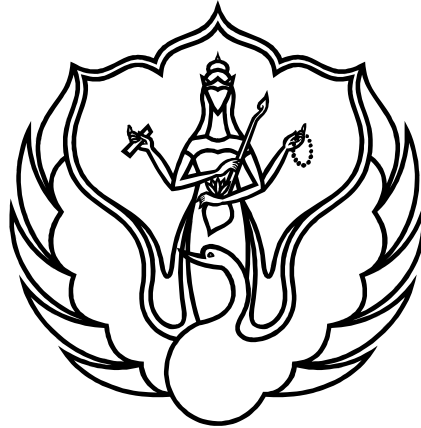


**HIPERREALITAS IMAJINASI SEBAGAI IDE DALAM
PENCIPTAAN LUKISAN**



JURNAL

Oleh:

RANGGA JALU PAMUNGKAS

1212268021

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

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.



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

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

ABSTRAK

Penciptaan Karya Seni: Hiperealitas imajinasi Sebagai Ide Dalam Penciptaan Lukisan.

Oleh : Rangga Jalu Pamungkas

NIM : 1212268021

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 kaca mata 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 lukisan-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, edukasi, kontemporer.

ABSTRACT

Creation of Art: Hyperreality of Imagination as Idea in Creation of Painting.

By : Rangga Jalu Pamungkas

NIM : 1212268021

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 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, education, contemporary.

A. 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”. 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.

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 pedidikannya; 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.

1. 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 Sukuh, 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 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*.

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

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

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.

2. Rumusan/ Tinjauan Penciptaan

2.a. 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:

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

2.b. 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 surealisme 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 wacana 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.

3. Teori dan Metode Penciptaan

a. Teori

Kesadaran manusia mengenai pengetahuan menjadi pondasi dasar dari segala penemuan atau kebaruan dari segala sesuatu. Sesuatu itu bisa jadi adalah suatu pemikiran, perspektif, atau *logos* dan bahkan berbagai kemungkinan yang akan menjadi sebuah artefak. Jika kesadaran pengetahuan dilihat dari kacamata estetika dan kebudayaan, kemungkinan besar hasil dari kesadaran manusia berawal dari konsepsi kreatif. Penulis sangat yakin dan percaya bahwa alam pikiran adalah cikal bakal atau pelopor dari “sesuatu yang belum berwujud” yang nantinya menjadi “sesuatu yang berwujud”. Jadi, kesadaran kreativitas adalah suatu monumen pikiran kreatif manusia yang akan membawa penulis melahirkan dan membangun gagasan baru yaitu “Hiperealitas Imajinasi”.

Budaya *post-modern* telah membawa manusia terbebas dari penjara doktrin ilmiah yang naïf yaitu modernisme. *Post-modernisme* terlahir ketika kesadaran rasio dan hati mulai eksis dalam semangat mencari jati diri manusia yang sejati. Semangat itu tidak lain adalah mengkonkretkan “imajinasi” atau dengan kata lain “berimajinasi”. Kata imajinasi juga sering terdengar pada semboyan salah satu fisikawan genius abad 20, yaitu Albert Einstein. Einstein mengemukakan *quotes*-nya yang terkenal yaitu “*imagination is more important than knowledge, knowledge is limited, imagination encircles the world*”.

Dalam bukunya H. Tedjoworo juga dijelaskan bahwa “Imajinasi adalah Roh Kreatif Intelekt” sebagaimana berikut ini:

1. Intelekt itu sebetulnya tidak pernah berdiri sendiri terlepas dari imajinasi. Namun manusia sekarang hendak lebih lanjut mengembangkan pengertian bahwa imajinasi dipahami sebagai yang menjiwai objek. Imajinasi dalam bahasa yang agak tradisional, adalah suatu anugerah yang hanya dapat diterima.
2. Oleh karenanya, imajinasi mulai tampak bagaimana imajinasi itu dapat dianalogikan dengan roh intelekt. Sebagai suatu kemampuan yang dianugerahkan begitu saja pada tiap pribadi, imajinasi itu bagaikan roh dalam diri manusia yang juga dianugerahkan. Kebingungan, bahkan kemandekan dalam bidang sains, fisika, kimia, biologi, dan teknologi kontemporer yang hendak ikut menciptakan makhluk-makhluk hidup sendiri, sering kali justru terbentur pada pengadaan roh yang sifatnya dianugerahkan ini. Roh identik dengan kehidupan, karena tanpa roh yang bersatu dengan badan berarti manusia tidak hidup lagi. Demikian pula dengan imajinasi sebagai suatu daya. Pada wilayah pikiran, daya-daya dalam diri manusia pun saling mempengaruhi serupa dengan keberadaan fisik maupun rohaninya. Kalau analogi ini diterapkan pada imajinasi dan intelekt, maka terlihatlah bahwa intelekt itu – kendati dalam pengertian lain hanya berbeda fungsi dengan imajinasi – adalah kemampuan mengabstraksi yang hanya dapat dipicu dan dipacu oleh imajinasi. Kemampuan intelekt manusia, dapat dikatakan, dibangun dan dihidupkan oleh imajinasi, sehingga dapat menghasilkan abstraksi ‘yang hidup’ pula.²

Akhirnya sesuatu yang disebut oleh penulis tentang kesadaran pengetahuan akan kreativitas mulai terkuak karena roh kreatif intelekt ini yaitu imajinasi.

