

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada era sekarang seni rupa bukan hanya dibatasi pada lukisan dan patung. Seniman juga sekaligus dapat berperan sebagai arsitek, desainer, bagi penciptaan sebuah karya monumental. Eksplorasi proses kreasi desainer menjadi inti pengembangan seni dan desain. Metode desain tidak hanya memengaruhi aspek estetika, tetapi juga berperan penting dalam mencapai keberlanjutan fungsional.

Monumen *Liberty* sebagai ikon kota New York dibangun pada tahun 1876, yang idenya dari sebuah patung kecil di sungai kota Paris. Kota Roma mempunyai ikon bangunan *Colloseum*, kota London dengan *Big Ben* sebagai ikonnya. Jakarta ketika sebagai ibukota Indonesia mempunyai Monumen Nasional, sebuah tugu dengan tinggi 132 meter, dengan bentuk nyala api di puncaknya berlapis emas dan orang bisa naik hingga ruangan di bawah wujud nyala api tersebut. Selain Monas, di Jakarta juga ada tugu yang menjadi penanda kawasan seperti tugu Dirgantara di Pancoran, tugu Selamat Datang di bundaran Hotel Indonesia, tugu Tani di Menteng Jakarta pusat. Selain di Jakarta ada Monumen yang menjadi ikon kawasan yaitu monumen Jalesveva Jayamahe di Surabaya dan Garuda Wisnu Kencana di dekat *Airport* Bali, kedua monumen ini dirancang oleh Nyoman Nuarta, seorang seniman dari Tabanan, Bali.

Nyoman Nuarta, seorang seniman patung dan desainer ternama Indonesia, menempuh pendidikan formal di Jurusan Seni Patung, Departemen Seni Rupa, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Bandung (ITB) dari tahun 1973 hingga 1979. Latar belakang pendidikannya ini menjadi pondasi penting dalam pengembangan keahlian seni patung dan desainnya. Pendidikan formal di ITB memberikan Nyoman Nuarta pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip desain dan konstruksi, melampaui batas estetika visual semata. Kemampuan ini memungkinkannya merancang solusi inovatif yang dapat diimplementasikan dalam berbagai konteks, mempertimbangkan aspek fungsionalitas dan keberlanjutan.

Karya-karyanya mencerminkan perpaduan harmonis antara keindahan artistik dan pertimbangan teknis yang baik.

Kemampuan Nyoman Nuarta untuk memadukan estetika, fungsionalitas, dan keberlanjutan dalam karyanya menjadikan salah satu seniman patung yang terkenal. Hal ini terbukti melalui karyanya yang monumental, seperti patung Garuda Wisnu Kencana, dia menunjukkan kolaborasi dengan arsitek dan insinyur untuk mewujudkan ide-idenya menjadi struktur yang kokoh. Patung GWK memiliki tinggi 75 meter dengan rentang sayap 64 meter di Bali. (jpnn.com 2019)

Pembangunan karya monumental seringkali melibatkan proses kreasi yang kompleks, di mana seniman atau desainer harus berkolaborasi dengan berbagai disiplin ilmu lain untuk mencapai hasil yang optimal. Pembangunan karya monumental membutuhkan teori proses kreasi yang komprehensif dan terstruktur yang mampu mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu, memaksimalkan potensi kolaborasi, dan memastikan keseimbangan antara estetika, fungsionalitas, dan keberlanjutan.

Membangun Seni Monumental membutuhkan pertimbangan matang terkait jenis, letak, jarak, ukuran, posisi, warna, dan sebagainya. Seniman sebagai penciptanya harus memiliki kapabilitas tentang perspektif, proyeksi, menggambar, nirmana, dan teori-teori terkait. Mereka dituntut untuk menghasilkan karya yang asli, kreatif, dan memiliki bakat, keterampilan, dan sarana yang memadai (Wahyuningsih dan Hakim - Seni Monumental 2017). Perubahan nilai monumentalitas (fisik dan simbolik) karya era Soekarno di Jakarta tak hanya pada objek, tapi juga ide dan aksi. Mempelajari nilai monumentalitas memiliki arti penting sebagai pengingat dan simbol kejayaan masa lalu, meskipun mengalami pergeseran makna di era modern (A Wiyoso, 2015). Garuda Wisnu Kencana *Cultural Park* (GWK) adalah destinasi wisata budaya di Bali yang menawarkan panorama indah, pertunjukan seni, pameran, konferensi, dan wisata spiritual. GWK menjadi daya tarik wisatawan dengan arsitektur tradisional Bali yang kental. (Dipa, 2023). Seni patung monumen mencerminkan nasionalisme sejak prasejarah (patung

