

TOKOH YANG MEMILIKI NAMA BERAWALAN HURUF 'J'
DALAM KARYA SENI LUKIS



MINAT UTAMA SENI LUKIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007

**TOKOH YANG MEMILIKI NAMA BERAWALAN HURUF 'J'
DALAM KARYA SENI LUKIS**



KARYA SENI

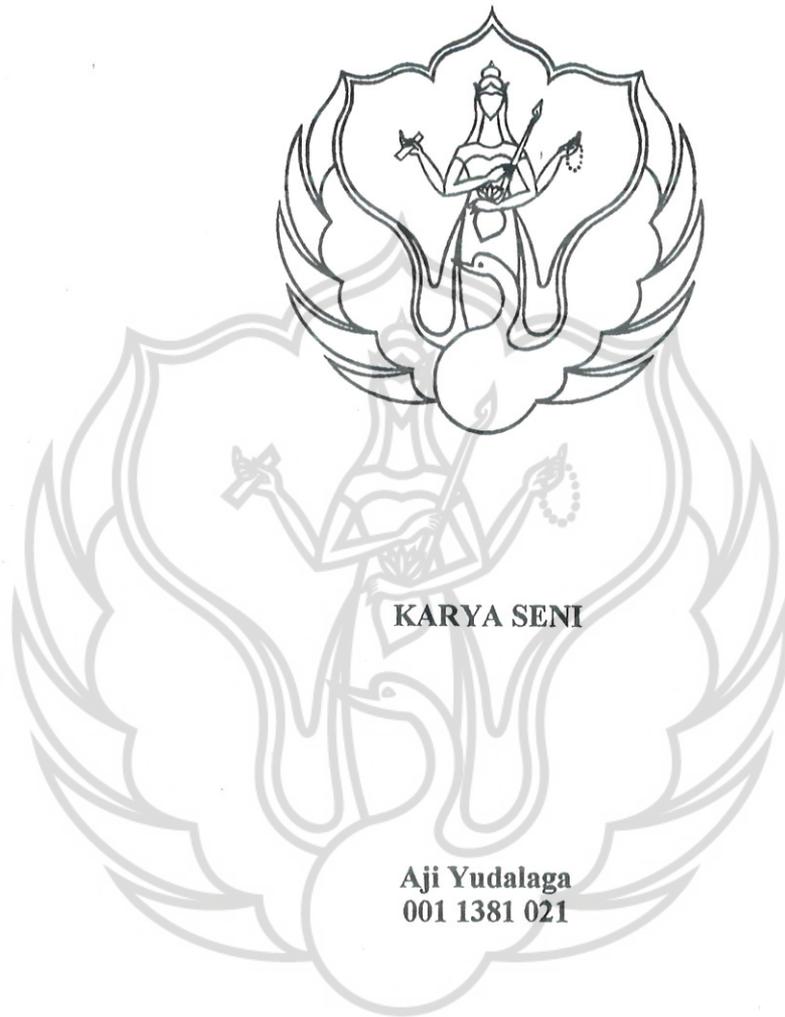
Oleh

Aji Yudalaga



**MINAT UTAMA SENI LUKIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

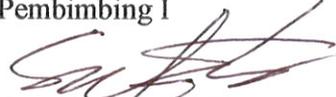
**TOKOH YANG MEMILIKI NAMA BERAWALAN HURUF 'J'
DALAM KARYA SENI LUKIS**



**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1
dalam bidang Seni Rupa Murni
2007**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :
TOKOH YANG MEMILIKI NAMA BERAWALAN HURUF 'J' DALAM
KARYA SENI LUKIS, diajukan oleh Aji Yudalaga, NIM 0011381021, Program
Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni
Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas
Akhir pada tanggal 13 Agustus 2007 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk
diterima.

Pembimbing I



Drs. Subroto, M. Hum.

NIP. 130354417

Pembimbing II



Drs. Suwarno Wisetrotomo, M. Hum.

NIP. 131830604

Cognate



Drs. Sudarisman

NIP. 130521296

Ketua Program Studi Seni Rupa Murni/
Anggota



Drs. Dendi Suwandi, M.S.