² H.Tedjoworo, *Imaji dan Imajinasi: Suatu Telaah Filsafat Postmodern*, (Yogyakarta: Kanisius, 2009), p. 93-95.

Jika penulis mengkritisi topik tentang isu realitas dunia hari ini, perspektif hiperealitas adalah suatu perspektif yang tepat untuk dijadikan patron untuk membaca dunia hari ini. Hiperealitas adalah suatu fenomena budaya kontemporer yang diambil dari pemikiran budaya filsafat *post-modernisme* yang dikemukakan oleh seorang pemikir *postmodern* Jean Baudrillard, yang dikutip dari buku Medhy Aginta menjelaskan bahwa, “Hiperealitas adalah sebuah gejala dimana banyak bertebaran realitas-realitas buatan yang bahkan nampak lebih nyata dibanding realitas sebenarnya”³

Gagasan hiperealitas adalah jembatan yang menciptakan ide atau gagasan penulis untuk merealisasikan wacana kompleksitas dan melampaui realitas bentuk, nilai, dan makna. Menurut penulis, konsepsi hiperealitas mempunyai kecenderungan untuk merealisasikan sesuatu yang sifatnya masih dalam tataran imajinatif. Oleh sebab itu, proses pengawinan atau hibridisasi konsepsi antara perspektif kebudayaan yaitu “hiperealitas” dan perspektif ilmu estetika “imajinasi” menjadi sangat penting untuk mengkaji topik utama dari dunia yang sudah dijelaskan di awal bab pertama.

Dengan penjelasan tentang definisi hiperealitas dan imajinasi di atas, penulis menyimpulkan bahwa hiperealitas imajinasi dalam ranah ide adalah suatu kesadaran mental akan roh dan intelektual yang dibangun atas dasar proses imajinasi yang dilatarbelakangi oleh pengalaman aktual⁴ sang empu atau pelaku (dalam konteks ini pelaku juga adalah penulis) dan fenomena faktual dunia yang sudah terdistorsi oleh proses hiperealisasi dari realita. Proses distorsi itu nantinya akan melahirkan suatu perspektif baru tentang pengalaman kebaruan akan bentuk, nilai, dan makna yang sudah melalui tahap filter imajinasi. Inilah yang dimaksud dengan “bumbu penyedap” dalam konteks ide akan hiperealitas imajinasi.

Perlu dijelaskan dan memverifikasi lebih lengkap bahwa gagasan tentang hiperealitas imajinasi timbul karena kesadaran akan pengetahuan. Dalam kutipan bukunya H. Tedjoworo, Croce mengatakan bahwa:

³ Medhy Aginta Hidayat, *Menggugat Modernisme: Mengenali Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2012), p. 90.

⁴ Pengalaman aktual bagi penulis adalah sama halnya pengalaman spiritualitas dalam memandang dunia lewat perspektif personal yang juga memungkinkan timbulnya suatu pengalaman baru dalam memaknai sesuatu.

Pengetahuan mempunyai dua bentuk: pengetahuan intuitif dan pengetahuan logis; pengetahuan yang didapatkan melalui imajinasi dan pengetahuan yang didapatkan melalui intelek; pengetahuan dari individu dan pengetahuan universal; pengetahuan dari hal-hal individual dan pengetahuan dari relasi-relasi di antaranya.⁵

Jadi, kemungkinan besar bahwa produk dari imajinasi mampu melahirkan sesuatu yang baru karena beberapa faktor pendukung yaitu pengetahuan yang sudah diutarakan dalam versi Croce. Maka dari itu, ketika penulis menambahkan produk imajinasi dengan pengetahuan kebudayaan hiperealitas versi Jean Baudrillard, maka penulis melahirkan suatu produk imajinasi yang lebih baru dan syarat dengan kandungan unsur-unsur yang lebih realistis dan logis dalam perspektif kebudayaan kontemporer yang tidak lain adalah wacana tentang kompleksitas dunia.

Maka, wacana kompleksitas bisa menjadi muatan paradoks yang dapat menjadi inspirasi dan hasil dari perenungan akan produk baru dalam daya cipta tertinggi dalam sejarah umat manusia. Dalam hal ini wacana kompleksitas adalah *subject matter* dari hasil pengetahuan dalam membedah konsepsi hiperealitas imajinasi yang akhirnya sebagai suatu ideologi bahkan kelak akan menjadi suatu mahakarya.

