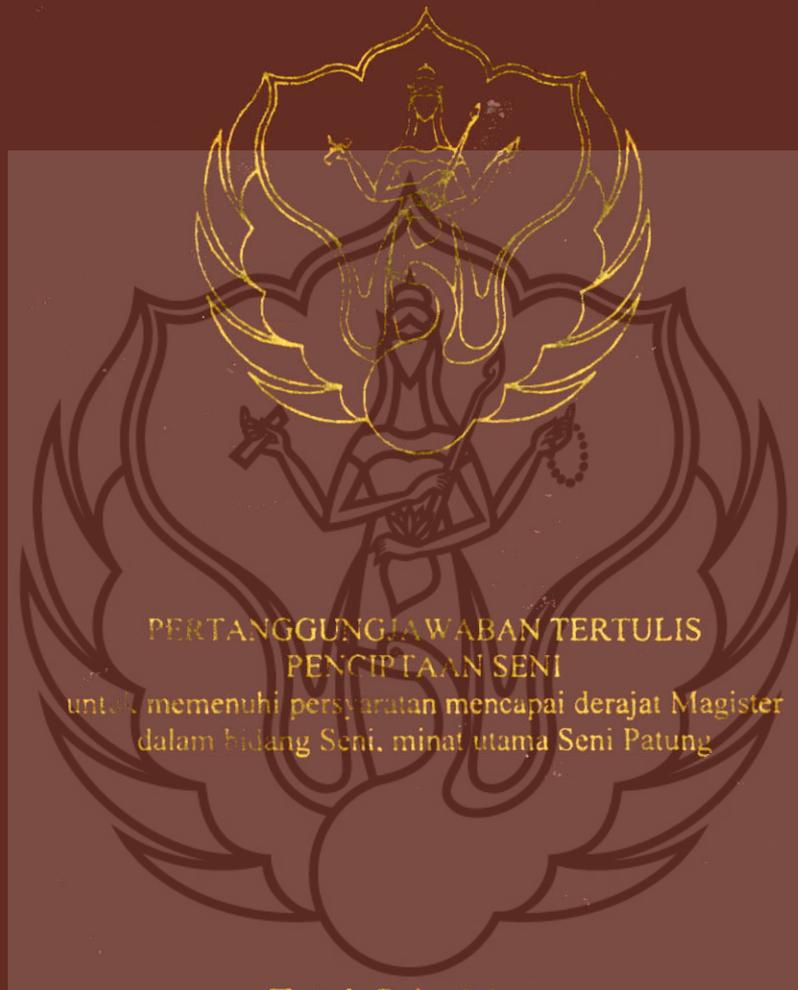


PERMAINAN



PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI

untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Magister
dalam bidang Seni, minat utama Seni Patung

Totok Priyoleksono
NIM 124C/SM-PI/03

PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2005

PERMAINAN



PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Magister
dalam bidang Seni, minat utama Seni Patung

Totok Priyoleksono
NIM 124C/SM-Pt/03



KT003492

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2005**

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI

PERMAINAN

Oleh
Totok Priyoleksono
NIM 129 C/SM-P1/03

Telah dipertahankan pada tanggal 29 Mei 2005
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari



Drs Anusapati, MFA
Pembimbing Utama



Drs Sun Ardi, SU
Penguji *Cognate*



Drs M. Dwi Marianto, MFA, PhD
Ketua

Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima
sebagai salah satu dari persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, *16 Agustus 2005*



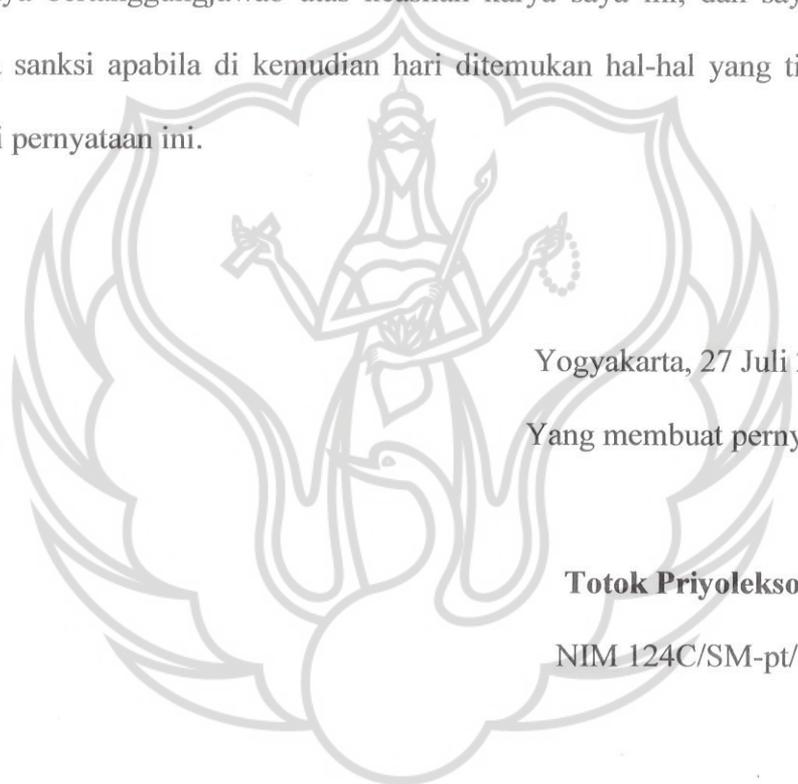
Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,


