



Transformasi Kegiatan Seni dari *Offline* ke Digital: Kasus *Lisa the Queen Cat*

Anna Sungkar

Institut Seni Indonesia Surakarta

anna_sungkar@yahoo.co.id

Abstrak

Perkembangan teknologi internet dan era digital telah mendorong para seniman kontemporer untuk mentransformasikan praktik penciptaan seni dari medium fisik (*offline*) ke medium digital. Artikel ini mengkaji fenomena transformasi tersebut dengan memfokuskan studi kasus pada karya-karya pelukis Syakieb Sungkar, khususnya fiksional "*Lisa the Queen Cat*." Melalui metode deskriptif-analitis, artikel ini mengekspresikan enam jalur *roadmap* transformasi digital bagi karakter Lisa, yang meliputi pembangunan semesta lukisan digital (*digital painting universe*), pengembangan karakter mitologis, *motion art/video art*, pameran virtual (*virtual exhibition*), pemanfaatan NFT/*collectible digital*, hingga perluasan visual berbasis AI (*AI-assisted expansion*). Hasil kajian menunjukkan bahwa arah estetik terbaik bagi transformasi karakter Lisa bukanlah gaya 3D hiperrealistik atau komersial, melainkan *painterly digital surrealism* yang tetap mempertahankan "roh" lukisan konvensional, ketidakaturan puitis, serta atmosfer psikedeliknya. Transformasi ini membuktikan bahwa teknologi digital dan kecerdasan buatan tidak menggantikan eksistensi pelukis, melainkan sebagai ruang imajinasi tambahan untuk memperluas mitologi visual lintas medium.

Kata Kunci:

Transformasi Seni Digital; *Lisa the Queen Cat*; Syakieb Sungkar; *AI-Assisted Expansion*; Surealisme Psikedelik; Mitologi Visual.

Pendahuluan

Di dunia yang serba internet ini, sudah merupakan hal yang lumrah jika seorang seniman mentransformasikan karya seninya dari semula off-line, kemudian beralih ke bentuk digital. Dalam sejarah seni kontemporer, perpindahan dari praktik seni "off-line" (lukisan, patung, grafis, instalasi

fisik) ke bentuk digital merupakan salah satu transformasi paling penting sejak akhir abad ke-20. Menariknya, transformasi itu tidak selalu berarti meninggalkan medium lama, melainkan memperluas cara karya hidup, dipamerkan, dan dikonsumsi.

Beberapa contoh penting dapat kita uraikan di sini. Contoh pertama adalah David

Hockney. Hockney adalah contoh paling terkenal. Ia memulai sebagai pelukis tradisional dan tokoh utama Pop Art Inggris, tetapi kemudian menjadi pionir lukisan digital menggunakan iPhone dan iPad. Ia membuat seri gambar digital yang tetap mempertahankan *sensibilitas painterly*—warna cerah, sapuan spontan, komposisi lanskap—tetapi medium produksinya berubah total. Karya-karyanya bahkan dipamerkan di museum besar sebagai “painting”, meskipun dibuat lewat aplikasi digital.

Contoh kedua adalah Takashi Murakami. Murakami memulai dari lukisan dan teori seni Jepang kontemporer, tetapi kemudian mengembangkan sistem produksi digital yang sangat kompleks. Banyak karyanya dibuat melalui asistensi komputer sebelum diwujudkan menjadi lukisan, animasi, merchandise, NFT, hingga dunia virtual. Ia adalah contoh bagaimana batas antara seni rupa, industri visual, dan budaya digital menjadi kabur.

Contoh ketiga adalah Beeple. Beeple sebenarnya berasal dari dunia desain grafis dan ilustrasi digital, tetapi kemudian ia menjadi tokoh penting karena menunjukkan kebalikan arah sejarah: bahwa karya digital ternyata bisa masuk ke pasar seni tinggi seperti lukisan konvensional. Ketika karya NFT-nya terjual di Christie’s pada 2021, dunia seni mulai menerima bahwa “keaslian” seni tidak lagi harus berbentuk objek fisik.

Contoh keempat adalah Nam June Paik. Paik adalah salah satu figur paling awal yang memindahkan seni dari objek fisik menuju media elektronik. Ia menggunakan televisi, sinyal video, monitor, dan teknologi broadcast sebagai medium artistik sejak

1960-an. Dalam sejarah seni, ia dianggap membuka jalan menuju seni digital dan media art kontemporer.

