

PROCEEDING

BALI
ACT
Art in Culture & Tradition
EXHIBITION, PERFORMANCE, ART PROJECT & ENTREPRENEURSHIP



Direktorat Pengembangan Seni Rupa
Direktorat Jenderal Ekonomi Kreatif Berbasis Seni Budaya
KEMENPAREKRAF - RI

Indonesia kreatif



Bali ACT

Art in Culture & Tradition

EXHIBITION | PERFORMANCE | ART PROJECT & ENTERPREUNERSHIP

Desain Sampul & Tata Letak

I Nyoman Adi Selamat Darmawan

Fotografi

Dewa Gede Purwita & Komang Agus Purnama Santi

Penerjemah

Camelia Tri Lestari

Edisi

500 eks

Penyunting

I Wayan Seriyoga Parta

Diterbitkan oleh:

© 2014 KEMENTERIAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF
DIREKTORAT JENDERAL EKONOMI KREATIF BERBASIS SENI DAN BUDAYA
Gedung Film Lt. 5 Jalan M. T Haryono Kavling 47- 48 Pancoran Jakarta Selatan
Tlp. 021-79181524. e-mail: senirupa.ekraf@gmail.com

Pengantar Kegiatan Bali ACT 2013 (Direktur Pengembangan Seni Rupa, Dirjen Ekonomi Kreatif Berbasis Seni & Budaya KEMENPAREKAF – RI) <i>Oleh: Dra. Watie Moerany S., M. Hum</i>	4
Kemajuan Seni Rupa Dalam Khazanah Budaya Dan Pijakan Tradisi Pariwisata Sebagai Wahana <i>Oleh: I Gede Ardika</i>	6
Seni Lukis Tradisional Bali Dalam Peralihan <i>Oleh: Agung Rai</i>	13
Masalah Mediasi Nilai Dalam Seni Dan Budaya <i>Oleh: Dr. A. Rikrik Kusmara</i>	25
Membaca Seni Rupa, Memproyeksikan Perkembangan ¹ <i>Oleh: I Wayan Seriyoga Parta, MSn</i>	28
Butir-Butir Pemikiran Di Seputar Kemajuan Seni Di Dalam Kaitan Dengan Tradisi Dan Budaya <i>Oleh: Dr. Jean Couteau</i>	37
<i>Creativepreunership</i> : Menciptakan Gagasan Kreatif Proyek Seni Rupa ¹ <i>Oleh: Irma Damajanti, M.Sn.</i>	43
Kreativitas Tak Biasa <i>Oleh: I Wayan Sujana M.Sn</i>	47
Tiga Jalan Simpang Dunia Seni Rupa Bali <i>Oleh: Warih Wisatsana</i>	50
Multi Dimensi Nyoman Erawan, Antara Aksi Dan Reaksi <i>Oleh: Iwan Darmawan</i>	54
The Blanco Renaissance Museum <i>Oleh: I Wayan Suardika</i>	56
“Plastic Attack”: Berintim Dengan Plastik <i>Oleh: Wayan Agus Eka Cahyadi, M.A.</i>	58
“Superminiart” <i>Oleh: Richard Horstman</i>	60
Seniwati: Keberadaan, Permasalahan, Dan Kontinuitas <i>Oleh: Dewa Gede Purwita</i>	62
From The Heart: Kolaborasi Seniman Bali – Singapura <i>Oleh: Henny Handayani</i>	65
Batubelah Art Space <i>Oleh: Ely Kent</i>	67
Tiga Idiolek Visual Nagasepaha <i>Oleh: Hardiman</i>	70
Ni Nyoman Tanjung “Gila” Belajar Dari Alam, Berdialog Dengan Sepi, Wariskan Karya Seni <i>Oleh: Ketut Sumadi</i>	72
Mangku Jinggo: Pamangku Yang Nyeniman, Kreatif, Imajinatif, Dan Primitif <i>Oleh: Ketut Sumadi</i>	76
Klungkung; Sebuah Hulu <i>Oleh: Dewa Putra</i>	80
Meretas Jalan Bersama Hidupkan Gairah Seni Rupa Bali Utara <i>Oleh: Made Adnyana Ole</i>	82
Memproyeksi Seni Rupa Bali; Menimbang Aktivitas Perupa Muda <i>Oleh: I Made Susanta Dwitanaya</i>	85
Bali Act: Satu Bulan Perayaannya (Sebuah Catatan) <i>Oleh: Dewa Gede Purwita & I Made Susanta Dwitanaya</i>	88

KREATIVITAS TAK BIASA

Oleh: I Wayan Sujana M.Sn

Bertindaklah sedemikian rupa, sehingga tindakanmu menjadi prinsip umum (Teori Imperatif Kategoris – Kant)

