

PASCA IMAJINER DALAM RUANG LINGKUP PENCIPTAAN SENI

I Gede Jaya Putra, I Wayan Gede Budayana

Institution of Design and Business Bali, Indonesia

Email: igedejayaputra@gmail.com, budayana.wayan.email@gmail.com

Kata kunci:

Budaya, Pasca Imajiner,
Realitas, Seni Rupa
Kontemporer

ABSTRAK

Artikel ini membahas tentang konsepsi pemikiran antara realitas dan imajiner yang divisualkan melalui karya seni rupa kontemporer. Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan dengan Denpasar, Badung dan Gianyar sebagai lokasi observasi yang pertumbuhannya sudah dikategorikan sebagai kaum urban. Kekaryaannya berfokus pada proses imajinasi dengan mencari makna-makna baru yang dapat dipakai sebagai proses penyadaran terhadap nilai budaya saat ini. Sumber data diperoleh melalui pendekatan kualitatif menggunakan metode deskriptif analisis. Penciptaan menggunakan teori Alma M. Hawkins yaitu eksplorasi, improvisasi, dan forming. Beserta teori Mimesis oleh Plato dan teori Simulacra oleh Baudrillard. Kekaryaannya menunjukkan hasil dari siklus peniruan atas realitas dengan memunculkan kode-kode yang menyiratkan makna baru, merujuk pada pola hidup masyarakat kini yang ambigu, tumpang tindih, absurd serta *complicated*. Begitu pula pada nilai budaya, perubahan signifikan hadir melalui prosesi pernikahan masyarakat postmodern, yang saat ini tidak hanya mempersoalkan spiritualitas/religiulitas melainkan melahirkan satu wacana baru tentang fashion pernikahan.

ABSTRACT

This article discusses the conception of thought between reality and imaginary which is visualized through works of contemporary art. Based on the results of observations in the field with Denpasar, Badung and Gianyar as observation locations whose growth has been categorized as urban. Artwork focuses on the process of imagination by looking for new meanings that can be used as a process of awareness of current cultural values. Source of data obtained through a qualitative approach using descriptive analysis method. Creation uses the theory of Alma M. Hawkins namely exploration, improvisation, and forming. Along with the theory of Mimesis by Plato and the theory of Simulacra by Baudrillard. Craftsmanship shows the result of a cycle of imitation of reality by generating codes that imply new meanings, referring to the lifestyle of today's society which are ambiguous, overlapping, absurd and complicated. Likewise in cultural values, significant changes are present through postmodern society's wedding procession, which is currently not only questioning spirituality/religiousness but has spawned a new discourse on wedding fashion.

Keywords :

Culture, Post-Imagine,
Reality, Contemporary
Art

PENDAHULUAN

Sebuah proses pengembangan diri, di mana ide-ide kreatif timbul karena kebiasaan serta situasi dan kondisi seseorang, di dalam melihat objek disekitar, baik itu berupa keidahan alam, kemacetan lalu lintas, bahkan hal-hal kecil sekalipun layaknya merenung (Zebua, 2016). Kebiasaan dan kondisi tersebut, dapat menciptakan ide brilliant yang tiba-tiba saja muncul tanpa diminta. Namun ide tersebut dapat berbeda antara satu orang dengan orang yang lain, dan diyakini hal itu sebagai inspirasi (Lestari, 2017). Inspirasi dapat hadir tanpa diminta, juga dapat dihadirkan dengan menstimulus keadaan serta kesadaran dalam diri, untuk menggali potensi yang memungkinkan dan mampu menjadi sebuah gagasan (Utami, 2016). Lebih lanjut, proses inspirasi jika dikaitkan dengan penciptaan karya seni, di mana merenung merupakan salah satu bagian dalam menentukan sebuah gagasan dan dapat pula merasuk pada tingkat alam bawah sadar yang bermuara pada sebuah ruang imajiner.

