

**FANTASI SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



JURNAL

Oleh:

Fajar Amali Muttaqin

NIM 1412491021

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

2021

**FANTASI SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



Oleh:

Fajar Amali Muttaqin

NIM 1412491021

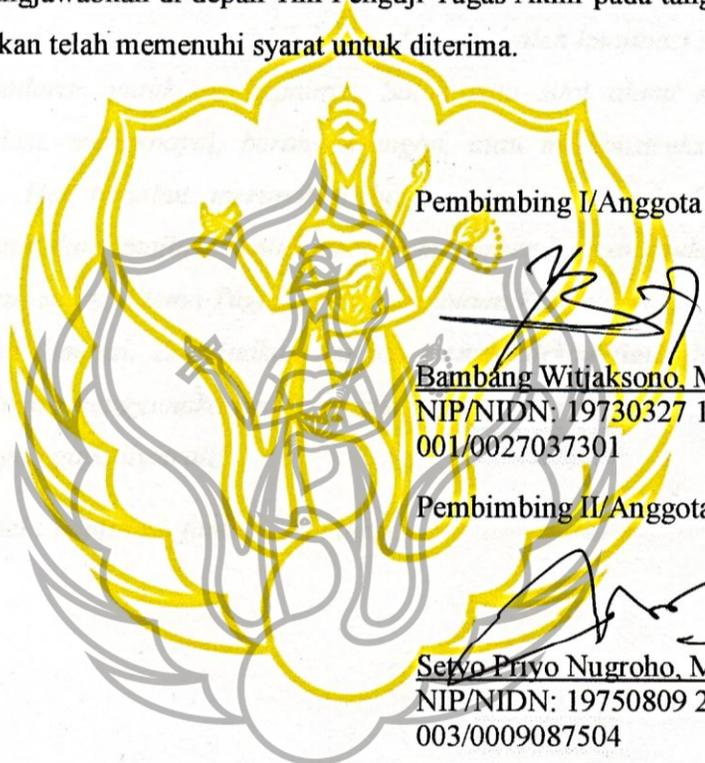
**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

Lembar Pengesahan

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

FANTASI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS diajukan oleh Fajar Amali Muttaqin, NIM: 1412491021, 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 1 Juni 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



