

# ANALISIS IDEOLOGI MELALUI WACANA DALAM PAMERAN SENI "MINDSCAPE GRAVITY" DI LAV GALLERY YOGYAKARTA

Andi Ryan Kusuma<sup>1</sup>, Bakti Bestin<sup>2</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Komunikasi dan Desain  
Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia  
E-mail: andiryan@unibi.ac.id, baktibestin@unibi.ac.id

Diterima : 10 Februari 2025. Disetujui : 10 Mei 2025. Dipublikasikan : 15 Juni 2025



©2025 – DESKOVI Universitas Maarif Hasyim Latif. Ini adalah artikel dengan akses terbuka di bawah lisensi CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

## ABSTRAK

Pameran seni sering kali menjadi medan eksplorasi yang kompleks bagi sebuah analisis ideologi, terutama pada era kontemporer ini. Penelitian ini mencoba mengkaji pameran dengan tajuk "MindScape Gravity" yang diadakan di LAV Gallery Yogyakarta, yang dipresentasikan oleh Tiga Sekawan yaitu Adwin, Ryan, dan Indo. Pameran ini menjadi subjek penelitian untuk mengeksplorasi bagaimana karya-karya seni yang dihadirkan mengkomunikasikan pesan-pesan dan nilai-nilai artistik serta estetika melalui analisis ideologi. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini mencoba menggabungkan beberapa teori yang relevan untuk mendalami aspek-aspek visual, naratif, dan ideologis yang terkandung dalam setiap karya. Melalui analisis mendalam, penelitian ini mencoba mengungkap hubungan antara konteks pameran, wacana yang dipilih dalam tema, dan interpretasi yang dihasilkan dari karya-karya seni lukis. Temuan dari penelitian ini secara spesifik merujuk pada ideologi yang dilihat dalam karya-karya ini menunjukkan bahwa para seniman memiliki kesadaran dan kegelisahan yang melekat, yang mengkatalisasi keterlibatan mereka dengan praktik sosial seni. Meskipun karya seni itu merupakan ungkapan, namun sebaliknya bahwa setiap ungkapan bukanlah suatu yang sebenarnya. Melalui analisis dengan kerangka ideologis dalam karya seni yang dipamerkan dalam pameran ini menggarisbawahi prevalensi narasi artistik yang diartikulasikan oleh pencipta, yang merefleksikan kehidupan dalam lingkungan sosiokultural.

**Kata kunci:** Analisis, Ideologi, Pameran Seni, Seni Lukis.

## ABSTRACT

*Art exhibitions often serve as complex arenas for ideological exploration, especially in the contemporary era. This study seeks to examine an exhibition titled "MindScape Gravity", held at LAV Gallery Yogyakarta and presented by the trio Adwin, Ryan, and Indo. The exhibition becomes the subject of analysis to explore how the artworks presented communicate artistic messages, values, and aesthetics through an ideological lens. Employing a qualitative approach, this study integrates several relevant theories to delve into the visual, narrative, and ideological aspects embedded in each artwork. Through in-depth analysis, the study aims to uncover the relationship between the exhibition's context, the discourse chosen within its theme, and the interpretations generated from the paintings. The findings of this research specifically highlight that the ideologies reflected in the artworks reveal a deep awareness and unease among the artists, which catalyze their engagement with the social practice of art. Although art is an expression, paradoxically, not every expression reveals absolute truth. Through the ideological framework applied in analyzing the artworks displayed in this exhibition, the study underscores the prevalence of artistic narratives articulated by the creators—narratives that reflect life within a sociocultural environment.*

**Keywords:** Analysis, Ideology, Art Exhibition, Painting.

## PENDAHULUAN

Pameran seni rupa merupakan bagian penting dalam karier seorang seniman, atau pelaku seni. Seorang seniman melakukan pameran tidak hanya dikarenakan sekedar menghadirkan sebuah karya seni yang dilahirkan ke dalam ruang publik, atau untuk sekedar mencari target pasar saja. Jauh lebih dari itu bagaimana sang seniman menghadirkan wacana dan ide gagasan melalui wujud karya seni yang dikomunikasikan kepada masyarakat melalui ruang publik (Galeri Seni).