NIP. 131567134

Ketua Jurusan Seni Murni



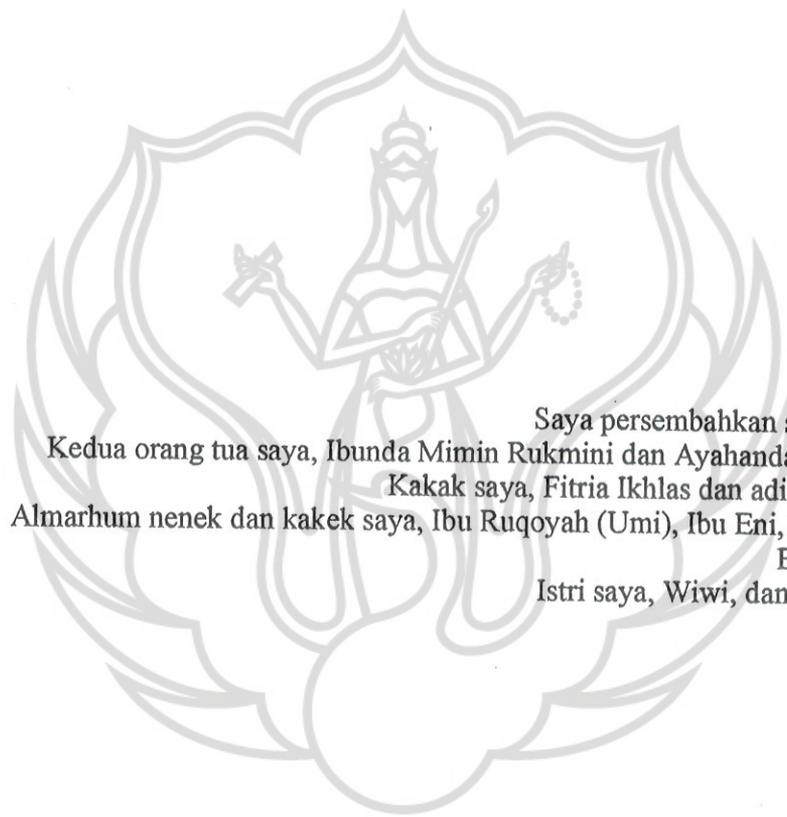
Drs. AG. Hartono, M.S.

NIP. 131567132



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Sukarman
NIP. 130521245



Saya persembahkan semua ini kepada
Kedua orang tua saya, Ibunda Mimin Rukmini dan Ayahanda Awal Purwono,
Kakak saya, Fitria Ikhlas dan adik saya, Irti Andri
Almarhum nenek dan kakek saya, Ibu Ruqoyah (Umi), Ibu Eni, Bapak Toto, dan
Bapak M. Yusuf,
Istri saya, Wiwi, dan anak saya, Jasir.

KATA PENGANTAR

Dalam kesempatan ini -dengan segala kewajaran yang saya miliki- saya ingin menghaturkan terima kasih kepada-Nya atas segala ketetapan yang seringkali sukar untuk dipahami apalagi untuk menjalankannya, atas segala ketetapan yang (seharusnya) senantiasa menjadi hasrat saya untuk berusaha menjalankannya, namun seringkali saya justru mengabaikan dan lalai dalam memahami tanda-tanda-Nya. Juga atas talenta yang telah Dia karuniakan pada saya -yang juga Dia bagikan kepada seluruh mahluk di bumi ini-, semoga talenta yang telah diberikan tersebut dapat menjadi media/sarana untuk memahami dan menjalankan ketetapan-Nya.

Juga kepada para Nabi dan Rasul yang seringkali saya lupa untuk supaya mengidolakannya lebih dari idola-idola yang selalu bermunculan setiap minggu, bulan, tahun, dekade ;yang seringkali merupakan rekayasa sejarah, intelektualisme, politik dan kapitalisme. Semoga Beliau senantiasa menjadi 'prototype' bagi mereka yang (justru) percaya pada 'isme' yang dibawanya.

Tugas Akhir ini merupakan momen penting bagi saya selama menempuh studi di ISI Yogyakarta. Saya semacam dituntut dan ingin memberi, menunjukkan atau memprsembahkan karya-karya saya untuk terakhir kalinya pada dunia akademik bersama pihak-pihak yang terlibat di dalamnya, terutama pada teman-teman yang sama-sama menjalankan studi di kampus. Dengan demikian saya pun menginginkan yang terbaik dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Hasil terbaik kiranya tidak akan saya capai tanpa adanya bantuan dari orang-orang di sekitar saya. Oleh karenanya saya haturkan terima kasih yang sebesar-

besarnya kepada pihak-pihak yang telah banyak berjasa memberi dukungan, perhatian, waktu dan tenaga, dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Saya haturkan terima kasih kepada :

