

**Membakar Kebinatangan
(Plastik dalam Perwujudan Karya Seni Rupa)**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang seni, minat utama seni rupa

Bangkit Sanjaya

1721051411

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGJAKARTA
2019**

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI

**Membakar Kebinatangan
(Plastik dalam Perwujudan Karya Seni Rupa)**

Oleh:

**Bangkit Sanjaya
NIM 1721051411**

Telah dipertahankan pada tanggal 1 Juli 2019
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari:

Pembimbing Utama

Penguji Ahli


Dr. Suwarno Wisetrotomo, M. Hum


Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA. Ph.D

Ketua Tim Penilai


Kurniawan Adi Saputro, Ph.D

Yogyakarta, 29 JUL 2019
Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Prof. Dr. Djohan, M.Si
NIP. 196112171994031001

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Bismillahir Rahmaanir Rahiim

*Bangkit adalah namaku
Selalu bangun dari keterpurukan
Aku terkadang penuh keraguan
Tetapi, sahabat selalu menyertaiku*

*Hingga kini
Aku semakin yakin
Tak lelah kaki ini melangkah
Hanya keyakinan dan semangat modal utama hidupku*

*Selalu berusaha
Agar menjadi yang terbaik
**Tidak mengejar penghargaan, Karena penghargaan
Hanyalah hadiah usaha dan kerja keras***

*Inilah tuntunan dalam menjalani kehidupanku
Inilah pengorbanan nyata jiwa dan ragaku
Hasil Kupersembahkan
Kepada Ayah, Bunda, Kakak dan Andik-adik ku
Hanya terima kasih dari lubuk hati paling dalam
yang bisa aku ucapkan*

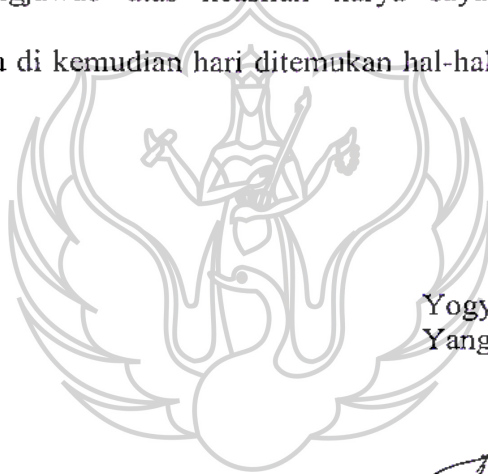
*Terima kasih para guru-guru ku
Yang selalu menjadi panutan
Tanpa mu aku tak tahu bagaimana menjadi manusia seutuhnya
Keikhlasanmu sungguh tak tergantikan
Semoga ridho Allah SWT menyertai kalian*

*Terima kasih untuk sahabat-sahabat ku. Aku bersyukur
memiliki sahabat seperti kalian. Semoga kesuksesan selalu
menyertai kalian. aamiin.*

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 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, 28 Mei 2019
Yang membuat pernyataan,

Bangkit Sanjaya
NIM. 1301071

BURNING ANIMALISM
(Plastics in the Embodiment of Fine Art)

Written Project Report
Composition and Research Program
Graduate Program, Indonesia Institute Of the Arts Yogyakarta, 2019

By Bangkit Sanjaya

ABSTRACT

The goal in this creation is to see animalism as a phenomenon that is so inspiring. Then, the concept of the form of filling the space raised in processing the plastic. Then, visualizing burned animalism in plastic in the realization of works of art. The word "bestiality" is the nature of animals or behavior like animals. The bestiality intended in the creation of this work of art is human behavior that exceeds animals. These behaviors are not actually carried out by animals, even only humans do cruel behavior to other creatures because they reach their goals. The methodology of creation is Practice Based Research. Two functions that can be done are personal anxiety and using supporting literature or theory. The painting method uses five creative processes from experts. First, preparation is an attitude on how one makes the basis of the problem of creation. Second, concentration is focused on the problem. Third, incubation is someone trying to take and create a distance to the problem so they can take a break. Fourth, illumination is an effort to find ways to solve problems in order to get ideas and ideas for work. Fifth, verification is trying to connect and synthesize various work plans and implement them. Therefore, a work called *Parasite* was born with the technique of burning plastic.