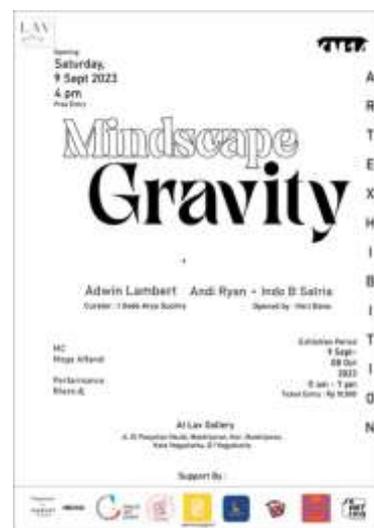
Seni dan masyarakat memiliki hubungan yang saling menguntungkan dan saling bergantung. Seni tidak hanya mencerminkan budaya dan nilai-nilai masyarakat, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk mengubah dan mempengaruhi kehidupan. Melalui seni, masyarakat dapat mengekspresikan identitas, pengalaman, dan aspirasi mereka, serta menyampaikan pesan-pesan penting yang dapat diwariskan kepada generasi mendatang. "Setiap masyarakat memiliki seni, dengan seni yang dihasilkan dari masyarakat juga dapat melakukan perkembangan peradaban" (Prety C. & Nessya F., 2022).

Di tengah perkembangan seni rupa kontemporer, pameran seni tidak hanya menampilkan keindahan visual, tetapi juga menjadi sarana untuk menggali pemikiran mendalam tentang eksistensi kehidupan dan hubungannya dengan dunia di sekitarnya. Mengutip dari sebuah tulisan dalam diksi rupa, "Menurut Bruce W. Ferguson, pameran merupakan "medium" seni untuk mengkomunikasikan sistem-sistem strategis representasi, ia juga berfungsi strategis lain yang bertujuan sebagai usaha melakukan percakapan dengan dan antar penonton yang diatur untuk menentukan nilai-nilai, hingga mengubah hubungan sosial (Susanto, M., 2020). Dengan adanya galeri atau ruang pamer yang semakin banyak didirikan menjadi wadah untuk praktisi seni menunjukkan karyanya kepada publik/masyarakat.

"TIM sebagai pusat kesenian yang lahir sesudah masa kepemimpinan Orde Lama memiliki peran strategis dalam memberi ruang apresiasi dan edukasi bagi perkembangan seni rupa kontemporer Indonesia" (Citra Smara D., 2018).

Dari hasil penjelasan di atas berbagai sumber penelitian sebelumnya menyoroti potensi pemanfaatan pameran bagi praktisi seni. Meskipun demikian sebagian besar studi terdahulu masih terbatas pada aspek analisis estetika karya dan pemanfaatan ruang galeri sebagai ruang publik berkesenian. Serta belum mengkaji secara komprehensif pengaruh analisis karya untuk memahami bagaimana ideologi diekspresikan serta direpresentasikan dengan judul tema pameran terhadap hasil yang mampu merepresentasikan ideologi seniman terhadap pengunjung, atau penikmat seni dalam ruang pamer galeri. Penelitian ini berusaha menjawab kesenjangan tersebut dengan mengembangkan pendekatan analisis tema pameran,

ideologi seniman, dan catatan kuratorial yang bertujuan untuk melihat bagaimana peran seniman dalam menghasilkan karya untuk audien.



Gambar 1. Poster Pameran

Sumber: Dokumentasi Poster Pameran *Mindscape Gravity*

Pameran seni "*MindScape Gravity*" oleh Tiga Sekawan yang berlangsung di LAV Gallery Yogyakarta menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Dengan tema "*MindScape Gravity*" atau pemandangan batin serta imajinasi visual pikiran dan gravitasi sebagai simbol daya tarik emosional, pameran ini mencoba menyajikan sebuah pengalaman yang mendalam bagi para pengunjungnya. Eksistensi ketiga perupa ini dalam menghasilkan karya sebelumnya mengalami kemandegan dan kegelisahan dalam memproduksi karya seni lukis. Dari kegelisahan tersebut yang dialami, atau fenomena pengalaman inilah yang menyatukan ketiga seniman ini untuk membuat pameran seni lukis, dengan tema tentang dunia imajinasi pikiran dan perasaan yang saling tarik menarik divisualkan dalam tema yaitu "*Gravity*"