Bagi penulis, hal paling dekat dan mendasari yang bisa mengeksistensikan dan mematerialkan konsepsi hiperealitas imajinasi adalah ideologi dan seni. Dalam perspektif seorang seniman atau budayawan, hal ini sangat rasional karena awal dari suatu produk atau kebenaran berawal dari ide atau gagasan. Maka dijelaskan bahwa:

Melalui seni, manusia tidak hanya melulu memahami dari unsur estetika atau segi keindahannya saja, melainkan juga sebagai “penganalisis” dan “perumus” pengetahuan. Jika bahwa “Seni adalah pencipta kebenaran” (*art is the creator of truth*), maka kebenaran itu pun bukan menjadi kebenaran milik estetika (filsafat seni) saja. Kebenaran yang dihasilkan oleh seni itu adalah kebenaran yang dapat terverifikasi dan dipahami oleh kemampuan kognitif manusia.

Pada akhirnya, kini terbuka kenyataan bahwa medan heuristik, tempat bergerak imajinasi, merupakan medan yang melahirkan pengetahuan artistik-ilmiah, pengetahuan yang tidak memenjarakan seni sementara berkutat dengan ilmu yang analitis, dan juga sebaliknya.

⁵H. Tedjoworo, *op. cit.* p. 75.

Medan ini bukan medan estetis maupun medan ilmiah, melainkan medan epistemologis yang memuat keduanya.⁶

Maka dari itu, eksistensi produk juga berawal dari eksistensi ide atau gagasan yang berakhir dengan “proses mengada”. Proses mengada inilah yang dimaksud untuk memanifestasikan gagasan berupa karya seni. Karya seni merupakan suatu bukti nyata dan artefak dari proses berfikir yang akhirnya akan menjadi sebuah bentuk budaya. Bagi penulis, kebudayaan adalah suatu bentuk kebenaran dari kebenaran-kebenaran yang sudah terealisasikan.

Karya seni yang akan diciptakan yaitu karya seni lukis atau lukisan. Penulis menggunakan lukisan karena lukisan dapat menangkap dan mengkrystalisasikan suatu momen atau kebudayaan yang nantinya divisualkan ke dalam bentuk bidang kanvas dengan balutan warna dan ekspresi sang pelukis. Pernyataan tersebut juga ditegaskan oleh Agus Burhan yaitu:

Seni lukis sebagai bentuk kegiatan kesenian tidak akan lepas dari seluruh kompleksitas yang ada dalam masyarakat. Seluruh imajinasi tidak dapat dipisahkan dari pengaruh sosial yang ada ketika karya seni itu diciptakan. Kesenian tidak mungkin untuk melepaskan dari kenyataan sosialnya.⁷

Dengan penjelasan yang sangat eksplisit diatas, penulis semakin yakin bahwa konsep hiperealitas imajinasi dapat menjadi ide dalam penciptaan seni lukis. Gagasan atau ide sering dipadankan dengan kata ide yang memiliki pengertian rancangan yang tersusun di dalam pikiran. Ide yang sudah dipersiapkan dari awal lalu diekspresikan lewat media ungkap yaitu seni lukis. Akhirnya konsep perwujudan tidak terlepas dari dokumentasi historis personal yang sudah dipersiapkan dengan unsur estetika yang sudah dikuasai.

Kekuatan seniman ada pada intelektualitasnya dan kepekaannya dalam melihat segala hal. Ketika seniman bisa menguasai kemampuan intelektualitasnya dan menguasai berbagai pengetahuan, ia dapat mengkreasikan sesuatu yang diinginkan. Ia bisa menciptakan mahakarya yang bisa melampaui tingkat dasar produk-produk manusia secara umum. Dalam artian, seniman mempunyai “roh kreativitas” yang sudah mendarah daging

⁶ *Ibid.*, p. 67.

⁷ M. Agus Burhan, *Perkembangan Seni Lukis Mooi Indie Sampai Persagi di Batavia, 1900 – 1942*, (Jakarta: Galeri Nasional Indonesia Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia, 2008), p. 9.

dari ia lahir di dunia seperti sebuah talenta yang luar biasa yang diberikan dari yang Maha Kuasa. Lalu, talenta itu dikembangkannya dan dibekali dengan ilmu pengetahuan secara akademis ditambah dengan berbagai disiplin ilmu yang lain yang ia juga kuasai.

Penulis yang juga sebagai seniman akan menghantarkan kepada para apresiator untuk melihat dunia kontemporer telah mengalami perubahan dahsyat dalam banyak hal. Maka tidak ada totalitas konkret yang membenarkan anggapan kepada satu kebenaran akan bentuk, nilai, dan makna. Wacana tentang kompleksitas juga merupakan wacana tentang dunia hiperealitas yang seharusnya wajib dikritisi bersama karena isu kompleksitas adalah isu global dalam skala planeter. Inilah yang disebut dengan fenomena hiperealitas. Suatu fenomena kebudayaan kontemporer abad ini. Jean Baudrillard dalam bukunya Medhy Aginta menjelaskan:

Dunia hiperealitas merupakan realitas yang berlebih, meledak, dan keniscayaan. Sifat dari hiperealitas antara lain citra lebih meyakinkan ketimbang fakta, dan imajinasi lebih dipercaya ketimbang kenyataan sehari-hari.⁸