menhir) hingga kemerdekaan (membangkitkan semangat). Garuda Wisnu Kencana di Bali berbeda: perpaduan kapitalisme (industri kreatif, pariwisata, seni murni) dan nasionalisme. (Sumarwahyudi, 2020)

Penelitian sebelumnya cenderung lebih memusatkan perhatian pada hasil akhir karya seni atau aspek teknis konstruksi, tanpa memperhatikan secara khusus proses kreasi dan kolaborasi yang terlibat dalam penciptaan karya Garuda Wisnu Kencana. Oleh karena itu, penelitian ini mendesak untuk memperluas pemahaman tentang kerja sama interdisipliner dalam penciptaan karya seni yang berkontribusi pada perkembangan seni rupa kontemporer di Indonesia.

Penelitian ini mengisi kekurangan literatur tentang proses kreasi karya monumental seniman Indonesia, meskipun banyak karya monumental menjadi bagian penting dari warisan budaya bangsa. Kekosongan ini memberi kesempatan untuk mengeksplorasi proses kreatif dan tantangan yang dihadapi seniman dalam menciptakan karya monumental. Memahami proses kreasi ini penting karena karya-karya monumental mencerminkan nilai-nilai budaya, spiritualitas, dan identitas bangsa. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan apresiasi terhadap seni dan budaya Indonesia, memperkuat citra positif di mata dunia, memberikan inspirasi bagi generasi muda, dan mendukung upaya pelestarian budaya bangsa. Dengan mengisi celah penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan seni rupa Indonesia dan memperkaya pemahaman tentang proses kreatif seniman Indonesia dalam menciptakan karya monumental.

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi untuk menginvestigasi proses kreasi kolaboratif interdisipliner dalam karya Garuda Wisnu Kencana (GWK). Melalui wawancara mendalam dengan Nyoman Nuarta selaku perancang GWK dan para ahli teknik terkait, serta observasi langsung di studio perancangan dan bengkel kerja, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tahapan-tahapan krusial dalam proses kreasi GWK. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Pemahaman terhadap proses kreasi desainer masih kurang.
2. Kolaborasi interdisipliner antara seni, desain, arsitektur, dan rekayasa dalam proses kreasi Garuda Wisnu Kencana (GWK) masih memerlukan kajian yang mendalam.
3. Penelitian yang dilakukan sebelumnya berfokus pada hasil bukan proses kreasinya.

1.3 Rumusan Masalah

1. Apa faktor-faktor yang memengaruhi proses kreasi Nyoman Nuarta?
2. Mengapa faktor-faktor tersebut menjadi penting dalam menciptakan karya Garuda Wisnu Kencana?
3. Bagaimana proses kreasi Nyoman Nuarta dalam menciptakan karya, terutama Garuda Wisnu Kencana?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi proses kreasi Nyoman Nuarta, termasuk pengaruh lingkungan masa kecil, masa studi, dan inspirasi dari karya atau tokoh lain yang dapat membentuk langkah-langkah dalam proses kreasinya.
2. Untuk memahami langkah-langkah Nyoman Nuarta dalam proses kreasi Garuda Wisnu Kencana, terutama dalam mengintegrasikan seni, desain, arsitektur, dan rekayasa.
3. Menjelaskan proses kreasi Nyoman Nuarta terhadap makna dan nilai-nilai yang tertanam dalam karyanya, khususnya dalam konteks seni rupa Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

