

BAB II

KONSEP

A. Konsep Penciptaan

Ide merupakan suatu landasan bagi seorang perupa dalam proses berkarya. Karya – karya yang dihasilkan berdasarkan oleh dua faktor, yaitu: dari pengalaman pribadi penulis berupa proses intuitif, yang muncul dalam imajinasi atau aktivitas sehari-hari baik. Pengalaman dari luar bisa disebut dengan faktor eksternal, pertemuan langsung atau pengamatan dengan objek dari berbagai sumber informasi media massa: majalah, koran, televisi, maupun dari buku dan lingkungan sosial yang memberikan suatu gagasan atau pemikiran.

Menurut Soedarso Sp., suatu hasil seni selalu merefleksikan dari seniman penciptanya (bahkan diri seorang seniman itupun terkena pengaruh lingkungan pula). Lingkungan itu bisa berwujud lingkungan alam sekitar maupun masyarakat sekitar.⁵ Sebagai seorang yang menggeluti dunia kesenian, aktivitas yang berinteraksi dengan lingkungan sekitar sering mendasari terciptanya karya seni. Hal yang muncul karena adanya pengalaman langsung ketika berhadapan terhadap objek, baik itu dalam lingkungan sosial budaya, religi, bahkan sampai suasana panorama alam bisa menimbulkan banyak inspirasi. Dari pengaruh faktor-faktor tersebut merangsang munculnya imajinasi. Imajinasi merupakan suatu hal bersifat rekaan atau pencitraan yang artinya tiruan, tidak spesifik bahwa kebentukan harus menyerupai aslinya. Berkenaan dengan imajinasi, Martin I Rossman mengungkapkan sebagai berikut :

Kekuatan imajinasi adalah salah satu jembatan yang menghubungkan jiwa dengan tubuh. Tubuh kita memberikan reaksi pada imajinasi kita. Tubuh tidak dapat membedakan apakah imaji (gambaran mental) kita itu riil atau imajiner. “Imaji bisa jadi mewakili atau tidak mewakili realitas eksternal, tetapi ia selalu mewakili realitas internal”, ujar Martin I Rossman, MD, pendiri Academy for Guided Imagery. “Imajinasi barangkali sumber daya kesehatan orang yang paling jarang digunakan. Imajinasi dapat digunakan untuk mengingat dan menciptakan

⁵ Soedarso SP, *Ibid* , p. 56

kembali masa lalu, mengembangkan wawasan mendalam tentang masa kini, memengaruhi kesehatan fisik, mendorong kreativitas dan inspirasi, serta mengantisipasi kemungkinan – kemungkinan dimasa depan”. Dengan kekuatan imajinasi, kita menciptakan pencitraan (*imagery*). Apabila kita mencitrakan didalam benak sesuatu yang seolah – olah kita lihat, lazimnya kita menyebutnya visualisasi.⁶

Dengan imajinasi seorang perupa terdorong untuk menciptakan sesuatu hal yang baru dalam khayalan, walaupun objek utamanya terinspirasi dari bentuk nyata dan benda yang ditemukan sehari-hari.

Sejak pertama menjadi mahasiswa seni, penulis tertarik terhadap boneka yang menjadikan ide atau gagasan dalam pembuatan karya. Boneka merupakan objek yang tidak bisa bergerak namun orang lain yang bisa menggerakkannya. Boneka juga menjadi representasi benda hidup atau subjek serta memberikan penampilan yang memiliki karakteristik. Boneka sudah menjadi mainan yang disukai, menghibur, mendidik, dan banyak juga yang menjadi koleksi manusia.

Perkembangan boneka berhubungan erat dengan perubahan tatanan hidup manusia yang disebabkan oleh perkembangan kebudayaan dan keadaan lingkungan alamnya di mana manusia tinggal. Tahun demi tahun perubahan bentuk boneka semakin terlihat, sehingga sejarah dari aspek bentuk boneka itu sendiri menjadi panjang. Boneka menjadi salah satu perbandingan atau mewakili manusia yang artinya boneka menggambarkan gagasan persoalan setiap manusia, bagaimana di dalam kehidupan manusia pasti akan adanya perubahan tatanan dari setiap aspek.

