

**REALITAS DAN FIKSI ILMIAH DALAM ACTION PAINTING
JURNAL TUGAS AKHIR
UNIVERSITAS TELKOM**

**REALITY AND SCIENCE FICTION OF ACTION PAINTING
JOURNAL OF FINAL ASSIGNMENT
TELKOM UNIVERSITY**

Febi Ramdhani ¹

Pembimbing I :

Didit Endriawan, S.Sn.,M.Sn ²

Pembimbing II :

Iqbal Prabawa Wiguna,S.Sn.,M.Sn ³

Prodi S1 Seni Rupa Murni, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

katanyasihmahasiswa@telkomuniversity.ac.id ¹

didit@telkomuniversity.ac.id ²

Iqbalpw@telkomuniversity.ac.id ³

Abstrak

Seperti yang diketahui media dapat mencitrakan realitas dan juga fiksi, dua hal yang bertolak belakang, namun saling berkaitan, realitas yang terbatas, apa adanya, dan bahkan dapat disempurnakan dengan adanya teknologi canggih sekarang, yang menjadikannya realitas semu seperti fiksi ilmiah membuat dua hal tersebut menjadi semakin dekat. Superhero menjadi salah satu citraan fiksi ilmiah yang paling populer saat ini, penciptaan nya yang terlihat canggih, super dan sempurna, karna proses teknologi canggih tersebut melalui citraan tanda artifisial yang kuat. Hal ini menjadi suatu fenomena yang menarik, dimana saling tumbuh dalam media dan memungkinkan manusia hidup didua dunia sekaligus.

(kata kunci: Realitas,Fiksi Ilmiah, Superhero,)

Abstract

As is well known, the media can portray reality and fiction, two contradictory things, but express each other, limited are limited, what they are, and can even be enhanced by the presence of sophisticated technology, which makes it as reality as it does here. closer. Superhero is one of the most popular science fiction images today, which is very sophisticated, super and perfect, a very effective process through the discovery of strong artificial signs. The thing that is done is an interesting phenomenon, which grows together in the media and allows humans to live in both worlds at once.

(keywords: Reality, Science Fiction, Superhero,)

1. Pendahuluan

Budaya populer, yang tidak terlepas dari media massa, sebagai alat penyebaran budaya populer itu sendiri. Budaya populer yang penulis maksud adalah kisah – kisah Superhero yang umumnya mengusung genre science fiction atau fiksi ilmiah, yang umumnya diproduksi sebagai film dan komik.

Dan dapat digambarkan pula bagaimana kuatnya pengaruh film- film fiksi ilmiah diproduksi dan dikonsumsi massa, film bertema Superhero menjadi paling mendominasi diantara film – film lainnya yang bergenre sama, yaitu fiksi ilmiah. Dan dapat menjadi alasan mengapa film Superhero menjadi pilihan dalam membongkar kebenaran menurut fiksi ilmiah.

Dalam alur cerita, penokohan, ataupun karakter Superhero pada umumnya mencoba untuk menghadirkan beberapa sosok tokoh super yang memiliki, mental baja, tidak mudah mati dan terluka, mampu memiliki kekuatan supranatural, memiliki harta yang berlimpah, memiliki peralatan super canggih, berparas rupawan, dan terdiri dari beberapa ras manusia, hewan, mutan, tumbuh – tumbuhan, mutan, atau bahkan makhluk asing, dan pada umumnya selalu memperoleh kemenangan dalam akhir ceritanya. Hal ini merupakan bagian citraan visual yang dihasilkan oleh peralatan canggih, yang model nya diambil dalam realitas, dengan dimanipulasikan menjadi fiksi ilmiah.

Oleh karena itu penulis ingin mencoba untuk menghadirkan tanda - tanda menurut fiksi ilmiah dengan yang dihadirkan oleh realitas kita saat. Dengan tujuan mensimulasikan proses awal pembuatan fiksi ilmiah dengan cara realitas, agar dapat memperoleh atau menggali potensi tentang pemaknaan lain dari ketidaksempurnaan dan kesempurnaan dalam dua poros yang saling bertolak belakang, namun saling mempunyai kaitan yang sangat penting tersebut.

Berdasarkan penulisan latar belakang di atas, penulis mencoba untuk menggagas konsep penciptaan, dari merumuskan masalah hingga menjadikannya pada suatu bentuk karya. Fenomena fiksi ilmiah yang penulis coba bawa kedalam gagasan penulis adalah fenomena yang biasanya hadir didalam alur cerita film Superhero yang menjadi referensi fiksi ilmiah penulis.

Fiksi ilmiah yang hadir pada umumnya dihasilkan dari fantasi pengarang yang mencoba menghadirkan tokoh – tokoh atau alur cerita, yang cenderung bersifat sempurna, bijaksana, rupawan, memiliki prinsip kuat memperjuangkan keadilan, kuat tidak tertandingi, hingga alur – alur cerita yang banyak berakhir kemenangan, atau happy ending. Beberapa adegan fantasi, penulis jadikan referensi sebagai hal yang paling berhubungan dengan ide penciptaan penulis.

Dua hal yang bertolak belakang inilah yang penulis coba benturkan, atau mempertemukannya. Pengaruh fiksi ilmiah yang mampu mempengaruhi ide, persepsi, hingga perilaku. Proses penciptaan citraan visual sempurna, canggih, super, melalui peralatan canggih seperti digital editing, komputer, dan lainnya. Yang dimana hal tersebut lahir dari proses yang biasa, dan bertolak belakang setelah proses editing dilakukan. Sehingga seperti memperlihatkan manusia hidup dalam dua hal yang berbeda.

Medium lukis menjadi salah satu medium yang menurut penulis paling mampu membawakan gagasan penciptaan penulis ini, dikarenakan medium lukis adalah medium tertua di seni rupa yang dalam sejarahnya mampu membawakan narasi – narasi tentang realitas dan juga fantasi atau fiksi ilmiah.

Oleh karna itu penulis mencoba untuk membawa ide penulis, dan menggagasnya dengan menggunakan medium lukis untuk menjadi satu kesatuan yang kuat dalam membawakan tema tentang “Realitas dan Fiksi ilmiah dalam “Action Painting”.

Tujuan dan Manfaat Penciptaan karya ini diantara lainnya adalah :

1. Untuk mewujudkan implementasi dengan kreasi visual seni rupa dan elemen artistiknya dengan tema

“Realitas dan Fiksi Ilmiah dalam Action Painting” yang berharap dapat menghadirkan sensasi dan wilayah ekspresi pribadi.