Pameran "*MindScape Gravity*" yang dilaksanakan oleh tiga sekawan ini tak luput dari binaan sekaligus dikuratori oleh I Gede Arya Sucitra yang mendukung serta membantu pameran ini sebagai wadah bagi mereka untuk menyampaikan ideologi mereka melalui wujud visual seni lukis kepada masyarakat. Dalam kasus pameran seni lukis dengan tema "*MindScape Gravity*," tiga sekawan yaitu Adwin, Ryan, dan Indo menggunakan karya-karya mereka sebagai medium untuk menggali tema-tema yang universal dan mendalam, seperti eksplorasi realitas kehidupan dan hubungan manusia dengan alam semesta. Melalui analisis ini, kita dapat memahami bagaimana seni lukis bukan sekedar representasi visual, tetapi juga refleksi dari kehidupan dan pandangan dunia yang dikomunikasikan melalui warna, bentuk, dan komposisi.

Seni adalah pusat gravitasi dunia industri. Dalam kerangka lebih besar lagi, ketika paradigma

modern yang rasionalistik telah dikritik secara mendasar, abad dua puluh satu ini adalah era dimana perasaan dan imajinasi kembali menjadi fokus utama. Dan karenanya seni menjadi acuan paradigma (Bambang Sugiharto, 2020).

Dengan demikian dalam mendongkrak pameran yang berkualitas tentunya banyak seniman memiliki rancangan dan strategi masing-masing untuk mewujudkan keberhasilan pameran seni lukis. Kesuksesan sebuah pameran seni memang tidak hanya diukur dari penjualan karya seni, tetapi juga dari dampak yang ditimbulkan terhadap masyarakat dan bagaimana pameran tersebut dapat memicu diskusi, refleksi, dan apresiasi terhadap seni. Galeri seni berperan penting dalam mendokumentasikan dan menyajikan berbagai aspek dari sebuah pameran misalnya kehidupan manusia, termasuk peristiwa sosial, politik, dan budaya. Dengan menampilkan karya-karya seni, galeri tidak hanya memberikan ruang bagi seniman untuk mengekspresikan diri, tetapi juga mengajak pengunjung untuk merenungkan dan menghargai keindahan serta makna di balik setiap karya.

Pentingnya pameran seni bukan hanya sebagai medium visual, melainkan juga sebagai refleksi diri, serta komunikasi mendalam antara seniman dan publik. Permasalahan utama dari penelitian ini adalah bagaimana seniman, khususnya Tiga Sekawan ini membangun kembali eksistensinya melalui pameran "*MindScape Gravity*" setelah sekian lama mengalami kemandegan berkarya. Penajaman dan tujuan penelitian ini terletak pada upaya pemaknaan ulang fungsi pameran seni dalam era kontemporer yang bukan sekedar membangun ruang estetika dan ekonomi dalam galeri, tetapi juga sebagai *field transformation* yang menyatukan ekspresi individu dan publik.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Tahap pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan data dengan mencari sumber-sumber data. Pencarian sumber data ini dilakukan dilapangan, dengan memfokuskan pada karya yang dipamerkan dalam tajuk "*Mindscape Gravity*" dan narasumber seniman serta kurator seni sebagai bahan data penelitian. Tahap berikutnya adalah analisis sumber-sumber data yang digunakan untuk mendapatkan hasil.

Hasil dari analisis wawancara dan teks akan menghasilkan gambaran menyeluruh. Miles dan Huberman dalam H.B Sutopo menyatakan bahwa, "Ada tiga komponen yang terlibat dalam proses analisis data dan ketiga komponen tersebut saling berkaitan serta menentukan hasil akhir analisis, ketiga komponen tersebut yaitu reduksi data, sajian data, penarikan simpulan" (Tjetjep R.R.,2011).

### 1). Reduksi Data

Tahap ini adalah tahap pengumpulan data dengan pemusatan perhatian pada masalah penelitian, pada tahap ini berfokus pada elemen visual dalam karya seni lukis yang dipamerkan, seperti mengidentifikasi simbol, metafora, dan narasi yang digunakan oleh seniman untuk menyampaikan pesan dan ideologi melalui karya lukis yang dipamerkan pada tema "*Mindscape Gravity*".

