

FANTASTIC ART, SEBUAH KONSEP SENI BERIMAJINASI

Toni Masdiono

Abstract :

Fantastic Art is not a new genre: prehistoric cave paintings seem to depict mythical creatures like the unicorn. As with some of the earliest pictures produced by civilization –such as those of the Assyrian half-fish, half-man Oannes – these may have had some sort of religious origin, and almost certainly a mythical one. The history of Fantastic Art can be said to find its origins in mainstream art. Artist such as Leonardo da Vinci and Hieronymus Bosh produced work of such imaginative strength that they can surely be described as the earliest of fantastic artists. Fantastic Art is an art of ideas, without the inspiring genius of imagination the results will almost invariably be unsatisfactory.

Kata kunci : Fantasi, mimpi, dongeng, Fantastic Art, Science Fiction

Fantasi

Dalam Encyclopedia Americana disebutkan : “ *fantasy is a form of imaginative thinking that is controlled more by thinker’s wishes, motives, and feeling than by conditions in the objective world. In fantasy the individual is most often not seeking to communicate his thoughts to others, but is chiefly sending messages to himself. Fantasy is a form of dreaming. Most authorities*

Toni Masdiono, Dosen Jurusan Lukis FSRD UK. Maranatha



Hieronymus
Bosch

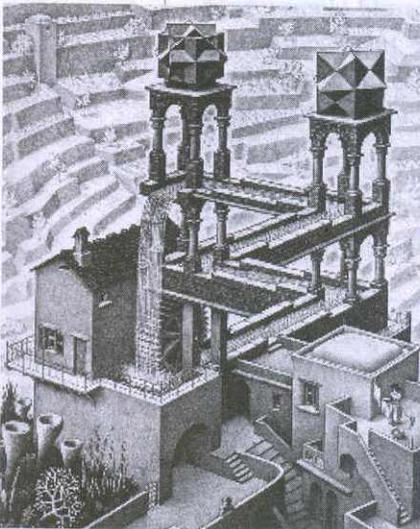
regard daydreaming as the form of fantasy, but dreaming during sleep is also classified as fantasy". Fantasi atau khayalan merupakan sebuah bentuk atau cara berpikir yang lebih banyak dikendalikan oleh harapan-harapan, keinginan, dan perasaan.

Tentu saja fantasi bisa saja muncul tanpa tujuan tertentu, namun cara berpikir ini memainkan peranan penting sebagai penyaluran rasa frustrasi dari rutinitas sehari-hari. Para analis kejiwaan mempelajari hubungan antara fantasi dengan kepribadian dengan cara menganalisa mimpi. Tahun

1921, seorang psikiatris Swiss, Hermann Rorschach menerbitkan sebuah teknik baru. Ia menganalisa kepribadian melalui tanggapan seseorang terhadap tetesan tinta. Tahun 1937, Henry Murray dari Harvard mengajukan *Thematic Apperception Test*, sebuah teknik tes persepsi. Subyek, orang yang menjalani tes diminta untuk memandangi gambar-gambar dan kemudian menceritakannya, mengungkapkan perasaan, aksi dan kecenderungan yang muncul dari gambar-gambar tersebut.

Fantasi adalah sesuatu yang tidak nyata, yang muncul dari keinginan hati, begitu Terry Pratchett mencoba menggambarkan dalam buku **Fantasy - The Definitive Illustrated Guide** (Carlton Books, 2002, hal. 8). Sedangkan bentuk

M.C. Escher



lain fantasi adalah hal-hal yang berhubungan dengan berbagai hal yang 'seolah' nyata, namun sebetulnya hanyalah sebuah rekayasa yang dihubungkan dengan sains. Ini yang disebut *science fiction*, fiksi ilmiah.

