

TAFSIR VISUAL TERHADAP KEPEMIMPINAN



JURNAL
Naskah Publikasi Karya Ilmiah

Oleh
Phaksi Kharisma Dewa
NIM 132 0717 411

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN
PASCASARJANA INSTITUTE SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016**

Tafsir Visual terhadap Kepemimpinan

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2016

Oleh: **Phaksi Kharisma Dewa**

ABSTRAK

Kepemimpinan merupakan perilaku seseorang dalam mempengaruhi orang lain, untuk menjalankan apa yang telah menjadi keputusan dan tujuan bersama. Sulitnya mencari pemimpin yang berkarakter menjadi faktor penentu terjadinya krisis kepemimpinan. Pemimpin yang tidak berkarakter cenderung menyalahgunakan kedudukan. Masalah kepemimpinan yang terjadi di lingkungan sosial menjadi kegelisahan dan keprihatinan saya sebagai bagian dari anggota masyarakat. Kepemimpinan memiliki nilai keutamaan dalam kehidupan, karena tanpa kepemimpinan masing-masing individu akan dihadapkan pada suatu kekacauan.

Metode yang digunakan mengacu pada Konsorsium Seni yaitu (1) *persiapan*; (2) *elaborasi*; (3) *sintesis*; (4) *realisasi* konsep dalam media seni; dan (5) *penyelesaian*, dalam bentuk karya seni. Penerapan metode saya lakukan dengan memodifikasi menjadi; (1) *diam*, tahap awal inspirasi penciptaan; (2) *diperdalam* dengan melakukan *brainstorming* dan observasi atau berada pada tahap persiapan mengumpulkan data dan elaborasi dengan melakukan analisis permasalahan; (3) *dipilih*, tahap sintesis mewujudkan konsepsi karya; (4) *diwujudkan*, tahap realisasi konsep menjadi wujud karya seni dan penyelesaian melalui tahap pengeraman/inkubasi karya (*ditayuh*).

Visualisasi karya dilakukan dengan mentransformasikan nilai-nilai kepemimpinan ke dalam media seni lukis dan seni instalasi. Karya seni yang dihadirkan menjadi media ekspresi dan bahasa ungkap terkait masalah kepemimpinan. Harapannya, karya seni mampu menjadi cermin dari nilai-nilai kepemimpinan, dimana keberadaan bawahan/anggota/orang yang dipimpin merupakan bagian sentral dalam sebuah kepemimpinan. Sehingga, siapapun orangnya akan dapat memahami dan mengerti makna kepemimpinan dari sudut pandang yang berbeda.

Kata-kata kunci : Kepemimpinan, metode, ekspresi, seni, lukis dan instalasi.

Visual Interpretations of The Leadership

Written Project Report
Postgraduate Program of Indonesia Art Institute of Yogyakarta, 2016

By: **Phaksi Kharisma Dewa**
ABSTRACT

Leadership is a person's behavior in influencing others, to run what has been a decision and a common goal. The difficulty of finding the characters of leaders be the deciding factor of the crisis of leadership. A leader who is not a character, will tend to abuse the position. Leadership problems that occur in the social environment, into anxiety and my concerns as part of community members. Leadership has a value of virtue in life, because without the leadership, each individual will be faced with the mess.

The method used is based on *Konsorsium Seni*: (1) preparation; (2) elaboration; (3) synthesis; (4) realization of the concept; and (5) settlement, in the form of artwork. Application of the method, I do with modifying into; (1) stay (*diam/tinggal*), stage of inspiration of the artwork creation; (2) deepened (*diperdalam*) with brainstorming and observation or are at the preparation stage to collect data and elaboration by analyzing the problem; (3) selected (*dipilih*), the synthesis stage to realize the conception of the artwork; (4) realized (*diwujudkan*), the stage of realization of the concept becomes a form of artwork and settlement through the stage of incubation of the artworks (*ditayuh*).

Visualization of the artworks was done through transforming the values of leadership into the installations and paintings. Artworks which are presented become media of expression and presentation of issues of the leadership. So, the artworks are able to be the mirror of the values of leadership, where the existence of a subordinate / members / peoples led is a central part in a leadership. Thus, whoever the person will be able to grasp and understand the meaning of leadership from different angles.

Key words: Leadership, methods, expression, art, painting and installation.

LATAR BELAKANG

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak terpisah dari lingkungan. Kepribadian seseorang akan sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan tempat tinggalnya. Saya merupakan anak kedua dari tiga bersaudara yang tumbuh dan

berkembang dari kurangnya perhatian seorang ayah. Sejak masih kecil saya sering mendengar dan melihat kedua orang tua saya bertengkar. Pertengkaran sering dipicu karena kurangnya tanggung jawab seorang suami kepada seorang istri.

Ibu saya sering berkeluh kesah bahwa selama menjalani kehidupan berkeluarga, jarang mendapatkan nafkah dari seorang kepala rumah tangga. Meskipun kami sekeluarga tinggal bersama, namun ayah saya kurang memperhatikan kebutuhan keluarga. Ibu saya berjuang sendiri dalam mendidik, membiayai dan membesarkan ketiga orang anaknya. Roda perekonomian keluarga dijalankan seorang diri, mulai dari urusan dapur hingga urusan pendidikan. Bahkan saudara tertua saya rela tidak melanjutkan sekolah, demi membantu meringankan beban yang ditanggung ibu saya.

Sosok seorang ayah sebagai pemimpin keluarga tidak sepenuhnya saya rasakan. Figurnya hanya menjadi ayah biologis bagi diri saya pribadi dan bukan menjadi contoh figur seorang pemimpin. Figur seorang pemimpin saya temukan dalam diri seorang ibu yang telah bersusah payah mendidik, membiayai dan membesarkan saya sampai sekarang ini.

Berlatarbelakang dari kehidupan pribadi telah mendorong ketertarikan saya terhadap masalah kepemimpinan. Kepemimpinan merupakan perilaku seseorang dalam mempengaruhi orang lain untuk menjalankan apa yang telah menjadi keputusan dan tujuan bersama ke arah perbaikan. Kondisi kekinian menunjukkan bahwa Indonesia tengah mengalami krisis kepemimpinan. Permasalahan seperti isu-isu SARA, munculnya kelompok-kelompok radikal dan banyak terungkapnya kasus-kasus korupsi menjadi indikator lemahnya kepemimpinan.

Sulitnya mencari pemimpin yang berkarakter juga menjadi faktor penentu terjadinya krisis kepemimpinan. Pemimpin yang tidak berkarakter cenderung menyalahgunakan kedudukan. Masalah seperti suap-menyuap, korupsi, nepotisme, plesiran anggota dewan, dan berbagai masalah lainnya, memberi bukti tidak adanya integritas dalam diri pemimpin. Kepemimpinan telah disalahgunakan untuk kepentingan pribadi ataupun golongan dan bukan berjuang untuk

kepentingan orang banyak. Hal ini seakan menjadi ironi dari kepemimpinan yang bertujuan untuk kebaikan bersama.

Masalah kepemimpinan yang terjadi di lingkungan sosial menjadi kegelisahan dan keprihatinan saya sebagai bagian dari anggota masyarakat. Masalah seperti jual-beli suara, suap-menyuap dan politik uang berkedok pembangunan terjadi dalam setiap suksesi kepemimpinan. Para kandidat yang memiliki kekuatan finansial menjadi unggulan disetiap pemilihan. Konstituen dibujuk dan diarahkan untuk memilih para kandidat yang tidak dikenal dan tidak diketahui *track record* kepemimpinannya.

Kenyataan ini saya anggap sebagai awal letak permasalahan kebobrokan mental para pemimpin yang dilahirkan dari partai politik. Apakah pola yang saya temui ini berlaku untuk semua partai politik di Indonesia? Atau, seperti apakah? Pertanyaan tersebut menjadi kegelisahan saya ketika membayangkan nasib kepemimpinan bangsa di masa depan.

Urgensi masalah kepemimpinan patut menjadi perhatian bersama. Kepemimpinan yang memiliki kredibilitas publik dan komitmen membangun kaum pinggiran (buruh, petani, pedagang, tukang parkir, nelayan, pengemis, gelandangan, kaum minoritas dan semua orang yang termarginalkan) menjadi kebutuhan utama. Kepemimpinan yang tidak banyak ber retorika, tetapi bekerja dan cepat tanggap terhadap berbagai masalah, merupakan ciri kepemimpinan yang diidam-idamkan.

Permasalahan krisis kepemimpinan harus menjadi keprihatinan, perhatian dan tanggung jawab bersama. Saya sebagai mahasiswa seni dan calon pelaku kesenian (seniman), terdorong menciptakan karya seni yang diinspirasi dari kegelisahan terhadap masalah kepemimpinan. Kepemimpinan adalah hubungan antara pemimpin dan yang dipimpin atau antara atasan dan bawahan. Keterkaitan hubungan di antara keduanya tidak akan bisa dipisahkan. Pemimpin tidak akan mempunyai arti apa-apa, tanpa didukung oleh orang yang dipimpin. Begitu pula sebaliknya, apabila tidak ada pemimpin maka setiap individu akan bertindak

semaunya sendiri. Kepemimpinan memiliki nilai keutamaan dalam kehidupan, karena tanpa kepemimpinan masing-masing individu akan dihadapkan pada suatu kekacauan.

Kegelisahan dalam menyikapi krisis kepemimpinan mendorong saya pada penciptaan karya seni sebagai media ekspresi, bahasa ungkap pemikiran dan pengetahuan terkait dengan nilai-nilai kepemimpinan. Inspirasi penciptaan karya seni saya, diperoleh dari pengamatan proses jual-beli nasi gudeg. Hal yang menarik perhatian saya adalah ketika melihat interaksi penjual melayani pembeli. Posisi penjual yang duduk menggunakan *dingklik*¹ dan pembeli yang berdiri meminta dilayani, merangsang saya pada prinsip kepemimpinan, dimana pemimpin adalah pelayan bagi orang yang dipimpin.

Kesabaran penjual saat melayani pembeli, membawa saya pada nilai-nilai kepemimpinan, dimana seorang pemimpin bertugas melayani orang yang dipimpin, sedangkan orang yang dipimpin harus memerintah pemimpin untuk melayani apa yang diinginkan anggotanya. Nilai-nilai kepemimpinan yang saya peroleh dari pengamatan terhadap penjual nasi gudeg, merangsang saya pada gagasan untuk mentransformasikan nilai-nilai kepemimpinan menjadi ungkapan metaforik dalam visual karya seni lukis dan karya seni instalasi. Dengan demikian karya seni dapat menjadi cermin dari nilai-nilai kepemimpinan dan sekaligus sebagai kritik terhadap kepemimpinan.

RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

1. Mengapa perihal kepemimpinan menjadi penting untuk diungkapkan dalam karya seni?
2. Idiom bentuk seperti apakah yang tepat untuk digunakan sebagai visualisasi dari nilai-nilai kepemimpinan?
3. Bagaimana mentransformasikan nilai-nilai kepemimpinan menjadi ungkapan metaforik melalui karya seni berupa lukisan dan karya seni instalasi?

¹ Bangku pendek untuk duduk atau untuk meletakkan kaki.

KEASLIAAN/ORISINALITAS

Orisinalitas karya yang saya ciptakan dapat dirunut dari materi subjek, ide/gagasan dan konsep penciptaan karya.

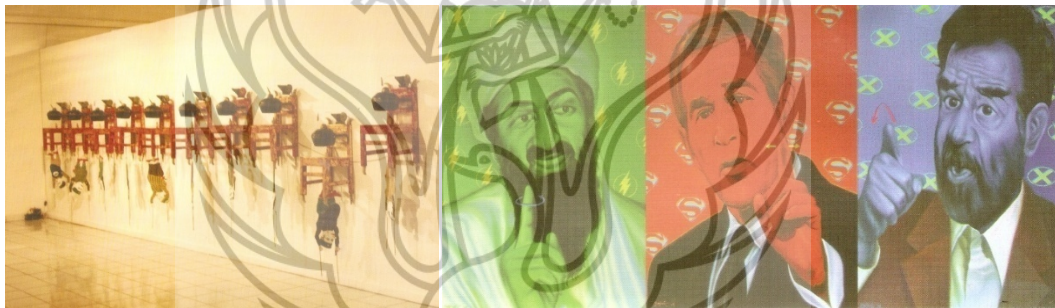
1. Orisinalitas karya dirunut dari materi subjek yang digunakan, yaitu bentuk *dingklik* sebagai tafsir visual terhadap kepemimpinan, dimana pemimpin adalah pelayan bagi yang dipimpin. Idiom bentuk *dingklik* dipilih sebagai materi subjek penciptaan karya seni, dikarenakan dari fungsinya yang biasa digunakan sebagai sarana duduk *wong cilik*, bawahan atau orang yang biasa dipimpin. Idiom *dingklik* pada penciptaan karya seni merupakan bentuk simbolik dari kepemimpinan dalam pelayanan.
2. Orisinalitas karya dirunut dari ide/gagasan penciptaan karya seni, yaitu mentransformasikan nilai-nilai kepemimpinan melalui tafsir visual menjadi ungkapan metaforik dalam visual karya seni. Nilai-nilai kepemimpinan yang dimaksud berfokus pada keberadaan orang yang dipimpin atau bawahan sebagai posisi sentral dalam kepemimpinan. Pada visual karya seni, *dingklik* menjadi metafora nilai-nilai kepemimpinan dan sekaligus sebagai kritik terhadap kepemimpinan.
3. Orisinalitas karya dirunut dari konsep penciptaan karya seni yaitu karya seni sebagai media ekspresi yang menghadirkan pemahaman tentang nilai-nilai kepemimpinan sebagai solusi pemikiran, guna menjawab kegelisahan dan keprihatinan saya terhadap krisis kepemimpinan.

Berikut ini adalah karya seni yang saya ciptakan, dimana ide tentang transformasi nilai-nilai kepemimpinan divisualisasikan melalui deformasi bentuk *dingklik*. Hal tersebut, dimaksudkan untuk memperkuat karakter dan mendramatisir visual karya.



Gambar 01. Karya yang saya ciptakan, “*Dwi Tunggal*”, Cat akrilik pada kanvas, 130 x 150 cm, 2015 (Sumber: Dokumentasi Phaksi). Foto: Phaksi, 2015. Gambar 02. Karya yang saya ciptakan, “*Seperti Babon Induk Ayam*”, Cat akrilik pada kanvas, 80 x 100 cm, 2015 (Sumber: Dokumentasi Phaksi). Foto: Phaksi, 2015.

Kesalihan/orisinalitas karya tidak serta merta didapat tanpa melalui komparasi dengan karya seni yang terdahulu. Komparasi dilakukan dengan karya-karya seniman yang memiliki kesamaan tema/subjek tentang kepemimpinan. Beberapa karya seniman yang menjadi komparasi, adalah karya Heri Dono, Nurkholis dan Arianto. Berikut adalah karya yang dimaksud;



Gambar 03. Karya Heri Dono, “*Shock Therapy for Political Leaders*”, Multimedia/Instalasi, 2004(Sumber: Katalog Pameran “*After Fourty*” di Sangkring Art Space, 2008).Foto reproduksi: Phaksi, 2015. Gambar 04. Karya Nurkholis, “*Gerakan Jari Sang Begawan*”, Cat minyak pada kanvas, 100 x 145 cm (3 panel), 2008(Sumber: Katalog Pameran “*Perang Kembang*” di Bentara Budaya Yogyakarta, 2008). Foto reproduksi: Phaksi, 2015.



Gambar 05. Karya Arianto, “*The New Leader*”, Cat minyak pada kanvas, 175 x 175 cm, 2009(Sumber: Katalog Pameran “*Peace | FaceToFace*” di Tujuh Bintang Art Space, 2009). Foto reproduksi: Phaksi, 2015.

Ketiga seniman menuangkan ide tentang kepemimpinan dalam visual karya yang berbeda-beda. Namun, ketiganya memiliki kesamaan idiom bentuk

yaitu keberadaan figur manusia dalam visual karya seninya. Hal inilah yang menjadi pembeda dengan karya yang saya ciptakan. Keunikan dan orisinalitas karya yang saya ciptakan terletak pada bentuk *dingklik* sebagai tafsir visual dari nilai-nilai kepemimpinan, yang meletakkan posisi orang yang dipimpin atau bawahan pada posisi sentral dalam sebuah kepemimpinan. Dari ketiga karya terlihat dengan jelas bahwa tema kepemimpinan difokuskan pada sosok pemimpin bukan pada orang yang dipimpin atau bawahan.

Hal tersebut dapat diidentifikasi dari keberadaan figur manusia yang diidentikkan dengan sosok pemimpin. Karya Heri Dono dengan judul *Shock Therapy for Political Leaders*, secara eksplisit tidak menghadirkan sosok seorang pemimpin. Namun, secara implisit sosok pemimpin dihadirkan dalam perwujudan figur-figur wayang dan kursi sebagai representasi dari kepemimpinan. Berbeda dari Heri Dono, karya Nurkholis dan Arianto sangat jelas memvisualisasikan tema kepemimpinan dengan figur manusia yang dikerjakan secara realistis fotografis.

TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan penciptaan karya;
 - b. Menciptakan karya seni yang menyingkapkan perihal kepemimpinan sebagai media ekspresi dan bahasa ungkap pemikiran, pemahaman serta pengetahuan tentang kepemimpinan.
 - c. Menciptakan karya seni dengan menggunakan idiom bentuk *dingklik* yang dideformasi untuk memperkuat karakter dan mendramatisir visual karya, sehingga dapat diperoleh bentuk-bentuk baru sebagai wujud dari visualisasi nilai-nilai kepemimpinan.
 - d. Menciptakan karya seni dengan mentransformasikan nilai-nilai kepemimpinan menjadi ungkapan metaforik melalui karya seni lukis dan karya seni instalasi.
2. Manfaat penciptaan karya;

- a. Melalui visualisasi karya seni dapat menjadi cermin bagi diri sendiri, akademisi dan masyarakat umum tentang perihal kepemimpinan.
- b. Karya seni dapat dijadikan sebagai rujukan ataupun referensi secara visual maupun konseptual, bagi setiap akademisi yang memiliki kesamaan subjek/tema kepemimpinan.
- c. Karya seni menjadi media ekspresi dan penyampai gagasan tentang nilai-nilai kepemimpinan bagi para penikmat seni, akademisi seni, publik seni, galeri seni, kritikus seni, pecinta seni dan masyarakat umum.

KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

Kepemimpinan merupakan topik utama dalam penciptaan karya seni. Secara tekstual dan kontekstual kepemimpinan menarik untuk dibahas, karena dalam setiap kehidupan dibutuhkan seseorang yang mampu memimpin secara individual ataupun kelompok menuju ke arah perbaikan.

Tafsir Visual terhadap Kepemimpinan merupakan judul yang dipilih dalam Tugas Akhir Penciptaan Seni. Kata tafsir dalam KBBI dijelaskan sebagai keterangan atau penjelasan tentang ayat-ayat Alquran agar maksudnya lebih mudah dipahami. Kata tafsir diambil dari bahasa arab yaitu *fassara-yufassiru-tafsiran* yang berarti keterangan atau uraian. Tafsir berasal dari akar kata *al-fasr* yang berarti menjelaskan, menyingkap dan menampakkan atau menerangkan makna yang abstrak. Kata visual, dimaknai sebagai segala sesuatu yang dapat dilihat dan direspon oleh indera penglihatan yaitu mata. Dalam KBBI kata visual diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dilihat dengan indra penglihat (mata), atau berdasarkan pada penglihatan. Asal kata visual berasal dari bahasa Latin, *videre* yang artinya melihat, sedangkan dalam bahasa Inggris disebut *visual*. Terdapat banyak pengertian tentang 'kepemimpinan', salah satu diantaranya dalam KBBI, kepemimpinan didefinisikan sebagai perihal pemimpin; cara memimpin.

Berdasar dari penjabaran makna di atas, maka yang saya maksud dengan Tafsir Visual terhadap Kepemimpinan adalah penjelasan yang menyingkap dan

menampakkan atau menerangkan secara visual tentang makna kepemimpinan. Penjelasan atau penafsiran dalam menyingkap makna kepemimpinan, dilakukan dengan menggunakan teori hermeneutika. Secara umum hermeneutika didefinisikan sebagai teori atau filsafat tentang interpretasi makna. Kata hermeneutika berasal dari kata kerja Yunani *hermeneuien*, yang artinya menafsirkan, menginterpretasikan atau menerjemahkan. Bagi Paul Ricoeur, hermeneutika merupakan teori penafsiran dari persoalan teks menuju dunia yang tak terbatas.

“Teks adalah sebuah diskursus yang dibakukan lewat tulisan. Dengan demikian, apa yang dibakukan oleh tulisan adalah diskursus yang memang dapat diucapkan, akan tetapi dia ditulis karena tidak diucapkan. Pembakuan melalui tulisan menempati posisi ucapan. Ia berlangsung di tempat dimana ucapan bisa muncul. Ini menegaskan bahwa sebuah teks benar-benar jadi sebuah teks manakala ia tidak terbatas hanya untuk memproduksi ujaran yang telah diujarkan”. (Ricoeur, 2006: 197).