2. Menambah wawasan dan kenyataan dalam proses dan teknik implementasi tema melalui ranah seni rupa

Metode berkarya yang akan dilakukan adalah metode eksperimen kreatif dengan melakukan simulasi dengan mengembangkan wilayah ekspresi pribadi penulis dengan cara action painting, aksi sebagai representatif atau usaha untuk menghadirkan sensasi dari fiksi ilmiah dan realitas, melalui pendekatan tanda – tanda dari referensi yang dimaksudkan.

2. Dasar Teori

Landasan Teori Umum

Fiksi Ilmiah

Dalam teori ini penulis ingin mengemukakan tulisan dari buku Teori Fiksi karya Robert Stanton. Menurut tulisan yang dirangkum Stanton. Fiksi ilmiah adalah suatu bentuk fiksi spekulatif yang membahas tentang pengaruh sains dan teknologi yang diimajinasikan dalam masyarakat dan para individual.

Prosa dalam kesastraan disebut fiksi, teks naratif, atau wacana naratif (dalam pendekatan struktural dan semiotik). Fiksi berarti cerita rekaan atau cerita khayalan.

Kenyataan yang berada dalam dunia fiksi merupakan kenyataan yang sesuai dengan keyakinan pengarang, kenyataan yang telah diyakini kebenarannya sesuai dengan pandangannya terhadap masalah hidup dan kehidupan. Sebenarnya pun apa yang dicitrakan oleh dunia fiksi jauh lebih banyak mengandung kemungkinan daripada apa yang ada di dalam dunia nyata, dalam artian dunia fiksi menjadi jembatan untuk mewujudkan harapan manusia yang belum tercapai.

Wellek dan Warren (1989:278-9) mengemukakan bahwa realitas dalam karya fiksi merupakan ilusi kenyataan dan kesan yang meyakinkan yang ditampilkan, namun tidak selalu merupakan kenyataan sehari-hari.

Simulasi

Yasraf A. Piliang dalam bukunya Semiotika & Hipersemiotika (2012) menuliskan tentang konsep teori simulasi yang diperkenalkan oleh Jean Baudrillard dimana Simulasi digunakan untuk membandingkan sebuah model dengan realitas, pada umumnya didukung oleh teknik komputer. Dalam wacana seni dan kebudayaan massa, istilah simulasi pertama kali diperkenalkan oleh Jean Baudrillard dalam bukunya Simulation dan dikembangkannya lebih jauh dalam In The Shadow of The Silent Majority dan The Ecstasy of Communication.

Simulasi sebagai model produksi penampakan dalam masyarakat konsumen, menurut Baudrillard. Referensi dari hal yang duplikasi didala dunia nyata bukan lagi sekedar realitas, melainkan apa yang tidak nyata – yaitu, fantasi. Oleh karena itu fantasi pun dapat disimulasikan menjadi (seolah – olah) nyata, maka dapat kita pahami bahwa tidak ada lagi perbedaan antara realitas dengan fantasi.

Paul Virilio (1998:82) , bahkan melihat lebih jauh lagi, bahwa taktik tertentu yang dilakukan dalam produksi (terutama di dalam media massa, film, dan video) telah memungkinkan manusia masa kini hidup di dalam dua dunia. Dengan taktik yang cerdas, kini dapat memungkinkan kita membuat yang supernatural, khayali, bahkan hal yang tidak mungkin menjadi ada. Melalui model produksi simulasi, tidak saja dapat dihasilkan objek-objek hiper-real, akan tetapi juga dapat dilakukan proses kompresi, dekonstruksi, dan rekonstruksi ruang, atau perubahan sifat, bentuk hingga citraan yang ditampilkan sudah tidak menggambarkan referensi yang ada dunia nyata. Sehingga memungkinkan manusia mengalami pengalaman ruang yang baru – ruang simulakrum. Contohnya, siapa pun dapat menyaksikan dan mengalami realitas, fantasi, halusinasi, science fiction.

Tanda Artificial

. Tanda artifisial adalah tanda yang direkayasa lewat teknologi maju dan canggih (teknologi digital, computer graphic, simulasi), yang sudah tidak mempunyai referensi lagi pada realitas. Disebut juga sebagai tanda-tanda yang tidak alamiah atau buatan . Tanda-tanda seperti ini sangat menggantungkan dirinya pada kemampuan teknologi mutakhir dalam menciptakan citraan (imagology), yang sama sekali tidak mengacu pada realitas. (Jean Baudrillard/ Yasraf A.Piliang (2012) : 40)

Teori Realitas

Menurut Berger & Luckmann didalam buku Veeger K.J realitas dibangun secara sosial, dapat diartikan bahwa individu – individu yang ada dalam masyarakat tersebutlah yang membangun masyarakat itu sendiri. Berger melihat bahwa manusia adalah pencipta kenyataan realitas paling objektif melalui beberapa momen dialektis:

Eksternalisasi, yaitu usaha untuk mewujudkan ekpresi diri baik melalui mental maupun fisik

Objektifikasi, adalah hasil yang telah dicapai, baik secara mental maupun fisik dari kegiatan eksternalisasi manusia tersebut. Realitas objektif itu berbeda dengan kenyataan subjektif perorangan. Ia menjadi kenyataan empiris yang bisa dialami oleh setiap orang.

Internalisasi, merupakan penyerapan dari tahap – tahap sebelumnya dengan kesadaran penuh, dan menjadikan hal subjektif tersebut menjadi hal yang objektif melalui pengaruh sistem sosial masyarakat.

Superhero

Dalam sub bab ini penulis memaparkan wacana Superhero dalam menjadi bagian dari budaya populer. Menurut Dr. Robin Rosenberg, seorang psikologis yang menjadi salah satu editor buku *What Is A Superhero?* (2013), seorang superhero terdiri dari dua komponen yaitu: (1) Super, bahwa individu yang memiliki kekuatan supranatural secara alamiah, atau melalui campur tangan sains dan teknologi (2) Hero atau pahlawan, yaitu mereka secara konsisten melakukan kebaikan dan memiliki prinsip kuat tentang kebenaran. Dan memegang teguh prinsip tersebut melalui perbuatan baik yang dilakukannya

Film Hollywood terutama dengan produksi marvel menambahkan cara untuk menambak daya tarik produksi dengan menjadikan manusia memiliki kekuatan super. Penciptaan ini dibuat dengan pembentukan postur badan yang ideal, Tubuh ideal tersebut dijadikan sebagai bentuk sasaran utama dalam pembentukan karakter dalam film.

