

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Budaya masyarakat Indonesia memiliki kompleksitas yang tinggi, terbentuk dari perpaduan antara adat istiadat lokal dan sistem kepercayaan yang beragam. Dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat tidak hanya terikat pada norma-norma sosial, tetapi juga memegang teguh nilai-nilai spiritual yang diwariskan secara turun-temurun. Kepercayaan terhadap dunia tak kasat mata, serta praktik-praktik budaya yang melibatkan unsur supranatural, masih menjadi bagian yang kuat dalam identitas budaya di berbagai daerah.

Sejalan dengan hal tersebut, adat istiadat dan kepercayaan menjadi landasan yang mengikat masyarakat dalam menjalin relasi dengan hal-hal yang bersifat gaib. Dalam banyak kebudayaan lokal, praktik animisme dan dinamisme masih hidup berdampingan dengan agama resmi, menjadikan makhluk gaib sebagai entitas yang tidak hanya ditakuti, tetapi juga dihormati sebagai pelindung atau pemberi informasi. Kepercayaan ini turut membentuk struktur sosial dan cara masyarakat menjalani kehidupan, termasuk dalam menghadapi masalah, mencari solusi, dan melindungi diri secara spiritual.

Lebih jauh lagi, makhluk gaib dalam masyarakat Indonesia sering kali tidak hanya dianggap sebagai sosok spiritual, tetapi juga sebagai "informan" yang mampu memberi petunjuk melalui mediator, yaitu dukun. Mereka dipercaya mampu menyampaikan informasi tentang dunia yang tidak kasat mata, memberi perlindungan, atau bahkan memperlancar usaha melalui kekuatan mistis. Fenomena

ini menjadi menarik untuk dikaji karena menunjukkan bagaimana mitos dan simbol membentuk pola pikir kolektif masyarakat. Hal ini selaras dengan pemikiran Claude Lévi-Strauss (1978) dalam *Myth and Meaning*, bahwa mitos mencerminkan struktur narasi dan simbol yang digunakan manusia untuk memahami dunia serta menjembatani hubungan manusia dengan realitas spiritual melalui simbol-simbol visual yang bersifat metaforis.

Konsekuensinya, peran dukun sebagai mediator antara manusia dan makhluk gaib memperlihatkan bagaimana kekuatan naratif dan performatif digunakan dalam praktik budaya. Max Weber (1922), dalam *The Sociology of Religion*, menjelaskan bahwa hubungan manusia dengan dunia gaib sering kali dibentuk oleh sistem kepercayaan yang kompleks, di mana figur spiritual seperti dukun memperoleh otoritas sosial melalui konsep kharisma dan legitimasi. Relasi ini tidak hanya bersifat religius tetapi juga sosial, karena kebutuhan manusia untuk menemukan makna hidup melalui interaksi dengan kekuatan yang tak terlihat. Kepercayaan terhadap dukun pun berkembang seiring waktu. Dalam dunia yang semakin terhubung secara digital, tipu daya dukun tak hanya hadir melalui ritual tradisional maupun platform daring, tetapi juga melalui eksploitasi data pribadi. Seperti pada kasus di Tasikmalaya tahun 2022, seorang dukun memanipulasi kepercayaan kliennya dengan berpura-pura mengetahui masa lalu dan rahasia pribadi. Padahal informasi tersebut didapat melalui penelusuran media sosial dan data digital korban. Dengan strategi ini, ia membangun citra mistis yang meyakinkan dan mengendalikan psikologi korban untuk kemudian meminta mahar dalam jumlah besar. Fenomena ini mencerminkan bagaimana peran dukun bergeser menjadi figur manipulatif yang tidak hanya mengeksploitasi kepercayaan, tapi juga