Drs M. Dwi Marianto, MFA, PhD
NIP 131285252

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni yang saya ciptakan dan pertanggungjawabkan secara tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 27 Juli 2005

Yang membuat pernyataan,

Totok Priyoleksono

NIM 124C/SM-pt/03

GAMES
Written Project Report
Graduate Program of The Indonesia Arts Institute of Yogyakarta, 2005

by Totok Priyoleksono

ABSTRACT

The process of art creation in general includes (a) to realize self-existence in life (culture); (b) to respond the real life (local and global) as a sculptor (artist); (c) to visualize the response in an art work; (d) to realize the desire to communicate self by the relevant means and ways; (e) to realize that visual objects consist of a series of human signs that keep, process, and obtain meaningful information through objective and subjective description; (f) to realize that each individual has different patterns of social, political, and cultural games.

In particular, we seek possible types of game we commonly find to be combined with social, political, and cultural conflicts. The role of playing and being played among humans in the world is symbolized in the art work.

This is an observatory and exploratory study. Observation is conducted to collect scientific verbal and visual facts and information. The observed games and dynamics of humans are taken to be the idea of the sculpture. Exploratory method is employed to express possible visual symbols in sculpture.

It can be concluded that: (1) there are different ways and means of games in the society; (2) the games people play are full of conflicts; (3) the work of sculpture can be used to communicate the real games containing moral values of human in a constructive way.

Keyword: Games

PERMAINAN
Pertanggungjawaban Tertulis
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2005

oleh Totok Priyoleksono

ABSTRAK

Proses penciptaan seni secara umum adalah (a) menyadari keberadaan diri di dalam kehidupan (kebudayaan); (b) mengambil sikap terhadap realita kehidupan (lokal dan Global) sebagai seorang pematung (seniman); (c) mengkomunikasikan sikap yang dipilih melalui karya; (d) kesadaran terhadap keinginan untuk mengkomunikasikan diri, sehingga diperlukan cara (bagaimana) berkemonikasi maka seni patung dipandang sebagai bahasa ungkap (objek visual); (e) Objek visual merupakan rangkaian tanda-tanda manusia yang menyimpan, mengolah, sekaligus memperoleh informasi maknawi, baik yang berupa gambaran mengenai keadaan objektif, pandangan sikap dan perasaan manusia terhadap objek; (f) menyadari setiap individu mempunyai pola 'permainan' yang berbeda-beda mulai dari tingkat sosial, politik, dan budaya.

Secara khusus mencari kemungkinan-kemungkinan jenis permainan yang sering kita jumpai yang digabungkan dengan dinamika hidup manusia yang syarat dengan konflik sosial, politik, dan budaya. Peran saling memainkan dan dipertunjukkan diantara sesama manusia, sehingga hasil karya tersebut merupakan simbolisasi peran manusia hidup di dunia.

Metode yang digunakan adalah metode observasi dan metode eksploratif. Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan sejumlah fakta-fakta dan informasi ilmiah baik secara verbal maupun visual. Perolehan observasi terhadap permainan dan dinamika manusia ditetapkan sebagai ide penciptaan seni patung. Metode eksplorasi digunakan untuk mencari kemungkinan simbol visual ke dalam karya seni patung sebagai bahasa ungkap.

Kesimpulan yang didapat adalah: (1) Permainan yang ada di masyarakat adalah berbeda-beda, baik cara maupun alat yang digunakan; (2) Permainan yang dilakukan oleh manusia syarat dengan konflik; (3) Karya seni patung dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mengkomunikasikan realita permainan manusia secara konstruktif yang mengandung pesan moral.

Kata Kunci: Permainan

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena penulis dapat menyelenggarakan karya **Permainan** untuk menyelesaikan perkuliahan di Pascasarjana Penciptaan Seni ISI Yogyakarta. Berkat rahmat dan hidayah-Nya lah penulis dapat menyelesaikan tesis ini, yang merupakan tugas untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S-2.

Tugas ini terkait dengan visi dan misi Pascasarjana ISI Yogyakarta untuk mencetak seniman yang berada dalam garda depan di bidang seni. Membentuk seniman yang bertanggung jawab baik secara kedaerahan, regional, maupun internasional.

Penulis menghaturkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Drs Anusapati, MFA selaku dosen pembimbing utama atas kesabarannya dalam menumbuhkan rasa percaya diri penulis untuk mencurahkan ke dalam sebuah karya.
2. Bapak Drs M. Dwi Marianto, MFA, PhD, selaku Direktur Program Pascasarjana ISI Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas untuk kelancaran studi.
3. Bapak Drs Sun Ardi, SU sebagai penguji ahli yang telah memberikan motivasi arahan dalam karya dan tulisan ini.
4. Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.
5. Dinas Pendidikan Jawa Timur.
6. Kepala Sub Dinas Kebudayaan Jawa Timur.