Superhero ini biasanya ditandai dengan seorang yang berintelektual, tampan, memiliki kekuatan super, dan jujur dan membantu masyarakat. Dalam pandangan Marxis klasik menyatakan bahwa institusi-institusi budaya yaitu pendidikan digunakan oleh para kaum elit untuk melegitimasi kekuasaannya (Marxis dalam Burton, 2012: 41).

Landasan Teori Khusus

Action Painting

Didalam tulisan dibuku Harold Rosenberg dan Marika Herskovic. Istilah ini diciptakan oleh kritikus Amerika Harold Rosenberg pada tahun 1952, dalam esainya "The American Action Painters". Menurut Rosenberg, kanvas adalah "arena untuk bertindak". Tindakan dan wadah untuk menciptakan lukisan itu dapat terlihat, dalam action

painting, yang proses merupakan hal yang lebih penting daripada hasil akhir. Rosenberg menciptakan istilah "action painting" pada tahun 1952.

Dengan menggunakan ide-ide Jung dan Freud tentang alam bawah sadar sebagai fondasi yang mendasarinya. Banyak pelukis tertarik pada penelitian Carl Jung tentang gambar dan jenis arketipe, dan menggunakan visi internal mereka sendiri untuk membuat lukisan mereka.

Seiring dengan Jung, Sigmund Freud dan Surealisme juga berpengaruh pada awal lukisan action. Lukisan-lukisan pelukis action tidak dimaksudkan untuk menggambarkan objek per se atau bahkan emosi tertentu. Sebaliknya mereka dimaksudkan untuk menyentuh pengamat jauh di dalam pikiran bawah sadar mereka, bertujuan membangkitkan rasa liar dan mengetuk rasa kolektif dengan bahasa visual. Hal ini dilakukan oleh seniman lukisan "secara tidak sadar," dan secara spontan, menciptakan arena emosi dan aksi mentah yang kuat, pada saat itu.

Action painting jelas dipengaruhi oleh penekanan surealis pada automatisme yang (juga) dipengaruhi oleh psikoanalisis.

Happening Art

Didalam tulisan Michael Kirby, Happening merupakan penampilan yang menggabungkan elemen lukisan, puisi, musik, tari, dan teater dan mementaskannya sebagai live action. Istilah Happening diciptakan oleh seniman Amerika Allan Kaprow pada 1950-an. Sifat Happenings dipengaruhi oleh seniman Futuris Itali

Happenings biasanya terjadi di lingkungan atau instalasi yang dibuat di dalam galeri dan melibatkan cahaya, suara, proyeksi slide dan elemen partisipasi penonton, dan di mana simultanitas dan kebisingan-musik dikembangkan. Mereka berkembang melalui tahun 1960 tetapi memberi jalan untuk seni pertunjukan di mana fokusnya semakin pada tindakan seniman. Aksi yang terlihat natural dan mentah menjadi suatu citraan ekspresi dalam wilayah bahasa visual yang kuat. Dengan merespond objek – objek sekitarnya.

Seniman Pemandang

Andreas Englund

Andreas Englund lahir di Falun pada tahun 1974, Swedia. Berbasis di Stockholm, karya nya yang menceritakan tema kehidupan manusia super, mulai bagaimana hidup manusia super tersebut dari bayi hingga tua, seolah menggambarkan atau membawakan isu tentang sudut pandang lain dari manusia super yang melihat kehidupan dijalani seperti manusia pada biasanya, tak ada penggambaran lebih dari manusia super tersebut, yang seolah – olah kesuperannya telah mereduksi dengan kehidupan manusia pada umumnya. (Andreas Englund)

Englund ingin membuat karya yang mengomunikasikan cerita dengan elemen kunci dari penceritaan. Di situlah konsep super hero 'tidak begitu sempurna' menjadi hidup. Englund berpikir pahlawan supernya seperti kebanyakan orang - tidak lebih baik, tidak lebih buruk - hanya tugasnya adalah menjadi pahlawan besar yang menyelamatkan dunia. Ada drama besar dalam cerita itu. Superhero seharusnya memenuhi harapan semua orang, yang cukup menegangkan, dan Englund pikir banyak yang dapat berhubungan dengan situasi itu. (Andreas Englund)



Flying oleh Andreas Englund (2011)

Cat minyak diatas kanvas, 100x156cm (Sumber: <https://andreasenglund.com/>)

Menangkap kehidupan ‘orang sempurna’ itu membosankan dan dapat diprediksi. Englund suka kekurangan dan kelemahan, Englund menggambarkan pahlawan yang perlahan tapi pasti menghabiskan sisa hidupnya dengan sifat manusia sebagai penghubung antara seniman itu sendiri dan penampil. Bagi Englund setiap orang harus merasakan bagaimana kehidupan dijalani dengan ketidaksempurnaan, meskipun dengan harapan – harapan kesempurnaan yang ada. Dan harus sadar bahwa sulit baginya untuk mewujudkan harapan yang sempurna tersebut. Dapat diartikan pula Englund berfikir bahwa sifat manusia tetap lah lemah dan rapuh. (Andreas Englund).

Ushio Shinohara



Action Painting oleh Ushio Shinohara (2012)

(Sumber: <http://thelittlebellion.com>)

Shinohara (dijuluki "Gyu-chan") lahir di Tokyo pada tahun 1932, meskipun ia telah tinggal di New York sejak tahun 1969. Puncak kariernya, seperti yang ditunjukkan oleh perbandingan Warhol, pada tahun 60-an, dia adalah salah satu seniman neo dada Jepang. (tate)

Awal berkaryanya banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial politik Jepang dan lingkungan sekitarnya, proses kreatif yang penuh semangat, aksi mentah yang kuat, menggambarkan suatu terobosan untuk yang memperlihatkan hal baru dalam proses melukis. (tate)

Boxing Painting adalah salah satu seri karya Shinohara yang terkenal di mana dia mencelupkan sarung tangan tinju ke dalam tinta sumi atau cat akrilik dan meninju kanvas dengan begitu ekspresif atau kertas untuk memercikannya dengan pigmen. (tate)



.Boxing Painting oleh Ushio Shinohara(2009)
(Sumber:<https://www.artbasel.com>)

Lukisan aksi ini terkait erat dengan seniman pelopor yang pada tahun 1960 telah keluar dari seni lukis Art Informel, yang mengarah ke konsep gerakan Anti- Seni di Jepang. Shinohara menciptakan Lukisan Tinju pertamanya pada tahun 1960 di Tokyo. Pada musim semi 1961, fotografer Amerika William Klein mengambil bidikan Shinohara selama pertunjukan Seni Tinju. Gambar ini termasuk dalam photobook Klein "Tokyo" (1964). karya nya menggambarkan semangat ingar - bingar pemberontakan yang ekspresif.(tate)

3. Perancangan dan Proses Pembuatan Karya

Proses Pembuatan

Dalam tahap proses pembuatan, penulis mengembangkan ide yang berawal dari pengalaman pribadi dan keadaan budaya populer saat ini dan ditunjang dengan beberapa literasi serta seniman referensi.