Contoh kelima adalah Refik Anadol. Refik Anadol mewakili generasi baru yang menggunakan AI, data, dan *machine learning* sebagai medium artistik. Menariknya, karya-karyanya sering tetap memiliki sifat imersif seperti lukisan monumental atau instalasi ruang, hanya saja bahannya adalah data dan cahaya.

Jenis-jenis Transformasi Digital

Secara teoritis, transformasi ini biasanya terjadi dalam beberapa bentuk:

1. Digitalisasi medium

Lukisan atau gambar mulai dibuat dengan tablet, software, atau AI.

2. Digitalisasi distribusi

Karya fisik tetap dibuat, tetapi eksistensi utamanya justru melalui Instagram, NFT, arsip online, atau proyeksi digital.

3. Transformasi pengalaman estetis

Penonton tidak lagi hanya melihat objek, tetapi masuk ke ruang virtual, augmented reality, atau instalasi interaktif.

4. Perubahan status karya

Dulu karya dianggap unik karena materialnya. Dalam seni digital, “keunikan” bisa bergeser menjadi data, file, blockchain, atau pengalaman temporer.

Transformasi Lisa the Queen Cat ke bentuk digital

Dalam paper ini penulis ingin mengungkapkan bahwa fenomena digital juga relevan dengan karya-karya Syakieb Sungkar. Karena praktik seninya tentang

kucing, dunia psikedelik, dan figur-figur surealis sedang dalam proses untuk ditransformasikan kedalam animasi pendek, dunia virtual, motion painting, collectible digital, AI-assisted expansion, dan immersive installation.



Gambar 1 – Syakieb Sungkar, “Lisa the Queen Cat”, 100 X 200 cm, oil on canvas, 2025.

Karakter seperti “Lisa the Queen Cat” sudah memiliki kualitas transmedia: ia bukan hanya objek lukisan, tetapi sedang berkembang menjadi mitologi visual lintas medium. “Lisa the Queen Cat” sebenarnya sudah memiliki fondasi yang cocok untuk transformasi digital, karena karakter itu bukan sekadar kucing dalam lukisan, melainkan sebuah persona visual dengan dunia, simbol, dan atmosfer sendiri. Dalam dunia seni kontemporer, karakter seperti ini bisa berkembang menjadi semacam “visual universe”.

Jalur transformasi digital untuk Lisa

1. Digital Painting Universe

Lukisan Konvensional Lisa di dunia Psikadelik	Penggarapan Menggunakan AI

Gambar 2 – Syakieb Sungkar, “The Psychedelic Kingdom of Lisa”, 100 X 60 cm, oil on canvas (kiri) dan digital (kanan), 2026.

Digital Painting Universe adalah tahap paling sederhana dan paling dekat dengan praktik melukis konvensional. Lukisan fisik Lisa dipindahkan menjadi: digital collage, animated painting, layered composition, dan moving canvas. Dalam hal ini awan menjadi bergerak, mata Lisa berkedip, ikan melayang, bunga berdenyut, warna psychedelic dapat berubah perlahan. Jadi karya tetap terasa seperti lukisan, tetapi lebih hidup. Medium yang dipakai adalah Procreate, Photoshop, dan After Effects.

2. Lisa sebagai Karakter Mitologis Digital

Hal ini merupakan langkah yang lebih besar: Lisa bukan lagi hanya objek lukisan, tetapi tokoh naratif. Seperti: karakter dalam dunia fantasi, “queen” dari kerajaan psychedelic, ikon spiritual, dan alter ego artistik. Cerita Lisa kemudian dibuat mitologi, kerajaan, simbol, pengikut, dan dunia paralel. Mirip bagaimana Takashi Murakami membangun dunia karakter bunga dan makhluk smiling-nya.

3. Motion Art / Video Art

Pada tahap berikutnya, Lisa dijadikan video art karena komposisinya sudah teatrikal dan simbolik. Misalnya: kamera bergerak masuk ke dalam lukisan, langit berputar, Lisa duduk di singgasana, musik psychedelic pelan, kemunculan teks puitik. Hal ini dapat dipamerkan sebagai: LED screen, projection mapping, Instagram reel artistik, Augmented Reality, dan video installation. Tradisinya dekat dengan karya-karya Nam June Paik dan video art kontemporer.