Akhirnya, penciptaan seni lukis lewat tema hiperealitas imajinasi, penulis mampu mendobrak gerbang baja dari tradisi yang kaku dan sempit. Penulis mengajak para apresiator untuk mampu memahami hakikat manusia dan dunia secara lebih teliti, kompleks namun mengerucut, mengerucut agar dapat menyelesaikan kompleksitasnya. Inilah yang disebut dengan hiperealitas imajinasi, adalah sesuatu yang melampaui batas antara realitas faktual dan realitas aktual penulis, yaitu kesadaran antara kompleksitas, konektivitas, dan obsesi kehendak. Hiperealitas imajinasi melampaui dunia fantasi yang hanya sebatas hiburan indrawi dan ilusif. Hiperealitas imajinasi dapat memantik ide dan membuka cakrawala baru tentang memahami sesuatu yang belum pernah ditemui.

b. Metode

Perwujudan karya seni yang baik mengutamakan komunikasi jiwa dan perasaan akan kebutuhan jasmani dan rohani. Selanjutnya, dibantu

⁸ Medhy Aginta Hidayat, *op.cit.*, p. 90.

dengan berbagai pengetahuan dari lingkup estetika seperti referensi, *skillstehnic* melukis yang mumpuni, sampai penguasaan multi disiplin ilmu lainnya dalam ranah akademis seperti; *cultural study*, sains, psikologi, dan lain sebagainya. Hal-hal sederhana dalam mengamati berbagai hal disekitar juga menjadi penting untuk pendalaman gagasan. Terkadang pengalaman diluar kesadaran atau logika yang belum disadari seperti ekspresi, emosi, *mood*, dan pengalaman batin atau spiritual yang lebih berperan penting dalam perwujudan sebuah karya rupa yang matang dan lebih bersifat personal dalam penyampaian ide dan gagasan. Maka, dari berbagai aspek itulah seniman dapat menciptakan karya yang matang dan berhasil dalam menyampaikan gagasannya kepada apresiator.

Dasar konsepsi hiperealitas sebenarnya sudah melampaui realita yang akhirnya melampaui pakem alam bahkan takdir alami dari sifat-sifat alam. Bisa jadi unsur-unsur dalam seni lukis yang sudah mengandalkan daya kreativitas yang lebih dalam mewujudkan suatu karya lukis dapat dikatakan sudah tidak alami lagi, karena dalam buku “Sejarah Estetika” Martin Suryajaya juga menjelaskan perihal “kreativitas’ mensyaratkan keluar dari pakem, sementara pakem didapat dari pengetahuan tentang struktur alam, sehingga “kreativitas” adalah biang dari ketidakalamiahan. Menyalahi pakem berarti menyalahi alam.”⁹

Jadi, hasil dari kreativitas menurut penulis yaitu proses dalam mencari kebaruan dalam berekspresi melalui seni hingga melahirkan bermacam-macam mazhab baru yang selalu timbul dalam mengungkapkan kebaruan visual dan juga pengetahuan estetis yang melampaui penampakan alam (eksis/ kasat mata). Visual yang ditampilkan menggunakan gaya Hibrid pop, yaitu dalam perkembangan kesenirupaan hari ini atau yang disebut juga dengan hibrid kontemporer. Mazhab ini adalah suatu penggabungan dari berbagai kebutuhan teknik artistika dan estetika seni rupa modern yang dikombinasikan menjadi satu kesatuan dalam sebuah karya lukis.

⁹ Martin Suryajaya, *Sejarah Estetika*, (Jakarta Barat: Gang Kabel dan Indie Book Corner, 2016), p. 539.

Adapun kombinasi teknik artistika yang sering muncul yaitu realis, ekspresionis, *pop art superflat*, surealis, dan abstrak *fluid*. Beberapa teknik estetika modern hingga *post-modern* yaitu: *canon*, *mimesis*, anti-orisinalitas, komposisionis, deformasi, destruksi, sublimasi, stilisasi, *chaos*, *skitzhofrenic*, *absurdity*, dekoratif, *juxtaposition*, dan lain sebagainya yang menarik untuk kebutuhan artistik sebuah karya hari ini yang syarat mengedepankan sifat intelektual. Tanpa kesadaran pola pikir kreatif, seniman tidak dapat membedakan mana objek alam yang natural dan mana objek alam yang sudah tercampur dalam olah kreativitas.

Terkadang juga penulis banyak melakukan pendekatan dan pendalaman atau praktik analisa dengan objek yang ingin ditampilkan. Bahkan juga kerap melakukan observasi atau riset selama berminggu-minggu untuk penggarapan satu buah karya lukis agar hasil karya dapat dipertanggungjawabkan dan berhasil dalam menyampaikan gagasan kepada apresiator. Objek yang sering digunakan berupa simbol-simbol spiritual, figur kebudayaan hingga imajinatif, alam, dan abstraksi objek.