Hingga mengembangkan menjadi suatu konsep dan gagasan, mempelajari hal- hal yang saling berhubungan dengan hal – hal yang turut mendukungnya dalam tema besar “Realitas dan Fiksi Ilmiah dalam Action Painting”.

Penulis memulai dengan sketsa, dan mengimplementasikannya, dan objek – objek yang dibawa dan diadaptasi dari simbol – simbol populer yang ada dalam referensi penulis. Terdapat beberapa objek yang beragam yang akhirnya menjadi suatu bentuk yang saling berkaitan, yang dimana penulis akan merespon dan mengenakan objek – objek tersebut dengan metode action painting.



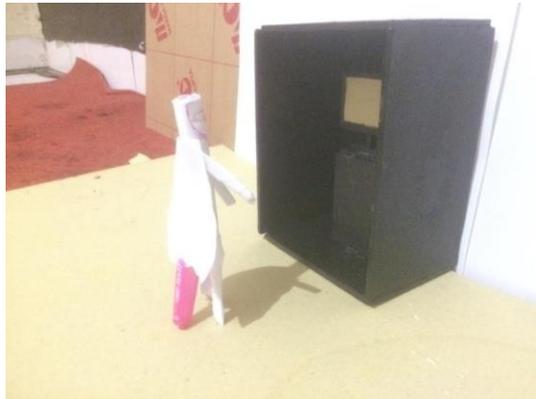
Sketsa kostum rancangan penulis
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2018)

Setelah sketsa disetujui dosen pembimbing, proses implementasi kostum dilakukan, pertimbangan bentuk termasuk pada bagian pemilihan warna dan atribut pendukung yang memang merupakan hasil interpretasi penulis seperti warna utama kostum, topeng, dan jubah., yang terpengaruh oleh karakter – karakter Superhero yang telah populer hingga saat ini.



Hasil Implementasi Kostum rancangan penulis
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2018)

Tahap selanjutnya penulis telah membuat rencana pembuatan bagian partisi yang akan menjadi ruangan untuk TV serta yang akan menjadi media melukis penulis nantinya. Langkah awal dengan membuat maket terlebih dahulu, hingga maket disetujui maka penulis melanjutkan pada proses pengerjaan.



Bentuk Maket (Sumber: Dokumen Pribadi, 2018)

Selanjutnya melakukan proses pembuatan partisi yang merupakan ruangan yang akan menjadi tempat pendisplayan TV serta bagian depan yang dilapisi lembaran akrilik bening -akan menjadi media melukis.



Bentuk Partisi dalam Proses Pengerjaan
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2018)

Bagian selanjutnya masuk dalam proses pembuatan konten video yang akan ditayangkan didalam TV, konten video sendiri yang digunakan sebagai perwakilan dari fiksi ilmiah itu sendiri yang akan dibantu TV sebagai media informasinya.

Konten video merupakan video kompilasi dari potongan – potongan dari beberapa film Superhero populer, dikhususkan pada bagian adegan ketika Superhero mengeluarkan kekuatan supernya.



Potongan konten video dari film Power Rangers (2017)
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2018)

Bagian terakhir adalah, meyatukan semua bagian menjadi suatu karya dengan tempat dan proses yang sama, penulis menggunakan kostum dan akan melakukan proses melukis melalui metode action painting. Penulis jugamelakukan proses eksplorasi gerakan, cara melukis, bentuk karya, dan warna untuk dapat mengembangkan karya penulis, menjadi salah satu proses penting untuk penulis dapat menemukan potensi – potensi lain di dalam proses berkarya penulis. Pemilihan warna merupakan hasil adaptasi dari warna – warna efek visual yang sering dimunculkan dalam aksi – aksi Superhero, terdapat 5 warna yaitu, kuning, merah, hijau, biru, dan jingga.



Proses Eksplorasi Action Painting
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2018)



Proses Eksplorasi Warna untuk Efek Visual
(Sumber : Dokumern Pribadi, 2018)

Bahan dan Alat

Dalam tahap penggunaan bahan dan alat, menulis menggunakan cat akrilik triplek, akrilik bening, kain, TV, wadah cat, serta kayu, sebagai material pokok dalam proses berkarya. Dengan bahan dan alat tersebut penulis berusaha untuk memaksimalkan hasil karya yang telah direncanakan.

Dalam memilih bahan dan alat sendiri, penulis berusaha untuk mempertimbangkan bahan dan alat yang sesuai, dan mampu membantu hasil karya penulis lebih kuat dalam bentuk visual maupun kuat dalam artian nilai esensialnya.



TV & akrilik
(Sumber : Dokumern Pribadi, 2018)

TV dan akrilik merupakan bagian alat untuk penciptaan partisi dan sekat yang sudah direncanakan melalui pembuatan maket sebelumnya.

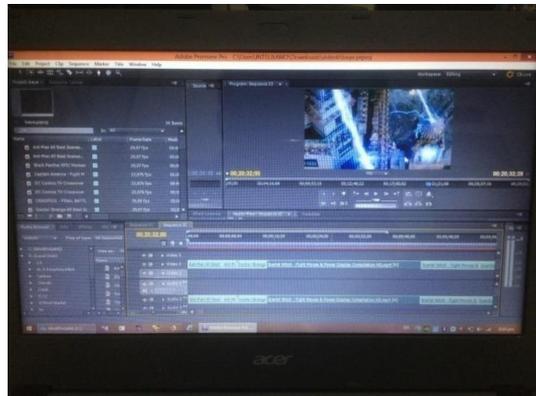


Multiblock, cat, paku, palu
(Sumber : Dokumern Pribadi, 2018)

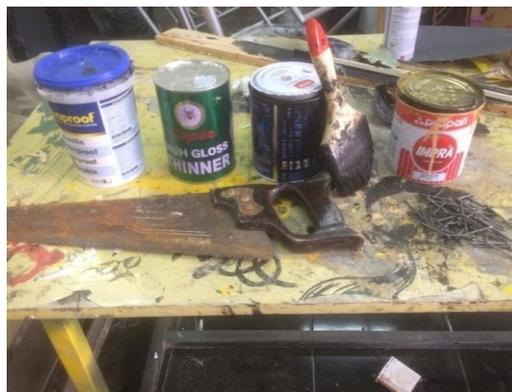
Sebagai alat bantu dan bahan baku pembuatan partisi dari untuk sisi partisi, serta untuk proses pencatan partisi.