### 2). Penyajian Data

Dengan melihat penyajian akan memperoleh pemahaman tentang apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan untuk lebih jauh dalam menganalisis berdasarkan atas pemahaman yang diperoleh dari penyajian data yang telah di observasi. Dari analisis ini kita akan memperoleh pemahaman karya seni, yang pertama adalah pengalaman artistik yang memadai yang memunculkan sensitivitas ketika berhadapan dengan karya dan mengaitkannya dengan estetikanya. Serta yang kedua adalah kemampuan untuk mendiskripsikan karya seni dan faktor estetikanya menjadi teks naratif.

### 3). Penarikan Simpulan

Dengan mengikuti pendapat Miles dan Huberman, dapat dijelaskan bahwa penarikan simpulan merupakan bagian dari suatu kegiatan konfigurasi yang utuh. Simpulan juga ditentukan selama penelitian berlangsung.

Pameran seni rupa adalah momen krusial bagi setiap seniman. Kegiatan ini sangat bermanfaat untuk menegaskan bahwa seniman masih aktif berkarya. Di samping itu, kontribusi yang diberikan oleh seniman kepada diri mereka sendiri dapat berfungsi sebagai acuan bagi orang lain dalam menilai kemampuan dan pencapaian mereka.

Dalam pameran "*MindScape Gravity*" yang diselenggarakan oleh Tiga Sekawan di LAV Gallery Yogyakarta, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis ideologi yang ditemukan dalam karya seni lukis pada pameran. "Analisis terhadap bentuk dari suatu karya seni oleh Barnet disebut analisis formal, yaitu suatu analisis atas karya seni dengan cara mencermati elemen-elemen yang membentuk materi subjeknya".(Dwi Marianto, 2019)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Persoalan yang berkaitan dengan seni selalu saling berhubungan dengan pengalaman seni.

Oleh karena itu, seni tidak hanya terbatas pada penciptaan karya atau objek, tetapi juga mencakup signifikansi pengalaman estetika yang diperoleh penonton melalui interaksi mereka dengan karya seni. Dengan kata lain, seni melibatkan baik proses pembuatan maupun penerimaan, di mana pengalaman estetika penonton menjadi bagian integral dari definisi dan nilai seni itu sendiri. Mengutip dari sebuah jurnal, "sesuatu yang bermakna dan jangan dilepas menjadi sesuatu yang kosong tak berguna dengan tidak melakukan apa-apa. Waktu adalah jalan sejarah dan hikmah kehidupan. Berkarya dan terus berkarya adalah

hitungan menuju akhir yang indah” (Dina Noventin M. Dkk, 2019). Karya seni dapat dipahami sebagai ekspresi pribadi seniman, sebagaimana yang diungkapkan oleh (Adorno, 2002), sedangkan (Acep Iwan S., 2008) menekankan bahwa seni juga berfungsi sebagai representasi, abstraksi, dan bahkan terobosan realitas. Kedua pandangan ini menunjukkan kompleksitas dan kedalaman makna dalam seni.

Seni kontemporer didefinisikan oleh dinamisme yang melekat dan penilaian ulang yang berkelanjutan, di mana praktik dan teori terjalin secara rumit dan tidak sederhana. Dalam ranah perkembangan kontemporer seni rupa, khususnya di bawah naungan postmodernisme, ekspresi artistik melampaui pertimbangan teknis atau estetika dari karya seni itu sendiri. Oleh karena itu pengalaman seni dapat dibentuk oleh kerangka pengalaman dan persepsi yang ditetapkan penonton dalam keterlibatan mereka dengan karya tersebut.

Dalam buku "*Estetika: Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*, (Deni J., 2017), Estetika berasal dari bahasa Yunani *aisthetikos* yang secara harfiah berarti memahami melalui pengamatan inderawi." Dengan ini, kreasi artistik dipandang bukan hanya sebagai artefak, tetapi juga sebagai proses dinamis yang mencakup interaksi antara penonton, seniman, dan karya mereka. Keterlibatan dengan karya seni berubah menjadikan fenomena yang cair dan dinamis, yang melanggengkan keberadaannya dengan cara yang khas dalam kesadaran penonton atau penikmat seni.

