

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Tubuh bukan hanya yang terlihat oleh pandangan mata. Tubuh bukan pula sekedar fisik yang dapat dirasakan keberadaannya. Tubuh adalah makna yang terkandung di dalam bentuk fisik. Tubuh dapat menyampaikan makna dan pesan kepada orang lain. Bahkan tubuh bisa mengungkapkan yang tidak dapat dijabarkan oleh kata-kata. Tubuh dipilih sebagai cara penggunaan idiom bahasa rupa yang tidak berjarak dari semua orang. Kemampuan tubuh merasakan suatu peristiwa tentu bisa terlihat pada *gesture* yang ada pada tubuh manusia. Hal ini merupakan suatu temuan baru bahwa tubuh telah menjadi simbol pemberi makna kepada orang lain. Tubuh telah mampu berbicara tanpa mengeluarkan suara. Tubuh adalah makna yang terkandung di dalam bentuk fisik. Tubuh dapat menyampaikan makna, pesan dan simbol kepada orang lain. Bahkan tubuh bisa mengungkapkan yang tidak dapat dijabarkan oleh bahasa verbal. Firman Lie (2018) bagian-bagian tubuh yang secara umum merupakan alat ekspresi fisik di manapun di seluruh dunia, tak terbatas usia maupun latar belakang etnis dan budaya.

Tubuh adalah identitas bagi setiap orang. Tubuh merupakan bagian dari realitas. Dari gerak tubuh, seseorang dapat mengirimkan sebuah pesan. Perubahan

gerak wajah juga dapat memperlihatkan sebuah makna yang ingin dikirim. Tubuh adalah sebuah wujud yang sangat kompleks. Ia tidak bisa didefinisikan sebatas fakta biologis atau entitas organik sebagai kerangka fisik belaka. Tubuh memiliki rujukan dalam dunia sosial, budaya, politik, psikologi, filsafat dan lain-lain. Tubuh sebagai alat yang memuat dan menunjukkan tanda dan perilaku, juga situasi sosial. Tubuh sosial lebih dari pada tubuh alamiah, tubuh juga berfungsi sebagai metafor, menampilkan tanda sosial, dan tubuh menjelaskan lebih dari apa yang tampak. Perwujudan tubuh disertai kesan yang bertubuh. Tubuh bukan hanya fisik belaka yang dapat dirasakan keberadaannya.

Tubuh hari ini benar-benar telah bisa bicara. Salah satu bagian dari anggota tubuh yaitu tangan telah dijadikan bahasa isyarat bagi tunarungu dan tunawicara. Bahasa isyarat tangan telah diakui dan resmi di seluruh dunia. Indonesia menyebutnya dengan istilah BISINDO (Bahasa Isyarat Indonesia). BISINDO resmi diakui di Indonesia pada tahun 2006. Mulai saat itu pada tayangan media televisi seperti berita dan acara resmi lainnya, telah disediakan penerjemah ke dalam bahasa isyarat. Dalam ungkapan peribahasa juga banyak menyebutkan diksi/symbol/makna tubuh bagian tangan sebagai perumpamaan. Dalam peribahasa mengatakan di antaranya seperti lempar batu sembunyi tangan (melakukan kesalahan, tapi tidak mengakui). Tangan kanan (pembantu utama pejabat/orang kepercayaan). Panjang tangan (pencuri). Ringan tangan, Makna positif Suka menolong, memberi dan dermawan. Makna negatif suka memukul.

