

DETEKTIF BERJUBAH MISTIS: VISUALISASI TIPU DAYA DUKUN LEWAT SENI DIORAMA

Arya Sena Yudha Kencana¹, Iqbal Prabawa Wiguna² dan Ganjar Gumilar³

^{1,2,3}Program Studi Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung 40257

senaarya@student.telkomuniversity.ac.id, iqbalpw@telkomuniversity.ac.id,
ganjargumilar@telkomuniversity.ac.id



Abstrak: Fenomena kepercayaan terhadap kekuatan mistis dan peran dukun sebagai perantara dunia gaib masih kuat dalam masyarakat Indonesia, khususnya di wilayah pedalaman. Artikel ini bertujuan untuk mengkritik praktik tipu daya yang dilakukan oleh dukun dengan memanfaatkan seni diorama sebagai medium ekspresi visual. Karya yang dihasilkan menghadirkan narasi dua sisi: bagian depan menampilkan citra mistis seorang dukun dengan berbagai objek simbolik, sementara bagian belakang mengungkapkan realitas manipulatif di mana informasi diperoleh melalui riset dan teknologi, bukan kekuatan gaib. Pendekatan ini menggabungkan kritik sosial, simbolisme, dan psikologi kolektif melalui figur art toys dan skala miniatur. Dengan mengangkat ironi visual dan memanfaatkan media diorama, karya ini diharapkan dapat membuka ruang refleksi terhadap logika mistika serta menjadi bentuk alternatif penyampaian pesan kritis melalui seni rupa kontemporer.

Kata kunci: art toys, diorama, dukun, kritik sosial, mistisisme

Abstract: Belief in mystical powers and the role of shamans as intermediaries between the physical and spiritual worlds remains prevalent in many parts of Indonesia. This article aims to critique the deceptive practices of shamans by using diorama art as a medium of visual expression. The resulting work presents a dual narrative: the front side displays a mystical portrayal of a shaman surrounded by symbolic objects, while the backside reveals a manipulative reality based on research and technology rather than supernatural powers. This approach combines social criticism, symbolism, and collective psychology through the use of art toys and miniaturized scales. Employing visual irony and the immersive nature of diorama, the work invites reflection on mystical logic in society and offers an alternative means for conveying critical messages in contemporary visual art.

Keywords: art toys, contemporary art, diorama, mysticism, social criticism

PENDAHULUAN

Fenomena kepercayaan terhadap kekuatan mistis dan figur dukun sebagai perantara dunia gaib masih sangat kuat dalam struktur sosial masyarakat Indonesia, khususnya di daerah pedalaman. Dalam konteks budaya lokal, masyarakat sering kali menggantungkan harapan terhadap tokoh spiritual yang diyakini memiliki akses terhadap dunia tak kasatmata. Namun, di era digital ini, praktik perdukunan tidak hanya berlangsung secara tradisional, tetapi juga bertransformasi dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk membangun citra supranatural yang manipulatif.

Seiring dengan kemajuan media sosial dan ketersediaan informasi daring, sebagian oknum dukun kini mengandalkan penelusuran digital terhadap data pribadi korban terutama melalui akun media sosial sebagai bahan untuk menciptakan kesan seolah-olah mereka mengetahui sesuatu yang bersifat metafisis. Kasus seperti yang terjadi di Tasikmalaya pada tahun 2022, di mana seorang dukun berhasil menipu korbannya dengan bermodalkan data daring, mencerminkan pergeseran modus operandi yang signifikan dalam praktik spiritual palsu.

Berbagai teori digunakan untuk mengkaji fenomena ini secara kritis. Tan Malaka (1943), dalam *Madilog*, mengkritik logika mistika yang berkembang di masyarakat sebagai penghambat berpikir ilmiah dan rasional. Ia menyebut bahwa "logika mistika" cenderung membenarkan hal-hal gaib tanpa proses pembuktian yang valid. Teori ini menjadi dasar untuk memahami kecenderungan masyarakat dalam menerima kekuatan supranatural sebagai bagian dari solusi kehidupan.