Gambar 3 – Lukisan “Lisa” diubah menjadi video bergerak pada Smartphone dengan menggunakan teknologi Augmented Reality, ketika dipamerkan di Galeri Zen1

4. Lisa sebagai Virtual Exhibition

Tahap selanjutnya adalah pameran virtual. Penonton berjalan di “The Psychedelic Kingdom of Lisa,” Tiap ruangan adalah lukisan berbeda, suara ambience, narasi, objek bergerak, dan kucing virtual berjalan. Proses ini akan dibuat dengan: Artsteps, Spatial, Unreal Engine, dan Blender.

5. Lisa sebagai NFT / Collectible Digital

Lisa bukan sekadar menjual gambar digital, tetapi membangun ekosistem visual. Setiap karya Lisa bisa punya cerita, dengan versi berbeda, animasi unik, soundtrack, dan rarity tertentu. NFT menjadi menarik bukan sebagai spekulasi pasar, tetapi sebagai arsip mitologi visual.

6. AI-Assisted Expansion

Proses ini menjadi paling menarik untuk praktik Syakieb sekarang. Karena ia tetap melukis manual, tetapi AI membantu: memperluas dunia visual, membuat variasi, simulasi komposisi, eksplorasi warna, dan

kemungkinan surealis baru. Jadi, AI bukan menggantikan pelukis, tetapi menjadi “studio imajinasi tambahan”. Misalnya: Lisa di dunia bawah laut, Lisa sebagai ratu kosmik, Lisa dalam kota futuristik, Lisa ala-*stained glass*, dan Lisa ala kubisme.

7. Menjaga “Roh” Lukisan

Kesalahan banyak seniman ketika masuk digital adalah: karya jadi terlalu licin, terlalu desain, kehilangan tekstur emosional, kehilangan “jejak tangan.” Padahal kekuatan karya justru ada pada: spontanitas, keramaian visual, ketidakteraturan puitik, simbol surealis, dan atmosfer mimpi. Karena itu, transformasi digital terbaik bukan membuat Lisa tampak seperti karakter game komersial, tetapi mempertahankan rasa: lukisan, mimpi, dongeng, dan psikedelia personal.

Roadmap Transformasi Digital

Transformasi terbaik untuk Lisa, bukan mengubah lukisan menjadi sekadar konten

digital, tetapi menjadikan “Lisa” sebagai dunia visual yang hidup di berbagai medium. Yang penting: identitas painterly dan rasa surealisnya tetap dominan.

Fase 1 — Membangun Mitologi Lisa

Tahap ini paling penting karena dunia digital membutuhkan “universe”, bukan hanya gambar tunggal. Identitas Lisa ditentukan. Lisa bisa diposisikan sebagai: Ratu Kucing, penguasa dunia mimpi, makhluk spiritual, penjaga kesepian manusia, atau simbol kasih sayang lintas spesies. Hal ini penting karena nanti semua karya digital Lisa akan berputar di sekeliling identitas tersebut. Karya “The Psychedelic Kingdom of Lisa” (Gambar-2) akan dilanjutkan dengan elemen-elemen tetap: kerajaan, laut psychedelic, ikan terbang, bunga mutan, langit kosmik, istana, pengikut, hewan aneh, simbol mata, bulan, dan singgasana. Jadi, selanjutnya setiap karya terasa berada dalam semesta yang sama.



Gambar 4 – Syakieb Sungkar, *Lisa Relaxing in Sofa*, 100 X 100 cm, oil on canvas (kiri) dan lukisan Lisa digarap dengan menggunakan AI-Assisted Expansion (kanan), 2026.

Simbol Visual yang meneetap akan terus dipertahankan. Misalnya: mahkota Lisa, warna biru-ungu, mata spiral, ikan melayang, pola ornamental, bulan merah muda, bunga psychedelic. Hal ini akan menjadi “bahasa visual” Lisa. Mirip bagaimana Keith Haring punya figur garis sederhana, atau Takashi Murakami punya bunga smiling.

Fase 2 — Digitalisasi Karya

Tahap ini ditandai dengan mulai memindahkan karya fisik menjadi aset digital berkualitas tinggi. Caranya dengan melakukan Scan atau Foto Profesional semua lukisan dengan resolusi tinggi, pencahayaan rata, warna akurat, namun tekstur tetap terlihat. Hal ini penting sekali karena banyak seniman gagal di digital akibat dokumentasi yang buruk. Layer mulai dipisahkan dimana objek Lisa, langit, bunga, manusia, ikan, ornamen. nanti bisa dianimasikan tersendiri. Hal ini dapat dilakukan melalui Software Photoshop, Procreate, dan Krita.

