

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Berbagai persoalan dan fenomena dalam kehidupan akan menjadi pengalaman hidup bagi manusia, secara eksplisit maupun implisit hal itu memberi pengaruh pada setiap individunya dalam memandang kehidupan. Suatu karya seni yang diciptakan oleh perupa, tidak bisa lepas dari lingkungan sekitarnya, bahwa seniman dan lingkungan erat hubungannya, saling berintegrasi antara satu dengan lainnya. Kontribusi dari pengaruh lingkungan adalah termasuk salah satu faktor eksternal yang banyak memberi (*input*) stimulan bagi proses kreatif.

Ketertarikan penulis terhadap benda temuan berawal dari kegemaran merakit mainan sejak masa kecil, penulis dibesarkan di lingkungan pesisir dengan latar belakang keluarga yang sibuk dengan berbagai aktivitas kerja usaha industri rumahan, membuat penulis terbiasa untuk menyelesaikan berbagai tugas harian yang beragam. Seperti menyiapkan kemasan kopi bubuk, menyusun lembaran kaos dan bungkus kemasan produk yang sudah disablon secara manual. Di tengah kesibukan itu penulis terkadang mencuri waktu untuk membuat mainan sendiri. Berbagai barang tidak terpakai dan bermacam jenis mainan dirakit menjadi mainan baru, terkadang menyerupai robot, perahu berdinamo, dan lain-lain. Setelah dewasa, kegemaran merakit barang dapat tersalurkan melalui pergaulan dengan beberapa pedagang barang antik,

diantaranya seperti merangkai kembali lampu-lampu antik yang kondisinya tidak utuh lagi, dengan mencari atau mencocokkan dengan komponen lain untuk disusun, ditata, dirangkai, dirakit kembali dengan panduan refensi sebelumnya. Ketertarikan terhadap benda temuan semakin tumbuh, dengan melihat dan mengamati secara intensif berbagai objek unik yang sudah termakan usia dan menyimpan sejarah, sehingga menambah perbendaharaan pengetahuan mengenai objek temuan. Beberapa faktor lain yang turut mengilhami penulis yaitu potongan-potongan adegan gambar *video* animasi dan jenis permainan di media elektornik yang kaya dengan fantasi dan imajinasi turut memberi rangsangan kreatif yang memancing munculnya ide-ide segar. Beberapa aspek pengalaman di atas menjadi penawar kegelisahan atas keinginan sendiri, untuk mengetahui dan menjelahi hal-hal menarik di lingkungan sekitar.

Keingintahuan terhadap persoalan tersebut terus berlanjut sampai akhirnya penulis menjadikanya sebagai topik bahasan penciptaan seni patung. Kegelisahan mendasar dalam proyek tugas akhir ini bermula dari langkah kreatif berupa ketertarikan untuk mengamati realitas objek sehari-hari, yaitu berupa benda-benda temuan yang terkadang luput dari perhatian dan terlanjur disebut benda yang tersia-sia, terdampar, teronggok begitu saja di lingkungan sekitar. Kondisi tersebut memicu kreator untuk mempertanyakan kembali arti keberadaanya, dengan cara mengkritisi aspek-aspek yang lebih bersifat imajinatif (asosiatif) terhadap objek-objek temuan tersebut secara intensif.

Tidak dapat dipungkiri bahwa kenyataan hadirnya objek berupa benda-benda temuan seperti barang sehari-hari hasil industri yang siap pakai hingga ke benda organik yang berasal dari alam, turut melengkapi kebutuhan hidup manusia, bahkan menyerbu ruang-ruang kehidupan secara imajinatif. Dalam konteks ini, penulis tidak menolak benda atau barang tersebut, melainkan menghargai keberadaanya.