Lebih lanjut, Nurdin (2015) dalam bukunya *Komunikasi Magis* menyatakan bahwa dukun menjalankan peran sebagai komunikator antara manusia dan roh atau makhluk gaib, namun di banyak kasus modern, peran ini justru digunakan untuk kepentingan manipulatif melalui simbol, ritual, dan mitos yang diproduksi secara sosial. Hal ini sejalan dengan pandangan Jung (1959) mengenai *collective*

unconscious dan arketipe. Jung menyatakan bahwa simbol dan figur spiritual kerap muncul dalam budaya kolektif karena tertanam dalam lapisan bawah sadar manusia.

Stuart Hall (1997), dalam *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, menjelaskan bahwa representasi bukanlah cerminan realitas, melainkan konstruksi makna yang dibentuk oleh sistem sosial dan budaya tertentu. Dalam konteks ini, figur dukun dan artefak mistis dapat dilihat sebagai produk simbolik yang mewakili dominasi sosial dan legitimasi palsu atas pengetahuan. Cassirer (1953), dalam *The Philosophy of Symbolic Forms*, juga menekankan bahwa manusia adalah makhluk simbolik (*animal symbolicum*) yang menyampaikan gagasan melalui symbol dalam seni maupun budaya. Artinya, visualisasi dukun sebagai figur gaib sejatinya adalah bentuk rekayasa simbolis yang dapat dikritik melalui pendekatan visual.

Karya ini menawarkan novelty dengan merepresentasikan figur dukun modern yang memanipulasi informasi digital melalui pendekatan seni rupa kontemporer. Medium yang digunakan adalah diorama, di mana dua sisi narasi dihadirkan secara kontras: sisi depan menggambarkan suasana ritual mistis, sementara sisi belakang memperlihatkan ruang kerja dukun yang penuh teknologi dan referensi literatur. Representasi ini bukan hanya memberikan kritik sosial yang tajam terhadap praktik spiritual manipulatif, tetapi juga membuka ruang eksplorasi seni sebagai media penyampaian pesan kritis.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkritik praktik tipu daya dukun melalui pendekatan seni rupa tiga dimensi, sekaligus menyampaikan kesadaran (*awareness*) kepada masyarakat tentang bentuk manipulasi baru yang dibungkus dalam citra mistik. Selain itu, karya ini bertujuan mengeksplorasi potensi seni diorama sebagai media reflektif yang mampu menghadirkan narasi sosial dalam bentuk visual yang imersif.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam karya ini bersifat kualitatif-kritis dengan metode studi pustaka, observasi visual, eksplorasi bentuk, serta proses artistik melalui media diorama. Penulis menggunakan pendekatan naratif simbolik dalam komposisi visual, serta prinsip perancangan tiga dimensi yang diadaptasi dari teori representasi dan simbolisme. Visualisasi dualitas antara dunia mistik dan dunia nyata menjadi konsep utama, dengan penggunaan figur art toys untuk menciptakan kontras dan ironi.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini menghasilkan sebuah karya seni berbentuk diorama dua sisi berjudul *Detektif Berjubah Mistis*, yang merepresentasikan kritik terhadap praktik manipulasi dalam dunia perdukunan modern. Karya ini dibangun dengan narasi visual yang terstruktur: sisi depan menggambarkan figur dukun dalam suasana ritual mistik, sementara sisi belakang mengungkap fakta bahwa sang dukun mengakses informasi korban melalui perangkat digital, pencarian daring, serta catatan personal.

Diorama ini tidak hanya merepresentasikan fenomena budaya, tetapi juga berfungsi sebagai media kritik sosial melalui strategi visual. Pendekatan dua sisi memungkinkan audiens untuk mengalami kontras antara mitos dan realitas, antara citra spiritual dan praktik manipulatif berbasis teknologi. Dalam konteks ini, diorama berfungsi sebagai bentuk komunikasi visual yang merepresentasikan ide-ide kompleks secara ringkas namun mendalam.