Setelah itu, konsep atau tahapan immaterial yang sudah dipersiapkan dengan matang dimanifestasikan kedalam lukisan atau tahapan material. Lukisan yang diciptakan berupa media cat minyak dan akrilik pada kanvas serta media cat air dan *gouache* pada kertas seni yang total keseluruhan karya berjumlah 23 lukisan. 23 lukisan ini nantinya diklasifikasikan dalam empat seri penting yang mewakili kebutuhan tema kompleksitas dunia dengan perspektif aktual dan faktual dunia hari ini dalam penciptaan tugas akhir penulis.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gb. 01. “Nyi Pohaci Pinarak Dateng Ndalem Swargi Enggal (*Neo Aeon Series*) ”,

Cat Minyak dan Akrilik pada Kanvas, 140 cm x 198 cm x 4,25 cm; 2015 – 2017

(Dokumentasi: Penulis, 2017)

Masyarakat modern dalam dunia ekologi global hari ini mulai melegalkannya budaya rekayasa genetika ekologi agar proses pertumbuhan pertanian, tanaman dan tumbuhan bisa berkembang sangat pesat demi motivasi tertentu yang tentunya jelas tidak berfaedah dalam konsepsi kebenaran tradisi kuno dan reliji manapun. Fenomena teknologisasi yang mengecoh bisa menjadi buruk dan kian parah bila industri ekologi ditangani bukan digarap secara alamiah karena hanya untuk kepentingan industrialisasi komersil dan tidak memprioritaskan unsur naturalisasi penghijauan dan filosofisnya bercocok tanam.

Figur Nyi Pohaci sebagai simbol masyarakat tradisional berbudaya agraris dihadirkan dalam situasi “Zaman Baru” semacam ini karena mereka adalah sosok pelindung dan kesuburan alam, dimana masyarakat agraris adalah citra manusia sejati yang memuliakan naturalnya hakekat kehidupan demi peradaban pencerahan yang sejati.

Visi dari karya ini menjadi menarik ketika disinkronisasikan dengan semangat karakter dan spiritualitas dari Nyi Pohaci yang syarat dengan kebaikan kultur Timur; dan mencerminkan citra sosial dalam masyarakat Indonesia lokal. *Swargi Enggal* yang berarti "Surga Baru" adalah citra khas yang elok dari Nusantara yang syarat akan keindahan dan kekayaan sumber daya alamnya. Dan pada akhirnya, citra khas Indonesia yang kaya dapat mewakili suatu simbol dari keagungan Tuhan yang luar biasa dan maha indah yang juga tidak kalah menariknya dari berbagai perspektif budaya lainnya.

Karya ini dikemas dengan nuansa surealis yang dibalut dengan citra polikromatik. Karya ini dibuat dengan tehnik manual, yaitu melukis dengan perpaduan cat akrilik dan cat minyak yang dikombinasikan di atas media kanvas. Penulis melukiskan figur Nyi Pohaci, dan latar gunung, dan beberapa tumbuhan natural dengan cat minyak menggunakan tehnik ekspresif melalui goresan pisau palet. Lalu pada objek pendukung yang berupa simbol pada bangunan dan tanaman geomtris dengan media cat akrilik dengan dilukis menggunakan kuas. Beberapa objek dengan skala besar dan simtris, tehnik mengerjakannya menggunakan plaster kertas agar rapi dalam proses pewarnaan bloking.



Gb. 02. “Welcome To The Neo Mooi Indie (*The Hyperreal World Series*)”,

Cat Minyak dan Akrilik pada Kanvas, 80 cm x 120 cm x 4 cm, 2016

(Dokumentasi: Penulis, 2017)

Ketika teknologi kian mendominasi kehidupan manusia di era kekinian, manusia telah mengalami segala perubahan *mindset*, gaya hidup, dan pola tindak dalam memandang dunia atau realita. Itu semua adalah efek dari fenomena kebutuhan manusia dengan teknologi yang telah ter-reduksi hingga akhirnya manusia hidup dalam ruang simulakra. Ketika manusia telah teradiksi dalam fenomena baru, saat itu juga manusia telah mengeksistensikan realitas semunya itu dengan sebutan “dunia hiperealitas”.

Fenomena hiperealitas dapat dijumpai dalam karya ini. Manusia kian terjebak dalam realitas virtualnya dengan mengabaikan alam yang nyata. Disinilah permasalahan penting ditemui. Manusia adalah bagian penting dari alam. Manusia juga turut andil dari sejarah ekologi, tetapi kini manusia mulai tidak menghargai alam yang nyata melainkan lebih mementingkan alam buatan yang sifatnya hanya delusi. Inilah yang disebut dengan “*Neo Mooi Indie*”. *Neo Mooi Indie* adalah alam dambaan bagi para penganut virtualisme dan beberapa generasi kekinian yang buta budaya penghijauan.

