

**HIPERREALITAS IMAJINASI SEBAGAI IDE DALAM
PENCIPTAAN LUKISAN**



TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

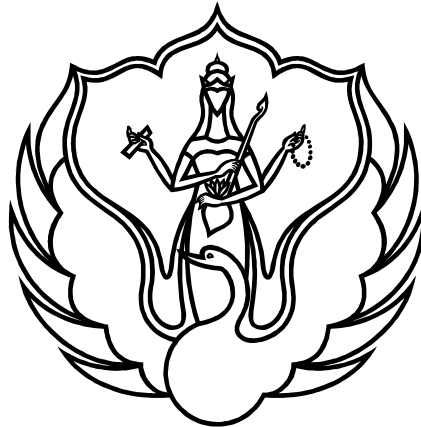
RANGGA JALU PAMUNGKAS

1212268021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2019

**HIPERREALITAS IMAJINASI SEBAGAI IDE DALAM
PENCIPTAAN LUKISAN**



RANGGA JALU PAMUNGKAS

1212268021

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

2019

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

HIPERREALITAS IMAJINASI SEBAGAI IDE DALAM PENCIPTAAN LUKISAN diajukan oleh Rangga Jalu Pamungkas, NIM 1212268021, 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 8 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota,



Dr. Miftahul Munir, M.Hum.
NIP. 19760104 200912 1001

Pembimbing II/ Ketua Sidang/
Anggota,




I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A.
NIP. 19800708 200604 1002

Cognate/Anggota,



Deni Junaedi, S.Sn., M.A.
NIP. 19730621 200604 1 001

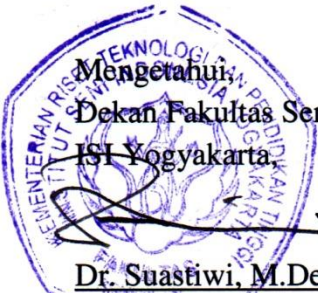
Ketua Jurusan Seni Murni/
Ketua Program Studi Seni Rupa
Murni /Anggota,



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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rangga Jalu Pamungkas
NIM : 1212268021
Jurusan : Seni Rupa Murni
Program Studi : Seni Murni Lukis
Fakultas : Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Judul Penciptaan : HIPERREALITAS IMAJINASI SEBAGAI IDE DALAM
PENCIPTAAN LUKISAN

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni yang telah penulis buat ini adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan tugas akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari penulisan Laporan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 25 Juli 2019

Rangga Jalu Pamungkas

Takut akan Tuhan adalah permulaan pengetahuan, tetapi orang bodoh menghina hikmat dan didikan. (*Amsal 1:7*)

Serahkanlah perbuatanmu kepada Tuhan, maka terlaksanalah segala rencanamu. (*Amsal 16:3*)

Karya ini dipersembahkan kepada:

*Tuhan dan Bala Tentara Surgawi, Keluarga, Leluhur, serta Segala
Dimensi Kehidupan di Alam Semesta yang Tidak Terbatas*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur senantiasa kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan anugerah-Nya, karya penciptaan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul HIPERREALITAS IMAJINASI SEBAGAI IDE DALAM PENCIPTAAN LUKISAN merupakan satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Sarjana Strata I (S-1) minat utama Seni Lukis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penulisan Tugas Akhir penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari sempurna. Namun, dalam penciptaan karya ini tentu tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn. selaku Pembantu Dekan I Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Lutse Lambert Daniel Morin, M. Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Ketua sidang Tugas Akhir, sekaligus pembimbing II, Bapak I Gede Arya Sucitra, S.Sn, M.A. yang memberikan pertanyaan dan arahnya; kritik dan saran yang membangun dalam proses sidang, serta bimbingan dan semangatnya dalam memperhatikan teknis penulisan laporan yang detail.
6. Bapak Dr. Miftahul Munir, M.Hum. selaku pembimbing I yang dengan sabar serta keseriusannya dalam membimbing proses tugas akhir dan menyemangati penulis untuk menggali potensi diri.
7. Bapak Deni Junaedi, S.Sn., M.A. selaku *cognate* yang dengan keseriusannya menguji dengan berbagai pertanyaan kritis dan arahan-arahan positif yang memotivasi penulis.

8. Drs. Titoes Libert, M.Sn. selaku Dosen Wali yang dengan sabar memantau dan memberikan kritik serta arahan selama masa kuliah di jurusan Seni Murni Lukis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh Dosen Seni Rupa Murni, staff, dan karyawan atas semua ajaran ilmu pengetahuan seni rupa dan pengalaman baru yang sangat berguna bagi penciptaan karya Tugas Akhir.
10. Kedua Orang Tua saya, Bapak R. Rudyanto Achmadi dan Ibu Clara Ris Joni Rahayu atas totalitasnya dalam semua hal baik dan pengalaman hidup yang diberikan kepada saya.
11. Kakak saya, Reza Pasca E.S dan keluarga, yang menjadi motivator utama.
12. Keluarga besar R. Soedario, Om Fery Kaligis-JKT, dan Tante Detche-AUS.
13. Mr. Agung Sapto Nugroho a.k.a HUMA.
14. Citra Pratiwi dan Langgeng Art Foundation.
15. Teman-teman seperjuangan Seni Rupa Murni angkatan 2012, seluruh anggota kelompok OMNIVORART, spesial: W. Sudarsana dan M. Puger.
16. Annisa Kusumawati atas bantuan, dedikasi waktu, dan segalanya.
17. Seluruh pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis berharap bagi siapapun yang membaca karya penulisan Tugas Akhir ini dapat memberikan kritik dan sarannya. Penulis juga berharap agar karya penulisan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Salam.