Berawal dari ketertarikan statement Kant dalam teori Imperatif Kategoris seperti tersebut di atas, menguatkan saya (sebagai seniman) untuk menjadi yang tidak umum (*singularitas*) dalam memunculkan produk wilayah *intangible fine art* dengan memicu beberapa hal yang tersimpan rapi di area *unconscious* (bawah sadar) untuk terkonstruksi naik ke permukaan. Terpacu untuk memunculkan perbendaharaan pra-imaji (tidak disadari), imaji abstrak dan imaji konkret (disadari) secara holistik terangkum dalam perolehan imaji-memori yang dapat memberi kita kecerdasan untuk dapat menghayati secara detail maupun keseluruhan (*the whole*) melalui pengembangan indra-indra dan perasaan – perasaan (*feeling dan emotion*) yang selama ini terabaikan. Rangkaian peristiwa sensasi-persepsi yang membaca *hidden connectivity of universe* (hubungan tersembunyi di alam semesta) sebagai sensor dalam melihat realitas adalah proses, bukan produk akhir. Sensor yang bermuara pada karya seni bernyawa (*Chi*) adalah capaian saya sebagai seorang seniman.

Ketika wilayah *intangible fine art* menjadi sesuatu yang dipertaruhkan untuk sebuah identitas, segala sesuatu yang terkubur dalam area *unconscious* tiba-tiba menyeruak ke permukaan untuk meminta perhatian. Berlomba memunculkan imaji-memori sebagai jawaban dalam perbendaharaan merangkai sebuah karya seni bernyawa adalah salah satu *solving problem* untuk



bertahan. Kata kunci : “KREATIVITAS” sebagai jawabannya tengah dipertanyakan kembali. Kreativitas yang seperti apa, yang dapat menunjukkan ketidakbiasaan (*singularitas – unik*) sehingga dapat merebut perhatian setiap orang atau masyarakat atau paling tidak dapat memberikan identitas manusia yang memiliki kemampuan fisik, rasio dan kreatif.

Kreativitas sebagai salah satu medium atau tool (alat) menuju karya seni bernyawa terbentuk oleh hal-hal yang menawarkan sebuah integrasi baru yang memiliki keseimbangan dinamis (*dynamic equilibrium*) antara kemampuan fisik, kreatif dan rasio, yang dengan itu memungkinkan setiap orang menangkap keseluruhan dunia (*the whole*), bukan bagian-bagian parsial. Integrasi pengetahuan yang dinamis memandang dunia

tidak sebagai kotak – kotak ada (*beings*) melainkan sebuah proses bergerak dan menjadi dinamis (*becoming*), dengan melihatnya bukan sebagai sebuah hasil akhir, melainkan sebuah proses, *durëe* dan kontinum, yang didalamnya ide dan gagasan-gagasan kreatif berevolusi, berkulminasi dan bermetamorfosis dalam membangun sebuah evolusi kebudayaan yang dinamis (Piliang dalam *Kreativitas dan Humanitas*, 2006).

Konsep baru lainnya yang menyita perhatian saya adalah multiplisitas, yaitu : cara berpikir tentang realitas sebagai esensi dan substrata yang tidak statis, melainkan bersifat dinamis dan tumbuh sebagai rangkaian peristiwa dan proses. Multiplisitas melihat realitas sebagai proses, bukan produk akhir, sehingga membuka pintu bagi pembentangan dunia-dunia kemungkinan yang tak



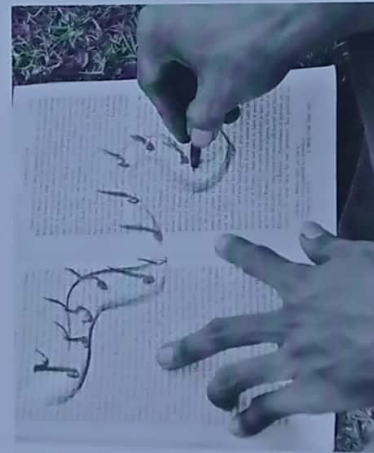
terbatas dan tak ada batasnya – itulah esensi kreativitas (Gilles Deleuze, *Difference & Repetition*, 1994 dan Tabrani.P, *Kreativitas dan Humanitas*, 2006). Dengan memadukan beberapa teori dan konsep berpikir tentang kreativitas serta proses berkarya yang telah saya jalani selama ini, mendorong saya untuk mengemasnya dalam sebuah konsep pemikiran baru yaitu : *Actor Network Theory*. Teori yang memakai "*Principle of Generated Symmetry* dimana manusia dan non manusia digabungkan dalam sebuah *frame work* konseptual yang sama, hasilnya manusia dan non manusia sering keduanya diferensiasi sebagai "*actant*". Beberapa konsep dan teori yang menjadi dasar berpikir dan bertindak kreatif dalam mengelola wilayah *intangible fine art* saya terurai dalam tulisan berikut tentang Lokal yang Dipinjam.