Keywords: Animalism, Plastics, Fine Art

MEMBAKAR KEBINATANGAN
(Plastik dalam Perwujudan Karya Seni Rupa)

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Penciptaan dan Pengkajian Seni
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2019

Oleh Bangkit Sanjaya

ABSTRAK

Tujuan dalam penciptaan ini adalah usaha melihat kebinatangan menjadi fenomena yang begitu menginspirasi. Lalu, konsep bentuk pengisian ruang yang dimunculkan dari mengolah plastik dengan membuat lelehan plastik, bertekstur, bergelombang, dan lainnya akibat proses pembakaran. Kemudian, memvisualisasikan membakar kebinatangan pada plastik dalam perwujudan karya seni rupa. Kata “kebinatangan” yaitu sifat-sifat binatang atau kelakuan seperti binatang. Kebinatangan yang dimaksudkan dalam penciptaan karya seni ini yaitu perilaku manusia yang melebihi hewan. Perilaku tersebut justru tidak dilakukan oleh hewan, bahkan hanya manusialah yang melakukan perilaku keji kepada makhluk lainnya karena untuk menggapai tujuannya. Metode penciptaan menggunakan *Practice Based Research*. Dua penggunaan yang dapat dilakukan yaitu kegelisahan pribadi dan menggunakan literatur atau teori pendukung. Metode lukis menggunakan lima proses kreativitas dari ahli. Pertama, persiapan adalah suatu sikap bagaimana seseorang membuat dasar masalah penciptaan. Kedua, konsentrasi yaitu memfokuskan permasalahan. Ketiga, inkubasi yaitu seseorang mencoba mengambil dan menciptakan jarak pada masalah agar bisa beristirahat sejenak. Keempat, iluminasi yaitu usaha untuk mencari cara untuk penyelesaian masalah agar mendapatkan ide dan gagasan berkarya. Kelima, verifikasi yaitu mencoba menghubungkan dan mensintesiskan berbagai rencana kerja serta melaksanakannya. Sehingga, lahirlah sebuah karya berjudul *Parasit* dengan teknik membakar plastik.

Kata Kunci: **Kebinatangan, Plastik, Seni Rupa**

KATA PENGANTAR

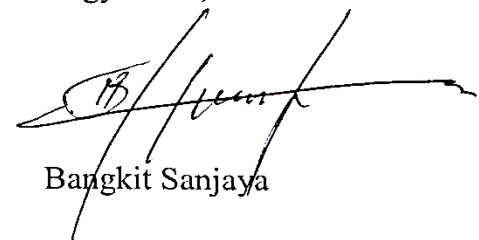
Puji dan Syukur kepada ALLAH SWT. Karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan karya akhir yang berjudul “Membakar Kebinatangan (Plastik dalam Perwujudan Karya Seni Rupa)”. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad S.A.W yang telah membawa perubahan besar untuk manusia di dunia.

Dalam pembuatan karya akhir ini penulis mendapat banyak bimbingan dan masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya:

1. Bapak Dr. Suwarno Wisetrotomo, M. Hum, selaku Kaprodi Magister Penciptaan dan Pengkajian serta sebagai Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis supaya menjadi pencipta yang baik dikemudian hari. aamiin.
2. Bapak Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA. Ph.D, selaku Penguji Ahli karena memberikan kritik dan saran yang sangat bermanfaat dalam menciptakan karya seni rupa.
3. Bapak Prof. Dr. Djohan, M. Si, selaku Direktur PPs. ISI Yogyakarta.
4. Bapak Kurniawan Adi Saputro, Ph. D, selaku ASDIR I.
5. Bapak Dr. Prayanto Widy Harsanto. M. Sn, selaku ASDIR II.
6. Bapak/Ibu Dosen PPs. ISI Yogyakarta yang telah memberikan saran dan membagikan ilmu kepada penulis hingga sekarang ini.
7. Serta rekan-rekan mahasiswa senior dan junior yang turut berpartisipasi dalam memberikan semangat dan dukungan mengerjakan tugas akhir ini.

