

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



**Chrisna Fernando**

**1212305021**

**PROGRAM STUDI S-1 SENI RUPA MURNI**  
**JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2019**

Jurnal 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 17 Februari 2019 dan dinyatakan telah  
memenuhi syarat untuk diterima.

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

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.  
NIP. 19761007 200604 1001



## 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 estetik 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. Konflik yang biasanya muncul mengandung paradoks-paradoks di dalamnya untuk menerangkan sesuatu pengalaman hidup yang kompleks. Namun, berkat kelihaihan dalang atau komikus yang berhasil mengembangkan segala materi terkait secara plastis, konflik itu mampu menyentuh pengalaman audiens. Masalahnya, baik wayang kulit atau komik kini dianggap kurang relevan sekaligus semakin pudar eksistensinya di hadapan 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 penulis merasa inilah saat yang tepat untuk membongkar pakem-pakem wayang kulit dan kaidah komik pada umumnya. Pilihan ini merujuk pada peristiwa trance yang sering dipergunakan produsen teknologi dan industri untuk mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya, yang mengakibatkan keterasingan atau kontrol sosial pada masyarakat yang mengkonsumsi sehingga kehilangan beberapa aspek penting tentang eksistensinya. Penulis mengambil keunggulan sisi paradoks wayang kulit yang sarat dengan pengalaman trance melalui spiritualitasnya dan gaya populer serta spontanitas ala komik. Wayang kulit dan komik keberangkatannya memang menjadi sarana komunikasi alternatif yang khas menghadapi tantangan-tantangan pada zamannya - untuk menjadi pembanding, perumusan bentuk sekaligus sarana ungkap yang layak dengan realitas hari ini. Penggabungan keduanya itu juga untuk memberi referensi alternatif tentang peristiwa atau pengalaman trance yang diharapkan berguna untuk referensi generasi saat ini dalam menghadapi alienisasi yang ditimbulkan dari modernitas dan kapitalisme.

**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. Through the mastery and flexibility of dalang (puppeteer) and comic artist's ability in developing their material, the conflict 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 smart phone. 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 dig wayang kulit principles and popular rules of comic. This choice is referring to the event of trance that often utilized by technology producer and industry to gain maximum profit, that causing alienation or social control to the society who became consumer where they are losing some important aspects of their existence. The writer took the qualities of wayang kulit's paradox that fluent with trance experience through its spirituality along with the popular style and spontaneity of comic. Wayang kulit and comic's true origin served as 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 yang banyak dipengaruhi oleh alam pikiran yang spiritual. Upaya manusia Jawa untuk memahami keberadaannya di antara semua makhluk yang tergelar di jagad raya termanifestasikan dalam konsep *Sangkan Paraning Dumadi* atau dari mana hendak kemana seluruh isi semesta ini.

Kelindan alam beserta ritualnya yang sering membawa keadaan khaos, *stoned* atau *trance*, akhirnya membuat rohani dan pikiran penulis pada saat remaja asyik melebur di 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 SMA. 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 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 *thera* (keadaan sangat rileks, meditasi, berdoa khusyuk) dan *delta* (keadaan tidur pulas tanpa mimpi). Dalam penurunan menuju kondisi *alfa* dan *thera* inilah, *trance* dapat dibaca. Pendek kata, *trance* hadir pada kondisi pra-sadar manusia dan 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. 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. Hanya *trance* dalam kondisi *thera* lah yang memungkinkan kita untuk mendapat ‘pengembalian’ yang setara. Pada titik inilah meditasi, zen, dan suluk-suluk biasanya menampakkan kaguan-nya sebagai media untuk melihat potensi diri tanpa gangguan dari refleksi subjek-subjek di dalam dunia ketidaksadaran.

Penulis percaya, pada diri seseorang terkandung “daya hidup” dan “daya mati”. Daya hidup dapat memantik kebudayaan yang lebih baik melalui inisiatif dan daya cipta. 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. 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, prasadar 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.

## A. RUMUSAN PENCIPTAAN

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

- Bagaimanakah ide dan pengalaman estetik penulis saat ini mengenai peristiwa *trance*?
- Bagaimanakah peristiwa *trance* itu 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?

