

BAB I

LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

1.1 Sumber Inspirasi, Dorongan Berkarya

Bali sebagai proyeksi imajiner dunia, Bali yang telah lama berhenti menjadi sekadar pulau fisik, tetapi telah menjelma menjadi sebuah konstruksi imajiner global. Dalam benak wisatawan, seniman, dan media internasional, Bali adalah sebuah surga yang distilirisasi terdiri dari ritual magis dan, tari tarian anggun, sawah berundak, dan senyum keramah tamahan yang seolah tak pernah pudar. Citra ini begitu dominan, hingga sering kali menggabungkan realitas sosial-budaya yang lebih kompleks dan dinamis. Berdasarkan hal tersebut realitas Bali tidak lagi sekadar direpresentasikan, tetapi telah bergeser menjadi realitas yang dihasilkan oleh representasi itu sendiri.

Proses transformasi budaya Bali dari yang sakral dan komunalis telah menjadi komoditas pariwisata global dan hal itu tidak lagi menjadi sesuatu yang baru. Namun yang menarik untuk dikaji adalah tahap dimana tanda-tanda budaya seperti canang sari, barong, atau upacara melasti telah terlepas dari akar makna religius dan sosialnya, lalu hidup mandiri dalam sirkulasi ekonomi simbolik. Tanda-tanda itu telah bereproduksi secara massal, bukan sebagai refleksi realitas, tetapi sebagai simulakra yang menciptakan realitasnya sendiri (sebuah Bali yang lebih Bali dari pada Bali yang sesungguhnya).

Merujuk pada kerangka teori (Jean Baudrillard, 2021:119). kondisi ini disebut hipperealitas yaitu suatu ruang di mana dunia simulasi yang sudah kehilangan referensi aslinya, dan malah terasa lebih nyata dan melampaui

kenyataan yang ada sehingga kemudian memunculkan realitas tersendiri karena terasa sangat nyata. Dunia kita saat ini telah dipenuhi dengan simulakra. Simulakra mempengaruhi pikiran kita seolah-olah dunia simulasi yang diangkat oleh media (media massa, media sosial) itu nyata meskipun tanpa menghadirkan realitas aslinya secara esensial. Bali lebih sering dipandang melalui foto-foto yang diambil di pantai, melalui film, atau bentuk dokumentasi lainnya. Bali yang dialami melalui promosi media sosial, umpan instagram, film dokumenter, atau paket tur seperti “kunjungan desa otentik” adalah Bali yang bahkan lebih hiperreal, dan lebih eksotis, jauh dari kehidupan sehari-hari sebenarnya dengan masyarakat yang sebenarnya. Kondisi hippereal ini didorong melalui estetisme total, dimana setiap kondisi diperjelas untuk memuaskan fantasi visual dan spiritual dari konsumen global.

Mengingat di tengah suara bising dari simulakra yang muncul, terdapat tubuh sosial masyarakat Bali, yang hidup, bernapas, dan bekerja dalam keadaan hiperreal. Tubuh sosial ini tidak pasif. Mereka adalah aktor yang bernegosiasi, beradaptasi, dan kadang-kadang, melawan logika hiperreality. Mereka adalah penari yang harus tampil tiga kali sehari untuk para turis, penjual barang spiritual, pemuda yang mengubah tradisi menjadi aset kreatif digital, dan masyarakat adat yang mempertahankan ruang sakral mereka dari penguasaan reel estate komersial. Tubuh sosial Bali terikat dalam paradoks dwi kewajiban. Mereka harus tampil dalam spektakuler budaya, untuk memuaskan harapan para turis.

Tubuh sosial Bali hidup dalam dualitas paradoksal dwi-kewajiban. Di satu sisi, mereka harus berperan dalam pertunjukan budaya untuk memenuhi harapan wisatawan (sebagai bagian dari simulakra), sementara di sisi lain, mereka harus

menjalani kehidupan nyata dengan semua masalahnya seperti tekanan ekonomi, nilai kesenjangan generasi, konflik lahan, dan bahkan krisis ekologi. Ketegangan tubuh sosial Bali ini menciptakan perasaan diaspora internal, fenomena menjadi asing di rumah/tanah sendiri, di mana rumah dan identitas seseorang telah menjadi latar foto orang lain.

Seni lukis dengan kapasitasnya untuk menyaring realitas melalui distorsi bentuk menawarkan alat yang tepat untuk membedah lapisan hiperrealitas ini. Selain itu, seni lukis merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna guna mengungkapkan perasaan, gerak, ilusi, emosi, maupun ilustrasi dari kondisi seseorang (Mikke Susanto, 2018:248). Berbeda dengan foto atau video yang sering terjebak dalam estetika permukaan, lukisan dapat merangkai fragmen-fragmen pengalaman tubuh sosial kedalam komposisi yang reflektif. Melalui pendekatan seni sebagai penelitian, lukisan dapat menjadi metode untuk membaca gejala sosial sekaligus menghasilkan pengetahuan visual baru tentang Bali. Inspirasi artistik ini bersumber dari kontradiksi visual yang terlihat sehari-hari di Bali, salah satunya ritual melasti di pantai yang ramai dengan turis berfoto. Kontradiksi ini bukan sekadar dekorasi, tetapi merupakan gejala visual dari hiperrealitas di mana batas antara yang sakral dan profan dengan otentik dan palsu menjadi kabur bahkan saling menyerap.