7. Taman Budaya Surabaya atas kerjasama dan bantuannya.
8. Anak-anakku tercinta Zeanne Shellazis Chasiopeia, Bob Totok Chasiopeia, Riecho Leksonoazis Chasiopeia, dan istriku Sulasih Leksono yang selalu memberi dorongan hingga selesainya studi.
9. Lilin Candrawati Sukmaningsih yang selalu intens memberikan spirit demi kelancaran studi.
10. Teman-teman seperjuangan di Program Pascasarjana khususnya angkatan 2003 yang selalu setia bekerjasama.
11. Tentara-tentara Penghuni Kampus Suryo (PKS), Siwo, Catur, Nizam, dan Trubus yang selalu berdiskusi mempertahankan pendapatnya demi kejujuran masing-masing, tidak lupa Mardini dan Sutarto yang setia memberikan teh.
12. Ki Bondan Nusantara, Jemek Supardi, dan kawan-kawan yang terlibat pada produksi patung instalasi “Kalah Menang Rahasia Alam”.

Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas keikhlasannya membantu, hal tersebut tidak dapat dibalas dengan apa pun kecuali doa. Semoga ketulusannya mendapatkan pahala dari Tuhan Yang Maha Esa.

Yogyakarta, 27 Juli 2005

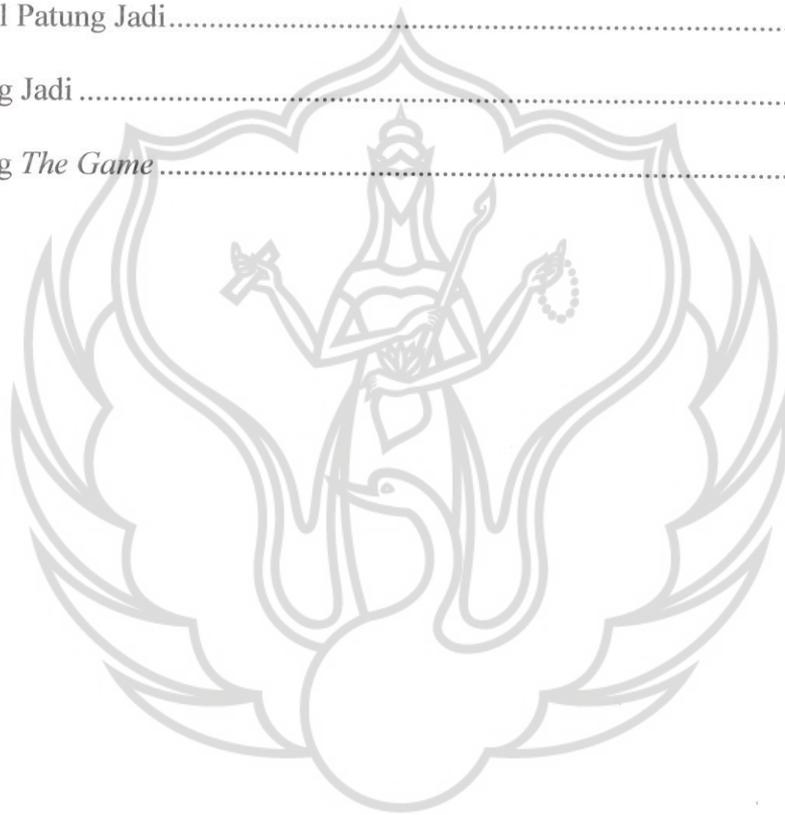
DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
PERNYATAAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR KARYA	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Keaslian Penciptaan	11
D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	12
II. KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN	15
A. Tinjauan Tentang Kebudayaan	15
B. Tinjauan Tentang Sosial	17
C. Tinjauan Tentang Permainan	18
D. Tinjauan Tentang Dinamika Hidup Manusia	23

E. Tinjauan Tentang Semiotik	25
F. Tinjauan Tentang Seni Patung	28
III. PROSES PENCIPTAAN	31
A. Metode Penciptaan	32
1. Eksplorasi	32
2. Improvisasi/Eksperimen	41
B. Tahap-tahap Penciptaan	42
1. Proses Perwujudan.....	42
2. Material.....	42
3. Teknik.....	43
IV. ULASAN HASIL KARYA DAN EVALUASI.....	49
A. Keindahan Dalam Karya Patung Permainan.....	48
B. Simbol Seni Dalam Karya Patung Permainan.....	51
1. Ikon.....	53
2. Simbol	53
3. Makna Denotatif.....	53
4. Makna Konotatif.....	54
C. Deskripsi Karya Patung Permainan.....	57
V. PENUTUP	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran-saran	73
KEPUSTAKAAN	74
LAMPIRAN	

