

MERABA INGATAN
PUZZLE SEBAGAI ANALOGI PROSES KERJA
OTAK DALAM PENCIPTAAN KARYA
SENI RUPA



PT. ANGGA KAWAN TERTULIS
PENSIPTAAN KARYA
untuk membantu penguasaan materi pada tingkat menengah
dalam bidang Seni, Rupa dan Desain

Iga Bagus Kurniawan Studio Putra
NIM 112 0520 411

PROGRAM PASCA SARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013

**MERABA INGATAN
PUZZLE SEBAGAI ANALOGI PROSES KERJA
OTAK DALAM PENCIPTAAN KARYA
SENI RUPA**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAN SENI**
untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang Seni, minat utama Seni Lukis

Ida Bagus Komang Sindu Putra
NIM 112 0520 411

**PROGRAM PASCA SARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI

**MERABA INGATAN
PUZZLE SEBAGAI ANALOGI PROSES KERJA OTAK
DALAM PENCIPTAAN KARYA
SENI RUPA**

Oleh
Ida Bagus Komang Sindu Putra
NIM 112 0520 411

Telah dipertahankan pada tanggal 28 Juni 2013
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari


Dr. Edi Sunaryo, M.Sn.
Pembimbing Utama


Prof. Drs. M. Dwi. Marianto, MFA, PhD.
Penguji Ahli


Dr. Timbul Raharjo, M. Hum.
Ketua

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

Yogyakarta, **21 AUG 2013**


Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

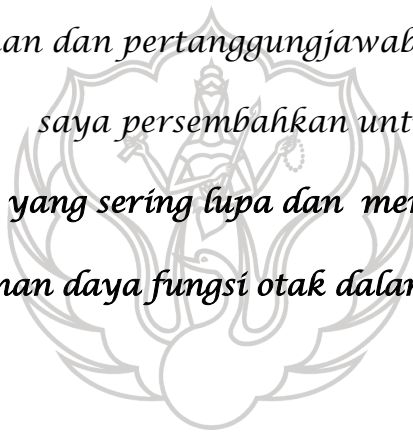
Prof. Dr. Djohan, M.Si.
NIP. 19611217 199403 1001

PERSEMBAHAN

Penciptaan dan pertanggungjawaban tertulis ini

saya persembahkan untuk:

*Orang-orang yang sering lupa dan mengalami persoalan
penurunan daya fungsi otak dalam mengingat.*



SURAT PERNYATAAN

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

Saya bertanggung jawab 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, Juni 2013

Yang membuat pernyataan,

Ida Bagus Komang Sindu Putra

112 0520 411

**SENSING THE MEMORY:
PUZZLE AS AN ANALOGY OF BRAIN WORK
IN FINE ART CREATIONS**

A Written Accountability
Postgraduate Program of Indonesian Institute of the Arts, Yogyakarta 2013

By **Ida Bagus Komang Sindu Putra**

ABSTRACT

Memory is a mental faculty of retaining and recalling past experience with a significant potential of fading away due to the decline in brain capacity. This surely is a very serious issue in human life, despite the fact that, in biological term, this change will occur naturally and unavoidably. Some people are really scared of this change, instead of recognizing and paying attention to what they can do to delay their memory loss.

I intend to study this situation through fine art works, both as the solution to overcome such fear and as a therapeutic medium for brain sensitivity training. The therapeutic medium is presented in the form of puzzles to generate analogy of brain work, recalling capacity, past experiences and creative works. As a result, the works generated from creative contemplation were enriched with a variety of puzzles characters presented through two-dimensional works with a relief pattern, three-dimensional interactive works and video arts.

In this creation I use L.H. Chapman's method of art creation that consists of 3 phases: inception of an idea, elaboration and refinement, and Heention in a medium. It serves as a medium to record the memory of past experiences combined with current event contemplation.

The puzzle assembly in this postgraduate school final review that represents the creativity in creation through the spirit of medium and inter-media exploration of local cultural paste and past time will enrich the esthetics of Indonesian contemporary fine art.