Terima kasih atas segala partisipasi dan dukungan yang diberikan semoga mendapat ridho dari Allah SWT. Akhir kata tiada gading yang tak retak, penulis masih jauh dari kesempurnaan. Sehingga segala bentuk kritik dan saran masih tetap diterima dari berbagai pihak. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 27 Mei 2019



Bangkit Sanjaya

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah Penciptaan.....	8
C. Keaslian/Orisinalitas	8
D. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan.....	10
BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN	12
A. Seniman Acuan	12
1. Alberto Burri	12
2. Anselm Kiefer	14
3. Monika Grzymala.....	16
4. Djoko Pekik.....	18
5. Film <i>Wu Xia</i>	19
6. Film <i>Venom</i>	20
B. Landasan Penciptaan	21
1. Binatang dan Kebinatangan.....	21
2. Ruang.....	24
3. Konflik.....	27
4. Interaksi Sosial	29
5. Manusia Dengan Alam Lingkungannya.....	30
6. Seni	31
7. Pengembangan Seni Lukis	32
C. Konsep Perwujudan dan Penggarapan	33
1. Semiotika.....	33
2. Metafora	35
3. Binak.....	36
4. Imajinasi	36
5. Ide Berkarya	39
6. Ide Bentuk	39
7. Kerangka Berpikir Penciptaan.....	44

BAB III METODE PENCIPTAAN	45
A. Metode Penciptaan	45
B. Metode Berdasarkan David Campbell	47
1. Tahapan Persiapan (<i>Preparation</i>).....	47
2. Tahap Konsentrasi (<i>Concentration</i>)	48
3. Tahap Inkubasi (<i>Incubation</i>)	48
4. Tahap Iluminasi (<i>Ilumination</i>).....	48
5. Tahap Verifikasi (<i>Verification / Production</i>)	49
C. Proses Perwujudan Karya Seni	49
1. Pengalaman Material	50
2. Material atau Bahan.....	51
3. Teknik Perwujudan.....	53
D. Penyajian	54
BAB IV PEMBAHASAN	57
A. Konfigurasi.....	57
B. Konsep Karya.....	65
BAB IV PENUTUP	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN SKETSA	75
LAMPIRAN DESAIN KATALOG	80
LAMPIRAN DESAIN POSTER	81
LAMPIRAN PENATAAN KARYA	82
LAMPIRAN DOKUMENTASI PAMERAN	83
LAMPIRAN CV	86

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Foto Rontgen/ X-ray paru-paru Bangkit Sanjaya	6
Gambar 2. Alberto Burri.....	12
Gambar 3. Alberto Burri <i>Rosso Plastica</i>	13
Gambar 4. Anselm Kiefer.....	14
Gambar 5. Anselm Kiefer <i>Morgenthau Plan</i>	15
Gambar 6. Monika Grzymala	16
Gambar 7. Monika Grzymala, <i>Raumzeichnung</i>	17
Gambar 8. Djoko Pekik	18
Gambar 9. Djoko Pekik, <i>Berburu Celeng</i>	18
Gambar 10. Adegan 1 dalam film <i>Venom</i>	20
Gambar 11. Adegan 2 dalam film <i>Venom</i>	21
Gambar 12. <i>Sumatra forest Destruction</i>	37
Gambar 13. <i>Kebinatangan #1</i>	37
Gambar 14. <i>Kita Permen Karet</i>	38
Gambar 15. Foto Rontgen paru-paru kanan Bangkit Sanjaya.....	41
Gambar 16. Paru-paru Manusia.....	41
Gambar 17. Hasil Pembakaran Plastik.....	42
Gambar 18. Kerangka dalam Penelitian Berbasis praktik.....	46
Gambar 19. Berwisata dan Menonton Film.....	48
Gambar 20. Pistol Api dan Tabung Gas Genggam	52
Gambar 21. Cat Akrilik dan Pisau Palet.....	52
Gambar 22. Kuas	53
Gambar 23. Span Ram.....	53
Gambar 24. Kain Kanvas Marsoto dan Plastik.....	53
Gambar 25. Proses Pembakaran Plastik dan Hasilnya	54
Gambar 26. <i>Kebinatangan #2</i>	55
Gambar 27. Karya 1, 2, dan 3 tampak samping	57
Gambar 28. Karya 4 dan 5 tampak samping	58
Gambar 29. Karya 4, 5, dan 6 tampak samping	58
Gambar 30. Karya 5, 6 dan 7 tampak samping	59
Gambar 31. Karya 7 dan 8 tampak samping	59
Gambar 32. Karya 7, 8 dan 9 tampak samping	59
Gambar 33. Karya 9 dan 10 tampak samping	60
Gambar 34. Karya 10 dan 11 tampak samping	60
Gambar 35. Karya 11 dan 12 tampak samping	61
Gambar 36. Karya 11, 12, 13 dan 14 tampak samping	61
Gambar 37. Karya 13, 14, dan 15 tampak depan	62
Gambar 38. Karya 15 tampak samping	62
Gambar 39. Karya 15 tampak bawah	63
Gambar 40. Karya 15.....	63