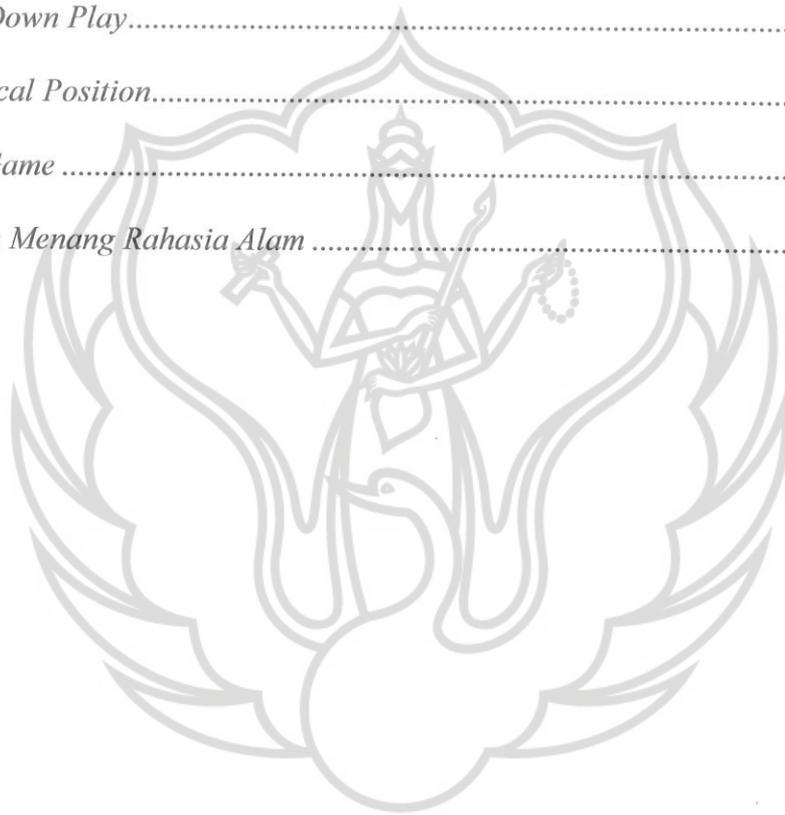
DAFTAR GAMBAR

1. Sketsa Dua Dimensi	45
2. Proses <i>Finishing</i> Patung	46
3. Patung Jadi	46
4. Sketsa Dua Dimensi	47
5. Model Patung Jadi	47
6. Patung Jadi	48
7. Patung <i>The Game</i>	55



DAFTAR KARYA

1. <i>Personal Game</i>	58
2. <i>Target Point</i>	60
3. <i>The King</i>	62
4. <i>Centrel of Play</i>	64
5. <i>Top Down Play</i>	66
6. <i>Political Position</i>	68
7. <i>The Game</i>	70
8. <i>Kalah Menang Rahasia Alam</i>	72



I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Dunia anak-anak yang penuh dengan kegembiraan dan keceriaan. Suasana semacam itu telah mewarnai watak dan kepribadian kita saat ini. Perkembangan zaman, kepentingan bisnis dan politis telah mengubah dunia ini sehingga dalam kehidupan anak saat ini kegembiraan, keceriaan, kasih sayang merupakan hal yang langka. Anak-anak telah terenggut masa kecilnya, karena dipaksa untuk mengikuti dunia orang dewasa. Setiap langkah, keinginan, cita-cita, cara pergaulan, pakaian dan bahkan permainan mereka ditentukan oleh keinginan dan perbuatan orang dewasa. Sehingga sulit bagi mereka untuk dapat tumbuh dan berkembang menjadi “dirinya sendiri” dan kurang memiliki rasa percaya diri (Nono Sumarsono, 1999: 53).

Di dalam Masyarakat kita terdapat bermacam-macam permainan. Saat terang bulan, anak-anak di pedesaan (dahulu) berkumpul dan bermain-main bersama sampai jauh malam. Akan tetapi lepas dari jaman dahulu, sekarang kita juga masih melihat banyak permainan walaupun agak berbeda cara maupun bentuknya. Permainan secara fisik yang kita lihat sekarang ini adalah jenis permainan dengan menggunakan alat yaitu: permainan bola, kartu, catur, dan lain-lain. Manusia tidak hanya bermain dengan gerak badan, tetapi juga dengan kata-kata (pantun), dengan logika (dagelan kerap kali untuk memperlihatkan kelucuan karena tidak ada logika). Orang juga main dengan senyum, dengan mata (main mata), dan juga dengan fantasi.

Permainan yang kita lihat sehari-hari merupakan “permainan” yang nyata/fisik dan semu/non fisik. Permainan nyata/fisik yaitu jenis permainan yang bersifat fisik merupakan jenis permainan yang dapat dilihat dengan kasat mata, dilakukan, diperjuangkan secara fisik dengan mental yang kuat, misalnya: pertandingan olah raga, permainan petak umpet, permainan kelereng, dan permainan-permainan sejenis yang lain. Dengan permainan jiwa manusia menjadi bangkit, karena dengan unsur itu manusia mengalami dirinya sebagai pelaku yang total dan bebas. Sedangkan permainan semu/non fisik adalah sebuah permainan yang menjadi peran dibalik permainan itu sendiri, dalam arti sebuah permainan tersebut ada yang memainkannya, sehingga permainan dapat dikendalikan dengan mudah. Permainan kadang juga sudah dikemas sedemikian rupa sehingga permainan yang kita lihat sudah dirancang siapa yang kalah dan siapa pula yang menang, artinya sudah ada konspirasi sebelumnya. Peristiwa-peristiwa tersebut dapat kita jumpai dalam konggres partai politik, persidangan, pemilihan umum (sebelum pemilihan umum secara langsung), dan sebagainya.

