

PERSINGGUNGAN IDENTITAS PADA RUANG SOSIAL DAN KAITANNYA DENGAN ESTETIKA PERSEPSI VIRGIL ALDRICH

Wendi Abdul Fitriansyah

Pembimbing I: Didit Endriawan, S.Sn., M.Sn..., Pembimbing II: Teddy Ageng Maulana, S.Sn., M.Sn.

Program Studi S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom,
Jalan Telekomunikasi No. 1, Bandung, Jawa Barat

Surel: wendiaf@student.telkomuniversity.ac.id

Pembimbing I: didit@telkomuniversity.ac.id, Pembimbing II: teddym@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Dalam melihat dan berinteraksi dengan sebuah objek, setiap individu selalu mempunyai penglihatan juga penilaian masing-masing pada setiap persepsi mengenai suatu objek, dan persepsi mengenai sesuatu yang benar dan salah, buruk dan bagus, yang terbangun dalam suatu individu atau kelompok dalam ruangnya masing-masing. Begitu pula dengan ruang sosial, diartikan sebagai ruang yang secara sosiologis dapat didefinisikan menjadi ruang secara personal maupun ruang secara umum (publik), yang pasti dengan adanya sebuah ruang dapat berpengaruh terhadap perkembangan suatu individu ataupun kelompok masyarakat. Sebagai sebuah wadah, ruang tersebut mempunyai segmentasi kepentingannya masing-masing, dengan identitas yang berbeda, budaya yang berbeda, pembangunan yang berbeda, dan dari perbedaan tersebut menimbulkan akulturasi yang saling tumpang-tindih. Yang dimaksud akulturasi tersebut, yaitu perbedaan antara ruang sosial yang bersifat urbanisasi dan subsisten, pada kedua ruang tersebut selalu menghadirkan dinamika sosial yang khas melalui persepsi sosial yang hadir pada masing-masing ruang. Perbedaan persepsi tersebut menurut penulis, mirip dengan pembahasan estetika persepsi Virgil Aldrich, yang melihat sebuah objek sebagai dualitas ambigu (dua arti). Penulis ikut andil dalam merasakan hal tersebut, karena tinggal dalam persinggungan dan peririsan antara kedua ruang sosial tersebut. Penulis mencoba memvisualisasikannya melalui karya lukisan dengan medium campuran, dan juga memvisualisasikan objek dari kedua ruang sosial tersebut menggunakan pendekatan *found object*, karena sedikitnya dapat mewakili representasi dari dinamika sosial.

Kata Kunci : masyarakat, ruang sosial, persinggungan ruang, akulturasi, dinamika sosial, estetika persepsi, *found object*, lukisan.

ABSTRACT

In seeing and interacting with an object, each individual always has a vision as well of an assessment for every perception of an object, and a perception of something right and wrong, bad and good, which is built up in an individual or group in their respective spaces. Likewise with social space, which is defined as a space that can be sociologically defined as a personal or general space (public), which is certain that the existence of a space can affect the development of an individual or community group. As a container, this space has a segmentation of its respective interests, with different identities, different cultures, different developments, and from these differences it gives rise to overlapping acculturations. What is meant by acculturation is the difference between urbanized and subsistence social spaces, in that both spaces always present a unique social dynamic in the social perceptions present in each space. This difference in perception, according to the author, is similar to Virgil Aldrich's discussion of aesthetic perceptions, who saw an object as an ambiguous duality (two meanings). The author shares in feeling this, because he lives in the intersection and intersection between the two social spaces. The author tries to visualize it through painting works with mixed mediums, and also visualizes objects from the two social spaces using the found object approach, because at least it can represent a representation of social dynamics.

Keywords: society, social space, spatial contact, acculturation, social dynamics, perceptual aesthetics, found objects, paintings.

PENDAHULUAN

Saat pertama memutuskan untuk akhirnya mengambil, juga memikirkan ide untuk konsep bagi pengkaryaan, yaitu topik awal atau tema besar yang diangkat adalah bagaimana penulis hidup dan besar pada kawasan persinggungan yang beririsan dari dualisme kultural antara kawasan urban dengan kawasan subsisten, kawasan urban tersebut berada pada pusat perkembangan institusi-institusi pendidikan yang besar yaitu Jatinangor, dan dengan Kawasan lain yang masih mempertahankan budaya dan hasil dari pertaniannya untuk digunakan sebagai keperluan pribadi, bisa juga disebut dengan kawasan adat atau subsisten yaitu daerah Cijambu, yang secara geografis berada di selatan dan utara dari tempat penulis tinggal. Pertumbuhan urbanisasi dapat mempengaruhi ruang-ruang disekitarnya, yang juga mempengaruhi ruang-ruang publik sebagai wadah bagi aktifitas ber-sosial yang secara kontras berbeda-beda dalam segi pertumbuhannya. Secara sosiologis jika dilihat dari hal-hal sederhana yang mungkin dapat juga bersifat signifikan pengaruhnya yaitu ruang sosial sebagai perspektif yang kontras antara dualisme kebudayaan dan ruang yang membangunnya, terdapat dua segmentasi yang saling tarik-menarik antara pertumbuhan kepentingannya masing-masing yaitu kota, pedesaan dan ruang publik sebagai sebuah formasi ruang sosial juga budaya yang khas. Ruang sebagai objek tidak hanya “membisu” sebagai benda diam yang tidak mempunyai kuasa. Tetapi ruang dan tempat, keduanya telah menjadi subjek yang terbentuk akan kepentingan-kepentingan relasi sosial kekuasaan. Perbedaan ruang sosial dan ruang publik yang tumbuh akan berbeda antara ruang yang satu dengan ruang yang lain dan menjadi kontras perbedaannya dalam berbagai perspektif, akulturasi yang melahirkan juga membentuk ruang sosial yang bercampur dan saling mempengaruhi menjadi hal menarik untuk ditelusuri, dengan menghadirkan *pattern* pada visual yang coba penulis bawa. Melalui pendekatan “*found object*”, penulis menekankan segmentasi-segmentasi ruang tersebut menjadi dua objek yang kontras berbeda, dengan masing-masing ruang yang menampilkan persepsi keunikan dan identitasnya masing-masing.

Identitas menjadi sesuatu yang subjektif (tidak pasti), subjektifitas adalah sebagai pembentukan “kita” dari penguraiannya lewat interaksi-interaksi sebuah produk sosial. Menurut C. Barker identitas pada ruang sosial diartikan sebagai subjek “yaitu seseorang (person), kita ‘patuh’ pada proses-proses sosial yang membuat kita menjadi ‘subjek’ bagi diri kita maupun orang lain. Konsep yang kita pegang perihal diri kita sendiri bisa kita sebut identitas diri, sementara harapan dan pendapat orang lain membentuk identitas sosial kita” (Baker, 2005:217). Telah menjadi kebenaran sosiologis bahwa apa yang kita miliki dan pelajari sekarang adalah apa yang sudah “*exist*” sebelumnya,

termasuk ruang-ruang sosial yang membangunnya, ruang sosial dalam artian (ruang publik ataupun personal) yang selalu mempengaruhinya, tempat-tempat dan ruang sosial tersebut akan selalu tergeser melalui kepentingan-kepentingan diluar dirinya. Ruang tersebut menjadi perhatian, karena terdapat ruang-ruang yang ingin bertahan sebagai dirinya sendiri dan ada dorongan kepentingan lain yang harus terjadi sehingga menimbulkan pergeseran kepentingan yang signifikan, pergeseran tersebut mempengaruhi berbagai struktur dan bentuk yang mengejutkan terhadap agrikultur, industri, dan populasi yang melampaui ruang dan waktu perputarannya. Walaupun kaitannya identitas selalu berkaitan pada ranah proyek “diri” dan personalitasnya, tetapi ada hal yang dalam cakupan yang lebih luas yaitu identitas sosial dalam suatu kelompok, sebagai produk sosial, identitas sosial “sepenuhnya” akan selalu bersifat representasi dari kultural dan akulturasi.

Chris Barker berpendapat tentang hubungan ruang sosial dengan identitas sebagai berikut :

Bahwa identitas terekspresi melalui bentuk-bentuk representasi yang diri kami dan orang lain kenal. Identitas adalah esensi yang bisa ditandakan (*signified*) dengan tanda-tanda selera, keyakinan, sikap, dan gaya hidup. Identitas pastilah personal sekaligus sosial, dan menandai kita sebagai orang yang sama sekaligus berbeda dengan orang/individu yang lain. Kita bisa menyetujui gagasan bahwa identitas terkait dengan persamaan dan perbedaan, dengan hal yang personal maupun sosial, dan dengan bentuk-bentuk representasi (Barker, 2005: 218).