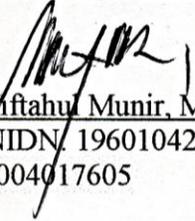
Pembimbing I/Anggota


Bambang Witjaksono, M. Sn.
NIP/NIDN: 19730327 199903 1
001/0027037301

Pembimbing II/Anggota


Setyo Priyo Nugroho, M. Sn.
NIP/NIDN: 19750809 200312 1
003/0009087504

Ketua Jurusan/
Program Studi /Ketua/Anggota


Dr. Miftahul Munir, M. Hum.
NIP/NIDN: 19601042 00912 1
001/0004017605

A. JUDUL: Fantasi Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis

B. Abstrak

ABSTRAK

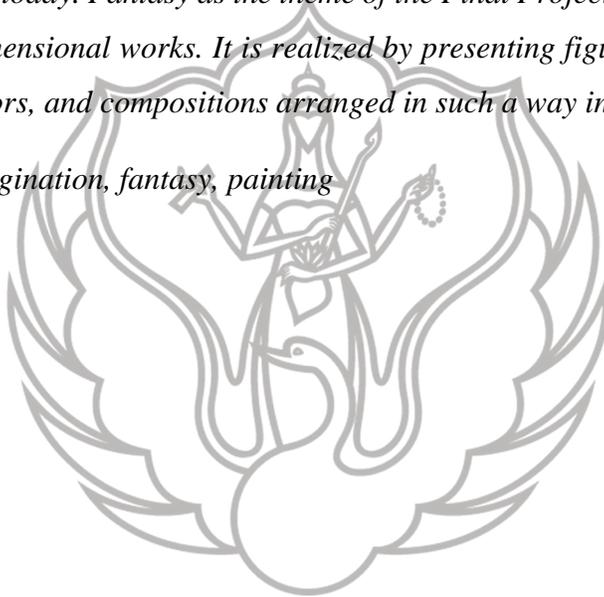
Proses penciptaan karya seni berkaitan dengan imajinasi yang dimiliki oleh perupa. Imajinasi tidak serta-merta hadir begitu saja, melainkan melalui proses yang panjang dan pengalaman empiris dari lingkungan. Hadirnya media populer saat ini menjadi faktor penting yang mendukung lahirnya imajinasi. Bahwasannya dalam penciptaan karya seni tidak hanya dilandasi oleh imajinasi saja, dibutuhkan juga kesadaran untuk mencapainya. Salah satu sifat alami manusia adalah berspekulasi, mengkhayal, berangan-angan, atau merkonstruksi ulang sebuah kejadian. Hal tersebut merupakan bagian dari imajinasi. Fantasi menjadi kesadaran dalam imajinasi untuk memahami perkembangan budaya populer saat ini. Fantasi sebagai tema Tugas Akhir Penciptaan Karya seni lukis menghadirkan karya dua dimensi. Diwujudkan dengan menghadirkan figur-figur cyborg dan robot, dengan menggunakan garis, warna, dan komposisi yang disusun sedemikian rupa dengan gaya ilustratif.

Kata kunci : *imajinasi, fantasi, seni lukis*

ABSTRACT

The process of creating a art work is related to the imagination of the artist. Imagination does not just appear, but through a long process and empirical experience from the environment. The presence of popular media today is an important factor that supports the birth of imagination. That the creation of a work of art is not only based on imagination, awareness is also needed to achieve it. One of human nature is to speculate, fantasize, daydream, or reconstruct an event. It is part of the imagination. Fantasy becomes awareness in the imagination to understand the development of popular culture today. Fantasy as the theme of the Final Project of Creation Paintings present two-dimensional works. It is realized by presenting figures cyborg and robot, using lines, colors, and compositions arranged in such a way in an illustrative style.

Keywords : *imagination, fantasy, painting*



A. Pendahuluan

Pengertian fantasi secara umum ialah khayalan. Fantasi dapat digolongkan sebagai hasil refleksi dari sebuah imajinasi. Pada umumnya imajinasi merupakan proses menghasilkan citra mental dan ide berdasarkan kenyataan maupun pengalaman secara umum. Imajinasi dapat digolongkan sebagai refleksi akal terhadap kreativitas individu dalam menciptakan sesuatu.

Fantasi berasal dari bahasa Yunani yang berarti 'membuat terlihat', adalah genre fiksi yang berkonsentrasi pada elemen imajiner (yang fantastis). Ini bisa berarti sihir, supernatural, dunia alternatif, pahlawan super, monster, peri, makhluk ajaib, atau pahlawan mitologis. Pada dasarnya apa pun yang di luar kenyataan dapat diimajinasikan oleh setiap orang. Dengan fantasi, unsur magis, atau supernatural berfungsi sebagai dasar dari plot, *setting*, penokohan, atau jalan cerita secara umum. Saat ini, fantasi populer di berbagai media; film, televisi, buku komik, permainan, seni, dan sastra, tetapi medium yang paling dominan dan paling berpengaruh adalah sastra.

Fantasi menjadi sangat menarik saat berbicara perkembangan imajinasi dan kreativitas ke dalam ruang dan waktu. Mengaitkan fantasi dengan budaya yang kita miliki menjadi menarik untuk divisualisasikan ke dalam karya seni lukis, seni lukis merupakan Suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dua matra) dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, *shape*, dan sebagainya. (Kartika, 2017:33). Sebagaimana pandangan kita sebagai manusia yang memiliki kebebasan berimajinasi untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan perubahan alam semesta. Realita kehidupan saat ini menjadikan fantasi sebagai gambaran ke depan sebuah budaya. Bagaimana fantasi dapat berkembang lebih maju dengan adanya penelitian mengenai kebudayaan manusia di masa lalu dalam bentuk literasi berupa imajinasi yang abadi.