Keywords: Memory, analogy, puzzle, psychology, aesthetics

**MERABA INGATAN
PUZZLE SEBAGAI ANALOGI PROSES KERJA OTAK DALAM
PENCIPTAAN KARYA SENI RUPA**

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2013

Oleh **Ida Bagus Komang Sindu Putra**

ABSTRAK

Ingatan merupakan proses pencerapan pengalaman yang secara signifikan mampu mengalami kepudaran/pembiasan akibat dari penurunan daya fungsi otak yang dimiliki. Ini tentu saja merupakan permasalahan yang sangat serius dalam kehidupan manusia, meskipun dalam proses biologis secara alamiah perubahan tersebut akan terjadi dan tidak dapat dihindari. Sebagian orang akan merasa sangat takut menghadapi perubahan tersebut, namun yang menjadi perhatian adalah bagaimana melakukan penundaan terhadap proses penurunan daya ingat itu sendiri.

Saya mencoba menelaah dan mengangkat situasi ini melalui karya seni rupa sebagai salah satu jalan keluar dalam mengatasi ketakutan dan sebagai media terapi dalam melatih kepekaan otak. Presentasi media terapi psikologi tersebut diejawantahkan melalui puzzle sebagai media analogi antara proses kerja otak, daya ingat, pengalaman masa lalu dan kerja kreatif. Hasilnya, karya-karya yang lahir dari perenungan kreatif tersebut diperkaya dengan berbagai variasi karakter puzzle yang dipresentasikan melalui karya dua dimensional dengan pola relief, karya interaktif tiga dimensional hingga video art.

Pada penciptaan ini saya menggunakan metoda penciptaan seni menurut L.H. Chapman yang terdiri dari 3 tahapan yaitu: tahapan mencari ide/ilham (*inception of an idea*), menyempurnakan dan mengembangkan gagasan awal/ide (*elaboration and refinement*), dan visualisasi ke dalam medium (*Heention in a medium*). Sebagai media untuk mencatat ingatan-ingatan dari pengalaman masa lalu yang dikolaborasikan dengan perenungan masa kini.

Rakitan puzzle dalam Tugas Akhir Pascasarjana ini sebagai wujud kreativitas penciptaan melalui semangat eksplorasi medium dan intermedia dengan spirit lokalitas budaya dan masa lalu akan memperkaya pengembangan estetika dunia seni rupa kontemporer Indonesia.

Kata kunci: Ingatan, Analogi, Puzzle, Psikologi dan Estetika

KATA PENGANTAR

”Om Swastiastu”

Puji syukur kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa (Tuhan Yang maha Esa), karena dengan kekuatanNya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir dalam penciptaan karya seni dan penyusunan laporan pertanggungjawaban tertulis penciptaan seni serta menyelenggarakan Pameran Tugas Akhir untuk memenuhi persyaratan kelulusan studi S2 di Program Studi Magister Penciptaan Seni, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang sudah terlaksana dengan baik, sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Pada kesempatan ini, dengan rasa hormat dan rendah hati, saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih atas bantuan dari berbagai pihak yang telah banyak membantu baik secara moral dan material, serta yang telah memberi bimbingan sehingga terselesaikannya tugas akhir ini, yaitu :

1. Profesor Dr. Djohan, MSi, selaku direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Edi Sunaryo MSn, selaku dosen pembimbing dan guru yang dengan sabar membimbing, arahan, masukan, dan semangat untuk maju dan berkarya.
3. Dr. Yulriawan Dafri, Mhum, selaku pembimbing akademik Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, PhD., selaku penguji ahli.
5. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum., selaku ketua sidang
6. Profesor. Dr. AM Hermin Kusmayanti, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

7. Segenap dosen dan karyawan Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kedua Orang Tuaku, Ida Bagus Made Adnyana (*Aji*) dan AA. Istri Rai Sumawati (ibu) yang telah memompakan semangat, moral dan materiil yang tiada terbalaskan. Kedua kakakku Mbok Gung dan Widek yang selalu memberikan dorongan serta semua keponakanku atas keceriaan dan kelucuannya. Terimakasih kepada I.A. Cempaka Dewi yang telah memberikan keceriaan di hati, dorongan semangat, kesedihan dan kesetiannya dalam sebuah penantian saat menyelesaikan tugas akhir ini.