Imajiner yang dipahami sebagai khayalan ataupun angan-angan, dan kerja akal dalam mengembangkan suatu pemikiran yang lebih luas dari apa yang pernah dilihat, didengar, dan dirasakan. Sedangkan Lacan dalam Sarup, menjelaskan tentang struktur imajiner merupakan posisi diri ingin menyatu dengan apa yang ia persepsi sebagai yang lain (Nasution, 2020). Menyimak persepsi Lacan mengenai struktur imajiner, “yang lain” merujuk pada faktor eksternal yang mampu mempengaruhi tingkat kesadaran dan dapat menyatu, sehingga muncul sebuah realitas ideal yang berbeda dengan kenyataan (Raditya, 2014). Realitas ideal, berbeda dengan pemahaman Marx tentang “kesadaran palsu” walaupun keduanya memiliki persamaan menciptakan realitas yang berbeda dengan kenyataan, namun konsep Marx dalam Takwin untuk melahirkan realitas, kesalahan menerima dan mengolah informasi yang berasal dari lingkungan, mengakibatkan kesadaran manusia berbeda dari kenyataannya (Ahmad, 2011).

Realitas, atau apa yang dipersepsi sebagai yang nyata, adalah apa yang mutlak menolak proses simbolisasi. Frederic Jameson mengatakan apa yang dimaksudkan dengan yang nyata dalam pemikiran Lacan: “itu adalah sejarah itu sendiri” (Prasisko, n.d.). Sejarah sejatinya, sebuah tindakan yang telah terdokumentasi dan hingga kini menjadi sebuah pembenaran (Naim, n.d.). Pembenaran tersebut, seolah menjadi realita yang diyakini kebenaran oleh khalayak. Merujuk pada sebuah pembenaran, di mana Plato mengemukakan teori mimesis prihal sesuatu yang imitasi, sebuah tiruan dari realitas dan tiruan tersebut juga menjadi realita dalam salah satu sudut pandang seni (Suwardi, 2020). Dalam teori tersebut, seni memiliki representasi bermacam-macam. Sesuatu di bilang karya seni yang bagus apabila semakin mendekati realita (Tenriawali, 2018). Realita yang seperti apa? Realita yang bisa kita indrai atau kita lihat, kita rasakan dan kita dengar. Sedangkan Baudrillard melihat realita kini sebagai sesuatu yang tidak hanya bisa dimaknai melalui indra semata, tapi lebih jauh melihat sebuah realita dari pengkajian tanda dan kode. Di mana tanda dan kode tersebut, mampu menghadirkan realitas baru, yang disebut simulacra.

Dunia simulasi adalah dunia yang dibentuk oleh berbagai hubungan tanda dan kode secara acak tanpa acuan (referensi) yang jelas (Fitrianti, 2021). Hubungan ini melibatkan tanda real (fakta) yang terbentuk melalui proses reproduksi, serta tanda semu (citra) yang tercipta dari proses reproduksi (R. E. Putra & Sriwulan, 2019). Dalam kebudayaan simulasi, realitas factual dan citraan berjaln dan berbaur atau menumpuk. Pada dunia simulacra atau simulasi ini, kita tidak lagi dapat membedakan secara tegas mana yang asli, yang real, yang palsu, dan yang semu. Kesatuan dari berbagai realitas inilah yang disebut Baudrillard dengan simulacra (Santoso et al., 2019). Simulacra adalah perpaduan antara nilai, fakta, tanda, citra, dan kode. Pada realitas ini kita tidak