## 1. Hasil Wacana Kuratorial

Nilai estetis ialah tolak ukur yang digunakan subjek untuk menimbang keindahan atau kejelekan, maupun ketertarikan atau ketidakterkaitan pada suatu objek. Perbedaan emosi antara satu orang dengan orang lainnya, atau suatu masyarakat dengan masyarakat lainnya, saat menghadapi objek estetis disebabkan oleh perbedaan nilai estetis yang digunakan. (Deni Junaedi, 2017) Lalu dalam konteks seni kontemporer hari ini menurut Bambang Sugiharto dalam buku *Untuk Apa Seni*, memaparkan khazanah seni yang telah berusia ratusan tahun, kehadiran seni kontemporer cukup rumit dan menimbulkan kontroversi yang berkepanjangan. (Bambang S., 2020)

Menurut kurator I Gede Arya Sucitra, Pernyataan tersebut mendefinisikan konsep *mindscape* dan bagaimana ia berkaitan dengan pikiran bawah sadar dan pengalaman pribadi dalam seni modern. "*Mindscape*" dapat diartikan sebagai representasi mental yang kompleks, terbentuk dari akumulasi ingatan dan aspek-aspek tersembunyi dari alam bawah sadar individu. Istilah ini digunakan sebagai judul pameran, di mana seniman Adwin, Kapindo, dan Ryan mengeksplorasi perjalanan pribadi dan visual mereka melalui lukisan. Setiap seniman menyampaikan pemikiran dan tanggapan mereka terhadap lingkungan mereka melihat fenomena sehari-hari, seperti ketakutan, kekacauan, kerusakan, fantasi, dan harapan

Sebagai sebuah kelompok, karya seni mereka mencerminkan realitas dan pengalaman pribadi masing-masing individu.

Proses penalaran ini dimulai dengan pemahaman intelektual yang mereka peroleh dari nilai-nilai budaya lokal atau dari dunia akademik. "Aproriasi dalam seni visual berarti mengadopsi, meminjam, mendaur ulang sebuah aspek atau sampel atau seluruh budaya visual buatan manusia" (Mike S., 2018). Praktik kreatif mereka bertiga di ruang seni rupa Yogyakarta kemudian dibangun dari berbagai elemen tersebut.

Tidak dipungkiri lagi dalam pengayaan *gravitasi mindscape* dalam gaya seni lukis seniman, praktik seni yang dijalani merupakan hasil dari proses perjalanan nilai estetis yang erat kaitannya dengan difusi, yang difasilitasi oleh interaksi estetika antara seniman. Fenomena yang muncul merupakan hasil dari pemahaman literasi dan interaksi sosial. Sepanjang proses ini, ketiga individu menunjukkan kesadaran, serta kegelisahan yang mendasarinya, yang mendorong mereka menuju praktik sosial seni yang bersifat individual maupun kolektif, terkait dengan metodologi artistik dengan materi, jejaring simbolis yang divisualisasikan, dan konseptual yang mereka gunakan.

Hasil jelajah pameran *mindscape gravity* berkaitan erat dengan karya seni lukis yang bercitra surealistik sebagai dasar pada lukisan mereka, baik secara mereka dapatkan dari ruang akademis ataupun dari nilai budaya seperti yang telah disampaikan sebelumnya. Dalam pameran "*MindScape Gravity*" yang dilaksanakan di LAV Gallery Yogyakarta oleh Tiga Sekawan, melalui analisis ideologi dan wacana menunjukkan bahwa karya seni lukis yang dipamerkan mencerminkan tema sederhana yang terkesan rumit serta berkaitan dengan pengalaman dan perjalanan hidup seniman dengan lingkungan dan eksistensi.

Analisis teks menunjukkan bahwa seniman menyampaikan ideologi dan pesan mereka melalui berbagai elemen visual dalam lukisan. "Meskipun karya seni itu merupakan ungkapan, namun sebaliknya bahwa setiap ungkapan bukanlah suatu yang sebenarnya. Demikian juga tidak seorangpun akan dapat memahami kesenian kecuali lewat pencipta atau penghayatan seni lain." (Dharsono Sony K., 2017) Secara keseluruhan, "*MindScape Gravity*" mengeksplorasi filosofi dan dinamika pengalaman seniman melalui teknik dan elemen visual yang inovatif. Hasil analisis menunjukkan bagaimana seniman Tiga Sekawan yaitu Adwin, Ryan, dan Indo menggunakan kekuatan visual untuk mengungkapkan perspektif mereka tentang pengalaman dunia dan eksistensi manusia, memberi penonton pengalaman yang kaya dan berpikir.

