



**PERISTIWA TRANCE DALAM PARADOKS
WAYANG KULIT DAN KOMIK SEBAGAI
PENCIPTAAN SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

**Chrisna Fernando
NIM 1212305021**

Tugas akhir ini diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1
bidang Seni Rupa Murni

2019

Tugas Akhir Karya Penciptaan Karya Seni Berjudul :

**PERISTIWA TRANCE DALAM PARADOKS WAYANG KULIT DAN
KOMIK SEBAGAI PENCIPTAAN SENI LUKIS**

diajukan oleh Chrisna Fernando, NIM 1212305021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Januari 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota,

Wiyono, M.Sn

NIP. 19670118 199802 1 001

Pembimbing II / Anggota,

AC. Andre Tanama, M.Sn.

NIP. 19820328 200604 1 001

Cognate / Anggota,

I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A.

NIP. 19800708 200604 1 002

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

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.

NIP. 19761007 200604 1001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
ISI Yogyakarta,

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Chrisna Fernando

NIM : 1212305021

Program Studi : Seni Rupa Murni

Judul Karya Tugas Akhir : Peristiwa Trance Dalam Paradoks Wayang Kulit Dan Komik Sebagai Penciptaan Seni Lukis

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

Bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 17 Januari 2018

Saya yang menyatakan

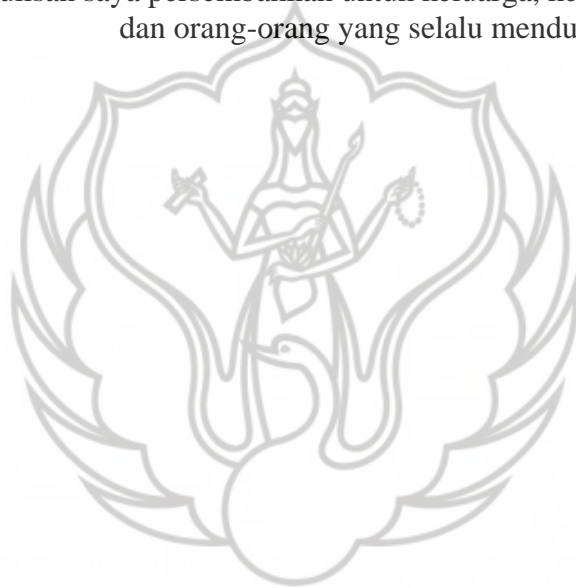
Chrisna Fernando

PERSEMBAHAN

Puji syukur pada Tuhan Yang Maha Esa melalui alam semesta raya telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Karya dan penulisan saya persembahkan untuk keluarga, kekasih, sahabat, teman, dan orang-orang yang selalu mendukung dan mendoakan.

Terima kasih.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, sehingga Tugas Akhir penciptaan karya seni lukis dengan judul “PERISTIWA TRANCE DALAM PARADOKS WAYANG KULIT DAN KOMIK SEBAGAI PENCIPTAAN SENI LUKIS ” dapat diselesaikan. Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 (S-1) minat utama Seni Lukis, Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Menyadari bahwa terdapat banyak kekurangan dalam laporan Tugas Akhir ini, maka berbagai masukan dan evaluasi terkait dengan penyempurnaan karya tulis ini mutlak diperlukan. Selama penyusunan banyak kendala yang dihadapi. Namun, berkat dukungan yang diberikan baik secara langsung maupun tidak, segala sesuatunya dapat dilalui secara baik. Oleh karena itu ucapan terima kasih pun disampaikan kepada:

1. Wiyono, M.Sn., selaku Pembimbing I
2. AC. Andre Tanama, M.Sn., selaku Pembimbing II.
3. I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A., selaku cognate.
4. Warsono, S.Sn., M.A., selaku dosen wali.
5. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
6. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof. Dr. M Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh Dosen Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
9. Seluruh Staf dan Karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
10. Kedua orangtua dan saudari tercinta yang selalu menjadi apapun yang tak terkatakan namun selalu ada.
11. Pak Dhe Daniel dan ajaran wayangnya yang memberi banyak pencerahan.
12. Gesyada A. N. Siregar yang selalu hadir sebagai penyemangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