Gambar 1.1

Kawasan Kota Tua
Sebagai contoh penggambaran identitas ruang yang masih dipertahankan
(Sumber: cnnindonesia.com)

Ruang-ruang sosial tersebut bertransformasi dari masyarakat adat yang memegang teguh identitasnya sebagai masyarakat yang menolak kepentingan apapun diluar kulturalnya, dan penulis menempatkannya dengan

istilah “subsisten” yang berarti menolak bentuk komersialisasi apapun, sampai pada sebuah ruang sosial yang bergerak dari pergerakan urbanisasi yang menjungjung tinggi sebuah komersialisasi dalam berbagai praktiknya karena urbanisasi merupakan titi pusat bagi perkembangan berbagai ekonomi yang pesat. Pergeseran, pertentangan, peleburan dualitas tersebut menjadi fokus penulis untuk mengkaji apa saja perbedaan ruang secara personal dan sosial, dan peranannya sebagai pembentuk ekosistem. Menurut Wirth, urbanisme sebagai cara hidup dan sebagai sebuah bentuk eksistensi sosial. Ia tertarik pada keragaman kultural dan gaya hidup di kehidupan urban, yang menurutnya mendorong munculnya impersonalitas dan mobilitas (sosial maupun spasial/ruang) seiring dengan melemahnya kesadaran orang akan “tempat” dan hubungan sosial yang stabil. (Wirth dalam Barker, 2005: 319).



Gambar 1. 2

Reruntuhan Tamansari

*Sebagai contoh pergeseran kepentingan dalam ruang sosial
(sumber: Wartakan.id)*

Kemudian, keterkaitan antara objek dan subjek tersebut yang menjadi ketertarikan penulis untuk menelaah, kesamaan juga kecocokannya dengan aspek estetika. Seperti yang telah diketahui bahwa perdebatan mengenai persoalan estetika tidak ada habisnya dari abad pertengahan sampai era seni kontemporer seperti sekarang ini. Perdebatan estetika yang dikemukakan oleh para filsuf dan pemikir-pemikir yang berkaitan dengan berbagai aspek “filosofis” terhadap menilai suatu karya. Perdebatan-perdebatan yang dikemukakan oleh para filsuf pada dasarnya selalu sama, yaitu mencari definisi keindahan pada setiap karya seni, tetapi pada era kontemporer persepsi dari keindahan berangsur dikembangkan kepada pembahasan yang lebih *general* atau lebih kepada aspek sosial yang melatar belakanginya juga. Pada akhirnya perdebatan estetika berpengaruh terhadap ekosistem atau persepsi pada seni rupa itu sendiri, akhirnya terjadi pergeseran nilai yang signifikan terhadap persepsi *audience* dalam menilai karya seni, bisa

juga menjadi *boomerang* bagi pertumbuhan seni rupa itu sendiri. Kaitan persepsi dan estetika menjadi pembahasan karena keterkaitan berbagai ekosistem yang akhirnya mempengaruhinya, dan melatar belakanginya semangat zaman dari waktu-kewaktu. Pembahasan estetika mengenai persepsi telah dikemukakan oleh seorang filsuf bernama Virgil Aldrich, teori-teorinya membahas mengenai persepsi *audience* dalam menghadapi karya seni, Aldrich berpendapat bahwa apa yang harus dilakukan oleh subjek seni terhadap objek seni sehingga objek seni tersebut menjadi objek estetik, jadi harus adanya sikap estetis tertentu atau persepsi estetis tertentu, terhadap menilai objek seni, sehingga dari sikap tersebut membuktikan keyakinan.

Virgil Aldrich berpendapat soal gagasannya mengenai estetika persepsi sebagai berikut :

adalah salah banyak cara untuk melihat dan menginterpretasikan sebuah karya seni, karya seni tidak hanya dilihat dalam satu persepsi (persepsi tunggal), dalam menghadapi karya seni. Ada dua cara persepsi, yakni persepsi estetis dan persepsi non-estetis. Cara estetis disebutnya sebagai *prehensi*, sedangkan cara non-estetis disebutnya sebagai *observasi*. Objek observasi merupakan objek fisik, dan objek prehensi disebut objek estetis. Sementara itu, cara menghadirkan, menyusun, atau membentuk gambar itu disebut sebagai objek material (Jakob Sumargo, 2016:304-305).

Alasan mengaitkan estetika dengan gagasan pokok yang ingin penulis unggah, adalah karena penulis ingin membawa sebuah objek temuan (*found object*) dari suatu identitas ruang sosial yang jika dilihat dari aspek persepsinya masing-masing, ruang tersebut memiliki perbedaan yang kontras, sehingga dari persepsi tersebut terdapat karakter atau simbol dan identitas dari dualitas yang berbeda. Objek temuan yang penulis unggah pada karya menjadi sangat penting perannya, karena penemuan objek yang didapat dari kedua ruang tersebut menjadi bentuk pokok dari karya penulis, sehingga visual yang didapatkan merupakan objek dari temuan penulis,. Dengan menghadirkan *pattern* pada visual yang coba penulis bawa. dan melalui pendekatan “*found object*”, penulis menekankan segmentasi-segmentasi ruang tersebut kontras berbeda, dengan masing-masing ruang yang menampilkan persepsi keunikan dan identitasnya masing-masing.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana penulis dapat memvisualisasikan persinggungan ruang yang terjadi dalam perbedaan ruang sosial?
2. Bagaimana penulis memilih ruang lingkup mengenai dinamika yang terjadi dengan medium yang mampu mempresentasikan hal tersebut?

BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah yang menjadi kerangka dalam proses berkarya diantaranya:

- a. Mengambil ide pokok “ruang sosial” yang membangun sebuah identitas juga dinamika yang ada didalamnya dengan dipadukan dengan konteks subjek dan objek dalam permasalahan dengan estetika persepsi sebagai acuan dalam merancang gagasan dalam konsep karya.
- b. Adapun keperluan penjelasan karya dengan menggunakan pendekatan objek sebagai simbol persinggungan dari dinamika ruang sosial.
- c. Karya ini divisualisasikan dengan eksplorasi *found object*, juga medium *painting* dengan penggunaan cat minyak dan akrilik diatas kertas.

TUJUAN BERKARYA

Tujuan karya ini yang pertama dibuat untuk memenuhi tugas akhir, yang merupakan bentuk tanggung jawab penulis sebagai seorang mahasiswa untuk mendapatkan gelar sarjana, dan sebagai bentuk intensitas penulis untuk mulai kembali fokus berproses dalam penciptaan karya, mengembangkan teknis berkarya juga mengeksplorasi dari yang sebelumnya sudah didapatkan, dan mencoba menuangkan pemikiran-pemikiran serta penciptaan karya yang baik juga jujur. Dengan gagasan dan proses yang penulis ambil mengenai ruang yang hidup berdampingan pada keseharian penulis, semoga penulis dapat menyampaikan maksud visual tersebut, dan dapat memberikan kesan yang dapat dirasakan juga oleh *audience*.

LANDASAN TEORI

Sejak tahun 1970-an, teori sosial dan budaya yang berfokus pada sosiologi mulai menyoroti dan mengkaji lebih dalam perihal ketiadaan tempat dan ruang. Bagaimana sebuah objek yang mati, tetap dan tidak bergerak, ditindas oleh pergerakan sejarah, menjadi sesuatu yang

banyak digubris dan dipertanyakan oleh pemikir-pemikir sosiologi dan lainnya pada waktu itu. Karena pesat juga banyaknya perkembangan ruang yang dibangun melalui berbagai kepentingan, semakin memperlihatkan juga ketiadaan ruang lainnya. Seperti diungkapkan Faucault, “seluruh sejarah ruang-ruang masih menunggu untuk ditulis, yang akan sekaligus menjadi sejarah kekuasaan-kekuasaan, kedua istilah ini dalam arti jamak, mulai dari strategi-strategi agung geopolitik sampai taktik-taktik kecil dalam habitat” (Faucault, dalam Barker, 2005: 381).