Gambar 41.	Karya 16 tampak atas.....	63
Gambar 42.	Karya 16 tampak samping	64
Gambar 43.	Karya 16.....	64
Gambar 44.	Keseluruhan karya tampak samping kanan pintu	65
Gambar 45.	Keseluruhan karya tampak samping kiri	66
Gambar 46.	Keseluruhan karya tampak samping kanan	67



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada saat ini perilaku kebinatangan senantiasa terjadi di Indonesia. Cita-cita menciptakan ketentraman, kesejahteraan, keamanan, keadilan, kepastian, dan kedamaian seperti angan-angan belaka. Dalam realita sehari-hari masih banyak terjadi peristiwa yang menunjukkan perbuatan keji manusia. Kebinatangan tampak telah menjadi sifat atau perilaku manusia yang cenderung sulit untuk dihilangkan atau dimusnahkan. Kebinatangan yang dimaksud yaitu peristiwa pembunuhan, mutilasi, perkelahian, pencurian, keterlibatan narkoba, jual beli organ tubuh manusia, tidak sopan dan santun. Perilaku menyimpang tersebut masih banyak terjadi terutama di Indonesia. Hampir setiap hari televisi, koran, radio, dan bahkan media sosial seperti YouTube, Instagram, WhatsApp mempublikasikannya. Fenomena kebinatangan ini seperti tidak pernah hilang dan bahkan terlihat melebihi hewan selalu muncul dalam kehidupan masyarakat. Sehingga, peristiwa ini menjadi inspirasi dalam penciptaan karya seni rupa.

Dalam penciptaan karya seni rupa ini, penetapkan judul yaitu Membakar Kebinatangan (Plastik dalam Perwujudan Karya Seni Rupa). Adapun batasan yang penting untuk mengurangi banyaknya tafsir dalam memaknai sebuah judul. Membakar merupakan tawaran usaha menggunakan unsur panas untuk menghanguskan sesuatu. Sesuatu yang dimaksudkan di sini adalah kebinatangan. Kebinatangan mewakili hal yang menarik perhatian yaitu sifat atau perilaku manusia menyerupai hewan dan bahkan melebihi hewan secara berulang tanpa

henti. Plastik merupakan material dalam berkarya untuk kesadaran diri. Selain menjadi material, hasil dari proses pembakaran plastik menjadi metafora karya yaitu kebinatangan. Kebinatangan dianggap seperti kawan atau teman yang memiliki arti kawan seperjalanan, lawan bercakap-cakap, dan menjadi pelengkap. Karena, kawan dapat membantu dan melindungi serta dapat membahayakan. Perwujudan yaitu usaha dengan media plastik dalam berkarya seni untuk membuat bentuk fisik atau sesuatu yang nyata. Seni Rupa yaitu usaha menghasilkan sebuah karya seni dua atau tiga dimensi yang dapat menyampaikan kegelisahan agar orang lain juga dapat merasakannya.