1. Drs. Subroto Sm., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing I.
2. Drs. Suwarno Wisetrotomo, M. Hum., selaku Dosen Pembimbing II.
3. Drs. Anusapati, selaku Dosen Wali.
4. Drs. Sudarisman, selaku *Cognate*.
5. Drs. Ag. Hartono, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
6. Drs. Dendi Suwandi, M.S selaku Ketua Program Studi Seni Murni.
7. Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
8. Drs. Soeprpto Soedjono, MFA, Ph.D., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
9. Segenap jajaran dosen pengampu Program Studi Seni Rupa Murni yang telah memberi bimbingan selama saya menempuh studi.
10. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Teman-teman angkatan 2000 (Kereta 2000)
12. Istriku Wiwi dan anakku Jasir, yang sabar menunggu dan selalu memberi dorongan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini, serta menjalani semuanya (hidup ini).
13. Kedua orang tua bersama keluarga, keluarga besar Sajira serta keluarga di Bukateja, Ibu Sa'irah dan Bp. Sa'roni (alm) dan keluarga.

14. Teman-teman Dinasti Gang Mawar, Perguruan Sayap Kecil, Persekutuan Lelaki Kumis Kecil, Ipang, Vani Virgiawan, Ronal , Danin, Yus, Febri, Bram, Maman Sudarman, dan teman-teman komunitas MEOK, Samsul, Bowo, M. Yusuf Siregar dan teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan disini.

Mereka adalah keluarga, teman dan kerabat yang telah memberi motivasi, dorongan, kritik serta nasihat kepada saya, dalam keseharian, dalam berkarya dan menyelesaikan Tugas Akhir ini (yang tak luput dari kekurangan dan kesalahan), saya haturkan terima kasih yang sedalam-dalamnya.



Yogyakarta, Agustus 2007

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| Halaman Judul ke-1 | i |
| Halaman Judul ke-2 | ii |
| Halaman Pengesahan | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR LAMPIRAN | xi |
| BAB.I. PENDAHULUAN | 1 |
| A. Makna Judul | 1 |
| B. Latar Belakang Penciptaan | 4 |
| C. Rumusan Penciptaan | 9 |
| D. Tujuan dan Manfaat | 10 |
| BAB II. IDE DAN KONSEP PEWUJUDAN | 13 |
| A. Ide Penciptaan | 13 |
| B. Konsep Pewujudan | 19 |
| BAB III. PROSES PEWUJUDAN | 21 |
| A. Bahan, Alat dan Teknik | 22 |
| B. Tahap-tahap pewujudan | 26 |
| BAB IV. TINJAUAN KARYA | 30 |
| BAB V. PENUTUP | 53 |
| DAFTAR PUSTAKA | 58 |

DAFTAR GAMBAR

A. KARYA TUGAS AKHIR

| | |
|---|----|
| 1. <i>John Travolta</i> , 2007 | 31 |
| 2. <i>Jackie chan</i> , 2007 | 33 |
| 3. <i>Hippie Prototype (Jimi Hendrix)</i> , 2007 | 34 |
| 4. <i>Hippie Prototype (John Lennon)</i> , 2007 | 35 |
| 5. <i>Hippie Prototype (Jim Morrison)</i> , 2007 | 36 |
| 6. <i>Hippie Prototype (Janis Joplin)</i> , 2007 | 37 |
| 7. <i>Deodorant (Jim Morrison)</i> , 2007 | 38 |
| 8. <i>Jena Malone</i> , 2007 | 39 |
| 9. <i>John Lennon</i> , 2007 | 40 |
| 10. <i>Heteroseps (Jean Claude Van Damme)</i> , 2007 | 41 |
| 11. <i>Janis Joplin</i> , 2007 | 42 |
| 12. <i>Johnny Lydon</i> , 2007 | 43 |
| 13. <i>Jackie Onasis</i> , 2007 | 44 |
| 14. <i>Jim Supangkat</i> , 2007 | 46 |
| 15. <i>Juliannne Moore</i> , 2007 | 47 |
| 16. <i>Joan Miro</i> , 2007 | 48 |
| 17. <i>The Inventor</i> , 2007 | 49 |
| 18. <i>James Dean</i> , 2007 | 50 |
| 19. <i>Anyting Begin with 'J'</i> , 2007 | 51 |
| 20. <i>Play a Character as a 'J'</i> , 2007 | 52 |