B. Konsep Penciptaan

Ide adalah dasar pemikiran atau konsep yang merupakan awal dari proses penciptaan karya. Salah satu pemicu lahirnya ide atau konsep didasari oleh faktor eksternal yang merupakan faktor dari luar diri perupa, yaitu adanya pertemuan langsung dengan objek yang menjadi suatu pengalaman empiris perupa melalui pengamatan dan pemahaman yang disadari dari berbagai sumber informasi, seperti majalah, buku (novel atau komik), media sosial, televisi, maupun lingkungan sosial di sekitarnya. Penciptaan karya seni berawal dari proses pengamatan yang timbul menjadi suatu ide atau konsep dasar seorang seniman.

Imajinasi terpaut erat dengan proses kreatif, serta berfungsi untuk menggabungkan serpihan informasi yang didapat dari bagian-bagian indra menjadi suatu gambaran utuh dan lengkap.... (Susanto, 2011:190). Pada dasarnya manusia memiliki kecenderungan untuk menangkap sebuah peristiwa dan mengolahnya menjadi sesuatu dalam mengutarakan ide atau gagasannya. Melalui proses yang panjang manusia berkembang menjadi lebih intuitif dalam berinovasi dan berkreasi. Maka bisa dipahami bahwa imajinasi menjadi konsep landasan paling dasar untuk menciptakan maupun membaca karya seni secara lebih luas.

Jika imajinasi dapat dikatakan bagian dari refleksi akal terhadap kreativitas dan ide, maka dapat dikatakan imajinasi tumbuh bersama dalam wilayah seni. Dapat diklasifikasikan bahwa hubungan antara fantasi dengan seni sangatlah dekat, sehingga menjadi sangat menarik untuk mengembangkan imajinasi pribadi dalam menciptakan karya dua dimensi dengan fantasi sebagai ide dan gagasan.

Pengertian fantasi dalam jurnal *Fantasy-Definition, History, Characteristics and Meaning*; fantasi adalah cerita, film, permainan atau karya seni, yang menggabungkan fenomena supernatural sebagai bagian penting dari isinya, yang dapat mengambil peran yang berbeda, tetapi tanpa itu tidak akan berfungsi (Weinreich, 2011:5). Kisah fantasi yang paling berpengaruh sampai sekarang, tidak diragukan lagi adalah film *Star Wars*, *Harry Potter*, *The Chronicles of Narnia*; contoh lebih lanjut termasuk serial TV *Star Trek*.

Di Indonesia karya fantasi bergenre fiksi ilmiah pertama ditemukan pada karya tulis di tahun 1980-an, dengan novel berjudul *Petualangan Ke Planet Tau Ceti* karya H Zubir Mukti dan *Sabotase Di Bulan* karya Lia Cyntia. Karya fantasi yang pada awalnya adalah karya sastra klasik berupa cerita pendek maupun novel berkembang mengikuti pasar menjadi karya visual *mainstream* berupa komik, film, dan video game. Beberapa contoh komik Jepang dan film Hollywood yang terkenal mengadopsi karya fantasi adalah komik Akira karya dari seniman Katsuhiro Otomo pada tahun 1982, dan karya film produksi Warner Bros yang disutradarai oleh Steven Spielberg dengan judul *Ready Player One* (2018). Dari kedua karya tersebut, dengan secara aktual menggambarkan bagaimana karya fantasi yang pada mulanya berupa karya sastra menjadi bentuk visual naratif

Melalui pengalaman empiris disekitar, penulis menggunakan tema fantasi sebagai ide dan gagasan dalam perwujudan karya seni lukis sebagai bentuk visual naratif. Fantasi yang didapat dari media *mainstream* (novel, komik, film, dan game) menjadi ide atau konsep penulis untuk dapat mengembangkan lokalitas budaya populer di Indonesia.

1. Gagasan Karya

Konsep perwujudan karya seni ini mengadaptasi dari pengalaman dan pemahaman tentang fantasi yang berkembang dalam media *mainstream* (novel, komik, film, maupun video game) dan budaya populer saat ini menumbuhkan keinginan untuk merepresentasikan secara visual melalui media seni lukis.

