnya komparasi karya pada paparan orisinalitas pada bab ini, apa yang menjadi kemiripan karya DZO Olivier dengan penulis terletak pada visual dan penyampaian visualnya. Komposisi visual yang dihadirkan oleh DZO Olivier memiliki kesamaan dengan penulis (lihat gambar 1.1). Gambar yang dibuat cenderung memperhatikan keseimbangan, simetris dan asimetris. Konfigurasi objek pada komposisi gambar juga memiliki kemiripan ketika DZO Olivier dan penulis sama-sama meletakkan objek gambar yang dibuat sedikit lebih besar di tengah sebagai fokus titik mata dengan objek-objek kecil yang mendukung di sekitarnya. Penulis juga menggunakan simbol-simbol yang secara tekstual dihadirkan pada karyanya (lihat gambar 1.2). Sama halnya dengan DZO Olivier seperti yang sudah dia sampaikan dalam wawancara dengan Jennifer Gori di paragraf awal.

Secara teknik, baik penulis maupun DZO Olivier, menggunakan teknik *drawing* yang sama. Keduanya menggunakan teknik *drawing* arsir *crosshatching*, dengan goresan yang berbeda. Meskipun DZO Olivier mengaku tidak terpengaruh

oleh seniman lain, tetapi teknik *crosshatching* lebih dulu dibuat oleh seniman asal Jerman bernama Albrecht Durer. Arsir *crosshatching* tersebut pada dasarnya untuk memperjelas gelap terang gambar dan menunjukkan gestur dari objek gambar yang dibuat (lihat gambar 1.3). Hal tersebut untuk memperkuat visual karena garis-garis yang saling bertemu dan bagaimana garis itu digoreskan, dapat membentuk sebuah bidang-bidang tertentu serta mampu memberikan harmoni secara keseluruhan pada karyanya.



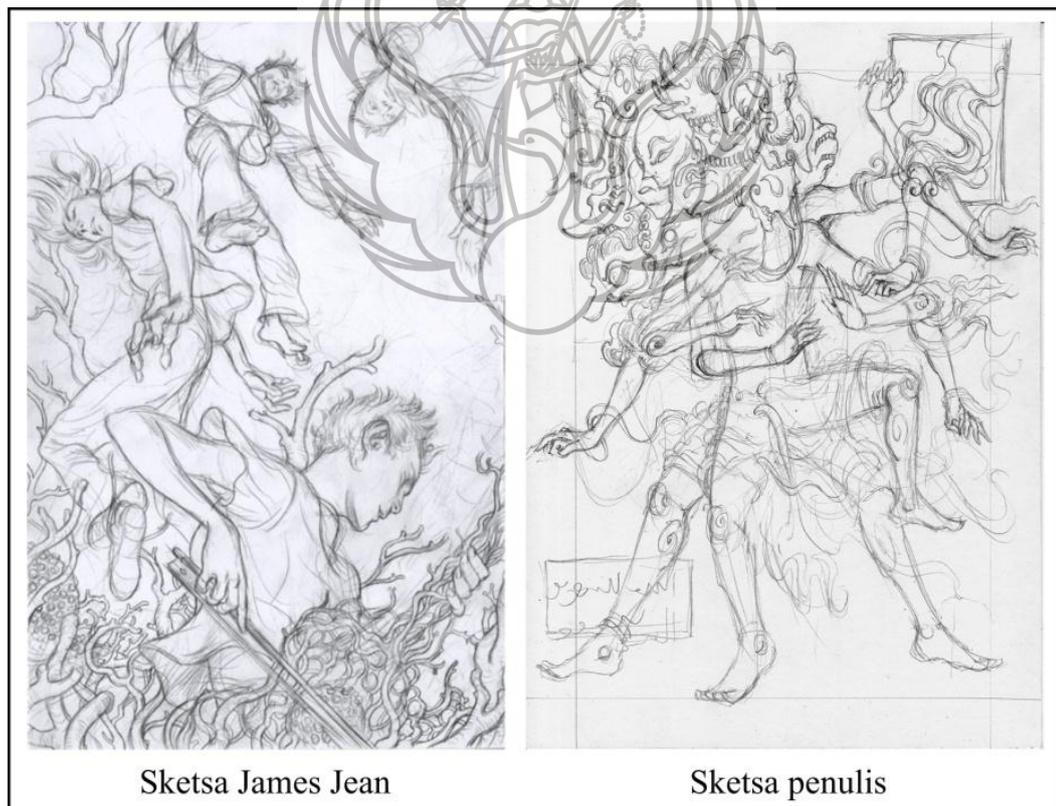
Gambar 1.4. “*The Four Horseman From The Apocalypse*”
(Sumber: https://www.metmuseum.org/toah/hd/durr/hd_durr.html)

Apa yang membedakan keduanya adalah pada sisi gagasannya. Karya DZO Olivier mengacu pada riset-risetnya yang berkaitan dengan kebudayaan barat.