Kita hidup dalam ruang yang semakin tersegmentasi. Kita hidup di kamar rumah, di emperan trotoar, di pasar, di supermarket, di ruang publik. Segmentasi ruang semakin meluas. Artinya ruang semakin lama semakin menyempit. (Ibrahim, 1997: 325). Segmentasi tersebut menjadi sebuah fenomena yang melebur antara aspek-aspek yang ada didalamnya, termasuk fenomena yang unik yaitu mencoba mencari upaya semiotika dalam menggali sebuah tanda (*sign*) dalam sebuah ruang sosial ataupun ruang kepublikan (*publicity*), upaya mengali menggunakan tanda dan kode semiotik untuk memahami ruang sosial berarti juga mengganggapnya sebagai muatan suatu “objek” yang terdapat pesan dengan khas dari sosial-budaya ruang tersebut.

Hal lain mengenai segmentasi dikemukakan oleh Ibrahim bahwa, “yang terjadi kini di dalam era kapitalisme global adalah, bahwa peruntukan ruang dan bentuk komunikasi masyarakat di dalamnya semakin berwajah komersial, serta bentuk dan gayanya semakin bersifat global” (Ibrahim, 1997: 327). Terjadinya segmentasi ruang tersebut berdasarkan tujuan-tujuan komersial, dan atau politik tertentu, yang merupakan satu bentuk penggunaan kekuasaan (kekuasaan politik maupun ekonomi) dalam menentukan keputusan mengenai ruang dan ekspresi visual yang ada di dalamnya.

Dampak dari komersialisasi tersebut memicu pertumbuhan ekonomi yang pesat, pertumbuhan tersebut disebut urbanisasi, dimana perpindahan penduduk dari suatu wilayah pedesaan menuju perkotaan, pergeseran tersebut dapat diartikan sebagai pergeseran ruang, atau ketiadaan ruang. Dalam konteks modernisasi, urbanisasi juga diartikan sebagai perpindahan suatu nilai dari orientasi tradisional ke orientasi modern, sehingga terjadi defusi modal, nilai-nilai, teknologi, pengelolaan ruang publik dan orientasi dari masyarakat tradisional ke dunia barat (kota/modern). Urbanisasi tersebut menjadi hal yang berbeda dan bertolak belakang dengan masyarakat Subsistens, dampak urbanisasi bisa dianggap negatif dengan penyebarannya pada ruang yang sama-sama tumbuh disekitarnya, dan bisa juga dianggap positif

dengan dampak pertumbuhan komersialisasi yang menentukan ruang disekitarnya, multi-interpretasi tersebut berkaitan juga dengan gagasan persepsi estetika Aldrich, yang menjadikannya ruang tersebut sebagai ambiguitas (dua arti), sesuai interpretasi orang melihat persepsi tersebut.

Menurut Ir. Triatno Yudo Harjoko (2010) pengertian urbanisasi diartikan sebagai suatu proses perubahan masyarakat dan kawasan dalam suatu wilayah yang non-urban menjadi urban. Secara spasial, hal ini dikatakan sebagai suatu proses diferensiasi dan spesialisasi pemanfaatan ruang dimana lokasi tertentu menerima bagian pemukiman dan fasilitas yang tidak proporsional (Harjoko, dalam society.fisip.ubb.ac.id, diakses 01\06\2013).

MODERNISASI DAN PERUBAHAN SOSIAL

Modernisasi lahir pada tahun 1950-an yang bertepatan dengan revolusi industri ke-3 di Amerika Serikat, yang pada masa tersebut secara signifikan telah melahirkan proses-proses industri dengan penggunaan mesin dan komputer. Lahirnya modernisasi merupakan respon dari perang dunia ke-2, yang secara tidak langsung telah merubah tatanan industri sebelumnya, bagi penganut evolusi hal tersebut dianggap sebagai jalan optimis menuju suatu perubahan yang sporadis. Modernisasi merupakan sebuah perputaran perubahan yang cepat dan merupakan teori terpenting dari perjalanan kapitalisme yang panjang dibawah kepemimpinan Amerika Serikat.

Masyarakat modern senantiasa selalu berubah-ubah dalam berbagai aspek, dan perubahan dalam masyarakat dianggap wajar, juga tidak dapat dihindarkan, meskipun perubahan pada masyarakat yang satu dengan yang lainnya akan berbeda, tetapi yang pasti akan berubah dengan signifikan yaitu perubahan sosial sebagai ekosistem yang menempatnya pada suatu ruang sosial dan ruang sosial sebagai tempat yang mewadahnya. Teori mengenai modernisasi dan pembangunan akan selalu berjalan secara Revolusioner, yang berarti perubahannya akan selalu berputar melihat kedepan, dan tidak melihat sesuatu yang terjadi pada masanya, perputaran tersebut bersifat progresif.

Sebagai perubahan yang dari tradisional ke modern, modernisasi selalu bersifat kompleks dan berangsur menjadi sebuah ideologi. Dilihat secara psikologi-sosial, masyarakat akan selalu tergoda dengan keinginan maju menjadi modern, keinginan tersebut menggeser nilai-nilai dan norma-norma masyarakat sebelumnya. Secara teori, modernisasi menganggap negara yang berkembang harus mengikuti negara yang maju dan menyelesaikan berbagai kekurangan juga masalahnya sendiri, sehingga mencapai kearah perkembangan ekonomi

yang ideal. Akibatnya berbagai perkembangan selalu dibarengi dengan ambisi menuju “ideal” sebagai pencapaian modernisasi, yang berakibat pada pengaruhnya terhadap perubahan kehidupan ber-sosial dan perubahan kepentingan terhadap pembangunan ruang sosial. Dari perubahan tersebut, berdampak pada masyarakat yang akan terus bertahan sebagai dirinya sendiri dengan identitasnya, dan ada yang terpaksa beranjak demi sebuah perubahan.

MASYARAKAT URBAN DAN SUBSISTEN

Pada saat ini sangat sulit untuk membedakan antara kehidupan masyarakat kota dengan kehidupan masyarakat pedesaan, karakteristik budaya, *life style* (selera kebutuhan sehari-hari dan berpakaian), apalagi ditandai dengan fenomena urbanisasi pada satu wilayah yang membuat aktifitas wilayah seperti pada kota-kota besar semakin bertumpuk perputaran pergerakannya, mengakibatkan masalah-masalah baru bermunculan seperti terjadinya kemacetan, kenaikan populasi, lapangan pekerjaan yang semakin menyempit, bahkan yang terburuk yaitu telah menyempit dan hilangnya ruang sebagai sebuah tempat yang mewadahi berbagai pertumbuhan pada sektor pertanian. Alasan berpindahnya masyarakat-masyarakat pedesaan ke suatu wilayah yang dianggap sebagai pusat ekonomi yaitu karena kota tersebut secara signifikan telah maju dan mengembangkan berbagai prospek pekerjaan dalam berbagai aspek ekonomi, dan ditambah dengan adanya institusi-institusi untuk keperluan pendidikan yang semakin membuat titik pusat kota urban semakin masif pertumbuhannya.

Pertumbuhan urbanisasi akan berdampak pada wilayah-wilayah yang ada disekitarnya, yang berakibat akan banyaknya terjadi penyalahgunaan kekuasaan terhadap pembangunan, yang menjadi korban yaitu ruang-ruang sosial yang berdampingan dengan kota urban tersebut, termasuk masyarakat-masyarakat yang membutuhkan ruang sebagai keberlangsungan hidupnya, yaitu masyarakat-masyarakat yang masih mempertahankan hasil perkebunan dan pertaniannya sebagai sumber pencarian. Masih banyak ditemukan fenomena masyarakat yang masih hidup dengan bertani dan memanfaatkan keutuhan pertaniannya untuk keperluan konsumsi pribadinya, fenomena tersebut disebut subsisten, dapat diartikan juga sebagai masyarakat adat yang masih bertahan dengan budaya dan kegiatan sehari-harinya dengan berkebun dan bertani, yang menurut Raharjo subsisten diartikan sebagai “cara hidup yang cenderung minimalis dengan melakukan usaha bertujuan untuk sekedar hidup” (Raharjo, 1999:68). Yang dikhawatirkan dari pertumbuhan urbanisasi yaitu penyebaran penyalahgunaan terhadap ruang

sosial yang mungkin merenggut sedikit demi sedikit ruang yang terus bertahan dan mempertahankan peninggalan yang sudah menjadi sebuah budaya, dan menghilangnya nilai-nilai juga budaya yang telah dipertahankan, seperti bertani dan berkebun juga aktifitas lain yang dalam praktiknya membutuhkan sebuah ruang.