Yogyakarta, 25 Juli 2019

Rangga Jalu Pamungkas

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL - 1	i
HALAMAN JUDUL - 2	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN DOA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	xi
ABSTRAK	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	2
B. Rumusan Penciptaan	8
C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan	8
D. Penegasan Judul	10
BAB II.....	13
KONSEP	13
A. Konsep Penciptaan	13
B. Konsep Perwujudan.....	21
BAB III	50
PROSES PEMBENTUKAN.....	50
A. Bahan.....	50
B. Alat	60
C. Teknik.....	64
D. Tahap Pembentukan	66
BAB IV	83
DESKRIPSI KARYA	83
BAB V	134
PENUTUP.....	134
DAFTAR PUSTAKA	138

LAMPIRAN.....	140
A. Foto Diri Mahasiswa.....	140
B. Poster Pameran.....	148
C. Foto Situasi Pameran	149
D. Katalogus	152

DAFTAR GAMBAR

Gambar Acuan	Halaman
Gb. 01. Rangka Jalu Pamungkas, Gambar beberapa figur yang kerap eksis dalam karya seniman	25
Gb. 02. Rangka Jalu Pamungkas, Gambar beberapa simbol yang sering ditampilkan di dalam karya seniman	25
Gb. 03. Rangka Jalu Pamungkas, Gambar proses deformasi	27
Gb. 04. Rangka Jalu Pamungkas, Gambar hasil garis sketsa karya di kertas sebelum ditransfer pada kanvas besar	29
Gb. 05. Rangka Jalu Pamungkas, Gambar contoh eksistensi dari garis semu...	29
Gb. 06. Rangka Jalu Pamungkas, Gambar objek yang mengandung unsur polikromatik dan objek pendukung yang mengandung karakter warna kuat	31
Gb. 07. Karya Seni Lukis, Raden Saleh Sjarif, “Ernest II dan Alexandrine, Setelah Berburu”	42
Gb. 08. Karya Seni Lukis, Jan Van Eyck, “The Ghent Altarpiece Open”	43
Gb. 09. Karya Seni Lukis, Leonardo Da Vinci, “The Annunciation”	43
Gb. 10. Karya Seni Lukis, Jacques Louis David, “The Lictors Bring to Brutus the Bodies of His Sons”	44
Gb. 11. Karya Seni Lukis, Sir Lawrence Alma Tadema, “The Roses of Heliogabalus”	45
Gb. 12. Karya Seni Lukis, Rene Magritte, “The Misteries of The Horizon”	46

Gb. 13. Karya Seni Lukis, Natte Utarit, “Nescientia”	47
Gb. 14. Gambar logo dari PH barat pemroduksi film <i>Sci-fi</i> dan animasi berskala Internasional	48

Gambar Tahap Pembentukan	Halaman
---------------------------------	----------------

Gb. 15. Beragam cat minyak pabrikan import dan linseed oil.....	52
Gb. 16. <i>Tube</i> mika, cat akrilik, <i>roller</i> busa, kuas cat akrilik, dan pisau palet.....	55
Gb. 17. Ember plastik, tisu, kertas <i>aquarel</i> 300gsm, cat poster, cat <i>gouache</i> , palet cat, kuas cat air	56
Gb. 18. Perlengkapan pembuatan kanvas	59
Gb. 19. Kuas cat minyak dan pisau palet.....	61
Gb. 20. Mengamati ekspresi, emosi, dan bahasa tubuh pada manusia dan alam sebagai kebutuhan pengembangan gagasan	68
Gb. 21. Penulis membaca buku di perpustakaan	69
Gb. 22. Penulis menjelajah situs lewat internet	70
Gb. 23. Penulis menonton film animasi fiksi ilmiah	71
Gb. 24. Penulis sedang berada di forum diskusi dengan para seniman dan narasumber	72
Gb. 25. Penulis melakukan sketsa di kertas kerjanya	75
Gb. 26. Proses 10% dari karya <i>art paper</i> , penyelesaian sketsa kertas kerja	76
Gb. 27. Penulis melakukan proses perwarnaan latar belakang di bidang datar atau lantai.....	77
Gb. 28. Proses 25% dari karya <i>art paper</i> , penyelesaian latar <i>background</i> pada kertas kerja.....	78
Gb. 29. Penulis melakukan proses <i>blocking</i> objek utama di meja gambar	78
Gb. 30. Proses 50% dari karya <i>art paper</i> , penyelesaian proses <i>blocking</i> objek utama dengan menggunakan cat <i>gouache</i>	79

Gb. 31. Penulis melakukan tahap penekanan (<i>detailing</i>) objek utama dan objek pendukung	80
Gb. 32. Proses 80% menuju <i>finishing</i> pada karya, tahap penekanan (<i>detailing</i>) objek utama dan objek pendukung	80
Gb. 33. Proses 90% menuju tahap <i>finishing</i> pada karya, tahap meneliti objek utama dan pemaksimalan kekuatan objek	81
Gb. 34. Proses 100% <i>finishing</i> pada karya, dengan memberikan tanda tangan dan keterangan pada karya yang sudah selesai	81
Gb. 35. Proses <i>finishing</i> pada karya dengan tahap mem- <i>varnish</i> karya yang sudah selesai dengan <i>varnish</i> khusus <i>aquarel</i>	82