Keunikan karya ini dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah pendekatan *visual duality* yang eksplisit dan simbolik. Sebelumnya, kritik terhadap praktik dukun lebih banyak dilakukan melalui pendekatan jurnalistik, hukum, atau dokumenter. Misalnya, dalam studi yang dilakukan oleh Rahman (2019), penipuan berbasis praktik spiritual dibongkar melalui wawancara dan pelacakan motif

ekonomi. Sementara itu, karya ini menghadirkan narasi serupa melalui seni rupa tiga dimensi yang memiliki kedalaman simbolik dan ruang kontemplatif.

Representasi visual dalam karya ini juga memperkuat teori representasi oleh Hall (1997) yang menyatakan bahwa makna bukanlah pantulan realitas, melainkan hasil konstruksi budaya. Dalam konteks ini, figur dukun dipahami sebagai simbol kuasa yang diciptakan melalui imajinasi sosial. Penggunaan simbol seperti mata ketiga, dupa, susuk, dan atribut ritual lainnya menjadi media representasi dari mitos dan logika mistika. Sementara itu, sisi belakang menampilkan perangkat seperti laptop, catatan korban, dan rekaman layar pencarian internet yang menegaskan bahwa praktik spiritual tersebut hanyalah konstruksi citra.

Jung (1959) menyebut bahwa arketipe spiritual adalah bagian dari ketidaksadaran kolektif yang diwariskan lintas generasi. Karya ini menunjukkan bahwa arketipe tersebut masih hidup dalam budaya visual masyarakat, tetapi dapat ditelanjangi melalui pendekatan dekonstruktif dalam seni. Melalui diorama ini, terjadi pembongkaran terhadap arketipe dukun sebagai sosok sakral menjadi figur manipulatif yang menggunakan teknologi modern.

Cassirer (1953) menyebut manusia sebagai *animal symbolicum*, yakni makhluk yang membangun makna melalui simbol. Dalam karya ini, simbol-simbol tersebut tidak hanya ditampilkan sebagai objek estetik, tetapi juga sebagai sarana penyampaian kritik sosial. Dengan demikian, seni diorama menjadi platform reflektif terhadap realitas sosial yang kompleks.

Visualisasi Karya



Gambar 1 Foto close up figur dukun
sumber : dokumentasi penulis, 2025



Gambar 2 Foto tampak belakang diorama
sumber : dokumentasi penulis, 2025



Gambar 3 Foto tampak depan diorama
sumber : dokumentasi penulis, 2025



Gambar 4 Foto tampak samping
sumber : dokumentasi penulis, 2025

Visualisasi ini menunjukkan penggunaan kontras warna, simbol, dan elemen naratif untuk mempertegas dikotomi antara keyakinan dan manipulasi. Kedua sisi diorama dirancang dalam skala miniatur dengan teknik pewarnaan manual dan komposisi objek tiga dimensi untuk menciptakan atmosfer dramatis dan ironis.

Perbandingan Dengan Karya Sejenis

Karya ini juga memiliki perbedaan pendekatan jika dibandingkan dengan karya sejenis di ranah seni kontemporer yang mengangkat isu kepercayaan. Misalnya, karya *Shaman Simulator* oleh seniman Thailand (Phromphakping, 2020) menggunakan media instalasi video untuk mengungkap absurditas praktik mistik. Sementara itu, karya *Detektif Berjubah Mistis* lebih menekankan pada aspek pengalaman visual langsung melalui miniatur, tekstur nyata, dan interaksi fisik dengan objek. Hal ini menjadikan diorama sebagai alternatif yang efektif untuk menciptakan hubungan emosional dengan audiens.