celah privasi digital. Visualisasi melalui seni diorama dalam karya ini menjadi bentuk kritik terhadap bentuk baru tipu daya spiritual di era informasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mengambil topik ini karena banyaknya masyarakat Indonesia terutama di daerah pedalaman yang belum terjamah oleh teknologi lebih percaya pada hal-hal gaib yang pada nyatanya hal itu hanyalah bualan semata. Hal gaib juga merupakan sesuatu hal yang cukup familiar dengan penulis, di mana beberapa orang yang dikenal oleh penulis sangat percaya dengan hal gaib atau mistis, baik itu pengobatan, pencarian orang hilang, dan beberapa hal lainnya. Oleh karena itu, penulis mengambil karya dalam bentuk seni diorama agar dapat menyampaikan pesan secara lebih imersif. Baik melalui seni diorama maupun studi literatur, fenomena ini pada akhirnya membentuk pemahaman yang lebih mendalam tentang penyembahan logika mistika. Detektif Berjubah Mistis adalah simbol dari perpaduan antara spiritualitas, tradisi, dan eksplorasi seni yang mencerminkan hubungan antara manusia dengan dimensi yang tak terlihat. Dengan demikian, topik ini tidak hanya relevan secara budaya, tetapi juga memiliki potensi besar sebagai bahan eksplorasi karya seni rupa kontemporer. Seperti menurut Supriadi, R. A., Wiguna, I. P., & Yuningsih, C. R. (2023), “Berbagai orang dengan sudut pandang yang berbeda menanggapi permasalahan sosial ini dengan respons yang berbeda... hingga merespons fenomena sosial ini dengan cara berkarya.”

Selanjutnya, dalam mengangkat tema tentang tipu daya dukun, penulis memilih seni diorama sebagai medium utama karena kemampuannya dalam menyajikan narasi secara padat namun detail dalam ruang yang terbatas. Seni

diorama memungkinkan penulis untuk merekonstruksi adegan-adegan kehidupan sosial dan spiritual secara tiga dimensi, sehingga audiens dapat melihat secara langsung hubungan antar elemen visual yang merepresentasikan dunia mistik dan praktik perdukunan. Berbeda dengan seni instalasi yang berskala besar dan interaktif, diorama menawarkan kekuatan observasional yang intim dan terfokus, di mana setiap objek, tokoh, dan latar ruang dikomposisikan secara teliti untuk membentuk satu kesatuan cerita. Medium ini juga efektif dalam membekukan momen-momen simbolik yang mencerminkan bagaimana praktik kegaiban sering dimanfaatkan sebagai alat manipulasi di masyarakat. Victor Turner (1995), dalam *The Ritual Process*, menjelaskan bahwa ritual adalah proses simbolik yang merefleksikan transisi sosial dan spiritual melalui konsep "liminalitas". Dalam konteks ini, simbol menjadi elemen penting yang membimbing transformasi dan membentuk identitas kolektif. Penulis mengadaptasi konsep ini dalam bentuk visual melalui desain diorama, menggunakan simbol-simbol seperti warna, pola, dan benda-benda sakral untuk menggambarkan pengalaman spiritual dan relasi manusia dengan dunia mistik. Seperti yang disebutkan Wiguna, I. P. (2019), "Perpaduan bentuk artistik dan pemahaman ilmiah dapat menghasilkan narasi visual baru yang menantang persepsi sosial." Melalui pendekatan visual yang naratif dan miniaturistik, penulis dapat membingkai kritik sosial secara halus namun tajam, serta mengajak audiens untuk merenungkan kembali relasi antara kepercayaan, budaya, dan realitas yang sering kali tertutup oleh kabut mistisisme dan tipu daya.

B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana visual dalam medium seni diorama dapat merepresentasikan praktik tipu daya dukun yang tampil seolah mistis, padahal berbasis manipulasi informasi dengan memanfaatkan teknologi.

C. BATASAN MASALAH

1. Penekanan pada dukun sebagai sosok manipulatif yang memanfaatkan teknologi, informasi sosial, dan simbol mistis untuk memperoleh kepercayaan masyarakat.
2. Wilayah konteks geografis merujuk pada masyarakat Indonesia, daerah pedesaan atau kawasan yang masih kuat berpegang pada tradisi mistis. khususnya daerah Jawa Barat
3. Medium utama yang digunakan adalah seni diorama, dengan pendekatan miniaturistik, dan simbolik.