Gambar Karya	Halaman
Gb. 36. “Nyi Pohaci Pinarak Dateng Ndalem Swargi Enggal (<i>Neo Aeon Series</i>)” Cat Minyak dan Akrilik di Kanvas, 140cm x 198cm x 4,25cm, 2015 – 2017	85
Gb. 37. ”Lifeness – Cake Of Life (<i>The Journey of Specta Singularity series</i>)” Cat <i>Mat Watercolor</i> dan <i>Gouache</i> pada kertas Canson Montval 300gsm, 80cm x 100cm, 2019	87
Gb. 38. “Evolution Of The Forest #1 (<i>The Hyperreal World Series</i>)” Cat Minyak dan Akrilik di Kanvas, 60 cm x 90 cm x 4,25cm, 2016....	89
Gb. 39. “Welcome To The Neo Mooi Indie (<i>The Hyperreal World Series</i>)” Cat Minyak dan Akrilik di Kanvas, 80cm x 120cm x 4cm, 2016.....	91
Gb. 40. “The Chaos Era Has Begun (<i>Super-power of Ultima Perspective Series</i>)” Cat Minyak dan Akrilik di Kanvas, 140cm x 275cm x 4,25 cm, 2017 & 2018	93
Gb. 41. “The Techno-Science Phenomenon: Evolution Of Waterwork (<i>The Hiperreal World Series</i>)” Cat Minyak dan Akrilik di Kanvas, 63 cm x 105 cm x 4,25 cm, 2016..	96
Gb. 42. “Hyperbolic Structure (<i>The Hyperreal World Series</i>)” Cat Minyak dan Akrilik di Kanvas, 63 cm x 105 cm x 4,25 cm, 2016..	98

Gb. 43. “Sembah Bakti Sang Hyang Widhi (<i>Neo Aeon Series</i>)” Cat Minyak dan Akrilik pada Kanvas, 140 cm x 140 cm x 4,25 cm, 2017	100
Gb. 44. “Invasion To Innovation #1 (<i>The Hyperreal World Series</i>)” Cat Minyak dan Akrilik di Kanvas, 63 cm x 105 cm x 4,25cm, 2015	103
Gb. 45. ”Prakara Ndongya Iku Sauntara, Nanging Prakara Ruh Iku Langgeng (<i>The Journey of Specta Singularity Series</i>)” Cat <i>Mat Watercolor</i> dan <i>Gouache</i> pada kertas Canson Montval 300gsm 80 cm x 100 cm, 2019	105
Gb. 46. “Future Of Neo Culture (<i>Neo Aeon Series</i>)” Cat Minyak dan Akrilik di Kanvas dan instalasi lampu LED 150 cm x 115 cm x 4,25 cm, (170 cm x 135 cm x 7 cm ukuran dengan instalasi frame), 2016	108
Gb. 47. “Supra-Scientific Journey #1 (<i>The Hyperreal World Series</i>)” Cat Minyak dan Akrilik di Kanvas, 60 cm x 90 cm x 4,25cm, 2016..	110
Gb. 48. ”The Post-Nirmana (<i>The Journey of Specta Singularity series</i>)” Cat Minyak di Kanvas, 80 cm x 80 cm, 2018 & 2019	112
Gb. 49. “Innovation Between The Metaphysical And The Empirical (<i>Neo Aeon Series</i>)” Cat Minyak dan Akrilik di Kanvas, 145cm x 200cm x 4,25cm, 2017 & 2018	114
Gb. 50. ”Beyond The Reality #1 (<i>S.O.U.P and J.O.S.S series</i>)” Cat Poster dan <i>Gouache</i> pada kertas Canson XL Mixed Media 300gsm Panel dimensi 60cm x 63cm, 2017 – 2019	116
Gb. 51. ”Beyond The Reality #2 (<i>S.O.U.P and J.O.S.S series</i>)” Cat Poster dan <i>Gouache</i> pada kertas Canson XL Mixed Media 300gsm 6 Panel, diameter 60cm x 63cm, 2017 – 2019	118
Gb. 52. “An Ancient Tale From The Ancestor (<i>Super-power of Ultima Perspective Series</i>)” Cat Minyak dan Akrilik di Kanvas, 80cm x 80cm, 2018 & 2019	120
Gb. 53. “Invasion To Innovation #2 (<i>The Hyiperreal World Series</i>)” Cat Minyak dan Akrilik di Kanvas, 63 cm x 105 cm x 4,25cm, 2016.	122
Gb. 54. ”Embryo of Enigmatic-Scape (<i>The Journey of Specta Singularity series</i>)” Cat <i>Mat Watercolor</i> dan <i>Gouache</i> pada kertas Canson XL Mixed Media 300gsm, 4 Panel @30 cm x 42 cm, 2019	124

Gb. 55. "Explore The SQ Space (<i>The Journey of Specta Singularity series</i>)" Cat <i>Mat Watercolor</i> dan <i>Gouache</i> pada kertas Arto Water Colour 300gsm, 84 cm X 60 cm, 2019.....	126
Gb. 56. "Invasion to Innovation #3 (<i>The Hyperreal World Series</i>)" Cat Minyak dan Akrilik di Kanvas, 145cm x 185cm, 2017 & 2019...	128
Gb. 57. "The Life of Heuristic Planet (<i>The Journey of Specta Singularity series</i>)" Cat <i>Mat Watercolor</i> dan <i>Gouache</i> pada kertas Arto Water Colour 300gsm, 60cm x 84cm, 2019.....	130
Gb. 58. "Existence of Anomaly Intellegence (<i>The Journey of Specta Singularity series</i>)" Cat <i>Mat Watercolor</i> dan <i>Gouache</i> pada kertas Fedrigoni Old Mill 300gsm, 70 cm x 71 cm, 2019.....	132

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Gb. 59. Foto Diri	140
Gb. 60. Poster Pameran.....	148
Gb. 61. Dokumentasi Persiapan Display Karya.....	149
Gb. 62. Dokumentasi Situasi Pameran	150
Katalogus	152