Menurut Ricoeur, “teks itu bersifat bisu”. “Hubungan antara teks dan pembaca adalah tidak simetris, dimana hanya satu dari pasangan ini yang berbicara kepada yang kedua. Sebagai akibatnya, memahami tidak semata mengulangi peristiwa, namun menghasilkan peristiwa baru yang dimulai dari teks dimana peristiwa tertentu telah terobjektifikasi. Dengan kata lain, teks harus ditebak maknanya, dikarenakan maksud yang diinginkan pengarang jauh di luar jangkauan pembaca” (Ricoeur, 2014: 144).

Karya seni yang diciptakan merupakan hasil dari penafsiran terhadap makna kepemimpinan secara tekstual maupun kontekstual. Kebenaran dan ketepatan tafsir bukan menjadi fokus perhatian, namun sebatas untuk memahami makna yang tersirat dan terungkap dalam sebuah teks. Teks kepemimpinan ditafsirkan sesuai dengan pemahaman yang saya lakukan ketika memaknai sebuah teks. Hasil dari penafsiran teks-teks kepemimpinan dijadikan sebagai dorongan energi kreatif dalam penciptaan karya seni.

Observasi

a. Penafsiran makna dan prinsip-prinsip kepemimpinan

Kepemimpinan diperdalam dari beberapa sumber baik secara universal maupun lokal. Penafsiran teks-teks kepemimpinan didasari dari pemahaman terhadap kepemimpinan yang bersumber dari pelayanan, dimana pemimpin merupakan pelayan bagi orang yang dipimpinnya. Makna kepemimpinan dipahami melalui pembacaan ulang teks-teks ajaran kepemimpinan. Pembacaan ulang teks ajaran kepemimpinan ditafsirkan sebatas untuk mengetahui makna yang tersirat dibalik ajaran tersebut. Hal itu dimaksudkan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan dari setiap tek-teks ajaran kepemimpinan yang sedang dijadikan sumber kajian.

Secara universal kepemimpinan dapat diartikan sebagai proses mempengaruhi yang dilakukan pemimpin kepada orang yang dipimpin, untuk bekerja sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Swansburg (1995), “kepemimpinan merupakan proses untuk mempengaruhi aktivitas suatu kelompok yang terorganisasi dalam usahanya mencapai penetapan dan pencapaian tujuan. Selain itu, kepemimpinan menurut George Terry (1986) adalah kegiatan untuk mempengaruhi orang lain agar mau bekerja dengan suka rela di dalam mencapai tujuan kelompok” (Achmad, 2013: 22-23).

Dalam ajaran umat Kritiani kepemimpinan dianggap sebagai pelayanan. Hal tersebut tertuang dalam ayat-ayat Kitab Suci, antara lain; Markus 10: 42-45.

“Tetapi Yesus memanggil mereka lalu berkata: “Kamu tahu bahwa mereka yang disebut pemerintah bangsa-bangsa memerintah rakyatnya dengan tangan besi, dan pembesar-pembesarnya menjalankan kuasanya dengan keras atas mereka. Tidaklah demikian di antara kamu. Barangsiapa ingin menjadi besar di antara kamu, hendaklah ia menjadi pelayanmu, dan barangsiapa ingin menjadi terkemuka di antara kamu, hendaklah ia menjadi hamba untuk semuanya. Karena Anak Manusia juga datang bukan untuk dilayani, melainkan untuk melayani dan memberikan nyawa-Nya menjadi tebusan bagi banyak orang” (Kitab Suci, Markus 10:42-45).

Kepemimpinan dalam pandangan umat Kristiani dipahami sebagai sebuah pelayanan. Seorang pemimpin harus mampu turun langsung dan berbaur dengan orang-orang yang dipimpinnya. Pemimpin harus memahami dan mengerti apa yang dibutuhkan oleh setiap orang yang dipimpinnya. Pemimpin harus bisa menjadi pelayan dan mau diperintah, menjadi tumpuan, serta mampu mengangkat derajat semua orang yang dipimpinnya demi kebaikan bersama. Itulah hakikatnya seorang pemimpin, jika mengacu pada penafsiran ayat-ayat Kitab Suci tentang kepemimpinan yang diajarkan Yesus sebagai kritik terhadap pemerintahan yang bertangan besi.

Kepemimpinan dalam pandangan umat muslim kepemimpinan diajarkan dengan meneladani empat akhlak mulia Nabi Muhammad SAW, yaitu “*Shiddiq, Tabligh, Amanah dan Fathonah*. Kepemimpinan yang meneladani sifat nabi disebut dengan *Prophetic Leadership*, yang melibatkan kecerdasan otak dan spiritual serta dengan penuh cinta kasih tanpa pamrih dalam memimpin. Seorang pemimpin menjalankan tugas sebagai amanah dari Tuhan dan semata-mata sebagai ibadah. Bukan untuk mencari kekayaan, penghormatan dan pujian dari sesama manusia” (Hadi, 2013: 29, 31-32).

Konsep kepemimpinan menurut ajaran Ki Hadjar Dewantara, yaitu *Ing ngarsa sung tuladha* yang artinya di depan memberi teladan. *Ing madya mangun karsa* yang artinya di tengah membangun kekuatan atau dorongan ide/gagasan. *Tut wuri handayani* yang artinya dari belakang memberi dukungan. Seorang pemimpin tidak selamanya berada di depan, tetapi pemimpin yang baik harus bisa di belakang semua anggotanya ketika melaksanakan tugas. Oleh karena itu, seorang pemimpin tidak boleh lepas tanggung jawab terhadap seluruh tindakan anggotanya.

Kepemimpinan secara ideal dalam pandangan ajaran lokal budaya Jawa diantaranya terdapat pada; *Serat Witaradya, Serat Narapati Tama, Serat Sastra Gendhing* dan lain sebagainya. *Serat Witaradya* merupakan karangan dari seorang pujangga Keraton Surakarta bernama Rangawarsita (1858-1893). “Ajaran ini

disebut dengan *Panca-Pratama* (lima yang terbaik); (1) *Mulat* (awas, hati-hati); (2) *Amilala* (memelihara, memanjakan); (3) *Amiluta* (membujuk, membelai); (4) *Miladarma* (menghendaki, kebijakan); (5) *Palimarma* (belas kasihan)” (Burhan, editor, 2006: 6).

Serat Narapati Tama, ditulis pada zaman K.G.P.A.A Paku Alam I (1817); “(1) Pemimpin yang baik memerintah secara *wikan-wasitha*, artinya terampil menguasai pemerintahan politik dan keamanan; (2) *Wicaksananengnaya*, artinya mengemban dan mengembangkan kewibawaannya ke penjuru dunia; (3) *Mengku ning ugo ngayomi*, artinya menguasai seluk beluk tugas sebagai pemimpin tetapi juga melindungi seluruh rakyatnya; (4) *Wening nguri budaya, wenang nlebur*, artinya melaksanakan dan mengembangkan kebudayaan dan berwenang melimpahkan kekuasaannya dan kekayaannya. Seorang pemimpin juga harus *berbudi bawaleksana, ambeg darma, memayuhayuning bawana* (dapat memilah dan memilih mana yang utama dan selalu memelihara kedamaian dan stabilitas rohani serta selalu memperindah jagad raya. Disamping itu seorang pemimpin harus *ngrungkebi kumrebyahing ngagesang* (dapat memberi pengayoman serta mengangkat harkat dan martabat rakyatnya); (5) *Waskitha prana*, artinya memiliki pandangan yang jauh ke depan serta arif dan bijaksana” (Burhan, editor, 2006: 7).

Prinsip kepemimpinan dalam pandangan Jawa juga diungkapkan dalam “*Serat Sastra Gendhing*, yang memuat tujuh amanah bagi seorang pemimpin. (1) *Swadana Maharjeng-tursita*, seorang pemimpin haruslah sosok intelektual. (2) *Bhani-bahna Amurbeng-jurit*, selalu berada di depan dengan memberikan keteladanan dalam membela keadilan dan kebenaran. (3) *Rukti-setya Garba-rukmi*, menghimpun segala daya dan potensi guna kemakmuran dan ketinggian martabat bangsa. (4) *Sripandayasi-Krani*, menjaga sumber-sumber kesucian agama dan kebudayaan. (5) *Gaugana-Hasta*, Mengembangkan seni sastra dan seni tari. (6) *Stiranggana-Cita*, pengembang dan lestarinya budaya, pencetus sinar pencerahan dan kebahagiaan umat manusia. (7), *Smara bhumi Adi-manggala*, menjadi pelopor pemersatu dari kepentingan yang berbeda-beda, serta berperan dalam perdamaian” (Yasasusastra, 2011: 53)

Selain *Serat Sastra Gendhing*, ajaran kepemimpinan juga terdapat dalam “*Serat Wulang Jayenglengkara*, pemimpin harus memiliki watak *wong catur* (empat hal), yaitu watak *retna* (mutiara), memberi ketenangan, kedamaian dan pengayoman bagi seluruh orang yang dipimpin. Watak *estri* (wanita), berbudi luhur, berjiwa sabar, dan bersikap santun, pandai berdiplomasi, serta mampu mengalahkan tanpa kekerasan. Watak *curiga* (keris), memiliki ketajaman dalam menetapkan kebijakan serta strategi di bidang apapun. Watak *peksi* (burung), bertindak independen dan tidak terkait oleh kepentingan satu golongan” (Achmad, 2013: 29-30).

Dalam jagad pewayangan, terdapat ajaran kepemimpinan yang dikenal dengan sebutan Hasta Brata. Ajaran Hasta Brata memuat prinsip-prinsip kepemimpinan yang meniru delapan unsur sifat alam semesta. “Sifat bumi atau tanah (memberi kehidupan); Sifat air atau samudera (menyegarkan dan mampu menampung semuanya); Sifat api (menghukum bagi yang salah); Sifat angin (ada dimana-mana sekalipun tidak kasat mata); Sifat matahari (menyinari sekaligus memberi sumber kehidupan); Sifat bulan (menyinari di dalam gelap tapi tidak menyilaukan); Sifat bintang (memberi petunjuk arah); Sifat mendung atau langit (menaungi semuanya)” (Yasasusastra, 2011: 119 - 120).