13. Terima kasih untuk rekan-rekan yang ada di Barasub, terutama Haidar Wening atas pinjaman buku panduan Tugas Akhir-nya, Reza Yudha, Wayan Sudarsana, Dhuwar dari FabLab, dan Trio Mei Rendy dari Omah Mepi, Pam-pam, Arief “Yepeek”, Valdo Manullang atas pinjaman printernya.
14. Teman-teman seperjuangan Seni Lukis ISI 2012 yang selalu saling menyemangati.
15. Rekan-rekan Pure Comedy (Dimas D. Saputro, Edwin Prasetyo, Wahyu Kiki P.), Lesbumi Jogja (Cak Udin, Adi Pandoyo, Lutfi, Brili, Lestyono), Rekan Etnomusikologi dan Teater Awan Khotimullatif dan Irna Nur J.), HONF (Venzha Christ, Irene Agrivina, dan Langga Jasuma), Ace House (Uji Hahan Handoko), Gen. Druwo Press (Adji Prasetyo), Kelas Pagi Jakarta (Sukri dan Bagus), Abiyya Ladangku, WSK Philipines (Alyana Lea Cabral), Dosen kelas terbuka kantin ISI Yogyakarta (FX. Widyatmoko ‘Koskow’) yang telah menjadi patron berdiskusi kecil-kecilan mengenai Tugas Akhir ini.
16. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Lukis ini dapat bermanfaat, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 17 Januari 2019

Chrisna Fernando

ABSTRAK

Wayang kulit dan komik mempunyai titik keberangkatan sejarah dan latar belakang yang berbeda namun keduanya diikat sebagai seni, sarana komunikasi yang bersifat alternatif serta menyentuh pengalaman estetis penulis dalam bidang visual sebelum menggeluti kegiatan melukis di kanvas. Sebagai sebuah seni dan sarana komunikasi, pertunjukan wayang kulit dan komik selalu disandarkan pada gaya bercerita yang khas dan konflik yang biasanya mengandung paradoks-paradoks di dalam kisah-kisahannya untuk menerangkan sesuatu pengalaman hidup yang kompleks dan rumit namun berkat kelihaiannya dalam atau komikus yang berhasil mengembangkan segala materi terkait secara plastis sehingga menyentuh audience. Masalahnya baik wayang kulit atau komik kini dianggap kurang relevan sekaligus semakin pudar eksistensinya dihadapan sarana ungkap yang baru seperti internet atau smartphone. Bukan berarti wayang kulit atau komik harus dipertahankan ketika memang sudah tidak konteks dengan keadaan hari ini, namun merujuk pada peristiwa trance yang sering dipergunakan produsen teknologi dan industri untuk mendapatkan keuntungan sebesarnya terhadap masyarakat yang mengakibatkan keterasingan atau fase kegamangan pada masyarakat yang mengkonsumsi sekaligus kehilangan beberapa aspek penting tentang eksistensinya. Penulis merasa inilah saatnya yang tepat untuk membongkar pakem-pakem wayang kulit dan kaedah komik pada umumnya dan mengambil keunggulan darinya yaitu sisi paradoks wayang kulit yang sarat dengan pengalaman trance melalui spiritualitasnya dan gaya populer atau spontanitas ala komik. Dan begitulah tantangan wayang kulit dan komik yang memang dari keberangkatannya memang menjadi sarana komunikasi alternatif yang khas menghadapi tantangan-tantangan pada zamannya pula. Sekali lagi untuk menjadi pembanding serta merumuskan bentuk sekaligus sarana ungkap yang layak dengan realitas hari ini. Serta memberi referensi alternatif tentang peristiwa atau pengalaman trance yang diharapkan berguna untuk referensi generasi saat ini dalam menghadapi alienisasi yang ditimbulkan dari modernitas.

