

BAB V

PENUTUP

Berkarya merupakan proses menuangkan gagasan ke medium tertentu agar dapat dibaca dan dipahami oleh orang lain. Melalui karyanya seorang perupa atau seniman akan selalu berupaya untuk menawarkan perspektif tertentu pada permasalahan dan persoalan-persoalan kehidupan. Diperlukan kreativitas agar karya seni tidak sekadar menjadi klise atau hanya *aji mumpung*. Untuk mencapai kreatif kita perlu menggali potensi diri, mengakumulasi, merangkum, dan mengendapkan ide yang timbul dari segala pengetahuan, informasi, dan kepekaan. Proses meraba-raba dan merumuskan permasalahan sehingga mampu direalisasikan dalam wujud karya seni itulah penulis sebut sebagai penaklukan terhadap khaos pada diri seniman. Khaos adalah suatu hal yang wajib dilalui seniman untuk menemukan jalan keluar atau perspektif yang ‘lain’, berbeda, unik, bahkan baru. Namun, menawarkan suatu perspektif yang berbeda tidaklah mudah, seringkali kita akan terjebak suatu pandangan klise tentang ‘*asal sok baru*’, eksentrik, dan terkesan aneh. Dan hal-hal yang disebut terakhir tidaklah menguntungkan bagi siapa pun.

Pembahasan mengenai khaos adalah sesuatu yang sangat menarik bagi penulis untuk mengembangkannya ke permasalahan sehari-hari, yaitu menyoal *trance* yang akan membawa pada dimensi spiritualisme. Spritualisme dapat dipakai sebagai pedoman dan ‘jangkar’ dalam mengatasi keterasingan dan gejala *psikosis* (kejiwaan) manusia ketika bersentuhan di antara dua ruang yang berseberangan yaitu ruang maya (*virtual*) yang hadir lewat media komunikasi sosial dewasa ini yaitu televisi, komputer, internet dan *smart phone*, dengan realitas sehari-hari yang nyata.

Di satu sisi spiritualisme adalah sesuatu yang fundamental dan bersifat abstrak untuk sekadar mudah diamini oleh rasio. Diperlukan peristiwa, sarana atau portal agar dapat dirasakan dan dipahami oleh pengalaman manusia. Sampai di titik ini penulis kemudian bertolak kepada medium-medium seni konvensional

dan formal yang berkelindan di sekitar penulis. Wayang kulit dan komik merupakan sinkronisasi medium yang dirasa tepat dikemukakan kembali oleh penulis karena berbagai alasan, pertama karena wayang kulit adalah sarana komunikasi yang bersifat alternatif serta menyentuh pengalaman estetis penulis dalam bidang visual sebelum menggeluti kegiatan melukis di kanvas. Kedua, perkembangan sejarah komik di Indonesia dapat ditarik jauh sampai pada manuskrip sekuensial dari wayang kulit dan gaya bertutur serta spontanitas komik yang mampu dengan mudah masuk ke generasi yang lebih muda karena aspek di dalamnya yang selalu kontekstual dengan segala permasalahan hari ini. Ketiga, telah lebih dari tiga tahun penulis membuat penerbitan komik mandiri.

Pemaparan yang menjadi dasar konsep penciptaan adalah perwujudan dari pengalaman dan pengamatan pribadi tentang kondisi di sekitar penulis yang kemudian direfleksikan kembali melalui idiom personal lalu divisualisasikan dalam penciptaan karya seni lukis. Penulis percaya kepada filsafat Indonesia yang selalu kembali kepada hubungan manusia dengan semesta. Alam berkembang menjadi guru. Manusia belajar tentang Tuhan dan tujuan hidup, karena mikrokosmos manusia sebangun dengan makrokosmos semesta. Hal ini terjadi karena keadaan geografis Indonesia yang dikeping oleh alam raya yang kaya dengan kehidupan. Manusia hanyalah noktah kecil di tengah semesta yang kaya raya ini. Manusia distruktur oleh alam, dan alam ini ada hubungannya dengan Tuhan. Namun kecanggihan teknologi dan ilmu pengetahuan perlahan menghapus hubungan tersebut. Manusia melupakan alam dan mudah tersulut amarah dengan urusan sederhana tentang keadaan sosial, politik dan ekonominya. Jika kita berkaca kepada skema besar tentang spiritualisme yang merujuk pada pengalaman akan sublimasi, khaos, hingga transenden atau *trance*, penulis percaya manusia menjadi lebih peka, *nrimo*, dan lebih mampu menghargai sesama. Tidak ada sesuatu yang pasti dan kebenaran mutlak di dunia ini. Tidak perlu egois, menjadi yang paling benar, lalu menghakimi orang lain atau bertindak semena-mena terhadap lingkungan.