ABSTRAK

Hiperealitas imajinasi merupakan suatu hasil kolaborasi pemikiran kreatif dari studi kebudayaan kontemporer dan estetika seni rupa. Tema ini digunakan sebagai jembatan pemecahan kasus dalam pengungkapan berbagai wacana kompleksitas dunia hari ini lewat kacamata fenomena aktual diri dan faktual yang ditampilkan dalam karya lukis. Dalam penciptaanya, citra hiperealitas imajinasi diwujudkan secara hibridasi berbagai mazhab artistika dan estetika seni rupa yang disebut dengan *hybrid pop* atau hibrid kontemporer dengan balutan citra personal. Karya yang hadir tampil secara figuratif, imajinatif, eksploratif, dan lebih menekankan unsur *novelty* serta inovasi dalam penyampaian visualnya. Hasil penelitian dari tema ini berupa 23 lukisan pada media kanvas dan kertas yang telah diklasifikasikan pada empat seri penting yang mewakili wacana kompleksitas dunia dewasa ini. Dengan demikian, tema ini hadir sebagai produk intelektual kreatif yang dapat dijadikan sarana edukasi, penyegaran pewacanaan pengetahuan hari ini dan esok, serta turut membuka cakrawala baru tentang pemahaman sesuatu yang belum pernah dirasakan oleh pengalaman indrawi sebelumnya.

Kata kunci:

Hiperealitas, imajinasi, kompleksitas, hibrid kontemporer, edukasi.

ABSTRACT

Hyperreality of imagination is the result collaborative of creative thinking from the study of contemporary culture and the aesthetics of fine art. This theme is used as a bridge to solve cases in the disclosure of various discourses of world complexity today through the perspective of actual and factual phenomena displayed in paintings. In its creation, the imagery of hyperreality of imagination is realized by hybridizing various genre of artistic and aesthetic of fine art called pop hybrid or hybrid contemporary with a touch of personal image. The artwork presented appears figurative, imaginatively, exploratively, and emphasizes more novelty and innovation in the visual delivery. The research results from this theme are 23 paintings on canvas and paper that has been classified in four important series that represent today's world complexity discourse. Therefore, this theme is present as a creative intellectual product that can be used as a means of education, refreshment of knowledge discourse today and tomorrow, and also open new horizons about understanding something that has never been felt by prior sensory experience.

Keywords:

Hyperreality, imagination, complexity, hybrid contemporary, education.

BAB I

PENDAHULUAN

Seni merupakan salah satu pencapaian manifestasi tertinggi peradaban umat manusia yang selalu berkembang dari waktu ke waktu. Melalui seni manusia dapat melampaui batas kesadaran dan kewajaran dalam proses berkeseniannya, yang tidak lain adalah dari investasi pengalaman menuju ide sampai pada tahap akhir, yaitu proses “mengada” dan ” menjadi ada”. Jadi, bila dilihat dari kacamata pendidikan, kesenian adalah induk dari berbagai disiplin ilmu yang dibalut dengan estetika oleh pengalaman edukatif sang seniman.

Hasil dari kesenian adalah karya seni. Karya seni merupakan sebuah produk intelektual dan spiritual yang telah diolah secara baik oleh pelaku seni, yaitu sang seniman. Dalam membicarakan karya seni khususnya seni rupa, pada dasarnya pelaku seni harus mengenal baik unsur-unsur rupa atau visual yang meliputi komposisi, teknik, dan bahan seperti pendidikan Desain Elementer I dan II untuk mewujudkan citra atau visual tertentu sesuai kebutuhan ide dan gagasan yang diambil dari pengalaman hidup, kegelisahan, fenomena, imajinasi, hingga obsesi mulia sang seniman. Pada akhirnya, karya seni nantinya akan menjadi penanda kebudayaan dan juga bagian dari artefak yang sangat menyuarakan situasi dan kondisi zamannya.

Menurut penulis, karya seni yang berkualitas harus mempunyai konsep dan teknis secara matang, mampu membaca dunia sesuai zamannya, dan yang paling utama yaitu mampu mendidik dan menggerakkan hati para apresiator untuk membagikan momen-momen tertentu. Karya seni yang baik pastinya diolah dan dikreasikan oleh seniman yang berkompeten pula, salah satunya yaitu seniman yang berbasis akademik. Seniman akademik mempunyai nilai lebih dalam mengemas segala bentuk kesenian dengan matang dan mampu menyuguhkan karya seni secara lebih bijak. Dalam konteks seni rupa, seniman akademis dibekali dengan pendidikan kesenirupaan yang meliputi dasar-dasar seni rupa, sejarah, kebudayaan, hingga ilmu pengetahuan multi disiplin lainnya. Seniman akademis mampu membaca situasi zaman secara implisit dan eksplisit secara struktural, detail, dan tajam. Bahwasanya seniman akademis seni rupa

mampu melampaui batas kewajaran manusia dalam menciptakan karya fenomenal dan pengalaman yang mengesankan bagi para apresiator yaitu pengalaman “proses mengada dan menjadi ada”.

Semua usaha itu dilakukan atas panggilan jiwa dan sekaligus proses pengalaman sang seniman untuk mencapai eksistensinya. Proses eksistensi itu juga termasuk dalam merealisasikan ide atau gagasan dari karyanya untuk dibagikan kepada masyarakat luas. Pencapaian eksistensi gagasan itu meliputi fenomena latar belakang dari pengalaman hidupnya, proses kreativitas dari awal sampai pencapaian proses inovatifnya hingga hari ini; lingkungan sosial, budaya, dan pendidikannya; serta proses pencapaian intelektualitas sampai spiritualitasnya.

Topik hiperealitas juga diangkat sebagai wacana kontemporer yang menarik untuk dibahas dan dikritisi. Topik ini juga bagian dari penggalan dari konsep pengembangan imajinasi yang akan menghantarkan produk-produk karya terarah kepada fenomena *up to date* hari ini dengan cita rasa visual yang imajinatif. Produk hiperealitas dapat memiliki kemungkinan imajinasi tidak hanya sekedar mimpi atau hanya fantasi belaka. Namun banyak anggapan bahwa “kenyataan berawal dari mimpi atau imajinasi”.