Kepemimpinan dalam jagad pewayangan memiliki banyak ragam, selain Hasta Brata ada pula kepemimpinan *punakawan/panakawan*. Kepemimpinan punakawan dibagi menjadi dua, yaitu kepemimpinan Ki Lurah Semar, Gareng, Petruk dan Bagong, serta kepemimpinan Ki Lurah Togog dan Bilung. “Kepemimpinan Ki Lurah Semar mengabdikan kepada Pandawa atau *bendara* yang luhur budinya, sementara kepemimpinan Ki Lurah Togog mengabdikan dan menemani para raksasa atau *bendara* yang dikenal berwatak *angkara murka* (*dur angkara*) dan dikenal selalu ingin menguasai negeri orang lain. Ki Lurah Semar bertugas mengajak, mengingatkan dan menghimbau kepada tuannya agar selalu menjalankan kebaikan atau tugas suci kesatria, sedangkan Ki Lurah Togog dan Bilung bertugas mengkritik secara terus menerus terhadap tuannya yang banyak melakukan kesalahan. Namun, kepemimpinan Togog tidak pernah digubris oleh

tuannya yang memang digariskan berwatak angkara murka” (Susetya, 2007: 64-66).

Dalam jagad pewayangan, *punakawan* merupakan simbol dari rakyat kecil/abdi/pelayan yang *waskitha* (pandai dan mengetahui sebelum terjadi). Tetapi keunikan dari peran *punakawan* adalah mempunyai posisi sentral dalam mengingatkan tuannya (*bendara*), sehingga tuannya diharapkan dapat menjalani kehidupan dengan selamat. *Punakawan* sebagai rakyat kecil/abdi/pelayan, memiliki peran penting untuk mengingatkan tuannya agar tetap berada dalam jalan yang benar. Apabila anjuran dari *punakawan*/abdi/pelayan diikuti, maka selamatlah para tuannya. Akan tetapi, jika anjurannya tidak diikuti maka celakalah tuannya. Ada paradoks kepemimpinan di dalam fungsi *punakawan* terhadap *bendaranya* (tuannya). Paradoks kepemimpinan yang dimaksud terletak pada posisi abdi/pelayan/rakyat kecil yang mempunyai pengaruh besar terhadap keselamatan, kesuksesan dan kelancaran para tuannya (*bendara*).

Kepemimpinan senantiasa berkaitan dengan hubungan antara pemimpin dan yang dipimpin (anggota). Kepemimpinan tidak akan punya arti, ketika seorang pemimpin tidak didukung oleh orang yang dipimpinnya. Begitu pula sebaliknya akan terjadi kekacauan jika tidak ada individu yang mampu memimpin dirinya sendiri dan sekumpulan orang dalam menjalani aktivitas kehidupan. Seseorang dapat disebut sebagai pemimpin ketika mampu mendidik, melayani, memahami, mengerti, mengarahkan, mengayomi, melindungi, menjaga, merawat dengan sifat kekeluargaan, dan amanah dalam menjalankan tugas-tugasnya. Kepemimpinan tidak selamanya berada pada puncak pimpinan tertinggi. Kepemimpinan berada disemua lini, tidak memandang atasan ataupun bawahan. Keberadaan bawahan/abdi/pelayan atau orang yang dipimpin memiliki posisi sentral dalam mengawasi dan mengontrol serta mengingatkan pemimpin agar bertindak sesuai dengan kebenaran dan kebaikan yang universal.

Hasil dari pengkajian dan penafsiran terhadap makna kepemimpinan, maka dapat ditarik benang merah bahwa kepemimpinan tidak selamanya berada di

pucuk pimpinan. Kepemimpinan berada disemua lini, tidak memandang atasan ataupun bawahan. Kepemimpinan bersumber dari kesadaran di dalam diri untuk memimpin dan dipimpin. Seorang pemimpin akan mampu menjalankan kepemimpinan, ketika mampu memahami dan mengerti bagaimana rasanya menjadi seorang anggota yang sedang dipimpin. Begitu pula sebaliknya, seorang anggota (yang dipimpin) harus mengetahui dan memahami nilai-nilai/prinsip-prinsip kepemimpinan agar dapat mengawasi dan mengontrol setiap tindakan pemimpin yang melenceng dari tujuan kebaikan bersama. Sehingga, peran anggota sangat sentral dalam keberhasilan sebuah kepemimpinan.

b. Realitas kepemimpinan

Kontradiksi antara kepemimpinan secara ideal dan realitas kepemimpinan yang tengah terjadi dapat dilihat dengan sangat jelas. Kepemimpinan disalahgunakan untuk kepentingan segelintir orang dengan mengorbankan kepentingan banyak pihak. Realitas kehadiran pemimpin dalam sistem pemilihan umum dari tingkat daerah sampai pusat, menunjukkan dominasi kekuasaan elite partai sebagai penentu kelahiran pemimpin. Proses pemungutan suara, menjadi ruang bagi para elite untuk memobilisasi masa dengan cara politik uang. Cara-cara seperti inilah yang pada akhirnya melahirkan para pemimpin bermental korup.

Politik uang merupakan cara instan yang dilakukan para elite partai sebagai jalan pintas pemenangan pemilu.

“Menurut Andreas Ufen partai-partai di Indonesia cenderung berkembang menjadi apa yang disebut “partai-partai kartel”, yaitu partai yang melekat pada negara, teralienasi dari masyarakat dan didominasi oleh para pejabat publik. Partai-partai seperti itu dikuasai elite partai dengan kepribadian otoriter, sehingga para anggota kurang memiliki akses dalam pengambilan keputusan internal” (Hardiman, 2013: 34).

Keputusan partai menjadi milik para elite. Apapun alasannya kondisi ini tentunya akan membuat kehadiran pemimpin tidak sepenuhnya berjuang untuk masyarakat luas. Pemimpin cenderung akan mengutamakan partai daripada

kepentingan umum. Hal ini tidak mungkin bisa dihindari mengingat keputusan partai bertumpu pada para elite yang memiliki kekuatan besar.

Kepemimpinan yang terjadi pada saat ini memiliki kotradiksi dengan makna kepemimpinan yang diajarkan secara ideal. Kepemimpinan tidak dimaknai secara mendalam, sehingga para pemimpin cenderung hanya mementingkan diri sendiri dan golongan. Terungkapnya kasus korupsi yang melibatkan para petinggi partai, pejabat pemerintahan, anggota dewan dan berbagai macam kasus-kasus penyelewengan kedudukan, menjadi bukti bahwa kepemimpinan tidak lagi memiliki integritas dan karakter yang kuat. Kasus-kasus seperti korupsi, gratifikasi (suap), nepotisme, pelanggaran hak asasi, penyalahgunaan kedudukan, aksi-aksi kekerasan dan lain sebagainya, merupakan contoh kasus yang menunjukkan nilai kepemimpinan secara negatif. Kepemimpinan seperti ini akan selalu menimbulkan kerugian bagi banyak pihak. Kepemimpinan yang berkarakter negatif tidak akan bisa digunakan untuk membangun sebuah komunitas yang majemuk. Oleh karena itu, dibutuhkan kepemimpinan yang mampu mengakomodasi semua pihak dalam satu bingkai keberagaman.

Kepemimpinan yang visioner dan berkarakter dibutuhkan sebagai solusi, demi tercapainya cita-cita kesejahteraan bersama. Menurut Robert J. Starratt (1995) dalam buku *Menghadirkan Pemimpin Visioner*, “terdapat enam unsur dalam teori kepemimpinan, yaitu; (1) Kepemimpinan bersumber pada makna yang mendasari identitas manusia, baik secara individual maupun kolektif; (2) Kepemimpinan muncul dari visi yang dapat diraih pemimpin bersama koleganya; (3) Kepemimpinan mewujudkan dalam setiap kesadaran atas peran; (4) Kepemimpinan mendorong untuk bersama-sama menyatakan visi menjadi sebuah komitmen menyatukan keinginan kolektif, kesepakatan dan kesempatan kerja bersama; (5) Kepemimpinan mendorong untuk mewujudkan visi kolektif; (6) Kepemimpinan memerlukan pembaruan secara terus menerus” (Starratt, 2007: 26-27).

Kepemimpinan senantiasa berkaitan dengan hubungan antara atasan dan bawahan atau pemimpin dan yang dipimpin (anggota). Atasan ataupun pemimpin mempunyai kesempatan untuk bertindak semena-mena kepada bawahan, jika bawahan tidak mempunyai kekuatan untuk menentang ataupun mengontrol kebijakan pemimpin yang tidak sejalan dengan visi atau cita-cita bersama. Kesadaran untuk memimpin dan dipimpin merupakan hal yang terpenting dalam sebuah kepemimpinan. Kepemimpinan hadir dari kesadaran saling menghargai dan komitmen untuk saling bekerja sama. Pemimpin tidak akan berarti jika tidak dipercaya lagi oleh bawahan, begitu pula dengan sebaliknya. Kepemimpinan harus selalu mengalami pembaruan secara terus menerus. Sehingga, akan tercapai keharmonisan hubungan antara pemimpin dan yang dipimpin dalam merealisasikan tujuan dan cita-cita bersama.

Berdasar pada pembacaan makna kepemimpinan secara ideal dengan realitas kepemimpinan yang ada, dapat disimpulkan bahwa peran bawahan atau orang yang dipimpin (anggota) merupakan bagian sentral dalam sebuah kepemimpinan. Hal ini tentunya menjadi paradoks ketika sebuah kepemimpinan menempatkan pemimpin pada posisi sentral. Keberadaan bawahan atau orang yang dipimpin (anggota) menjadi bagian penting dan strategis bagi tercapainya kepemimpinan yang kuat. Bawahan dan atasan, atau orang yang dipimpin dan pemimpin harus bersinergi tanpa ada jarak di antara keduanya. Pemimpin harus mampu melayani, mengayomi dan mengerti apa yang dibutuhkan oleh bawahan atau orang yang dipimpin, sedangkan bawahan atau orang yang dipimpin harus mampu mengawasi pemimpin agar tidak memanfaatkan kedudukan sebagai tempat untuk menguasai amanat kepemimpinan.

c. Simbol-simbol kepemimpinan dalam karya seni

Kepemimpinan merupakan tema yang cukup banyak dijumpai dalam karya seni. Setiap seniman memiliki caranya masing-masing dalam mewujudkan ide/gagasan penciptaan karya seninya. Visualisasi karya diwujudkan dengan menggunakan idiom bentuk secara simbolik maupun representatif. Dalam

perspektif Saussurean, “simbol adalah jenis tanda dimana hubungan antara penanda dan petanda seakan-akan bersifat arbitrer. Oleh karena itu, hubungan kesejarahan akan mempengaruhi pemahaman terhadap sebuah simbol” (Berger, 2010: 27). Simbol-simbol sangat berkaitan erat dengan kesepakatan bersama suatu masyarakat sosial. Menurut Dillistone, “setiap individu memungkinkan untuk menciptakan dan bertanggung jawab atas penciptaan simbol-simbol baru dari gagasan dan nilai yang baru, akan tetapi kalau semuanya tidak mempunyai suatu hubungan dengan yang lama, maka tidak mungkin diterima. Setiap individu dibentuk dalam sebuah sistem simbolis bersama. Simbol-simbol dan masyarakat saling memiliki dan saling mempengaruhi” (Dillistone, 2002: 22).