Originalitas Dan Signifikansi

Keaslian (originalitas) karya ini terletak pada kemampuan memadukan praktik artistik (seni diorama dan art toys) dengan isu sosial yang aktual melalui strategi simbolik yang tajam. Penelitian ini memperkuat posisi seni rupa sebagai alat kritik budaya yang mampu bersaing dengan media verbal dalam menyampaikan pesan etis dan sosial. Keberhasilan karya ini menunjukkan potensi besar seni tiga dimensi sebagai media pembongkaran realitas sosial yang kompleks, ambigu, dan simbolik.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mengungkap praktik manipulatif yang dibungkus dalam mistisisme melalui pendekatan seni diorama. Hasilnya menunjukkan bahwa seni rupa kontemporer dapat menjadi medium kritik sosial yang efektif, terutama ketika menggunakan narasi visual yang kuat dan simbolik. Implikasi karya ini menunjukkan pentingnya berpikir kritis terhadap simbol dan budaya mistik yang masih dipercaya sebagian masyarakat. Keterbatasan karya ini terletak pada skala produksi dan keterbatasan teknis pembuatan figur. Penelitian lanjutan dapat mengembangkan eksplorasi diorama digital atau interaktif untuk memperluas jangkauan kritik sosial melalui media seni.

DAFTAR PUSTAKA

- Gumilar, G. (2022). Bandung dalam Ambangan Setelah Boom 2000an: Pameran Bandung Contemporary (2013). <https://journal.isi.ac.id/index.php/JTKS/article/view/6094>
- Supriadi, R. A., Wiguna, I. P., & Yuningsih, C. R. (2023). Emosi dasar dalam visual seni lukis. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/download/19415/18776>
- Trihanondo, D., Haryotedjo, T., & Wiguna, I. P. (2017, Oktober 28). *Psikologi ruangan pada program studi intermedia dalam mendukung atmosfer akademik*. <https://www.neliti.com/publications/196121/psikologi-ruangan-pada-program-studi-intermedia-dalam-mendukung-atmosfer-akademi>
- Wiguna, I. P. (2019). Art Presentation with Scientific Method, Hybridization in Annuitterra Works. Atlantis Press. <https://www.atlantispress.com/proceedings/bis-hess-19/125939435>

BUKU

- Anderson, R. (1988). *The art of the diorama*. <https://id.z-library.sk/book/2060907/168977/the-art-of-the-diorama.html?dsources=recommend>
- Cassirer, E. (1953). *The philosophy of symbolic forms*. <https://archive.org/details/philosophyofsymb0001cass>
- Certeau, M. D. (1984). *The Practice of Everyday Life, Volume 1*. https://books.google.co.id/books?id=WVn1XMEO168C&hl=id&source=gb_s_navlinks_s
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. <https://archive.org/details/representationcu0000unse/page/n5/mode/2up>
- Jung, C. G. (1980). *Collected Works Of C. G. Jung, V 9; 1 Archetypes And The Collective Unconscious-Carl G. Jung*. <https://archive.org/details/collected-works-of-c.-g.-jung-v-9-1-archetypes-and-the-collective-unconscious-c.-g.-jung>
- Malaka, T. (1943). *Madilog, Materialisme, Dialektika, Logika*. <https://archive.org/details/MADILOG>

- Nurdin, Ali. (2015). KOMUNIKASI MAGIS ; Fenomena Dukun di Pedesaan.
https://books.google.co.id/books?id=RdBiDwAAQBAJ&dq=dukun&lr=&hl=id&source=gbs_navlinks_s
- Strauss, C. L. (1978). Myth and Meaning.
https://ia601501.us.archive.org/31/items/MythAndMeaning/Myth_and_Meaning.pdf
- Turner, V. (1955). The Ritual Process: Structure and Anti-Structure.
https://books.google.co.id/books/about/The_Ritual_Process.html?id=gavwAAAAQBAJ&redir_esc=y
- Weber, M. (1922). The Sociology Of Religion.
<https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.6718/page/n3/mode/2up>

SUMBER LAIN

- Hendrawan Rianto, (2002). Form Follow Myth. Indoartnow Website.
<https://indoartnow.com/artists/hendrawan-riyanto>
- Kong Andri, (2025). Kong Andri Instagram Post. Instagram : @kongandri.
<https://www.instagram.com/p/DHuZC0hyxJk/>
- Wayne Barlowe, (2008). Angel Of The Death. Hellboy Fandom Website.
https://hellboy.fandom.com/wiki/Angel_of_Death