Kain untuk Pembuatan Kostum
(Sumber : Dokumern Pribadi, 2018)



Laptop & Software AdobePhotoshop
sebagai alat editing video (Sumber : Dokumern Pribadi, 2018)



Bahan dan Alat untuk Partisi Sebagai Alat Bantu Pembuatan
(Sumber : Dokumern Pribadi, 2018)

Teknik Pembuatan

Dalam teknik pembuatan sendiri, penulis telah mempertimbangkan cara pengerjaan karya yang tidak hanya akan membantu membentuk karya secara optimal namun juga dapat memperkuat atau menambah nilai esensial dari karya penulis tersebut. Disini penulis membagi teknik pembuatan dalam 4 tahap.

Tahap pertama penulis membuat sketsa kostum menggunakan kertas dan pensil warna, yang dimana memudahkan penulis untuk mengeksplor bentuk dan warna yang akan dijadikan kostum asli nantinya. Selanjutnya proses pemilihan bahan kain, penulis menggunakan bahan kain dryfit, dengan warna kuning dan hitam. Tahap pengukuran disesuaikan dengan bentuk badan penulis, hingga selanjutnya penulis menyerahkan kepada ahli konveksi untuk menyelesaikan proses pembuatan kostum, tentunya dengan arahan dan rancangan dari penulis sendiri. Dengan teknis pengerjaan menjahit menggunakan mesin jahit modern.

Atribut pendukung lainnya seperti topeng, sarung tangan, sabuk, kacamata, merupakan perlengkapan yang penulis beli dalam bentuk siap pakai. Hingga kostum telah selesai dijahit, penulis mencoba menggabungkan kostum dengan atribut – atributnya. Dalam hal ini penulis cukup senang, karna mendapatkan pengetahuan baru dan proses penciptaan baru dalam pembuatan kostum Superhero

Tahap kedua penulis telah membuat rencana pembuatan dengan membuat maket terlebih dahulu, mensimulasikan bentuk dan proses berkarya nantinya. Perlengkapan seperti duplex, cat, gunting, dan lem, penulis membentuk dengan skala 1 : 15 , teknik potong dan tempel menjadi teknik utama.



Proses pengerjaan Partisi
(Sumber : Dokumern Pribadi, 2018)

Kemudian proses terakhir semua sisi triplek akan dilapisi cairan untuk menutupi pori – pori kayu kemudian baru diampelas semua sisi menggunakan amplas ukuran 1000, kemudian baru lah di cat menggunakan cat kayu berwarna hitam pada semua sisi partisi. Yang dimana akhirnya bagian dalam ruangan akan ditempati oleh TV yang sudah dipersiapkan, yang sekaligus akan menjadi media melukis penulis dengan metode action painting. Proses pembuatan dikerjakan penulis sendiri dan dengan dibantu beberapa rekan. Teknik pembuatannya sendiri tergolong umum.



(Sumber : Dokumern Pribadi, 2018)

Bagian ketiga yaitu pembuatan konten video, penulis mengambil beberapa potongan – potongan aksi dari film Superhero sendiri melalui internet, hingga kemudian penulis mengedit video menggunakan alat bantu seperti laptop, dan menggunakan software Adobe Premiere, yang membantu penulis untuk merancang konten video.

Teknis nya sendiri termasuk sederhana dengan menggunakan tools cutting, penulis memilih, memotong, dan menggabungkan beberapa potongan – potongan adegan menjadi satu kesatuan yang terangkai dalam total durasi sekitar 10 menit. Tahap ini menjadi tahap dan teknis yang penting bagi penulis untuk mampu lebih banyak mengetahui fakta – fakta dari kebenaran fiksi ilmiah itu sendiri.



.Proses Pengerjaan konten Video
(Sumber : Dokumern Pribadi, 2018)

Tahap keempat atau tahap terakhir, adalah dengan menggabungkan ketiga dari hasil tahap sebelumnya menjadi satu bentuk visual yang diinginkan sesuai perancangan yang telah direncanakan, teknik pendisplay-an menjadi penting, sehubungan penulis akan melakukan action painting, penulis akan menempatkan beberapa wadah yang berisi cat di tiga sisi didepan partisi yang berisi TV yang telah memutar kumpulan – kumpulan aksi Superhero.

Penulis akan berdiri didepan partisi dengan menghadap ke layar TV yang bagian depannya telah ditutupi akrilik bening, yang sekaligus akan menjadi media melukis penulis. Penulis akan menggunakan kostum serta atribut lainnya, dan bersiap untuk merespon dan melakukan proses pembetulan realitas penulis dengan fiksi ilmiah yang ditampilkan TV namun terbatas oleh akrilik, yang merupakan analogi dari ketidakkuasaan, dan ketidakmampuan penulis dalam merubah dan mengontrol dua kebenaran ini, yang dimana mereka terus berkembang, terus berbeda, dan terus mempengaruhi

Penulis membagi durasi, atau alur happening menjadi 3 tahapan alur, yang penulis adaptasi dari teknik alur cerita film – film superhero pada umumnya. Pertama alur pengenalan, alur pengenalan dimulai ketika penulis memakai pakaian Superhero dan atributnyadiluar area partisi dan cat, setelah itu dengan penulis datang menghadap TV yang memunculkan tayangan Superhero. Penulis diam sejenak untuk menonton sebentar.

Maka masuk lah pada tahapan alur kedua yaitu konflik yang didalamnya terdapat dua persoalan yaitu masalah dan ketegangan. Tahapan ini dimulai ketika penulis mulai untuk merespon adegan – adegan yang ada di dalam TV, dengan menirukan gerakan – gerakannya. Efek visual dalam tayangan fiksi ilmiah nya penulis ganti dengan, beberapa warna dari cat akrilik, yang sudah disiapkan disamping dan dibelakang penulis.