Proses melakukan pembakaran material plastik dalam penciptaan karya merupakan wujud dari usaha membakar sifat sebagai dasar tawaran kembali menyadari dan meminimalisirkannya, salah satunya yaitu pengendalian diri. Setiap individu tentu memiliki kegelisahan dalam kehidupan. Hal inilah yang menjadi inspirasi membuat karya seni rupa sebagai peran memberikan pengetahuan tentang kehidupan sosial manusia. Sebagai bentuk penyampaian pesan nonverbal dalam membuat karya harus memiliki batasan yakni tema dan judul. Mengangkat tema tentang “sejawat”. Tema ini terasa mudah untuk dipahami karena adanya saling membantu, melindungi, pertolongan, percekocokan, perselisihan, dan pertentangan yang sering terjadi dalam kehidupan masyarakat hingga cenderung melakukan perilaku menyimpang. Ide bentuk karya yang ditampilkan yaitu lelehan plastik, bertekstur, bergelombang, dan lainnya akibat proses pembakaran. Menggambarkan kondisi paru-paru dan penggambaran dari hasil pengamatan yang sering terjadi

dalam kehidupan secara berulang tanpa henti. Hal ini berkaitan dengan persoalan dan perasaan yang telah dialami dalam hubungan diperantauan.

Manusia memiliki kehendak dalam melakukan sesuatu di luar keterbatasan atau aturan yang mengikat untuk menggapai sebuah tujuan. Akibatnya mendorong seseorang untuk melakukan tindakan yang cenderung menyimpang. Di sisi lain, manusia juga dapat dipengaruhi dari luar dirinya. Beranjak dari pemikiran tersebut, dilakukan sebuah penelitian penciptaan seni rupa untuk menawarkan cara bagaimana mengendalikan sifat kebinatangan yang dapat dilakukan oleh setiap manusia secara berulang-ulang, bahkan tanpa henti seperti tidak pernah hilang atau musnah. Dalam penciptaan ini, menggunakan media plastik untuk menyampaikan kegelisahan tentang sifat kebinatangan.

Media plastik digunakan karena memiliki sifat yang sama seperti sifat manusia. Kesamaan tersebut terdapat pada sifat plastik yang masih cenderung sulit untuk diurai oleh alam atau dimusnahkan. Setelah melakukan percobaan pemusnahan plastik dengan cara dibakar, diamati bahwa plastik semakin keras dan padat. Plastik dapat diolah kembali atau di daur ulang oleh manusia. Dari peristiwa tersebut, mengamati perilaku menyimpang manusia yang bisa kembali lagi bahkan cenderung tidak akan hilang ataupun musnah. Tetapi, sifat yang disebut kebinatangan tersebut dapat dikontrol oleh manusia itu sendiri seperti halnya mengolah plastik.

Penciptaan seni rupa ini mengikuti pemikiran Mochtar Lubis (1992:115) mengungkapkan “manusia dengan otak unggul tidaklah otomatis menjadi manusia yang bermoral, yang mendukung nilai etis, beradab, dan berbudaya”. Dapat saja

seseorang melakukan perilaku menyimpang walaupun ia sudah mengetahui hal tersebut termasuk dalam perilaku tidak baik atau tindakan kejahatan. Lalu, mengikuti pemikiran Hendri Lefebvre tentang menitikberatkan dan mempertanyakan kembali pada apa peran negara dalam menjalankan kekuasaan atas ruang abstrak? Pertanyaan ini tertuju untuk orang yang memiliki kedudukan atau sebuah jabatan yang tentu memiliki kekuasaan dan juga orang yang tidak memiliki kekuasaan tetapi memiliki ilmu pengetahuan yang memadai. Mengkritik dan memvisualisasikan hal negatif atas produksi ruang. Menurut Lefebvre “ruang abstrak adalah alat kekuasaan” (Ritzer & Douglas, 2004:168).

Ruang abstrak sangat memungkinkan membuat orang berkuasa untuk mengontrol seluruh ruang, meraih kendali, membawa keuntungan, memupuk laba, dan sebagainya. Saat manusia memiliki sebuah tujuan hidup seperti dalam menggapai kekuasaan, manusia berpeluang untuk melakukan perilaku menyimpang atau tindakan kejahatan demi tercapainya tujuan yang telah ia tetapkan. Dari kedua pemikiran tersebut, lahirlah sebuah pemikiran tentang akan adanya sebuah bencana besar jika orang yang memiliki kekuasaan dan telah menguasai semua ruang melakukan perilaku yang tidak sepatutnya dilakukan oleh manusia seutuhnya.