Tabel 1. Penyajian ringkasan komprehensif mengenai temuan dan analisis tekstual dari pameran "*MindScape Gravity*"

Aspek	Hasil	Pembahasan
<b>Judul Pameran: "Mindscape Gravity"</b>	Penggunaan kata "Mindscape" merujuk dari fokus pada ranah batin, batasan pikiran, Lanskap pikiran di dalam diri jika divisualisasikan akan membentuk sebuah pemikiran/imajinasi . "Gravity" fisik mengindikasikan adanya kekuatan menarik atau daya tarik	Judul secara efektif <b>menarik perhatian</b> pada dualitas antara alam bawah sadar berpikir (mindscape) dan batasan atau pengaruh eksternal daya tarik keseharian (gravity). Ini menyiratkan eksplorasi mendalam tentang bagaimana realitas "Gravity" fisik memengaruhi kondisi psikologis atau emosional, dan bagaimana pemikiran seseorang memiliki beratnya sendiri. Tema-tema lukisan ini mencerminkan <b>refleksi diri, atau perjalanan psikologis.</b> Surealisme menciptakan
<b>Tema Dominan Lukisan</b>	Banyak karya menunjukkan subjek-subjek surealis. Penggunaan warna yang dominan kontras dan pastel, antara cerah dan gelap, atau palet monokromatik.	ruang untuk eksplorasi ketiga seniman dalam imajinasi. Pemilihan warna dan karakter gaya visual mungkin merepresentasikan sikap emosi atau kondisi batin.
<b>Gaya dan Teknik Melukis</b>	Beragam karakter terlihat, surealis dan surealisme. Ketiga seniman menggunakan sapuan kuas yang dinamis, atau layering yang kompleks. Akan tetapi	Keberagaman gaya mulai menunjukkan <b>kebebasan ekspresi seniman</b> dalam menerjemahkan tema "Mindscape Gravity". Tekstur yang dan sapuan kuas yang dinamis mereka mungkin

memiliki gaya melambangkan sapuan kuas yang jatidiri atau berbeda atau dengan intensitas karakternya masing-masing. pemikiran, sementara kehalusan karya dapat mengindikasikan kedalaman dan lapisan-lapisan pikiran. Respons ini menunjukkan bahwa pameran **berhasil mengaktifkan keterlibatan** audiens. Dari karya yang dihasilkan mampu mendorong dialog internal dan interpretasi pribadi, sesuai dengan wacana yang subjektif. Tata display karya yang strategis dapat **memperkuat narasi pameran,** membimbing pengalaman pengunjung, dan menekankan aspek "gravity" melalui suasana yang imersif atau introspektif. Sehingga pengunjung mendapatkan klimaksnya ketika tour galeri dengan suguhan karya yang ada.

Pengunjung seringkali menyatakan terprovokasi untuk berpikir, merasa terhubung dalam melihat karya atau menemukan interpretasi pribadi. Ada juga komentar tentang misteri di dalam karya.

**Respons Pengunjung (berdasarkan teks ulasan/komentar )**

Penataan **Karya dalam Ruang Pameran** Penataan atau display dirancang untuk menciptakan suasana tertentu, seperti pengelompokan karya berdasarkan karakter dan konsep karya..

Pameran tampaknya mengundang introspeksi tentang bagaimana pikiran kita dipengaruhi Gravity", oleh berbagai tarikan dalam hidup, baik internal maupun eksternal. Ada penekanan pada kompleksitas dan secara individu

Pesan **Keseluruhan yang Tersirat** Pesan ini menggarisbawahi **relevansi** dari tema "Mindscape Gravity", mengundang audiens untuk merenungkan kondisi pribadi mereka sendiri dan secara individu

kedalaman pengalaman manusia. dan kekuatan yang membentuk pandangan dunia mereka dari faktor lingkungan sekitar. Menjadikan sebuah ajakan untuk memahami sekitar dan keindahan dalam kompleksitas pikiran manusia.