Sementara penulis lebih banyak mengacu pada *Eastern Culture* atau kebudayaan timur, khususnya kebudayaan di Jawa dan Bali. Kebudayaan timur yang meliputi peninggalan artefak, sejarah, dan filsafat kebudayaan dan keagamaan, banyak mempengaruhi penulis dalam kekaryaannya. Hal-hal yang berhubungan dengan hal tersebut, dapat dilihat dari karya-karya penulis seperti contohnya penggunaan aksara jawa dan topeng-topeng kebudayaan Bali.

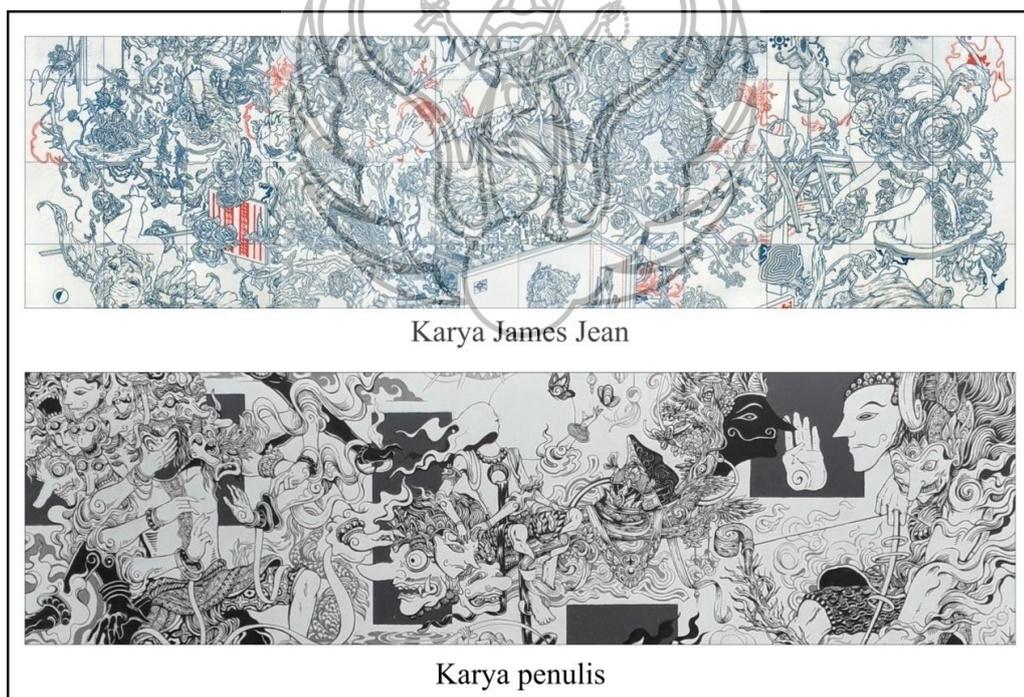
2. James Jean

Penulis banyak terinspirasi dari karya-karya James Jean. James Jean adalah seniman dari Taiwan yang kini berbasis di Amerika Serikat. Dahulu James adalah seorang ilustrator komik, tapi kini kekaryaannya lebih mengarah pada seni rupa.



Gambar 1.5. Komparasi sketsa (Sumber: Dokumen pribadi)

Secara konsep perwujudan, penulis memiliki kemiripan dengan karya James Jean. Penulis dan James Jean sama-sama menggunakan *drawing* dalam proses rancangan karyanya. Dapat dilihat pula bagaimana garis-garis sketsa yang dibuat oleh penulis dan James sama-sama ringan, dinamis, dan banyak lengkungan. Secara tema juga hampir sama, baik penulis maupun James Jean, sama-sama sering terinspirasi dari nilai kebudayaan. Perbedaannya, penulis banyak menggunakan tema dari Nusantara sedangkan James menggunakan tema dari alam, binatang, dan *Asian culture*. Mediumnya pun hampir sama yaitu sama-sama menggunakan kertas dan kanvas. Perbedaan yang lainnya, penulis banyak menggunakan tinta dan *drawing pen*, sementara James Jean banyak menggunakan cat akrilik.