Memandang objek-objek materi yang dijumpai, ditemukan, dalam kenyataannya dapat menyeret masuk ke dalam suatu situasi, yaitu suasana pertemuan berbagai dorongan dan pengetahuan yang tak sepenuhnya disadari dalam jaringan ingatan dan kenangan. Seperti juga onggokan, dan tumpukan berbagai benda yang terkadang tergeletak begitu saja di gudang penyimpanan barang, di ruang studio seniman, di pasar-pasar tradisional, terdampar di *art shop* penjualan barang antik, maupun di toko material yang menjual keperluan kerja sehari-hari, dan sebagainya. Sependapat dengan pandangan tersebut Enin Suprianto dalam *Wacana Khatulistiwa* menyatakan:

Kepedulian terhadap kejadian sehari-hari, tidak pernah luput dari kehadiran benda-benda. Segalanya hadir makin nyata dapat dikenali. Pada saat bersamaan, ada juga yang terasa aneh dan asing, seperti memantulkan gema peringatan Henri Levebvre yang gemar mengutip pernyataan Hegel: Yang akrab tidak berarti sama dengan yang kita ketahui. Memandang dengan cermat terhadap hal yang sehari-hari, adalah mengenal yang esoterik, akrab, yang real dan sureal, secara serentak dan bersamaan.¹

Dalam suatu kenyataan, logika mampu membuktikan adanya benda-benda yang dapat diindera oleh mata, bahwa dibalik kenyataan benda-benda tersebut

¹ Mikke Susanto (ed). *Wacana Katulistiwa: Bunga Rampai Kuratorial Galeri Nasional Indonesia 1999-2011*. Jakarta: Galeri Nasional Indonesia. 2011. p.143

menjadi saksi jejak sejarah: asal-usul, kapan dibuat, oleh siapa benda itu di buat, untuk apa, dan sebagainya. Kenyataan setiap benda berpotensi memiliki kualitas kenangan dan sejarah berbeda pula tentunya, serta menyimpan pesona tersendiri yang mungkin masih tersembunyi.

Realitas benda atau barang sebagai objek, yang terdapat di lingkungan sekitar, menampilkan wujud bentuk yang beraneka ragam. Bagi penulis, benda sehari-hari bukanlah sekedar sesuatu yang berguna, melainkan juga terlibat dengan kehidupan khayal, angan-angan, dan kepekaan estetis. Kompleksitas beragam jenis dan bentuk kebendaan dapat dijelajahi, sehingga kemudian menjadi indikator pemberi rangsangan untuk menciptakan sebuah karya seni yang merefleksikan lingkungannya. Soedarso, Sp dalam *Tinjauan Seni* mengungkapkan: “Suatu hasil karya seni selain merefleksi diri seniman dan penciptanya juga merefleksikan lingkungannya, bahkan diri seniman itupun terkena pengaruh lingkungan pula.”²

Secara spesifik dalam proyek tugas akhir ini, gagasan penulis menyuguhkan materi subjek "Eksplorasi Objek Temuan" adalah suatu upaya kreatif dan juga merupakan respon alternatif terhadap lingkungan sekitar. Upaya ini dimaksudkan untuk membongkar keterbatasan pemikiran dan pemahaman atas kehadiran yang tersia-sia dalam realitas barang-barang. Pergeseran cara artikulasi makna-makna dan ideologi, serta kehendak dibalik 'bentuk' objek-objek (*material culture*) harus ditinjau kembali.

² Soedarso Sp. *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana. 1988. Pp.21-4

Banyak contoh sehari-hari bisa ditemukan, yang memperlihatkan betapa kebudayaan material baru yang sedang berkembang di sekeliling belum pas benar dengan kebutuhan yang kongkret dan khas. Hal itulah yang menyebabkan kehadiran beberapa barang terkadang menjadi sia-sia. Sepilihan tulisan Sanento Yuliman tentang *Barang dan Pembebasan* dalam *Dua Seni Rupa* mengatakan:

Banyak barang yang kita pakai sehari-hari adalah buatan, atau rancangan, atau dibuat dengan konsep, metodologi dan model dari masyarakat lain yang punya kondisi cara hidup, dan tata nilai yang berbeda dengan masyarakat kita. Banyak barang yang demikian membuka kemungkinan berbagai konflik sehari-hari: dengan kondisi alam sekitar, dengan kondisi masyarakat (termasuk ekonomi), dengan tubuh dan perilaku kita, dengan cita kenyamanan, dengan nilai-nilai kita.³