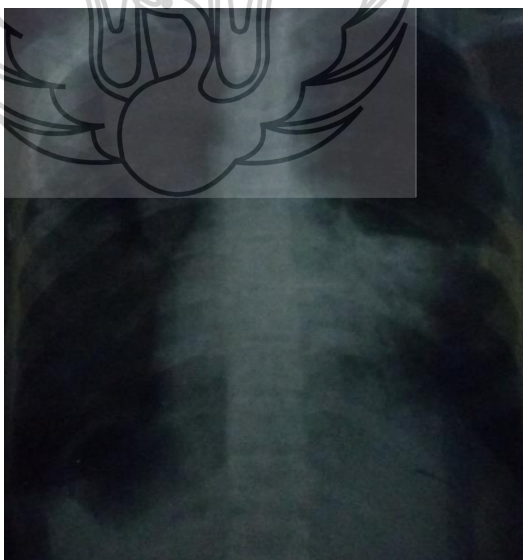
Rasionalitas terasa penting oleh manusia dalam mempertanggungjawabkan tindakan yang dilakukan. Membatasi diri untuk melakukan perilaku menyimpang. Perilaku muncul karena dorongan diri dan kesadaran. Baik dan buruk perilaku yang dilakukan tentu atas dasar kesadaran dalam bertindak. Semua manusia adalah pemimpin. Baik memimpin diri sendiri, memimpin keluarga, orang lain, dan

sebagainya. Karena manusia selalu berusaha berperilaku atas dasar kemauannya untuk ketercapaian tujuannya. Hanya manusia yang memiliki kecerdasan sangat luar biasa. Hanya manusia yang suka membuat garis dan digunakan untuk berekspresi, membatasi diri dengan orang lain, membuat kekuasaan dan sebagainya. Tetapi, apakah kecerdasan saja sudah cukup? Bagaimana jika orang yang genius salah dalam menggunakan keahliannya? Apalagi orang yang memiliki jabatan atau kedudukan yang telah memiliki kekuasaan atau ilmu pengetahuan maupun keduanya. Tetapi, Apakah semua orang yang memiliki kegeniusan selalu akan bertindak baik? Tidak ada jaminan jika manusia yang cerdas akan melakukan hal baik saja. Seperti pengalaman tahun 2017, saat mengalami sakit parah yaitu menderita batuk kronis. Masih teringat jelas ketika banyak orang terdekat tidak lagi bisa berperilaku baik seperti biasa. Banyak orang seperti berusaha mencoba menjauh. Saat penuh sesak tersebutlah merasa muncul banyak perilaku menyimpang seperti menyendiri, memandang rendah orang lain, berkata tidak baik, berbohong, dan sebagainya. Sebaliknya, saat penyakit perlahan mulai sembuh, orang-orang mulai menerima kembali seperti semula.

Ada banyak kejahatan yang telah dilakukan oleh orang yang memiliki kecerdasan luar biasa. Baik kejahatan pada diri sendiri maupun kepada orang lain dengan sadar atau tidak disadari secara berulang-ulang. Pada akhirnya melakukan perilaku yang tidak mencerminkan sebagaimana seorang manusia seutuhnya. Perilaku yang ia lakukan tersebut justru mencerminkan seperti hewan. Perilaku hewan tersebut yaitu pertama, membunuh seperti dampak membuat ruang di perkotaan membunuh orang miskin secara tidak langsung. Kedua, berkelahi

seperti yang kuat mengalahkan yang lemah (hukum rimba) untuk menciptakan kekuasaan yang berdampak pada kesenjangan wilayah. Ketiga, tidak sopan dan santun seperti berkata buruk atau bicara tidak baik, tertidur seperti oknum anggota DPR tidur saat bekerja/rapat. Keempat, mencuri dan rakus seperti pencuri (koruptor). Semua tindakan tersebut dikatakan sebagai perilaku kebinatangan. Lebih berbahaya jika kekuasaan dipegang oleh manusia-manusia pintar tetapi tidak memiliki sesuatu nilai etis, tidak berbudaya, tidak bermoral, tentu akan ada dampak bagi diri sendiri dan orang lain.