Penulis akan menggunakan anggota tubuh terutama tangan dan kaki sebagai alat lukis dan penulis akan mencoba untuk menjangkau adegan – adegan fiksi ilmiah tersebut atau Superhero tersebut, namun upaya penulis dihalangi oleh partisi dan akrilik bening atau transparan yang menjadi bagian dari konsep karya penulis.

Setelah sekian menit melakukan aksi atau pembenturan tadi, barulah masuk pada tahap terakhir yaitu penyelesaian. Waktu perubahan tahap ini dengan tahap sebelumnya ditentukan melalui kesadaran penulis akan ketidakkuasaan dalam menghadapi permasalahan tersebut antara realitas dan fiksi ilmiah.

Demikianlah penjabaran teknis penciptaan penulis dalam upaya menghadirkan karya seni, yang dimana penulis mengusahakan dengan optimal untuk dapat menghasilkan hasil akhir karya yang mampu mengkoneksikan karya secara baik kepada penonton dengan tema karya “Pembenturan Kebenaran Realitas dengan Fiksi Ilmiah”.

Pembahasan Karya

Kostum



.Kostum

(Sumber : Dokumern Pribadi, 2018)

Pada karya ini kostum hadir sebagai sebuah penanda, dari pengaruh yang diterima sebagai penonton, dari film – film fiksi ilmiah terutama yang menjadi pembahasan penulis yaitu Superhero. Kostum merupakan salah satu unsur – unsur dari kebenaran fiksi ilmiah itu sendiri, yang merupakan bagian dari buatan fantasi dari pengarang nya sendiri. Hal ini diproduksi secara massa dan dikonsumsi secara massa pula.

Media menjadi hal penting untuk unsur – unsur kebenaran fiksi ilmiah mempengaruhi masyarakat, yang dapat membentuk ide, persepsi, perilaku, dan kostum ini merupakan wujud implementasi dari pengaruh tersebut. Seperti yang diterangkan oleh Strinarti dalam bukunya “apapun yang- diproduksi oleh media akan diterima sebagai suatu nilai budaya bahkan menjadi kiblat panutan masyarakat”.

Dr.Rosenberg seorang psikologis, menyatakan Superhero biasanya ditandai dengan seseorang yang berintelektual tinggi, rupawan, memiliki kekuatan super, kuat tak tertandingi, mental baja, jujur, bijaksana, berprinsip kuat dalam menegakkan keadilan, dan seolah mereka paling istimewa dari masyarakat lainnya, suatu kategori – kategori yang tergolong sempurna.

Hal tersebut lah yang salah satunya merujuk penulis dan menjadi faktor masyarakat terpengaruhi, apalagi selalu menghadirkan kisah – kisah yang happy ending, kostum, aksi, dan kekuatan super menjadi beberapa hal lainnya yang mempengaruhi.

Namun dengan kehadiran kostum, beberapa sifat – sifat diatas telah bisa diwakilkan olehnya, dikarenakan kostum telah menjadi ikon populer di dalam perkembangan budaya populer saat ini di masyarakat umum.

Dengan mensimulasikan unsur – unsur kebenaran fiksi ilmiah tersebut penulis bertujuan untuk membenturkan kebenaran fiksi ilmiah dengan realitas, yang dimana pengaruh fiksi ilmiah telah berdistraksi pada realitas melalui media untuk dikonsumsi manusia. Penulis berupaya untuk menggali potensi tentang keironian dua hal ini, ketidaksempurnaan dan kesempurnaan.

Warna dari kostum merupakan representasi dari Superhero sebagai salah satu budaya populer, dan menjadikannya mencolok, warna kuning hadir sebagai warna utama, yang dipadukan dengan warna hitam sebagai penegas warna kuning tersebut. Superhero identik dengan topeng, sebagai manipulasi identitasnya., dan penulis menempatkannya sebagai hal yang secara tidak langsung memanipulasi identitas penulis didalam realitas karena telah terpengaruh oleh kebenaran fiksi ilmiah. Jubah hadir sebagai penanda atau representasi dari adanya kekuatan super.

Video



Video dari potongan film Justice League (2017)
(Sumber : Dokumern Pribadi, 2018)

Video yang hadir merupakan hasil dari potongan – potongan adegan Superhero, yang dipilih dari beberapa film Superhero yang memang menggambarkan kebenaran fiksi ilmiah yang sempurna tersebut. Potongan adegan video tersebut merupakan adegan ketika Superhero beraksi menggunakan kekuatan supernya.

Alasan penulis mengambil bagian – bagian adegan tersebut, dikarenakan bagian tersebut adalah salah satu hal yang paling melekat bagi penonton pada umumnya. Dan juga karena hal tersebut kerap disajikan pada bagian klimaks dalam alur cerita film Superhero umumnya.

Bagian – bagian adegan tersebut sekaligus membuat penonton untuk lebih mudah masuk kedalam fantasi yang dihadirkan film tersebut. Dan hal tersebutlah yang memungkinkan penonton terpengaruhi ide, persepsi, dan perilakunya, dan ditunjang dengan hadirnya kuasa media dalam mengembangkan isu kebenaran fiksi ilmiah.

Namun beberapa tahun kebelakangan ini, sejumlah studio film benar – benar terlihat gencar – gencarnya memproduksi serta mempromosikan film – film Superhero secara besar – besaran, menjadi tema film yang paling menonjol, bahkan dalam tahun 2018 ada 10 film bertemakan Superhero yang diproduksi dan dipromosikan besar – besaran, hingga salah satunya mencapai peringkat teratas dalam film terlaris sepanjang masa.

Disinalah penulis melihat fenomena bagaimana suatupersepsi kebenaran fiksi ilmiah secara tidak langsung dikampanyekan, dan perlahan – perlahan semakin hidup didalam realitas manusia, yang dimana secara fakta sifatnya bertolak belakang.

Maka dari itu penulis merasa kurang berkenan dan merasakan peran media pun juga sangat kuat dalam membawa isu fiksi ilmiah terutama Superhero, sebagai suatu keyakinan baru yang perlahan perlahan mulai diterima oleh penontonnya, dan semakin di nikmati, dan semakin mudah mempengaruhi ide, persepsi dan perilaku manusia dalam realitas.

Namun tanpa adanya media mungkin saja fiksi ilmiah tidak akan mempengaruhi manusia. Tetapi dalam era globalisasi saat ini mungkin sulit untuk meredam kuasa media tersebut, dengan semakin adanya usaha – usaha dalam menciptakan hal – hal baru dengan peralatan canggih, mewujudkan yang tidak ada menjadi ada, menginformasikan yang tidak ada menjadi ada.

