

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fantasi adalah hal yang berhubungan dengan khayalan atau dengan sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja. Kata lain untuk fantasi adalah imajinasi. Fantasi bisa juga merupakan sebuah genre, yang menggunakan bentuk sihir dan supranatural sebagai salah satu elemen plot, tema dan seting dalam sebuah film.

Berawal dari sifat penulis yang mempunyai kebiasaan suka menyendiri, yang pada akhirnya kebiasaan itu dapat membawa penulis untuk berimajinasi sesukanya. Terlebih lagi sejak kecil penulis kebanyakan bergaul dengan teman-teman wanitanya dibandingkan dengan teman-teman pria, karena faktor lingkungan juga yang menunjang hal itu bisa terjadi.

Bagi penulis bermain dengan teman wanita, ada nilai tambahan tersendiri yang dapat membuat penulis merasa bahagia, seperti bermain masak-masakan, barbie-barbiean hingga mandi bersama “saat kecil”. Tetapi seiring berjalannya waktu hingga penulis mulai dewasa, penulis sudah mengalami atau merasakan perubahan pergaulan antara pria dan wanita. Kebiasaan bergaul dengan teman wanita itu sendiri sudah mulai berkurang, bahkan bisa dianggap sudah tidak pernah lagi.

Perubahan pergaulan tersebutlah yang membuat penulis seringkali berimajinasi atau berfantasi seksual disaat sedang menyendiri untuk melampiaskan hasrat yang terpendam seperti melakukan masturbasi, dan ditambah lagi dengan perkembangan teknologi pada saat ini.

Dengan zaman serba instan ini semua orang dapat mengakses informasi secara cepat dan mudah, bahkan dapat mempermudah seseorang untuk memikirkan fantasi seksual melalui beberapa kecanggihan teknologi media massa hanya untuk memuaskan hasrat-hasrat tertentu. Namun ketika hasrat seksualitasnya sudah mencapai puncak kepuasan, penulis selalu saja merasakan penyesalan akan tindakan tersebut, karena penulis menyadari penuh apa yang dilakukan tersebut salah menurut kesehatan dan agama.

Tidak dapat dipungkiri bahwa sebenarnya kita telah hidup dimana simulasi merajalela, simulasi sebagai model produksi penampakan dalam masyarakat consumer. Serta perkembangan media masa saat ini yang merupakan kebutuhan, dalam mendukung berbagai aktifitas masyarakat urban, dalam era global saat ini teknologi yang berkembang kian memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi secara cepat dan mengikuti perkembangan zaman.

1.2 Gagasan Penciptaan

Ada persamaan dan ada juga perbedaan ketika kita membahas dunia fantasi, setiap orang mempunyai daya tingkat imajinasi tersendiri seperti cara, proses, tujuan serta dampak yang berbeda ketika kita berfantasi, terlebih lagi disaat kita berfantasi seksual yang sudah jelas beririsan dengan hasrat walaupun sama-sama ingin menuju tingkat kepuasan. Tujuan kepuasan secara tidak langsung bergesekan kepada hasrat, contoh seperti seorang stunt-master bahwasanya dia tahu secara logika bahwa melakukan adegan stunt itu berbahaya dan bisa merenggut nyawanya, tetapi hasratnya lebih besar dari pada rasa takutnya sehingga dia melakukannya dan berhasil juga.

Begitu juga dengan penulis, masa lalu bagi sebagian orang menyimpan kenangan yang diingat sepanjang masa, salah satunya seperti ingatan kita akan masa kecil. Pengalaman dikelilingi oleh berbagai dunia *fantasy*, tontonan kartun, bermain di hamparan tanaman luas bersama rekan sepermainan, hingga gelak tawa lepas tanpa

memikirkan berlebih beban hidup, ternyata menjadi acuan bagi penulis dalam berkarya.

Dengan adanya pembahasan mengenai dunia fantasi ini, penulis tertarik untuk menciptakan sebuah karya lukis yang membahas persoalan fantasi seksual di dalam ranah Seni Rupa dengan sedikit meminjam unsur futuristic di dalamnya.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penciptaan

- Untuk mengekspresikan dunia fantasi seksual penulis lewat karya lukisnya.
- Untuk membuat sebuah karya seni sebagai media untuk menyampaikan sebuah gagasan terkait dunia fantasi seksual.
- Dengan adanya penciptaan sebuah karya lukis yang membahas persoalan fantasi seksual, diharapkan mampu bermain dengan persepsi audiens terhadap karya.

1.4 Metode Penciptaan

Adapun metode-metode yang diterapkan penulis dalam proses penciptaan adalah sebagai berikut:

- Pengumpulan data dari buku, pengalaman pribadi, majalah, katalog, film dan artikel.
- Eksplorasi visual, Teknik serta gagasan, sehingga menjadi satu kesatuan karya.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan memuat latar belakang, gagasan penciptaan, tujuan dan manfaat penciptaan, metode penciptaan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini menyajikan landasan teori umum dan khusus seperti Simulasi, Fantasi, Suralisme dan Hasrat, serta menyajikan seniman refrensi.

BAB III DESKRIPSI KARYA DAN PEMBAHASAN

Pada Bab III berisi data proses pembuatan karya, bahan dan alat, teknik pembuatan, RAB, serta penjelasan karya.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan karya serta saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi daftar dari pustaka yang dijadikan rujukan dalam teks yang sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah, kemutakhiran dan kandungan materi yang relevan dengan topik.

LAMPIRAN