Kelompok seni rupa Pilar'3 yang selalu dihati dan memberi semangat tempur tinggi (Ancruk, Lecir, Angus, Bone, Wisnu) dan Ibed. Kelompok seni rupa Quantum, Angus, Deskhairi dan Refijon, atas diskusi-diskusi seni yang sangat membangun. Terimakasih kepada Bli Boik yang telah menjadi teman, guru, dosen, pembimbing, dan pemompa semangat, dalam kebuntuan saat menyelesaikan tugas akhir ini.

Bli Palguna, Pakde Diana, Tomlos, Tongkol, Pageh, Martil, gung ducki, SDI Daksina 08, Mata angina 09 KMHD ISI Yogyakarta, Sado FC, 2000 Cafe dan semua pihak yang telah memberi dukungannya yang tidak dapat disebutkan satu persatu,

“Om Santhi, Santhi, Santhi Om”

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR FOTO KARYA TUGAS AKHIR.....	x
 I. PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	5
C. Orisinalitas	6
D. Tujuan dan Manfaat	10
 II. KONSEP PENCIPTAAN.....	 12
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	12
B. Landasan Penciptaan.....	28
C. Konsep Perwujudan.....	32
 III. METODE / PROSES PENCIPTAAN.....	 40
A. Metode Penciptaan.....	40
B. Proses Perwujudan.....	44
C. Konsep Penyajian.....	60
 IV. ULASAN KARYA.....	 61
 V. PENUTUP.....	 96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	99
 KEPUSTAKAAN.....	 100
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Susan Kapor, <i>Things Happen</i> 2012.....	7
Gambar 2. Susan Kapor, <i>Mandala</i> 2012.....	7
Gambar 3. Susan Kapor, <i>Labyrinth in Black & White</i> , 2004.....	8
Gambar 4. Skema proses kerja otak dalam mengingat.....	21
Gambar 5. Pablo Picasso, <i>Portrait of Wilhelm Uhde</i> ,.....	25
Gambar 6. Pablo Picasso, <i>Portrait of Ambroise Vollard</i> , & Picasso, <i>Portrait of Daniel Henry Kahnweiler</i>	26
Gambar 7. Carlos Muro, <i>Composicion 105</i>	27
Gambar 8. Pola Kepingan <i>Puzzle</i>	28
Gambar 9. Skema analogi proses kerja otak dalam mengingat yang kemudian dengan meminjam bahasa metafora direpresentasikan kedalam karya seni rupa.....	37
Gambar 10. Rancangan sketsa grafis.....	50
Gambar 11. Foto proses pembuatan <i>puzzle</i> dengan medium spons busa dan kayu.....	51
Gambar 12. Kanvas dan alat-alat yang dipersiapkan untuk melukis.....	54
Gambar 13. Sketsa telah dipindahkan pada kanvas.....	55
Gambar 14. Karya pada tahap proses pembentukan objek dan pencahayaan.....	56
Gambar 15. Karya pada tahap proses pembentukan lipatan kertas dan pencahayaan.....	57
Gambar 16. Karya pada tahap proses penekanan warna, penambahan latar belakang dan pencahayaan.....	58
Gambar 17. Karya pada tahap penekanan warna dan penggarapan detail.....	59