Para pendongeng mengembangkan khayalannya sebagai rangkaian dari gambar-gambar yang banyak dilukiskan oleh para seniman. Daya khayal yang secara imajinatif 'beterbangan' ini juga memegang peranan penting dalam mengembangkan daya pikir kreatif. Para pemikir kreatif berusaha menyampaikan bayangan-bayangannya, fantasinya, dan perasaannya melalui 'alat-alat' komunikasi yang dikuasainya - lukisan, gambar, puisi, musik, cerita fiksi, atau bahkan penemuan. Sebagian besar penemuan di dunia ini selalu

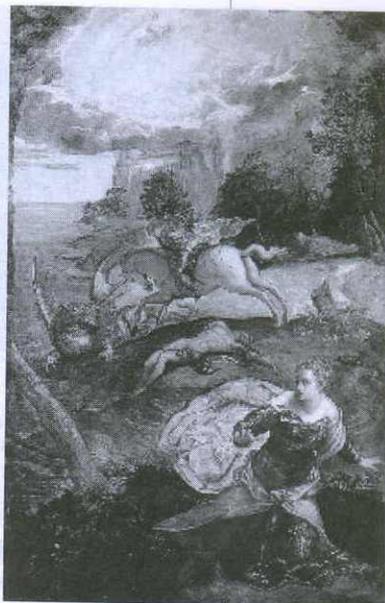
bermula dari sebuah fantasi yang kemudian diwujudkan menjadi sesuatu. Sebelum *handphone* ditemukan, tahun '70-an kita telah melihat sosoknya dalam televisi lewat film *Star Trek*. Ini baru satu contoh dari hasil imajinasi yang menjadi kenyataan, masih banyak lagi penemuan yang bisa dilacak asal-usul idenya.

Fantastic Art

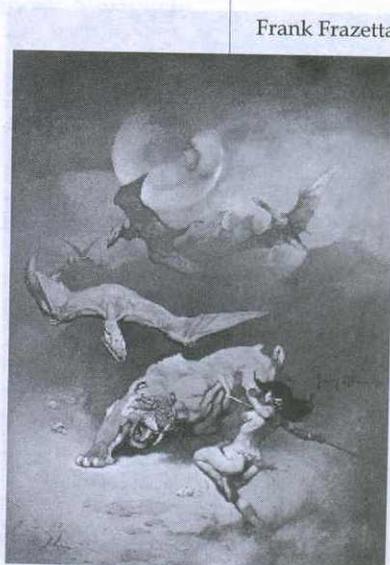
Sejarah Fantastic Art memang masih belum pasti, kapan dimulainya gaya seni ini. Secara teori, Ocvirk dalam bukunya *Art Fundamentals* menganggap gaya ini dimulai saat Perang Dunia I meletus tahun 1914 (Ocvick, Bone, Stinson & Wigg: 1968, hal. 146). Perang ini telah menyebabkan berkembangnya suatu pertanyaan tentang kemampuan manusia menguasai mesin; muncul tanda-tanda kebebasan pribadi mulai dihancurkan pada awal era teknologi tersebut. Sebagai penawar pada pemujaan terhadap mesin yang tersirat pada seni abstrak, para penulis, penyair dan seniman mulai mengembangkan suatu bentuk seni yang lebih memberi 'ruang' pada sisi kreatifitas yang lebih emosional. Selama masa ini, gaya seni Picasso yang tadinya sangat menjunjung tinggi struktur monumental pada gaya Kubisme awal, mulai membolakbalikan berbagai struktur dan mengarah ke dasar-dasar pemikiran Dadaisme yang cenderung merusak, sinis dan absurd dalam mengolok-olok budaya materialistis yang menjangkiti masyarakat.

Elemen-elemen artistik yang ada pada masa lalu mulai digali lagi, penemuan gambar-gambar diwujudkan dalam bentuk-bentuk yang aneh dan fantastik. Monster Centaurus dari Yunani; simbol-simbol makhluk pendosa dalam naskah-naskah abad Pertengahan, patung-patung; takhyul-takhyul, perpaduan mimpi buruk pada lukisan Jerome Bosch di awal abad 16; khayalan Goya pada akhir abad 18 adalah sebagian kecil contoh-contoh yang nantinya akan menjadi landasan konsep fantasi abad 20. Selanjutnya Ocvick menunjuk perkembangan seni fantasi ini mengawali surealisme di Eropah.