⁶ Jalaluddin Rakhmat, *SQ for Kids : Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Anak Sejak Dini*, 2007, Bab II



Gb. 1. Tiga Boneka Kayu tahun 1800.

(Sumber: *Boneka, Mainan dan Permainan*, Hilary Key, PT Gramedia, Jakarta, 1996)

Dilihat dari sejarahnya, pada awalnya boneka terbuat dari bahan kain, kayu, atau lilin. Dibentuk menyerupai anatomi tubuh manusia dan setiap sendinya disambung menggunakan pasak. Metode tersebut digunakan hingga tahun 1800. Selanjutnya, perkembangan pengetahuan manusia memengaruhi bentuk dari boneka, sehingga boneka sampai tahun 1870-an lebih terlihat mirip dengan anatomi manusia. Selain itu bahan yang digunakan juga semakin berkembang dengan mulai memanfaatkan kulit hewan, contohnya kambing, sehingga lebih menyerupai struktur kulit manusia. Namun, dari segi pergerakan boneka, perubahan bahan ini menjadikan sendi hanya terdapat pada bahu dan pangkal paha. Berbeda dengan sendi yang menggunakan pasak di mana letak sendi pada boneka hampir sama seperti yang dimiliki oleh manusia.⁷ Menurut buku *Boneka, Mainan dan Permainan* dikemukakan sebagai berikut:

“Kunci untuk mengetahui umur dan asal-usul boneka adalah melihat bahan, komposisi, dan bentuk tubuhnya. Salah satu jenis boneka tua yang umum ditemukan sekarang berangka tahun 1915-1925. Kepala boneka ini terbuat dari porselen yang dibakar, tidak mengilap (*bisque head*), dengan tanda pembuatnya terukir di belakang. Tanda ini mungkin tersembunyi, tetapi dengan menyibakkan wig dibagian leher dengan hati-hati, melihat buku petunjuk merek dagang, para amatir pun dapat menerjemahkan simbol tersebut dengan mudah.”⁸

⁷ Hilary Key, *Op Cit*, p. 11

⁸ Hilary Key, *Op Cit*, p. 10

Dari ketertarikan dengan figur boneka tersebut, diiringi dengan proses kreatif menggali pengalaman, menghasilkan sebuah kreativitas akan bentuk khayal yang termodifikasi dari sebuah figur fiktif dengan realitas yang ada.

Manusia merupakan makhluk hidup yang dikatakan paling sempurna dari makhluk lain, yang mempunyai akal dan pikiran, sehingga membuatnya selalu berpikir dan bekerja keras dalam memenuhi kebutuhannya. Dalam kehidupan bermasyarakat, seseorang sering menghalalkan segala cara demi kelangsungan hidupnya, di mana manusia sering menggunakan cara yang tidak baik sehingga bisa merugikan individu lainnya. Terkadang juga hanya ingin sesuatu yang cepat/instan untuk memenuhi kebutuhan, padahal sesuatu yang instan tersebut kerap berdampak buruk bagi dirinya maupun orang lain. Di era globalisasi ini, populasi manusia juga setiap tahun semakin meningkat. Perbedaan pendapat juga membuat manusia bertentangan satu dengan yang lainnya. Hal tersebut merupakan contoh dasar yang akan menimbulkan masalah-masalah atau persoalan lain yang timbul dalam kehidupannya.

“Akibat dari pengaruh modernisasi adalah ketimpangan dan kesenjangan antara budaya tradisi dengan modern menimbulkan bermacam-macam masalah. Masalah sosial terjadi apabila individu atau institusi sosial tidak berhasil dalam mengatur dan menyesuaikan dengan kecepatan perubahan yang terjadi oleh karena itu akan mengganggu atau hancurnya organisme sosial.”⁹

