



DESKRIPSI KARYA SENI MONUMENTAL

Judul Karya Seni Monumental

(kriya Seni):

“Tiga Kekuatan #1”

“Tiga Kekuatan #2”

Menggapai Awan

Imagine#1

Pencipta

I Made Sumantra, S.Sn, M.Sn

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

2017

DESKRIPSI KARYA SENI MONUMENTAL

1. Data karya Seni Munomental

Judul Karya : Tiga Kekuatan #1

Wujud : Kriya Seni

Ukuran : 90x60 cm

Bahan : Kayu Suar

Dibuat tahun : 2009



2. Data karya Seni Munomental

Judul Karya : Tiga Kekuatan #2

Wujud : Kriya Seni

Ukuran : 48x40 cm

Bahan : Kayu Suar dan Marmer

Dibuat tahun : 2009



3. Data karya Seni Munomental

Judul Karya : Menggapai Awan

Wujud : Kriya Seni

Ukuran : 90x60 cm

Bahan : Kayu Suar

Dibuat tahun : 2009



4. Data karya Seni Munomental

Judul Karya : *Imagine #1*

Wujud : Kriya Seni

Ukuran : 69x60 cm

Bahan : Kayu Suar

Dibuat tahun : 2009



5. Konsep Karya

a. *Craftsmanship*

Interaksi antara pribadi kriyawan dengan sarana akan membuahkan apa yang disebut dengan istilah *craftsmanship* (Sadali, 2000: 18). *Craftsmanship (skill)* termasuk keterampilan tangan yang dicapai dalam waktu yang relatif pendek atau panjang, tergantung pada intensitas interaksi. Di dalam *skill* terdapat juga besar kecilnya bakat serta kepekaan (*sensitivity*), ditambah dengan faktor-faktor lingkungan dan kesempatan yang jelas berperan dalam menumbuhkan suatu bentuk *craftsmanship* yang dikuasai oleh kriyawan.

Sesungguhnya, hasil karya seni hendaknya tampil dengan keserasian dan keseimbangan potensialitas *skill* yang menyeluruh. Dengan kata lain, *skill* itu mesti ada sejak kriyawan mempersiapkan diri pada fase persiapan. Pada fase ini kriyawan harus memasang sikap lahir dan bathin secara optimal untuk menumbuhkan ide dan citra. Berikutnya, kriyawan menggumuli ide dan citra itu pada fase perenungan; jiwanya terbuka untuk menerima ilham tanpa pembiusan diri dengan cara-cara yang dibuat-buat, yang datang dan perginya tidak dapat diperhitungkan secara rasional. Akhirnya, kriyawan harus cekatan dan memiliki ketangguhan untuk meneruskan karyanya pada fase pengolahan dan penyelesaian sampai akhir proses kreativitasnya.

b. Simbolisme

Dalam lingkup berkesenian, diyakini tetap tidak lepas dari logika, yang kemudian dikenal sebagai logika imajinasi. Di dalam percaturan filsafat, logika imajinasi tidak bermartabat sederajat dengan logika intelek murni. Kalaupun ada teori kesenian, hanya bisa berupa *gnoseologia inferior*, suatu analisis tentang bagian indrawi yaitu bagian yang dinilai lebih rendah daripada pengetahuan manusia. Di lain pihak, seni bisa dilihat sebagai lencana bagi kebenaran moral (Sachari, 2002: 15). Seni diartikan sebagai suatu kiasan, suatu ibarat, bentuk etis yang diselimuti bentuk indrawi. Dalam tafsiran teoritis ataupun tafsiran moral, seni tidak memiliki nilai dirinya sendiri.

Memang seni merupakan penyimbolan, tetapi penyimbolan seni harus dimengerti sebagai simbolisme imanen, bukan simbolisme transeden. Keindahan harus dicari dalam unsur-unsur struktural dasar pada pengalaman indrawi kriyawan sendiri. Penampikan atau penyingkapan ini tidak terbatas pada hal tertentu saja, karena bahasa manusia dapat mengekspresikan apa saja, hal-hal remeh maupun hal-hal mulia. Seni dapat meliputi dan meresapi seluruh bidang pengalaman manusiawi. Tak ada satu hal pun dalam dunia jasmani maupun moral, tak ada benda jasmani maupun tindakan manusiawi, secara kodrati dan hakiki bisa luput dari jangkauan kesenian, karena tak ada sesuatu pun yang bisa menyangkal proses formatif dan kreatif kesenian.