lagi menemukan referensi atau representasi kecuali simulacra itu sendiri (Tuela & Susilo, 2017). Dalam dunia dan wacana simulasi, batas antara yang real dengan yang imajiner atau palsu, tiruan tidak hanya berbaur, akan tetapi simulasi atau citraan lebih unggul dan lebih dipercaya dari fakta (Lubis, 2014). Memahami pandangan Baudrillard mengenai simulacra yang mengaburkan batas antara yang real dan imajiner menjadi menarik untuk diulas dan divisualkan ke dalam karya seni. Sekiranya dari dua teori yaitu Mimesis dan Simulacra, coba dibenturkan dalam proses penciptaan seni, yang mana mimesis menekankan tentang tiruan, menggambarkan ulang kenyataan, sedangkan simulacra menekankan pada penggambaran kode-kode yang mampu menafsirkan makna sehingga dapat menghadirkan realitas baru. Dari dua peran teori tersebut, dalam metode penciptaan seni akan dipadukan dengan kehadiran imajiner, yang selalu menjadi salah satu titik tolak berkarya dari masing-masing seniman. Bagaimana teori tersebut mampu memberikan sesuatu terhadap imaji atau justru teori tersebut menjadi penghalang dari lahirnya imaji baru?

METODE

Penciptaan sebuah karya seni diperlukan sebuah proses, secara garis besar proses penciptaan karya seni terdiri dari beberapa tahapan yaitu : Tahap Penjelajahan (eksplorasi), tahap improvisasi, dan tahap pembentukan (forming) sebagaimana yang diuraikan oleh Hawkins terjemahan Hadi dalam Bendi Yudha (2005 : 35) yang menterjemahkan metode tersebut meliputi: eksplorasi, improvisasi, dan forming (G. J. Putra, 2019). Eksplorasi yang dimaksud dalam hal ini adalah sebagai langkah awal dari suatu penciptaan karya seni. Tahap ini termasuk berfikir, berimajinasi, merasakan dan merespon objek yang dijadikan sumber penciptaan. Tahap improvisasi, tahap ini memberikan kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, seleksi dan mencipta dari pada tahap eksplorasi. Karena dalam tahap improvisasi terdapat kebebasan yang baik, sehingga jumlah keterlibatan diri dapat ditingkatkan. Dalam tahap ini memungkinkan untuk melakukan berbagai macam percobaan-percobaan (eksperimen) dengan berbagai seleksi material dan penemuan bentuk-bentuk artistik untuk mencapai integritas dari hasil percobaan yang telah dilakukan. Forming, tahap ini adalah suatu proses perwujudan (eksekusi) dari berbagai percobaan yang telah dilakukan. Kebutuhan membuat komposisi tumbuh dari hasrat manusia untuk memberi bentuk terhadap sesuatu yang telah ditemukan. Tahap ini merupakan proses penyusunan dengan menggabungkan simbol-simbol yang dihasilkan dari berbagai percobaan yang berdasarkan pada pertimbangan harmoni, kerumitan, intensitas, dan lain sebagainya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Penjelajahan (Eksplorasi)

Proses penjelajahan merupakan proses yang paling awal dilakukan untuk membuat sebuah karya seni lukis. Proses ini dilakukan untuk memberi pertimbangan dalam persiapan berkarya. Pertimbangan ini mencakup pengamatan dan penggalan ide atau gagasan tentang tema yang hendak diangkat. Dalam proses ini segala faktor yang mencakup ide penciptaan karya dipikirkan dengan matang, adapun proses penjajagan yang dilakukan sebagai berikut :

- a. Pengamatan objek secara langsung, pada tahap ini melakukan pengamatan objek yang dilakukan secara langsung kelokasi, yang biasanya mengelilingi daerah Denpasar, Badung, Gianyar, Tabanan hingga Negara. Tidak hanya itu proses observasi juga melibatkan proses perenungan diri, seperti menjangkau ranah-ranah memori masa lalu serta mengimajinasikan persoalan masa kini.