Masyarakat memiliki sikap individualistik yang dipengaruhi oleh permasalahan sosial. Hubungan antar individu terkesan renggang dikarenakan ada suatu persaingan yang tidak dapat dihindari. Padahal hubungan yang terjalin seharusnya menguntungkan agar bermakna. Setiap orang sudah tentu memiliki kepentingan yang berbeda namun dengan kepentingan yang dipertahankan, orang-orang mestinya ingat akan suatu hubungan agar terjalin dengan baik. Sikap tenggang rasa dan hormat menghormati sepertinya tidak berlaku dengan baik dalam masyarakat. Masalah sosial yang sering melanda tidak bisa lepas dari bidang

⁹ Soetomo, *Masalah Sosial dan Pembangunan*, (Jakarta : Dunia Pustaka Jaya, 1995), p.18

ekonomi, hal yang bisa meluas pada tatanan hubungan manusia, serta terjadinya gejala individualisme, justru ini yang sangat memengaruhi tata nilai sosial masyarakat.

Merujuk pada boneka yang merupakan mainan, sebuah karya yang sederhana tetapi dalam kesederhanaan tersebut memiliki potensi menyampaikan pesan moral yang bisa dipelajari oleh orang lain. Secara fisik, boneka pada umumnya memiliki kepala, tangan, kaki, dan badan atau bisa dikatakan tiruan yang menyerupai seperti manusia. Boneka juga merupakan hasil ciptaan manusia dan paling dekat dengan kehidupan manusia. Penulis beranggapan boneka adalah gambaran orang, cerminan manusia dengan berbagai karakternya, dan juga boneka dapat mewakili dinamika dalam kehidupan manusia dengan berbagai aspek permasalahannya. Setiap manusia dijejali oleh sistem atau aturan-aturan baru yang membuat manusia itu selalu mempunyai kehidupan atau masalah yang baru.

Penulis di sini beranggapan hidup itu seperti layaknya sebuah pementasan, di mana pementasan tersebut digerakkan oleh dalang. Dari hal itu boneka imajinatif dengan kebhentukan yang khas penulis menjadi representasikan persoalan kehidupan manusia. Hal inilah yang memberikan ide atau gagasan dalam penciptaan karya lukisan. Semua ini akan penulis ekspresikan dalam lukisan dengan menggunakan objek boneka imajinatif.

B. Konsep Perwujudan

Konsep perwujudan sebagai uraian bagaimana sebuah gagasan yang ditampilkan berkaitan dengan usaha untuk menampilkan sebuah visual, gagasan, atau ide pada penciptaan karya seni lukis. Dalam penciptaan karya seni lukis, pemikiran, perasaan dan pengetahuan akan keindahan sangat berperan dalam mewujudkan karya. Pengolahan wujud karya yang bersifat imajinatif sesuai dengan pengalaman estetik yang dimiliki, dengan mempertimbangkan suatu kesatuan atau harmoni.

Bentuk-bentuk boneka yang dihadirkan merupakan bentuk imajinatif yang masih mengacu bentuk manusia maupun penggabungan di antara bagian-bagiannya. Perwujudan boneka imajinatif dihadirkan secara deformatif yaitu

merubah bentuk objek yang biasanya memiliki kecenderungan untuk dilebih-lebihkan. Pengertian pemahaman tentang deformasi, penulis mengacu pada buku *Art as Image and Idea* sebagai berikut.

“Dengan deformasi kita biasanya memaksudkan luasnya belitan, pembesaran, atau mengubah bentuk dan ukuran yang normal. Tetapi deformasi juga dapat mengarah pada melebih-lebihkan warna dan cahaya, meningkatkan kontras antara gelap dan terang atau melebih-lebihkan kualitas tekstur. Pada umumnya, pilihan artistik salah satu atau beberapa tipe-tipe deformasi tersebut tidak begitu perhitungan seperti suatu spontanitas dan sebagian besar merupakan akibat yang tidak tersadari dari sikap emosional seniman terhadap subjeknya”.¹⁰

Gagasan ini bisa tersampaikan secara jelas melalui pengetahuan elemen-elemen seni rupa, di samping juga diperlukan kepekaan dalam memilih dan memadukannya. Tentang pentingnya elemen tersebut Fajar Sidik dalam bukunya yang berjudul *Desain Elementer* menyatakan:

“Pengetahuan elemen-elemen seni ini adalah menentukan, tidak hanya sebagaimana supaya lebih bisa mengerti dan menghargai karya-karya seni rupa, tetapi juga bisa untuk menentukan dengan sadar, merencanakan sesuatu sehingga bisa mencapai tujuan yang diinginkan”.¹¹

Karya dua dimensi meliputi elemen-elemen seni rupa yang terdiri dari bentuk, garis, warna, tekstur, dan ruang. Pada penciptaan karya seni lukis ini penyajian objek-objek tidak hanya dalam kenyataan indrawi semata, maka imajinasi berperan begitu penting yang didapat melalui pengalaman sehari-hari, opini, maupun harapan-harapan yang bersifat abstrak.

Berdasarkan uraian tersebut, dalam tulisan ini konsep perwujudan diartikan sebagai uraian bagaimana sebuah gagasan ditampilkan. Berkaitan dengan usaha untuk menampilkan secara visual gagasan atau ide yang telah ada, yang bertujuan pada penciptaan karya dua dimensi meliputi elemen-elemen seni rupa. Adapun elemen-elemen tersebut antara lain :

¹⁰ Edmund Burke Feldman, *Art As Image and Idea*, terjemahan Sp. Gustami (New Jersey : Prentice- Hall, Inc, 1967), pp, 108-109.

¹¹ Fajar Sidik dan Aming Prayitno, *Desain Elementer*, (Yogyakarta : STSRI “ASRI” 1981), p. 3.

1. Bentuk

Bentuk-bentuk pada karya seni Tugas Akhir ini memilih bentuk imajinatif melalui bentuk boneka figuratif. Bentuk imajinatif boneka tersebut merupakan hasil dari proses deformasi yaitu perubahan bentuk tapi tidak lepas dari bentuk aslinya. Menurut Mikke Susanto tentang deformasi sebagai berikut:

“Deformasi yaitu perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni yang sering terkesan sangat kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau sebenarnya sehingga hal ini dapat memunculkan figur/karakter baru yang lain dari sebelumnya. Deformasi diciptakan dengan cara: stilisasi (penggayaan), destruksi (perusakan), simplifikasi (penyederhanaan), dan distorsi (pembiasan)”.¹²

Penerapannya pada bentuk yang dilukiskan terkadang menggunakan salah satu dari empat cara deformasi tersebut atau merupakan penggabungan antara keempatnya. Pembentukan dengan proses deformasi bentuk dimaksudkan untuk menumbuhkan keleluasaan dan kebebasan dalam visualisasinya sehingga dapat menunjang maksud atau makna yang terkandung dalam karya-karya yang dihasilkan.

Mengingat karya penulis tidak lepas dari dominasi penambahan ornamen, maka pemakaian motif dalam bentuk boneka menjadi dominan. Penambahan baju bermotif dalam boneka tersebut digunakan sebagai pengungkapan gagasan artistik dalam karya seni lukis.

Dalam melakukan pengolahan bentuk, guna menciptakan bentuk-bentuk yang unik, dengan cara memanfaatkan keartistikan bentuk, jenis, warna, dan cara mendeformasi bentuk-bentuknya dengan teknik deformasi untuk semakin memperkuat karakternya.

2. Warna

Warna adalah getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya (yang dipantulkan) melalui sebuah benda.¹³ Penggunaan warna dalam setiap karya memberikan pengaruh besar pada

¹² Mikke Susanto, *Diksi Rupa : Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, Yogyakarta : DictiArt Lab & Djagat Art House, Cetakan Pertama, 2011, p. 98.

¹³ Mikke Susanto, *Op.Cit.*, p. 433.

karya. “Warna berperan penting dalam memengaruhi mata, getaran-getarannya menerobos hingga membangkitkan emosi”.¹⁴

Pada Tugas Akhir ini warna sangat berperan penting, yakni dalam membantu mewujudkan kebentukan boneka imajinatif, terutama dapat mendukung karakter subjek dan tema yang diangkat.