A. Aspek Teoritis

1. Kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang seni rupa dan desain dengan menyediakan pemahaman yang lebih mendalam tentang proses kreasi dan kolaborasi interdisipliner dalam pembuatan Garuda Wisnu Kencana.
2. Menyediakan landasan teoritis yang kuat bagi penelitian lanjutan dalam memperluas pemahaman tentang hubungan antara seniman dan para ahli teknik dalam menciptakan Garuda Wisnu Kencana.
3. Mengisi celah pengetahuan dalam literatur akademik dengan menyediakan analisis yang komprehensif tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan kolaborasi interdisipliner dalam menciptakan Garuda Wisnu Kencana.
4. Menawarkan kerangka konseptual yang dapat diterapkan pada konteks lain dalam seni rupa dan desain, memungkinkan para peneliti untuk mengadopsi pendekatan yang serupa dalam memahami proses kreasi dan kolaborasi dalam konteks yang berbeda.

B. Aspek Praktis

1. Meningkatkan efektivitas kolaborasi antara seniman, arsitek, dan insinyur dalam menciptakan karya monumental.
2. Mengoptimalkan penggunaan sumber daya dan tenaga kerja melalui pemahaman mendalam tentang proses kreasi kolaboratif.
3. Meningkatkan kualitas dan keberlanjutan karya monumental dengan mengintegrasikan aspek estetika, fungsionalitas, dan keberlanjutan.
4. Memperkuat hubungan antara para pelaku dalam proyek melalui kolaborasi yang didukung oleh pengetahuan penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisi tentang penjelasan ringkas laporan penelitian karya ilmiah

BAB I: PENDAHULUAN

Bab I ini menguraikan penelitian yang akan dilakukan tentang proses kreasi kolaboratif Nyoman Nuarta dalam pembangunan karya monumental, khususnya Garuda Wisnu Kencana (GWK). Latar belakang penelitian mencakup pentingnya pengembangan seni dan budaya Indonesia serta kekurangan penelitian sebelumnya tentang proses kreasi karya monumental. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi keterbatasan penelitian sebelumnya dengan menggali lebih dalam proses kreasi seniman Indonesia, khususnya Nyoman Nuarta. Penelitian ini akan menjawab pertanyaan-pertanyaan kunci tentang faktor-faktor yang mempengaruhi proses kreasi seniman Indonesia. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis. Sistematika penulisan tesis dirangkum untuk memberikan gambaran struktur penulisan yang akan diikuti.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab II menguraikan teori dari umum hingga khusus yang relevan dengan penelitian. Mulai dari paradigma dan pendekatan keilmuan yang menjadi landasan, hingga teori khusus seperti proses kreatif menurut Graham Wallas, dan pembelajaran berdasarkan pengalaman (*Tacit Knowledge*) dari Nonaka dan Takeuchi. Teori-teori ini mendukung analisis objek desain yang diteliti, memberikan panduan dalam memahami proses kreatif yang terlibat.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab III memperkuat pendekatan penelitian yang sesuai dengan desain studi. Menggunakan pendekatan fenomenologi kualitatif, bab ini cocok untuk memahami proses kreasi kolaboratif Nyoman Nuarta dalam membangun karya GWK. Metode pengumpulan data mencakup wawancara mendalam, observasi langsung, dan studi pustaka, memastikan keragaman dan relevansi data. Selain itu,

bab ini menjelaskan proses analisis data yang digunakan untuk menghasilkan temuan yang mendalam dan komprehensif.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian dan pembahasannya secara sistematis sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, dengan disajikan dalam sub judul tersendiri. Terbagi menjadi dua bagian: bagian pertama berisi hasil penelitian, sementara bagian kedua berisi pembahasan atau analisis dari hasil penelitian tersebut. Setiap aspek pembahasan dimulai dari analisis data menggunakan teori proses kreasi Wallas dan *Tacit Knowledge*, diikuti dengan interpretasi, dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan. Pembahasan juga melibatkan perbandingan dengan penelitian sebelumnya atau landasan teoritis yang relevan.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat kesimpulan yang merupakan jawaban dari pertanyaan penelitian serta saran yang berkaitan dengan manfaat penelitian. Kesimpulan disusun berdasarkan temuan dari penelitian mengenai proses kreasi kolaboratif Nyoman Nuarta dalam pembangunan karya GWK. Selanjutnya, disajikan saran-saran yang dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan dan penerapan hasil penelitian ini dalam konteks yang lebih luas.