Setapak di pinggiran jalan desa dengan pohon merindang, tiba-tiba ada bentuk melingkar-lingkar terbuat dari pandan berserakan, menghadang seperti bentuk "mandala", garis "*horizon*" yang terwujud dari susunan buah kelapa matang tergantung pada sebatang bambu panjang, melintang diantara pohon-pohon disebelahnya...., Siapa yang melakukan ritual visual ini, atau siapa yang membuat karya instalasi diruang kosmologi desa ini? Suara-suara musik bambu memecah kesunyian desa terpencil ini, nampaknya dipukul dengan enteng oleh sekelompok anak-anak yang menemukan potongan-potongan bambu berserakan. Menambah kelangen akan khas dari suasana desa pinggiran berbukit. Lengkaplah suguhan hari yang tak terduga ini. Benda-benda itu rupanya hasil dari prilaku orang-orang desa, yang dapat saya temui di tegalan-tegalan peladang terletak dipinggiran bukit desa Dawan, Klungkung, Bali. Perilaku ini rupanya dikondisikan oleh kosmologi geografis dan budaya. Beberapa orang yang memahaminya menyebutnya sebagai *Indigenous Knowledge*. Persepsi saya sebagai seorang seniman ketika melihat benda-benda tersebut, "Saya harus melampaui *indigenous knowledge* ini".

Ilustrasi diatas merupakan pemandangan sehari-hari yang dapat kita nikmati, bila berkesempatan menyusup ke desa-desa terpencil, terutama di tegalan dekat bukit. Hal

inilah memicu kesadaran saya untuk mencoba melontarkan pertanyaan sedari 15 tahun silam; **Apa yang mengkonstruksi perilaku, ide pemikiran, dan lainnya (*intangible*) masyarakat desa ini?** Sehingga melahirkan perilaku dan menghasilkan bentuk-bentuk yang kita sebut *Indigeneus Art*. Hal yang terkait dengan lokal kita gali sebagai pemantik pembicaraan kesenian hari-hari ini. Wilayah pembicaraan proses seni dapat kita petakan melalui tiga hal; konsep pemikiran, medium yang dipilih, dan cara-cara tertentu yang digunakan. Dari ketiga hal tersebut dapatkah kita temukan wujud kelokalannya? Dari ruang tanya inilah kita akan menggali lokalitas tersebut. Selama ini kita menyepakati lokasitas itu termagtub pada; perilaku dimana dapat kita temukan pada wujud diatas yang disebut sebagai *Indigenous Art*, artefak-artefak tradisi, dan karya-karya seni modern. Konsentrasi dan konsistensi saya ada pada penggalian persoalan indigenous (keunggulan lokal), dan artefak-artefak tradisi yang didasari oleh *Indigenous Knowledge* itu sendiri.

Tiga Ruang Seni Sebagai Implementasi Kreativitas Tak Biasa



Ketakjuban saya akan perilaku masyarakat pedesaan (pribumi) seperti yang dituliskan diatas memicu perubahan makna dalam konsep kesenian. Ilmu-ilmu yang bisa memberi pemahaman dan gambaran tentang prilaku (psikologi, sosial, dan budaya) coba ditelisik untuk menjawab kebutuhan ilmu semiotik dan formalisme yang acapkali dipergunakan. Dari hal tersebut saya mendudukkan penciptaan seni menjadi tiga ruang; Ruang Personal, Ruang Interaksi, dan Ruang Sosial. **Pertama Ruang Personal** merupakan ruang eksplorasi dimana saya memiliki kebebasan dalam memberlakukan konsep, medium, dan cara-cara dalam pengekspresian seni.

Kedua Ruang Interaksi merupakan ruang dimana dalam membuat konsep kekaryaannya, sedari awal sudah mempertimbangkan publik dapat

terlibat atau merespon, atau meng-*intermingle* karya tersebut. **Ketiga Ruang Sosial** merupakan ruang dimana saya hanya mengambil peran sebagai konseptor, fasilitator (menyediakan ruang alternatif) kepada publik (medan sosial seni). Kemudian diantara ruang interaksi dan ruang sosial inilah saya menciptakan metoda pendekatan seni kepada masyarakat. Tiga pendekatan seni itu adalah; Repetisi Garis dan Warna, *bamboo Strong and Flexibel*, dan *Drawing on Novel*.

Diibaratkan bagaimana memunculkan mujizat (*high positive energy plus focus*) setiap harinya dalam kehidupan kita, demikianlah seharusnya kita mengolah kreativitas tersebut. Fokus dalam mengkonstruksi ketidaksadaran (*unconscious*) dan kesadaran (*conscious*) dalam fisik, rasio dan kreatif dengan memandang realitas sebagai proses bukan produk akhir dalam menciptakan karya seni bernyawa adalah bentuk Kreativitas Tak Biasa.