Pasca Imajiner Dalam Ruang Lingkup Penciptaan Seni

- b. Pengamatan melalui karya seni, pada proses ini melakukan pengamatan terhadap karya-karya seni, baik itu lukis, patung, video maupun instalasi yang dibuat oleh seniman lainnya, yang dijumpai di museum-museum, ruang publik, galery maupun kampus yang ada di Bali hingga luar negeri. Hal ini dilakukan untuk mencari ide yang dapat mendukung tema garapan, atau sebagai perbandingan karya dengan karya seniman lainnya. Melalui proses ini diharapkan banyak mendapat masukan-masukan berupa ide-ide dan teknik-teknik baru yang berguna dalam proses kreatif.
- c. Pengamatan melalui foto-foto yang terdapat melalui buku-buku, majalah dan katalog pameran, untuk memperkaya imajinasi yang dituangkan dalam ide, yang akhirnya dituangkan ke dalam karya seni.

2. Percobaan (*Eksperimen*)

Percobaan / eksperimen ini adalah suatu tahap di mana mencoba mengolah hasil dari eksplorasi tersebut dan menerjemahkannya ke dalam sketsa di kertas sambil mempertimbangkan jenis element apa yang akan dipakai, serta pengambilan ikon yang tepat guna terwujudnya pesan yang ingin disampaikan di dalam karya seni nanti.

Proses percobaan dilakukan berupa mencoba bereksperimen dengan mencoba berbagai macam alat dan teknik, guna menunjang karya seni yang berkualitas. Sketsa-sketsa yang terpilih tidak mutlak ditransfer langsung untuk diwujudkan ke dalam karya, melainkan melalui pertimbangan-pertimbangan menyangkut ide, estetik, dan artistik, sketsa-sketsa tersebut ditinjau dan diseleksi kembali bahkan adakalanya tidak terpakai sama sekali dan dianggap gagal sebagai suatu rancangan karena tidak sesuai dengan gagasan yang ada.

Langkah berikutnya dari proses rancangan ini juga dilakukan dengan mengkombinasikan sketsa-sketsa yang dipilih atau diseleksi sebelumnya untuk dijadikan rancangan yang nantinya akan dipakai sebagai pedoman dalam merealisasikan suatu gagasan yang ada. Upaya-upaya seperti ini sangat menarik dan perlu dicoba untuk diterapkan sebagai salah satu bagian dari proses eksperimentasi, karena sketsa-sketsa sebelumnya dapat memberikan berbagai alternatif yang dapat memberikan dorongan dan rangsangan imajinatif untuk mendapatkan ide-ide cemerlang dan kreatif. Contoh eksperimen, lihat gambar eksperimen 1 dan 2.



Gambar 1
Eksperimen



Gambar 2
Eksperimen

3. Pembentukan (*Forming*)

Tahap ini adalah tahap pembentukan yang mana dari gagasan awal itu coba diterapkan dan diterjemahkan di dalam sketsa dan kemudian memilih dari sketsa yang terbaik kemudian

Pasca Imajiner Dalam Ruang Lingkup Penciptaan Seni

diwujudkan, namun dalam hal ini kerap kali melakukan perombakan-perombakan demi pencapaian estetik baik itu dari segi warna dan besarnya bidang yang akan dipakai.

Dalam melakukan proses pembentukan hal pertama yang dilakukan adalah mencari objek yang akan dilukis dan direkam melalui alat dokumentasi yaitu kamera, setelah itu objek dicetak sesuai keinginan. Penciptaan tidak menjiplak secara mutlak objek foto tersebut, melainkan mensket terlebih dahulu kedalam media buku gambar hal-hal yang menarik untuk dituangkan ke atas kanvas.