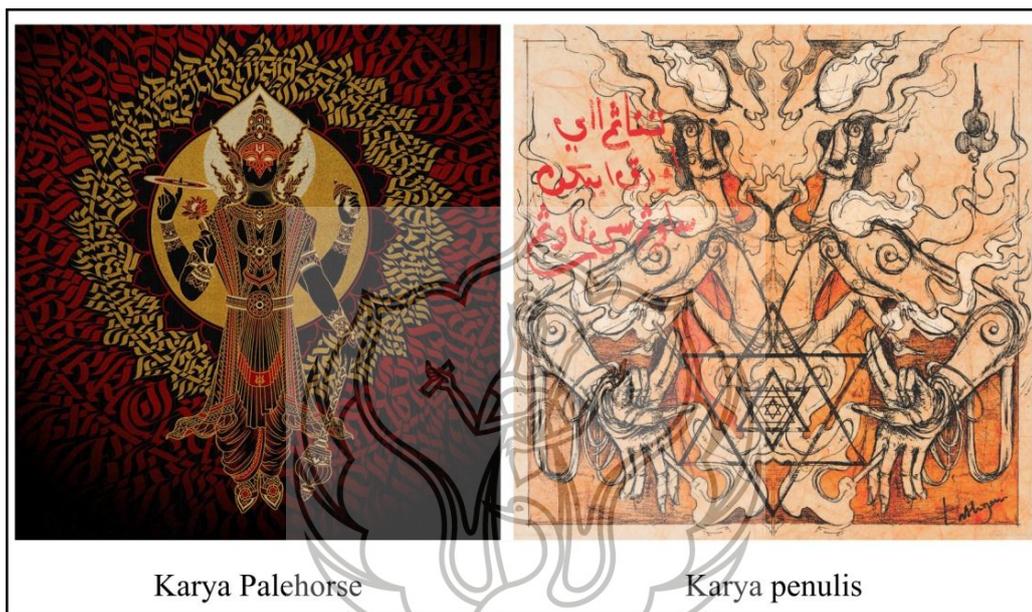


Gambar 1.6. Komparasi karya (4) (*cropped view*) (Sumber: Dokumen pribadi)
Dari paparan tersebut di atas, penulis ingin menerangkan bahwa meskipun

penulis banyak terinspirasi dari James Jean secara teknik, penulis memiliki nilai orisinalitas yang terletak pada gagasan-gagasan yang diangkat. Pada penelitian ini,

penulis ingin memberikan wacana tentang bias pemikiran di mana hal tersebut berangkat dari perenungannya dan pengamatannya terhadap fenomena yang terjadi, berbeda dengan James yang banyak menggunakan imajinasi dan fantasinya yang berangkat dari *Asian Culture*.