Sanento mengkhawatirkan daya konsumsi masyarakat yang melebihi kapasitas maksimum terhadap barang impor dari negara-negara maju terutama China yang begitu menarik perhatian, sehingga masyarakat akan berhenti mencintai tradisi membuat barang kebutuhan sendiri. Kelompok pengrajin usaha (industri) rumahan seperti membuat kaleng kerupuk, mainan, ember dari material seng atau perabotan dapur dari kayu dan lain-lain (yang bersifat fungsional) kian berkurang bahkan hampir habis, kian tersingkir oleh dominasi budaya plastik yang kian populer. Pesan Sanento untuk tetap mempertahankan tradisi membuat barang-barang kebutuhan sendiri begitu mengugah kesadaran akan kearifan lokal. Lebih lanjut ia menuliskan:

Tidak ada jalan lain. Membuat sendiri barang kita butuhkan sehari-hari adalah langkah pembebasan dari model konsumsi – model cara hidup sehari-hari masyarakat atau bangsa lain.

³ Sanento Yuliman. *Dua Seni Rupa* Jakarta: Yayasan Kalam. 2001. p.37

Tentu, belum besar artinya jika “membuat” di sini baru berarti merakit suku barang impor. Pembebasan yang sebenarnya adalah membuat sejak mengenali dan mengkaji kebutuhan atau masalah kita yang khas, lalu mereka mencari akal, membayangkan, menyusun-nyusun, merancang, merencanakan, sampai akhirnya mewujudkan menjadi nyata.

Membuat, dalam pengertian lengkap demikian, berarti terdorong untuk semakin cermat mengenali kebutuhan dan masalah kita yang kongkret, dan khas, mengenali kenyataan hidup, masyarakat, tubuh, dan perilaku (baik fisik maupun mental) kita sendiri. Membuat dalam pengertian demikian, adalah perilaku baru.⁴

Namun solusi pembebasan barang yang dikritisi oleh penulis adalah cukup berbeda meskipun dapat dikatakan sebagai perilaku baru. Penulis tidak membuat barang sendiri yang berfungsi, melainkan memanfaatkan barang yang tak terpakai, yang bisa ditemukan untuk diselamatkan. Dengan mentransformasikannya kedalam bentuk baru karya tiga dimensional, otomatis penulis melestarikan tradisi lokal dan global sesuai dengan identitas susunan barang yang sudah dikomposisikan sedemikian rupa. Disini penulis tidak berusaha membedakan, membatasi, mengistimewakan kategori tertentu (impor maupun lokal) serta asal-usul benda temuan, tetapi menerimanya dalam konteks menghargai keberadaanya. Melepaskan semua atribut tujuan desain yang fungsional dan menjadikanya sebagai bahasa murni ungkapan seni rupa.

Investigasi dari eksplorasi ini menjadi signifikan dan menarik secara visual jika direalisasikan dalam bentuk baru seni objek; patung, karena memungkinkan untuk membebaskan batasan konvensi kepatungan sebelumnya, seperti problem estetik, atau norma-norma (aturan) membuat karya dan sebagainya.

⁴ *Ibid.*, p.37

Apa yang ingin dicapai melalui penciptaan karya bukanlah sekedar gagasan-gagasan formalistik (atau kebetukan yang menyangkut kesatuan, kekontrasan, susunan, harmoni dan sebagainya), akan tetapi juga kontekstual seperti merepresentasikan impian masa kecil, kenangan masa lalu, mimpi alam bawah sadar dan asosiasi bebas penulis melalui keakraban ungkapan bahasa visual suatu bentuk dengan masyarakatnya. Untuk mencapai keakraban tersebut, penulis mengidentifikasi, mengumpulkan, meminjam dan menggunakan kembali fragmen-fragmen kebudayaan yang sudah ada, akrab, populer dalam masyarakat.

Melalui cara eksplorasi yang sedemikian rupa, dapat menghasilkan sesuatu yang berbeda, dan redefinisi dengan kode-kode pemaknaan baru. Upaya ini juga diharapkan mampu menawarkan wacana tentang matra dan ruang lain, sebagai lokomotif penggerak semangat untuk menjelajahi berbagai kemungkinan (material, bentuk, teknik) dalam mematumung.

B. Rumusan Penciptaan

1. Apa definisi/pengertian tentang benda temuan (*found object*) ?.
2. Bagaimana mengeksplorasi berbagai objek temuan dalam kaitanya dengan proses penciptaan seni patung ?.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Mendeskripsikan pengertian objek temuan (*found object*) dalam konteks penciptaan seni patung serta menguraikan definisinya.

