

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan akan visual pada zaman sekarang tampaknya memerlukan perwujudan yang mendorong wilayah pemikiran subjek dalam memaknai sebuah karya. Apakah itu cukup hanya hadir sebagai penanda untuk memberikan pertanda yang jelas? Pemahaman akan simbol bisa dikatakan merupakan pemahaman yang umum digunakan untuk membaca sebuah karya. Lalu bagaimana jika apa yang tampak secara indrawi memerlukan kesadaran yang lebih dalam memaknai sebuah karya. Boleh jadi apa yang ditampakkan selaras dengan apa yang dirasakan pada alam sadar dan bawah sadar, tetapi boleh pula hal itu menjadi kontradiksi semata untuk mencapai tujuan ke arah persoalan lainnya di luar apa yang tampak (objek pada sebuah karya). Ini apa yang tampak demikian dapat kita lihat lewat karya-karya seniman surealisme yang membawa ranah alam bawah sadar yang seakan menciptakan dunianya sendiri. Ranah personal yang coba digubah oleh seniman kadang pula membutuhkan pemaknaan lebih dari subjek pengamatnya, ia berusaha menghadirkan bentuk yang senantiasa didapat dari dunia nyata lalu dikaitkan dengan idea alam bawah sadar. Meskipun demikian perwakilan objek yang tampak pada permukaan karya tersebut masih bisa secara simbolik dibaca dengan metode pemahaman semiotika seperti Ferdinand de Saussure dan Charles Sanders Peirce. Lantas bagaimana hal yang senantiasa secara umum disepakati menjadi hal yang indah tetapi disatu sisi lain hal tersebut tidak dapat dinyatakan dengan demikian pula, bagaimana hal mengenai makna indah tersebut dire-konstruksi secara subjektif terlepas dari sifat alami kebendaan atau hal tersebut. Adalah pemahaman estetika yang kiranya dapat ditambahkan pula dalam pemaknaan sebuah karya lewat dunia imaji atau dunia visual yang didapat dari dunia idea dalam mengolah dan memaknai suatu hal.

Dunia peniruan atau yang biasa disebut mimesis acap kali diartikan sebagai cara kita memindahkan sebuah visual yang ada pada dunia nyata kedalam bentuk visual yang kita rangkai sedemikian rupa sehingga menjadi hal yang sama

miripnya. Dalam pandangan plato dunia mimesis berkaitan dengan perkara menampakkan apa yang sebelumnya tak tampak yang berada di wilayah idea (Diyanto, 2015:71). Dalam hal ini juga dapat dilihat bagaimana visual dari sebuah karya dikerjakan sedemikian rupa untuk menampakkan dunia idea. Kecenderungan yang sering kita jumpai dalam proses berkarya seorang seniman dengan membuat dunia sendiri dari idea yang temui untuk dituangkan kedalam sebuah karya. Mimesis condong kepada sifat representasi yang mewakili benda atau suatu yang didapat dari dunia nyata pula demi melengkapi kekaryaannya yang utuh dari segi visual ataupun pertimbangan estetis belaka.



Gambar 1.1
Karya Salvador Dali "The Persistence of Memory" (1931)
sebagai contoh penggambaran dunia mimesis
(Sumber: artsy.net)

Perlu dipahami lebih lanjut, bahwa representasi tidak lagi selalu sepenuhnya mengacu pada realitas, dinyatakan pula oleh Andre Breton, juru bicara aliran surealisme. Bagi kaum surealisme, representasi tidak selalu harus tersusun dari elemen-elemen penanda yang diambil dari dunia yang nyata, melainkan dapat pula melalui pemahaman mengenai realitas yang tersusun dari elemen penanda (Diyanto, 2015: 75). Dalam artian lainnya, representasi atau sifat mewakili benda dari hal yang nyata tidak selalu tergambar dengan apa adanya pula atau meniru. Bagaimana sebuah kesatuan visual tersebut memberikan pemahaman akan sebuah penanda. Dari dua hal tersebut banyak seniman membawa pelbagai persoalan-persoalan yang divisualisasikan ke dalam sebuah karya, dari dua hal ini