DAFTAR FOTO KARYA TUGAS AKHIR

Gambar Ft. TA # 1. Ida Bagus Komang Sindu Putra, <i>Child # Puzzle Series</i> , 2012.....	62
Gambar Ft. TA # 2. Ida Bagus Komang Sindu Putra, <i>Potrait of The Past#Puzzle Series</i> , 2012.....	65
Gambar Ft. TA # 3. Ida Bagus Komang Sindu Putra, <i>Beauty # Puzzle Series</i> , 2012.....	68
Gambar Ft. TA # 4. Ida Bagus Komang Sindu Putra, <i>White Memories # Puzzle Series</i> , 2012.....	70
Gambar Ft. TA # 5. Ida Bagus Komang Sindu Putra, <i>Chaos in Memories #Puzzle Series</i> , 2012.....	72
Gambar Ft. TA # 6. Ida Bagus Komang Sindu Putra, <i>Fingering memory</i> , 2013...	74
Gambar Ft. TA # 7. Ida Bagus Komang Sindu Putra, <i>My Sister, Brother & Me</i> , 2013.....	76
Gambar Ft. TA # 8. Ida Bagus Komang Sindu Putra, <i>Old Persing</i> , 2013.....	78
Gambar Ft. TA # 9. Ida Bagus Komang Sindu Putra, <i>Fingering memory#2</i> , 2013.....	80
Gambar Ft. TA # 10. Ida Bagus Komang Sindu Putra, <i>Comic Eofuria</i> , 2013.....	82
Gambar Ft. TA # 11. Ida Bagus Komang Sindu Putra, <i>Comic Eofuria,#2</i> , 2013...	85
Gambar Ft. TA # 12. Ida Bagus Komang Sindu Putra, <i>RecyclingMemory#Journey</i> , 2013.	87
Gambar Ft. TA # 13. Ida Bagus Komang Sindu Putra, <i>Recycling Memory #Snake Phobia</i> , 2013.....	89
Gambar Ft. TA # 14. Ida Bagus Komang Sindu Putra, <i>Recycling Memory # Home Sweet Home</i> , 2013.....	91
Gambar Ft. TA # 15. Ida Bagus Komang Sindu Putra, <i>Re-kreasi Memori antar Waktu</i> , 2013.....	94

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Segala macam bentuk karya seni yang tercipta tidak akan lepas dari sebuah proses penciptaan seni itu sendiri dan pengalaman senimannya.

“Seni adalah hasil karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya; pengalaman batin tersebut disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya”.(Soedarso SP,1987: 5)

Seni hadir karena olah rasa dan daya cipta akan sesuatu, baik itu secara sadar maupun tidak sadar. Pengalaman, pengamatan, atau daya imajinasi yang sudah terasah dan bersinggungan dengan kehidupan merupakan hal yang menggugah hati untuk dapat menciptakan karya seni. Pengalaman-pengalaman tersebut memunculkan berbagai macam rasa dalam diri baik itu rasa sedih, senang, kecewa ataupun menyakitkan. Pengalaman akan menjadi bagian yang sangat penting dan kuat ketika memang dialami secara empirik.

Berdasarkan apa yang telah saya alami, ketika menemani mendiang kakek pada masa tuanya, dalam mengamati proses penuaan yang terjadi. Proses penuaan tersebut telah mengikis kemampuan otak kakek ketika mengingat orang-orang dalam anggota keluarga kami, padahal orang yang terdekat dan sering berkomunikasi dengan kakek adalah anggota keluarga. Sehingga pada satu titik kakek tidak dapat mengenali lagi salah satu orang pun yang pernah beliau kenal. Seketika pengalaman itu pun membuat saya bertanya-tanya, apa yang terjadi dengan fungsi otak tersebut? Pertanyaan tersebut memunculkan rasa penasaran dan ingin mengetahui lebih jauh tentang proses tersebut.

Pikiran dan otak manusia memiliki batas-batas kemampuan yang tidak pernah kita tahu batasannya. Batas-batas kekuatan dari otak sering mempengaruhi kemampuan daya ingat seseorang. Ingatan yang dimiliki manusia akan semakin membias ketika umur mulai beranjak, dari masa anak-anak menuju remaja kemudian dewasa sampai pada masa tua dimana semua ingatan akan mulai musnah, bias, dan menghilang. Gejala tersebut apabila diamati dari sudut pandang ilmu kedokteran merupakan gejala penyakit *Alzheimer*/Dimensia.