Karya seni lukis merupakan suatu ungkapan pengalaman estetik yang dituangkan dalam bidang dua dimensi dari gagasan yang telah diproses dan direnungkan oleh seniman. Sebuah karya tercipta dari ide dan konsep melalui pengalaman dalam hidup pribadi senimanya, maka tidak heran dalam kutipan buku *Estetika* menuliskan;

Albert Camus: Seseorang menjadi seniman dalam menciptakan karya seni dengan cara membekukan momen-momen estetik yang terjadi dalam dirinya. Keindahan bukan sekadar dialami, melainkan

dicoba untuk diaktualkan. Dalam menciptakan karya seni, seseorang seniman hendak menghadirkan dunia tidak sebagaimana adanya, tetapi yang dirasakan dan dipahaminya, dunia yang diinginkannya meskipun fenomena itu absurd. (Sachari, 2002:25)

Setidaknya hal inilah yang mendasari setiap karya seni lukis yang dihasilkan, merupakan upaya mewujudkan bentuk figur dan beberapa narasi satire dengan cara ilustratif pada gaya lukisan *pop art*.

2. Konsep Visual

Dalam karya seni lukis ini dilakukan pendestruksian pada bagian-bagiannya dengan goresan-goresan pisau palet dan *marker* dari pengolahan unsur-unsur seni rupa tanpa menghilangkan karakter dan narasi yang disampaikan. goresan plakat menjadi dasaran kemudian diberikan aksentuasi menggunakan *marker* dan diakhiri dengan goresan ekspresif, hal tersebut merupakan perpaduan warna-warna yang ditorehkan pada kanvas dengan menggunakan berbagai alat dan cara penggunaannya yang sedemikian rupa.

Meskipun dalam perwujudan bentuk-bentuk figur yang ditampilkan adalah bentuk-bentuk yang ekspresif, sebenarnya bentuk-bentuk tersebut mengacu pada komponen-komponen seni rupa sesuai komposisi yang ada, seperti figur, benda, alam, huruf, garis, dan warna. Bentuk-bentuk tersebut diubah berdasarkan imajinasi dan pertimbangan estetika sehingga menghasilkan bentuk-bentuk yang sesuai untuk mewakili visual fantasi. Dengan demikian, unsur ekspresif terhadap fantasi ini dapat berdampingan dengan lukisan-lukisan bergaya *pop art* pada umumnya yang menampilkan bentuk nyata dari objek atau tokoh yang dilukiskannya.

C. Proses Penciptaan

Proses perwujudan karya Tugas Akhir ini merupakan sebuah refleksi dari pengalaman empiris penulis yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial serta sumber

informasi dari luar seperti majalah, buku (novel atau komik), media sosial, film, dan video game. Melalui proses tersebut, terjadilah perenungan mendalam mengenai eksistensi masyarakat di sekitar penulis beserta imajinasi tanpa melewati kaidah-kaidah dalam dunia fiksi.

Dari sanalah lahirlah sebuah gagasan mengenai fantasi yang pada mulanya sebuah karya sastra populer menjadi karya seni lukis bertema fantasi yang hadir dari latar belakang penulis sebagai masyarakat Indonesia. Dalam Tugas Akhir ini penulis membagi tahap pembentukan dalam 3 tahap, yaitu tahap Prapenciptaan, Penciptaan dan Pascapenciptaan.

1. Prapenciptaan

Tahap pertama penulis melakukan perenungan setelah itu menyiapkan spanram dan melakukan pemasangan kanvas. Setelah itu melapisi kanvas dengan adonan *gesso* yang telah diadon menggunakan roll, sehingga menimbulkan tekstur nyata yang akan diciptakan sesuai dengan apa yang diinginkan. Proses pencarian gagasan penulis biasanya dengan membaca novel dan komik serta melihat film bergenre fantasi.