Pada karya ini terlihat dengan unsur artistika imajinasi dan juktaposisi yang kuat dengan mazhab *hybridpop* yang sangat mencolok. Patahan-patahan teknis disini memang disengaja untuk merealisasikan sisi hiperealitas estetika dalam pencapaian nuansa kekinian/ kontemporer. Objek utama yaitu figur anak-anak dan ikon Mickey dilukiskan secara realistik menggunakan cat minyak. Lalu objek pendukung seperti abstraksi geometrik, tanaman jamur, dan pesawat UFO dilukiskan dengan nuansa pop yaitu *superflat* agar kesan modern nampak. Objek *superflat* dilukis dengan menggunakan cat akrilik. Latar alam dilukis dengan sentuhan ekspresif dan menggunakan cat minyak dengan teknik pisau palet. Lalu, teknik roll digunakan pada kilauan cahaya kuning.



Gb. 03. “The Chaos Era Has Begun (*Super-power of Ultima Perspective Series*)”

Cat Minyak dan Akrilik pada Kanvas, 140 cm x 275 cm x 4,25 cm; 2017 & 2018

(Dokumentasi: Penulis, 2018)

Karya yang bernuansa kolosal ini terinspirasi dari kisah nyata yang menceritakan fenomena magis di kota kelahiran penulis, yaitu Kabupaten Sragen, Jawa Tengah. Karya ini tercipta dari kejadian relevan yang dialami oleh keluarga penulis, di bulan September 2017 lalu tentang fenomena supranatural hingga melibatkan berbagai praktisi spiritual dan pemuka agama untuk mengatasi masalah tersebut. Ini adalah suatu bukti nyata bahwa fenomena irasional hadir dalam realitas kehidupan.

Fenomena seperti ini kerap terjadi hampir di semua negara bagian timur yang lekat dengan balutan spiritual dan mistis, pada khususnya Indonesia. Indonesia adalah negara bagian timur yang sangat kaya tradisi dan akar budaya, dari peninggalan prasejarah-sejarah sampai cerita mitologi dan fenomena mistis/ganjil di luar logika. Beberapa tradisi leluhur masih sangat kental dalam balutan ajaran animisme dan dinamisme di berbagai pelosok daerah. Ritual atau upacara kuno seperti itu akan baik jika digunakan dengan tepat dan fungsi yang mulia. Akan tetapi bisa berdampak sangat buruk dan fatal jika digunakan untuk kepentingan yang jahat, seperti kegiatan politik kotor, santet, *pesugihan* (kekayaan instan lewat kekuatan supranatural), dan hal-hal buruk semacamnya.

Fenomena seperti itu sangat berlawanan dengan kebudayaan spiritual di Barat yang mengutamakan unsur entitas eksistensi imanensi (dekat dan nyata) namun transendental (agung, maha) dan kualitas logika ilmiah. Tetapi inilah realitas *chaos* dari Indonesia. Salah satu negara bagian Timur multikultural yang bisa menerima budaya lokal dan budaya asing, tetapi kurang bisa memfilterisasi berbagai aktifitas/ praktik buruk dari tradisi tersebut. Itulah realita kehidupan hari ini, yaitu salah satu wacana kompleksitas dunia yang terdengar “ganjil dan konyol” namun wajib dikritisi untuk wacana penting dalam skala global.

Akhirnya Era *Chaos* pun dimulai dari titik ini. Era Chaos lahir di Era Pencerahan yang menerima dan terkadang juga menolak segala bentuk pencerahan dalam bentuk apapun. Era yang merubah tatanan konsepsi absolut *Yin-Yang*, yang meretorika sistem realitas dan takdir kehidupan natural dari kehendak Pencipta dengan kekuatan supranatural melalui jembatan spiritual. Jadi, inilah era dimana konsepsi sakral dari tradisi kebertuhanan disalahgunakan dan akhirnya membawa pendangkalan esensi religi yang mulia. Sekali lagi, inilah salah satu fenomena terburuk di kota penulis yang jarang diekspos dunia. Penulis sebagai seniman turut prihatin dengan situasi semacam ini dan hanya ingin membagikan pengalaman ganjil ini lewat karya lukis kepada masyarakat luas.

Karya lukis ini terlihat seperti dua unsur simbolis yang diwakili dengan beberapa figur yang dekat dengan nuansa sakral atau ikon untuk mempresentasikan kekuatan baik (kebaikan) dan buruk (keburukan) yang saling berlawanan. Penyajian visualnya menggunakan pendekatan realisme figuratif

dengan balutan warna polikromatik, agar pesan dan gagasan simbolis mudah tersampaikan. Penulis banyak menyajikan figur mitologi populer dari citra timur dan barat hingga figur imajiner layaknya bahasa simbol dan tanda, untuk mempresentasikan konteks dan konten wacana dalam mewakili fenomena yang eksis dan relevan dari realitas yang ada, khususnya di Indonesia dengan keanekaragaman budaya yang beragam. Lalu, bulatan emas seperti matahari memiliki sifat penetral komposisi (*balancing*) dari beragam visual yang terlihat ramai agar nyaman ketika dipandang secara global dalam jarak pandang yang sedikit menjauh dari lukisan.