Alzheimer/Demensia dapat diartikan sebagai gangguan kognitif dan memori yang dapat mempengaruhi aktifitas sehari-hari. Penderita demensia seringkali menunjukkan beberapa gangguan dan perubahan pada tingkah laku keseharian. Menurut Ketua Umum Pengurus Besar AazI (Asosiasi Alzheimer Indonesia) Samino, gejala Alzheimer bervariasi antara lain penurunan daya ingat misalnya lupa nama, lupa tempat menaruh benda, gangguan aktivitas sehari-hari, perubahan suasana hati dan perilaku, sulit mencari kata tepat untuk suatu benda atau keadaan, disorientasi, dan tersesat.

Sementara itu gejala awal Alzheimer adalah gampang lupa untuk hal-hal yang sering dilakukan dan hal-hal baru, disorientasi khususnya masalah waktu dan kesulitan dalam fungsi kognitif kompleks seperti matematika atau aktifitas organisasi. Pada tahap tertentu penderita Alzheimer tidak ingat apa apa lagi mengenali diri, keluarga dan lingkungannya, serta tidak mampu berkomunikasi dengan baik sehingga membutuhkan perawatan dan bantuan orang lain. Orang yang beresiko terkena Alzheimer adalah orang lanjut usia (lebih dari 60 tahun),

mempunyai riwayat keluarga terkena alzheimer, penderita stroke, gangguan jantung, diabetes serta cedera kepala/otak. (Atika Walujani, 2003: 173)

Sebuah artikel menyebutkan bahwa Alzheimer/ Dimensia merupakan penyebab kematian ke-4 setelah penyakit kangker, jantung dan struk, dan hal itu terjadi tidak hanya pada usia tua, gangguan daya fungsi otak berupa mudah lupa sering juga dijumpai pada usia produktif dan terbanyak pada usia 30-49 tahun (29,7%). Kemampuan daya fungsi otak mencapai puncak pada usia 30-40 tahun, kemudain mendatar dan menurun perlahan pada usia 60 tahun dan menurun cepat pada usia lebih dari 75 tahun. (www.fakultas kedokteran.net) Penyakit Alzheimer adalah bentuk paling umum dari demensia (penyakit pikun). Tidak ada obat untuk mengatasi penyakit Alzheimer, kendati demikian tidak berarti semakin tua otak menjadi mundur. Menurut Sidiarto Kusumoputro, Kepala sub bagian fungsi luhur bagian neurologi Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia, otak menua dapat terus berkembang apabila diberi stimulasi lingkungan secara kontinu.”Warga lanjut usia harus terus aktif, baik fisik ataupun mental untuk mencegah kemunduran daya ingat dan daya pikir. Samino menambahkan, bisa dilakukan dengan tetap mengaktifkan otak lewat aktivitas fisik dan pikir, seperti olahraga, membaca, berdiskusi, main catur, mendengarkan musik, melakukan *reminiscence* atau *recollective memory*, yaitu komunikasi kelompok dengan memperbincangkan peristiwa yang terjadi beberapa tahun, bahkan puluhan tahun lalu. (Atika Walujani, 2003: 173)

Bagi saya proses biologis makhluk hidup tersebut sangat mengerikan dan menakutkan namun kita tidak akan dapat terhindar darihal tersebut. Kengerian

tersebut muncul sebagai terror dalam diri saya karena pada proses itu seseorang tidak akan pernah mengingat lagi seseorang yang pernah dia kenal dan kejadian yang pernah dialami. Semua pengalaman kehidupan yang kita alami hanya akan menjadi sejarah dalam kehidupan orang lain yang kita kenal.