TEORI SENI

Seni Kontemporer

Seni kontemporer adalah perkembangan seni yang terpengaruh dampak modernisasi dan digunakan sebagai istilah umum sejak istilah “*contemporary art*” berkembang di barat sebagai produk seni yang dibuat sejak perang dunia II (Wikipedia.org, 31/01/19). Akibat dari dampak modernisasi, seni kontemporer artinya seni yang bersifat kekinian dan mengaitkan dengan pergerakan semangat zaman pada masa yang sedang terjadi sekarang.

Akibat seni yang bersifat “kekinian” tersebut, seni kontemporer menjadi meleburkan sekat-sekat juga idiom-idiom yang ada sebelumnya, pergerakannya menjadi sangat tidak terkendali. Akibat dari melebur dan dihilangkannya sekat, seni dengan berbagai jenis karya akan mudah diterima, sehingga pergerakannya menjadi sangat sporadis, juga banyak dipertanyakan, karena tidak terdapat ciri khusus tertentu dalam praktik dan spesifikasi bentuk tertentu dalam karyanya.

Mixed Media

Found object atau objek temuan merupakan sebuah objek yang sebelumnya sudah ada dan dibuat oleh manusia. Sebagai sebuah objek yang “ditemukan”, penulis mengemasnya menjadi objek yang mempunyai ciri khas masing-masing pada setiap ruang juga tempat yang penulis temui, keunikan masing-masing ruang dan kontras perbedaannya, menjadikan sebuah objek terlihat alami dan acak dalam penemuannya.



Gambar 2.3

Contoh karya *Found Object* dari berbagai seniman

(Sumber: principlearttalk.com)

Found object merupakan terjemahan dari bahasa Prancis yang berarti *objet trouvé*, istilah tersebut menempatkan karya pada pencarian objek-objek temuan, seperti sebuah produk yang dibuat dari benda-benda temuan sehari-hari (benda *mainstream*). Pada praktiknya, akibat dari masuknya objek non-seni dalam galeri, menjadikan batasan tersebut dapat dijangkau juga melebur oleh objek-objek komersil. Seniman yang paling signifikan pengaruhnya yaitu Marcel Duchamp dengan karya “*Fountain*”-nya, sebuah objek yang dapat dengan mudah didapatkan di toko perkakas, kemudian ditambahkan alas, dan tulisan dengan nama beserta tahun pembuatannya, menjadi karya yang penomenal, dan Duchamp menyebutnya sebagai objek dengan istilah “*ready made*” pada tahun 1915 untuk menggambarkan objek umum yang dipilih seniman, dan sering kali dikombinasikan dengan objek lain sehingga memiliki visual yang berbeda dari objek aslinya.

Benda-benda tersebut hadir dan memperoleh identitasnya masing-masing lewat sejarah dan kepentingan ruang-ruang yang menyertai objek tersebut, sehingga menimbulkan signifikansi visual yang kontras berbeda.

Surrealisme

Penulis memilih gaya atau aliran Surrealisme untuk menyampaikan bentuk visual lewat gagasan yang penulis angkat, pemilihan aliran surrealisme dirasa dapat menerjemahkan aspek-aspek yang penulis ingin sampaikan melalui gagasan mengenai “estetika persepsi”. Surrealis merupakan sebuah pakem pada seni rupa yang mencoba menggali, dan juga menelusuri lebih dalam perihal kaitannya seni rupa khususnya pada aspek-aspek personal seniman yang jika dilihat kebelakang pada perkembangannya, ada ruang yang tidak dapat divisualisasikan oleh seniman. Contohnya aspek-aspek alam bawah sadar atau sebuah mimpi yang dapat diserap kedalam sebuah visual, sehingga menimbulkan karakter baru dalam visual yang tidak umum dapat dijumpai pada aspek eksternal seseorang.

Sugiharto mengatakan bahwa, surrealisme dilihat dari sisi para pelakunya, merupakan bagian perkembangan paralel dari ‘Dadaisme’ dan pada banyak segi dipengaruhi kuat oleh pemikiran Sigmund Freud, terutama berkaitan dengan soal perbedaan antara *id* (naluri dan hasrat utama manusia) dan *ego* yang berkaitan dengan perilaku rasional dan persoalan dalam wilayah bawah sadar (Sugiharto, 2013:67).

Interpretasi yang mengangkat hal-hal secara internal melalui alam bawah sadar menjadi

alasan menarik bagi surealisme dalam praktik perkembangannya, terlebih pada tahun 1920-an konteks tersebut menjadi hal yang digaugkan dan familiar, pengaruh dari Sigmund Freud menjadi alasan surealisme berkembang secara signifikan pesat pada waktu itu terhadap semua aspek seni tidak hanya pada seni rupa. Menurut Sugiharto, berpendapat bahwa perkembangan surealisme dapat dilihat melalui dua tendensi utama, yakni sebagai berikut:

kecenderungan praktik yang berpegang pada ekspresi ide dan pikiran bawah sadar, absolute surealism, dan kecenderungan praktik yang berfokus pada penciptaan untuk menghubungkan antara yang abstrak dan yang nyata, veristic surealism. Berdasarkan dua kecenderungan tersebut tampak bahwa Surealisme bukan hanya fasilitator bagi interpretasi mimpi, melainkan memasuki pula wilayah subjektifitas pelukis dalam menghadirkan pengingkaran terhadap kenyataan yang palsu dan hipokrit serta mendorong kepalsuan itu hingga titik paling absurd dan tidak masuk akal.

Pada praktiknya, sudah dikemukakan bahwa pengalaman *indah* terjadi melalui panca indra seseorang, khususnya melalui indra penglihatan dan pendengaran. Rasa nikmat dan indah yang terjadi, ditimbulkan akibat peran panca-indra, yang memiliki kemampuan untuk menangkap rangsangan dari luar dan meneruskannya ke dalam, hingga rangsangan diolah menjadi sebuah kesan. Kesan tersebut dilanjutkan lebih jauh ke tempat tertentu dimana perasaan dan pengalaman personal seseorang berbeda ketika melihat dan merasakan suatu *visual* tertentu. Penangkapan kesan dari luar, yang menimbulkan *nikmat-indah* terjadi melalui dua dari lima jenis panca indera, yakni melalui mata atau telinga, yang melalui mata kita sebut kesan *visual* dan yang melalui telinga kesan *akustis* atau *auditif*

.Estetika

Demikian pula tidak dapat dipungkiri bahwa panca indra khususnya pada penglihatan, yang disebut juga indera *visual* dapat lebih kompleks susunan anatominya dari pada indera yang lain. Pada manusia yang telah mencapai berbagai peradaban, indra *visual* dan *auditif* menjadi mempunyai peran tambahan, melakukan fungsi-fungsi yang jauh lebih tinggi, bukan hanya untuk yang *vital*, tetapi lebih dari itu pengaruhnya telah melibatkan proses-proses yang terjadi dalam perkembangan budi dan intelektual. Tidak hanya melulu untuk kebutuhan hidup, keperluan vital, tetapi lebih bertujuan untuk memberi pengetahuan, kesadaran, juga kebahagiaan. Nikmat-indah masuk dalam kawasan estetika secara definisi yang sederhana, bagaimana *visual* dapan ditangkap

dengan indera manusia dengan berbagai perfektif *audience* yang menilai dan melihat karya tertentu, pengalaman personal ataupun intim bisa didapatkan oleh pengapresiasi karya. Oleh karena itu Estetika menjadi ilmu yang mungkin sangat kompleks, dan sukar dipahami oleh orang awam, sehingga multi-perspektif, persepsi, dan tafsiran menjadi beragam pada ilmu estetika dan pada seni rupa sendiri.

Istilah estetika sendiri baru muncul pada tahun 1750 oleh seorang filsuf minor bernama A.G. Baumgarten (1714-1762). Istilah ini dipungut dari bahasa Yunani kuno yaitu (*aistheton*), yang berarti “kemampuan melihat lewat penginderaan”. Baumgarten menamakan seni itu sebagai termasuk pengetahuan sensoris, yang dibedakan dengan logika yang dinamakannya pengetahuan intelektual. Tujuan estetika adalah keindahan, sedang tujuan logika adalah kebenaran (Jakob Sumardjo, 2016: 24).