Kata kunci: Trance, Paradoks, Wayang Kulit, Komik, Alienisasi, Seni Lukis

ABSTRACT

Wayang kulit (shadow puppet made from leather) and comic came from different background and historical origin but both of them are bounded as arts, alternative means of communication and intertwined with the writer's aesthetic experience in the field visual art before encountering the activity of painting on canvas. As an art and means of communication, wayang kulit theatre and comic always relied on specific storytelling style and usually embedded with paradoxical conflicts in order to explain a complex life experience, but through the excellence of dalang (puppeteer) and comic artist's ability in developing their material plastically, it could touch the audience's conscience. The problem here, both wayang kulit and comic nowadays have been considered less relevant and their existence have faded in the face of new means of expression such as internet and smartphone. It doesn't mean that wayang kulit or comic should be preserved when they are no longer contextual with today's situation, but the writer thought that this is the right time to dismantle wayang kulit principles and popular rules of comic and taking the qualities of wayang kulit's paradox that fluent with trance experience through its spirituality and the popular style or spontaneity of comic. This choice is referring to the event of trance that often utilized by technology producer and industry to gain maximum profit from people that causing alienation or social control to the people who became consumer where at the same time they are losing some important aspects of their existence. Therefore, that's the challenge of wayang kulit and comic whose true origin is to become a unique alternative means of communication that able to face the challenges of the era - as a tool of comparison, experimenting with forms and also a worthy means of expression with today's reality. The combination of both is also to offer an alternative reference about the event or experience of trance that hoped to be useful for today's generation reference in order to cope with alienation that caused by modernity and capitalism.

Key words: Trance, Paradox, Wayang Kulit, Shadow Puppet, Comic, Alienation, Painting

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Penulis lahir dan tumbuh dalam masyarakat suku Jawa. Ditinjau dari sejarah kehidupannya jauh dari masa pra-islam hingga penulis remaja, masyarakat Jawa dikenal sebagai masyarakat yang religius karena perilaku kesehariannya banyak dipengaruhi oleh alam pikiran yang spiritual. Alam mempunyai relasi istimewa dengan masyarakat Jawa sekaligus berdampak pada pola pikir dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh sederhana, kepekaan terhadap pergantian musim akan berdampak pada mata pencaharian, yang dulunya banyak dihuni kaum petani.

Ciri lain masyarakat suku Jawa yaitu masih mempercayai kekuatan di luar alam. Mereka percaya pada sesuatu hal di balik penampakan fisik yang mereka lihat. Itulah sebabnya mengapa masyarakat Jawa di sekitar penulis tinggal sewaktu remaja juga percaya akan adanya roh, dan hal-hal spiritual lainnya. Mereka kagum terhadap kejadian-kejadian di sekitar mereka, terhadap fenomena alam sehari-hari yang kadang sulit dipahami dengan rasio. Karena kedekatan masyarakat terhadap alam dan rasa kekaguman seperti diuraikan di atas pula mereka kemudian melahirkan pemikiran-pemikiran, ilmu-laku, tradisi, dan ritual yang berkaitan dengan penghormatan terhadap alam tempat hidup mereka. Melalui ilmu *titen*, *ruwatan*, *slametan*, ziarah, menabuh gamelan dan tari-tarian persembahan, dan *pagelaran* yang termanifestasikan dalam peristiwa dan ritual-ritual, manusia Jawa ingin mengetahui dan menyatakan sesuatu yang berarti di balik kenyataan fisik, bahkan sesuatu yang transenden.

Upaya manusia Jawa untuk memahami keberadaannya di antara semua makhluk yang tergelar di jagad raya telah membawa manusia Jawa dalam perjalanan pengembaraan-pengembaraan yang tak pernah henti, kelahiran dan

kematian yang silih berganti lalu termanifestasikan dalam konsep *Sangkan Paraning Dumadi* atau dari mana hendak kemana seluruh isi semesta ini. Konsep ini melihat alam semesta tidak hanya yang berwujud saja namun juga yang tanpa wujud. Wujud di sini diartikan semua kenyataan hidup yang dapat dijangkau dengan indera, sementara tanpa wujud adalah suatu hal yang kelima panca indra manusia tidak mampu menjangkaunya. Pandangan universal Jawa ini menyatakan bahwa manusia adalah merupakan satu kesatuan yang utuh dan harmonis dengan alam semesta jagad dan seisinya. Luar adalah bagian yang ada di dalam, dan apa yang di dalam akan terpancar keluar. Kecenderungan ini dapat dipahami sebagai dasar pandangan tentang realitas itu sendiri terdiri dari pasangan kembar oposisioner namun saling melengkapi. Yang dipercaya sebagai 'Ada' itu terbelah, dan terpisah dalam pasangan kembar yang saling berseberangan substansinya. Mikrokosmos pada diri manusia dan makrokosmos alam, siang dan malam, laki-laki dan perempuan, bumi dan langit, dsb. Mengapa realitas itu harus terbelah dua dalam pasangan-pasangan bertentangan dan komplementer? Agar manusia mengenal apa yang disebut nilai, baik nilai objektif-empirik maupun nilai subjektif-kesadaran.¹ Substansi ajaran Jawa pra-modern tentang pasangan oposisi ini dapat dibuat cerminan, bagaimana kita tidak lebih bijak dalam modernitas dan segala perbedaan karena mengutamakan rasio dan naluri yang seolah-olah kembali ke purba.