Sistem analisa multi-kultural dan perwujudan visual dalam konteks seni rupa kontemporer Indonesia masih memiliki ruang yang cukup untuk berkembang, khususnya dalam bidang seni lukis. Seni lukis yang digunakan sebagai sarana eksplorasi berpikir fenomenologis dan analisis sosial, sehingga karya yang dihasilkan merupakan sebuah dokumen dari perspektif estetika, dan perspektif sosial rupa

sebagai entitas yang hidup, aktif dan merekam suatu peristiwa di ruang sosial ditengah peristiwa hiperrealitas. Problematika yang dihadapi Bali merupakan tantangan global dalam konteks lokal, yaitu dimana globalisasi dan kapitalisme modern, lokalitas dan tradisi, identitas dan positioning sebagai budaya pertunjukan, saling bertentangan. Bali sebagai objek studi untuk menangani persoalan universal yang terkait dengan kodrat manusia di dalam era super modern.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas munculah ide untuk mengekspresikan ke dalam karya seni lukis. Karya lukis yang dihasilkan dalam penciptaan ini tidak dimaksud untuk menggambarkan Bali yang sebenarnya, melainkan mempertanyakan realitas itu sendiri. Upaya dekonstruksi realitas itu sendiri sejalan dengan pandangan Rediasa, dkk. (2021) bahwa karya seni tidak terlahir dari ruang kosong, karya seni adalah pernyataan seniman sebagai akumulasi dari gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran untuk dihadirkan melalui bahasa ungkap visual. Ada banyak hal yang menstimulasi seorang seniman untuk memantik gagasan mereka untuk berkarya. Dalam konteks ini, distorsi digital dan pergeseran nilai sosiokultural Bali menjadi stimulus utama yang memantik gagasan penciptaan. Melalui eksplorasi bentuk, simbol, dan narasi visual, penelitian ini bertujuan untuk membuka celah di balik tirai hiperrealitas dengan menunjukan bahwa dibalik pertunjukan yang mulus terdapat tubuh sosial yang berdenyut, terluka, berjuang, dan tetap manusiawai. Inilah kontribusi utama yang ingin diberikan yakni sebuah pembacaan visual yang memberdayakan terhadap kondisi kebudayaan kita yang semakin tersimulasi. Harapannya dengan ini bisa membantu memperjuangkan lokalitas yang bertemu dengan globalisasi terhadap budaya Bali yang mulai tersimulasi di tengah era kemajuan teknologi. Sebagai wujud nyata dari

upaya pembacaan kritis tersebut, penciptaan karya seni lukis ini difokuskan pada artikulasi visual atas ketegangan antara tubuh sosial Bali dan hiperrealitas. Melalui pendekatan ini, karya tidak hanya diposisikan sebagai media ekspresi estetis, melainkan sebagai instrumen untuk membedah fenomena simulakra dalam kebudayaan Bali kontemporer. Karya seni lukis yang berfungsi sebagai medium pembacaan kritis ini diwujudkan kedalam trilogi karya seni lukis, yang dibagi kedalam tiga ranah diantaranya, ranah kesadaran, divisualkan ke dalam karya *Dialektika Pikiran*, yang berfungsi mengkritisi bagaimana pola pikir remaja dan kesadaran generasi muda Bali kontemporer mulai mengalami pendeformasian akibat gempuran arus informasi serta persepsi semu di dunia digital. Kemudian ranah komunal atau ruang ritual, divisualkan kedalam karya *Fun Run With Ida* yang mengkritisi pergeseran kesucian ruang ritual melasti yang perlahan mengalami komodifikasi dan menjadi sekadar komoditas tontonan atau ajang ruang konten media sosial. Dan ranah identitas, divisualkan kedalam karya *Arus Maya* yang mengkritisi keterasingan identitas penari atau pelaku seni Bali yang secara perlahan terus direproduksi oleh media digital hingga mulai kehilangan kedalaman makna aslinya dan mulai terbagi menjadi data-data digital. Pada akhirnya, serangkaian karya seni lukis yang dihasilkan hadir sebagai representasi wujud akhir dari pembacaan kritis terhadap posisi tubuh sosial di tengah kepungan era simulakra digital. Dengan demikian, penciptaan karya ini diharapkan dapat membuka ruang refleksi kritis bagi masyarakat dalam menyikapi gempuran era simulasi digital, sekaligus menjadi upaya untuk merawat kembali otentisitas nilai-nilai sosiokultural Bali di tengah kepungan era hiperrealitas.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat ditemukan beberapa permasalahan yang timbul. Adapun permasalahan yang ada pada penciptaan ini dapat diidentifikasi sebagai berikut ini:

1. Fenomena sosial-budaya Bali masa kini dapat dipahami sebagai konstruksi hiperrealitas, dan di mana posisi tubuh sosial masyarakat dalam konstruksi tersebut.
2. Ketegangan antara tubuh sosial dan hiperrealitas dapat diterjemahkan menjadi konsep dan visual, pada proses penciptaan karya seni lukis.
3. Karya seni lukis yang dihasilkan dapat berfungsi sebagai medium pembacaan kritis terhadap simulakra dalam kebudayaan Bali kontemporer.
4. Wujud akhir dari serangkaian karya seni lukis yang merepresentasikan hasil pembacaan kritis terhadap ketegangan antara tubuh sosial Bali dan simulakra.
5. Teknologi digital berperan dalam memperkuat hiperrealitas kehidupan sehari-hari masyarakat Bali.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dikarenakan keterbatasan waktu serta tenaga sehingga perlunya membatasi masalah, menjadi sebagai berikut:

1. Ketegangan antara tubuh sosial dan hiperrealitas dapat diterjemahkan menjadi konsep dan visual, pada proses penciptaan karya seni lukis.
2. Karya seni lukis yang dihasilkan dapat berfungsi sebagai medium pembacaan kritis terhadap simulakra dalam kebudayaan Bali kontemporer.

3. Wujud akhir dari serangkaian karya seni lukis yang merepresentasikan hasil pembacaan kritis terhadap ketegangan antara tubuh sosial Bali dan simulakra.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat ditemukan beberapa rumusan masalah. Adapun rumusan masalahnya yaitu sebagai berikut ini:

1. Bagaimana ketegangan antara tubuh sosial dan hiperrealitas dapat diterjemahkan menjadi konsep dan visual, pada proses penciptaan karya seni lukis?
2. Bagaimana karya seni lukis yang dihasilkan dapat berfungsi sebagai medium pembacaan kritis terhadap simulakra dalam kebudayaan Bali kontemporer?
3. Bagaimana wujud akhir dari serangkaian karya seni lukis yang merepresentasikan hasil pembacaan kritis terhadap ketegangan antara tubuh sosial Bali dan simulakra?

1.5 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka tujuan yang ingin dicapai yaitu sebagai berikut.

1. Untuk menjelaskan proses transformasi ketegangan antara tubuh sosial masyarakat Bali dan hiperrealitas ke dalam konsep dan visual pada penciptaan karya seni lukis.

2. Untuk mendeskripsikan karya seni lukis yang dihasilkan dapat berfungsi sebagai medium pembacaan kritis terhadap simulakra dalam kebudayaan Bali kontemporer.
3. Untuk menghasilkan dan mendeskripsikan wujud akhir dari serangkaian karya seni lukis yang merepresentasikan hasil pembacaan kritis terhadap ketegangan antara tubuh sosial Bali dan simulakra.

1.6 Manfaat

Adapun manfaat dari penciptaan ini terbagi menjadi dua sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Secara Teoritis

Besar harapan agar hasil dari penciptaan ini bisa dijadikan referensi, memperkaya bahan ajar perkuliahan, pengetahuan tambahan tentang dunia kesenirupaan, dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kegunaan serta kondisi kebudayaan kita yang semakin tersimulasi ditengah perkembangan teknologi. Harapannya dengan ini bisa membantu memperjuangkan lokalitas yang bertemu dengan globalisasi terhadap budaya Bali yang mulai tersimulasi di tengah era kemajuan teknologi ini.

1.6.2 Manfaat Secara Praktis

Manfaat secara praktis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat bagi lembaga

Lembaga yang dimaksud adalah Universitas Pendidikan Ganesha, diharapkan agar hasil penciptaan ini bisa digunakan sebagai bahan

perbandingan penciptaan karya dan sebagai referensi untuk memperkaya materi perkuliahan.

2. Manfaat bagi masyarakat

Manfaat bagi masyarakat agar penciptaan ini bisa dijadikan sebagai sumber inspirasi, informasi, dan sumber pengetahuan tentang dunia seni rupa, khususnya seni lukis. Besar harapan agar karya ini bisa menjadi refleksi masyarakat yang bergelut di dalam dunia seni lukis agar dapat mengetahui kondisi kebudayaan kita yang semakin tersimulasi.

3. Manfaat bagi penulis

Manfaat bagi penulis yang dalam hal ini masih berstatus mahasiswa, sebagai sarana pembelajaran yang akan meneliti tentang topik serupa dapat menjadikan penciptaan ini sebagai referensi, sarana dan bahan pertimbangan ketika melakukan penelitian.