Berdasarkan pengalaman tersebut dan mengetahui pengetahuan tentang Alzheimer seketika muncul kengerian dalam diri dan menimbulkan kegelisahan yang sangat mendalam, terlebih lagi belakangan ini kata 'lupa' sering terjadi dalam diri. Meskipun pada usia produktif tidak dimungkinkan akan terjadi penyakit Alzheimer. Namun rasa takut dan ngeri tetap saja muncul hingga mendekati perasaan paranoit yang sangat mengganggu keadaan psikologis diri. Keadaan tersebut menguatkan keinginan untuk mencatat (dengan bahasa seni rupa) kembali tentang pengalaman-pengalaman estetis yang pernah saya rasakan.

Kondisi psikologis yang terjadi pada manusia atas rasa takut/ paranoit bisa menimbulkan perasaan kecemasan, kebingungan, kekacauan pikiran bahkan kegelapan dalam pikiran yang berujung pada terganggunya ketenangan pikiran. Namun permasalahan tersebut dapat diatasi dengan melakukan terapi diri melalui berbagai macam terapi psikologi yang sudah berkembang sampai saat ini. Ilmu psikoanalisa menawarkan beberapa cara untuk mengatasi permasalahan ketakutan/ paranoit. Salah satu cara tersebut adalah kreativitas, dalam hal ini saya melakukan terapi terhadap diri dengan jalan melakukan sebuah kerja kreatif menciptakan karya seni rupa berdasarkan ingatan-ingatan masa lalu yang kembali muncul dalam pikiran.

Seperti pendapat yang di ungkapkan oleh Erch Fromm bahwa ada berbagai cara dimana manusia berusaha mengatasi kebingungan dan untuk dapat mencapai ketenangan:

1. Suasana”pesta” yang diciptakan untuk mengalami kondisi semacam pembebasan diri melalui penggunaan obat bius atau alkohol;
2. “Penyesuaian” dengan lingkungan-lingkungan berbudaya, apakah bersifat demokratis atautotaliter;
3. “Kegiatan kreatif,” individu menyibukkan diri dengan bahan-bahan dan objek ciptaan;
4. “Cinta”-penyatuan antar personal dan perpaduan seseorang dengan orang lain, atau pendekatan secara rohani atau batiniah seseorang dengan Tuhan. (Shafii, 2004:63)

Kerja kreatif yang dilakukan juga dikuatkan dengan penyesuaian terhadap lingkungan berbudaya dan juga cinta sehingga merangsang munculnya ingatan-ingatan dari pengalaman masa lalu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan tersebut di atas, maka ide penciptaan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mentransformasi pengalaman proses penuaan dan menurunnya daya ingat menjadi konsep kreatif untuk dipresentasikan melalui karya seni rupa?
2. Bagaimanakah pemaknaan maupun simbolisasi dalam karya seni rupa yang merepresentasikan analogi proses kerja otak?

C. Orisinalitas

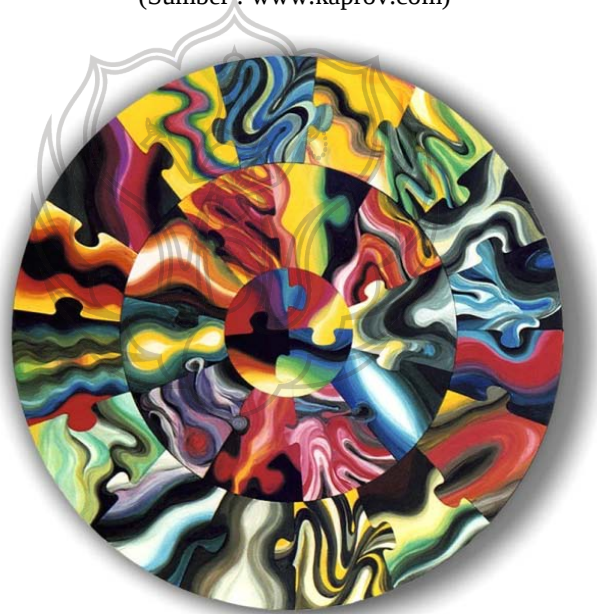
Susan Kaprov adalah seorang seniman yang lahir, tinggal dan bekerja di New York City, tempat di mana seni dan budaya yang mudah diakses. Kaprov menggunakan berbagai macam media dua dimensional dalam berkarya seni diantaranya media lukisan, gambar, photomontage, video, dan instalasi serta menggunakan berbagai macam medium diantaranya enamel kaca, kain tenun, mosaik kaca, kanvas, kertas, fiberglass, panel kaca, dan ubin mosaik.