Seorang filsuf bernama Alexander Baumgarten berhasil menciptakan kata “AESTHETIKA” kurang lebih pada tahun (1750). Pada permulaan istilah ini tidak mendapat banyak perhatian dari kalangan ilmunan dan budayawan. Kemudian setelah istilah *aesthetika* diambil alih oleh filsuf Jerman yang terkemuka dan termasyhur berkat karya-karya filosofisnya yang penting, yakni Immanuel Kant (1724-1804), istilah tersebut baru diterima oleh kalangan yang lebih luas dan menyebar ke seluruh pelosok dunia (A.A.M. Djelantik, 1999: 9).

Estetika sebagai ilmu juga cabang Filsafat yang sudah tua, dan keterkaitannya dengan perkembangan seni atau pergantian sejarah seni selalu bergantung pada perubahan pemikiran dalam ilmu Filsafat, perubahan pemikiran estetika berubah maka seni juga akan berubah. Sebagai cabang ilmu yang mempelajari pertanyaan-pertanyaan mendasar mengenai keindahan, tentunya secara garis besar para filsuf dan pemikir dalam ekosistem seni rupa secara menyeluruh, terutama pada abad ke-17 dan ke-18 (abad pertengahan) yang secara signifikan merupakan titik perkembangan ilmu estetika dan juga bidang ilmu pengetahuan lain (*science*). Pada zaman ini di Eropa terjadi pembedaan pemikiran antara keindahan umum (termasuk alam) dan keindahan karya seni atau benda seni. Inilah sebabnya lalu muncul istilah *fine arts* atau *high art* (seni halus dan seni tinggi), yang dibedakan dengan Dari awal perkembangannya pada abad ke-17 atau abad pertengahan sampai sekarang pada era kontemporer, konteks “estetika” masih selalu menjadi “eksklusifitas” yang selalu disuarakan dan dibahas berulang-ulang melalui kebaruan yang membuatnya berjalan pada setiap zaman, setiap semangat zaman pada seni ada pada perkembangan ilmu estetika.

Estetika Persepsi

Pergerakan dan kepentingan yang selalu dibawa juga digambarkan oleh setiap seniman, sastrawan, budayawan, kurator dan kritikus, juga aspek-aspek lain yang terlibat pada ekosistem *art world* secara menyeluruh, menjadi alasan penulis memilih aspek-aspek estetika khususnya estetika yang dikemukakan oleh Virgil Aldrich lewat pembahasannya mengenai estetika persepsi, yang menurutnya bagaimana membangkitkan rasa indah dengan secara sadar menciptakan apa yang disebut *aesthetic perception* (persepsi estetik), sehingga keindahan dapat didapatkan dari persepsi tertentu, tergantung *audience* melihatnya. Kemudian penulis memadukannya dengan pembahasan “*ruang sosial/urbanisasi & subsistens*” dan masalah-masalah juga kepentingan lain yang menyertainya. Persepsi sendiri dapat diartikan sebagai dua buah pandangan yang bersebrangan, pertentangan pada dua buah persepsi menjadi faktor pada tiap individu ataupun kelompok selalu mempunyai sebuah gesekan, doktrinisasi terhadap suatu persepsi pemikiran yang berbeda, yang kadang pada suatu individu tertentu ataupun kelompok menjadi menjejalkan juga memaksakan kehendaknya pada individu ataupun kelompok yang lain, sehingga masalah tersebut yang coba penulis uraikan dengan konteks estetika secara “persepsi”, masalah yang secara *general* digabungkan dengan kepentingan seni secara estetika, sehingga karya yang penulis buat menjadi dua buah persepsi atau perspektif secara visual, keterlibatan dua buah objek dalam datu bidang datar.

Yang diajukan oleh Virgil Aldrich yaitu bagaimana hubungan antara karya seni dan penanggap seni, apakah karya seni dapat berubah persepsi antara *audience* dari sebuah institusi dan yang bukan? Bagaimana seharusnya hubungan antara karya seni dan penanggap seni? Apakah karya seni menentukan sika penanggap seni, atau sebaliknya? Bagaimana yang dilakukan objek seni terhadap subjek seni sehingga objek seni tersebut dapat dikatakan mempunyai objek estetik?. Pertanyaan semacam itu yang coba Aldrich pertanyakan dan yang dimaksudkannya dengan estetika persepsi, bagaimana penanggap seni dapat ikut terlibat dalam penilaian karya seni, pengaruh karya terhadap penanggap seni baik secara internal maupun eksternal. Sehingga pada praktiknya selalu menimbulkan dua pandangan antara penanggap seni yang melihat saja secara “*indah*” lewat *visual* yang disajikan, dengan yang mengetahui pesan dari karya, dan apakah hubungan karya dengan penanggap seni akan secara signifikan pengaruhnya. Yang Aldrich tekankan juga yaitu dari subjek seni dituntut suatu mempunyai sikap estetik tertentu atau persepsi estetik tertentu, sebelum adanya keyakinan terhadap

suatu nilai estetik tertentu, sehingga sikapnya dapat membuktikan keyakinannya.

Sebagai contoh, ketika seseorang melihat objek gunung dari kejauhan seperti sebuah gambar ambigu (dua arti), yakni gambar tersebut dari kejauhan sekilas menyerupai objek gunung, tetapi dalam persepsi tertentu objek gunung tersebut dapat berubah menjadi gundukan pasir yang tinggi. Jadi objek tersebut dapat disikapi (dipersepsi) sebagai objek gunung atau objek gundukan pasir. Persepsi mana yang benar? Itu tergantung pada bagaimana cara subjek menyikapi objek tersebut. Dua-duanya dapat benar, dan kedua persepsi tidak ada yang salah.

Menurut Aldrich dalam buku Filsafat Seni (Sumargo, 2016:304) disebutkan bahwa, salah apabila orang beranggapan hanya ada satu cara, persepsi tunggal, dalam menghadapi karya seni. Ada dua cara persepsi, yakni persepsi estetik dan persepsi non-estetik. Cara estetik disebut sebagai prehensi, sedangkan cara non-estetik disebutnya sebagai observasi. Objek observasi merupakan objek fisik, dan objek prehensi disebut sebagai objek estetik. Sementara itu, cara menghadirkan, menyusun, atau membentuk gambar itu disebut sebagai objek material.

Seniman Referensi

a. Matthieu Robert Ortis

Dalam proses pencarian konsistensi dalam berkarya tentunya membutuhkan referensi untuk memperkaya karya baik secara konsep maupun visual, penulis memilih seniman asal Prancis yaitu Matthieu Robert Ortis sebagai seniman referensi, walaupun terdapat perbedaan signifikan dalam aspek medium, tetapi menurut penulis, terdapat kesamaan secara konsep.



Gambar 2.4

Karya Matthieu Robert Ortis “*Découverte*” (2016)
(sumber: Website Arts In The City)

Matthieu Robert Ortis lahir juga besar sebagai seorang seniman di Prancis, Ia belajar di sekolah seni Lyon, Prancis, *basic*-nya sebagai seorang pematung membuat Matthieu mengeksplorasi medium dengan kawat sebagai karakteristik pengaryaannya. Meskipun bagi kebanyakan seniman patung, medium kawat menjadi medium yang umum dijumpai, tetapi Matthieu mencoba melakukan eksplorasi dengan menimbulkan efek perspektif ataupun persepsi yang berbeda pada tiap sudut karya, juga efek bayangan yang coba dia mainkan untuk mengganggu perspektif *audience* dalam melihat karyanya.

Peleburan satu objek menjadi karya yang mempunyai dua sisi objek yang berbeda, pada garis lurus mata *audience* akan melihat karya Matthieu sebagai sebuah objek yang tidak memiliki bentuk, tetapi ketika bergerak ke-arah kiri objek visual akan berbentuk A, dan apabila ke-kanan akan mempunyai visual B, pada dasarnya karya itu tidak bergerak, tetapi perspektif *audience* akan berubah ketika mengelilinginya.

Dia menamakan karyanya patungnya yaitu *Anamorphose* dan *Metamorphosa*, dia berbagi istilah itu di malaymail.com menurutnya, "*Anamorphose* adalah *figuration* dan *abstraction*, kemudian *metamorphose* adalah *figuration*, *abstraction*, dan *figuration*". Dalam salah satu karyanya, sepasang jerapah yang anggun berubah menjadi gajah raksasa, saat melewatinya. Makhluk yang ingin dilihat bergantung pada sudut pandang kita melihatnya terhadap karya tersebut. Dia menyebut karya tersebut yaitu 'Revolusi Jerapah'.

b. Chelsea Gustafsson

Seniman yang giat membahas soal berbagai masalah sosial dan lingkungan untuk tema pada karyanya yaitu Chelsea Gustafsson seniman yang berasal dari Australia. Dalam karya-karyanya dia ingin menyampaikan pesan terhadap sikap *apatis* atau kemalasan pada masyarakat sekarang, di era pertumbuhan teknologi yang begitu serba cepat dan masif pergerakannya terhadap pertumbuhan peradaban, sehingga masyarakatnya mau tidak mau segala sesuatunya bersifat praktis.