## 2. Wacana kuratorial dan analisis ideologi seniman dalam karya



Gambar 2. Karya Adwin *Mirroring* (2023)  
Sumber: Katalog pameran *mindscape gravity*

Dari hasil kuratorial dan wawancara seniman yang pertama kita lihat karya Adwin di atas dengan judul "*Mirroring* (2023)" menampilkan nuansa pop surealis yang terinspirasi oleh dunia bawah laut yang luas dan berkabut, menciptakan suasana kontemplatif yang mencerminkan kehidupan milenial dengan simbol-simbol populer dan pengakuan akan kekacauan yang ada. Adwin menggambarkan seseorang yang sedang merenungkan dan mempertanyakan identitasnya. Orang-orang ini sedang merenungkan tentang kebutuhan esensial dalam hidup dan mempertanyakan apakah mereka memerlukan validasi dari pihak eksternal. Pertanyaan tentang pentingnya validasi dan pengakuan dari luar diri mengacu pada simbolisme Adwin ini. Lambertus Adwin menyadari bahwa posisi ini berpotensi menyebabkan kekecewaan, oleh karena itu, dia menyarankan untuk berpikir tentang cara mendapatkan kepuasan pribadi tanpa bergantung pada prestasi eksternal atau pujian publik.



Gambar 3. Karya Ryan *Ironi Emoticon* (2023)  
Sumber: Katalog pameran *mindscape gravity*

Lalu berikutnya kita tengok salah satu karya dari Andi Ryan K. dalam lukisannya yang berjudul *Ironi Emoticon* (2023), Karya ini menggambarkan fenomena "godaan" perilaku konsumen di kalangan remaja masa kini yang sangat dipengaruhi oleh teman sebaya dan media sosial. Dalam konteks ini, remaja kerap terjebak dalam gaya hidup modis yang mengejar pengakuan sosial, tanpa mempertimbangkan kemampuan finansial mereka. Mereka cenderung mencari kesenangan diri yang egosentris, yang dapat mengakibatkan dampak negatif seperti siklus konsumsi yang tak berujung, menipu diri sendiri, dan kurangnya rasa percaya diri. Rasa "kepuasan" yang mereka rasakan sering kali bersifat sementara dan tidak stabil.



Gambar 4. Karya Indo *The Theater of Mind* (2023)  
Sumber: Katalog pameran *mindscape gravity*

Beranjak dari karya sebelumnya kita tengok karya dari Indo B. Satria. Karya ini menggunakan logika komposisi figur surealistik dengan latar belakang yang disederhanakan dan warna-warna cerah untuk membangun interpretasi mental penonton terhadap representasi yang ditampilkan. Seperti yang

ditunjukkan dalam "The Theater of Mind" (2023), seniman berupaya memberikan pengalaman baru kepada penonton melalui rangsangan objek visual yang mengundang mereka untuk menafsirkan lukisan dengan cara yang unik. Absurditas dalam figuratif yang ditampilkan tidak memiliki makna yang jelas atau tidak ada referensi "mutlak". Sebaliknya, konsekuensi dari karya ini hadir dalam ruang "teatral" yang memberi kebebasan kepada penonton untuk mengalami simbolisme yang ada.



Gambar 5. Suasana opening pameran *mindscape gravity*  
Sumber: Dokumentasi LAV Gallery

Dari ketiga karya seniman tersebut dan dengan menyatukan dalam konsep pameran *mindscape gravity*, kurator menyajikan interpretasi artistik mereka sebagai penyelidikan terhadap gravitasi ide-ide yang sulit dipahami dan lanskap pikiran yang absurd. Hal ini mencerminkan fenomena seni kontemporer di era disrupsi, yang diekspresikan melalui berbagai narasi visual. Melalui simbol-simbol ikon populer dan "godaan ideologis" yang semakin populer di kalangan generasi muda saat ini, mereka mencoba memahami tentang konteks konektivitas realitas nyata serta virtual akan menghasilkan *mindscape* yang salah atau terdistorsi.

Dalam simpulan I Gede Arya Sucitra, ketiga seniman muda ini berfokus pada representasi imajinatif medan gravitasi alam bawah sadar. Dengan pendekatan surealis, mereka berupaya mengatasi kegelisahan zaman ini dengan mengungkap realitas tersembunyi dalam pikiran manusia dan benda-benda sehari-hari. Sebagai seniman, mereka menafsirkan cakrawala "alam bawah sadar" ini, yang sebenarnya penuh dengan kesadaran logis, kegelisahan, dan rekonstruksi anatomis rasa kebenaran dan kebaikan realitas.