Kelindan alam beserta ritualnya yang sering membawa keadaan khaos, *stoned* atau *trance*, akhirnya membuat rohani dan pikiran penulis pada saat remaja asyik melebur dalam alam. Hal yang berkaitan dengan hukum alam melalui setiap gejalanya serta pengetahuannya menghisap minat penulis yang sampai akhirnya memutuskan mengambil jurusan *sains* pada masa Sekolah Menengah Atas. Namun ketika studi di SMA yang hanya menekankan rumusan teori dan nilai yang logis, terjadi sebuah ironi. Pengalaman transenden yang memicu penulis menempuh pendidikan tentang alam agar mampu merumuskan pengalaman tersebut malah semakin memudar. Hal ini dipicu tingkat imanensi yaitu hubungan antar manusia dan segudang permasalahan sosial yang lebih tinggi dibandingkan

¹ Jakob Sumardjo, *Estetika Paradoks*, Sunan Ambu press, Bandung, 2006, hal. 26

persentuhan peristiwa kebudayaan yang berkaitan dengan pengalaman khaos itu sendiri.

Namun demikian, keadaan itu tidak menyurutkan penelitian penulis terhadap keingintahuan dan potensi daya khaos tersebut. *Sains* ternyata dapat dipakai menjadi perspektif tersendiri dalam merumuskan fenomena ini pada tataran imanensi dan menjadi pemantik awal guna penelitian lebih lanjut. Transenden atau *trance* dalam *sains* atau cabang ilmu fisiologi dapat dipahami sebagai suatu kondisi dimana gelombang otak kita turun dari gelombang *beta* (sedang berpikir, sadar, berlogika) ke gelombang *alfa* (keadaan rileks, santai) maupun *theta* (keadaan sangat rileks, meditasi, berdoa khusyuk) dan *delta* (keadaan tidur pulas tanpa mimpi). Dalam penurunan menuju kondisi *alfa* dan *theta* inilah, *trance* dapat dibaca. Pikiran kita cenderung lebih rileks, berjeda dari logika, kosong dan lebih fokus terhadap suatu hal sekaligus lebih mudah menerima suatu sugesti yang diberikan kepada kita. Pendek kata, *trance* hadir pada kondisi pra-sadar manusia. Dan begitulah, pengalaman *trance* juga terjadi hampir setiap saat.

Sebagai observasi sekaligus antitesis terhadap peristiwa aktual mengenai konsumerisme ditinjau dari kondisi pra-sadar dan sugesti, gejala *kesurupan* pada ritual tradisi masyarakat Jawa dan situasi *hectic* saat mengoperasikan *smartphone* memperlihatkan perkembangan pola *trance* dalam tataran *alfa* yang identik dalam strukturnya. Ada ruang maya; ada portal berupa benda-benda simbolik (keris, kuburan, sesajen, dll) dan *smartphone* itu sendiri; Ada sugesti dan represi dari subjek yang nampak nyata berupa arwah leluhur dan iklan-iklan, *chat*, *likes* atau *followers* dari anggota sosial media; dan ada dunia pra-sadar itu sendiri. Kita masuk ke pengalaman virtual atau ruang maya dengan segenap kesadaran yang secara bersamaan menuntut ketidaksadaran pada sisi realitas material kemudian menampilkan gejala emosional pada pelaku (tertawa sendiri, sedih, dan sebagainya) karena kita seakan bisa menebak dan membayangkan ruang maya bahkan mimpi begitu nyata melebihi kenyataan itu sendiri.