Dalam kajian makna, proses simbolisasi suatu objek estetis menjadi penting karena makna secara tajam dapat diamati pada proses penyimbolan satu fenomena atau juga penyimbolan gagasan estetis. Untuk itu peranan Langer dalam memaparkan teori-teori simbol menjadi lebih penting. Simbol yang "diskursif" atau yang nalar merupakan simbol logika modern untuk melakukan berbagai analisa pengungkapan (Langer, 1976: 76). Simbol-simbol ini secara jelas terlihat dalam konstruksi logika kebahasaan. Setiap simbol mewakili satu nama sehingga deretan simbol akan tersusun menurut aturan sintaktis tertentu yang menghasilkan

suatu gambaran mengenai suatu kenyataan tertentu. Simbol diskursif menyiratkan suatu struktur yang dibangun oleh berbagai unsur teratur yang dapat dipahami maknanya.

Jenis simbol lain yang pemahamannya tidak tergantung pada hukum yang mengatur hubungan unsur-unsurnya, tetapi pada intuisi. Jenis simbol inilah yang disebut sebagai simbol "presentasional". Simbol macam ini tidak berupa suatu konstruksi yang dapat diuraikan ke dalam unsur-unsurnya, tapi suatu kesatuan bulat dan utuh. Simbol tersebut dapat menjadi unsur dari suatu simbol "diskursif". Sebagai unsur, simbol "presentasional" tak dapat diuraikan lagi ke bagian lain yang lebih kecil. Simbol "presentasional" tak perlu harus menjadi unsur saja, namun dapat berdiri sendiri sebagai simbol yang penuh, bukan sebagai suatu konstruksi, bukan pula suatu unsur dari suatu konstruksi atau susunan. Simbol semacam itulah yang terdapat dalam kreasi seni atau karya estetik.

c. Metafora

Metafora didefinisikan secara tipikal sebagai sebuah kiasan yang menggunakan sepatah kata atau frase yang mengacu pada objek atau tindakan tertentu untuk menggantikan kata atau frase yang lain, sehingga ada frase atau analogi di antara keduanya (Budiman, 2005: 71).

Metafora di sini adalah hal yang melingkupi, dan membatasi kebebasan berpikir dan memberi limitasi pada kemampuan berpikir manusia. Mengacu pada teori kontemporer mengenai metafora, metafora adalah hal yang jamak dan elemen esensial dari pemikiran biasa. Metafora adalah konsep alam, cara berpikir yang lebih dibanding ekspresi puitis (Audifax, 2006: 177). Lebih jauh, metafora adalah alasan penting untuk konsep abstrak selayaknya suatu kejadian dan intuisi, (misal jatuh cinta) yang tidak bisa secara akurat direpresentasikan oleh penjumlahan dari bagian (misal pembicaraan, tanggal, janji, pemberian). Sulit, atau bahkan tidak mungkin, untuk menyusun sesuatu seperti waktu atau sukses tanpa menggunakan metafora sebagai alat. Orang akan segera melarikan diri dari pengalaman fisik konkrit ke arah pembicaraan mengenai abstraksi atau emosi. Pemahaman metaforik itu sendiri adalah sebuah norma.