Gambar 2.5

Karya Chelsea Gustafsson "Feet Up" (2019)
Sumber : *Beautiful Bizzare Magazine*

Chelsea Gustafsson merupakan seorang seniman yang lahir di Australia tepatnya di Barwon Heads, dia bergabung dan dinaungi oleh galeri Flinders Lane Galeri, Melbourne, Australia. Karyanya banyak membahas dan mengeksplorasi seputar tema-tema masyarakat dan lingkungan. Kemalasan dan tidak banyak bergerak memiliki kaitan yang jelas dengan simbol kursi, oleh sebab itu pameran tunggalnya yang bertajuk *Comfort Kills*, Chelsea Gustafsson membuat berbagai ukuran lukisan dengan objek kursi hampir pada semua karyanya, dia ingin menyimbolkan sikap "*menetap*" dengan "*apatis*" oleh sebuah kursi. Menurutnya planet ini sudah mencapai titik krisis dan semua orang bersantai dikursi menikmatinya dengan memposting gambar dan ber-selfie seolah semuanya baik-baik saja. Dia menggunakan kalimat tersebut dengan maksud penggunaan sarkasme atau satire untuk menggambarkan bahasa visual dari karyanya yang coba diberikan kepada *audience*, juga dengan pendekatan visual yang menggambarkan minimalis dengan pendekatan objek seadanya, yang artinya melihat hal-hal yang menurut orang lain tidak penting, sehingga memiliki kontras atau kontradiksi dengan aspek-aspek berbagai hal sampah, jelek atau salah, sehingga dari ketidak pentingan tersebut, karyanya selalu memiliki keindahan yang unik.

Istilah lain dari penggambaran hal-hal yang tidak penting yaitu *Antropomorfisme* yang kaitannya dengan aspek budaya dan masalah sosial, yang dikritisi dengan cara sederhana dan menurut orang lain tidak penting. Berdasarkan dengan apa yang diterangkan Kevin Hedgpeth dan Stephen Missal dalam *Exploring Character Design* (2006), sejak manusia membuat gambar mereka telah mengkarakterisasi dunia di sekitar mereka dan dunia yang tidak terlihat oleh mereka. Gambar-gambaran ini berasal dari kebutuhan manusia untuk menginterpretasikan karakteristik dasar yang dapat

menjelaskan makhluk hidup serta simplifikasi dan sesuatu yang dilebih-lebihkan dari elemen-elemen fisik yang menjelaskan suatu arketipe, dan kemudian menjadi sesuatu yang bersifat simbolik. Hal-hal tersebut yang menjadi pertimbangan penulis, karena keterkaitan tema dan kutersinambungan-nya antara tema penulis yaitu “*Society Of Sedentariness*” dengan tema yang dibawakan pada karya-karya Chelsea Gustafsson.

c. Van Minnen

Christian Rex Van Minnen lahir pada tahun 1980 di Providence, Rhode Island dan dibesarkan di Colorado Amerika Serikat. Ia menerima gelar BA dari Regis University, Denver pada tahun 2002. Teknis melukisnya selalu menggunakan “*under painting*” sebagai fondasi dari kerapatan sebuah cat dalam layer pertama, dan dengan penebalan dengan cat yang semi transparan, hal tersebut dipelajarinya dengan cara otodidak dengan intensif mempelajari karya *old master* pada zaman keemasan Belanda, yang pada saat itu cat minyak menjadi pencapaian puncak teknis dalam berkarya, sehingga aspek teknis sangat diperhatikan oleh Van Minnen untuk karyanya. Karyanya banyak mengeksplorasi berbagai karakter dengan bentuk yang aneh, digabungkan dengan objek yang memiliki efek mengkilat seperti Jelly, dan berlian.



Gambar 2.6

Karya Van Minnen “*Biggie Patch Kidney Pie*” (2015)
(sumber: website Christian Rex Van Minnen)

Dengan seniman yang keterampilan teknisnya mendekati karya seorang maestro 400 tahun lalu, Van Minnen membawa dan menggabungkan humor, satir, fantasi, dengan pendekatan objek yang hampir mendekati sinematik, sehingga karyanya bisa disebut *hyper-realis* dengan penggabungan objek yang fiktif. Hal itu juga merupakan keterkaitan referensi penulis mengenai dua persepsi yang bertentangan, karyanya memperlihatkan objek yang memiliki karakter “jelek/jijik” secara visual, bersamaan ditampilkan dengan sebuah objek yang terkesan seperti berlian atau jelly yang mempunyai kesan “cantik”. Objek

berlian dan jelly tersebut yang penulis coba bawa ke dalam visual dari karya penulis, untuk mempresentasikan meleburnya dan menyatunya dua identitas yang berbeda, serta dinamika yang ada didalam-Nya.

KONSEP KARYA

Konsep Visual

Penulis mencoba menghadirkan visual yang hadir dalam perspektif penulis soal persinggungan dari perbedaan kedua ruang sosial, karakteristik yang paling signifikan terlihat dari karya yaitu kehadiran sebuah objek yang penulis lihat dalam dinamika gagasan yang penulis angkat, objek ini merupakan objek temuan (*found object*) sebagai istilah dari penemuan potret objek yang penulis ambil, objek tersebut hadir pada ruang-ruang dualisme sosial, yang membentuk identitasnya masing-masing, sehingga visual yang dihadirkan merupakan objek milik kepentingan pada masing-masing ruang tersebut.

Karena penulis membawa objek temuan (*found object*) sebagai objek yang secara garis besar membawa keseluruhan visual, maka objek-objek yang ditemui penulis adalah objek yang akan dibawa pada proses pengayaan penulis, dari proses penemuan objek sebagai pembanding yaitu merupakan objek-objek yang mudah ditemukan (*mainstream*), seperti sebuah *sample* kecil pada media dari objek nyatanya, membawa tekstur juga karakteristik yang secara signifikan dapat mewakili pada tiap ruangnya. Demikian juga dengan visual seperti Jelly yang dihadirkan lewat warna yang membentuk gradasi, menyimbolkan akulturasi dan ketiadaan ruang dengan simbol dari warna kuning menuju merah (urbanisasi), sementara warna hijau muda menuju biru menyimbolkan sebuah ruang yang bertahan dengan budaya yang masih mempertahankan sumber daya alamnya (subsisten), yang jika dilihat secara geografis warna merah dan hijau juga menyimbolkan kawasan yang padat penduduk dengan Kawasan yang masih asri alamnya.

Ketertarikan penulis menggali dan menemukan sebuah objek yang jika dilihat dari aspek estetika tidak memiliki aspek visual yang menarik, tetapi dari hal tersebut penulis ingin membawa aspek tersebut dengan gagasan dan interpretasi yang Multi-perspektif, berkaitan juga dengan gagasan estetika persepsi, yang melihat sebuah objek sebagai persepsi estetika (*prehensi*) ataupun non-estetika (*observasi*), dan penulis mencoba membaurkan kedua hal tersebut, tergantung subjek menilai objek dengan perspektifnya masing-masing. Hal tersebut diharapkan dapat menambah, memperkaya, dan

mempermudah gagasan yang ingin penulis disampaikan dengan visual yang dihadirkan.

Proses Berkarya

a. Rancangan Karya

Dalam proses pertama, penulis mencoba mencari rancangan karya dengan sebuah visual yang dapat memberikan sebuah interpretasi mengenai keruangan, dan penulis memutuskan untuk memilih dan memilih sebuah objek yang dirasa dapat mewakili gagasan penulis mengenai persinggungan ruang sosial, juga melihat simbol sebagai objek dan identitas sebagai bentuk interpretasi dari karakteristik ruang yang khas.



Gambar 3.7 Dokumentasi Pribadi.

Setelah penulis menentukan, dan mengkurasi sebuah objek yang sudah penulis foto, yang selanjutnya dibuat menjadi kesatuan sketsa, kemudian penulis membuat perbandingan dari tiap objek, dan membuat pola yang menggunakan kanvas dengan ukuran mengkerucut, menyimbolkan kerapatan juga ketiadaan ruang yang semakin mengkerucut (menyempit).