B. FOTO ACUAN KARYA

| | | |
|------------|---|----|
| 1. Gb. 1. | Eko Nugroho, <i>Hurt Me</i> , bordir 40 x 50 cm, 2006 | 62 |
| 2. Gb. 2. | <i>Blossom</i> , 2004, cat akrilik di atas kanvas. Lukisan karya Dewi Aditia | 62 |
| 3. Gb. 3. | <i>Garin/Film Maker</i> , 2005, cat minyak diatas kanvas, 100 x 175 cm.. Lukisan karya Ugo Untoro | 63 |
| 4. Gb. 4. | <i>Asia Yesterday-Today-Tomorrow</i> , Yogyakarta Maret 1998 | 63 |
| 5. Gb. 5. | <i>Mental Upgrading (detail)</i> , 2003, dimensi variabel. Multi media instalasi karya Bambang toko Witjaksono | 64 |
| 6. Gb. 6. | <i>The Brown Spot</i> , 1984. Lukisan karya Jean Michel Basquiat | 64 |
| 7. Gb. 7. | Hippie Fashion Guide | 65 |
| 8. Gb. 8. | Cover majalah Modern Fashion | 65 |
| 9. Gb. 9. | John Lennon & Yoko Ono | 66 |
| 10. Gb. 10 | Kartu remi J (<i>Jack</i>) <i>Wajik</i> merk 727 Playing Cards | 66 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|-------------------------------|----|
| A. Foto Diri & Biodata | 59 |
| B. Foto Acuan Karya | 61 |
| C. Foto Poster Pameran | 67 |
| D. Foto Suasana Pameran | 68 |
| E. Katalogus Pameran | 69 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Makna Judul

Tugas Akhir ini mengambil judul TOKOH YANG MEMILIKI NAMA BERAWALAN HURUF 'J' DALAM KARYA SENI LUKIS . Berikut penjelasan mengenai judul yang diajukan.

1. Tokoh

Tokoh, dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) diartikan sebagai orang yang terkemuka dan kenamaan (dalam lapangan politik, kebudayaan, dan sebagainya).¹ Kata 'tokoh', juga sering dikait-kaitkan atau berakselerasi dengan nilai-nilai kebenaran dan kebaikan (kebajikan), dalam artian kata 'tokoh' dalam penggunaannya secara umum lebih dianggap memiliki tendensi pada nilai-nilai kebenaran atau kebaikan dalam masyarakat, serta lebih sering ditujukan kepada orang-orang yang dianggap telah mengutarakan, menyuarakan, memiliki keterlibatan dan keintiman dengan nilai-nilai kebenaran dan kebaikan tersebut, ketimbang yang tak. Sedangkan dalam seni teater, tokoh merupakan sebuah karakter yang dimainkan atau diperankan oleh seorang aktor atau aktris. Tokoh atau penokohan dalam teater atau seni peran dan sastra tidak terkait dengan kesohoran dan terkemuka tidaknya tokoh tersebut, juga tidak harus dihubungkan,

¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), h. 1064

dibatasi atau berafiliasi dengan nilai-nilai kebaikan dan kebenaran yang berlaku dalam suatu tatanan budaya atau masyarakat tertentu. Seorang pelacur atau rampok misalnya, juga bisa menjadi dan merupakan seorang tokoh, bahkan tokoh utama dalam sebuah novel, cerpen, film atau pementasan teater misalnya.

Pada pengembangannya (untuk keperluan menjembatani sebuah ide, gagasan, menuangkan ekspresi, kehausan akan fantasi dan sesuatu yang dinamis, serta kebutuhan akan humor), pemahaman serta kebutuhan terhadap tokoh pun mengalami pergeseran. Tokoh, sudah tidak lagi dibatasi dan ditujukan hanya pada manusia saja, melainkan merambah kepada makhluk-mahluk dan benda-benda lainnya. Buah-buahan, seekor kucing, tikus, bebek, semut, kuman, sebuah buku, kursi, meja, botol, kondom, sikat, plastik bahkan sebuah spon pencuci piring, dapat menjelma sebagai tokoh. Dalam seni teater dan sastra ini bukan merupakan suatu hal yang tabu. Seni visual pun berpartisipasi melalui karya-karya komik, karikatur serta kartun. Namun seniman-seniman yang lebih berafiliasi dengan industri hiburan (terutama film dan televisi) kelihatannya lebih dapat memanfaatkan kedinamisan tersebut sebagai lahan ekspresi sekaligus mata pencaharian hidupnya. Industri hiburan jugalah yang mensosialisasikan lebih luas pergeseran ini kepada masyarakat, terutama melalui televisi dengan tayangan film-film kartunnya. Tokoh, kini menjadi dinamis sekaligus ambigu, tidak statis dan mapan pada pengandaian-pengandaian yang kaku.

Namun yang lebih perlu menjadi perhatian saya kira adalah bahwa benda, makhluk, atau apapun yang di-'tokoh'-kan, adalah suatu wujud yang telah

mengalami personifikasi, mengalami suatu proses di'manusia'kan atau dengan kata lain benda atau makhluk tersebut, dari sebagian dirinya telah diandaikan, dihasratkan sebagai seseorang atau manusia (perilaku, sifat, karakter dan tabiatnya).