Kata “permainan” berasal dari kata kerja main. Permainan yang kerap dilakukan anak-anak maupun dewasa sering kita jumpai di sekitar kita. Naluri “main” merupakan salah satu unsur paling mendasar dalam kehidupan, termasuk permainan yang dilakukan oleh manusia. Perlu disadari bahwa prestasi-prestasi di bidang ilmu pengetahuan, hukum, kesenian, bahkan filsafat, bermula dari naluri main-main/bermain. Pada akhirnya, berlaku bermain merupakan fenomena budaya. Sesungguhnya orang mengenal kata permainan dalam pengertian yang dianggap dianggap baik, lebih positif, paling tidak netral; sedang kata “bermain-

main” selalu bernada negatif, kurang baik, misalnya: main api, main perempuan, main judi, dan sebagainya, sehingga orang akan mengingatkan: jangan bermain-main! Di sinilah, permainan hanya dipahami sebagai fenomena psikologi atau fenomena biologis. Padahal seperti yang ditengarai oleh seorang antropolog. Manusia pada intinya adalah salah satu makhluk yang dalam kehidupannya tidak lepas dari permainan atau dunia bermain, manusia adalah makhluk bermain (*homo ludens*) (Hasan Basari, 1990: 32).

Kebebasan merupakan ciri khas pertama bermain, yang selalu mengusik kehidupan yang sesungguhnya. Ia merupakan perbuatan luhur, sebab bermain akan menciptakan suasana kegiatan yang sifatnya sementara dengan tujuan sendiri. Bermain lebih menekankan pada kegiatan kerja kebebasan, karena ia terlaksana bukan atas perintah. Dengan sifatnya itu, bermain terwujud melalui jalan, proses yang alami, gerak kebebasan dan menempatkannya sebagai hiasan. Apalagi dalam fungsinya yang lebih tinggi, bermain sebagian besar dapat dikembalikan dalam dua aspek dasar; perlombaan **memperebutkan** sesuatu dan **mempertunjukkan** sesuatu. Kedua fungsi ini bersatu sedemikian rupa, sehingga bermain merupakan sesuatu “pertunjukan” mengenai sesuatu dengan cara paling baik, atau “mempertunjukkan”, berarti kurang lebih menyajikan di hadapan mata, dengan memperkenalkan kepada khalayak penonton.

Sejak dahulu bermain sebagai fenomena budaya yang terjadi dari suatu pertemuan antara realitas masyarakat dan seni sebagai pengalaman. Bagaimana seseorang memainkan peran di dalam masyarakatnya untuk mencapai tujuan

tertentu. Manusia sebagai makhluk individu maupun sosial senantiasa berusaha memegang kendali sebuah permainan yang telah dirancangnya.

Di sisi lain permainan juga mempunyai dua pengertian, yaitu permainan dalam arti denotatif dan Permainan dalam arti konotatif.

1. Permainan dalam arti denotatif

Pengertian permainan dalam arti denotatif adalah jenis permainan yang dapat ditangkap indera manusia dengan kemampuan pikirannya untuk menangkap objek-objek indrawi tersebut. Namun indra manusia yang dimaksud adalah indera pengelihatan dan indera pendengaran, karena kedua indera tersebut mampu menangkap stimulan getaran visual dan getaran suara. Sebagaimana indra penglihatan dan indra pendengaran sama-sama mampu menangkap stimulan citra-citra visual dengan rentang yang relatif luas, dengan fleksibilitas tinggi (Faruk, 2004: 3). Kemampuan pikiran dan indra manusia dalam permainan bersinergi untuk memenangkan permainan itu sendiri.

2. Permainan dalam arti konotatif

Pengertian permainan dalam arti konotatif adalah pengertian yang bermakna, yaitu permainan yang ada di balik sebuah permainan itu sendiri. Simbol permainannya bisa lebih dari satu (bersifat tidak kaku) yang banyak menimbulkan persepsi dan makna yang ganda, misalnya: permainan yang ada pada dunia birokrasi, politik, persidangan, judi, dan sebagainya.

Setelah melihat gejala permainan, kita harus melihat problemnya. Demikiankah letak inti dan arti permainan? Lihatlah permainan adalah suatu *human fenomen*. Jadi mengenai hal ini kita harus mempunyai pandangan yang mendalam dan sehat. Seperti lain-lain kekayaan, begitu juga permainan kerap kali

disalahgunakan, direndahkan, didevaluasikan. Bersama dengan itu, permainan permainan tidak bisa dihindarkan. Maka untuk menanggulangi devaluasi dan untuk memberi evaluasi yang sewajarnya, kita memerlukan pandangan yang benar tentang permainan. Hanya kebenaranlah yang mampu membuat kita bebas dan merdeka (N Drijarkara S.J, 1989: 80).

Paparan tersebut di atas menunjukkan bahwa inti permainan adalah penikmatan, oleh sebab itu manusia menghendaki, menuju sesuatu dan aktivitas menjadi media. Aktivitas tidak dikehendaki sebagai aktivitas, melainkan karena tujuannya, karena pamrihnya. Sebab itu, manusia mengikat diri dari pamrih itu.