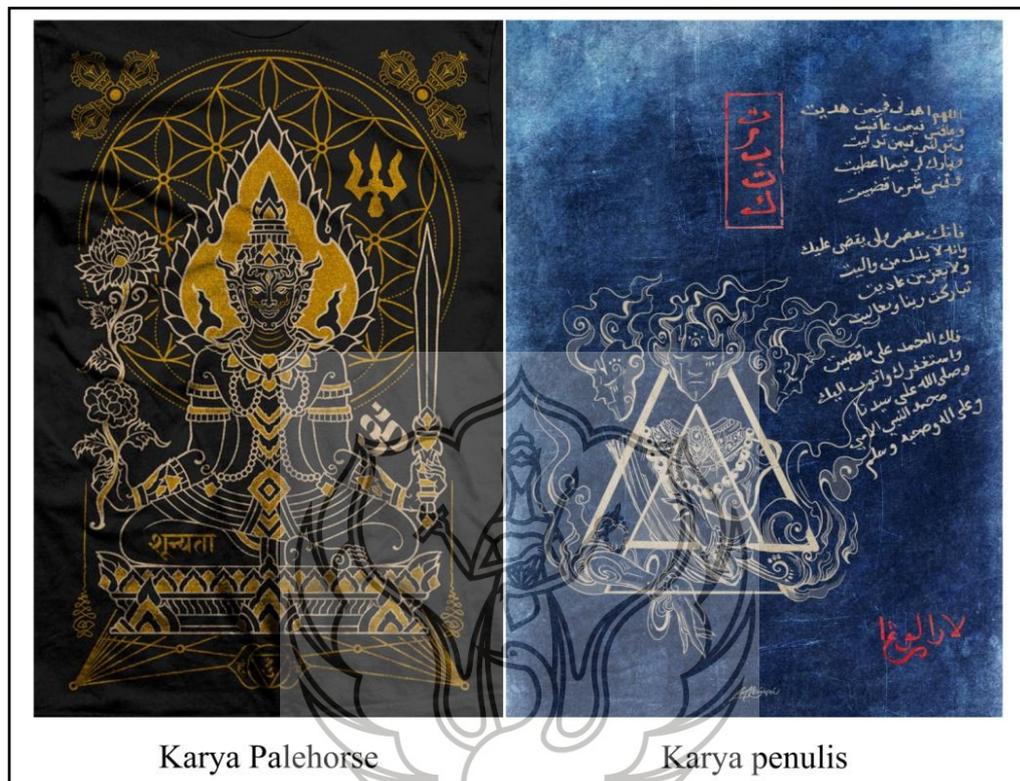
3. Palehorse



Gambar 1.7. Komparasi karya (5) (Sumber: <https://palehorsesdesign.com/> dan dokumen pribadi)

Palehorse adalah nama alias dari Christopher Parks, seorang *visual artist* dari Florida, Amerika Serikat. Kekaryaan Palehorse berjalan beriringan dengan perjalanan spiritualnya. Karya seni Palehorse bertujuan untuk menjadi lebih “murni” (*refined*) dan lebih bermakna seiring perjalanan spiritualnya. Karya-karya palehorse terinspirasi dari praktik-praktik spiritual, *sacred art*, patung-patung magis, kebudayaan kuno, upacara pengobatan herbal, mitologi dan perjalanan yang dilakukannya. Secara visual karya-karya Palehorse terlihat ilustratif yang sering diisi dengan satu objek besar yang terinspirasi dari hewan mitologi, dewa-dewi

Hindu, Thangka dari Buddhisme, yang dipadukan dengan ornamen-ornamen etnikal dan spiritual seperti ornamen tradisional Thailand dan huruf-huruf kuno (palehorsesdesign.com).



Gambar 1.8. Komparasi karya (6) (Sumber: <https://palehorsesdesign.com/> dan dokumen pribadi)

Secara visual, karya penulis dengan karya Palehorse mempunyai kemiripan. Keduanya menggunakan dominasi garis-garis dalam membuat obyek visual. Selain, garis, ornamen dan simbol juga digunakan oleh Palehorse dan penulis. Warna yang digunakan keduanya juga memiliki kesamaan karena keduanya menggunakan warna-warna yang cenderung lebih gelap seperti tone warna marun dan biru navy, dengan perpaduan warna-warna yang memperlihatkan kesan *sacred* dan mistikal seperti hitam dan emas.

Apa yang membedakan penulis dengan Palehorse adalah penggunaan objek visual. Meskipun terlihat serupa, tapi keduanya berbeda. Apa yang membuat mereka serupa adalah karena keduanya terinspirasi dari mitologi, spiritualisme, mistisisme, dan kebudayaan, sehingga apa yang keduanya gambarkan terlihat tidak jauh berbeda. Apa yang membedakan adalah dari cara mereka mengolah inspirasi tersebut. Visual Palehorse cenderung lugas dengan menghadirkan visual figur yang mudah diketahui publik seperti gambar Thangka Buddhisme, naga, atau dewa-dewa pada Hinduisme. Sementara penulis, menghadirkan visual spiritualisme dengan bermain metafora dan menghadirkan bentuk idealisasi dari figur-figur manusia atau dewa dengan tetap menghadirkan gestur-gestur tangan yang menyiratkan tentang ritual agama atau sebuah kepercayaan. Selain itu, penulis cenderung lebih banyak menggunakan visual yang diambil dari agama islam seperti huruf hijaiyah arab, sedangkan Palehorse menggunakan visual dari agama Hindu dan Buddha. Keduanya, sama-sama terinspirasi dari nilai-nilai keagamaan yang masing-masing yakini.

D. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mewujudkan karya seni yang memuat gagasan terkait refraksi pemikiran
2. Menghasilkan perspektif terkait permasalahan refraksi pemikiran dalam konteks psikologi dari sudut pandang praktik seni
3. Mentransformasikan ide terkait permasalahan refraksi pemikiran menjadi karya seni

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan wacana refleksi diri baik untuk diri penulis sendiri maupun orang lain
2. Memperkaya khasanah ilmu pengetahuan dan khasanah seni rupa
3. Memantik wacana baru terkait permasalahan penelitian yang dapat bertolak dari substansi penelitian maupun dari wujud karya seni yang diciptakan