Tema kepemimpinan memiliki simbol-simbol yang khas dan representatif. Tentunya simbol-simbol yang digunakan adalah simbol yang secara langsung ataupun tidak langsung menjadi kesepakatan bersama dari suatu komunitas manusia. Simbol-simbol yang digunakan pun tentunya akan memiliki arti yang berbeda ketika dikontekstualisasikan pada tempat yang berbeda dari kesepakatan simbol tersebut dibentuk.

Simbol-simbol kepemimpinan yang biasa digunakan dalam perwujudan sebuah karya seni, antara lain;

1. Setelan jas dengan kemeja berdasari yang biasa diasosiasikan dengan sosok intelektual atau seorang pejabat;
2. Kursi, biasa diasosiasikan sebagai simbol kekuasaan raja ataupun kedudukan seorang pejabat;
3. Figur representasional, yang dimaksud adalah sesosok figur yang dapat diasosiasikan dengan sesosok pemimpin; figur tokoh kepemimpinan;
4. Figur binatang, yang biasa diasosiasikan dengan tingkah laku seorang pemimpin ataupun sebagai sebuah simbol dari kepemimpinan yang kuat;
5. Penggambaran gerak-gerik tubuh (*gestures*) dan gerak-gerik tangan/jari (*gesticulations*).

6. Bentuk-bentuk karya seni tradisi atau artefak peninggalan sebuah kekuasaan, yang memang didisain atau diciptakan untuk merepresentasikan hal yang dimaksud dengan kepemimpinan.
7. Warna emas, biasa digunakan sebagai simbol kemuliaan, keagungan, kejayaan dalam sebuah kepemimpinan.

Kesemua hal tersebut di atas merupakan beberapa simbol yang biasa digunakan untuk merepresentasikan tema kepemimpinan dalam sebuah karya seni. Beberapa contoh karya yang menghadirkan simbol-simbol seperti apa yang telah dijelaskan di atas, antara lain;



Gambar 06. Karya I Nyoman Darya, “*New Rising President*”, Cat akrilik pada kanvas, 200 x 180 cm, 2008 (Sumber: Katalog Pameran “Mon Decor Painting Festival 2008, Freedom” di Taman Budaya Yogyakarta, 2008). Foto reproduksi: Phaksi, 2015. Gambar 07. Karya Putu Sutawijaya, “*Bintang Tujuh*”, Mix media pada kanvas, 142 x 140 cm, 2008 (Sumber: Katalog Pameran “Perang Kembang” di Bentara Budaya Yogyakarta, 2008). Foto reproduksi: Phaksi, 2015. Gambar 08. Karya Suparyanto, “*Tahta Keangkuhan*” 2009 (Sumber: Katalog Pameran “Rekonstruksi Zaman Keemasan” di Taman Budaya Yogyakarta, 2009). Foto reproduksi: Phaksi, 2015.



Gambar 09. Karya Zirwen “Wira” Hazri, “*Telunjuk Merah*”, Cat akrilik, ballpoint pada kanvas, 200 x 200 cm (2 panel), 2008 (Sumber: Katalog Pameran “Mon Decor Painting Festival 2008, Freedom” di Taman Budaya Yogyakarta, 2008). Foto reproduksi: Phaksi, 2015. Gambar 10. Karya Heri Heri Dono, “*Presiden RI Masa Depan*”, Cat akrilik pada kanvas, 150 x 150 cm, 2006. (Sumber: Katalog Pameran “...luar biasa” di Galeri Biasa, 2007). Foto reproduksi: Phaksi, 2015.

Selain dari beberapa karya seni yang telah dipaparkan di atas, saya sangat terinspirasi dengan karya-karya seni tradisi. Karya seni tersebut diciptakan sebagai legitimasi kekuasaan, simbol kepemimpinan, keagungan dan kehormatan bagi masyarakat Jawa khususnya Yogyakarta. Karya seni tersebut diantaranya adalah Dhampar Kencana dan Ambaran, pusaka kerajaan dan tokoh-tokoh yang diciptakan dalam cerita pewayangan.



Gambar 11. Dhampar Kencana dan Ambaran yang didesain oleh Sultan Hamengku Buwana VII. (Sumber: Buku Kursi Kekuasaan Jawa oleh Eddy Supriyatna Marizar). Foto reproduksi: Phaksi, 2015

“Dhampar Kencana merupakan singgasana kebesaran raja Kasultanan Yogyakarta. Penempatan Dhampar Kencana di letakan di Sitihiinggil ketika ada upacara ritual, terutama pada saat penobatan Sultan sebagai Raja. Dhampar Kencana berfungsi sebagai tempat duduk raja dengan pakaian kebesaran dan Ambaran berfungsi sebagai alas untuk meletakkan kaki raja. Bentuk Dhampar Kencana dan Ambaran diadopsi dari bentuk *dingklik* yang telah diperbesar. *Dingklik* merupakan sarana duduk untuk *wong cilik*, sehingga Dhampar Kencana dan Ambaran memiliki makna bahwa tahta raja hanya untuk rakyatnya” (Marizar, 2013: 113).

Dari penjelasan di atas, dapat ditafsirkan bahwa kekuasaan atau kepemimpinan ditujukan sepenuhnya untuk kepentingan rakyat. Dengan demikian, keberadaan bawahan atau orang yang dipimpin menjadi bagian utama dalam sebuah kepemimpinan.

Simbol kepemimpinan dalam karakter tokoh punakawan merupakan simbol dari para abdi/pelayan atau rakyat kecil. Namun, fungsi dari penokohan

karakter punakawan memiliki keistimewaan sebagai pamong, penuntun dan pembimbing para kesatria (pemimpin). Oleh karena itu keberadaan punakawan dalam jagad pewayangan dapat ditafsirkan sebagai simbol dari kepemimpinan. Hal tersebut dikarenakan karakter tokoh Semar dalam punakawan merupakan guru bagi para kesatria sebagai karakter seorang pemimpin.



Gambar 12. *Punakawan* (dari kiri ke kanan: Bilung, Togog, Semar, Gareng, Petruk dan Bagong). (Sumber: <https://google.co.id/punakawan/>)

Keberadaan karakter punakawan dalam jagad pewayangan telah menginspirasi saya dalam hal pemahaman dan pemikiran tentang konsep kepemimpinan. Karakter punakawan merupakan simbol dari keberadaan rakyat kecil, abdi/pelayan dan bawahan. Namun, dari karakter tersebut terdapat keistimewaan, dimana keberadaan punakawan memiliki fungsi sebagai pengingat dan petunjuk bagi *bendara* (majikan), apabila berada dalam kesesatan, kesalahan, kesusahan dan kesedihan.

Objektivikasi

Karya seni hadir dari proses perwujudan ide/gagasan yang sifatnya abstrak dan tak terindera, menjadi nyata dan terindera. Seperti apa yang dikemukakan oleh Suzzane K. Langer bahwa, “karya seni merupakan pancaran batin dari penciptanya, yaitu presentasi objektif dari realita subjektif”. Sehingga, karya seni merupakan objektivikasi dari kehidupan subjektif. Dalam konteks penciptaan karya seni, *dingklik* merupakan sebuah tafsir visual terhadap kepemimpinan. Bentuk *dingklik* dipilih sebagai representasi dari keberadaan bawahan atau orang yang dipimpin dalam posisi sentral sebuah kepemimpinan.

Kebanyakan seniman pada umumnya memilih bentuk kursi yang bersandaran atau figur manusia maupun binatang sebagai visualisasi tema kepemimpinan. Namun, saya berbeda pemikiran dengan menampilkan rupa bentuk *dingklik* sebagai visualisasi dari kepemimpinan. Pemilihan *dingklik* sebagai idiom bentuk, didasari dari tafsir Dhampar Kencana dan Amparan sebagai singgasana raja yang memiliki makna bahwa kekuasaan raja sepenuhnya hanya untuk rakyat. Disamping itu, bentuk Dhampar Kencana dan Amparan juga diadopsi dari *dingklik* yang notabene adalah sarana duduk rakyat kecil.

Oleh karena itu, bentuk *dingklik* saya pilih sebagai tafsir visual terhadap kepemimpinan, dimana keberadaan bawahan atau orang yang dipimpin berada pada posisi sentral dalam sebuah kepemimpinan. Hal tersebut dimaknai dari keberadaan *punakawan* dalam cerita pewayangan yang berfungsi sebagai abdi/pelayan yang senantiasa menjadi penuntun bagi para majikannya (*bendara*). Berdasar dari fungsi keberadaan *punakawan* inilah, maka saya menafsirkan bahwa posisi sentral sebuah kepemimpinan terletak pada bawahan atau orang yang dipimpin. Selain itu, *dingklik* juga identik dengan tempat duduk seorang pelayan/asisten rumah tangga, sehingga saya memilih idiom *dingklik* sebagai simbolisasi dari nilai-nilai kepemimpinan yang bersumber dari pelayanan, dimana bawahan/orang yang dipimpin menjadi posisi sentral dalam kepemimpinan. Dengan demikian, pada konteks penciptaan karya seni, idiom bentuk *dingklik* dirasakan tepat untuk dipilih sebagai simbolisasi dari kepemimpinan yang bersumber pada pelayanan.



Gambar 13. *Dingklik* di dapur tradisional (Sumber: <http://indonesia-zaman-doeloe.blogspot.com/2015/03/tungku-dapur-tradisional-di-jawa-di.html>).

Pengertian *dingklik* dalam KBBI online disebutkan sebagai bangku pendek untuk duduk atau untuk meletakkan kaki. Secara spesifik *dingklik* berbentuk segi empat dan memiliki dua ataupun empat kaki dengan ukuran tinggi dikisaran 6 - 25 cm.



Gambar 14, 15, 16 & 17. *Dingklik* (Sumber dokumentasi pribadi, 2015). Foto: Phaksi 2015

Karya seni sebagai sumber referensi penciptaan

Beberapa karya seni yang menjadi sumber acuan ataupun referensi berfungsi sebagai dorongan energi kreatif pada proses penciptaan. Keberagaman bentuk, material dan teknik perwujudan dalam visual karya, merangsang saya pada nilai-nilai keindahan. Seperti halnya, corak lukisan realis yang diilhami dari gambar kekanak-kanakan, teknik lukisan yang menonjolkan tekstur dan lelehan cat secara transparan, komposisi dan keunikan bentuk karya-karya seni instalasi dirasakan mampu mendorong energi kreatif dalam setiap perwujudan karya. Karya seni yang dijadikan sebagai referensi bukan untuk ditiru melainkan berfungsi sebagai pembatas, agar tidak terjerumus dalam peniruan karakter bentuk karya seni yang terdahulu. Karya seni yang menjadi referensi antara lain;



Gambar 18. Kumpulan foto referensi karya Heri Dono, Bob Sick dan Edi Hara. (Sumber: <http://www.google.co.id>).