Sepanjang manusia bebas, karena membebaskan diri maka dalam permainan manusia menemukan dirinya dengan cara yang sewajarnya, artinya diperlukan bagi manusia dan sesuai dengan kodratnya. Dengan kata lain, dalam bermain manusia mengalami sendiri secara utuh (karena tidak terbagi-bagi oleh kepentingan ini dan itu), secara integral, secara total, tidak pecah-pecah. Manusia menjadi diri sendiri karena dia menerima dan mengakui objektivitas, yaitu objektivitas dari permainan atau menyerahkan diri kepada objektivitas. Dengan tidak membelok-belokkan objektivitas ke arah kepentingannya, dengan demikian dia terbebas-merdeka. Selama permainan yang murni, di situ manusia melucuti diri dari nafsu-nafsu, dari rasa-rasa yang mengganggu, yang menyebabkan disharmonia. Manusia mengalami bahagia, gembira, karena menyerahkan kepada objektivitas. Tanpa membelok-belokkan objektivitas ke arah kepentingannya, dengan demikian dia terbebas merdeka. Selama permainan yang murni, di situ manusia melucuti diri dari nafsu-nafsu yang mengganggu, yang menyebabkan disharmonia. Manusia mengalami kebahagiaan, kegembiraan karena menyerahkan kepada objektivitas.

Sejak dunia dihuni manusia, perubahan dan pembaharuan berjalan terus sesuai dengan tingkat kebudayaan manusia itu sendiri. Kebudayaan berkaitan erat dengan kesenian, karena kesenian merupakan produk budaya yang berkembang bersama dengan bergeraknya peradaban manusia. Hanya manusia berbudaya yang mempunyai cita, rasa, karsa dapat hidup di tengah-tengah kehidupan di dunia ini. Kebudayaan adalah cara berfikir, cara merasa, dan cara menyatakan diri individu atau kelompok individu yang membentuk masyarakat dalam ruang dan waktu disepanjang kehidupan mereka, singkatnya “cara hidup” (Sidi Gazalba, 1977: 23).

Cara hidup berkaitan dengan sendi-sendi kehidupan di antaranya menyangkut tata nilai dan perilaku hidup dalam perannya memainkan sebuah permainan yang diciptakan. Proses permainan manusia sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat selalu mengalami berbagai peristiwa. Peristiwa-peristiwa itu terjadi secara kesinambungan sejak masa kelahiran sampai saat kematiannya. Peristiwa yang dialami oleh tiap individu dibungkus oleh peristiwa-peristiwa budaya.

Keinginan manusia untuk mencapai tujuan hidupnya adalah awal sebuah permainan. Permainan yang ada di dalam diri manusia dan yang ada di sekeliling kita, baik permainan secara fisik maupun non fisik itulah yang mendorong penulis untuk bereksplorasi secara langsung. Eksplorasi ini merupakan suatu yang menarik bagi pematung yang kreatif, dalam menangkap fenomena atau gejala aktivitas manusia dalam memainkan suatu permainan yang diciptakan sendiri, sehingga timbul ide untuk mewujudkannya dalam karya-karya seni patung. Berbekal kemampuan dan kreativitas yang dimiliki penulis sekaligus pematung,

serta didukung berbagai macam tehnik dan bahan, maka penulis/pematung menciptakan karya seni tiga dimensional dengan harapan untuk mencukupi gejala yang timbul dari dalam batin yang dituangkan melalui simbol-simbol dan elemen-elemen lain yang dapat mendukung pencapaian gejala tersebut.

B. Rumusan Masalah

Judul yang akan dijadikan proyek penciptaan seni (TA) ini adalah: **PERMAINAN** yang terinspirasi oleh permainan secara fisik/non fisik digabungkan dengan daya gerak manusia dinamik/dinamika manusia sebagai subjeknya. Upaya tersebut sebagai wujud penuangan gagasan/ide guna dikomunikasikan kepada masyarakat secara luas, maka penulis memilih seni patung sebagai bahasa ekspresi, sebagai manifestasi dari gagasan/ide ke dalam wujud karya seni patung. Penciptaan karya seni patung ini terinspirasi oleh permainan dinamika hidup manusia dalam mencapai tujuan/cita-citanya. Dinamika itu sendiri adalah bagian dari ilmu yang membicarakan seluk beluk benda yang bergerak dan tentang benda yang menggerakkan (Daryanti S.S, 1997: 38).

Sesuatu yang bergerak dan digerakkan merupakan kejadian nyata yang dialami manusia di dunia ini. Permainan yang penuh dengan dinamika hidup manusia adalah sesuatu kejadian yang saling menggerakkan antara manusia satu dengan manusia lainnya. Ketergantungan manusia satu dengan manusia lain silih berganti tanpa henti. Kejadian tersebut terjadi terus menerus selama manusia masih hidup.

Manusia untuk mencapai tujuannya pada hakikatnya menggunakan kekuatan dirinya sendiri (bersifat pribadi), bantuan orang lain/kelompok, maupun kelompok dengan kelompok. Manusia adalah makhluk yang berbadan, manusia menjadi sadar karena badannya. N. Drijarkara S.J. dalam bukunya *Filsafat Manusia* mengatakan bahwa manusia itu adalah makhluk yang berbadan. Lihatlah saja, bagaimanakah manusia itu menjadi sadar, karena badannya. Badannya bersatu dengan realitas sekitarnya dan dengan demikian manusia bangkit, berada dalam suatu “cahaya”, dia “melihat” dirinya dan barang-barang, dia menempatkan diri, mengerti *sini* dan *sana* (semua ini terhadap badan), dia bisa berjalan, bertindak dan sebagainya (N. Drijarkara S.J., 1969: 5). Manusia dalam mewujudkan tujuan/cita-citanya itu sering menggunakan berbagai cara untuk merealisasikan apa yang menjadi obsesinya, unsur-unsur memaksakan kehendak, menghalalkan segala cara, pengaruh-pengaruh pada manusia atau kelompok manusia lain untuk ditempuh dan diupayakan agar bisa mendukung keinginan manusia itu sendiri. Untuk itu, manusia menerapkan pedoman, bagaimana seharusnya permainan itu dibuat.