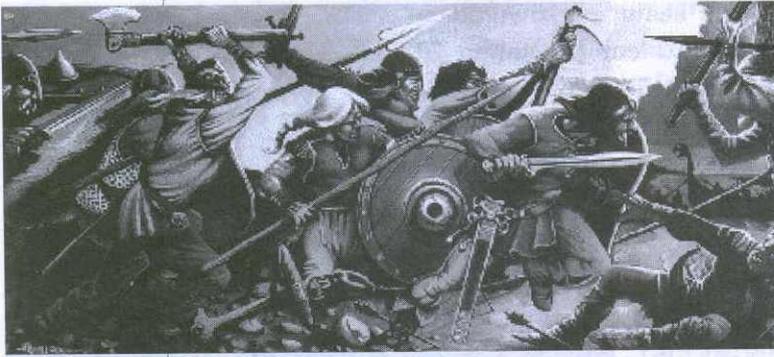
Peneliti lain, John Grant dan Ron Tiner dalam *The Encyclopedia of Fantasy and Science Fiction Art Techniques* (Page One Publishing : 2000, hal.8) menarik garis sejarah



Tintoretto



Frank Frazetta



Chris Achilleos

Fantasi Art sampai ke jaman pra-sejarah, pada lukisan-lukisan gua yang menggambarkan makhluk-makhluk mistik seperti Unicorn (kuda bertanduk). Lalu berlanjut pada karya-karya kebudayaan seperti yang ditemukan di Asiria, penggambaran makhluk

religius seperti Oannes, manusia setengah ikan.

Sedangkan pelukis Hieronymus Bosch yang hidup sekitar 1460 - 1516, dengan karya diantaranya *The Garden of Earthly Delights*, dianggap sebagai salah satu biang Fantastic Art modern. Tema dan penggambaran Bosch dalam karyanya itu menunjukkan tema-tema yang masih muncul pada karya-karya para seniman Fantastic Art masa kini. Dalam lukisan tersebut tergambar monster-monster, bangunan aneh dan pemandangan mengerikan, yang secara keseluruhan memberi rasa tak nyata. Termasuk karya-karya para pelukis Italia seperti Leonardo da Vinci, Raffaello, Giorgione, atau Sebastiano Ricci. Gaya ini beberapa abad kemudian mengilhami para pelukis surealis, seperti Salvador Dali (1904 - 1989), Max Ernst (1891 - 1976), Rene Magritte (1898 - 1967) atau yang lebih muda seperti H.R. Giger (1940 -).

Dorian Cleavenger



Pengaruh di atas terus berlanjut dan memuncak pada era Victorian, di mana kisah-kisah fiksi berkembang serta teknik cetak sudah lebih maju. Buku-buku diberi ilustrasi indah, imajinatif dan indah. Salah satu seniman yang sangat berpengaruh adalah "Mad" John Martin (1789 - 1854) dari Inggris. Lukisan-lukisannya tentang Hari Kiamat menghiasi buku-buku, seperti *Paradise Lost* karya Milton. Pengaruh John Martin Masih bisa dilihat pada para pelukis yang lebih muda, seperti Bruce Pennington, Chris Foss, John Berkey, Jim Burns, David A. Hardy, John Harris dan Geoff Taylor.

Munculnya karya fiksi imajinatif dari Lewis Carroll (*Alice in Wonderland*), J.M. Barry (*Peter Pan*), H. Rider Haggard (*King Solomon's Mines*), Rudyard Kipling (*The Jungle Book*) dan tentu saja masih sederet penulis lain, diantaranya Bram Stoker, Kenneth Grahame, Edgar Wallace, Robert Louis Stevenson, ikut melahirkan seniman-seniman

kreatif Gustave Dore(1832 - 1883), Sir John Tenniel (1820 - 1914), termasuk salah satu ilustrator dongeng peri terkemuka Arthur Rackham (1867 - 1939).

Pada perioda yang sama seniman Perancis Albert Robida membuat ilustrasi buku yang berbeda, spekulasi pribadinya tentang masa depan manusia. Sementara gaya detil yang berlebihan dari desainer grafis Belanda M.C. Escher (1902 - 1972) mempengaruhi seniman modern seperti Ian Miller.