## PENUTUP

Pameran "*Mindscape Gravity*" secara efektif terlibat dalam penyelidikan mendalam tentang kompleksitas keberadaan individu dan berbagai realitas yang kita temui. Melalui analisis wacana dan kerangka

ideologis dalam karya seni yang dipamerkan dalam pameran ini menggarisbawahi prevalensi narasi artistik yang diartikulasikan oleh pencipta, yang merefleksikan kehidupan dalam lingkungan sosiokultural. Ideologi yang dilihat dalam karya-karya ini menunjukkan bahwa para seniman memiliki kesadaran dan kegelisahan yang melekat yang mengkatalisasi keterlibatan mereka dengan praktik sosial seni, dimanifestasikan baik secara individu maupun kolaboratif, sehubungan dengan metodologi artistik mengenai materi, jejaring simbolis yang divisualisasikan, dan konseptual yang mereka gunakan.

Melalui analisis yang cermat terhadap wacana dan dasar-dasar ideologis dari karya seni lukis yang dipamerkan, menjadi jelas bahwa para seniman dengan mahir merangkum gerakan artistik kontemporer dengan cara yang menawan secara visual. Tema-tema seperti kegelisahan, penjejakan makna, dan eksplorasi realitas alternatif secara rumit dijalin ke dalam kreasi mereka, mengundang penonton untuk merenungkan pengalaman individu dalam konteks yang ditandai oleh ketidakpastian yang mendalam.

Pameran ini secara signifikan berkontribusi pada pengayaan wacana seni rupa kontemporer dengan menawarkan perspektif baru tentang kerangka tematik pameran "*Mindscape Gravity*". Namun demikian, sangat penting untuk mengakui bahwa analisis ini bukan tanpa batasan, termasuk kendala yang melekat dalam analisis visual, serta fakta bahwa objek spesifik yang ditampilkan dalam karya masing-masing seniman belum sepenuhnya diakses oleh penulis. Untuk pertanyaan di masa depan, disarankan untuk mengejar pendekatan yang lebih bernuansa dan komprehensif mengenai konteks visual.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adorno, Theodor W. (2002). *Aesthetic Theory*. New York: Continuum.
- Chia, P., & Nessya F. (2022). Analisis Karya Seni Lukis Yasrul Sami. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11( 02), 2301-5942.
- Dewi Smara, C. (2017). Peran Taman Ismail Marzuki Terhadap Perkembangan Seni Rupa Kontemporer Indonesia: Kajian Peristiwa Pameran Seni Rupa Era 1970 An. *Jurnal Seni Nasional: CIKINI*, 2(2), 7 17.
- Effy, I., & Tri Lesty, H. (2014). Studi Manajemen Penyelenggaraan Pameran Seni Rupa di Bentara Budaya Yogyakarta. *Jurnal Seni*, 6(1), 2087-0795.
- Junaedi D., (2017). *Estetika: Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*. Yogyakarta: ArtCiv.
- Susanto, M., (2018). *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Laboratory.
- Kartika, S.D., (2017). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Maghdalena, N. D., Dkk. (2019). Analisis Estetika Karya Seni Lukis Moel Soenarko yang Bertema

- Heritage. *Jurnal Seni Desain dan Pembelajaran: Irama*, 1(2), 2686-0902.
- Marianto, D.M., (2019). *Seni & Daya Hidup dalam Perspektif Quantum*. Yogyakarta: Scritto Books dan BP ISI Yogyakarta.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: UI PRESS.
- Mukhlisin, M., & Triyanto, R. (2020). Analisis Formal Lukisan Andi Ian Surya. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9.(2), 292-299.
- Putra P. T. (2019). Analisis Isi Teks Pengantar Kuratorial Mikke Susanto antara Tahun 2000–2017. *Jurnal Seni Rupa:ARS*, 22(3).
- Rohidi, T. R. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Saidi, Iwan A. (2017). *Narasi Simbolik dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia* (Disertasi, Institut Teknologi Bandung).  
<https://digilib.itb.ac.id/gdl/view/5634/>
- Sugiharto, B., (2020). *Untuk Apa Seni*. Bandung: Pustaka Matahari.
- Suryajaya, M. (2016). *Sejarah Estetika*. Jakarta: Penerbit Gang Kabel.
- Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Perss.

<https://ekbizz.com/wp-content/uploads/2-23/09/lav-gallery.jpg>. Diakses 20 Desember 2024

Wawancara dengan I Gede Arya Sucitra 16 September 2023, didukung data catatan kuratorial