Media juga mempunyai peran sebagai sumber dari informasi realitas, seperti berita namun juga sekaligus memproduksi informasi fiksi ilmiah seperti film, dan fenomena ini seolah – olah membuat kedua hal yang bertolak belakang ini menjadi melebur dalam kuasa media. Oleh karna itu penulis menghadirkan TV sebagai salah media tersebut.

Partisi / Sekat



Partisi

(Sumber : Dokumern Pribadi, 2018)

Partisi yang penulis hadirkan didalam karya merupakan, representatif dari perlindungan atau hal yang menyekati hubungan fiksi ilmiah dengan realitas, yang sebenarnya sulit untuk bertemu atau sejalan, namun masih dapat mempengaruhi, terlihat dari bagaimana potongan – potongan film ditayangkan masih bisa untuk ditonton.

Terlihat bagian depan dilapisi sekat bening, yang seolah mengartikan dapat terpengarungi namun tak dapat mempengaruhi, karna adanya kuasa media. Dan hal yang saling berkaitan namun kebenaran yang dimunculkan berbeda jauh, hubungan antara fiksi ilmiah yang diciptakan dari tanggapan realitas, yang disempurnakan dengan media dan peralatan canggih, membuat manusia seolah – seolah seperti membuat kehidupan lain dan kenyataan lain sesuai fantasi pencipta.

Oleh karna itu sekat atau partisi hadir sebagai wilayah tersendiri yang berusaha diciptakan manusia sebagai fiksi ilmiah melalui film seperti Superhero. Dan penulis mencoba untuk membenturkan, realitas yang terbatas, tidak sempurna dengan realitas yang telah dimanipulasi dengan peralatan dan media canggih lainnya. Dengan cara mengikuti bentuk – bentuk populer dalam fiksi ilmiah Superhero tersebut, seperti kostum dan aksi – aksi.

Action Painting & Happening Art



Action Painting

(Sumber : Dokumern Teddy Ageng, 2018)

Apa yang penulis coba benturkan tentunya tidak sempurna apa yang ada, di dalam fiksi ilmiah, contohnya seperti, saya tidak memiliki kekuatan super yang sempurna untuk mempertemukan realitas dengan fiksi ilmiah, karena tetaplah sebagai realitas yang tidak sempurna yang chaos.

Maka dari itulah penulis mencoba berusaha menutupi ketidaksempurnaan saya tersebut, dengan menggambar cat sebagai warna – warna dari efek visual yang dikeluarkan Superhero ketika menggunakan kekuatan supernya.

Efek refleksi yang dipantulkan sekat bening yang berbahan akrilik tersebut, merupakan sebuah representatif, yang memperlihatkan diri penulis yang telah terpengaruhi sebelumnya oleh kebenaran fiksi ilmiah itu sendiri. Sebagaimana bayangan penulis seolah – olah turut berada di dalam sekat tersebut bersama video dan media yang dihadirkan sebagai kebenaran fiksi ilmiah. Karna telah terpengaruhi, penulis seolah – olah secara tidak sadar menjadi bagian dari fiksi ilmiah itu sendiri, dengan kostum dan aksi yang dilakukan.

Paul Virilio (1998:82) , bahkan melihat lebih jauh lagi, bahwa taktik tertentu yang dilakukan dalam produksi (terutama di dalam media massa, film, dan video) telah memungkinkan manusia masa kini hidup di dalam dua dunia. Dengan taktik yang cerdas, kini dapat memungkinkan kita membuat yang supernatural, khayali, bahkan hal yang tidak mungkin menjadi ada. Melalui model produksi simulasi, tidak saja dapat dihasilkan objek-objek hiper-real, akan tetapi juga dapat dilakukan proses kompresi, dekonstruksi, dan rekonstruksi ruang, atau perubahan sifat, bentuk hingga citraan yang ditampilkan sudah tidak menggambarkan referensi yang ada dunia nyata. Sehingga memungkinkan manusia mengalami pengalaman ruang yang baru – ruang simulakrum. (Yasraf A. Piliang: 77)

Pemahaman keindahan menurut seniman performance Gunter Bruss yang juga tergabung dalam kelompok seniman Vienna Activism menjadi salah satu pengaruh penting dalam proses berkarya penulis. Bruss adalah seniman kelahiran Austria pada tahun 1942 yang dimana Bruss tumbuh besar di Vienna, yang dimana pada saat itu sedang bergejolaknya perang, dan hal yang paling sering dilihatnya adalah darah, pembunuhan, mayat, kehancuran, kebakaran dan lain – lain, hal ini membuat Bruss tidak setuju dengan pemahaman tentang painting adalah proses melukiskan hal – hal yang indah seperti pemandangan, bunga, dan lainnya.

Bagaimana bisa melukiskan hal yang indah tersebut seperti pemandangan, bunga dan lainnya dalam keadaan perang seperti yang dialaminya. Sehingga Bruss berfikir bahwapainting tidak selalu menggambarkan keindahan, tidak harus memaksa untuk mendatangkan keindahan, jika keindahan itu sendiri sebenarnya tidak ada. Akhirnya Bruss membawa kehancuran dan kekacauan tersebut menjadi pengganti dari keindahan didalam melukisnya.

Dan penulis menanggapi dengan memahami realitas, bahwa manusia itu lemah dan rapuh, yang dimana fiksi ilmiah mampu merubah nya menjadi sempurna, melalui fantasi dan citraan visual yang diciptakan dengan peralatan canggih. Hal ini menjadikan suatu persepsi kebenaran yang bertolak belakang, hal yang ada dalam fiksi ilmiah sangat sulit untuk digambarkan dalam realitas. Namun kedua hal ini sangat berhubungan erat, namun memiliki citraan yang jauh berbeda

Sehingga penulis berusaha untuk mengembangkan karya penulis, dalam membawa kebenaran yang sedang dialami yaitu chaos, rapuh, tak terkendali, tidakberaturan dan mengimplementasikannya dalam action painting, proses yang merupakan cara penulis dalam menyampaikan kebenaran realitas yang dibenturkan dengan fiksi ilmiah yang saling bertolak belakang tadi. Fiksi ilmiah yang memanipulasikan realitas. dan berharap mampu mewujudkan visual yang merupakan kenyataan yang terjadi.