Seniman-seniman Amerika mengembangkan gaya ini melalui lukisan-lukisan Grant Wood (1892-1942) dan Andrew Wyeth (1917-) yang gayanya realistik namun mengangkat tema-tema yang sangat fantastik, termasuk Bapak Ilustrasi Amerika Howard Pyle (1853-1911). Karya-karya lukis Amerika ini sangat menonjolkan manusia sebagai obyek utamanya. Pelukis Frank Frazzeta (1928 -) dan para pelukis binaannya, seperti Boris Vallejo, Rowena Morrill, Tim White, dan banyak lagi, masih mengikuti tradisi tersebut.

Pada perkembangan selanjutnya, Fantastic Art mempengaruhi banyak seniman lain di berbagai belahan dunia. Di Asia, gaya ini bermunculan bersamaan dengan berkembangnya 'trend' komik dan *computer game*. Para ilustrator Jepang yang bekerja untuk industri ini segera saja membuat banyak sekali karya-karya lukis dengan gaya yang kebanyakan diadaptasi dari para pelukis Fantastic Art Amerika. Di Jepang sendiri sebelumnya sudah ada beberapa pelukis Fantastic Art yang cukup berpengaruh, seperti Noriyoshi Ohrai dan Hajime Sorayama. Saat sekarang Fantastic Art sudah berkembang luar biasa di Jepang, Hongkong dan Korea, terutama dalam industri *gamenya*.

Tema dan Bentuk Fantastic Art

Ada tema-tema yang umum diangkat oleh para seniman Fantastic Art. Biasanya tema ini berhubungan dengan cerita-cerita, legenda atau dongeng. David Pringle dalam bukunya *Fantasy- The Definitive Illustrated Guide* membagi tema fantasi dalam beberapa kelompok:

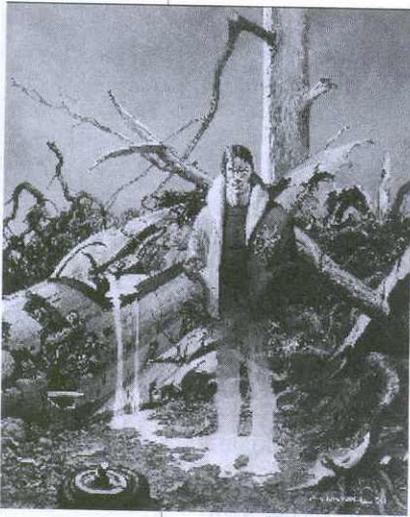
- *Fairy Tales*: khayalan yang didasarkan pada dongeng-dongeng ajaib, termasuk folklore, dongeng rakyat.
- *Animal Fantasy*: fantasi tentang binatang seperti *fabel*



Roger Dean



Phillip Castle



Don Lawrence

(dongeng binatang), naga sampai ke dinosaurus.

- *Arthurian Fantasy*: legenda Raja Arthur dari Inggris dianggap sangat banyak mengilhami dongeng-dongeng yang banyak diangkat juga dalam bentuk lukisan.
- *Arabian Night Fantasy*: karya yang diangkat dari dongeng-dongeng seribu satu malam di daerah Arab.
- *Chinoiserie*: Khayalan yang didasari kisah-kisah yang berlokasi di negeri Cina.
- *Lost Race Fantasy*: fantasi tentang negeri yang hilang atau masyarakat terasing
- *Humorous Fantasy*: didasari kisah-kisah komedi.
- *Sword and Sorcery*: yang diilhami dari kisah-kisah tentang satria berpedang melawan sihir.
- *Heroic Fantasy*: perkembangan dari *Sword and Sorcery*, kisah meluas kepada cerita-cerita yang berhubungan juga dengan petualangan.

Namun beberapa pengamat menyederhanakan tema-tema ini menjadi: *High Fantasy, Alien Landscape, Fantasia, Space Opera, Splatter*, dan *the Strange*. Secara prinsip juga makin sederhana: ada sesuatu yang ingin diceritakan pada setiap karya.