Gb. 04. "Lifeness – Cake Of Life (*The Journey of Specta Singularity series*)",

Cat *Matt Watercolor* dan *Gouache* pada kertas Canson Montval 300gsm, 80 cm x 100 cm, 2019

(Dokumentasi: Reza PE Samudra, 2019)

Karya ini adalah suatu hasil dari gambaran refleksi imajinatif penulis atas capaian kehidupan manusia yang mendambakan arti kesempurnaan hidup secara personal maupun kolektif. Bagi penulis, ikon kue ulang tahun dan berbagai ikon pendukung lainnya dapat menjadi suatu hal penting dan sakral dalam mensyukuri hidup yang penuh makna dalam berbagai tahap kehidupan yang dijalani seperti teks yang tertera pada karya yaitu: *Birthness* (Kelahiran), *Hopeness* (Harapan/Cita), *Process* (Proses/Pengolahan), *Grateful* (Bersyukur), dan *Peace* (Damai/Ketentraman). Jadi, semua tahap itu dirangkum oleh penulis layaknya program atau aturan hidup yang disebut dengan “*Lifeness*” bagi orang-orang yang mempunyai ambisi besar yang mulia dalam hidupnya.

Bagi seniman sendiri, kue ulang tahun imajinatif “*Cake of Life*” yang diciptakannya juga mempunyai arti/ makna penting seperti “*bread of life*” yang terinspirasi dari spiritualitas kristiani tentang “roti hidup”. Tidak jauh beda dari makna Roti hidup yang sebenarnya, *Cake of Life* mempunyai makna yaitu jalan menuju kebaikan, keselamatan, dan keabadian. Pada akhirnya, capaian besar tiap manusia dalam hidup yaitu untuk menjalani suatu kehidupan yang seimbang antara kebutuhan dunia dan spiritual demi mencapai kesejahteraan absolut secara cita personal. Jadi, kesejahteraan lahir batin adalah suatu bentuk wujud syukur yang besar manusia kepada Sang Pencipta dan antar manusia lainnya.

Karya ini mengandung unsur surealistik yang memang mengedepankan nuansa absurditas, dengan menampilkan beberapa objek yang bukan pada porsi ukuran perbandingan skala yang relevan seperti objek pesawat satelit dan ikan yang berterbangan. Ini semua dinamakan dengan teknik estetika *juxtaposition* yang juga mewakili isu kompleksitas dunia. Karya ini dilukis dengan menggunakan media cat air dan *gouache* pada kertas seni. Warna yang ditampilkan menggunakan nuansa polikromatik dan dilukis dengan teknik realistik simbolis.

C. KESIMPULAN

Seni pada dasarnya adalah induk dari segala ilmu pengetahuan, salah satu akar pengetahuan dari kolaborasi logika, rasa, dan jiwa manusia yang akhirnya menjadi sebuah produk karya seni yang baik untuk memantik segala pengetahuan yang baru. Kesenian merupakan suatu proses penguasaan dan manajemen diri untuk menciptakan karya secara intelektual dan menggugah spiritual yang berujung melahirkan produk adi luhur dalam menyuguhkan konten dan konteks yang tepat. Setiap manusia layak dan berhak mendapatkan warisan budaya ini karena ilmu pengetahuan sangat penting. Ilmu pengetahuan layaknya edukasi yang baik, dapat mengangkat derajat manusia dari pementasan kebodohan sampai kemiskinan, dari pengembangan mental sampai moral, dan bahkan krisis kemanusiaan sampai lingkungan hidup. Jadi, kesenian juga merupakan salah satu produk kebudayaan terbaik dari peradaban umat manusia dulu hingga kini. Menurut penulis, seni merupakan edukasi dan pada akhirnya ilmu pengetahuan tanpa adanya seni adalah nihil (kurang lengkap).

Seni yang baik merupakan hasil dari cerminan kejujuran dan olah kreativitas tanpa meninggalkan jati diri maupun jiwa penciptanya yang diinfestasikan berupa produk atau karya seni. Oleh sebab itu, karya seni akhirnya menjadi suatu media ungkap sekaligus penyampaian atau komunikasi bagi para seniman yang timbul dari setiap pengalaman batinnya. Dalam mewujudkan hal ini, perlu adanya berbagai aspek penting yaitu “kesadaran kreativitas”, antara lain: suatu pengalaman diri, pemikiran/ intelektualitas, ketajaman perasaan/ kepekaan ruh, kekayaan intuisi, dan bakat personal yang dimiliki oleh setiap manusia atau seniman. Seorang seniman dalam mengeksistensikan diri maupun karya-karyanya memang tidak terlepas dari segala aspek yang melingkupi realitas aktual personal dan faktual kehidupan baik dari pengalaman di lingkungan alam, lingkungan budaya, serta pendidikan yang telah dicapai. Oleh sebab itu, seniman yang kompeten harus mampu menginfestasikan berbagai manifestasi kreatif dari fenomena pengalaman hidup internal dan realitas eksternal dengan mengekspresikan subjektivitasnya pada produk intelektual atau karya seni dengan pondasi pengetahuan dan perspektif personal yang ada pada diri seniman.