Bagi penulis, hiperealitas imajinasi adalah suatu fenomena proses kreatif seni yang di ekstrak menjadi wadah baru. Wadah itu berupa karya (seni) dari wacana hiperealitas imajinasi yang eksis dan konkret dan bisa dikaji secara empiris. Inilah deskripsi pra-kreatif penulis sebagai materi Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni yaitu dengan judul “Hiperealitas Imajinasi sebagai Ide dalam Penciptaan Lukisan”. Tema ini adalah suatu perspektif untuk membangkitkan wacana baru dalam seni dan budaya bagi kehidupan hari ini dan di masa yang akan datang.

A. Latar Belakang Penciptaan

Penulis adalah seorang mahasiswa seni rupa berdarah Jawa campuran yang lahir di Jawa Tengah, tepatnya di Kabupaten Sragen. Waktu kecil dibesarkan di lingkungan yang kental dengan tradisi Jawa yang penuh dengan hal-hal mitologi dan berbagai adat istiadat lainnya dengan perspektif budaya Timur. Sragen adalah salah satu daerah di Indonesia dengan peradaban yang kuat

semenjak pra-sejarah. Sragen juga dikenal dengan situs kuno dan situs purba lainnya seperti Candi Suku, Candi Cetho, dan Sangiran. Lingkungan geografis yang penuh dengan kebudayaan dan peninggalan masa lalu membuat penulis semakin akrab dengan hal-hal semacam itu yang nantinya akan memantik daya kreativitasnya.

Hal menarik lainnya yaitu pengalaman hidup yang dialami. Proses pertumbuhan dari kecil hingga dewasa ini dengan potensi-potensi pengetahuan dan pengalaman kedirian baik itu meliputi fenomena aktual dan fenomena faktual membuat penulis tersadar akan potensi diri. Potensi-potensi diri yang melibatkan pengetahuan dan proses pengalaman hidup kompleks ternyata mampu melahirkan daya kreativitas pendewasaan intelektual yang lebih matang. Dalam konteks kesenirupaan, salah satunya dengan pengetahuan akan imajinasi.

Pengalaman hidup yang tertanam dari kecil salah satunya yaitu dalam kehidupan yang berada di lingkungan geografis kebudayaan dan suasana tradisi Jawa yang kental di dalam keluarga yang sangat bertolak belakang dengan keyakinan penulis yang memeluk kepercayaan Katolik. Tidak hanya itu, waktu masih anak-anak hingga dewasa, penulis tinggal di dalam satu keluarga besar harmonis yang memiliki beragam keyakinan atau kepercayaan seperti Katolik, Kristen, dan Islam. Ketika penulis mulai tinggal dan menempuh studi di Kota Yogyakarta, penulis mendapatkan teman-teman baru dari latar belakang suku dan budaya yang beragam yang akhirnya menambah pengalaman unik tersendiri.

Ketika di bangku sekolah dasar pada masa liburan sekolah, penulis sering tinggal di Bali bersama ayah yang pada waktu itu aktif berkarya dan menetap di Bali cukup lama. Kebudayaan Bali pada waktu itu membuat penulis takjub akan keindahan lingkungan dan suasana yang berbeda ketika penulis tinggal di Jawa. Unsur tradisi lokal yang kental dan balutan artistik di setiap aspek terasa sangat dalam menyatu pada adat istiadat Bali yang jarang penulis temukan di Jawa.

Ketika dewasa, penulis sering menetap di Jakarta. Tinggal di lingkungan metropolis dengan gaya hidup yang jauh berbeda dengan daerah-daerah yang penulis kunjungi sebelumnya. Lingkungan dengan masyarakat urban di Jakarta membuat penulis semakin ingin mempelajari sisi kultural yang sangat timpang dibandingkan dengan situasi dan kondisi lingkungan di desa ketika penulis

menetap di Yogyakarta. Sragen kental dengan tradisi Jawa dan kunonya, Bali kaya dengan budaya seni tradisi dan unsur artistiknya, dan Jakarta kuat dengan gaya hidup metropolis dan modernisasinya. Dari semua pengalaman “transmigrasi temporal” inilah yang menghantarkan perspektifnya pada pengalaman kompleksitas.

Pengalaman aktual lainnya ketika penulis dibesarkan dari keluarga yang berlatar belakang medis dan seni. Ibu adalah seorang bidan dan ayah seorang seniman. Ketika kecil memang sudah akrab dengan hal-hal yang dekat dengan kesenian seperti seni lukis dan seni musik, dan semua aktivitas kesenian itu memberikan dampak yang sangat besar bagi olah rasa dan kepekaan penulis hingga dewasa ini. Profesi ibu juga membawa penulis mengenal lebih dekat dengan dunia sains. Ketika duduk di bangku sekolah dasar, penulis sangat menyukai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mempelajari ilmu seputar geografi bumi hingga sistem tata surya. Pada akhirnya, ketika beranjak SMA memutuskan untuk mengambil jurusan IPA hingga lulus.

Sains membuat pola pikir terlalu rasional dalam melihat segala hal. Tetapi ketika mulai menetap di Yogyakarta dan memulai studi di ISI Yogyakarta, penulis menemukan banyak pengalaman baru mengenai kejadian dan fenomena unik yang jarang ditemui di masa lalu. Pengalaman seputar dunia kesenian, pengalaman artistik, sosial yang baru, pergaulan di dunia pendidikan, lingkungan yang kompetitif dan edukatif, ilmu pengetahuan yang baru, serta multi kebudayaan membuat daya kreativitas semakin berkembang.