Permainan yang diciptakan manusia yang digunakan untuk mencapai tujuan hidupnya mempunyai kesamaan makna filosofis mendalam dikaitkan dengan simbol dan alat-alat yang difungsikan sebagai kekuatan yang bergerak dan menggerakkan pikiran, cita-cita dan kemauan (*pamrih*) manusia. Permainan tersebut sering kali menemui berbagai permasalahan yang kompleks. Untuk itu manusia memerlukan strategi serta alat sebagai sarana untuk mempercepat tujuannya tersebut. Maka untuk mewujudkan hal itu ke dalam karya tiga dimensi,

penulis/pematumg menggunakan bahasa simbol sebagai manifestasi sebuah permainan yang dikerjakan oleh manusia.

Simbol (*symbol*) atau lambang secara etimologis berasal dari kata Yunani “*sim-ballein*” yang berarti melemparkan bersama sesuatu (benda, perbuatan dikaitkan dengan ide atau ciri yang memberikan sesuatu hal kepada seseorang) (Dick Hartoko, 1998: 19).

Seperti yang dikatakan Herusatoto dalam bukunya *Simbolisme dalam Bahasa Jawa*, simbol terjadi berdasarkan metonimi (*metonimus*), yakni nama untuk benda lain yang berasosiasi atau yang menjadi atributnya (misalnya si kacamata untuk seseorang yang berkacamata) dan metafora (*metaphor*), yaitu pemakaian kata atau ungkapan lain untuk objek atau konsep lain berdasarkan kias atau persamaan (misalnya kaki gunung, kaki meja, berdasarkan kias kaki manusia) (Budiono Herusatoto, 2000: 71).

Salah satu kebutuhan pokok manusia adalah kemampuan menggunakan simbol dan kreativitas manusia menciptakan simbol. Kemampuan tersebut menyebutkan keharusan untuk mengubah data mentah hasil pengalaman indra menjadi simbol-simbol, dan simbol-simbol itu dapat digunakan untuk menunjukkan simbol lain (seperti konsepsi, tujuan, nilai, cita).

Manusia mempunyai satu kesatuan antara jasmani dan rohani yang tidak dapat dipisahkan. Kehidupan jasmani yang teratur itu adalah kehidupan jasmani yang dirohanikan, dan penjelmaan kerohanian yang di dalam mempunyai tata sopan, hormat, cinta kasih, kebaktian, kemauan/cita-cita, semua ini dilaksanakan dalam kehidupan manusia. Aspek sosial yang tidak dapat dihilangkan dari

manusia adalah hidup dalam masyarakat merupakan sifat alami bagi kemanusiaan. Manusia individual tidak dapat memiliki kebutuhan dirinya sendiri, masing-masing memiliki banyak kebutuhan yang tidak dapat ditemukan pada dirinya sendiri.

Terobsesi oleh filosofi permainan manusia sarat yang dengan sifat-sifatnya tersebut, maka dikembangkan upaya transformasi nilai-nilai estetis ke dalam karya seni patung, untuk mencerminkan aneka ragam permainan manusia dengan menggunakan simbol-simbol yang digunakan sebagai kendaraan manusia, untuk difungsikan sebagai alat percepatan meraih obsesi, angan-angan serta cita-citanya. Untuk mencapai bentuk visual, dari hasrat, keinginan dan cita-cita manusia, diperlukan teknik atau proses perwujudan agar komposisi bentuk yang diciptakan sesuai dengan media yang digunakan.

Manusia sebagai objek yang ingin ditampilkan adalah manusia dengan jenis kelamin laki-laki, perempuan dan bapak/ibu serta anak laki-laki/perempuan. Objek manusia tersebut mencerminkan nilai filosofi yang berhubungan dengan makna untuk ditransformasikan ke dalam konsep simbol permainan manusia.

Manusia merupakan satu kesatuan dalam mencermati dan menyikapi pikiran, cara pandang, keyakinan antara manusia satu dengan yang lainnya. Nilai filosofi merupakan sebuah pandangan hidup yang berkaitan dengan pola pikir metafisis dan kosmologi Jawa, yang mana dinamika hidup manusia selalu terjadi dalam kehidupannya. Adapun transformasi nilai fungsi sosial-kultural, berkaitan dengan keyakinan bahwa setiap usaha penciptaan karya seni selalu berhubungan dengan kebutuhan hidup manusia, baik kebutuhan yang berurusan dengan segi-

segi lahiriah maupun batiniah. Dalam konteks ini, penciptaan lebih ditekankan pada pemenuhan kebutuhan estetik, terutama menyangkut kepuasan cita rasa estetik yang bersifat personal.