Bagi penulis, *kesurupan* dan *hectic* dapat dilihat sebagai upaya manusia untuk mengoptimalkan kondisi pra-sadar dan memberi celah untuk menampilkan hasrat atau ego dan eksistensi sejati yang *diidealkan* namun tidak berhasil dikeluarkan dengan maksimal akibat ditekan oleh situasi kesadaran melalui realitas material yang rasional dan penuh etika. Namun begitu, berdasarkan pengamatan penulis, seseorang yang terlalu sering masuk ke ruang maya akan menghadapi permasalahan perubahan mental yang tidak disadari seperti hilangnya unsur kepekaan, linglung, keterasingan sosial dan sebagainya. Asumsi gejala psikologis ini diperkuat oleh fakta yang membuktikan bahwa pengguna yang mengakses media sosial lebih dari tiga jam sehari akan sedikit demi sedikit mengalami gangguan kejiwaan atau dalam istilah Freud disebut *neurosis*, gejala mental dimana muncul dorongan-dorongan yang saling berseberangan dan menyusun keadaan tegang yang masih dapat ditolerir oleh *ego*. Represi dari luar dirinya masih terlalu lemah untuk menyebabkan *psikosis* (sakit jiwa) namun sebagai gantinya, kecemasan dan kegelisahan datang mengancam². Pemahaman mengapa hal ini bisa terjadi mungkin bisa diterangkan pada mekanisme rasionalisasi dan sublimasi. Rasionalisasi adalah yang memungkinkan perbuatan-perbuatan yang sebaliknya akan mendatangkan ketidaksenangan mental dengan mendamaikannya pada standar kesadaran sosial. Sublimasi ialah suatu proses yang membawa kita kepada keadaan khaos, keadaan yang membuat segala pengetahuan kita musnah dalam seketika, tidak ada bahasa dan logika yang tepat untuk kita mampu berkata-kata. Namun, manusia cenderung tidak mampu masuk ke keadaan khaos tersebut dan justru lari menuju rasio. Hal ini dilakukan melalui suatu proses untuk memperoleh suatu alasan pembenaran suatu tindakan namun bersamaan itu muncul rasa ‘pengingkaran’. Namun demikian, jangan lupakan hantu-hantu leluhur atau bayang-bayang *likes, follow, subscribes*-nya atau istilah konstruksi dan pengkondisian. Konstruksi yang dimaksud adalah segala kondisi atau sublimasi yang sengaja dibuat untuk mengambil semua ego pra-sadar agar mengikuti pola-pola virtual tertentu dan dikondisikan untuk ‘terbawa’ pada tingkat kesadaran. Atau dalam gambaran sederhana, kehidupan virtual atau maya seakan-akan memberikan sisi eksistensial yang kita harapkan, namun secara

² Reuben Osborn, *Marxisme & Psikoanalisis*, Alenia, Yogyakarta, 2005, hal. 48

bersamaan kita tidak mendapatkan apapun pada realitas materialnya. Hanya waktu yang terbuang untuk mengikuti kehendak-kehendak dari kehidupan masyarakat virtual. Sebuah paradoks.

Hanya *trance* dalam kondisi *thera*-lah yang memungkinkan kita untuk mendapat ‘pengembalian’ yang setara. Pada titik inilah meditasi, zen, dan suluk-suluk biasanya menampakkan *kagunan*-nya sebagai media untuk melihat potensi diri tanpa gangguan dari refleksi subjek-subjek di dalam dunia ketidaksadaran. Di dalam naskah Jawa bernama serat *Cebolek* yang mengulas masa remaja Sultan Hamengku Buwono I sewaktu masih tinggal di Surakarta, penekanan *trance* pada tataran *thera* dikemukakan sebagai berikut: ..”ia suka sekali berjalan kaki mengarungi hutan, sungai, telaga, gunung Merapi dan bukit-bukit di pantai selatan Jawa lalu selalu sejenak berhenti di tengah-tengah keindahan alam sambil menghisap keindahan.”. Ia melakukan perenungan-perenungan yang merujuk ajaran *Sangkan Paraning Dumadi* diatas. Alam dianggap sebagai pedoman dan perumpamaan bagi dirinya dalam merenungkan kedudukan dirinya di dalam hidup. Ia juga percaya Tuhan bisa didekati dengan persentuhan pada seluruh ciptaan-ciptaannya yang ada di seluruh alam. Nukilan dari *Babad Giyanti* menyatakan pandangan Sultan HB I pula bahwa, “Keutamaan manusia hidup ialah membahagiakan hati sesama makhluk, memuliakan sesama yang tumbuh, memperbanyak perbuatan baik, berlemah lembut dalam bahasa, bahasa yang penuh maksud baik, menggembirakan pendengarnya...”³ dari alam yang khaos, abstrak, tidak pasti dan begitu juga megah lalu menjadi pedoman untuk jiwa yang terbuka, sikap tidak mementingkan diri sendiri dan maksud baik.