Tahap berikutnya memilih sketsa yang sekiranya cocok untuk dipindahkan ke dalam media kanvas dengan menggunakan *charcoal*, yang biasanya digoreskan secara global dengan penekanan charcoal yang tipis agar mudah dihapus dan tidak merubah warna dasar pada lukisan nantinya, jika mengalami kesalahan saat mensketsa, biasanya menggunakan sapu bulu sebagai penghapus kemudian setelah itu selesai, perlu melihat lebih teliti lagi hal-hal yang sekiranya tidak sesuai dengan keinginan, misalnya pada komposisi, proporsi dengan objek yang dicontoh. Tidak menutup kemungkinan nantinya terjadi *improvisasi* pada sketsa awal atau pun foto-foto yang didapatkan itu dengan apa nantinya yang akan tuangkan di kanvas, karena adanya suatu pertimbangan dalam prinsip-prinsip penyusunan seni lukis dan element-element visual yang ada, namun tanpa mengubah maksud sketsa awal tersebut.

Setelah sekiranya dianggap selesai, maka tahap berikutnya memberikan warna. Pemberian warna dimulai dengan membuat warna gelap yang campurannya antara lain *burnt umber*, *light black*, *vermilion*, *sap green* dan *ultramarine* kemudian dicampur menggunakan palet dan palet nes agar warna yang tercampur menjadi rata. Setelah itu objek utama diwarnai dengan menggunakan cat minyak yang telah dicampur tadi, kemudian memblok-blok bagian paling gelap terlebih dahulu dan ditambahkan warna yang lebih terang hingga paling terang pada akhir tahap pewarnaan dengan menggunakan kuas yang ukurannya relatif lebih besar atau menyesuaikan kebutuhan dengan teknik menggores seperti *drawing*. Pada proses ini berusaha memberikan warna dengan mendekati warna aslinya dan tidak jarang juga menambahkan atau mengurangi warna agar lukisan lebih terkesan harmonis.

Tahap berikutnya adalah tahapan mencari detail lukisan, yang mana proses pengerjaannya lebih berhati-hati dan teliti agar detail lukisan dapat terlihat. Namun tidak jarang juga pada objek utama diberikan kesan lelehan dengan menggunakan *white spirit* setelah lukisan total diwarnai dan ada beberapa bagian yang memang sengaja tidak didetail namun hanya diwakilkan oleh goresan yang lebih impresif.

Tahap berikutnya merupakan tahap terakhir dari proses penciptaan sebelumnya. Evaluasi dilakukan berdasarkan atas rasa estetik dan kemampuan untuk menjadikan ide-ide sebagai tujuan visualnya. Segala unsur dari *subject matter*, komposisi, pusat perhatian, kesatuan serta bentuk-bentuk yang telah dicapai diteliti kembali. Sehingga hasil dari lukisan sesuai dengan harapan. Setelah respon yang dilakukan dapat memuaskan hati, maka terakhir memberikan lapisan perlindungan pada lukisan disertai dengan memberikan nama atau tanda tangan sebagai bentuk pertanggung jawaban terhadap karya yang diciptakan. Terkadang ditambahkan bingkai atau *frame* demi perhitungan keserasian serta tercapainya keharmonisan dalam berkarya, dengan demikian proses berkarya telah selesai.

Dalam penciptaan karya seni lukis ini, menggunakan studio/rumah sendiri sebagai tempat berkarya. Selama proses penciptaan karya lukis banyak sekali mendapat kendala-kendala, baik itu faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal seperti tidak adanya

Pasca Imajiner Dalam Ruang Lingkup Penciptaan Seni

gairah melukis yang disebabkan susahnya mencari objek yang diinginkan, dan faktor eksternal seperti kesibukan dimasyarakat yang tidak bisa dielakkan, namun dibalik kendala-kendala tersebut ada beberapa faktor pendukung yang membuat semangat dalam berkarya.