Pada setiap karyanya, Kaprov tidak memiliki satu kesetiaan gaya pribadi yang khas, namun dia melakukan eksplorasi dan eksperimen secara terus menerus karena dapat memberikan kesenangan pada dirinya, sampai menganggap dirinya sebagai gaya *multi-faceted*.

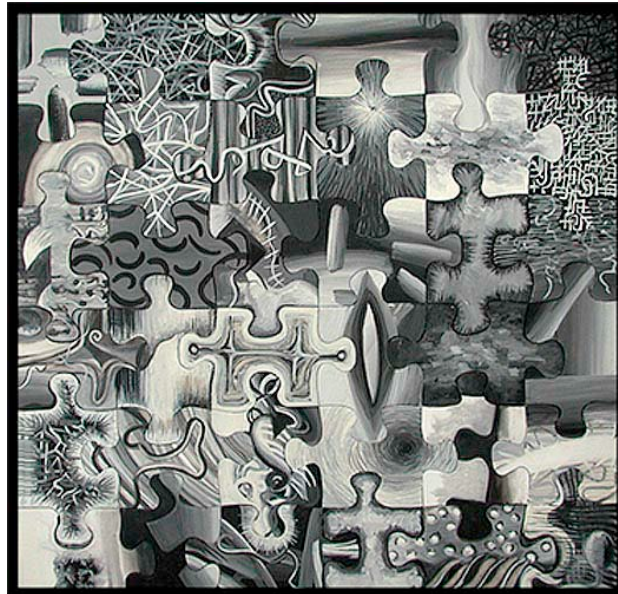
Dia berusaha untuk mencapai kekayaan visual definitif, luminositas warna, dan resonansi emosional yang berkomunikasi tanpa penjelasan. "Sebagai seorang seniman, tujuan utama saya adalah untuk membuat karya yang penuh warna, karya seni yang dinamis, akan meninggalkan kesan dan pengalaman visual yang langgeng serta memberikan getaran untuk semua orang yang menikmati". Pada konsep berkarya Susan Kaprov menawarkan mengenai suatu kesempatan yang menuju pada sebuah abstraksi imajinasi. Kaprov mengeksplorasi tentang fragmentasi dan keutuhan. Menggunakan berbagai macam warna dengan bentuk geometris sebagai respon atas kesempatan yang ada di dunia, dunia yang sangat kompleks memiliki kemegahan dan kemisteriusan penuh dengan teka teki. Melalui bahasa metafora kaprov menciptakan cahaya visual tentang dunia yang memiliki makna: ekspansif, selalu bergerak, saling berhubungan namun akhirnya diketahui.



Gambar 1. Karya Susan Kaprov, 2012, Things Happen
38" x 50"
Painted jigsaw puzzle over archival pigment print on rag paper.
(Sumber : www.kaprov.com)



Gambar 2. Karya Susan Kaprov, 2012, Mandala
42" x 42"
Painted jigsaw puzzle on board
(Sumber : www.kaprov.com)



Gambar 3. Karya Susan Kaprov, 2004, *Labyrinth in Black & White*
25" x 23" Enamel on wood
(Sumber : www.kaprov.com)

Kaprov menerjemahkan 'lanskap dari pikiran' nya, yang tampaknya memiliki kualitas, visioner futuristik ke dalam komputer sebagai sebuah sketsa rancangan karya. Sesuatu yang tunggal, dengan ekspresi nyaris utopis. Teka-teki spasial ritmis, dan mata-popping warna sering diatur pada susunan satu sama lain, rendering harmoni visual dari sebuah kelompok warna yang bertentangan. sehingga dari permainan warna tersebut gambar Kaprov menimbulkan kesan hidup dan abstrak.