Tahap perwujudan immaterial juga masih dalam tataran konsep, namun dalam hal ini lebih dalam ranah pencapaian pengalaman artistika visual yang ingin dicapai atau diwujudkan. Untuk merealisasikan pencapaian visual dalam menerjemahkan isu kompleksitas dunia, penulis menggunakan banyak unsur visual berupa simbol-simbol spiritual, objek-objek imajiner, dan berbagai figur populer dan imajinatif dengan sentuhan *novelty* dari penulis. Semua unsur visual ini dikemas dengan sentuhan hibridasi dari berbagai mazhab modern yang populer, yang oleh penulis atau dalam pewacanaan seni rupa global sering disebut dengan *hybrid pop/ hybrid contemporary*. Mazhab ini adalah bagian dari gelombang baru (*new wave*) dari kebudayaan seni rupa kontemporer.

Kemudian setelah berbagai tahapan konsep, lalu penulis melanjutkan ke tahapan materiil. Tahapan ini berisi perealisasi konsep visual dengan alat dan bahan maupun materiil dan media yang sudah dipilih. Adapun perealisasi konsepnya, penulis menggunakan pewarnaan polikromatik untuk menyelesaikan 23 karya lukisan fisik yang dibagi atas 60% karya lukisan cat minyak dan akrilik di kanvas dan 40% karya lukisan cat air dan poster/ *gouache* di kertas *aquarel*. Penulis merealisasikan gagasan visual dan media yang beragam ini guna mewakili tema dan judul yang diangkat. Menurut seniman, tema wacana kompleksitas harus dikemas seunik dan kreatif mungkin demi penyajian yang baik dan menarik.

Jadi, 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.

Dengan penciptaan seni lukis lewat judul “Hiperealitas Imajinasi dalam Penciptaan Lukisan”, akhirnya, penulis mampu mendobrak gerbang baja dari tradisi yang kaku dan sempit. Penulis mengajak para apresian untuk mampu

memahami hakekat manusia dan dunia secara lebih teliti; kompleks namun mengerucut, mengerucut namun dapat menyelesaikan kompleksitasnya. Inilah yang disebut dengan hiperealitas imajinasi, adalah sesuatu yang melampaui batas antara realitas faktual dan realitas aktual penulis, yaitu kesadaran antara kompleksitas, konektivitas, dan obsesi kehendak. Hiperealitas imajinasi melampaui dunia fantasi yang hanya sebatas hiburan indrawi dan ilusif. Hiperealitas imajinasi dapat memantik ide dan membuka cakrawala baru tentang memahami sesuatu yang belum pernah ditemui atau dilihat sebelumnya.

Bagi penulis, hal terpenting dalam keberhasilan mencipta karya adalah semangat juang, perasaan yang tulus dan jujur dari hati tanpa pengaruh tekanan dan paksaan dari manapun, sadar akan unsur *novelty* dan *educate*, serta prinsip idealis/ orijinalitas dalam berkarya harus diutamakan. Menurut penulis, untuk menjadi seorang seniman kompeten, khususnya dalam era Millennial ini; alangkah baiknya seniman wajib “melek pengetahuan”, punya perspektif luas, terbuka dalam segala hal baru, dan mengikuti perkembangan wacana dunia hari ini. Semua hal ini guna memberikan “asupan ide” yang segar serta “*spirit*” dalam berkarya kepada senimannya sendiri, dan akhirnya karya yang diciptakan turut mengedukasi para apresian serta turut membuka sejarah baru untuk perkembangan wawasan hari ini dan esok.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Burhan, M. Agus. (2008). *Perkembangan Seni Lukis Mooi Indie Sampai Persegi di Batavia, 1900-1942*. Jakarta: Galeri Nasional Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia.
- Feldman, Edmund Burke. (1967). *Art As Image and Idea* (Terjemahan Sp Gustami). New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Hidayat, Medhy Aginta. (2012). *Menggugat Modernisme: Mengenal Rentang Pemikiran Postmodern Jean Baudrillard*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Junaedi, Deni. (2016). *Eстетika: Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*. Yogyakarta: Penerbit ArtCiv.
- Mike, Susanto. (2011). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.
- Nugroho, Sarwo. (2015). *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Sarte, Jean-Paul. (2016). *Psikologi Imajinasi*. Yogyakarta: Penerbit Narasi dan Pustaka Prometheus.
- Sidik, Fajar dan Aming Prayitno. (1981). *Desain Elementer*. Yogyakarta: STSRI "ASRI".
- Sucitra, I Gede Arya. (2013). *Pengetahuan Bahan Lukisan*, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Sudarmaji. (1979). *Dasar-Dasar Kritik Seni Rupa*. Jakarta: Dinas Museum dan Sejarah.
- Suryajaya, Martin. (2016). *Sejarah Eestetika*. Jakarta Barat: Gang Kabel dan Indie Book Corner.
- Tedjoworo, H. (2009). *Imaji dan Imajinasi: Suatu Telaah Filsafat Postmodern*. Yogyakarta: Kanisius.

Kamus:

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

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

Film:

Sutradara Scott Derrickson. (2016). *Doctor Strange*. Marvel Studios.