Gambar 3
proses pembuatan karya



Gambar 4
proses pembuatan karya

4. Wujud Karya



Pengantin Revolusi, 158 x 170 cm, Oil, canvas mounted on block board, 2016

Pembahasan Karya akan menggunakan teori mimesis dari Plato yang menekankan pada struktur peniruan dalam kenyataan. Konsepsi peniruan atas kenyataan ini bermula pada proses kehidupan manusia yang terjalin serta terikat oleh alam dan dapat dikatakan peniruan atas realitas. Peniruan atas realitas merujuk pada proses penggambaran atas aktivitas manusia serta ruang lingkungannya. Banyak seniman yang melukis atas dasar peniruan realitas tersebut. Sebut saja Hendra Gunawan, salah satu tokoh seni lukis Indonesia yang menitik beratkan persoalanhidup manusia sebagai subject matternya. Salah satu karyanya yang paling terkenal adalah Pengantin revolusi. Melihat karya tersebut menginspirasi untuk melakukan peniruan atas karya tersebut, namun yang ditiru bukan secara wujud karya namun sebatas persoalan hidup terkait klasifikasi sosial masyarakat.

Tidak lagi mengenakan busana kuning dan duduk di atas sepeda dengan pangkuan seorang pria, serta diiringi banyak masyarakat dengan suasana yang meriah, namun keadaan pernikahan itu (Pengantin Revolusi karya Hendra Gunawan) menjadi acuan penting dalam lahirnya kekaryaannya yang mengacu pada fenomena ini, yaitu revolusi, perubahan yang terjadi baik direncanakan atau tanpa direncanakan terlebih dahulu dan dapat dijalankan tanpa kekerasan atau melalui kekerasan. Perubahan tersebut dapat berupa penyatuan/artikulasi antara tradisi kerakyatan dan modernisasi industri.

Memahami fenomena di atas, serta memaknai karya Pengantin revolusi Hendra Gunawan, coba dikaji dan ditafsir melalui sebuah karya ciptaan yang juga mengambil judul

Pasca Imajiner Dalam Ruang Lingkup Penciptaan Seni

yang sama yaitu “Pengantin Revolusi”. Dikaji dari aspek ideoplastis, karya terinspirasi dari persoalan kehidupan terutama pada pemahaman tahap pernikahan, di mana dua insan menyatu dalam sebuah ikatan. Pemahaman tersebut membawa pemikiran lebih luas perihal revolusi proses pernikahan (di Bali), saat ini menjadi salah satu ceremony Glamour yang memakan banyak biaya untuk melangsungkannya. Perubahan ceremony tersebut seakan hanya perayaan citra bagi masyarakat Bali kini, untuk memperjuangkan hasrat serta gengsinya dalam tatanan klasifikasi sosial. Prosesi tradisi pernikahan Bali hanya sebagai alurnya saja, terlebih kemasan pernikahannya yang menjadi titik tolak dalam menjalankan prosesi pernikahan kini. Ide karya ini terdapat pada pemahaman revolusi, di mana perubahan terjadi tanpa paksaan sehingga dapat dilihat secara ideal perkembangan budaya Bali telah sampai pada tingkatan hybrid, namun realitas yang terjadi justru mengaburkan pola komunal masyarakat Bali, dan kini di beberapa wilayah mencuat pola individualis.

Dikaji dari aspek fisioplastis, karya ini divisualkan dengan media dua dimensi (Lukisan) menggunakan medium cat minyak pada kanvas, kemudian ditempel pada block board. Karya ini berukuran 158 x 170 cm, dengan objek sepasang pengantin serta dua buah ikan yang mengitarinya. Pengantin tersebut divisualkan dengan manusia berkepala motor dimaksudkan sebagai identitas manusia modern, di mana kemasan lebih penting ketimbang isinya. Dan seperti yang diketahui motor merupakan salah satu teknologi yang paling cepat perkembangannya sehingga tepat dijadikan contoh untuk membahasakan modernitas. Busana kebaya modifikasi di maksudkan sebagai trend modernism yang muncul di atas panggung kebaya tradisional Bali. Terakhir penggambaran ikan yang merupakan sumber inspirasi yang tidak ada habis-habisnya oleh Hendra Gunawan, dan dari ikanlah ia dapat melihat warna alami yang sesungguhnya. Hal tersebut dijadikan acuan kehadiran objek pada karya, karena ikan akan selalu bergerak bahkan melawan arus, ibarat kehidupan di mana kita akan selalu berjuang demi mendapatkan pemahaman yang lebih baik.