Karya yang disebutkan di atas merupakan sumber inspirasi dalam proses perwujudan karya seni. Seluruh foto karya seni yang dijadikan sebagai referensi untuk dimanfaatkan sebagai rangsangan visual karya seni.

LANDASAN PENCIPTAAN

Karya seni hadir melalui serangkaian proses berpikir dan bertindak. Kegelisahan terhadap masalah kepemimpinan mendasari saya dalam menciptakan karya seni. Kepemimpinan merupakan hubungan antara atasan dan bawahan, atau pemimpin dengan yang dipimpin. Hubungan diantara keduanya harus bersinergi tanpa ada jarak. Kepemimpinan berasal dari kesadaran untuk memimpin dan dipimpin. Pemimpin tidak akan memiliki arti apa-apa, jika tidak lagi dipercaya oleh orang yang dipimpinnya. Sehingga, keberadaan bawahan atau orang yang dipimpin memiliki peran sentral dalam sebuah kepemimpinan.

Kontradiksi antara kepemimpinan secara ideal dengan realitas kepemimpinan yang sedang dihadapi, telah memberi stimulus pada proses penciptaan karya seni. Realita kepemimpinan yang terjadi menunjukkan adanya penyimpangan dari prinsip kepemimpinan secara ideal. Kepemimpinan yang seharusnya digunakan untuk kebaikan dan kepentingan bersama, pada kenyataannya disalahgunakan untuk kepentingan pribadi dengan mengorbankan banyak pihak. Permasalahan kepemimpinan ini menjadi kegelisahan dan dorongan saya dalam penciptaan karya seni.

Karya seni menjadi media ekspresi dari perwujudan masalah kepemimpinan. “Karya seni adalah suatu bentuk ekspresi yang diciptakan bagi persepsi kita lewat indera atau pencitraan dan apa yang diekspresikannya merupakan perasaan insani” (Langer, 2006: 17). Kegelisahan yang saya rasakan dalam menyikapi kondisi kekinian masalah kepemimpinan, menjadi landasan dalam menciptakan karya seni berupa lukisan dan karya seni instalasi. Karya seni yang dihadirkan tidak secara frontal menyatakan sebuah kritikan, melainkan dikemas untuk menyampaikan nilai-nilai kepemimpinan yang bersumber dari pelayanan, dimana bawahan atau orang yang dipimpin berada pada posisi sentral sebuah kepemimpinan.

Berbagai macam perasaan yang muncul dari serangkaian proses pemahaman terkait masalah kepemimpinan, memberi ruang kreativitas dalam penciptaan karya seni. “Kreativitas tidak berbeda jauh dengan proses pikiran; kreativitas secara umum adalah pemikiran, dan pemikiran secara umum bersifat kreatif. Namun kreativitas tidak hanya tentang pemikiran, tetapi juga merupakan tindakan, dan tindakan kreatif merupakan tindakan yang produktif. Kreativitas tidak selalu terdapat pada produksi apapun yang seluruhnya ‘baru’. Tindakan kreatif lebih baik dipahami sebagai realisasi transformasi-transformasi yang bermanfaat dan dihasilkan dari gabungan unsur-unsur yang telah ada” (Pepperell, 2009: 194-196).

Kegelisahan yang dirasakan dalam menyikapi kondisi kepemimpinan, selanjutnya ditransformasikan ke dalam wujud visual karya seni. Visualisasi karya seni dilakukan dengan menyusun berbagai unsur yang dapat mewakili hal-hal yang terkait dengan kepemimpinan. Karya seni merupakan transformasi dari *chaos* menuju *chaosmos*. “Seorang pelukis harus menghadapi *chaos* pada saat proses penciptaan. Akan tetapi, seni bukanlah *chaos*, melainkan komposisi *chaos* yang membentuk sebuah *chaosmos*, atau suatu *chaos* yang terkomposisi. Oleh karena itu, seni bergulat dengan *chaos*, hal itu dilakukan dalam rangka membuatnya terindra” (Deleuze, 2010: 229).

KONSEP PERWUJUDAN/PENGGARAPAN

Pada proses penciptaan karya seni, *dingklik* dipilih sebagai idiom bentuk perwujudan karya seni. Idiom bentuk *dingklik* merupakan sebuah tafsir visual terhadap kepemimpinan. Bentuk *dingklik* dieksplorasi sebagai penyampai ide/gagasan tentang transformasi nilai-nilai kepemimpinan menjadi ungkapan metaforik dalam wujud lukisan dan karya seni instalasi. Ungkapan metaforik diwujudkan dalam rangkaian tanda yang digunakan sebagai simbol ekspresi penciptaan karya seni. Dengan demikian, rangkaian tanda yang digunakan dapat menjadi sebuah bahasa ungkap dan metafora dari nilai-nilai kepemimpinan.

“Metafora merupakan suatu meta-tanda yang ikonitasnya berdasarkan pada kemiripan atau similaritas di antara objek-objek dari dua tanda simbolis. Kata kunci dari metafora, yaitu kemiripan atau analogi yang diperoleh dari sebuah perbandingan atas dua hal yang berbeda. Metafora dapat dirumuskan dengan singkat sebagai “perbandingan tersirat” di antara dua hal” (Budiman, 2011: 85 & 87). ”Secara sederhana metafora merupakan prinsip pengucapan sesuatu dengan arti sesuatu yang lainnya, dengan harapan dapat dimengerti artinya. Metafora merupakan produk dari pikiran manusia yang lahir dari proses menggantikan suatu tata logika dengan logika yang baru” (Sugiarto, 1996: 104).

Nilai-nilai kepemimpinan yang bersumber dari pelayanan dan menempatkan bawahan atau orang yang dipimpin dalam posisi sentral sebuah kepemimpinan, direpresentasikan dalam bentuk *dingklik*. Idiom bentuk *dingklik* divisualisasikan dengan deformasi bentuk, untuk memperkuat karakter dan mendramatisir visual karya seni. *Dingklik* dideformasi dengan melakukan perubahan bentuk melalui penambahan, perusakan dan pengayaan bentuk dasarnya. Selain itu, deformasi bentuk dilakukan untuk mencari nilai kebaruan dibalik karakter visual bentuk *dingklik*.

Karya seni yang diciptakan tidak sepenuhnya menampilkan *dingklik* sebagai subjek tunggal. Akan tetapi, *dingklik* dieksplorasi dengan menambahkan beberapa bentuk yang dianggap mampu mendukung narasi visual karya

seni. Dalam setiap karya seni terdapat beberapa unsur yang berlainan sebagai bangunan narasi visual. Karya seni yang diciptakan merupakan gabungan beberapa unsur yang disatukan dalam satu bingkai karya seni. Sehingga hal tersebut dapat “selaras dengan apa yang menjadi pendapat para seniman dan kritikus seni postmodern, yang menganggap bahwa karya seni merupakan sebuah naskah yang memiliki banyak kutipan dan referensi serta menyediakan banyak pemahaman” (Sachari, 2002: 33). Menurut Roland Barthes, “sebuah teks (saya analogikan dengan karya seni) bukanlah sebaris kata-kata yang menghasilkan makna tunggal, akan tetapi merupakan ruang multidimensional yang di dalamnya terdapat aneka ragam tulisan, tak satu pun di antaranya yang orisinal, bercampur dan bertumpang tindih. Teks (karya seni) adalah sebuah jaringan kutipan-kutipan yang diambil dari pusat-pusat kebudayaan yang tak terhitung jumlahnya” (Piliang, 2012: 117).

Karya seni yang dihadirkan berupa karya seni lukis dan karya seni instalasi. Lukisan merupakan karya seni dua dimensi dengan media kertas, kanvas dan media lainnya, guna menyampaikan ide/gagasan dengan berbagai simbol ataupun hanya sekedar curahan ekspresi melalui visualisasi unsur-unsur seni, seperti garis, titik, warna, tekstur dan bidang dengan menerapkan komposisi dalam perwujudannya. Bagi Sudjojono, Lukisan adalah “jiwa ketok/jiwa yang tampak”. Jiwa yang tampak adalah greget, ekspresi dari sebuah kepedulian sosial dan sesuatu yang heroik. Sementara itu, “karya seni instalasi adalah karya yang merespon ruang dan, dengan begitu mengubah konsep galeri. Seni instalasi muncul dan berkembang dengan ditandai oleh istilah *readymades* untuk menamai karya Marcel Duchamp yang menggunakan barang-barang jadi dalam realitas sebagaimana adanya menjadi karya seni yang dapat dipamerkan dalam galeri” (Saidi, 2008: 6).

Karya seni instalasi merupakan karya 3 dimensi yang dipilih sebagai media transformasi ide/gagasan tentang nilai-nilai kepemimpinan. Pemilihan seni instalasi dikarenakan pada prinsipnya yang dapat didisplay di berbagai tempat. Visualisasi karya seni instalasi dilakukan dengan menampilkan wujud asli

dingklik sebagai objek visual, yang dimodifikasi dan disusun dengan beberapa objek pendukung sebagai narasi visualnya.

Pemilihan media seni lukis dan seni instalasi dikarenakan konteks tema kepemimpinan yang senantiasa mengikuti perkembangan jaman. Sehingga saya berpikiran bahwa kedua media tepat untuk memvisualisasikan ide/gagasan nilai-nilai kepemimpinan.

METODE/PROSES PENCIPTAAN

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya seni mengacu pada “Konsorsium Seni, dengan model metode yang meliputi 5 tahap proses penciptaan seni yaitu (1) persiapan, berupa pengamatan, pengumpulan informasi dan gagasan; (2) elaborasi, untuk menetapkan gagasan pokok melalui analisis, integrasi, abstraksi, generalisasi dan transmudasi; (3) sintesis, untuk mewujudkan konsepsi karya seni; (4) realisasi konsep ke dalam media seni; dan (5) penyelesaian, ke dalam bentuk akhir karya seni” (Pedoman Penulisan Tesis PPS ISI Yogyakarta, 2013: 14-15). Namun pada realitanya tahapan proses penciptaan karya seni yang saya lakukan, tidak selamanya runtut dan sesuai dengan metode yang diacu dalam proses penciptaan karya seni. Hal tersebut dikarenakan kelahiran sebuah karya seni tidak pernah terjadi secara sistematis dan berurutan.