## B. 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 melalui pertimbangan material dan bentuk yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan
- Karya Tugas Akhir yang mengambil idiom wayang kulit dan komik di atas kertas menjadi media penyampaian gagasan alternatif dari media seni lukis dengan teknik lukis cat di atas kanvas

### 2. Manfaat

- Memberikan referensi kepada masyarakat dan pelaku seni tentang bagaimana bentuk-bentuk karya seni lukis dapat diciptakan melalui medium di luar 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

### C. 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.<sup>1</sup>”

*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

<sup>1</sup>W. J. S.Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, 1986, hal. 740

menggunakan level kesadaran pasien untuk melakukan intervensi dalam pemeriksaan atau tindakan medis.<sup>2</sup>

Paradoks:

“paradoks/pa-ra-doks/ *n* pernyataan yang seolah-olah bertentangan (berlawanan) dengan pendapat umum atau kebenaran, tetapi kenyataannya mengandung kebenaran; bersifat paradoks<sup>3</sup>”

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.<sup>4</sup>”

Komik:

“Ko-mik. (kt. benda) bentuk jamak, digunakan dengan kata kerja tunggal. 1. Gambar-gambar dan lambang-lambang yang terjukstaposisi dalam urutan 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), komputer: smartphone-digital (Graphic Tablets). 2. Gambar dan tanda yang memancing imajinasi melalui pendekatan format (berurutan, acak, eksperimental), gaya (kartun, realistik, simbol) dan isi (fiksi, nonfiksi)<sup>5</sup>”

Seni Lukis:

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

---

<sup>2</sup> [www.klikdokter.com/kondisi-pikiran-trance](http://www.klikdokter.com/kondisi-pikiran-trance) (diakses pada tanggal 30 September 2018, jam 21.27 WIB)

<sup>3</sup> [kbbi.web.id/paradoks](http://kbbi.web.id/paradoks) (diakses pada tanggal 30 September 2018, jam 20.55 WIB)

<sup>4</sup> [id.wikipedia.org/wiki/Wayang\\_kulit](http://id.wikipedia.org/wiki/Wayang_kulit) (diakses pada tanggal 30 September 2018, jam 21:36 WIB)

<sup>5</sup> ScottMcCloud, *Memahami Komik*, Gramedia Pustaka, Jakarta, 2001, hal. 20

*“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.”<sup>6</sup>*

(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 diberi kesenangan dengan apa yang kita lihat. Lukisan pada dasarnya merupakan sebuah gambar dua dimensi yang dilukis pada permukaan datar, dan menggantung rata pada dinding)



---

<sup>6</sup> GedeArya Sucitra, *Pengetahuan Bahan Lukisan*, BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta, 2013, hal. 75

## **BAB II**

### **KONSEP**

#### **A. Konsep Penciptaan**

Bagi penulis, seni pada dasarnya selalu berurusan dengan peristiwa spiritualitas yang berkaitan dengan kemampuan dan kemauan diri untuk membuka pengalaman dan pemaknaan hidup secara lebih luas, lebih dalam dan lebih kaya melalui perspektif yang baru dan segar dengan cara meletakkan segala bahasa, logika dan pengetahuan terbatas yang kita miliki saat ini. Spiritualitas berhubungan pula dengan daya transenden, yaitu segala situasi untuk melampaui, menembus batas-batas nalar, mengatasi, semua yang kita alami atau kita ketahui tentang hidup ini.

Teknologi dan sains memang menjadi bentuk dan medium baru di balik kemajuan dan modernitas, namun demikian analisa-analisa soal kemanusiaan justru menampakkan kecenderungan yang sebaliknya. Dengan berpaling dari medium-medium baru yang bersifat mekanis, bukan berarti *counterculture* adalah kata yang sesuai untuk dipikirkan atau diharapkan. Namun, atas dasar makna dan kompleksitas tekno-praksis terutama terletak pada dampak praktisnya, yang telah mengubah tata-nilai, cara bersikap, cara merasa dan pola-pola hubungan dalam dunia manusia ke tingkat yang teramat pelik. Sedemikian pelik dampak tersebut hingga untuk memahaminya, mengandalkan kajian teoritik ilmiah saja akan terlalu steril dan kerdil.

#### **B. Konsep Perwujudan**

Kembali ke permasalahan medium sebagai sebuah alat sarana ungkap dan bentuk-bentuk yang ada di dalamnya sekaligus keinginan penulis untuk menyampaikan gagasan akan peristiwa *trance* pada tataran *alfa* dan *thera* tersebut, maka dari itu penulis kembali kemasa lalunya guna melihat bentuk-bentuk atau medium penyajian melalui seni yang layak diformulasikan sekaligus dipresentasikan kepada publik saat ini. Dalam kesadaran ini, formulasi bentuk yang sederhana menjadi titik penentu dalam mencapai kompleksitas permasalahan yang diharapkan menjadi pembanding yang sesuai dengan medium *trance* melalui peristiwa ritual dan melalui teknologi mutakhir. Dalam hal medium dan pengalaman kebertubuhan, pakem-pakem seni lukis di atas kanvas pada hakikatnya adalah medium baru yang masih asing bagi penulis.