Lakoff mengemukakan metafora konseptual yang berada di bawah kesadaran. Sejalan dengan ini, segala *mental imagery* diasosiasikan dengan suatu konseptualisasi metafora yang terlihat di luar kesadaran. Perlu dipahami, bahwa mengasumsikan metafora adalah elemen jamak dari *ordinary thought*, hidup dalam imaji mental ini. Karena itu konseptualisasi metafora memberikan peluang bagi pemahaman dunia *mental imagery* yang akan membawa 'dunia lain' pada penikmat, sehingga tidak bisa melihat hutan hanya sekedar kumpulan pohon. Pada dasarnya cara manusia berhubungan dengan alam bersifat metaforis. Dan hubungan ini menampilkan diri dalam bentuk-bentuk simbolik. Tak heran Ernst Cassirer menyebut manusia sebagai *animal symbolicum*. Manusia adalah makhluk yang menciptakan dunia simbol, dunianya sendiri berbeda dari dunia alamiahnya (dikutip Sugiharto, 1996: 113). Segala hal yang ditangkapnya dari alam luar ditafsirkan ulang olehnya dan diubahnya menjadi ungkapan dari dalam dirinya sendiri. Impresi eksternal ditafsirkan dan ditransformasikannya menjadi ekspresi internalnya sendiri. Realitas alamiah yang asing dan tak bisa dimengertinya itu diubahnya menjadi sesuatu yang lebih bisa disentuh dan dipeluknya. Secara lebih konkrit itu semua muncul terutama dalam wujud bahasa, mite, agama, seni, dan ilmu pengetahuan.

Metafora, dengan demikian mesti dipahami sebagai proses ide atau pemaknaan sebelum sampai pada pemahaman akan permainan penanda. Ide adalah pemaknaan petanda, yang diekspresikan dalam kata (penanda). Tetapi ini juga merupakan tanda dari sesuatu, representasi objek yang ada dalam pikiran. Ujung-ujungnya, representasi objek ini, menandai objek dan ditandai oleh kata atau penanda linguistik yang berlaku umum, mungkin pula secara tak langsung menandai suatu perasaan atau gairah. Sebelum representasi ditangkap oleh tanda verbal, metafora adalah relasi antara penanda dan petanda dalam tatanan ide dan suatu hal, merujuk pada apa yang menghubungkan ide dengan apa yang ditempatkan sebagai ide, sebagaimana terucap adalah sesuatu yang telah ada sebagai tanda representatif. Lalu, dalam konteks literal atau pemaknaan yang dianggap pantas akan menjadi relasi ide yang bertujuan untuk merasakan apa yang diekspresikan. Hal inilah letak ketidakakuratan metafora yang dianggap tepat untuk mengekspresikan gairah.

Imajinasi sebenarnya adalah kunci untuk menembus batasan metaforik. Imajinasi adalah suatu proses membayangkan yang dilakukan tanpa kehadiran objek yang dibayangkan. *Mental imagery*, adalah salah satu bentuk pengaktifan kemampuan berimajinasi dalam diri manusia.

Ini yang terjadi ketika melihat kuda tidak melihat fisiknya saja. Tidak hanya berinteraksi dengan sosok kuda, tetapi juga fenomena-fenomena yang terjadi dewasa ini. Fenomena-fenomena ini, selain menjadi stimulasi bagi imajinasi, juga menyimpan pesan-pesan tersembunyi.

d. Kuda

Adapun keistimewaan yang dimiliki kuda, selain postur tubuh yang sedemikian rupa hingga dapat difungsikan untuk "tunggangan" yang memiliki bentuk anatomi yang kokoh serta daya tahan (stamina) yang luar biasa, memungkinkan kuda mempunyai gerakan yang gesit dan dinamis. Kehidupan dan lingkungan kuda menuntut untuk dapat bertahan hidup di alam yang bebas (Lundell, 2005: 29). Kuda telah menjadi sahabat manusia, dan dapat dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan, misalnya untuk menarik kereta barang, sebagai alat perang (pada zaman dahulu), untuk kepentingan olah raga dan sebagainya. Karena kekuatan tenaganya maka kuda dapat dianalogikan seperti layaknya mesin-mesin.

Hewan ini diangkat sebagai ide penciptaan, karena berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, bahwa jika dicermati secara seksama, dari bentuk fisiknya/alamiah bentuk tubuh kuda menggambarkan sesuatu yang artistik, seperti tampak pada bulunya yang indah, gerakannya yang dinamis dan mempunyai vitalitas yang luar biasa sangatlah mempunyai korelasi pada keindahan tubuh perempuan. Kemudian melalui gerakan dan tingkah lakunya, dicoba ditransformasikan ke dalam bentuk tertentu sebagai simbol untuk merefleksikan fenomena dalam kehidupan di masyarakat. Transformasi itu tidak hanya sekedar mendeformasi bentuk semata tetapi mengandung nilai filosofi yang berhubungan erat dengan falsafah dan pedoman hidup, yang diterjemahkan melalui karya seni.