Terkait dengan judul yang saya ajukan, juga agar menghindari salah pengertian, saya pun pada hakikatnya tidak membatasi ruang lingkup dan penjelajahan estetik/ artistik terkait tokoh yang diangkat dalam karya seni lukis ini pada tokoh-tokoh berwujud manusia saja, walaupun masih dominan dan menuju pada seseorang. Namun bisa saja dia merupakan sebuah wujud yang telah dipersonifikasikan, sebagaimana telah saya terangkan di atas. Tokoh yang diangkat pun tidak diandaikan berafiliasi dengan nilai-nilai 'benar' atau 'baik' menurut suatu tatanan nilai atau budaya tertentu. Melainkan saya akan cenderung lebih kepada melihat keistimewaan tokoh tersebut menurut pandangan subyektif saya. Saya sebut subyektif, sebab jika saya menilai keistimewaan sosok Jackie Onasis, Julianne Moore atau Jena Malone adalah pada kecantikannya, maka belum tentu orang lain dapat bersepakat dengan saya perihal tersebut.

2. Nama berawalan huruf 'J'

Nama berawalan huruf 'J' adalah nama atau tokoh yang diawali dengan huruf 'J'. Nama yang diawali dengan huruf 'J' disini bukan hanya merupakan nama seseorang, melainkan bisa saja merupakan nama sebuah persekutuan, perkumpulan, grup, tim, komunitas, perusahaan, institusi, lembaga, nama suatu

tempat, daerah, negara, kota, desa, nama sebuah bar, kafe, warung, diskotik, nama (sebutan, merk) suatu benda atau produk, dan lain-lain. Misalnya : Jojon, Joy, Jimi, Joni, Jip, Jack Daniels, Jaket, Jungkat, Jakarta, Jogja, Joxzin, Jasindo, Jasa Raharja, Jompot, dan lain-lain. Nama-nama ini bisa nama samaran, nama asli atau nama lahir, julukan, atau nama tenar/populer.

Terkait dengan maksud, hasrat dan pemahaman saya terhadap tokoh yang telah saya paparkan di atas, maka tokoh-tokoh yang akan saya angkat dalam karya seni lukis Tugas Akhir ini adalah tokoh-tokoh yang saya pilih berdasarkan selera dan kriteria-kriteria tertentu yang saya buat sendiri, yang memiliki nama berawalan huruf 'J' tersebut. Tokoh yang akan saya angkat kebanyakan memang masih didominasi oleh tokoh-tokoh yang berasumsi pada 'seseorang', antara lain misalnya : Jackie Chan, Janis Joplin, Jackie Onasis, Jackson Pollock, Jean Michel Basquiat, Jim Supangkat, Jimi Hendrix, John Lenon, dll.

B. Latar Belakang Penciptaan

Keinginan saya untuk merepresentasikan tokoh-tokoh yang memiliki nama berawalan huruf 'J' kedalam karya seni lukis pada mulanya berawal dari ketertarikan saya pada fenomena kehidupan generasi tahun 1960-1970-an di Amerika Serikat. Pada dekade tersebut terjadi beberapa fenomena sosial dan kebudayaan yang menarik perhatian saya, di antaranya yaitu munculnya suatu gerakan kebudayaan atau komunitas sosial yang menolak dan menentang perang dunia serta menyuarakan anti kemapanan. Komunitas tersebut

dinamakan/menamakan dirinya komunitas Hippie. Dari komunitas tersebut muncul beberapa tokoh yang mencuat kepermukaan di antaranya, Jimi Hendrix, Janis Joplin, Jim Morrison dan John Lennon. Mereka dikenal dan dikenang oleh dunia sebagai musisi atau berkat karyanya dibidang musik. Komunitas Hippie memang boleh dibilang identik dan memiliki keintiman dengan musik, terutama musik Rock, apalagi (karena) dianggap identik dan intim dengan rambut *gondrong*, penampilan urakan, ditambah perilaku seks bebas, serta gaya hidup bohemian, sehingga seringkali dianggap juga identik dan intim dengan penggunaan narkotika dan obat-obatan. Anggapan tersebut mungkin tidak keliru, tetapi bukan berarti semua Hippie (harus) seperti itu.

