

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

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 bertemakan *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.

## 1.2 Gagasan Penciptaan

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. Pagaruh 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. Dan juga karna medium lukis yang telah leluasa digunakan untuk menggambarkan keadaan sempurna beserta keadaan yang *chaotic*. 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*”.

### **1.3 Tujuan dan Manfaat Penciptaan**

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

### **1.4 Metode Penciptaan**

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.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan pokok pokok persoalan dasar yang terdiri dari Latar Belakang Penciptaan, Ide/Gagasan Penciptaan, Tujuan dan Manfaat Penciptaan, Metode Penciptaan, Sistematika Penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas akan teori – teori yang berhubungan dalam melakukan kajian untuk penulisan dan pengkaryaan terdiri dari (Teori Fiksi : Robert Stanton (Teori Simulasi / Baudrillard,; Semiotika dan Hipersemiotika ; Yasraf A. Piliang /2012), Rosenberg, S Robin. 2013. *What Is a Superhero?*(Teori Realitas), Veeger K.J.1985. *Realitas Sosial*, 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).

### **BAB III DESKRIPSI KARYA& PEMBAHASAN KARYA**

Bab ini menjelaskan gambaran visual karya yang merepresentasi apa yang menjadi sebuah gagasan penciptaan karya.

### **BAB IV KESIMPULAN & SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran sebagai bentuk kesadaran penulis akan pengkaryaan yang di buat nya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