Dalam setiap proses berkelindan dengan alam tersebut sewaktu remaja, penulis sekaligus tertarik pada penghayatan terhadap alam dongeng, legenda atau mitologi yang berkebaruan melalui medium bertutur atau bercerita di sekitar tempat tinggal penulis. Sebagai pengalaman kebertubuhan, terdapat dua medium yang bersinggungan langsung dan bersifat paradoks pada tiap strukturnya juga sebagai titik berangkatnya. Namun justru dari sifat paradoksnya tersebut sisi *trance* dapat hadir dan teralami. Kedua medium ini bisa dilihat garis lurus sejarahnya sebagai medium ungkap, yaitu wayang kulit dan komik.

Wayang kulit merupakan persentuhan pertama penulis dengan peristiwa seni. Wayang kulit adalah sebuah media yang lahir dari pertemuan dua unsur kebudayaan yang berbeda. Yaitu sebagai hasil dari kebudayaan sosial (buatan manusia) sekaligus kebudayaan alam yang otentik (sarana penyampai dogma yang terkorelasi dengan alam virtual di luar manusia). Keterpukauan terhadap citra-citra akan wayang kulit dalam hal ini telah mengambil bagian tersendiri pada memori masa kanak-kanak hingga remaja penulis. Bagi penulis, secara keseluruhan pagelaran wayang kulit mampu merangsang daya imajinatif yang lebih tinggi dibandingkan medium penyampaian pesan lainnya. Wayang kulit adalah pertunjukan yang sangat kompleks dan penuh isyarat paradoks pada penyusunan materinya. Namun, dari aspek paradoksal tersebut terdapat nilai simbol, yaitu

“dunia paradoks”<sup>7</sup> yang ingin menggambarkan dunia fisik manusia tidak hanya berisi oposisi hitam dan putih, baik dan buruk belaka.

Terdapat aspek yang harus dibatasi untuk mempertegas sudut pandang melihat wayang kulit yang kompleks sebagai seni rupa (lukis, pahat), seni musik (karawitan, vokal), seni tari (gerak wayang), dan seni teater (pendalaman lakon oleh dalang) tersebut. Dalam hal ini aspek seni rupa melalui idiom-idiom terkait adalah apa yang dimaksud oleh penulis. Ketertarikan akan aspek seni rupa-lah yang pada akhirnya membawa penulis untuk belajar membuat wayang setelah tamat menempuh pendidikan di Sekolah Menengah Atas. Hal yang sebenarnya tidak dianjurkan dalam ilmu pedalangan sendiri, karena biasanya wayang hanya dibuat oleh seorang yang mendalami ilmu dalang atau cikal pendalang. Pembatasan terhadap cara melihat wayang sebagai unsur visual yang berdiri sendiri juga bukan dimaksudkan sebagai upaya memisahkan wayang kulit dari seluruh rangkaian prosesnya, namun pembatasan dalam hal ini diperlukan untuk mencapai standar presentasi yang bersifat universal dan sekedar menghindari perluasan permasalahan. Hal utama yang ingin disampaikan penulis melalui paradoks yang merujuk unsur tanda atau idiom wayang kulit semata sebagai bagian dari sarana ungkap yang baru.

Di satu sisi, ketika pasar global melanda hampir seluruh pelosok negeri, penulis kemudian sekaligus merasakan keterpukauan sarana ungkap atau medium tutur yang baru penulis jumpai semasa remaja, yaitu komik. Berbeda dengan wayang kulit yang lahir dari dua unsur kebudayaan yang bertabrakan dan lahir dari istilah lokal kebudayaan di sekitar penulis, komik lahir dari satu kebudayaan saja yaitu sebagai hasil konsekuensi logis dari revolusi industri (kebudayaan sosial) yang pada akhirnya melahirkan mesin cetak dan publikasi. Produksi dari mesin cetak ini yang pada akhirnya menempatkan komik sebagai *counterculture* terhadap produksi wacana yang sifatnya serius dan berat. Komik adalah terminologi kebudayaan Barat yang diimpor masuk sejak 1930-an ke Indonesia (Hindia Belanda) dan dianggap sebagai salah satu bentuk akhir dari hasrat manusia untuk