Pada *high fantasy* karakter utama atau obyek utama sangat ditonjolkan, misalnya tokoh pahlawan, monster, atau pertempuran antara jagoan dengan raksasa, menjadi fokus utama komposisinya.

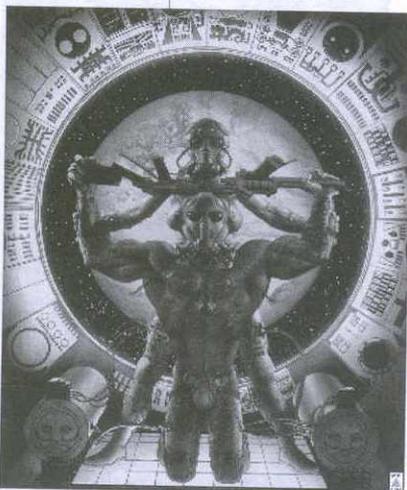
Alien landscape biasanya mengutamakan obyek-obyek asing, kisah-kisah luar planet, pemandangan aneh, juga makhluk-makhluk asing. Dalam tema ini kadang juga ditampilkan Bumi dalam bentuk atau situasi yang tidak biasa.

Tema *fantasia* biasanya melukiskan dunia dongeng, dunia peri serta para dewa-dewi.

Sentuhan science fiction biasanya muncul dalam tema *space opera*. Kapal-kapal luar angkasa besar, perjalanan antar galaksi, atau serangan dari luar angkasa, termasuk robot-robot banyak digambarkan dalam tema ini.

Splatter adalah sebutan bagi lukisan yang mengangkat kisah-kisah horor dan teror, termasuk monster-monster 'bumi' seperti manusia serigala, manusia buatan, drakula, dll.

Richard Corben



Sedangkan *the strange* biasanya sebutan untuk lukisan dengan tema campur aduk, dan seringkali berupa campuran berbagai tema lainnya.

Ada juga gaya yang sifatnya mengikuti gaya seniman yang lebih senior, misalnya gaya Frank Frazetta yang sebetulnya bergaya *high fantasy*. Komposisi dan teknik melukis Frank Frazetta termasuk yang banyak diikuti oleh para pelukis yang lebih muda seperti: Boris Vallejo, Brom, Julie Bell, Mike Hoffman, Jeffrey Jones, Simon Bisley, dan masih banyak lagi.

Sementara dari tema ada juga yang menyebutkan *Tolkienist*, yaitu para seniman yang mengangkat tema-tema dari dongeng-dongeng karya JRR. Tolkien, terutama trilogi *The Lord of the Ring*.

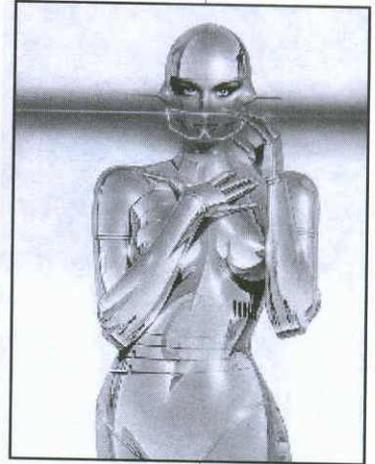
Karya-karya *Fantastic Art* juga terus berkembang. Karya-karya seni yang muncul tidak lagi hanya berbentuk datar seperti lukisan, namun berkembang juga bentuk-bentuk yang lebih tiga dimensional seperti patung. Teknik yang dipakai pun tidak terbatas pada teknik-teknik konvensional seperti cat minyak, akrilik, cat air, atau *gouache*, para seniman ini berkarya juga dengan teknik digital.

Fantastic Art di Indonesia

Tidak mudah melacak jejak gaya ini di Indonesia. Beberapa pelukis lama, yang aktif sekitar tahun 1950-1970an sebenarnya tergolong ke dalam *Fantastic Art*. Pada waktu itu banyak pelukis, terutama di daerah Jawa Tengah dan Jawa Timur yang mengangkat tema-tema legenda daerah, dongeng dan wayang sebagai tema lukisannya. Lukisan Bali yang bertema wayang atau legenda juga tergolong pada gaya ini.