Gambar 3.8

Rancangan Karya (ukuran dan warna gradasi)

Sumber : Dokumentasi Pribadi.

b. Teknis Pengerjaan Karya

Pada tahap awal, penulis mencoba mengeksplorasi sekaligus menembangkan teknik lukis dengan menggunakan 2 teknik yaitu:

1. Yang pertama menggunakan teknik *underpainting* sebagai tahap awal pencarian bentuk dari sebuah objek yang akan dilukis, pada tahap pencarian bentuk dasar ini penulis menekankan detail pada sebuah objek, detail yang penulis coba kejar pada tahap *underpainting* yaitu tekstur pada sebuah objek, dan bayangan gelap terangnya. Penulis menggunakan warna coklat pada tahap *underpainting*, dikarenakan coklat mewakili warna primer dari biru, merah, dan kuning, sehingga pemilihan warna coklat menetralkan warna agar nantinya tidak terlalu gelap, dan tidak terlalu terang.



Gambar 3.9

Lukisan dengan teknik *underpainting*
(sumber: gamblicolors.com)

2. Tahapan kedua yaitu menggunakan teknik *glazing*, setelah detail dari tekstur dan bayangannya didapat, selanjutnya pewarnaan dengan teknik *glazing*, yaitu penggunaan cat yang transparan, sehingga pengerjaan pada tahap pertama yaitu *underpainting* masih dapat terlihat, penggunaan warna yang transparan memungkinkan penggunaan warna yang kaya dan tumpang tindih, sehingga memudahkan pengerjaan pada tahap pewarnaan dan detail selanjutnya, penulis menggunakan cat akrilik pada tahap ini.



Gambar 3.10

Lukisan dengan teknik *glazing*

(sumber: justpaint.org)

c. Sketsa Awal

Pada tahap ini, penulis membuat sebanyak-banyaknya sketsa untuk nantinya banyak opsi dalam menentukan objek yang pas, yang selanjutnya dieksekusi kedalam medium yang sebenarnya, pada proses sketsa menggunakan medium cat minyak, cat akrilik, dan kertas *concorde*.



Gambar 3.14 Dokumentasi Pribadi.



Gambar 3.11 Dokumentasi Pribadi.



Gambar 3.15 Dokumentasi Pribadi.



Gambar 3.12 Dokumentasi Pribadi.



Gambar 3.16 Dokumentasi Pribadi.



Gambar 3.13 Dokumentasi Pribadi.



Gambar 3.17 Dokumentasi Pribadi.



Gambar 3.18 Dokumentasi Pribadi.



Gambar 3.21 Proses Awal : sketsa menggunakan grid
Sumber : Dokumentasi Pribadi.



Gambar 3.19 Dokumentasi Pribadi.



Gambar 3.22 Proses Kedua : *Underpainting*
Sumber : Dokumentasi Pribadi.



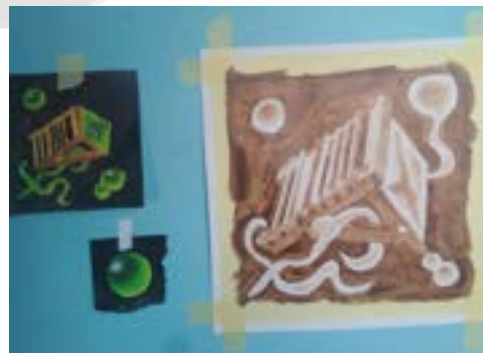
Gambar 3.20 Dokumentasi Pribadi.



Gambar 3.23 Dokumentasi Pribadi.

d. Proses Pengerjaan

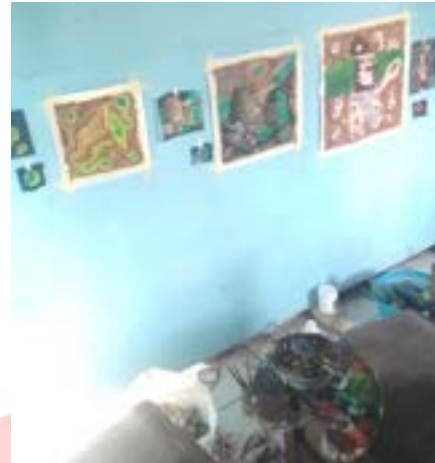
Setelah proses pengerjaan sketsa kasar pada tahap awal, selanjutnya proses pemindahan sketsa awal diubah menjadi ukuran asli yang sesuai dengan rancangan karya, penulis menggunakan 2 teknik pemindahan yaitu, yang pertama pengukuran menggunakan grid, dan yang kedua pemindahan dengan penggunaan kertas karbon.



Gambar 3.24 Dokumentasi Pribadi.



Gambar 3.25 Proses Ketiga : Glazing
 Sumber : Dokumentasi Pribadi.



Gambar 3.28 Studio/Ruang Pengerjaan Karya

Sumber : Dokumentasi Pribadi.



Gambar 3.26 Dokumentasi Pribadi.



Gambar 3.27 Dokumentasi Pribadi.

KARYA

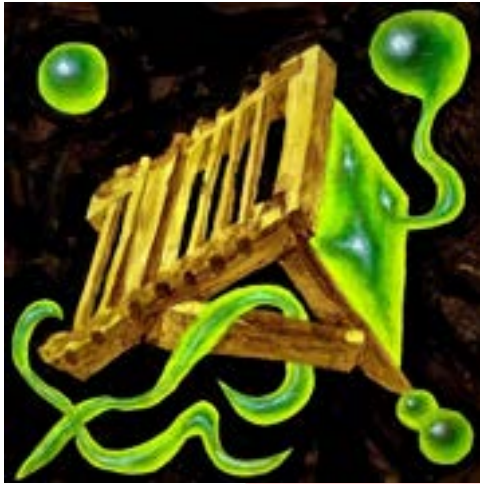


Gambar 3.29

*Perc(e)option : Object Pattern seri 1-5
 2021*

Sumber : Dokumentasi Pribadi.

Terdapat total 10 karya dengan penggabungan karya menjadi 5 seri, penulis menyatukan 2 karya menjadi satu pola, ukuran karya yang sama digabungkan menjadi satu seri karena dalam pemilihan warna dan objek, menjadi 2 buah pola yang menyimbolkan dualisme, dengan pemilihan warna dari hijau muda menuju biru tua dan kuning menuju merah mempresentasikan sebuah simbol daerah yang jika dilihat secara geografis menyimbolkan daerah yang masih terbuka/lahan kosong, dengan daerah yang padat penduduk.



Gambar 3.30

Perc(e)option : Object Pattern green/blue seri #1
30 x 30
2021



Gambar 3.32

Perc(e)option : Object Pattern green/blue seri #2
40 x 40
2021



Gambar 3.31

Perc(e)option : Object Pattern yellow/red seri #1
30 x 30
2021



Gambar 3.33

Perc(e)option : Object Pattern yellow/red seri #2
40 x 40
2021

Dalam *object pattern green/blue seri #1* penulis menggali objek-objek yang secara personal mempengaruhi atau secara visual sering dilihat. Objek tersebut merupakan alat tradisional petani, yang dalam gambaran penulis selalu hadir ketika sejak kecil, alat tersebut digunakan orang tua untuk memanen padi disawah. Sementara dalam *object pattern yellow/red seri #1*, penulis membawa objek pagar besi yang penulis potret pada area urban, pagar besi menyimbolkan “penutupan” yang artinya selalu menutupi ruang-ruang yang ada di sekitarnya, demikian pula penetrasi dari urbanisasi menuju daerah subsisten atau Pesawahan, yang jika dilihat secara objek-objek tersebut tampak remeh-temeh, tetapi jika ketiadaan ruang Pesawahan, hilang juga alat tradisional tersebut.

Dalam *object pattern green/blue seri #2* menggambarkan objek yang dalam Bahasa sunda disebut “*carangka*” mempresentasikan simbol menghidupi, karena sering digunakan sebagai alat untuk mawadahi makanan ataupun pakan ternak, cerangka disimbolkan juga sebagai kekuatan, karena memiliki pola penyilangan-penyilangan dari bambu sebagai sebuah simbol kekuatan. Dan *object pattern yellow/red seri #2* menyimbolkan pembatasan, yang artinya perkembangan ruang urbanisasi selalu berpengaruh terhadap pembatasan keterbukaan ruang lainnya juga kehidupan sosial yang ada didalam-Nya.