Faktor lainnya yang memantik daya imajinasi melalui hati dan pikiran adalah hobi. Penulis sangat menggemari film-film fiksi ilmiah, dokumenter, dan animasi. Film-film tersebut sangat sinkron dengan pendidikan penulis yang berlatar belakang sains. Hobi lainnya yaitu mendengarkan musik bergenre klasik hingga *Progressive Metal*. Mendengarkan musik favorit membawa pengaruh yang besar dalam memantik ide dan kreativitas, terutama genre klasik yang membawa aura megah dan eksklusif di dalam komposisi aransemen karya. Karakter musik *progressive* yang kompleks, membuat karya lukis penulis membawa citra visual yang beragam atau multi mazhab. Dari dua hobi kreatif di atas, nantinya akan membawa karya seni penulis menjadi karya yang bersifat “kebaruan”, yang

berarti mempunyai sifat inovatif dan imajinatif dalam memvisualisasikan citra visual pada karya.

Pengalaman kreatif kadang juga dapat membawa pengalaman yang aneh dan tidak pernah terduga sebelumnya. Pengalaman aneh yang tidak bisa dilupakan yaitu tentang serangan “roh jahat” yang membuat dua anjing penulis mati secara tidak wajar. Kedua anjing tersebut mati akibat teror dan merasuknya roh jahat ke dalam tubuh si anjing. Pengalaman itu terjadi di awal bulan September 2017 dan terjadi dalam dua minggu pada hari dan waktu yang sama di setiap seninnya. Kejadian misterius tersebut terjadi setelah seminggu dari keluarga penulis membuat gelar seni pertunjukkan kontemporer besar di Kabupaten Sragen.

Fenomena atau pengalaman irasional semakin lengkap ketika semakin bertambahnya pengalaman hidup dan wawasan yang akhirnya timbul menjadi kegelisahan yang semakin kompleks. Pengalaman itu antara lain mengkritisi kembali kejadian-kejadian masa lalu seperti mempertanyakan kebenaran tentang mitos, tradisi, sistem kepercayaan hingga kebudayaan, keraguan akan kepastian dan ketidakpastian, misteri kehidupan lewat perjalanan hidup personal yang bersifat dualitas dan paradoks, serta mencari kebenaran sejati akan hakikat dan makna kehidupan. Semua pengalaman itu semakin bertambah ketika kehidupan di lingkungan sekitar mengalami hal yang sama seperti yang dirasakan dan dialami penulis.

Di samping itu ditambah dengan fenomena faktual yaitu problematika dunia dalam skala lokal maupun global hampir sama rata. Wacana serius itu antara lain, krisis multi dimensi, terorisme, isu SARA, pelanggaran HAM, pendidikan yang tidak merata, ketidakadilan dalam semua aspek kehidupan, wabah penyakit dan kelaparan, krisis air dan cuaca, bencana alam karena faktor keserakahan manusia, politik kotor, krisis moral dan etika dunia maya, etika sains dan teknologi, problematika seputar dehumanisasi dan lingkungan hidup, hingga yang jarang di singgung yaitu dunia gelap spiritual.

Penulis melihat manusia adalah suatu makhluk hidup yang unik dan rumit yang tidak pernah habis di kupas sampai detik ini. Setiap manusia diberikan kecerdasan pikiran, hati, serta akal budi untuk menyelesaikan permasalahan kehidupannya. Permasalahan yang jelas rumit untuk di selesaikan sampai hari ini

antara lain pengalaman keraguan dari substansi material hingga imateriel dan hakikat manusia sampai misteri kehidupan yang penulis menyebutnya dengan kompleksitas. Dengan adanya kompleksitas, pada akhirnya manusia menemukan suatu solusi dan juga sebagai salah satu warisan kebudayaan yang hampir sempurna yaitu ilmu pengetahuan.

Anggapan bahwa banyak hal yang berbeda dan tidak berhubungan satu sama lain adalah kurang tepat, bahwa semua pengalaman dan pengetahuan secara umum berada pada akar yang sama. Namun akan berbeda pada saat pengetahuan melibatkan fenomena individualitas. Oleh karena itu, penulis mencoba menggali permasalahan paradoks tentang bumerang persepsi atau kesadaran faktual ini dengan sedikit mengkritisi akar tradisi kesadaran modernisme yang sebenarnya harus perlu “direndah hatikan”. Sebenarnya dunia hari ini telah melewati “masa pencerahan” hampir beberapa abad, tetapi masih ada krisis kompleksitas manusia yang tiada berkesudahan.

Ternyata akar dari permasalahan manusia adalah tidak seimbangnya koordinasi pikiran dan hati. Pikiran atau rasio lebih di prioritaskan untuk mengatasi kerumitan manusia itu sendiri dan mengesampingkan hati, padahal hati adalah pusat dari pengendalian emosi dan koordinasi mental dengan melibatkan rasa. Rasio dan hati harus bekerja sama dengan baik agar kehidupan manusia berjalan seimbang.¹ Menurut penulis, untuk menemukan keselamatan dan masa depan dunia, kesadaran harus berpihak kepada keduanya tanpa menimbulkan konflik atau tumpang tindih kepada jati diri manusia. Inilah yang dialami oleh penulis baik dalam kesadaran sosial, spiritual, dan juga proses kreatif.

Penulis juga yakin bahwa dengan imajinasi, manusia dapat membawa dampak atau perubahan yang sangat besar bagi segala penemuan-penemuan tentang sesuatu. Sesuatu itu antara lain berupa: ide, produk, artefak, dan bahkan kebudayaan baru; serta persepsi baru mengenai bentuk, nilai, dan makna. Imajinasi sebagaimana halnya dengan cinta sejati yang tidak menuntut apapun kecuali kenikmatannya sendiri. Imajinasi mendedikasikan dirinya sebagai kesadaran akan kehendak pikiran dan hati. Ia akan berfungsi untuk menyelesaikan segala kebuntuan dari kekakuan diri yang *mainstream*.