e. Ide Penciptaan

Perempuan dengan segala fenomenalitasnya, sebenarnya adalah suatu kondisi di mana yang nyata mati dan lahir kembali dalam register imajiner. Kultur tidak memberi tempat pada kemapanan suatu klaim universal. Pada titik ini yang ontologis sekaligus menjadi epistemologis. Ini merupakan gambaran manusia yang memutuskan sesuatu pada

absurditas tanda dalam alur kehidupannya. Namun, justru di sinilah kemanusiaannya ditemukan. Era sebelumnya, yang mengutamakan universal, homogenitas, sentral, hierarki, telah menghilangkan sebagian kemanusiaan. Perempuan, lantas juga menjadi sebuah tanda absurd, ia bisa jadi tak lebih dari sekedar komoditas yang menggunakan daya tarik seksual sebagai *competitive advantage*; tapi pada titik terdalam perempuan juga menyampaikan pesan-pesan kemanusiaan.

Perempuan hadir di suatu masa, di mana tanda-tanda tertentu mulai muncul. Kemunculan serta eksistensi tanda di suatu masa tak lepas dari sinkronisitas-diakronisitas tanda itu pun tak luput dari aspek idiosenkretis-nomotetis bagi mereka yang menerima tanda itu. Ada penjelasan yang terkait dengan makrokosmos dan mikrokosmos pada tanda-tanda yang eksis di suatu zaman. Manusia hanya tinggal peka untuk melihat bagaimana tanda itu menyampaikan pesan bagi dirinya serta apa isi pesan itu.

Pada karya ini yang berjudul "Tiga Kekuatan", dengan *subject matter* kuda dan perempuan yang menyiratkan ekspresi ketertindasan. Kuda sebagai simbol kekuatan di mana harus disadari bahwa perempuan mempunyai tiga kelebihan yaitu bisa mengandung, menyusui, dan melahirkan. Sedangkan perempuan merupakan ikon budaya populer. Karya ini, menawarkan pilihan, manusia bisa memilih untuk menerima pesan tersembunyi darinya atau sekedar menempatkannya sebagai pemuas hasrat. Namun pada titik ini juga perlu diingat bahwa hanya ia memiliki fenomenalitas sebagai pemuas hasrat, maka ia bisa keluar dari kerumunan dan membawa pesan. Hanya ketika ia membawa hasrat libinal, maka ia juga bisa reflektif. Ini mirip dengan mite kisah pelacur (yang kerap identifikasi sebagai Maria Magdalena) yang ditolong Yesus dalam Injil, justru karena dia dianggap berdosa, maka ia mampu merefleksikan bahwa ternyata semua manusia juga berdosa. Sebuah refleksi yang justru muncul dalam banalitas. Ini dalam konteks posmodernisme juga terjadi pada fenomena kehadiran sosok perempuan di era posmodernisme, hanya dimungkinkan karena banalitasnya. Namun dibalik banalitas itu juga terselip pesan-pesan esensial akan kemanusiaan yang hilang, berkaitan dengan penyatuan dengan aspek-aspek matriarkal yang cenderung dihilangkan dari kehidupan.

f. Daftar Bacaan

- Audifax, (2006). *Imagining Lara Croft: Psikosemiotika, Hiperealitas, dan Simbol-Simbol Ketidaksadaran*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Budiman, Kris. (2005). *Ikonisitas Semiotika Sastra dan Seni Visual*, Buku Baik, Yogyakarta.
- Langer, Suzanne K. (1976). *Philosophy in a New Key*, Harvard.
- Lundell, Margo. (2005). *Mengenal dan Manyayangi Kuda*, PT Alex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Jakarta.
- Sachari, Agus. (2002). *Estetika: Makna, Simbol dan Daya*, ITB Bandung, Bandung.
- Sadali, Ahmad. (2000), "Asas-Asas Identitas Seni Rupa Nasional", dalam *Refleksi Seni Rupa Indonesia*, PT Balai Pustaka, Jakarta.
- Sugiharto, Bambang. (1996). *Postmodernisme: Tantangan bagi Filsafat*, Kanisius, Yogyakarta.