Gambar 3.34

*Perc(e)option : Object Pattern green/blue seri #3
50 x 50
2021*



Gambar 3.35

*Perc(e)option : Object Pattern yellow/red seri #3
50 x 50
2021*

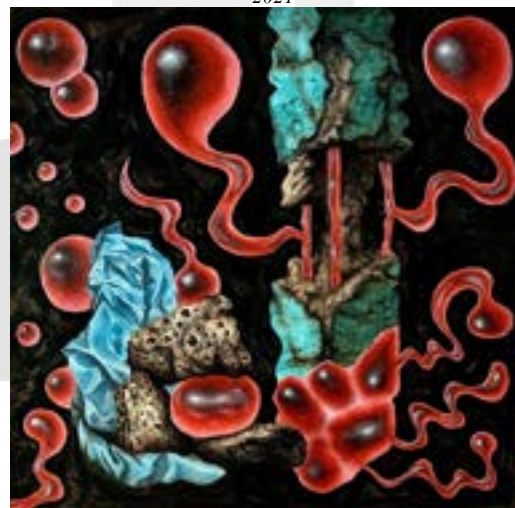
Object Pattern green/blue seri #3 menyimbolkan sebuah ketiadaan dari ruang sosial masyarakat subsisten khususnya anak kecil. Objek tersebut memiliki memori dari pengalaman personal penulis, peristiwa-peristiwa dan sensasi yang hadir mengingatkan penulis mengenai ruang-ruang khususnya taman bermain yang tergerus akibat kepentingan-kepentingan pembangunan, objek itu menggambarkan perosotan anak. Objek tersebut sebelumnya adalah taman tempat bermain anak-anak sekarang telah berubah kepentingan menjadi sebuah kepentingan atas nama pembangunan sebagai lahan perumahan dan juga kepentingan pembangunan lainnya, simbol ketiadaan tersebut merepresentasikan perasaan kebahagiaan sebagai tempat bermain menjadi representasi dari perasaan ambisi.

Representasi ambisi itu disimbolkan dengan *Object Pattern yellow/red seri #3*, objek tersebut menggambarkan sebuah kapasitor bank sebagai penyimpan arus listrik, objek tersebut menyimbolkan penerangan dari kehidupan, dari satu sisi ruang yang hilang sebagai ruang bermain, disini lain sebagai sesuatu yang menghidupi, hal tersebut menjadi sensasi yang kontras antara dualisme berbeda. Listrik sebagai sesuatu yang menguntungkan dengan keberadaannya, tetapi disini lain dapat bersifat negatif bagi kestabilannya, seperti perkembangan urbanisasi yang menguntungkan, tetapi menyebabkan pemborosan sebuah ruang.



Gambar 3.36

*Perc(e)option : Object Pattern green/blue seri #4
60 x 60
2021*



Gambar 3.37

*Perc(e)option : Object Pattern yellow/red seri #3
60 x 60
2021*

Pada seri ini *Object Pattern green/blue seri #3* memperlihatkan hal yang remeh temeh atau sangat sederhana, objek yang pertama menggambarkan

sebuah objek yang dalam bahasa sunda disebut “karung” yang sering digunakan untuk menyimpan padi atau pakan ternak, hal tersebut mempresentasikan sebuah barang yang tidak berguna atau remeh-temeh, tetapi dari visual tersebut menyimbolkan karakteristik kebendaan yang kuat yaitu karung sebagai simbol mewadahi juga identitas yang mempresentasikan ruang sosial daerah subsisten.

Kemudian *Object Pattern yellow/red seri #3* menggambarkan objek plastik, batu, dan bangunan yang belum selesai, jika dilihat sekilas hal tersebut sangat remeh-temeh tetapi dari kesederhanaan tersebut dapat mempresentasikan identitas dari ruang urban, yaitu menyimbolkan penyempitan ruang dengan bangunan yang belum selesai dibangun, sehingga diartikan sebagai pemborosan kepentingan pembangunan ruang, sementara plastik dan batu mempresentasikan hal yang sampah, tetapi membawa identitas dari ruang urban tersebut.



Gambar 3.38

Perc(e)option : Object Pattern green/blue seri #5
70 x 70
2021



Gambar 3.39

Perc(e)option : Object Pattern yellow/red seri #5
70 x 70
2021

Pada seri *Object Pattern green/blue seri #5* penulis lebih menekankan bagaimana aktivitas dari kedua ruang sosial yang membawa masing-masing identitasnya, objek biru menggambarkan sebuah potret petani yang ada di kawasan Cijambu atau daerah subsisten, potret tersebut adalah dua orang petani yang sedang memanen padinya, yang ditekankan lebih kepada objek padinya yang menyimbolkan regenerasi dari identitas ruang tersebut yaitu bertani sebagai sumber penghidupan, sementara pola jeli yang berwarna biru dengan visual manusia mempresentasikan kehilangan generasi petani sebagai minat untuk melestarikan budaya dan mempertahankan lahan pertaniannya, sehingga hal tersebut membawa sensasi ironi dengan visual yang disuguhkan tersebut dan merepresentasikan karakteristik ruang sosial tersebut dengan tekstur dan objek yang dihadirkan dari padi.

Potret kedua dengan *Object Pattern yellow/red seri #5*, menggambarkan dua orang pekerja proyek yang sedang membangun jalan tol, hal tersebut berkaitan dengan Kawasan tempat tinggal penulis yang terkena *impact* dari pembangunan jalan tol yang berada di kawasan Jatinangor dan Cijambu, dari pembangunan tersebut banyak merenggut sawah-sawah serta ruang sosial masyarakat di sekitarnya. Penyempitan ruang tersebut disimbolkan dengan visual dua orang yang sedang membangun jalan tol dengan alat yang digunakan, warna merah dengan visual jeli pada orang tersebut menyimbolkan ambisi atas pembangunan.

KESIMPULAN

Pada proses penulisan laporan karya ini mengenai persinggungan identitas pada ruang sosial dan kaitannya dengan persepsi Vitgil Aldrich, penulis membawa sebuah ambiguitas dari dualisme persinggungan ruang, yang penulis kaitkan dengan simbol urbanisasi dan subsisten, penulis membawa ide-ide tersebut sebagai ranah personal dan ranah umum yang diinterpretasikan sebagai ruang publik. Kedua ruang tersebut merupakan keterkaitan tempat tinggal penulis yang merepresentasikan persinggungan ruang yang hadir pada masyarakat modern, peristiwa-peristiwa dinamika tersebut penulis hadirkan melalui karya visual dengan pendekatan-pendekatan objek sebagai representasi simbol, simbol tersebut hadir berdasarkan keterkaitan estetika persepsi Virgil Aldrich dan simbol sebagai objek yang berkaitan dengan masing-masing ruang.

SARAN

Pada pengerjaan tugas akhir ini, penulis memiliki berbagai macam kendala dalam proses pembuatan karya (teknis) ataupun dalam pengumpulan referensi mengenai gagasan estetika Virgil Aldrich ataupun teori umum mengenai ruang sosial. Keterbatasan dalam pengerjaan ini yaitu dari segi teknis, penulis kurang puas antara pemilihan medium dan ukuran karya, yaitu penulis memilih kertas sebagai medium karya, yang disatu sisi menguntungkan karena teksturnya yang halus cocok untuk membuat visual yang penulis inginkan, disisi lain mempunyai sisi negatif karena kertas bersifat tidak tahan lama. Keterbatasan kedua yaitu, penulis sulit mendapatkan sumber referensi utama mengenai pembahasan estetika persepsi dari Virgil Aldrich, jadi penulis mengambil referensi dari penulis kedua, sehingga gagasan yang diangkat kurang mempresentasikan keakuratan yang memuaskan.

REFERENSI

Buku

Sumardjo, Jakob. 2016. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB Press.

Barker, Chris. 2008. *Cultural Studies; Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.

Ibrahim, Subandy I. 2004. *Lifestyle Ecstasy : Kebudayaan Pop dalam Masyarakat Komoditas Indonesia*. Yogyakarta : Jalasutra.

Artikel dan Jurnal

Rosana, Ellya. 2015. *Modernisasi Dalam Perspektif Perubahan Sosial*.

Urry, John. 2004. *The Sociology of Space and Place* diterjemahkan Anon Novenanto.

Harahap, Ramdhani F. 2013. *Dampak Urbanisasi Bagi Perkembangan Kota Di Indonesia*.