Warna dalam perwujudan lukisan-lukisan ini dipergunakan untuk memperjelas bentuk yang diinginkan, juga untuk memperjelas objek yang dilukiskan baik secara imajinatif ataupun simbolis. Bentuk boneka imajinatif dalam karya lukisan, agar mengesankan, lebih enerjik, harmoni, dan aspek suasana yang diinginkan dengan diterapkan warna *polychrome*. Dalam *background* lebih cenderung menggunakan warna netral abu-abu.

3. Komposisi

Komposisi dalam setiap karya menjadi prioritas untuk dipertimbangkan secara matang. Komposisi yang dimaksud adalah kombinasi berbagai elemen gambar atau karya seni untuk mencapai kesesuaian atau integrasi antara warna, garis, bidang dan unsur-unsur karya seni yang lain untuk mencapai susunan yang dinamis, termasuk tercapainya proporsi yang menarik serta artistik.¹⁵ Di samping pengolahan elemen-elemen seni rupa, aspek yang menjadi pertimbangan dalam proses penciptaan konsep.

Dalam pemilihan *background* (latar belakang) dalam lukisan ini menggunakan *background* mengacu pada *background flat*, dan penambahan goresan motif, dekoratif menjadi menarik untuk menentukan komposisi karya seni.

Diharapkan dengan adanya penerapan elemen-elemen penyusun karya seni ini akan terjadi perbedaan yang nyata sehingga penikmat dapat lebih dengan mudah dalam menilai karya penulis.

Semua unsur yang diuraikan di atas merupakan satu kesatuan yang saling terkait untuk mewujudkan keharmonisan dalam karya seni, dengan tetap

¹⁴ Fadjar Sidik dan Aming Prayitno, *Op.Cit.*, p. 12.

¹⁵ Mikke Susanto, *Ibid.*, p. 226.

menempatkan kreativitas pada penciptaan karya seni, di sisi lain tidak menutup kemungkinan memunculkan improvisasi karya.

4. Karya Acuan

Sebagai bahan acuan berkarya, penulis mengamati karya dari seniman pendahulu yang membuat terjadinya proses kreatif, seperti karya Samsul Arifin, I Wayan Sudarna Putra, dan keterpikatan terhadap badut. Mengenai hal ini, tidak bisa dipungkiri dari karya tersebut ada hal-hal menarik dan menjadi acuan dalam setiap berkarya.



Gb. 2. Karya Samsul Arifin, “Gagal dalam belajar” 200cm x 150cm, *acrylic on canvas*, 2008.

Sumber: *Catalog GONI'S JOURNEY: Episode 1*. Semarang Gallery. 2008

Karya Samsul Arifin menjadi bahan acuan dalam berkarya, dikarenakan figur boneka yang unik, menarik, dan menjadi inspirasi dalam menampilkan bentuk-bentuk boneka untuk karya penulis.



Gb. 3. Karya Wayan Sudarna Putra, “Testimony#1 dan #2” 185cm x 185cm 2 panel , *acrylic on canvas*, 2010. Sumber: http://gallery.komaneka.com/exhibitions/unsung_hero/ (diakses penulis pada tanggal 17 Oktober 2017, Jam 08:57 WIB)

Pada Karya Wayan Sudarna Putra penulis terinspirasi oleh ide bagaimana boneka menjadi figur untuk menghidupkan suatu adegan pementasan karena digerakkan oleh dalang. Jadi dari kesadaran penulis mengungkapkan boneka dengan kreativitas tersendiri untuk memberikan gagasan atau ide yang berbeda.



Gb. 4. 5 Badut yang beratraksi. Sumber: <http://www.clownbadut.com/> (diakses penulis pada tanggal 17 Oktober 2017, Jam 09:47 WIB)

Selain karya-karya seniman, penulis juga terinspirasi oleh sosok badut bagaimana kostum yang mereka kenakan berwarna-warni dan unik yang memberikan suasana hati gembira dan kelucuan ketika melihatnya.

Dengan demikian berdasarkan uraian mengenai elemen-elemen pembentukan karya seni di atas dapat dinyatakan bahwa konsep perwujudan dalam penciptaan karya seni lukis akan menghadirkan visual figuratif berbentuk boneka imajinatif melalui komposisi elemen-elemen seni rupa dua dimensional yaitu seni lukis.