Psychedelic # 2, 200 cm x 200 cm, cat minyak di canvas, 2022

Pembahasan Karya yang kedua akan menggunakan teori simulacra, dimana dalam teori ini menekankan pada penggambaran kode-kode yang mampu menafsirkan makna, sehingga dapat menghadirkan realitas baru. Dalam karya lukisan yang berjudul *psychedelic* seri dua ini, visual yang ditampilkan merupakan hasil dari eksplorasi imajinatif terhadap intuisi yang murni, dimana pada proses penciptaan tidak direncanakan sedemikian rupa perkara bentuk, komposisi bentuk, komposisi warna, harmonisasi warna, karakter figur serta alur dari narasi visualnya, melainkan membiarkan figur-figur ini hadir dan memunculkan berbagai karakter. Jika merujuk pada pengertian istilah *psychedelic* sendiri memiliki arti paradigma yang dihasilkan oleh pikiran yang dipengaruhi oleh zat kimia yang memabukkan, yang dapat melemahkan kesadaran sehingga membentuk satu delusi pada pikiran, akan tetapi dalam karya ini istilah *psychedelic* dipinjam sebagai upaya untuk memberikan pemaknaan kepada pikiran yang dibebaskan dari segala macam pengertian ketika terjadi proses penciptaan karya. Pikiran yang tidak dipengaruhi zat kimia yang memabukkan, membiarkan pikiran dan intuisi membangun visual-visual yang anigmatik, janggal dan juga absurd.

Akan tetapi walaupun pada proses berkarya atau pada saat penciptaan berlangsung kecenderungan yang digunakan adalah kepekaan imajinasi dan ketajaman intuisi pada akhirnya setelah karya ini terwujud menjadi satu karya yang bersifat otonom, figur-figur ini bisa terbaca sebagai simbol yang merepresentasikan suatu fenomena, dalam konteks visual karya ini banyak menyajikan bentuk wajah dan juga bentuk mata, persepsi yang bisa ditangkap dari bentuk wajah dan mata ini ketika dikaitkan dengan konteks kehidupan sosial adalah bagaimana kompleksitas atau kerumitan di dalam dinamika kehidupan bermasyarakat hari ini, dimana kemajuan teknologi dan informasi menjadi panglima di dalam kehidupan sosial masyarakat kita saat ini, masyarakat sebagai konsumen utama sedang mengalami eforia derasnya berbagai macam informasi yang didukung oleh kemajuan teknologi, fenomena ini memunculkan chaos, segala

Pasca Imajiner Dalam Ruang Lingkup Penciptaan Seni

bentuk kebiasaan, etika, dan moralitas dibolak-balikkan, semua bentuk ekspresi memiliki kesempatan untuk ditunjukkan, maka ada perubahan nilai pada banyak hal yang sudah menjadi budaya yang selama ini terbukti baik, kenyataan hari ini di dalam masyarakat sesuatu yang sebenarnya sudah pada titik chaos dianggap sebagai budaya baru yang relevan dengan kebutuhan jiwa masyarakatnya dan mewakili semangat zaman yang sekali dianggap maju, yang kemudian dinikmati sebagai satu budaya baru. Chaos atau kekacauan yang terjadi dan diulang setiap hari menjadikan masyarakat terbiasa, baik secara mental maupun fisik. Pikiran dan Tindakan pragmatis menjadi satu nilai yang dianggap sangat efisien, tidak membuang - buang waktu, dan juga Tidak membingungkan, hal-hal yang bersifat filosofis menjadi nilai usang yang harus segera ditinggalkan, masyarakat hidup dalam sirkuit dimana segala hal dipercepat, dipersingkat, dipermudah, dan miskin esensi.