D. TUJUAN BERKARYA

1. Mengkritik praktik tipu daya yang dilakukan oleh dukun melalui pendekatan visual dalam seni diorama.
2. Menyebarkan *awareness* tentang tipu daya yang dilakukan oleh dukun
3. Membuat pendekatan alternatif dalam penyampaian kritik sosial melalui media seni diorama

E. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang karya yang akan penulis ciptakan. Sistematika penulisan tugas akhir ini sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

BAB ini berisi tentang pembahasan awal dari karya yang akan dibuat oleh penulis, yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan berkarya, sistematika penulisan, dan kerangka berfikir dari karya *Puaka Sang Jagapati Semu*

2. BAB II. REFERENSI DAN KAJIAN LITERATUR

BAB ini berisi tentang referensi seniman dan kajian literatur yang berhubungan dengan karya *Puaka Sang Jagapati Semu*

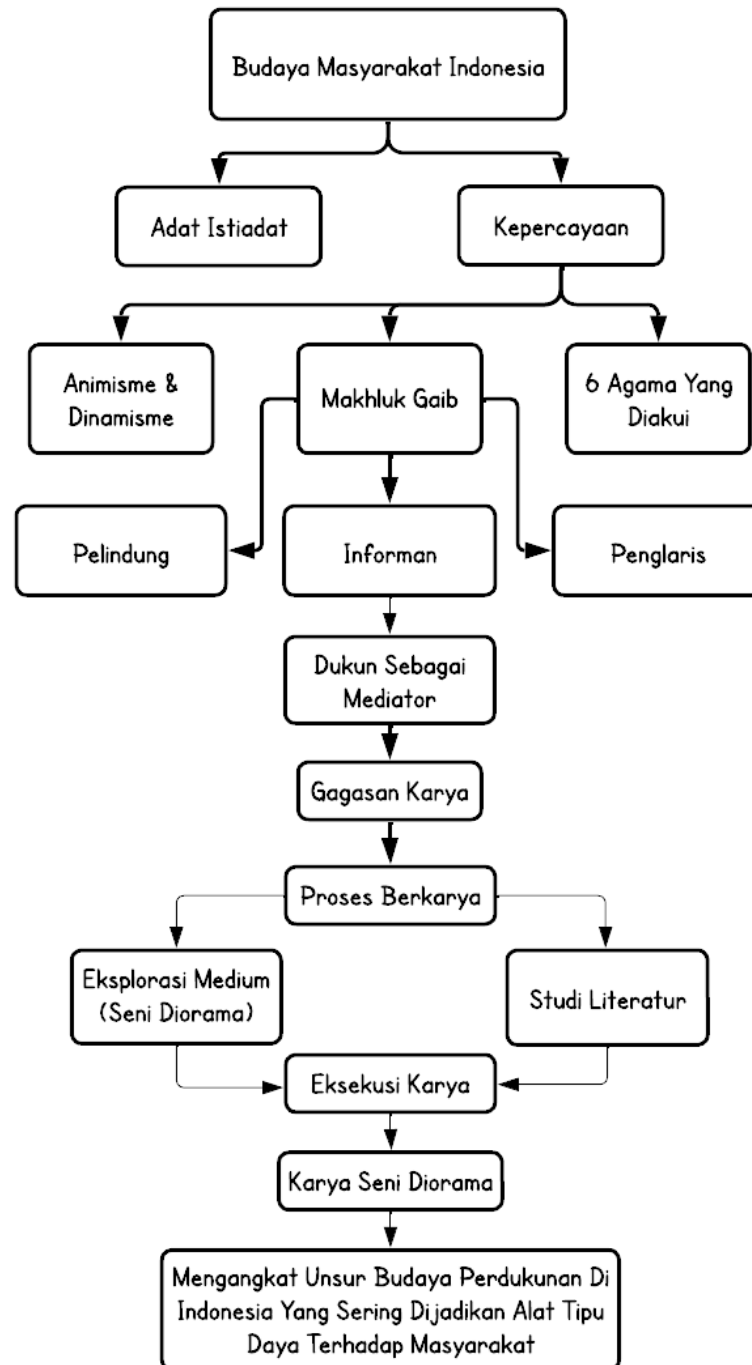
3. BAB III PENGKARYAAN

BAB ini berisi tentang proses kreatif dalam pengkaryaan *Puaka Sang Jagapati Semu* yang meliputi konsep karya, proses berkarya, dan hasil karya

4. BAB IV. PENUTUP

BAB ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pengkaryaan mengenai proposal Tugas Akhir ini.

F. KERANGKA BERFIKIR



Tabel 1. Kerangka Berfikir