¹ Film “Doctor Strange”, (Marvel Studios, 2016), menit ke 45.20.

Akhirnya, dari semua pemaparan tentang proses pengalaman hidup atau fenomena aktual penulis hingga fenomena faktual, imajinasi mampu merubah segala sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin. Dengan kata lain “imajinasi adalah proses merealisasikan atau mengeksistensikan suatu mukjizat” dengan melahirkan atau menciptakan suatu produk imaji. Lalu produk (mukjizat) imaji itu akan berupa karya seni bila diaktualisasikan dalam konteks seni rupa dan akan menjadi suatu artefak bila dikaji dalam konteks kebudayaan.

Hasil karya seni itu pastinya juga tidak jauh dari fenomena aktual dari penulis dan bahkan refleksi fenomena faktual dari kompleksitas kehidupan penulis dengan dunia. Fenomena kompleksitas itu meliputi: pengalaman tentang material dan imateriel, rasional dan irasional, subjek dan objek, individu dan sosial, serta sains hingga spiritual. Semua fenomena ini bisa jadi suatu pengalaman-pengalaman stimulan yang bersifat paradoks, yang dapat memicu kreativitas imaji dan akhirnya melahirkan produk imajinasi dari penulis, dan begitupun sebaliknya.

Penulis juga melihat hal, benda, dan fenomena yang dilihat adalah fenomena dalam konsep citra visual kerupaan yang berbeda dengan realitas, baik mengenai bentuk, makna, dan strukturnya. Hal tersebut terjadi karena berangkat dari banyak hal yang penulis alami, rasakan, lihat, dengarkan di masa lalu dan sekarang serta gambar animajinatifnya. Hal itulah yang juga memantik daya kreasi penulis untuk melampaui sifat-sifat imajinatif, yaitu hiperealitas.

Sebagai seorang akademisi seni rupa, semestinya wacana kritis ini harus segera di selesaikan dengan bijak dan intelektual; dan sebaiknya di angkat menjadi topik utama yang serius. Topik tentang hiperealitas imajinasi mampu melampaui wacana kesenirupaan itu sendiri yang dengan tradisi modernisme menyebutnya “Seni untuk Seni” dan “Keindahan”. Poin penting dan kelebihan dari wacana hiperealitas imajinasi sebagai ide dalam menciptakan suatu artefak yaitu mampu menyuguhkan dan mengkritisi fenomena problematika dunia yang tentunya juga tidak terlepas dari realita pengalaman aktual dan faktual penulis lewat outputnya yang berupa produk intelektual yaitu karya lukis.

Akhirnya penulis mengangkat tema monumental “Hiperealitas Imajinasi sebagai Ide dalam Penciptaan Lukisan” ini sebagai Tugas Akhir Penciptaan Seni

Lukis. Penulis sadar bahwa tema ini merupakan tema besar yang menghasilkan berbagai wacana kompleks. Namun apabila diangkat dalam kajian perspektif sebagai produk (hiperealitas) imajinasi, tema yang sifatnya kompleks ini akan mengerucut dan salah satunya memberikan proyeksi jalan tegas atau solusi segala kompleksitas dunia.

B. Rumusan Penciptaan

Dari pembahasan latar belakang tentang pemahaman pra-konsep dari ide hiperealitas imajinasi di atas, penulis mencoba merumuskan berbagai permasalahan agar menjadi dasar-dasar pijakan pemahaman permasalahan dalam proses penciptaan karya seni lukis. Dasar-dasar pijakan ini nantinya menjadi uraian dan proses analisa dalam bentuk tulisan ilmiah sebagai bahan materi dalam proses penciptaan Tugas Akhir. Uraian-uraian permasalahan tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Fenomena seperti apakah dalam hiperealitas imajinasi yang menarik untuk diungkapkan melalui penciptaan lukisan?
2. Bagaimana ide dari hiperealitas imajinasi divisualisasikan melalui karya lukisan?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

Adapun tujuan yang harus dicapai untuk penciptaan karya tugas akhir seni lukis, yaitu:

- a. Untuk memperluas pemahaman berkaitan dengan peristiwa aktual pada diri penulis maupun fenomena yang terjadi di kehidupan masyarakat berkaitan dengan konsepsi hiperealitas imajinasi.
- b. Menciptakan produk kreatif seni rupa realisme imajinatif yang dilatarbelakangi oleh proses kreatif dari fenomena aktual penulis dan fenomena faktual atas dasar membaca kompleksitas dunia hari ini; lewat bentuk, elemen, dan makna dalam kemasan atau nuansa

surrealisme yang nantinya direalisasikan menjadi suatu produk inovatif dengan citra kebaruan dalam visual karya lukis.

2. Manfaat

Beberapa manfaat yang ingin di capai dalam penciptaan karya tugas akhir seni lukis, yaitu:

- a. Dapat mengetahui dan menjelaskan ideologi kreatif penulis tentang tema seputar hiperealitas imajinasi sebagai upaya inspiratif dalam mengkritisi wacana kompleksitas dunia lewat produk intelektual yaitu karya ilmiah dan karya seni lukis kepada para apresiator.
- b. Membuka cakrawala baru tentang potensi tertinggi manusia dengan jembatan konsepsi hiperealitas imajinasi yang berasal dari potensi diri lewat fenomena aktual dan fenomena faktual dunia yang dapat dikaji dan dimanifestasikan dalam bentuk produk intelektual.
- c. Memantik daya kreasi umat manusia khususnya para apresiator seni dan calon generasi cerdas dan kreatif agar dapat menggali dan mengembangkan potensi-potensi diri dan mampu mengkritisi wacana hiperealitas imajinasi dalam studi estetis dan lintas disiplin.
- d. Mampu membantu dan bahkan menjembatani ide kreatif para apresiator seni dan generasi milenial dalam menciptakan kreativitasnya secara seimbang pada ranah intelektual dan spiritual secara inovatif dalam wacana kontemporer yang lebih beretika dan berbudaya.
- e. Menambah arsip edukatif tentang studi estetika dan kultural dalam membangun wacana kesenirupaan pada khususnya dan wacana multi disiplin pada umumnya.
- f. Sebagai dokumentasi artistik dalam membaca wacana kontemporer lewat tema hiperealitas imajinasi yang syarat dengan unsur edukatif dan normatif.