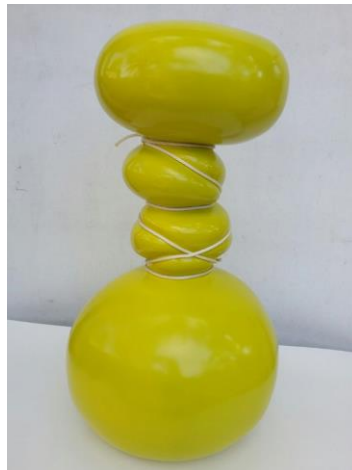
pula yang menguatkan pendapat Hegel mengenai estetika dalam posisi seni. Seni justru mengolah dan menciptakan alam dalam bentuk yang baru, sebagai materi indrawi, sehingga manusia dengan spiritualitasnya dapat mencerminkan diri di dalamnya (Hauskeller, 2015: 54).

Penerapan dari dua hal atau boleh dikatakan dua unsur tersebut cukup membawa pengaruh kepada proses pengkaryaan seorang seniman mulai dari abad pertengahan hingga masa kontemporer sekarang ini yang terlihat masih relevan dengan persoalan yang mengikuti zamannya. Pendekatan metode mimesis-representasional yang penulis sebutkan menjadi perhatian apakah yang terlihat secara nyata dalam visual karya memiliki arti yang selaras dengan pertanda yang ditimbulkan oleh penanda dari objek atau *subject matter* karya itu sendiri. Paradoks sekiranya kata yang tepat untuk menggambarkan situasi semacam itu. Hal yang bertentangan dengan apa yang tampak serta isi kandungan dari yang tampak itu pula. Seperti halnya pada karya seniman I Wayan Upadana, salah seorang seniman yang berasal dari Bali dengan eksplorasi medium dimana beliau menggunakan pendekatan simbol yang erat kaitannya dengan kehidupan sosial masyarakat Bali serta ajaran Hindu. Dilansir dari artspace.id, I Wayan Upadana mengemukakan nilai paradoks yang terdapat dalam karyanya:

“ Karya “Connected in the Deep” seri satu dan dua boleh jadi lebih simbolik nilai paradoksnya; bahwa bentuk abstraksi dan pilihan warna dari tubuh manusia yang berkilau – karena daya tarik visual-nya – serta kehadiran tali sebagai pengikat tubuh dengan nilai religius sama-sama merepresentasikan hakikat hidup manusia Bali yang tidak bisa lepas dari nilai-nilai spiritual Hindu meskipun tubuh-tubuh manusia itu berjarak dengan kosmosnya.”



Gambar 1.2
I Wayan Upadana
"Connected in the Deep #1" (2017)
20 cm x 45 cm x 25 cm
Resin, fiberglass, cat mobil, tali sintetis
(Sumber: artspace.id)



Gambar 1.3
I Wayan Upadana
"Connected in the Deep #2" (2017)
51 cm x 28 cm x 28 cm
Resin, fiberglass, cat mobil, tali sintetis
(Sumber: artspace.id)

Pada kedua karya tersebut tampak karya yang terlihat abstrak yang seakan tidak mempunyai makna atau hanya mementingkan kepentingan artistik saja. Tapi

dengan kritis I Wayan Upadana menyelipkan makna paradoks akan medium penyusun karyanya. Bagaimana ia mengaitkan kondisi udara yang berada di dalam karya trimatra tersebut dengan tampilan luarnya yang tidak pernah terpisah satu sama lain lalu berangkat dari hal ini yang kemudian dibawa oleh sang seniman ke ranah persoalan masyarakat Bali dan ajaran Hindu.

Pemahaman akan paradoks seakan menjadi hal yang multi-interpretasi bagi sebuah karya bergantung pada subjek yang melihat karya tersebut. Pun demikian, kesatuan utuh visual dari sebuah karya tentunya memerlukan kesinambungan satu sama lain antara *subject matter* dengan penggunaan medium yang tepat untuk pencapaian makna yang diinginkan seorang seniman. Mencipta dengan harmoni adalah apa yang bisa kita lihat menjadi pertimbangan logis bagaimana seniman memasukkan tahap demi tahap mulai dari konsep hingga penggunaan medium yang berkesinambungan. Harmoni atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian (*harmony*) (Kartika, 2017: 1).