Seperti dalam karya *Tremendum No.2: Perjalanan ke Ujung* yang mengulas pengalaman akan khaos dan perjalanan menuju tepi atau ujung realitas,

keluar dari situasi khaos sama halnya seperti menjauh dari pusat khaos dan berjalan ke tepi atau ujung. Ujung merupakan perbatasan kondisi sadar dan pra-sadar, keteraturan dan kekacauan. Batas-batas antara mengetahui diri kita atau sama sekali kehilangan jati diri (terjebak pikiran sendiri, depresi, atau gila). Simbolisme dihadirkan penulis pada batas abstrak. Mawar dan duri yang merepresentasikan keyakinan, tekad dan kemuliaan untuk hidup menjalani sesuatu yang lebih baik. Sentuhan adalah gambaran tentang hal menerima dan memberi, pertemuan dan perpisahan. Berangkat menuju dan memasuki wilayah khaos bukanlah perkara yang mudah, diperlukan tekad, duri dan perpisahan lalu dengan keyakinan akan sampai pada apa yang dinamakan ‘ujung’. Ujung adalah suatu tempat bagi kita untuk dapat menjadi kreatif dan dengan totalitas melebur serta keberanian untuk bertindak lebih bijaksana dan terbuka.

Hidup ini ibarat perjalanan panjang yang lansekapnya selalu berubah-ubah. Kita semua memulai perjalanan panjang tersebut bersama-sama. Berbagi persahabatan, kegembiraan, kesedihan, dan pengalaman, merangkumnya lewat kata dan gambar dalam lembar-lembar catatan perjalanan. Dengan demikian kita telah meninggalkan jejak yang mungkin suatu ketika akan berguna bagi pejalan yang lain.

Penciptaan karya Tugas Akhir Seni Lukis merupakan langkah awal, catatan dan bekal untuk terjun dan berkarya ke masyarakat. Pengetahuan atas ilmu serta pengalaman estetika yang didapatkan perupa hingga Tugas Akhir Seni Lukis ini sangat memengaruhi perupa dalam penciptaan karya-karya selanjutnya. Seniman dan masyarakat serta permasalahan-permasalahannya merupakan sumber inspirasi terbesar dan menjadi daya hidup bagi seniman untuk terus berkarya.

Penulis menyadari adanya kekurangan dalam penciptaan karya Tugas Akhir Seni Lukis ini, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran. Semoga laporan Penciptaan Karya Tugas Akhir Seni Lukis ini menjadi bermanfaat bagi siapa pun yang membacanya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Arya Sucitra, Gede. 2013. *Pengetahuan Bahan Lukisan*. BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Bonneff, Marcel. 2008. *Komik Indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta.
- Deleuze, Gilles. 2017. *Francis Bacon - the Logic of Sensation*. Bloomsbury Publishing Plc, London.
- Foucault, Michel. 1984. *Architecture/ Mouvement/ Continuité*. Des Espace Autres, French
- Gustami, S.P.. 1991. *Seni Sebagai Wujud dan Gagasan*. Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
- Horkheimer, Max. 2013. *Eclipse of Reason*. Bloomsbury Publishing Plc, London.
- Layungkuning, Bendung. 2013. *Sangkan Paraning Dumadi: Orang Jawa & Rahasia Kematian*. Narasi, Yogyakarta.
- McCloud, Scott. 2001. *Memahami Komik*. Gramedia Pustaka, Jakarta.
- Nietzsche, Friedrich. 2002. *Beyond Good and Evil: Prelude Menuju Filsafat Masa Depan*. Ikon Teralitera, Yogyakarta.
- Osborn, Reuben, 2005. *Marxisme & Psikoanalisis*. Alenia, Yogyakarta.
- Poerwadarminta, W. J. S.. 1986. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka, Jakarta.
- Rendra. 1984. *Mempertimbangkan Tradisi*. Gramedia Pustaka, Jakarta.
- Rush, James R. 2012. *Candu Tempo Doeloe*. Komunitas Bambu, Jakarta.
- Shaw, Dash. 2010. *BodyWorld*. Pantheon Books, New York .

Sidik, Fadjar dan Aming Prayitno. 1918. *Desain Elementer (Diktat Mata Kuliah Desain Elementer, STSRI "ASRI" Yogyakarta)*. ISI Yogyakarta, Yogyakarta.

Singh, Kalu. 2001. *Sublimasi*. Pohon Sukma, Yogyakarta.

Sugiharto, Bambang. 2013. *Untuk Apa Seni?*. Matahari, Bandung.

Sumardjo, Jakob. 2006. *Estetika Paradoks*. Sunan Ambu Press, Bandung.

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Dicti Art Lab & Djagad Art House, Yogyakarta, Bali.

Taft, W. Stanley., et al. 2001. *The Science of Paintings*. Springer Publishing, New York.

Tedjoworo, H.. 2001. *Imaji dan Imajinasi*. Kanisius. Yogyakarta.

Yangni, Stanislaus. 2012. *Dari Khaos Ke Khaosmos*. Institut Seni Indonesia dan Erupsi Akademia, Yogyakarta.

Woodring, Jim. 2016. *The Frank Book*. Fantagraphics Books, Seattle.

Internet:

id.wikipedia.org/wiki/Wayang_kulit

kbbi.web.id/paradoks

www.klikdokter.com/kondisi-pikiran-trance

www.lambiek.com/charles-burns