D. Penegasan Judul

Untuk lebih memahami serta menggali tema dan hasil karya ini lebih jauh, penulis akan memberikan penjelasan dari tataran konsep dasar dari hiperealitas dan imajinasi sebagai penjelasan tema yang akan diangkat yaitu “Hiperealitas Imajinasi sebagai Ide dalam Penciptaan Lukisan”. Agar terhindar dari kekeliruan dan mengantisipasi kesalahpahaman pengertian, penulis perlu menjelaskan:

Hiperealitas : adalah sebuah gejala dimana banyak bertebaran realitas- realitas buatan yang bahkan nampak lebih nyata dibanding realitas sebenarnya.² Hiperealitas adalah suatu fenomena budaya kontemporer dari pemikiran budaya filsafat *post-modernisme* yang dikemukakan oleh seorang pemikir *post-modern*, Jean Baudrillard.

Imajinasi (Imaji) : Dalam konteks imaji, penulis akan menjelaskan tentang pembahasan imaji, karena dalam buku “Psikologi Imajinasi” karangan Jean Paul Sarte penjelasan tentang imajinasi sangat kompleks, yaitu:

- a. Pada penelitian Karakteristik Pertama: Imaji adalah Kesadaran, mendapatkan penjelasan bahwa: “Dengan demikian kata imaji hanya menunjukkan hubungan kesadaran dengan objek; dengan perkatan lain, imaji berarti cara dimana objek menampakkan dirinya dalam kesadaran, atau suatu cara di mana kesadaran menghadirkan objek untuk kesadaran itu sendiri.”³

² Medhy Aginta Hidayat, *Menggugat Modernisme: Mengenal Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2012), p. 90.

³Jean-Paul Sartre, *Psikologi Imajinasi*, (Yogyakarta: Narasi dan Pustaka Promethea, 2016), p. 11.

- b. Karakteristik Kedua: Dalam imaji pengetahuan membentuk dirinya dengan cepat dan langsung. Sekarang kita mengetahui bahwa imaji merupakan sebuah tindakan sintesis yang mempersatukan gagasan konkret, yang non-imaginatif dengan elemen-elemen yang sesungguhnya lebih representatif. Imaji tidak mengajarkan apapun, imaji diatur tepat seperti objek-objek yang membentuk pengetahuan, tapi yang sudah lengkap pada saat pertama kali muncul.⁴

Sebagai : adalah seperti, semacam, bagai.⁵

Ide : yaitu rancangan yang tersusun di dalam pikiran, gagasan, cita.⁶

Dalam : Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata “dalam” mempunyai pengertian; yang pertama sebagai kata depan untuk menandai tempat yang mengandung isi. Kedua, kata depan untuk menandai sesuatu yang dianggap mengandung isi (kiasan). Ketiga, kata depan untuk menunjukkan kebalikan dari makna luar. Jadi pengertian dari kata “dalam” disini sebagai kata sifat yang menjelaskan dan menggabungkan beberapa kata. Lebih tepatnya untuk menjelaskan maksud kata agar lebih terfokus.⁷

Penciptaan : adalah proses, cara, perbuatan menciptakan.⁸

⁴*Ibid.*, p. 12 - 15.

⁵Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya, 2005), p. 312.

⁶W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1987), p. 396.

⁷<http://kbbi.web.id/dalam> (diakses pada tanggal 1 Juni 2015, jam 19.31WIB).

⁸Suharno dan Ana Retnoningsih, *Op.Cit.*, p. 173.

Lukisan : merupakan seni dua dimensi, yang di dalamnya terdapat unsur rupa diantaranya adalah garis, warna, tekstur, bidang dan ruang. Dari permukaan bidang datar tersebut, digunakan untuk menciptakan gambaran-gambaran, yang bisa mengekspresikan ide ataupun gagasan, emosi seseorang.⁹

Berdasarkan uraian diatas, maka yang dimaksud dengan “Hiperealitas Imajinasi sebagai Ide dalam Penciptaan Lukisan” yaitu suatu gagasan kreatif dari konsepsi *hybrid* antara hiperealitas dan produk imajinasi pada dasarnya diilhami oleh fenomena aktual dan faktual yang terjadi pada diri penulis, yang nantinya akan diciptakan dalam karya seni lukis.

Konsepsi hiperealitas imajinasi merupakan suatu hasil pemikiran dari studi kebudayaan kontemporer dan estetika seni yang pada akhirnya menjadi salah satu harapan tentang kemajuan (*progress*) dan keautentikan (*authenticity*) dalam wacana edukatif dari unsur intelektualitas dan spiritualitas. Produk hiperealitas imajinasi adalah salah satu artefak yang dapat mencerminkan semangat revolusioner, positivistik, inovatif, futuristik dan juga semangat akan pencerahan dalam memahami kompleksitas dunia hari ini dengan bijak. Dengan demikian, hasil perpaduan dari produk antara fenomena diri, fenomena sosial, fenomena alam, dan karya seni dapat menjadi solusi yang baik untuk sarana studi yang mampu memberikan inspirasi dan memacu kreativitas positif umat manusia

⁹Mikke Susanto, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, (Yogyakarta: Dicti Art Lab, 2011), p. 354.