Pada keempat tokoh yang disebutkan di atas, secara personal saya memang melakukan praktik pengidolaan terhadapnya, juga menikmati karya-karya musik mereka. Pada awalnya saya merasa perlu mengangkat mereka kedalam karya seni rupa sebagai bentuk respon pribadi saya terhadap isu-isu atau *euphoria* yang sedang bergulir, terutama di kalangan anak muda Indonesia. Di antaranya saya menemukan fakta anak-anak muda di Indonesia saat ini (menurut pandangan saya) kerap melakukan praktik-praktik (terjebak dalam *euphoria*) penokohan terhadap seseorang tanpa diiringi atau diimbangi dengan pengetahuan, pemahaman tentang siapa tokoh tersebut ;apa visi hidupnya, apa pegangan hidupnya, ideologinya serta prinsip/paham politiknya. Dengan sendirinya mereka tidak memiliki kapasitas untuk mengetahui, memahami relasi-relasi keberadaan

dirinya ;siapa sekutu, siapa lawannya dalam ruang lingkup medan dan waktu yang dihadapinya.

Sebagai contoh, ada seorang pemuda Indonesia berambut *gimbal*, dia pengagum Bob Marley seorang *Rastafarian* dari Jamaika yang menyuarakan melalui karyanya, perlawanan terhadap penindasan oleh kekuasaan yang lalim. Memang hak seseorang untuk mengagumi atau tidak mengagumi seseorang, namun saya hanya sering menjadi agak heran saja ketika mengetahui pemuda tersebut tidak menaruh simpati terhadap Iwan Fals misalnya, orang Indonesia yang melalui karyanya, juga menyuarakan perlawanan terhadap penindasan di negaranya. Menemukan fenomena-fenomena serupa, terngiang pertanyaan Ade Ma'ruf, apakah itu benar-benar liberasi hasrat, atau kita sedang berada dalam permainan politik/industri modal belaka?²

Begitu juga dengan tokoh yang ingin saya angkat, misalnya Jim Morrison, John Lenon atau Jimi Hendrix. Mungkin kita pernah melihat seorang anak muda Indonesia mengenakan kaus bergambar wajah salah satu tokoh ini. Banyak saya melihat anak muda mengidolakan mereka, memasang poster tokoh tersebut di kamarnya, mengoleksi kaset, video, cd, serta atribut-atribut lainnya. Anak-anak muda memandang serta memuja mereka sebagai seorang *prototype*, ikon anti kemapanan, dan seorang *Rock Star*, tetapi jarang yang mengetahui atau mungkin lupa kalau mereka adalah seorang Hippie, mungkin juga sama sekali tidak tahu karena belum pernah mendengar tentang Hippie, kaum yang menggulirkan isu

² Ade Ma'ruf, *Berontak (Bukan) Tanpa Sebab, Revolusi Menurut Para Pesohor Dunia*, (Yogyakarta : Penerbit Alinea, 2003) h.xiv

kebudayaan yang pada masa itu dianggap berseberangan dengan kebijakan/kepentingan politik dan nilai-nilai kebudayaan yang ada/telah mapan. Berbeda dengan Punk atau Hip-Hop misalnya, banyak anak muda Indonesia yang telah mengetahuinya. Walau tidak semua mengetahui dengan begitu mendalam, tetapi paling tidak dengan seperangkat pengetahuan tersebut mereka sudah dapat melakukan beberapa pengidentifikasian (pada dirinya sendiri atau orang lain) ;tentang jenis musik yang dipilihnya, tentang gaya berpakaian, dan lain-lain, bahkan sampai jalan hidup yang diambilnya.

Tetapi sayangnya fakta yang saya temukan di lapangan bahwa Jim Morrison, John Lenon atau Jimi Hendrix selalu termasuk dalam tokoh, sosok, figur yang lebih universal yang mewakili semangat kebebasan dan (orisinalitas) jiwa pemberontakan kaum muda. Mereka menjadi (selera) ikon anak muda, sebagai simbol perlawanan/pemberontakan terhadap kemapanan. Saya pun mendapati kesohoran mereka tak luput dari selera beberapa perupa untuk dijadikan sandaran praktik/isu keseharian maupun berkeseniannya. Mereka juga menjadi topik perbincangan seputar isu kebudayaan, bahkan ketika seorang penulis mencari sosok yang dapat mewakili pembahasannya seputar kreativitas dalam buku budayanya, salah satu tokoh ini kerap tak luput menjadi kambing hitam. Dan mereka adalah seorang Hippie, bukan bagian dari komunitas/subkultur bernama Punk atau Hip-Hop. Sebetulnya seperti Punk, Hip-Hop dan subkultur lain, memiliki tokoh andalan masing-masing. Tetapi mungkin tidak se-universal tokoh dari subkultur Hippie tersebut. Di tengah kesohoran universal keempat tokoh ini di Indonesia, Hippie justru kurang begitu dikenal secara meluas dan komunal seperti Punk, Hip-Hop, Rastafrian, Skin Head dan komunitas atau subkultur lainnya. Mungkin dianggap tidak penting, tidak menguntungkan, tidak

memiliki nilai komoditi, kurang menarik, tidak keren, sehingga fakta ini menurut saya agak/sengaja dilupakan.