- b. Memvisualkan berbagai kemungkinan dari objek temuan ke dalam bentuk seni patung.

2. Manfaat

- a. Secara personal, dalam implementasinya, apa yang kreator suguhkan berupa rekonstruksi dari susunan objek-objek ke dalam bentuk penjelajahan baru, dalam konteks menghargai keberadaanya. Menjadikan objek temuan tersebut sebagai media ekspresi personal seni patung, yang diharapkan mampu memberi penyegaran dan keterbukaan terhadap pemahaman ontologis secara kompherensif.
- b. Pesan dan ajakan kreator dalam penyelidikan dunia materi ini, secara institusional bermanfaat untuk membangkitkan kesadaran tentang hal itu, dimana lingkungan sekitar (tempat objek ditemukan) dipandang sebagai suatu metafor. Dalam konteks ini, berkarya rupa tiga dimensional tidak hanya berkuat pada permasalahan teknik dan bentuk semata, melainkan bagaimana pula menyalurkan gagasan menyangkut persoalan (percobaan) ekspolaratif terhadap realitas benda-benda temuan secara sedemikian rupa. Bagaimana menyusun pengertian tentang benda-benda (menguasainya) ke dalam pengetahuan konseptual agar dapat berkenalan dengan aspek yang menyangkut dunia materi yang bisa diteliti.
- c. Manifestasi karya ini, secara sosial diharapkan mampu menggugah kembali empati terhadap benda temuan. Memberinya nilai keakraban

bentuk, yang kehadirannya diharapkan dapat lebih komunikatif dan provokatif.

D. Makna Judul

Tugas akhir karya Seni diberi judul **Ekplorasi Objek Temuan dalam Penciptaan Seni Patung**. Untuk menghindari meluasnya arti makna dan beragam penafsiran terhadap judul tersebut di atas, maka perlu penegasan mengenai pengertian maksud dalam judul untuk menyamakan persepsi, paradigma dan pandangan gagasan penulis. Berikut ini dijabarkan penjelasannya.

Ekplorasi adalah kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dari sesuatu yang baru, penjelajahan, penyelidikan, gaya, corak, dinamika pada sebuah benda atau makhluk hidup.⁵

*Found Object: A found object is an existing object - often mundane manufactured product - given a new identity as an artwork or part of an artwork. ... in 1913 Duchamp began to experiment with what he dubbed the Readymade. After adding a title to unaltered, mass-produced object – a urinal or a shovel, for example – he would exhibit it, thereby transforming it into a readymade sculpture.*⁶

Objek temuan dalam seni rupa adalah sebuah objek yang tidak memiliki estetika lagi, seperti halnya potongan kayu atau belahan sebuah mesin atau benda. Namun dalam pengertian ini, “objek temuan” dimaksudkan sebagai kerja kreatif seni atau anti-seni dengan mendisplay benda temuannya dari lingkungan sekitarnya. Istilah ini populer pada masa Suralisme dan Dadaisme. Sedangkan di Indonesia, gejala seni dengan

⁵ Hendro Darmawan. *Kamus Ilmiah Populer*. Yogyakarta: Bintang Cemerlang, 2013. p. 121

⁶ Robert Atkins, *ART SPEAK, A Guide to Contemporary Ideas, Movements, Buzzwords*, Abbeville Press, New York, 1990, p.81

menampilkan objek temuan ini baru dikenal setelah dalam pameran Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia. Perupa Heri Dono sering kali memakai teknik ini dalam karya-karyanya.⁷

Penciptaan adalah merupakan cara, proses, perbuatan menciptakan yang berhubungan dengan membuat sesuatu, melibatkan proses kreatif sang pembuat.⁸