Dibalik proses penciptaan citraan visual fiksi ilmiah sendiri yang sempurna canggih, berawal dari proses realitas yang terlihat jauh berbeda, masih dapat terlihat hal – hal logis yang terjadi, namun dengan proses pengerjaan canggih maka berubah lah hal yang biasa tersebut menjadi luar biasa bahkan terkesan tidak logis, dan tentu super canggih, membuat suatu citraan khayali yang fantastis.

Seperti yang tertulis diatas terbayangkan bagaimana, realitas diproduksi sedemikian rupa canggih

menggunakan media dan peralatan canggih, fenomena ini menjadi suatu hal yang unik bagi penulis, bagaimana manusia hidup dengan realitas saat ini yang tidak terkontrol, tidak sempurna dapat kemudian hidup di dunia yang lain dengan citraan visual yang jauh sempurna dan bertolak belakang. Keterbatasan realitas dengan peralatan canggih fiksi ilmiah dapat membuat manusia seperti hidup dalam dunia dengan metode simulasi, dan cenderung memanipulasikan realitas kehidupannya dengan fiksi ilmiah.

Hal tersebut lah yang ingin penulis lakukan dengan mensimulasikan realitas penulis dan membenturkan dengan realitas yang telah dimanipulasi menjadi fiksi ilmiah. Dengan berharap dapat menghadirkan suatu fenomena yang menggambarkan bahwa simulasi, memampukan manusia melakukan hal yang sama namun dapat bertolak belakang, lebih sempurna, dan berbeda, dengan adanya campur tangan media dan peralatan canggih.

Action painting menjadi cara berkarya paling cocok bagi penulis dalam karya ini, seperti apa yang dikatakan oleh Harold Rosenberg bahwa action painting adalah cara bertindak dalam melukis itu sendiri, dan menjadikan proses melukis menjadi nyawa utama dalam karya itu sendiri. Penulis bertujuan untuk mempraktikkan action painting menjadi sebuah proses yang sekaligus menjadi bagian dari lukisan itu sendiri, hingga dapat memberikan dialek- lebih kepada penonton.

Dan adanya cat akrilik sebagai hal yang mewakili warna – warna efek visual aksi dari Superhero diantaranya warna putih, jingga, abu – abu, merah, kuning, biru, dan hijau. Alasan penulis memilih cat akrilik dikarenakan, sifat cat yang bisa dikondisikan tingkat keenceran dan kekentalannya sesuai kebutuhan efek visual, dan dapat mudah melekat pada objek lain. Dan mampu memberikan kesan yang rumit atau chaos, sebagai penggambaran dari unsur – unsur kebenaran yang dimaksudkan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan dari bab – bab sebelumnya terutama eksplorasi dan yang telah penulis lakukan dalam proses berkarya ini, dapat disimpulkan sesuai hasil akhir yang diperlihatkan dalam karya.

Proses pembenturan yang penulis lakukan dengan action painting dan menirukan aksi – aksi Superhero tersebut dengan menggunakan cat sebagai perumpamaan atau manipulasi dari efek visual kekuatan super, pada akhirnya menggambarkan kenyataan dalam realitas semu yang dimunculkan fiksi ilmiah, tanpa reduksi dengan realitas apa adanya dengan action painting.

Dan aksi – aksi yang dilakukan dalam realitas apa adanya, tersebut cenderung menjadi biasa tidak canggih, tidak meriah dan tidak luar biasa, seperti aksi yang telah bercampur tangan dengan teknologi canggih yang akhirnya menjadi fiksi ilmiah tersebut. Dan dalam karya ini penulis berusaha mempresentasikan wilayah ekspresi pribadi penulis melalui aksi.

Dan sensasi atau pengalaman tersebutlah yang menjadi kesimpulan karya penulis ini, dengan metode simulasi dan menghadirkan ulang bagaimana produksi fiksi ilmiah tersebut dalam sudut pandang realitas yang apa adanya. Dan membawakan kembali kepada penonton dengan tujuan penonton dapat merasakan suatu irisan antara realitas dan fiksi ilmiah tersebut.

Dan merujuk pada pernyataan Paul Virilio bahwa manusia saat ini hidup dalam dua kehidupan fiksi dan realitas. Hingga penulis mencoba untuk menghadirkan sensasi tersebut dalam karya penulis. Dan yang paling bagian terpenting dalam karya ini adalah proses penciptaan nya, bukan hasil akhirnya.

Dalam proses yang cukup panjang dalam penciptaan karya ini penulis tentunya mendapatkan beberapa hal yang penting sebagai saran dalam karya ini. Diantara lainnya :

- Menambah wawasan dengan referensi proses penciptaan realitas menjadi fiksi ilmiah
- Mengekplorasi penciptaan menggunakan metode action painting sebagai proses penciptaan karya
- Memungkinkan manusia untuk terpengaruh ide, persepsi dan perilakunya melalui dua hal yang bertolak belakang namun saling berkaitan dalam proses penciptaannya, seperti realitas dengan fiksi ilmiah melalui informasi media massa yang memang menawarkan dua informasi realitas dan fiksi juga. Oleh karna itu sangat memungkinkan manusia hidup dalam dua dunia tersebut yang penuh dengan chaotic, perkembangan teknologi canggih, dan mengkonsumsi tanda – tanda artifisial, yang diproduksi dalam realitas dan fiksi.

DAFTAR PUSTAKA

Stanton, Robert. 2007. Teori Fiksi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hal 43-44.

Piliang, Yasraf Amir. 2012. Semiotika dan Hipersemiotika: Kode, Gaya & Matinya Makna. Pustaka Matahari. Hal 71-73

Rosenberg, S Robin. 2013. What Is a Superhero?. Oxford University Press, USA. Hal 88-89

Veeger K.J. 1985. Realitas Sosial : Refleksi Filsafat Sosial Atas Hubungan Individu- Masyarakat Dalam Cakrawala Sejarah Sosiologi. Jakarta: Gramedia.

Marika Herskovic 2003, American Abstract Expressionists Artists Choice by Artists. New York School Press,

Rosenberg, Harold The Tradition of the new, 1959, Ayer Co Pub. Hal 47

Michael Kirby, 1965 Happenings: An Illustrated Anthology, New York: E.P. Dutton & Co., Inc

<https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/ey-exhibition-world-goes-pop/artist-biography/ushio-shinohara> (Diunduh: Kamis, 24 Mei 2018, 20:30).

<https://andreasenglund.com/> (Diunduh: Kamis, 24 Mei 2018, 21:30).