Pada bab ini, saya mencoba merumuskan sendiri metode yang saya gunakan dalam proses penciptaan karya seni, yaitu modifikasi dari metode yang diajukan dalam Konsorsium Seni. Hal ini saya lakukan karena dalam setiap proses penciptaan karya seni, masing-masing seniman memiliki perbedaan antara satu dan yang lainnya. Bagi saya pribadi, pada proses penciptaan inilah yang menjadi pembeda dan kekhasan lahirnya sebuah karya seni.

a. Metode proses penciptaan karya seni

Berikut ini merupakan tahapan penerapan metode pada proses penciptaan karya seni yang saya lakukan.

1. Tahap pertama ‘diam’, berada pada sumber inspirasi penciptaan karya seni.

Tahap pertama yang saya lakukan dalam rangkaian proses penciptaan karya seni adalah diam berada pada sebuah masalah atau peristiwa atau hal-hal yang menginspirasi penciptaan karya seni.

2. Tahap kedua 'diperdalam', dengan melakukan *brainstorming*² dan observasi permasalahan penciptaan karya seni. Tahapan ini, jika dikomparasikan dengan model metode dalam Konsorsium Seni, maka dapat disejajarkan dengan tahap persiapan dan elaborasi.

Tahap kedua yaitu mendalami permasalahan yang muncul dari inspirasi awal penciptaan karya seni. Pada tahap ini, saya melakukan *brainstorming* dan observasi masalah melalui berbagai cara, dari mulai membaca literatur atau membayangkan atau melakukan pengamatan terhadap hal-hal yang secara langsung atau tidak langsung berkaitan dengan objek permasalahan. Pada proses ini, yang saya lakukan adalah berkomunikasi dengan diri sendiri melalui penafsiran/interpretasi untuk mencari makna dibalik masalah yang sedang dihadapi. Pemaknaan dilakukan sebagai analisis untuk dijadikan sebagai dasar menentukan ide/gagasan kreatif penciptaan karya seni.



Gambar 19. Proses *brainstorming* untuk mencari idiom bentuk penciptaan karya seni. (Sumber dokumentasi pribadi, 2015). Foto: Phaksi 2015. Gambar 20. Studi pustaka sebagai sumber teks-teks yang berkaitan dengan kepemimpinan dan sekaligus sebagai sumber penggalian ide/gagasan penciptaan karya seni. (Sumber dokumentasi pribadi, 2015). Foto: Phaksi 2015

²*Brainstorming* biasa disebut dengan istilah sumbang saran atau curah pendapat. Asal kata *brainstorming* pertama kali dikemukakan oleh Alex Osborn Faickney pada tahun 1939. *Brainstorming* digunakan sebagai metode dalam memecahkan suatu masalah secara kreatif dengan mencurahkan semua pengetahuan, pendapat dan informasi tanpa ada kritik dibalik pengungkapannya. *Branstorming* merupakan musyawarah singkat yang dilakukan secara individu maupun kelompok, untuk mendapatkan berbagai macam ide kreatif.

3. Tahap ketiga ‘dipilih’, berbagai macam hal yang tepat diwujudkan dalam karya seni dipilih dan ditentukan konsepsi penciptaanya. Tahapan ini jika disejajarkan dengan metode dalam Konsorsium Seni adalah berada pada tahap sintesis untuk mewujudkan konsepsi karya.

Pada tahap ini sebelum saya merumuskan konsepsi karya seni, hal terpenting yang dilakukan adalah pengeraman (inkubasi) terhadap ide/gagasan kreatif yang muncul dari proses penafsiran makna kepemimpinan. Ide/gagasan tentang transformasi nilai-nilai kepemimpinan yang bersumber dari pelayanan, dicermati dan ditimbang berulang-ulang agar dapat ditentukan tepat atau tidaknya, jika diungkapkan ke dalam karya seni lukis dan karya seni instalasi. Pengeraman sebuah ide/gagasan diperlukan sebagai modal dalam menentukan konsep penciptaan karya seni. Proses pengeraman dilakukan dengan *me-review* hasil observasi masalah penciptaan karya seni.

4. Tahap keempat ‘diwujudkan’, dengan memvisualisasikan hal-hal yang telah dipilih dan ditentukan ke dalam media karya seni. Merupakan tahap realisasi ide/gagasan dan konsep pada media karya seni.

Tahap ini dimulai dari persiapan alat, bahan dan teknik perwujudan karya seni. Langkah selanjutnya setelah persiapan alat dan bahan adalah melakukan eksplorasi bentuk melalui sketsa dan eksperimentasi visual sebagai pedoman serta rangsangan perwujudan konsep penciptaan karya seni.



Gambar 21. Eksplorasi bentuk *dingklik* melalui sketsa. (Sumber dokumentasi pribadi, 2015). Foto: Phaksi 2015. Gambar 22 & 23. Eksperimentasi visual dalam lukisan. (Sumber dokumentasi pribadi, 2015). Foto: Phaksi 2015

Langkah yang terakhir adalah transformasi ide/gagasan dan konsep penciptaan menjadi karya seni yang dapat disajikan sesuai dengan keinginan. Dalam proses ini terdapat situasi penting berupa pengendapan dan pengeraman (inkubasi) terhadap wujud visual karya seni. Pada situasi ini saya melakukan pengamatan visual karya berdasarkan rumusan konsep yang telah ditentukan. Pengamatan secara mendalam dilakukan setelah karya dianggap selesai atau ketika visual karya, saya anggap tidak sesuai dengan rumusan konsep penciptaannya. Pada proses ini, dimungkinkan terjadi penambahan, pengurangan atau bahkan perubahan wujud visual karya seni. Hal tersebut dikarenakan adanya pertimbangan kepekaan artistik yang ada dalam diri ketika mengamati keseluruhan visual karya seni.

b. Proses perwujudan karya seni

Proses perwujudan sebuah karya seni merupakan bagian terakhir dari metode yang saya terapkan dalam penciptaan karya seni.

1. Langkah pertama yang dilakukan dalam perwujudan karya seni adalah diam, berada pada hasil pemilihan ide, idiom bentuk, media karya seni yang bersifat dua dimensional maupun tiga dimensional berupa lukisan dan karya seni instalasi. Pada tahap ini, alat, bahan dan teknik perwujudan dipersiapkan sesuai dengan media dan kebutuhan perwujudan karya seni.

a. Alat



Gambar 24. Alat-alat yang digunakan dalam proses perwujudan karya seni. (Sumber dokumentasi pribadi, 2015). Foto: Phaksi 2015

b. Bahan

Bahan yang sesuai dan tepat dengan media perwujudan, akan sangat mendukung lahirnya karya seni.



Gambar 25. Bahan yang digunakan dalam perwujudan karya seni. (Sumber dokumentasi pribadi, 2015). Foto: Phaksi 2015

c. Teknik

Pada proses perwujudan karya seni, teknik yang digunakan adalah teknik basah untuk karya seni lukis dan teknik perakitan (*assemblage*) untuk karya seni instalasi.

Teknik basah adalah teknik yang digunakan dalam melukis dengan medium/material yang bersifat basah, seperti cat air, cat poster, cat minyak, cat tempera, cat akrilik dan tinta. Terdapat beberapa teknik yang digunakan dalam melukis dengan material basah, antara lain;

- Half-tone, yaitu teknik membuat gelap terang dalam susunan gradasi warna.
- Blok atau plakat, yaitu teknik yang biasa digunakan dalam lukisan yang bertujuan untuk menutup permukaan bidang dua dimensi dengan menggunakan warna.
- Transparan, yaitu teknik melukis yang dikembangkan dari teknik melukis menggunakan cat air pada kertas.
- Plotot, yaitu teknik melukis yang memanfaatkan efek spontan dari goresan warna yang keluar dari tube cat dengan cara ditekan langsung pada permukaan lukisan.
- Hisap, yaitu teknik yang digunakan untuk menciptakan efek pada sebuah lukisan.

- Cadari, yaitu teknik untuk mengikat berbagai macam kontras warna yang berlebihan, sehingga warna akan terlihat lebih serasi.
- Korosi, yaitu teknik pengikisan permukaan plat dengan menggunakan cairan HCL untuk menghasilkan efek berlubang pada permukaan plat.

Pada proses perwujudan karya seni instalasi teknik yang digunakan adalah teknik rakitan (*assemblage*) yaitu teknik mengkreasi karya seni dengan menggabungkan, merakit berbagai material secara bersamaan.

Assemblage merupakan teknik mengkreasi objek-objek karya seni dengan sistem mengkonstruksi, merakit atau mengkombinasikan berbagai media secara bersama-sama, digunakan dalam karya 3 dimensi seperti seni patung, seni lingkungan atau seni instalasi. *Assemblage* memiliki berbagai metode perwujudan, diantaranya; memaku, menempel, memancang, menyekrup, menyolder, mengelas/mematri dan lain-lain. Selain itu, kombinasi barang-barang temuan yang kemudian ditampilkan sebagai karya seni, dapat dikategorikan di dalamnya.

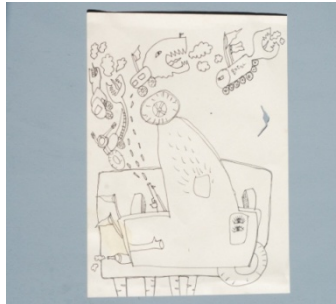
2. Tahap kedua yang dilakukan adalah memperdalam idiom bentuk yang akan divisualisasikan dengan melakukan eksplorasi bentuk melalui sketsa pada kertas.

Eksplorasi bentuk melalui sketsa pada kertas dilakukan sebagai cara untuk mencari keunikan bentuk dari idiom yang sudah ditentukan. Sketsa diciptakan sebatas untuk merencanakan komposisi ataupun bentuk-bentuk yang akan divisualisasikan dalam karya seni.



Gambar 26. Sketsa eksplorasi bentuk *dingklik*. (Sumber dokumentasi pribadi, 2015). Foto: Phaksi 2015

3. Tahap ketiga yang dilakukan dalam proses perwujudan karya adalah memilih sketsa hasil eksplorasi bentuk dan menentukan teknik yang tepat digunakan dalam perwujudan karya seni.



Gambar 27. Pemilihan sketsa. (Sumber dokumentasi pribadi, 2015). Foto: Phaksi 2015

Tahap ketiga merupakan tahap pemilihan sketsa awal sebelum ide/gagasan penciptaan karya seni ditransformasikan ke dalam wujud lukisan.

4. Tahap keempat adalah perwujudan karya seni.



Gambar 28 & 29. Sketsa dasar. (Sumber dokumentasi pribadi, 2015). Foto: Phaksi 2015

Selanjutnya adalah ditransformasikan pada visual karya seni.



Gambar 30. Membuat objek utama & gambar 31. Membuat detail dengan teknik plotot. (Sumber dokumentasi pribadi, 2015). Foto: *Self timer*2015

Hasil akhir karya seni akan sangat berbeda dengan sketsa dasar awal pedoman pembentukan karya seni.