Realitas kehidupan masyarakat saat ini memiliki banyak permasalahan

yang terjadi. Realitas permasalahan ini adalah perbuatan dari tangan-tangan yang tidak bertanggung jawab. Tangan- tangan yang sengaja membuat kegaduhan agar antar sesama warga terpecah belah, Tangan-tangan yang mengontrol agar Indonesia tidak maju. Oleh sebab itu timbul rasa kegalauan untuk memvisualisasikan realitas hari ini kedalam karya seni rupa dengan menggunakan metafor tangan sebagai simbol pada setiap karya. Tangan sangat mampu mewakili sebagai idiom bentuk untuk menyampaikan keresahan yang dilihat dan dialami. Tubuh pada bagian tangan menjadi pilihan bagi seniman untuk dijadikan tanda maupun metafor. Tangan menjadi metafor atas realitas kehidupan yang dialami oleh masyarakat Indonesia.

Penciptaan karya seni rupa ini mewujudkan berbagai macam fenomena realitas kehidupan menjadi karya seni rupa. Berusaha untuk merealisasikan konsep dan ide penciptaan tentang realitas kehidupan terkini ke dalam bentuk metafor tangan. Penyajian karya dituangkan ke dalam karya dua dimensi dan tiga dimensi serta diperluas dengan karya-karya seni instalasi. Dari beberapa keresahan yang dilihat dan dialami, maka muncul sebuah gagasan idiom bentuk tangan untuk diungkap dalam perwujudan karya seni rupa. Penulis mentransformasikan realitas kehidupan hari ini kedalam bentuk-bentuk tangan sebagai metafor melalui karya seni rupa.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Untuk sampai pada rumusan masalah penciptaan ini, telah mengalami proses *in and through*. Proses *in and through* adalah keadaan di dalam dan mengalami sesuatu. Penulis bukan hanya menjadi subjek tapi sekaligus menjadi objek dari sesuatu dari penelitian tersebut. Berdasarkan latar belakang yang diungkapkan di atas, maka ide penciptaan dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana mewujudkan konsep ide dan bentuk yang tepat untuk merespon realitas kehidupan terkini ke dalam bentuk tangan dalam visual seni rupa?
2. Bagaimana penyajian karya dengan visual tangan ke dalam perwujudan karya seni rupa?

C. Estimasi Karya

Pada penciptaan karya ini, ada beberapa poin proses dan hasil karya. Juga termasuk beberapa penjelasan teknik dan eksplorasi yang dilakukan untuk mewujudkan ide dan nilai pada karya seni. Karya-karya yang diciptakan adalah karya seni lukis dan juga diperluas dengan karya-karya tiga dimensi. Gambaran secara garis besarnya adalah sebagai berikut:

- a. Penulis memilih seni lukis sebagai media untuk menyampaikan ide ataupun tema yang sudah dipilih. Seni lukis dianggap adalah media yang

paling tepat untuk memvisualisasikan objek visual. Seni lukis mempermudah seniman dalam membuat visual atau bentuk-bentuk karya sesuai dengan yang diinginkan.

- b. Selain seni lukis, penulis juga memperluas karya dengan media tiga dimensi. Material yang digunakan seperti kayu, besi, kaca/cermin dan lain-lain. Hal ini bertujuan untuk memperkuat visual dalam menyampaikan gagasan maupun ide dalam penciptaan.
- c. Penulis menggunakan cat akrilik pada kanvas dan material kayu. Warna yang digunakan juga cukup banyak dan bervariasi. Selain cat akrilik, penulis juga menggunakan cat *sprey* berbasis minyak untuk material kayu dan besi. Hal tersebut berguna untuk menyesuaikan dengan ide ataupun tema yang dipilih.
- d. Untuk teknik penyajiannya seperti karya lukis adalah dibingkai dengan spanram dan figura seperti pada umumnya. Namun ada beberapa karya tiga dimensi yang akan ditampilkan dalam bentuk yang berbeda dengan karya-karya terdahulu. Karya-karya tiga dimensi yang terbuat dari kayu akan dirakit dalam bentuk lapisan-lapisan. Tujuannya adalah untuk membentuk ketebalan serta menyusun irama dalam bentuk lapisan-lapisan gelombang. Juga karya yang terbuat dari kayu dibentuk secara mendatar dan menyilang sesuai dengan ide dan gagasan yang telah

direncanakan. Selain kayu, karya yang terbuat dari besi juga divermak sedemikian rupa sehingga besi akan terlihat membengkok dan meliuk tidak seperti bentuk lazimnya. Secara keseluruhan, ukuran pada karya adalah dengan rentang mulai dari satu hingga tiga meter.