C. Keaslian Penciptaan

Dinamika hidup manusia merupakan sumber inspirasi bagi “permainan”, sehingga timbul ide visual yang dituangkan dengan simbol-simbol yang merupakan persoalan manusia dalam hidupnya untuk mencapai tujuan dan cita-cita yang akan diinginkannya. Simbol/tanda adalah hasil karya cipta manusia sebagai sarana komunikasi dengan manusia lain. Simbol yang diwujudkan dalam karya seni patung tersebut dipandang perlu karena simbol yang diciptakan mempunyai makna filosofis mendalam, yaitu yang mengandung arti atau interpretasi yang luas bagi pikiran, cita-cita, dan kemauan manusia.

Permainan manusia dan bentuk artistik tersebut dikembangkan dengan upaya transformasi nilai-nilai estetik ke dalam karya seni patung. Oleh sebab itu, penulis memanfaatkannya sebagai sumber ide untuk menghasilkan karya seni patung. Dengan demikian, tema “Permainan dalam Penciptaan Karya Seni Patung” ini dipandang asli, sebagai hasil eksplorasi dan perenungan yang kemudian mengilhami penciptaan yang dilakukan.

Contoh dari hasil perenungan itu dapat diuraikan sebagai berikut: bentuk permainan Ular Tangga simbol perjuangan manusia yang penuh dengan hambatan dan kelancaran dalam memperjuangkan tujuan tertentu. Bentuk visual Ular Tangga dibuat sesuai yang diinginkan, karena dalam realitas kehidupan perjuangan hidup

dan menghidupi adalah sebuah keharusan supaya dapat bertahan hidup. Sedangkan bentuk Ular Tangga ini bisa dilihat dari spirit yang ada, sehingga menimbulkan daya ganggu yang luar biasa terhadap perwujudan bentuk tersebut. Semua usaha penciptaan dilakukan dengan cara mendeformasi bentuk secara proporsional dan bersifat personal.

D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Pemaknaan sebuah karya seni sangat penting artinya, karena pada hakekatnya karya seni diciptakan untuk masyarakat/penikmat seni. Masalah pesan yang disampaikan oleh seniman kepada masyarakatnya disampaikan atau tidak, bergantung pada tingkat kedalaman atau kualitas karya tersebut. Kemampuan seniman dalam menyampaikan pesan melalui karya seni sangat terkait dengan maksud yang disampaikan dalam penciptaan karyanya.

Keberhasilan pesan yang disampaikan seniman melalui makna yang dibangun tersebut akan menciptakan dialog antara penikmat seni dan karya seni. Walaupun makna yang diterima penikmat seni merupakan pemaknaan yang subyektif, paling tidak ada interaksi yang diakibatkan oleh karya seni itu, yang kemudian dipahami dan diambil manfaatnya bagi kehidupan manusia/penikmat seni. Setelah memahami apa yang telah dijabarkan, dapat diambil kesimpulan bahwa hal yang paling hakiki dalam penciptaan karya seni adalah terjadinya komunikasi dan interaksi.

1. Tujuan Penciptaan

- a. Menciptakan karya-karya seni patung dengan menggunakan simbol-simbol visual “permainan” sebagai sarana ekspresi.
- b. Memberikan pemahaman tentang beberapa jenis “permainan” dalam arti denotatif dan “permainan” dalam arti konotatif.
- c. Membangun pengembangan perasaan (aspek afektif), pengenalan realitas “permainan” terhadap fenomena dinamika manusia (aspek kognitif).

2. Manfaat Penciptaan

Di dalam Simbol permainan yang akan diketengahkan terdapat adanya fenomena kehidupan pribadi manusia, maupun manusia dalam menjalin hubungan antara satu dengan yang lainnya. Hubungan tersebut mengalami masalah yang tidak ada henti dalam hidup manusia. Hal itu membuka mata, hati dan pikiran kita akan kejadian-kejadian manusia sebagai makhluk individu maupun sebagai makhluk sosial. Interaksi manusia dengan lingkungannya dalam permainan untuk meraih sebuah tujuan. Dalam kehidupan manusia, baik manusia sebagai pribadi maupun manusia yang berkelompok mengalami peristiwa-peristiwa kehidupan yang berlangsung terus-menerus. Peristiwa hidup ditandai dengan perbedaan keyakinan, pendapat, cara pandang dan sejenisnya, sehingga dengan mengadakan kontrol diri seperti itu, seseorang dapat menerima suatu kenyataan yang tengah menimpa dirinya dengan tetap berpegang pada kuasa Tuhan.

Simbol permainan oleh manusia ke dalam satu bentuk karya seni patung menjadi sebuah makna, mendorong usaha kreatif penciptaan seni patung yang tengah dipersiapkan. Figur-figur yang menggambarkan ikon sarana manusia dan ikon figur manusia dimaksudkan untuk mengingatkan pada hukum sebab akibat dan konsep kehidupan, bahwa manusia hidup memerlukan sarana atau alat untuk meraih sesuatu yang akan dicapai. Manusia dalam mengatasi konflik sosial serta keterpurukan dalam konflik sosial tersebut memerlukan permainan, dalam arti manusia sebagai pemegang kendali untuk memainkan sebuah permainan yang dirancang manusia itu sendiri.