Pelukis Basuki Abdullah dengan lukisan-lukisannya yang bertema wayang sulit dimasukkan ke dalam aliran seni *mainstream*. Secara umum memang tema wayang dalam karyanya dimasukkan ke dalam kelompok naturalis romantik, namun ditilik dari obyeknya jelas tidak natural karena tidak pernah ada dalam kenyataannya. Termasuk lukisannya yang bertema dongeng Joko Tarub atau imajinasinya tentang hari Kiamat.

Pada tahun '70an, di Jawa Timur masih bisa didapatkan lukisan-lukisan tentang legenda Ken Dedes dari kerajaan Singasari, atau beberapa petikan dari cerita Ramayana, seperti Dewi Sinta Diculik Rahwana, Anoman *Obong* (adegan Anoman



Hajime Sorayama



Rowena Morill



Sanjulian

membakar kerajaan Alengka) banyak menghiasi galeri atau sanggar-sanggar lukis di sana. Sayangnya, banyak sekali lukisan yang tidak jelas senimannya. Satu diantara yang cukup dikenal pada masa itu adalah pelukis Iskak. Kebanyakan pelukis-pelukis era ini kemudian beralih ke gaya realistik atau ada juga yang mengembangkan surealisme. Sedangkan tema-tema wayang masih bisa kita dapatkan pada lukisan dan patung-patung di Bali.

Menilik karya-karya para seniman muda di Indonesia tampak kecenderungan mengikuti konsep-konsep *Fantastic Art*, lewat karya-karya para seniman yang bekerja pada industri grafis komputer, game dan film. Industri film sendiri memang belakangan meningkat sangat fantastik, yang didorong oleh film-film bertema fantasi, seperti *Lord of the Ring*, *Harry Potter* dll. Hal ini juga disinyalir karena tema-tema *science fiction/SF* dianggap tidak cukup fantastik lagi, karena banyak penemuan baru yang dulunya didasarkan pada kisah-kisah SF telah terwujud menjadi kenyataan, tidak lagi fiksi. Maka secara alamiah manusia kembali ke alam khayalnya untuk menemukan hal-hal baru.

Penutup

Ditinjau dari konsep-konsep yang mendasarinya, juga tema-tema yang diangkat, *Fantastic Art* bisa dianggap sebagai sebuah bentuk seni ilustrasi. Gaya ini tentu saja sangat mengandalkan kemampuan imajinasi para senimannya.

Sedangkan dari bentuknya, yang sering mengandalkan cerita dalam konsep seninya, memang *Fantastic Art* bisa dikatakan berada di area kelabu, antara lukisan dan ilustrasi. Beberapa pengamat menganggapnya ada di posisi antara seni dan desain.

Pada era sekarang, saat aliran atau mashab berkarya seni tidaklah penting, maka *Fantastic Art* bisa dianggap sebagai konsep mengembangkan sebuah ide atau gagasan. *Fantastic Art* tidak harus dianggap sebagai sebuah aliran seni lukis atau patung, atau pun desain melainkan sebuah seni imajinasi, yang tidak mengenal batas-batas.

Daftar Pustaka

The Encyclopedia Americana International Edition, 1997, Grolier Incorporated, Connecticut, USA

Bone, Ocvirk, Stinson & Wigg, 2001, *Art Fundamentals - Theory & Practice*, WM.C.Brown Company, Publishers, Iowa, USA

Pringle, David, ed., 2002, *Fantasy - The Definitive Illustrated Guide*, Carlton Books, London

Grant, John & Ron Tiner, 2000, *The Encyclopedia of Fantasy and Science Fiction Art Techniques*, Page One Publishing, Singapore

Dean, Martyn, ed., 1988, *Dream Makers - Six Fantasy Artists at Work*, Paper Tiger Books, United Kingdom

Jude, Dick, 1999, *Fantasy Art of the New Millennium*, Harper Collins Publishers, London

Fenner, Cathy & Arnie Fenner, ed., 2003, *Spectrum 10 - The Best in Contemporary Fantastic Art*, Underwood Books, California USA

www.imagenetion.com

