

TEMPAT PERMEN #1

I Made Sumantra

madesumantra@isi-dps.ac.id

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

Konsep Karya

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 almah 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 kontek 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.



Judul Karya: Tempat Permen#1
Wujud: Kriya Seni
Ukuran: 15x50 cm
Bahan: Kayu Suar
Dibuat tahun: 2008

Karya yang original merupakan karya yang dihasilkan melalui pemikiran dan kreatifitas dengan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menciptakan suatu karya yang memiliki nilai kebaruan dari gagasan, desain dan ide digunakan untuk menciptakan produk yang original. Produk yang original dibuat dengan melakukan pengamatan atau survey di pasaran dan dikalangan masyarakat kemudian membandingkan dengan mana karya/produk yang telah ada memiliki kebaruan dengan suatu ide dan inovasi yang baru.

Buku Bacaan

- Agustin, Maria. 2010. *Desain Ruang Rumah Dari Teras Hingga Carpot*. Yogyakarta. CV ANDI OFFET.
- Audifax, (2006). *Imagining Lara Croft: Psikosemiotika, Hiperealitas, dan Simbol-Simbol Ketidaksadaran*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Dwimirnari, Putri. 2010. *Seputar Ruang Keluarga*. Penerbit PT Niaga Swadaya. Jakarta.
- Eddy, S.Marizar. 2005. *Desingning furniture tehnik merancang mebel kreatif*. Yogyakarta. Media Pressindo.
- Kristianto, Gani. 1995. *Tehnik Mendesain Prabot yang Benar*. Yogyakarta. Penerbit kanisius (Anggota IKPI)
- Budiman, Kris, (2005). *Ikonisitas Semiotika Sastra dan Seni Visual*, Buku Baik, Yogyakarta.
- Sugiharto, Bambang, (1996). *Postmodernisme: Tantangan bagi Filsafat, Kanisius*, Yogyakarta.
- Utomo, Mulyadi. 2011, ”*Produk Kekriyaan Dalam Ranah Seni Rupa Dan Desain*
Institut Seni Indonesia Denpasar Fakultas Seni Rupa dan Desain BekerjasamaHijrah.M, Denpasar.