Menurut Jakob Sumardjo, sebuah gagasan muncul apabila seseorang telah mengenali gagasan-gagasan yang pernah ada dalam lingkungan kesehariannya.³ Mungkin terlalu naif apabila saya mengatakan bahwa saya telah mengenal dengan baik gagasan-gagasan/ide yang ada disekitar saya, namun minat saya untuk mengetahui, mengapresiasi gagasan-gagasan atau isu-isu yang sedang dan pernah berkembang dalam lingkungan keseharian saya, kerap sukar diabaikan. Fenomena yang saya kemukakan di atas, mengenai tokoh yang ingin saya kedepankan beserta sekelumit motif yang mengiringinya, kiranya merupakan gambaran tentang bagaimana sebuah konsekuensi dari persinggungan serta keterlibatan saya dengan isu-isu, realitas di sekitar saya harus saya terima; munculnya sebuah gagasan. Munculnya gagasan tersebut, pun pada gilirannya menggiring saya kepada segelintir hasrat dan keinginan untuk mengaktualisasikannya kedalam karya seni rupa. Namun saya masih merasa, sekelumit persoalan yang sudah saya kemukakan di atas, sebenarnya hanyalah perkara sepele yang dibesar-besarkan, paling tidak saya khawatir orang beranggapan demikian. Tetapi saya akan lebih khawatir lagi, justru apabila kekhawatiran saya tadi keliru, karena itu berarti persoalan tersebut bukan perkara sepele melainkan perkara besar, dan saya tidak memiliki kapasitas untuk itu. Karena saya sendiri justru (memang) lebih kerap menggagas perkara sepele ketimbang narasi besar; saya masih merasa belum ada

³ Jakob Sumardjo, *Filsafat Seni*, (Bandung : Penerbit ITB, 2000) h.81-82

narasi yang khas untuk membingkainya sebagai suatu proyek kerja (tugas) kesenian.

Setelah hasrat tersebut bersemayam cukup lama dalam ruang imaji personal saya tanpa peta menuju narasi yang lebih sistematis, tiba-tiba saya menyadari bahwa ternyata keempat tokoh tersebut memiliki nama yang diawali dengan huruf 'J'. Dari situlah saya merasa mendapatkan 'jalan terang' mengenai sebuah narasi yang saya hasratkan dapat relevan serta kooperatif dengan kecenderungan personal saya untuk membingkai sebuah 'kegelisahan' yang sudah memohon untuk segera dijawab. Saya pun mulai mencoba mencari tokoh serta nama-nama lain (baik dari komunitas Hippiie maupun diluar Hippiie) yang diawali dengan huruf 'J', dan mendapatkan beberapa nama/tokoh yang pada akhirnya dapat membuat saya berhasrat untuk merepresentasikan tokoh serta nama-nama tersebut dalam karya seni lukis. Tokoh-tokoh tersebut selain masih dari bidang musik, juga dari bidang-bidang dan profesi lainnya seperti, film (John Travolta, James Dean, Julianne Moore, Jena Malone, Jackie Chan, dll), seni rupa (Jackson Pollock, Joan Miro, Jean Mitchel Basquiat, Jim Supangkat, dll), *public figure* (John F. Kennedy beserta istrinya Jackie O'nasis), sains (James Clerk Maxwell, John Boyd Dunlop), dll.

C. Rumusan Penciptaan

Dari rangkaian kronologi bagaimana sebuah ilham bekerja secara acak pada diri saya, yang sudah saya coba paparkan di atas, akhirnya saya meberanikan

diri untuk memanfaatkan tokoh-tokoh yang memiliki nama berawalan huruf 'J' sebagai *subject matter* untuk karya-karya yang akan saya kerjakan dalam tugas akhir ini.

Tokoh yang memiliki nama berawalan huruf 'J' mungkin bukan merupakan tokoh-tokoh yang paling berpengaruh atau paling memiliki arti penting bagi dunia, bagi saya ataupun orang lain. Karena nyatanya masih banyak tokoh-tokoh lain yang tidak memiliki nama berawalan huruf 'J', juga merupakan tokoh-tokoh yang memberi arti penting serta kontribusi dan pengaruh bagi saya, pun mungkin bagi orang lain dan dunia. Oleh karenanya, saya kira karya-karya saya nantinya bukan merupakan sebuah usaha pengkultusan terhadap seseorang atau siapapun, juga bukan usaha untuk menandingi serta merendahkan yang lain, melainkan sekedar menunjukkan adanya 'partisipasi' terhadap kehidupan ini dari orang-orang yang kebetulan memiliki nama diawali dengan huruf 'J', yang alasannya secara kronologis telah saya kemukakan di atas.