2. Penciptaan

Proses pemunculan yaitu meliputi proses seniman dalam berkarya setelah melalui persiapan dan perenungan. Proses pemunculan dilakukan melalui beberapa tahap, proses tersebut meliputi:

- a. Tahap pewarnaan latar belakang
- b. Tahap sketsa
- c. Tahap Pelukisan Objek Utama
- d. Tahap Pendetailan dan penyesuaian objek utama dengan *background*
- e. Tahap Penyelesaian (*Finishing*)

3. Pascapenciptaan

Setelah melalui beberapa proses penciptaan dengan sukacita setelah itu dilakukan perenungan dan pengamatan, karya seni dipamerkan ke ruang publik melalui pameran di galeri, bagaimana karya seni yang diciptakan dapat mewakili dari apa yang terjadi di lingkungan sekitar, melalui sindiran dan kritik terhadap konflik itu sendiri.

D. Deskripsi Karya

1. *Endless Wanderings*

Endless Wanderings, 2021 Akrilik pada kanvas, 110cm x 90cm. Karya yang berjudul *Endless Wanderings* menceritakan sebuah robot terakhir pada masa yang jauh setelah apocalypse. Umat manusia pada masa awal setelah apocalypse yang tersisa dan bertahan hidup berupaya kembali membangun peradapan dengan menciptakan robot pencari sumber daya alam, dengan suku cadang seadanya lahirlah robot dengan nama Peralux sebagai solusi bagi umat manusia.

Karya *Endless Wanderings* menceritakan kisah dari robot terakhir yang masih beroperasi mencari sumber daya alam untuk kelangsungan hidup umat manusia. Robot dengan kode *peralux zero* adalah satu-satunya robot yang bertahan di antara ribuan robot yang dikirim untuk mencari sumber daya alam di bumi. Dari masa awal setelah apocalypse hingga jauh puluhan tahun ke depan, Peralux melakukan pengembaraan tanpa akhir.



Fajar Amali Muttaqin, Endless Wanderings, 2021
Akriik pada kanvas, 110cm x 90cm
(Sumber: Dok. pribadi)

2. *The deep of Heart*

Karya *The deep of Heart* bercerita tentang seorang *cyborg* yang mempertanyakan tentang eksistensi dirinya di antara alam semesta. Berlatar tahun 2120 di mana dunia sedang dilanda krisis jati diri, konflik politik yang terjadi antara manusia dengan manusia sintetis (*cyborg*) menjadi polemik antara ras siapa yang berhak mengatur segala hal yang berhubungan dengan politik dan kepemimpinan sebuah wilayah. Manusia menganggap bahwasanya *cyborg* adalah adalah polusi baru terhadap dunia. Sampah mekanik pada masa itu sudah mencapai puncaknya, yang mana sudah tidak ada tempat lagi untuk membuangnya, hingga akhirnya sampah-sampah tersebut dipakasa didaur ulang menjadi satelit dan dipindahkan ke dalam lingkaran orbit bulan. Hingga akhirnya satelit tersebut menjadi sampah di luar angkasa dan bagian-bagiannya mulai berjatuhan kembali ke bumi.

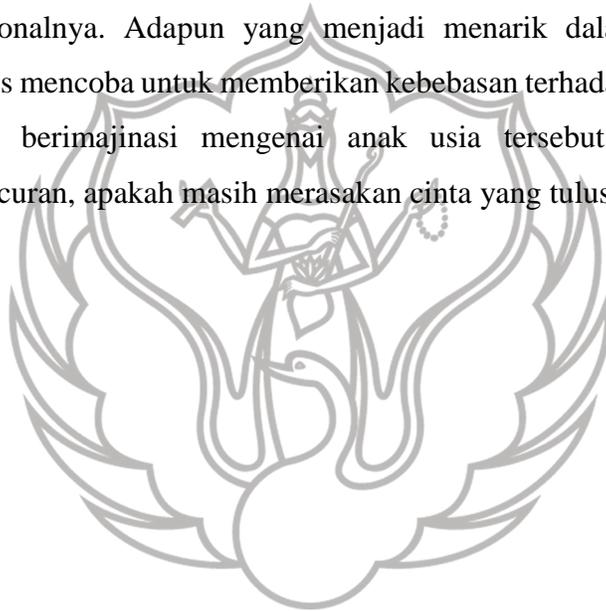
Divisualkan dengan seorang *cyborg* yang duduk di atas balkon sebuah gedung yang sedang melihat bagian-bagian sampah satelit berjatuh setiap saat dari langit. Dapat dilihat bagian dinding dari gedung tersebut masih ada sampah media cetak di masa depan, terlihat ada beberapa poster-poster usang yang tertempel di sisi dinding.