- e. Setiap permukaan karya dilapisi dengan ketebalan tekstur. Ketebalan tekstur terbuat dari cat yang tidak dicampur dengan air. Tujuannya adalah agar warna tetap kontras dan menyala. Adapun teknik pembuatan tekstur adalah dengan cara memasukkan cat kedalam plastik segitiga. Lalu pada salah satu ujung lancip plastik segitiga dipotong dengan gunting. Kemudian cat akan keluar dari ujung plastik tersebut serta membentuk pola-pola tekstur.
- f. Karya-karya dua dimensi akan dipajang di permukaan dinding pada ruang galeri. Sedangkan karya-karya tiga dimensi akan diletakkan di tengah-tengah ruang galeri. Ada juga satu karya tiga dimensi yang diletakkan merapat/menempel pada dinding. Hal ini dilakukan sesuai dengan ide dan gagasan seperti yang sudah direncanakan.

D. Distingsi/Kebedaan

Karya yang dibuat merupakan hasil karya sendiri, baik tentang visualnya ataupun makna yang terkandung di dalamnya. Penulis memberikan perbedaan dari

karya-karya yang pernah ada, sehingga karya penulis adalah orisinal. Melalui kreativitas dalam berkarya seni, penulis mengungkapkannya dengan menemukan karakter tersendiri yang membedakan karya penulis dengan karya pelukis lainnya. Tetapi penulis tetap memiliki acuan karya sejenis dalam menghasilkan karya. Acuan karya sejenis tersebut adalah sejumlah seniman yang menjadi inspirasi bagi penulis baik dari segi ide ataupun bentuk karyanya.

Adapun seniman-seniman yang karyanya sejenis dalam bentuk ide, visual, dan warna dengan penulis adalah Entang wiharso, Eko Nugroho dan Eddie Hara. Seniman Entang Wiharso kerap kali menciptakan karya tentang persoalan-persoalan kemanusiaan dan fenomena terkini. Secara visual karyanya memperlihatkan tumpang tindih anatomi tubuh manusia secara lengkap, namun bentuk anatominya didistorsi dan ditambah sehingga memunculkan bentuk yang mengecil, membesar, dan meliuk. Karya-karyanya banyak terbuat dari plat logam meskipun sesekali juga berkarya pada kanvas. Persamaan dengan penulis adalah juga berangkat dari gagasan dan tema persoalan-persoalan kemanusiaan. Peristiwa realitas kehidupan terkini yang dilihat dan dialami lalu divisualkan dengan tubuh-tubuh manusia yang tumpang tindih didistorsi memanjang, membengkok serta bertransformasi ke dalam bentuk lainnya. Perbedaannya dengan penulis adalah visual bentuk tubuh manusia-manusia. Penulis lebih spesifik menggunakan tangan-tangan manusia sebagai objek utama untuk mewakili gagasan maupun ide. Tangan tidak dibentuk secara realistik. Tangan sudah berubah didistorsi meliuk, memancang dan penuh warna serta tekstur yang kasar. Tangan bukan lagi

substansi fisik tetapi tangan adalah isi konten dari sebuah gagasan.