Dari fenomena tersebut, sifat menyimpang bisa kembali lagi dan selalu ada dalam diri manusia. Sifat ini, sama halnya dengan sifat plastik yang masih sulit untuk diurai oleh alam ataupun dimusnahkan. Serta, bahaya dari dampak perilaku menyimpang manusia sama bahayanya dengan dampak dari plastik.



Gambar 1. Foto Rontgen/ X-ray paru-paru Bangkit Sanjaya

Dampak plastik telah dialami secara langsung. Kebiasaan buruk setelah membersihkan tempat tinggal yaitu mengumpulkan plastik dan membakarnya.

Terbukti pada tahun 2018, setelah satu tahun membakar plastik untuk eksperimen. Berawal dari batuk kronis yang mengakibatkan perubahan pada fungsi paru-paru dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Salah satunya komplikasi, menyebabkan sering merasa sesak meskipun bakteri sudah tidak terdeteksi dan hasil rontgen dada masih terdapat bercak putih¹. Perlahan mengalami kambuh seperti sesak di dada dan terasa sakit pada paru-paru bagian kanan. Hal ini dipahami kurangnya pengamanan dan perlindungan dalam membakar plastik. Sehingga, atas dasar pengalaman mengalami, disampaikan kegelisahan tersebut melalui media plastik.

Berdasarkan apa yang telah diutarakan dapat disimpulkan bahwa manusia berbeda dengan makhluk lainnya karena rasionalitas, berkesadaran tinggi, mengetahui dan memahami. Tidak ada jaminan jika manusia yang cerdas akan melakukan hal baik saja. Jika berada pada sifat tersebut, manusia cenderung melakukan sikap menyerupai hewan yang disebut kebinatangan. Sifat ini, memang bisa kembali lagi dan sama halnya dengan sifat plastik yang sulit untuk diurai oleh alam ataupun dimusnahkan. Untuk itulah perlu adanya suatu kontrol pada diri seperti halnya mengolah plastik walaupun bisa kembali lagi dan cenderung tidak bisa hilang ataupun dimusnahkan. Penciptaan karya seni rupa sebagai wadah untuk menyampaikan bentuk kegelisahan kepada orang lain. Berangkat dari kegelisahan tersebut, tertarik untuk mengembangkan fenomena yang terjadi dalam diri ke

¹ Informasi kesehatan ini sudah direview dan diedit oleh: dr. Tania Savitri (Dokter Umum). Oleh Fauzan Budi Prasetya, <https://helohehat.com/pusat-kesehatan/tuberculosis-tbc/tbc-bisa-semuh-total/>, diakses 30 November 2018.

dalam penciptaan karya seni rupa. Apa yang disajikan tidak lain merupakan sebagai wujud untuk mengkomunikasikan kebinatangan dalam penciptaan karya seni dengan media plastik. Dalam penciptaan karya seni ini, tidak membuang plastik. Sebaliknya, memanfaatkan plastik dan menggunakannya untuk berkarya seni. Hal ini bentuk dari pengendalian sifat menyimpang yang ada di dalam setiap manusia. Sehingga, menawarkan bagaimana seseorang mengontrol perilaku tersebut melalui karya seni. Walaupun tidak bisa hilang ataupun dimusnahkan tetapi bagaimana seseorang kembali menyadari dan meminimalisirkannya, salah satunya yaitu pengendalian diri.

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang diungkapkan di atas, maka ide penciptaan dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana usaha yang dilakukan saat melihat kebinatangan menjadi fenomena yang menginspirasi dalam perwujudan karya seni rupa?
2. Bagaimana konsep bentuk perwujudan yang tepat untuk merespon membakar kebinatangan pada plastik dalam perwujudan karya seni rupa?
3. Bagaimana memvisualisasikan membakar kebinatangan pada plastik dalam perwujudan karya seni rupa?