Penulis percaya, pada diri seseorang terkandung ‘daya hidup’ dan ‘daya mati’. Daya hidup dapat memantik kebudayaan yang lebih baik melalui inisiatif dan daya cipta. Namun inisiatif dan daya cipta harus lahir dari iktikad pembaruan dan orisinalitas yang hanya ditemui melalui prinsip eksistensial pada diri seseorang. Seseorang tidak akan mampu mempertanyakan realitas atau membantu masalah-masalah yang berkaitan dengan kemanusiaan dari skala kecil sampai universal dengan sebaik-baiknya apabila urusan pribadi dengan dirinya sendiri

³Rendra, *Mempertimbangkan Tradisi*, Gramedia, Jakarta, 1984, hal. 19

belum disadari bahkan untuk diselesaikan. Perang, korupsi, anarki, oligarki, kolonialisme, mafia, kekolotan, kriminalitas, mental menjilat, teror agama dan suku, inlander, fanatisme, dsb adalah segelintir ‘daya mati’ yang menyebabkan penyakit pada masyarakat sekaligus persoalan klise dari kenyataan sosial kita yang tak akan kunjung berbenah jika tidak dimulai dari dalam diri untuk akhirnya mampu bersikap mengabdikan dengan totalitas dan selalu mengucapkan syukur untuk menghargai orang lain atau kemanusiaan.

Maka dari itu penulis berpedoman bahwa alam adalah guru terbaik bagaimana pengalaman akan ‘khaos’ melalui peristiwa-peristiwa *trance* yang tak terumuskan itu dapat direngkuh untuk menjadi refleksi terhadap peristiwa keseharian yang penuh persoalan. Peristiwa *trance* melalui dunia paradoks yang menghubungkan luar dan dalam, khaos dan kosmos, pra-sadar dan rasional, individu dan kolektif, kontradiktif, dan mengarah pada ketidakpastian hidup sendirilah yang akhirnya membawa ‘daya hidup’ untuk mendorong penulis mengulas lebih lanjut peristiwa tersebut melalui presentasi karya seni lukis.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah pokok yang dapat dirumuskan untuk penelitian ini selanjutnya antara lain:

- Bagaimanakah ide dan pengalaman estetika penulis?
- Bagaimanakah peristiwa *trance* akan diterjemahkan ke dalam karya seni lukis melalui paradoks?
- Jika permasalahan gejala *kesurupan* dan *hectic* terletak pada medium yang berbeda, lalu media sebagai sarana komunikasi apakah yang akan dipakai sebagai pendekatan aktual terhadap seni lukis?

C. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan

- Lukisan merupakan bahasa rupa yang diharapkan mampu mendorong perubahan pada masyarakat sebagai sarana refleksi terhadap peristiwa *trance* dalam keseharian;

- Karya Tugas Akhir ini juga bertujuan untuk menciptakan karya seni lukis melalui pemaknaan proses berkarya dengan pertimbangan material dan bentuk yang disesuaikan terhadap pesan yang ingin disampaikan;
- Menjadi media penyampaian gagasan alternatif bagaimana realitas supermaterial atau virtual berpengaruh terhadap realitas material atau fisik.

2. Manfaat

- Memberikan referensi kepada masyarakat dan pelaku seni tentang bagaimana bentuk-bentuk karya seni lukis dapat diciptakan melalui medium diluar pakem seni lukis sendiri namun berkaitan dengan keperluan ide atau isi karya. Dalam hal ini wayang kulit dan komik sebagai bagian sarana ungkap terhadap peristiwa *trance*;
- Proyek Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi sarana bagi penulis dalam menyampaikan gagasan secara lebih terstruktur baik dalam segi estetis maupun penulisan.

D. MAKNA JUDUL

Judul dalam Tugas Akhir ini adalah *Peristiwa Trance dalam Paradoks Wayang Kulit dan Komik sebagai Penciptaan Seni Lukis*. Untuk menghindari salah pengertian terhadap judul penulisan, maka perlu diberikan batasan berupa pengertian kata-kata yang bermaksud dalam kalimat utama terutama yang memiliki arti khusus.