Karya seniman selanjutnya adalah Eko Nugroho. Karya Eko Nugroho sering tercipta dari peristiwa-peristiwa politik dan realitas kekinian. Eko Nugroho secara visual menggunakan warna-warni dengan garis pinggir berwarna hitam. Secara bentuk karya, Eko Nugroho banyak menggunakan bentuk-bentuk alam dan pengulangan bentuk yang dikomposisikan secara menyeluruh pada kanvas. Karakter bentuk yang paling melekat pada karya Eko Nugroho adalah visual mata dan hitung yang selalu muncul di sela-sela visual karya. Persamaanya dengan penulis adalah soal ide dan latarbelakang penciptaan tentang peristiwa sosial-politik. Sedangkan perbedaannya dengan penulis adalah bentuk tangan yang lebih muncul dan dominan pada setiap karya. Tangan-tangan lebih memenuhi visual karya, sedangkan karya Eko Nugroho sebaliknya, yaitu mata lebih sedikit sedangkan visual lainnya seperti alam-tumbuhan lebih dominan.

Seniman selanjutnya adalah Eddie Hara yang selalu memunculkan penuh warna warni dan bentuk-bentuk yang naif. Eddie Hara juga berangkat dengan ide penciptaan fenomena realitas kekinian. Persamaanya dengan penulis adalah soal ide fenomena kekinian yang divisualkan dengan penuh warna-warni. Perbedaannya dengan penulis adalah tentang bidang warna. Penulis lebih dominan lebar dalam mewarnai bidang-bidang tertentu pada kanvas. Sedangkan Eddie Hara relatif lebih kecil dan detail.

Berdasarkan ide, konsep, corak, serta sumber inspirasi dari beberapa seniman yang ada, penulis mengadopsi beberapa kesamaan antara seniman acuan

dan penulis, yaitu persamaan pada konsep realitas kehidupan dan gaya kontemporer. Namun ada pula nilai-nilai pembedanya antara seniman acuan dengan penulis, yaitu penulis lebih cenderung pada idiom bentuk tangan-tangan sebagai *center of interest* yang me-metafor-kan persoalan-persoalan realitas kehidupan yang terjadi saat ini.

Penulis berangkat atas dasar fenomena realitas kehidupan hari ini, mulai dari masalah sosial, kegaduhan, ada domba, tuduh-menuduh, kelompok yang merasa paling benar, penyebaran isu-isu negatif serta menyinggung masalah politik. Semua itu adalah perbuatan dari tangan-tangan yang tidak bertanggung jawab. Tangan-tangan yang sengaja membuat kegaduhan agar masyarakat terpecah belah. Hal ini menjadi inspirasi dan ide dalam penciptaan seni dengan metafora tangan-tangan dengan warna dan bentuk yang berbeda-beda menjadi tanda baca dalam penyampaian ide melalui karya seni rupa. Karya penulis secara visual menggunakan idiom bentuk tangan sebagai metafor. Tangan dipotong, distorsi, dibentuk berdasarkan ide dan tema penciptaan. Karya terbuat dari kayu dan sebahagian terbuat dari besi dan beberapa menggunakan media kanvas. Tangan tetap menjadi idiom bentuk utama dalam penciptaan karya. Menggunakan penuh warna warni pada *subject matter*, begitu juga pada background karya menggunakan warna-warna yang menyusaikan dengan tema.

E. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Adapun tujuan penciptaan, telah mengalami proses *in and thought* (di dalam dan mengalami) sehingga tujuan penciptaan ini sampailah pada beberapa pokok pikiran yaitu:

- a Mewujudkan berbagai macam fenomena realitas kehidupan terkini ke dalam karya seni rupa dengan bentuk metafor tangan
- b Penyajian karya dituangkan ke dalam karya dua dimensi dan tiga dimensi serta diperluas dengan karya-karya seni instalasi.

2. Manfaat

Manfaat dalam penciptaan karya yaitu:

- a Memperdalam konsep dan mematangkan kemampuan teknik, memperkaya ide serta menjadi media komunikasi baru antara individu, karya seni rupa, dan penikmat seni.
- b Meningkatkan apresiasi masyarakat dalam memahami dan membaca tanda atau simbol yang berkaitan dengan hal-hal fenomena realitas dalam kehidupan sehari-hari.