KESIMPULAN

Dari pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa setelah imajinasi, ide dan konsep diwujudkan dalam karya visual maka sesungguhnya interpretasi, persepsi dan paradigma baru akan muncul, di sini pada akhirnya karya seni dapat menjadi satu bentuk ontologi dari berbagai macam nilai yang dibekukan di dalam kepekaan artistik, dimana hal ini yang kemudian menghubungkan pikiran-pikiran manusia yang memiliki berbagai macam latar belakang, pikiran-pikiran ini mengandung kebaruan, solusi, dan juga kesadaran. Penciptaan dan apresiasi terhadap karya seni menjadi tanda bahwa manusia atau masyarakat masih berada pada ruang dan sirkuit ulang-alik nilai, pencarian terus menerus tentang esensi dan pembaruan berbagai artefak sebagai wujud sebuah nilai yang otonom. Imajinasi adalah sebuah keniscayaan yang dimiliki manusia dan pasca imajiner menjadi sebuah kelanjutan dari kesadaran memaksimalkan dan mengharmoniskan antara intuisi dan nalar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. B. (2011). *Marxisme Pendidikan*. Makalah.
- Fitrianti, R. (2021). SIMULACRUM MEDIA DI ERA POSTMODERN: Analisa Semiotika Jean Baudrillard dalam Narasi Iklan Kecantikan Dove Edisi ‘Dove Real Beauty Sketches.’ *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, 1(2), 92–117.
- Lestari, D. E. (2017). Proses kreatif seniman rupa. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi.*, 4(1).
- Lubis, A. Y. (2014). *Postmodernisme: Teori dan Metode*. Jakarta. Rajawali Press.
- Naim, B. (n.d.). *Problematika Klaim Kebenaran Agama: Pencapaian Harmoni Antar Klaim Kebenaran Agama dengan Humanisme dan Pemaknaan Secara Teologis*.
- Nasution, A. A. (2020). BERSEMAYAM DI ANTARA HAL YANG NYATA DAN TIDAK NYATA: KAJIAN PSIKO ANALISIS LACANIAN PADA CERPEN “PENGUBURAN KEMBALI SITARESMI” DAN “BUNGA LILI DI TENDA PENGUNGGSI” KARYA TRIYANTO TRIWIKROMO. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (JBIP)*, 2(1), 22–36.
- Prasisko, Y. G. (n.d.). *DOING AVANT GARDE: KRITIK SASTRA POSTMODERN*.
- Putra, G. J. (2019). SPIRITUALITAS URBAN DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI RUPA KONTEMPOTER. *Jurnal Nawala Visual*, 1(1), 18–28.

Pasca Imajiner Dalam Ruang Lingkup Penciptaan Seni

- Putra, R. E., & Sriwulan, W. (2019). Simulasi Kim dalam Sejarah dan Perkembangannya. *PANTUN: Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 3(2).
- Raditya, A. (2014). *Sosiologi Tubuh*. Kaukaba.
- Santoso, B., Harjono, H., & Rustamaji, M. (2019). Simulakra Teknologi Digital di Era Post Truth dan Pendangkalan Nilai Demokrasi. *PROSIDING SENASPOLHI*, 1(1).
- Suwardi, M. (2020). Sosiologi Sastra. *Staff UNY*.
- Tenriawali, A. Y. (2018). Representasi korban kekerasan dalam teks berita daring tribun timur: analisis wacana kritis [the representation victims of violence in tribun timur online news text: critical discourse analysis]. *Totobuang*, 6(1).
- Tuela, M., & Susilo, D. (2017). Hyperreality: Pemaknaan dalam Penggunaan Game Pokemon Go. *Jurnal Kajian Media*, 1(1).
- Utami, N. W. (2016). *Modul Bahan ajar Cetak Keperawatan: Etika Keperawatan dan Keperawatan Profesional*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Zebua, M. (2016). *Inspirasi pengembangan pariwisata daerah*. Deepublish.