Fase 3 — Motion Painting

Pada tahap ini lukisan mulai “hidup”, animasi halus, tetapi tidak terlalu kartun. Cukup mata berkedip, asap bergerak, laut berdenyut, bintang berputar, kain berkibar, ada partikel cahaya. Referensinya dekat dengan dream sequence, video art, dan psychedelic cinema. Software yang digunakan dapat berupa After Effects, Procreate Dreams dan Blender.

Fase 4 — Lisa sebagai karakter digital

Di sini Lisa mulai menjadi ikon. Buat Babon Karakter (Character Bible) yang isinya sejarah Lisa, kepribadian, kekuatan, kerajaan, relasi dengan manusia, simbolisme. Hal ini biasa dilakukan dalam

game art, film, dan animation world building. Pada tahap ini variasi visual Lisa dapat dikembangkan. Misalnya: Cosmic Lisa, Oceanic Lisa, Lisa of the Moon, Lisa the Oracle, Dark Lisa, Neon Lisa. Tetapi semuanya masih terasa satu karakter.

Fase 5 — Dunia Pameran Digital

Tahap ini yang akan membuat karya Lisa terasa sangat kontemporer. Dalam Virtual Exhibition, pengunjung akan masuk ke “The Psychedelic Kingdom of Lisa”. Mereka bisa berjalan di ruangan virtual, mendengar musik ambient, melihat lukisan bergerak, membaca puisi, dan masuk ke dunia Lisa. Platform yang digunakan adalah Spatial, Artsteps, dan Unreal Engine. Sementara, Projection Mapping dilakukan ketika lukisan diproyeksikan ke dinding, ruangan, kain, dan objek 3D. Sehingga pameran menjadi pengalaman imersif. Referensinya dekat dengan praktik Refik Anadol meski estetika Lisa jauh lebih painterly dan surealis.

Fase 6 — Membangun identitas publik digital

Adalah suatu proses yang berjalan terus. Hal ini menjadi penting sekali sekarang ini. Karena Instagram dan TikTok berfungsi sebagai “Galeri Bergerak”. Ketika hal itu terjadi, kita jangan hanya upload dokumentasi karya. Namun harus membuat proses, zoom detail, motion art, narasi Lisa, musik, dan cerita pendek. Akun seniman nantinya terasa seperti portal menuju dunia Lisa. Narasi dibuat berseri, misalnya: “The Chronicles of Lisa”, “Dreams from the Psychedelic Kingdom”, “Letters from the Cat Queen” Ini membuat audiens mengikuti dunia seniman, bukan hanya melihat satu lukisan.

Penutup - Arah estetik paling cocok untuk Lisa

Dari karya-karya serial Lisa dalam bentuk lukisan dan patung yang selama ini pernah dipamerkan dan terjual, terlihat arah terbaik Lisa bukanlah hyperreal 3D, anime, game realism, atau AI glossy style. Tetapi painterly digital surrealism, psychedelic symbolism, neo-mythological world, decorative dreamscape, dan moving painting. Karena kekuatan Lisa terletak pada kepadatan visual, spontanitas, simbolisme, rasa mimpi, dan atmosfer ornamental.

Potensi jangka panjang kalau dikembangkan serius, “Lisa the Queen Cat” bisa berkembang menjadi karakter seni kontemporer, identitas visual lintas medium, dunia surealis digital, art toy, buku ilustrasi, video art, immersive installation, bahkan IP artistik pribadi dari seniman. Dan yang menarik, semuanya itu berakar dari lukisan manual.

Daftar Pustaka

Benjamin, Walter (1969), *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, dalam *Illuminations*, Arendt, Hannah, ed., terj. Harry Zohn, Harcourt Brace Jovanovich. Inc., New York.

Lijster, Thijs (2019), *Benjamin and Adorno on Art and Art Criticism*, Amsterdam University Press, Amsterdam.

McLuhan, Marshall (1962), *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, University of Toronto Press, Toronto.

Rettig, Brianna (22 Mei 2019), *Pioneering Video Artist Gretchen Bender Predicted Our Obsession with Screens*, Art SY.

Sayed, Nadja (2 Februari 2018), *Creativity in the Digital Age: How Has the Internet Affected the Art World?*, The Guardian.