Gambar 72. Hasil visualisasi karya setelah mengalami tiga tahap proses pengeraman (inkubasi). (Sumber dokumentasi pribadi, 2015). Foto: Phaksi 2015

Namun, hasil akhir ini bukan merupakan proses penyelesaian karya. Masih terdapat satu tahap proses *finishing*, dimana setelah karya seni dirasakan telah selesai dan diberi inisial nama, maka langkah selanjutnya karya *ditayuh* (direnungkan untuk diamati dengan penuh perasaan dimanakah letak kelebihan dan kekurangannya). Pada proses inilah karya dinyatakan benar-benar selesai atau masih akan diperbaiki dan disempurnakan. Tahap ini merupakan bagian akhir dari proses penciptaan karya seni (tahapan *quality control*).



Gambar 73. Karya siap disajikan. "Ibu Pemimpinku", 180 x 140 cm, cat akrilik pada kanvas 2015. Hasil visualisasi karya setelah *ditayuh* (berada dalam *quality control*) dan siap disajikan. (Sumber dokumentasi pribadi, 2015). Foto: Phaksi 2015

KESIMPULAN

Urgensi masalah kepemimpinan menarik untuk dicermati dan menjadi dasar sebuah karya seni. Kepemimpinan secara tekstual dan kontekstual mampu memberi banyak inspirasi dalam proses penciptaan karya seni. Hal tersebut

dikarenakan setiap kehidupan manusia akan selalu berhubungan dengan masalah kepemimpinan, dimana makna di dalamnya sangat dinamis bergantung siapa yang menafsirkannya, baik secara individu maupun kelompok.

Serangkaian proses penciptaan karya seni yang saya lakukan telah memberi beberapa temuan dan capaian sesuai dengan tujuannya. Karya seni yang diciptakan meyingkap perihal kepemimpinan, dimana nilai-nilai kepemimpinan yang bersumber pelayanan dan keberadaan bawahan sebagai sentral kepemimpinan, menjadi ide/gagasan penciptaan karya seni. Banyak idiom bentuk yang dapat digunakan sebagai tanda visualisasi nilai-nilai kepemimpinan, diantaranya; kursi, atribut (pakaian seorang pemimpin), binatang, mahkota, *gesture* dan lain sebagainya. Namun, saya memilih idiom bentuk *dingklik* sebagai simbolisasi dari keberadaan bawahan/anggota/orang yang dipimpin dalam sebuah kepemimpinan.

Pada proses penciptaan karya seni, idiom *dingklik* dideformasi dan dikomposisikan dengan beberapa objek yang lainnya sebagai wujud narasi visual karya. Hal ini dilakukan sebagai strategi mengatasi tantangan transformasi ide/gagasan menjadi sebuah karya seni, serta sebagai cara untuk mengungkapkan metafora dari nilai-nilai kepemimpinan. Di samping itu, tujuan men-deformasi bentuk *dingklik* adalah untuk memperkuat karakter dan menambah kesan dramatis pada visual karya seni. Proses deformasi dilakukan dengan mengubah ataupun menambahkan beberapa objek pada bagian utama. Sehingga, meskipun sudah dideformasi, idiom bentuk *dingklik* masih dapat diidentifikasi bagian per bagiannya.

Temuan terpenting dalam proses Tugas Akhir ini adalah penemuan idiom bentuk *dingklik*, sebagai temuan estetik dalam tafsir visual terhadap kepemimpinan, dimana keberadaan bawahan/anggota/orang yang dipimpin menjadi bagian sentral dalam sebuah kepemimpinan. Selain itu, juga ditemukan prinsip mencipta dengan intensitas, ketekunan, keuletan dan kemampuan menghadirkan kontras teknik pada setiap objek visual karya seni. Capaian utama

yang saya peroleh, adalah keberhasilan menciptakan bentuk-bentuk deformasi secara plastis dan bervolume. Hal ini merupakan pencapaian utama dalam proses pengembangan penciptaan karya seni yang belum pernah saya lakukan sebelumnya. Tentunya masih banyak kekurangan dan menjadi pekerjaan rumah, sehingga diharapkan dapat memberi motivasi diri dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas, baik secara konseptual maupun teknis perwujudannya.

Pada proses penciptaan karya, juga diperoleh beberapa temuan, diantaranya; (1) Gagasan tentang konsep kepemimpinan, dimana keberadaan bawahan merupakan sentral dari kepemimpinan; (2) Menemukan teknik membuat deformasi bentuk secara spontan dengan menerapkan cat secara langsung pada permukaan kanvas; (3) Menemukan teknik menciptakan tekstur semu dengan efek bercak-bercak yang khas, dengan menggunakan *roll* dan cat yang encer; (4) Menemukan keunikan *brushstroke* yang dihasilkan dari teknik cara memegang kuas pada saat digunakan dalam menerapkan cat; (5) Menemukan kekhasan percampuran warna yang dihasilkan dari lapisan cat secara transparan; (6) Menemukan efek berkarat pada plat akibat korosi cairan HCL yang telah disiram dengan air; (7) Menemukan teknik penggunaan lem *adhesive* yang harus dilakukan pada permukaan plat yang kering dan bersih, agar daya rekatnya maksimal.

a. Saran-saran

Hasil evaluasi yang saya lakukan terhadap keseluruhan proses penciptaan karya seni, maka saya ajukan beberapa saran yang patut diperhatikan untuk diri sendiri, akademisi, institusi, para pencipta seni (perupa) dan setiap pembaca pada umumnya. Sehingga, dapat menghindari atau mengantisipasi kendala dan hambatan yang sama dikemudian hari: (1) Bagi para pembaca pada umumnya, mengekspresikan diri melalui karya seni dapat memberikan dampak positif di dalam diri; (2) Bagi perupa dan akademisi seni, menghargai setiap detail proses penciptaan karya seni, melalui proses pengeraman karya (inkubasi) dan melakukan pendalaman masalah melalui pembacaan berbagai literatur serta

memperbanyak pengamatan berbagai macam objek visual, agar kualitas karya dapat ditingkatkan; (3) Bagi institusi, penentuan jumlah minimal karya TA penciptaan seni murni perlu dipertimbangkan, agar karya yang dihasilkan benar-benar memiliki kualitas dan bukan sekedar mengejar kuantitas. (4) Bagi diri sendiri, mengembangkan potensi diri dengan mencari kemungkinan lain, terkait visualisasi ide/gagasan yang tidak terbatas pada media dua dan tiga dimensi.



KEPUSTAKAAN

- Achmad, Sri Wintala. (2013), *Falsafah Kepemimpinan Jawa: Soeharto, Sri Sultan HB IX & Jokowi*, Araska, Yogyakarta.
- Berger, Arthur Asa, (1984), *Sign in Contemporary Culture: An Introduction to Semioticst atau Pengantar Semiotika: Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*, terjemahan M. Dwi Marianto. (2010), Tiara Wacana, Yogyakarta.
- Budiman, Kris. (2011), *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Burhan, Agus (ed). (2011), *Jaringan Makna Tradisi hingga Kontemporer: Kenangan Purna Bakti untuk Prof. Soedarso SP., M.A*, BP ISI, Yogyakarta.
- Deleuze, Gilles & Felix Guattari, (1994), *What is Philosophy? atau What is Philosophy? representasi atas Filsafat, Sains, dan Seni*, terjemahan Muh. Indra Purnama. (2010), Jalasutra, Yogyakarta.
- Dillistone, F. W, (1986), *The Power of Symbols atau Daya Kekuatan Simbol*, terjemahan A. Widyamartaya. (2002), Kanisius, Yogyakarta.
- Hadi, Parni & Nasyith Majidi. (2013), *Hamengku Buwono IX: Inspiring Prophetic Leader*, IRSI, Jakarta.
- Hardiman, F. Budi. (2013), *Dalam Moncong Oligarki:Skandal Demokrasi di Indonesia*, Kanisius, Yogyakarta.
- Isre, M. Shaleh (penyunting). (2010), *Leadership Secrets of Mao Tse Tung*, terjemahan A. Rachmatullah. (2010), ONCOR Semesta Ilmu, Depok.
- Langer, Suzanne K. (2006), *Problem of Art atau Problematika Seni*, terjemahan Fx. Widaryanto. (2006), Sunan Ambu Press, STSI Bandung.
- Marizar, Eddy Supriyatna. (2013), *Kursi Kekuasaan Jawa*, NARASI (Anggota IKAPI), Yogyakarta.
- Pepperell, Robert. (1997), *The Posthuman Condition atau Posthuman: Kompleksitas Kesadaran, Manusia dan Teknologi*, terjemahan Hadi Purwanto. (2009), Kreasi Wacana, Yogyakarta.
- Piliang, Yasraf Amir. (2012), *Semiotika dan Hipersemiotika: Kode, Gaya & Matinya Makna*, Matahari, Bandung.
- Ricoeur, Paul. (1973), *Theory of Interpretation: Discourse and the Surplus of Meaning atau Teori Interpretasi: Membelah Makna dalam Anatomi Teks*, terjemahan Musnur Heri. (2014), IRCiSoD, Yogyakarta.

- . (1981), *Hermeneutics and The Human Sciences: Essays on Language, Action and Interpretation atau Hermeneutika Ilmu Sosial*, terjemahan Muhammad Syukry. (2006), Kreasi Wacana, Yogyakarta.
- Sachari, Agus. (2002), *Estetika: Makna, Simbol dan Daya*, ITB, Bandung.
- Saidi, Acep Iwan. (2008), *Narasi Simbolik Seni Rupa Indonesia*, ISACBOOK, Yogyakarta.
- Starratt, Robert J. (1995), *Leaders with Vision, The Quest for School Renewal atau Menghadirkan Pemimpin Visioner*, terjemahan Y. Triyono, SJ dan Henricus Tugimin Sasmito, Kanisius, Yogyakarta.
- Syamsi, Indra (ed). (2012), *G.K.R. Hemas: Ratu di Hati Rakyat*, Penerbit Buku Kompas, Jakarta.
- Sucitra, I Gede Arya. (2013), *Pengetahuan Bahan Lukisan*, BP ISI, Yogyakarta.
- Sugiharto, I. Bambang. (1996), *Postmodernisme*, Kanisius, Yogyakarta.
- Susetya, Wawan. (2007), *Kepemimpinan Jawa*, Narasi, Yogyakarta.
- Tauchid, Mochammad. (1963), *Perjuangan dan Adjaran Hidup Ki Hadjar Dewantara*, Madjelis Luhur Taman Siswa, Yogyakarta.
- Yasasusastra, J. Syahban. (2011), *Asta Brata: 8 Unsur Alam Simbol Kepemimpinan*, Pustaka Mahardika, Yogyakarta.