Bagaimana keselarasan yang nyatanya terlihat buruk atau secara visual menimbulkan kesan mengerikan direkonstruksi menggunakan pola-pola organ yang secara harmoni dikomposisikan sehingga menjadi hal yang terlihat indah secara keseluruhan (setidaknya bagi penulis sendiri) terlepas dari pemaknaan umum mengenai organ tersebut. Adakah hal tersebut kemudian dapat ditangkap menjadi hal yang indah pula ketika objek visual yang dihadirkan terlihat tidak mewakili sifatnya? Meskipun hal tersebut yang kemudian dapat diterima menjadi hal yang indah, bukankah hal ini menjadi membawa kepalsuan untuk suatu hal yang indah tampil baik secara sementara atau tertanam dalam benak subjek pengamatnya. Inilah konteks paradoks yang penulis bayangkan ketika karya ini nantinya diperlihatkan kepada apresiator. Berangkat dari hal ini lah penulis mencoba menuangkannya ke dalam sebuah karya yang mengarah kepada penciptaan dunia imaji sendiri secara representasional dengan pemahaman atau unsur yang bertolak belakang satu sama lain guna mendapat keutuhan visual secara harmoni.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang dibahas dalam karya ini diantaranya sebagai berikut:

- a. Bagaimana konteks paradoks dan harmoni dibawakan dalam dunia imaji sendiri lalu divisualisasikan ke dalam bentuk karya?
- b. Apakah medium yang nantinya digunakan dapat memberi penjelasan terhadap keseluruhan tema & konsep berkarya yang mengacu pada konteks paradoks dan harmoni?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan yang menjadi kerangka dalam proses berkarya diantaranya:

- a. Menggambil ide pokok mimesis-representasional yang dibawa dengan konteks paradok dan harmoni sebagai acuan dalam merancang gagasan keseluruhan konsep berkarya.
- b. Karya ini divisualisasikan ke dalam medium berkarya berupa *painting* dan *drawing*.
- c. Adapun keperluan penjelasan karya ini menggunakan pendekatan estetika sebagai teori yang digunakan akan keseluruhan visual karya.

1.4 Tujuan Berkarya

Adapun tujuan penciptaan karya ini guna menunjang aspek-aspek yang selalu erat kaitannya dengan medan seni rupa seperti akademik Seni Rupa, metode berkarya, serta persoalan-persoalan atau isu-isu yang diangkat oleh seorang seniman lalu divisualisasikan ke dalam bentuk karya. Perkembangan akademik tentunya selalu menjadi perhatian penting dalam perkembangan seni rupa di Indonesia. Banyak seniman-seniman handal lahir dari suatu instansi pendidikan seni rupa yang ikut andil pula dalam memajukan seni rupa Indonesia ke arah yang lebih baik seperti Sunaryo Soetono, I Nyoman Nuarta, Rita Widagdo dan beberapa seniman lainnya. Karya ini ditujukan untuk menambah wacana-wacana yang nantinya dapat mengembangkan proses belajar ataupun berkarya guna menciptakan

seniman ataupun orang-orang yang berkecimpung di medan seni rupa (kurator, kritikus seni, dll.) guna mengarahkan seni rupa di Indonesia ke ranah yang lebih baik. Adapun juga tujuan dari karya ini untuk mencoba mengembangkan medan seni rupa di Indonesia lewat proses berkarya, teknis dan isu yang diangkat.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan ini terbagi menjadi empat bab yang di dalam bagian bab tersebut terdapat sub bab yang menjelaskan keseluruhan penulisan. Secara garis besar masalah pokok yang dibahas di dalam bab nya diantara lain:

BAB I; bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan berkarya, sistematika penulisan, dan kerangka berpikir.

BAB II; mencakup landasan teori baik secara umum dan teori seni yang digunakan untuk mendukung proses berkarya. Pada bab ini pula memuat referensi seniman sebagian panduan atau referensi dalam berkarya dari segi teknis.

BAB III; memuat konsep berkarya secara keseluruhan dari segi ide dan pemilihan medium yang digunakan serta mengikut sertakan proses berkarya mulai dari pemilihan medium, jumlah karya yang akan digubah, sampai karya ini selesai.

BAB IV; pada bab terakhir memuat kesimpulan rangkaian berkarya.

1.6 Kerangka Berpikir

