

## **TIGA KEKUATAN #2**

**I Made Sumantra**

[madesumantra@isi-dps.ac.id](mailto:madesumantra@isi-dps.ac.id)

**Program Studi Kriya Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar**

### **1. Ide Penciptaan**

Penulis dengan segenap kesadaran yang dimiliki, senantiasa mengadakan interaksi dengan kuda, dalam interaksi tersebut terjadi suatu dialog baik itu secara fisik maupun psikis, sehingga menimbulkan kesan yang mendalam. Jadi kesan kuda yang ditangkap oleh penulis mengenai keindahan bentuk dan gerak secara metaforik. Oleh karena itu kuda menjadi pokok bahasan dalam penciptaan karya ini.

Kuda adalah jenis hewan yang gagah dan kuat (Lundell, 2005: 30). Hewan ini diangkat sebagai konsep penciptaan, karena berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, bahwa kuda cenderung diperlakukan sebagai alat transportasi tradisional (delman) dan sarana olah raga pacuan kuda, sekalipun demikian kita masih dapat melihat kuda diberbagai tempat di pekan raya, sirkus serta taman. Jika dicermati secara seksama, dari bentuk fisiknya/alamiah bentuk tubuh kuda menggambarkan sesuatu yang artistik, seperti tampak pada bulunya yang indah, gerakanya yang dinamis dan mempunyai vitalitas yang luar biasa. Kemudian melalui gerakan dan tingkah lakunya, penulis mencoba mentransformasikan ke dalam bentuk tertentu sebagai simbol atau lambang komunikasi untuk merefleksikan fenomena-fenomena dalam kehidupan di masyarakat. Transformasi itu tidak hanya sekedar mendeformasi bentuk semata tetapi mengandung nilai filosofi yang berhubungan erat dengan pandangan/ pedoman hidup, yang diterjemahkan melalui kuda tersebut.

Dapat digarisbawahi, bahwa konsep mikro dari penciptaan karya tugas ini, adalah merupakan akumulasi pengalaman dan perasaan secara konseptual dan praktikel, sehingga menjadi sebuah karya seni. Ide atau gagasan tentang kuda tersebut ditransformasikan ke dalam bentuk-bentuk metaforik. Kayu sebagai bahan utama, teknik ukir menjadi pilihan untuk membentuk karya kriya kayu. Diharapkan hasil akhir karya yang dibuat, dalam setiap subnya

dapat mencerminkan representasi budaya , sebagaimana yang digambarkan dalam setiap karya yang disuguhkan dengan cita rasa pribadi.

## **2. Originalitas Penciptaan**

Dengan mengolah objek itu menjadi simbol atau lambang seperti yang dimaksudkan adalah suatu proses aktualisasi gagasan atau ide-ide yang secara sadar dialami, sebagai pencarian realitas kehidupan. Melalui metafora kuda yang berbentuk karya seni kriya, dapat berbicara luas/ banyak dalam arti dapat memberikan asosiasi-asosiasi pada pengamat seni karena bentuk, warna, tekstur, garis dan sebagainya.

Apabila dalam perwujudan karya seni kriya ini terjadi kemiripan, persamaan atau kesepadanan bentuk, warna, tekstur, garis dan sumber penciptaan dengan karya-karya seni kriya dari para kriyawan lainnya, tetaplah memiliki perbedaan. Baik dari struktur bentuk atau secara tekstual bisa saja menampilkan persamaan atau kemiripan tetapi tetap berbeda dalam kontekstual dan bentuk garapan yang khas dan unik.

## **3. Wujud Karya**



Wujud: Kriya Seni

Ukuran: 48x40 cm

Bahan: Kayu Suar dan Marmer

Dibuat tahun: 2009

Proses perwujudan adalah mengaktualkan disain ke dalam sebuah media sehingga karya tersebut benar-benar terwujud. Teknik pengerjaan yang berkaitan dengan keahlian keterampilan berperan penting dalam proses perwujudan. Masing-masing seniman mempunyai proses perwujudan yang berbeda sesuai dengan keahliannya serta ekspresi dalam dirinya. Kemampuan keahlian teknik akan kelihatan dengan kentara pada karya dan merupakan karakter dari karya tersebut yang mencerminkan identitas individu.

Perwujudan karya ini tentunya disain awal tidak dapat divisualkan secara utuh, karena disain tersebut terkadang banyak kejanggalan dan kekurangannya baik secara artistik maupun konstruktif. Karya ini ada beberapa perubahan terutama pendukung konstruksinya, dan komposisi bentuknya, namun secara keseluruhan disain awal masih dominan. Untuk lebih jelasnya dapat kita lihat pada karya yang telah diwujudkan terlampir.

Pada karya ini yang berjudul "Tiga Kekuatan #2", 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 kemanusiawian yang hilang, berkaitan dengan penyatuan dengan aspek-aspek matriarkal yang cenderung dihilangkan dari kehidupan.

## **Daftar Bacaan**

- Audifax, (2006). *Imagining Lara Croft: Psikosemiotika, Hiperealitas, dan Simbol-Simbol Ketidaksadaran*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Budiman, Kris. (2005). *Ikonsitas 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.