Saya sendiri juga masih memiliki keinginan untuk melukis beberapa tokoh lain yang tidak diawali dengan huruf 'J', dengan alasan-alasan tertentu pula. Namun untuk sekarang ini tokoh-tokoh yang memiliki nama berawalan huruf 'J' ingin lebih dulu saya tampilkan.

D. Tujuan dan Manfaat

Walaupun terkadang saya menggunakan cara bertutur yang nihil, absurd, sinis dan seenak-semaunya, sebenarnya ada beberapa tujuan yang ingin saya capai

dari karya-karya yang akan saya kerjakan, walaupun mungkin terlalu sederhana (dan kurang mulia). Yang pertama merupakan tujuan personal. Antara lain, orientasi atau keperluan untuk menyalurkan gagasan, kecenderungan, kegelisahan, emosi hingga kecentilan estetik serta menggali kemungkinan-kemungkinan visual/artistik dengan *subject matter* yang saya pilih. Saya juga ingin menunjukkan opsi saya terhadap tokoh-tokoh yang menurut pandangan subjektif saya memiliki keistimewaan, keunikan hingga kelemahan dan kekurangannya, dengan harapan khalayak dapat mempertimbangkan opini saya terhadap tokoh-tokoh tersebut sebagai masukan atau perbandingan dengan opini-opini yang ada maupun opini mereka sendiri.

Saya pun semacam ingin menunjukkan kepada khalayak perihal telah ada dan terjadinya (sekecil apapun) hubungan atau keterlibatan emosional saya dengan beberapa tokoh yang saya tampilkan. Pada beberapa tokoh yang lain, saya menampilkannya karena beberapa pertimbangan, tujuan atau kepentingan yang lebih politis. Pada intinya secara umum saya tidak mematok satu tokoh untuk satu tujuan atau kepentingan tertentu. Bisa saja pada satu tokoh yang saya tampilkan merupakan kombinasi dari beberapa kepentingan sekaligus; antara kepentingan estetik dan politis, berbaur, bersekutu menjadi sebuah persenyawaan artistik (yang terkadang justru menjadi ekonomis).

Harapan saya dari karya-karya yang akan saya kerjakan paling tidak dapat memberi sedikit tambahan wawasan kepada khalayak, misalnya ada beberapa tokoh yang mungkin belum diketahui oleh khalayak. Lebih dari itu, semoga dapat

memberi rangsangan, stimulan atau *influence* pada kita semua untuk lebih secara mendalam, memahami suatu (konsep, ilmu, ajaran, ideologi, paham) ‘kebenaran’ di balik seorang tokoh. Jika kita mengenal Bruce lee, Jackie Chan atau Jet-li sebagai ahli kungfu misalnya, itu masih karena kita mengetahuinya dari film-film yang mereka bintang, bukan karena kita mengetahui tentang ilmu kungfu itu sendiri. Begitu juga kita mengenal ajaran-ajaran moralitas, spiritualitas atau agama melalui seorang nabi, ulama, rahib atau pendeta. Kadang kita terlampau arogan menokohkan mereka sehingga lebih menjadi menuhankan atau mendewakan mereka ketimbang ajaran yang dibawanya. Jika saja kita lebih memprioritaskan pada pentengahuan kita tentang suatu ajaran atau ilmu, baik itu agama atau kungfu, dari pengetahuan yang kita miliki tersebut justru kita bisa mengetahui dan memutuskan sendiri secara lebih objektif dan bijaksana (sesuai dengan keilmuan, ajaran-ajaran yang ada dalam agama atau kungfu itu sendiri) siapa orang yang lebih pandai, ahli, mahir dan mumpuni dalam menerapkan atau mengamalkan ilmu tersebut. Dengan kata lain kita bisa mengetahui ;siapa tokohnya.

Saya teringat pada satu pepatah bijak yang pernah saya dengar dari bapak saya sepuluh tahun silam, ketika usia saya masih tergolong belia (17 tahun) dan sedang gemar-gemarnya mencari dan mengkultuskan suatu ‘kebenaran’ melalui seorang tokoh. Pepatah pendek namun bersahaja tersebut kurang lebih berbunyi, ‘kenalilah kebenarannya niscaya kamu tahu siapa tokohnya’.