C. Keaslian/Orisinalitas

Walaupun sulit untuk menentukan keaslian sebuah karya seni rupa. Diusahakan untuk memadukan apa yang telah Alberto Burri, Anselm Kiefer, dan Monika Gryzmala ciptakan. Dari usaha tersebut, orisinal karya terletak pada media plastik dan konsep berkarya. Dengan media plastik tersebut, nantinya diharapkan

menjadi keaslian bentuk baru yang ditawarkan dalam dunia kesenirupaan. Apalagi, juga menghubungkan karya Djoko Pekik, film Wu Xia, dan film Venom pada konsep tentang perilaku manusia cenderung melakukan sikap menyerupai hewan dan bahkan melebihi hewan. Sifat ini bisa kembali lagi dan tidak bisa hilang. Sama halnya dengan sifat plastik yang masih sulit untuk diurai oleh alam ataupun dimusnahkan. Untuk itulah perlu adanya suatu pengendalian diri seperti mengontrol dan mengolah plastik.

Dari apa yang utarakan di atas, ada persamaan dan perbedaan yang ditawarkan dalam penciptaan karya. Persamaannya dengan para seniman yaitu terletak pada perpaduan garis dan tekstur nyata Alberto Burri, Anselm Kiefer, dan Monika Gryzmala. Penciptaan ini juga berangkat dari pengalaman mengalami seperti para seniman. Mengamati bahwa mencoba mengulang kenangan sehari-hari dan mengenang peristiwa perang. Salah satu cara yang mereka lakukan yaitu dengan menempelkan alat perang, menyiram abu, timah di atas kanvas. Lalu, penggambaran daging yang terluka atau tersobek dengan menggunakan kain yang dijahit, darah kental dengan warna merah pekat, dan membakar plastik sebagai wujud dari luka bakar. Beranjak dari pengamatan tersebutlah, dilakukan hal yang sama yaitu melakukan pembakaran secara langsung pada media plastik untuk menghasilkan tekstur dan permukaan yang berlubang-lubang. Hal itu sebagai wujud dari keadaan paru-paru yang sudah tidak normal lagi.

Selanjutnya, hal yang membedakan karya dengan karya para seniman yaitu mengisi ruang dan terletak pada kekuatan tekstur yang menyerupai organ paru-paru penulis terbuat dari media plastik dengan cara dibakar. Sehingga,

menghasilkan tekstur nyata dari lelehan plastik, berlubang, dan bergelombang. Tawaran pada teknik juga berbeda, terletak pada tarikan dan pembakaran media plastik secara langsung di atas suatu permukaan. Serta, perbedaan dari konsep kebinatangan yang ditawarkan yaitu adanya kesamaan sifat dan dampak kebinatangan dengan sifat dan dampak plastik yaitu bisa kembali lagi dan cenderung sulit dihilangkan ataupun dimusnahkan. Dengan paru-paru tidak normal ini juga pernah melakukan perilaku kebinatangan, melihat orang melakukan perilaku kebinatangan, dan bernapas di ruang sempit yang telah dikuasai oleh orang berperilaku kebinatangan. Sehingga, atas dasar pengalaman mengalami, menyampaikan semua kegelisahan dan rasa sakit yang juga tidak hilang tersebut melalui pengisian ruang dan pembakaran pada media plastik.

D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

Tujuan dalam penciptaan karya seni rupa yaitu:

- a. Usaha yang dilakukan saat melihat kebinatangan menjadi fenomena yang menginspirasi diantaranya mulai mengamati, mencatat sifat dan perilaku menyimpang yang terjadi di lingkungan sekitar, media sosial, dan televisi agar berguna dalam menciptakan karya seni rupa!.
- b. Konsep bentuk pengisian ruang yang dimunculkan dari mengolah plastik dengan membuat lelehan plastik, bertekstur, bergelombang, dan lainnya akibat proses pembakaran sebagai wujud dari keadaan paru-paru yang tidak normal!

- c. Memvisualisasikan membakar kebinatangan pada plastik dalam perwujudan karya seni rupa)!

2. Manfaat Penciptaan

- a. Memperdalam konsep dan mematangkan kemampuan teknik serta memperkaya ide.
- b. Menjadi media komunikasi baru antara individu, karya seni rupa, dan penikmat seni.
- c. Meningkatkan apresiasi masyarakat dalam memahami hal-hal yang menjadi fenomena kebinatangan dalam kehidupan sehari-hari memang tidak bisa hilang dan bisa kembali lagi. Tetapi, diharapkan adanya kontrol pada diri.
- d. Menambah rujukan dan referensi untuk perpustakaan Pascasarjana ISI Yogyakarta.