---

<sup>7</sup> Jakob Sumardjo, *Estetika Paradoks*, Sunan Ambu Press, Bandung, 2006, hal. 199

menceritakan pengalaman manusia melalui gambar dan tanda. Sejarah komik di Indonesia sendiri dapat ditelusuri sampai masa prasejarah di mana terdapat monumen-monumen keagamaan dari batu, relief pada candi-candi, hingga wayang beber dan wayang kulit yang menampilkan tipe penceritaan dengan sarana gambar yang dianggap sebagai cikal bakal komik Indonesia. Dapat diamati bahwa ketika para seniman Indonesia sudah dapat memproduksi komik secara mandiri, mereka kembali ke wayang bukan sekadar untuk menggali tema melainkan terutama untuk menggali teknik dramatisasi dan konvensi pencitraan<sup>8</sup>.

Namun begitu, seperti wayang yang perlu dipersempit wilayahnya, komik yang juga mempunyai klasifikasi yang luas juga perlu diperketat. Pada bagian ini penulis hanya bermaksud mengambil sebagian kecil dari beberapa unsur komik yang paling dominan, yaitu pada spontanitas gaya dan teknik, dramatisasi pencitraan, hingga substansi narasi komik sebagai bahasa personal bukan sebagai bahasa universal. Unsur-unsur lain yang dominan seperti *matope* (suara yang keluar dari benturan objek-objek), teks, dan format sekuensial diperas hingga batas minimalisnya untuk menghindari kesan naratif guna menampilkan sisi paradoks pada idiom komik yang disajikan.

Bagi penulis, pengolahan dan sinkronisasi antara wayang kulit dan komik diperlukan untuk memperkuat paradoks sekaligus merupakan hasil akhir dari babak pertama eksplorasi penulis mengenai kemapanan medium lukis yaitu kanvas. Keduanya juga sebagai media penyalur gagasan yang sama-sama merangsang imajinasi yang dalam, meski lahir dan berangkat dari kultur yang berbeda. Melalui paradoks-paradoks yang akan merujuk pada sisi spiritualitas dan *trance* yang ada di dalam unsur wayang kulit serta spontanitas ala komik diharapkan mampu menjembatani pengalaman tersebut sampai pada titik peristiwa *trance* yang teralami dan menjadi inti topik pembahasan penulis. Sebagai akhira, khaos dalam *trance* tidak dianggap sebagai dorongan dan emosi semata yang nampak khas pada kecenderungan karya lukis abstrak dan ekspresionis, namun diendapkan dan dirumuskan kembali melalui pengambilan jarak (jeda dari ekspresi) serta

---

<sup>8</sup> Marcel Bonneff, *Komik Indonesia*, KPG, Jakarta, 2008, hal. 18

pertimbangan esensi (makna), nilai kognitif (pengetahuan dan pengalaman), dan medium.

### **C. Proses Pembentukan**

- Bahan : Cat akrilik, tinta, aerosol dan cat minyak di atas kertas
- Alat : Kuas, palet, *cutting mat*, *cutter pen*, dan *drawing pen*
- Teknik : Montase



**BAB III**  
**TINJAUAN KARYA**



Gb. 1. Chrisna Fernando

Rhythm No.2: Perjalanan ke Ujung

Cat Akrilik Dan Tinta Cina Pada Cutting Paper

54 X 54 cm

2017

Pembicaraan yang lain tentang khaos adalah jalan menuju ke 'ujung'. Ujung adalah perbatasan kesadaran dan pra-sadar, keteraturan dan kekacauan, antara mengetahui diri kita atau sama sekali kehilangan jati diri. Mawar dan duri merupakan simbol alam tentang keyakinan, tekad dan kemuliaan. Bibir dan ciuman adalah gambaran tentang hal menerima dan memberi, pertemuan dan perpisahan. Berangkat bukanlah perkara yang mudah, diperlukan 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 dan keberanian untuk bijaksana sekaligus tidak hancur. Niscaya bahagia ada.



## **BAB IV**

### **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. Spiritualisme 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 estetik 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 dikepung 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). Symbolisme 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](http://id.wikipedia.org/wiki/Wayang_kulit)

[kbbi.web.id/paradoks](http://kbbi.web.id/paradoks)

[www.klikdokter.com/kondisi-pikiran-trance](http://www.klikdokter.com/kondisi-pikiran-trance)

[www.lambiek.com/charles-burns](http://www.lambiek.com/charles-burns)