Peristiwa:

Kejadian (hal, perkara dsb); kejadian yang luar biasa (menarik perhatian dsb); sesuatu yang benar-benar terjadi; mis. *memperingati – penting dl sejarah; sekali -, sl pd suatu kejadian (kerap kali dipakai untuk memulai cerita)*; - *bahasa, ba.* Sesuatu hal terjadi dl perkembangan bahasa; ~ *Madiun*, kejadian (pemberontakan Komunis) di Madiun; - sejarah, kejadian-kejadian penting dl sejarah; *hari peristiwa*, hari bersejarah.⁴

⁴W. J. S.Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, 1986, hal. 740

Trance:

Definisi kondisi '*trance*' dalam dunia kedokteran adalah kondisi dimana kesadaran seseorang berada dalam 'gangguan' (*altered state of consciousness*). Kesadaran dalam kondisi *trance* diidentikkan dengan kewaspadaan sekitar yang menurun namun dengan fokus yang tinggi. Istilah *trance* banyak digunakan dalam bidang hipnoterapi atau anestesi, yang menggunakan level kesadaran pasien untuk melakukan intervensi dalam pemeriksaan atau tindakan medis.⁵

Paradoks:

paradoks/pa-ra-doks/n pernyataan yang seolah-olah bertentangan (berlawanan) dengan pendapat umum atau kebenaran, tetapi kenyataannya mengandung kebenaran; bersifat paradoks⁶

Wayang Kulit:

Wayang kulit adalah seni tradisional Indonesia yang terutama berkembang di Jawa. Wayang berasal dari kata 'Ma Hyang' yang artinya menuju kepada roh spiritual, dewa, atau Tuhan Yang Maha Esa. Ada juga yang mengartikan wayang adalah istilah bahasa Jawa yang bermakna 'bayangan', hal ini disebabkan karena penonton juga bisa menonton wayang dari belakang kelir atau hanya bayangannya saja. Wayang kulit dimainkan oleh seorang dalang yang juga menjadi narator dialog tokoh-tokoh wayang, dengan diiringi oleh musik gamelan yang dimainkan sekelompok nayaga dan tembang yang dinyanyikan oleh para pesinden.⁷

Komik:

Ko-mik. (kt. benda) bentuk jamak, digunakan dengan kata kerja tunggal. 1. Gambar-gambar dan lambang-lambang yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya melalui pertimbangan medium dan teknik yang sesuai pada zamannya seperti batu (pahat), kain (dilukis), mesin cetak: kertas-buku (digambar dengan tinta hitam dan putih),

⁵www.klikdokter.com/kondisi-pikiran-trance (diakses pada tanggal 30 September 2018, jam 21.27 WIB)

⁶ kbbi.web.id/paradoks (diakses pada tanggal 30 September 2018, jam 20.55 WIB)

⁷ id.wikipedia.org/wiki/Wayang_kulit (diakses pada tanggal 30 September 2018, jam 21:36 WIB)

komputer: *smartphone*-digital (Graphic Tablets). 2. Gambar dan tanda yang memancing imajinasi melalui pendekatan format (berturutan, acak, eksperimental), gaya (kartun, realistik, simbol) dan isi (fiksi, nonfiksi)⁸

Seni Lukis:

Dalam buku *The Science of Painting* karya W. Stanley Taft and James W. Mayer diterangkan:

“Paintings present us with images that either represent things, ideas, or events familiar to us or that have no connection to our own experience. In either case, we are often inspired, informed, and given pleasure by what we see and what it is that we see. Paintings are essentially two dimensional an image painted on a flat surface. Most typically the surface is rectangular, and we view it hanging flat against a wall.”

(Sebuah lukisan menyajikan gambaran yang mewakili hal-hal yang tampak, ide-ide, atau peristiwa sehari-hari atau pengalaman kita sendiri. Dalam hal lain, kita sering terinspirasi, mendapatkan informasi, dan diberikesenangan dengan apa yang kita lihat. Lukisan pada dasarnya merupakan sebuah gambar dua dimensi yang dilukis pada permukaan datar, dan menggantung rata pada dinding)⁹

⁸ ScottMcCloud, Memahami Komik, Gramedia Pustaka, Jakarta, 2001, hal. 20

⁹ GedeArya Sucitra, Pengetahuan bahan lukisan, BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta, 2013, hal. 75