Fajar Amali Muttaqin, *The Deep of Heart*, 2020
Akrilik pada kanvas, 160cm x 160cm.
(Sumber: Dok. pribadi)

3. *Love and Ragnarok*

Love and Ragnarok adalah sebuah karya fiksi yang didasari oleh psikologi anak usia 15-21 tahun. Karya ini masih berlatar belakang pada tahun 2175 yang diprediksi dekat dengan masa *disaster*. Pemilihan figur anak Sekolah Menengah Atas pada karya ini berlandaskan tentang imajinasi penulis tentang melihat kisah cinta anak remaja di masa kehancuran. Pada umumnya anak usia 15-21 tahun lebih emosional dari usia sebelum atau sesudahnya dalam menanggapi sesuatu. Visualisasi pada karya tersebut cukup sederhana dalam merepresentasikan anak dalam mengatur emosionalnya. Adapun yang menjadi menarik dalam karya fantasi ini, penulis mencoba untuk memberikan kebebasan terhadap penikmat karya seni dalam berimajinasi mengenai anak usia tersebut di masa mendekati kehancuran, apakah masih merasakan cinta yang tulus atau tidak.





Fajar Amali Muttaqin, *Love and Ragnarok*, 2021
Akrilik pada kanvas, 70cm x 60cm
(Sumber: Dok.pribadi)

E. Kesimpulan

Karya-karya yang hadir dalam perwujudan ini memiliki narasi dan keunikan masing-masing dalam proses pembentukannya. Beberapa yang dikerjakan mengalami tingkat kesulitannya masing-masing. Ada beberapa faktor yang dirasa sangat sulit untuk dipresentasikan atau dinarasikan menurut kaidah fantasi itu sendiri, adapun faktor tersebut ialah meminimaliskan visual dan menghilangkan beberapa objek dan latar belakang dalam visual. Seperti halnya sepuluh karya yang hanya menampilkan figur minimalis tanpa adanya set *background* menjadi tantangan tersendiri dalam memvisualkan karya ini.

Adapun kendala dan kesulitan lain yang ditemui adalah sulitnya menemukan bahan bacaan dan literasi yang membahas tentang fantasi sebagai Tugas Akhir penciptaan karya seni lukis, kesulitan mencari referensi literasi menjadi kendala penulis dalam hal ini. Keterbatasan akan wacana fantasi menjadi sangat sempit, kurangnya pemahaman terhadap bahasa Inggris juga menjadi faktor penting untuk membaca literasi asing mengenai fantasi, dari kendala dan kesulitan tersebut penulis merasa belum cukup puas dengan pencapaian saat ini, sehingga ke depannya penulis akan lebih giat mencari referensi dan literasi untuk memperkuat ide dan gagasan yang akan divisualkan dalam karya seni lukis maupun karya seni dengan media apapun, serta semoga karya ini mampu menjadi bahasa rupa yang diterima di dalam dunia kesenian khususnya seni lukis.

F. Kepustakaan

- Jurnal

Weinreich, Frank, *Fantasy – Definition, History, Characteristics and Meaning*, University of Aachen, Germany, May 2011

- Buku

Kartika, Dharsono Sony, *Seni Rupa Modern*, Bandung; Rekayasa Sains, 2017.

Sachari, Agus. *Estetika*. Bandung: Penerbit ITB. 2002

Susanto, Mikke. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*.

Yogyakarta: Dicti Art Lab, 2011