Konsep *puzzle* Koprov : dalam konsep *puzzle* koprov memiliki ide gambar yang berbeda dari *puzzle* pada umumnya. Menurut kaprov teka teki adalah hal yang sangat menyenangkan dan dan juga sangat menyenangkan dalam hal pembuatannya, terutama jenis gambar *puzzle* yang belum pernah dibuat oleh orang lain. Pada jenis gambarnya kaprov lebih menekankan bermain pada objek gambar bunga tanaman dan daun. Selain itu kaprov juga membuat gambar dengan bentuk abstrak tanpa ada wujud sesungguhnya namun hanya mengikuti imajinasi

liar dirinya, yang kemudian disusun dalam bentuk yang abstrak sehingga menjadi sangat imajinatif. Ia melukis di cat minyak & pastel dan menggunakan komputer untuk membuat cetakan digital bunga-*puzzlenya*.

Kaprov mengatakan dia "mencintai warna" dan dia "suka menggunakan kesempatan," merasa bahwa susunan acaknya sebelum dicat, bentuk *puzzle* memungkinkan karya seni untuk dikombinasi yang dia sendiri atau orang lain tidak bisa menebak kemungkinan visual yang terjadi. Bentuk *puzzle* bebas dicat dalam masing-masing bagian lukisan kecil, ketika tersusun bersama secara acak mereka menciptakan visual yang segar dan warna yang enerjik dalam pewarnaan abstrak.

Mengacu pada uraian diatas, maka penciptaan karya seni ini menjadi orisinal karena merupakan perpaduan antara munculnya ide untuk memecahkan masalah tentang rasa takut/ngeri dengan cara melukiskan ingatan masa lalu yang kembali hadir melalui efek remasan kertas yang khas dan kemudian dipadukan dengan media *puzzle*. Pada karya seni saya bentuk *puzzle* memiliki konsep metafora dari kepingan memori-memori masa lalu, yang secara acak akan disatukan kembali melalui konsep meraba ingatan. Sedangkan yang sangat ditekankan dalam kekaryaan Kaprov adalah kemegahan dari permainan warna yang kemudian tersusun menjadi pola abstraksi dalam kesatuan *puzzlenya* sebagai konsep metafora dari cahaya visual tentang dunia.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Adapun tujuan dari penciptaan seni rupa ini, yaitu:

- a. Sebagai media untuk mencatat ingatan-ingatan dari pengalaman masa lalu.
- b. Menciptakan media terapi yang dapat menghilangkan rasa takut dan ngeri terhadap proses biologis manusia tentang penurunan fungsi otak dan sekaligus menjadi terapi untuk melatih kepekaan fungsi otak dalam mengingat.
- c. Menciptakan representasi cara kerja otak yang abstrak menjadi proses kerja yang kasat mata.

2. Manfaat

Manfaat yang saya ingin capai dalam penciptaan karya seni rupa ini yaitu:

- a. Untuk saya, diharapkan memberi alternatif baru dalam karya seni dengan menerapkan karya seni rupa sebagai karya yang bergerak dan dapat dimainkan.
- b. Memberikan kepuasan batin dan menjadikan sebuah terapi pribadi dalam meredam rasa takut terhadap proses penurunan daya ingat serta memberikan rangsangan kreativitas dalam menciptakan karya seni rupa.
- c. Untuk masyarakat umum, melalui penciptaan karya seni lukis dengan media *puzzle* ini diharapkan mampu menjadi sarana edukasi dan melatih kesabaran serta kepekaan ingatan disamping bermanfaat sebagai hiburan serta mengajak kembali masyarakat untuk mengingat masa lalu yang pernah dialami setelah melihat karya seni.

- d. Memberikan pandangan bahwa sesuatu hal yang sederhana dan dekat dengan diri kita dapat menjadi inspirasi dalam menuangkan ide.