Seni Patung adalah sebuah tipe karya tiga dimensi yang bentuknya dibuat dengan metode subtraktif (mengurangi bahan seperti memotong, menatah, dan) atau aditif (menambah bahan, membuat modeling terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan mengecor dan mencetak). Dalam sejarah jenis-jenis patung yang telah dihasilkan adalah: 1. *freestanding sculpture* atau patung berdiri yang sangat umum menggambarkan manusia atau objek lainnya; 2. *portrait sculpture* atau patung dada (*bust*) yang hanya memunculkan figure kepala manusia atau penjelmaan dewa; 3. *equestrian statue* tipe patung kuno yang melukiskan potret militer penunggang kuda yang biasanya diletakkan di taman atau perempatan jalan kota; 4. *relief sculpture* atau secara sederhana disebut relief yang memiliki *background flat*; 5. *mobile* atau *kinetic sculpture* yaitu patung yang bergerak, biasanya digerakkan oleh tenaga alam, maupun buatan, misalnya listrik, motor, magnet, program komputer atau elektronik sampai dengan tenaga eksplosif.⁹

Penjelasan literatur tentang patung diatas, terbatas pada persoalan teknis aditif dan subtraktif semata. Kemudian pembagian jenis-jenis patung secara kronologis tidak menyertakan determinasi posisi yang pasti untuk jenis objek temuan masuk ke dalam pengkategorian sebagai karya patung. Dalam konteks ini penulis menawarkan gagasan segar tentang bagaimana membuat patung diluar konvensi kepatungan yang sudah mapan.

⁷ Mikke Susanto. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagad Art House. 2011 p. 141

⁸ *ibid.*, p. 300

⁹ *Ibid.*, p. 296

Penulis mencoba keluar dari konvensi yang pada umumnya sering dipakai dalam membuat karya. Sehingga penulis beralih ke objek temuan dan mulai mencoba mencari potensi dan kemungkinan yang bisa dijelajahi. Karena objek temuan bisa dijadikan sebagai elemen untuk membuat karya tiga dimensi, dengan tetap memperjuangkan objek temuan dalam posisi antara: seni dan tidak juga anti seni, maka penulis melebur dan mencairkan batas antara tersebut.

Objek temuan yang dimaksud adalah hasil temuan; merupakan benda atau barang sehari-hari yang sering terjumpai di lingkungan sekitar; baik dari hasil industri atau dari alam (organik). Proses menemukan benda tersebut terkadang tidak sengaja ditemukan kemudian disimpan untuk diteliti, penulis membayangkan secara imajiner, sampai menemukan ide pasangan yang cocok untuk digabungkan dengan elemen yang lainnya. Jika menemukan kecocokan susunan penulis sengaja mencari elemen benda tersebut sebagai pelengkap melalui observasi (*hunting*) ke toko barang antik, tempat penjualan barang bekas, toko listrik, toko bangunan gudang penyimpanan barang, studio pengrajin dan seterusnya.

Kategori objek temuan hasil industri, yang di produksi pabrik misalnya botol, onderdil motor, kaleng kerupuk, perangkat listrik, contoh asbes dan sebagainya. Kategori berikutnya objek temuan dari alam, mudah ditemukan, seperti bambu, limbah kayu jati, dan lain-lain.

Secara khusus penulis berminat serius merespon, sangat tertarik dengan barang antik, berusia lama. (*vintage, retro, old school*) karena

menyimpan aspek sejarah dan sebagai artifak, namun penulis berusaha untuk tidak membatasi pilihan terhadap material. Penulis juga tidak terpaku pada pemanfaatan barang bekas semata, barang baru juga dipakai sebagai elemen kombinasi. Objek temuan lainya berupa mainan anak-anak, miniatur maket arsitek dan sebagainya menarik untuk diaplikasikan, dimodifikasi, dengan kolaborasi beberapa bahan (organik dan industrial) menjadi satu kesatuan sebuah karya tiga dimensi yang unik.

Penyataan penulis yang telah disebutkan diatas memberikan gambaran kongkret, dengan demikian “Eksplorasi Objek Temuan dalam Penciptaan Seni Patung” sesungguhnya adalah suatu upaya alternatif menciptakan karya tiga dimensional yang secara intens lebih mendahulukan proses kerja dari pada membayangkan hasil akhir. Berarti, Eksplorasi Objek Temuan adalah usaha proses kreatif secara lebih leluasa untuk mencari berbagai kemungkinan. Proses ini didukung dengan observasi langsung berupa pengamatan mendalam, meneliti setiap objek untuk menemukan daya tarik tertentu dari setiap benda. Kemudian objek tersebut dicari keterkaitanya dengan dunia imajiner maupun secara asosiatif.