

PEREMPUAN

Seni & Dirinya 2



Ariani | Atridia Wilastrina | Deborah P.G Ram Mozes |
Dieni Nuraini, Ariesa Pandanwangi | Gilang Cempaka |
Ike Ratnawati | Insanul Qisti Barriyah | Nurlina Syahrir |
Luh Budiaprilliana | Luki Lutvia | Rina Mariana | Siti Sartika |
Shopia Himatul Alya | Yunisa Fitri Andriani |
Yunita Fitra Andriana | Lesh Dewika

Perempuan, Seni & Dirinya

Ariani | Atridia Wilastrina | Deborah P.G Ram Mozes |
Dieni Nuraini, Ariesa Pandanwangi | Gilang Cempaka |
Ike Ratnawati | Insanul Qisti Barriyah | Nurlina Syahrir |
Luh Budiaprilliana | Luki Lutvia | Rina Mariana | Siti Sartika |
Shopia Himatul Alya | Yunisa Fitri Andriani |
Yunita Fitra Andriana | Lesh Dewika



Pembina Yayasan Lembaga
Bantuan Hukum Indonesia

Perempuan, Seni & Dirinya

Ariani | Atridia Wilastrina | Deborah P.G Ram Mozes |
Dieni Nuraini, Ariesa Pandanwangi | Gilang Cempaka |
Ike Ratnawati | Insanul Qisti Barriyah | Nurlina Syahrir |
Luh Budiaprilliana | Luki Lutvia | Rina Mariana | Siti Sartika |
Shopia Himatul Alya | Yunisa Fitri Andriani |
Yunita Fitra Andriana | Lesh Dewika

Perempuan, Seni & Dirinya 2

Ariani,dkk.

Penyunting: Ariesa Pandanwangi

Tata Letak: Arrie Widhayani

Ilustrasi sampul: Sigit Purnomo Adi

Penerbit : Yayasan Lembaga Gumun Indonesia

Redaksi : Fajar Kencana Asri EE 6, Kec. Jaten
Kab. Karanganyar, 57731,

Jawa Tengah Telp. : 081312003334

Email: gumunnusantara@gmail.com

Anggota IKAPI

Perpustakaan Nasional : Katalog Dalam Terbitan (KDT)

Perempuan, Seni, & Dirinya 2/ Ariani, dkk / Solo/

Penerbit Yayasan Lembaga GUMUN Indonesia

x +250hlm: 15,5 cm x 23 cm

ISBN: 978-623-8030-19-4

Cetakan Pertama, Maret 2023

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi

buku ini tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit.

PRAKATA

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Salam sejahtera, untuk kita semua. Peristiwa seni banyak terjadi ketika masa pandemic, termasuk komunitas Garasi Seni 10 yang sudah berlangsung sejak lama, jauh sebelum pandemi. Perempuan yang tergabung dalam komunitas ini berasal dari berbagai daerah di Indonesia, mengungkap pemikirannya melalui tema yang digagas dari perempuan, seni, dan dirinya. Gagasan berupa ekspresi rupa dan rangkaian kata (katalog dan buku). Karya yang menarik dan unik, bukan hanya dalam medium (dimensi estetika) tapi juga secara konten dan konteksnya. Kata yang terangkai menjadi buku dengan bahasa yang lugas, komunikatif sehingga menjadi literatur yang layak dibaca baik oleh masyarakat luas. Buku ini memuat semangat, kreativitas dan produktivitas dalam seni yang dikaitkan dengan berbagai peristiwa dari sejarah terciptanya kertas hingga penciptaan karya seni. Secara keseluruhan tema Perempuan, Seni dan Dirinya menjadi catatan tentang pergulatan kreativitas perempuan dengan dirinya. Semoga etos perjuangan kaum perempuan tersebut menjadi teladan untuk masa depan di negeri ini.

Bandung, 9 Desember 2022

Penggagas Garasi Seni 10

Prof. Setiawan Sabana

Daftar Isi

Sambutan dari Prof Setiawan Sabana	i
Kata Pengantar dari Dr. Anna Sungkar	ii
Daftar Isi	ix
Karya Seni Sebagai Refleksi Diri Di Tengah Pandemi <i>Ariani</i>	1
Eksistensi Peruntukan Ruang Rias Di Puro Mangkunegaran Surakarta <i>Atridia Wilastrina</i>	19
Merupa Kertas <i>Deborah P.G Ram Mozes</i>	33
Kajian Estetika Karya: “Blue Beach Sunset” <i>Dieni Nuraini, Ariesa Pandanwangi</i>	56
Perempuan, Citra, dan Narasi <i>Gilang Cempaka</i>	74
Perempuan dan Batik Dalam Pelestarian dan Pengembangan <i>Ike Ratnawati</i>	98
Representasi Perempuan Masa Kini Tubuh, Konsumerisme, dan Metafora <i>Insanul Qisti Barriyah</i>	111

A'Karena Dalam Pusaran Waktu <i>Nurlina Syahrir</i>	129
Seni Dalam Yadnya dan Keseharian Perempuan Bali <i>Luh Budiaprilliana</i>	147
Fotografi Sebagai Media Kreatif <i>Luki Lutvia</i>	162
Literasi Seni Budaya Berbasis Digital Di Sekolah Menengah Pertama Kab. Bandung Barat <i>Rina Mariana</i>	180
Penguatan Profesionalitas Mengajar Seni Rupa Melalui Pengalaman Berkarya dan Pameran <i>Siti Sartika</i>	197
Jaka Tarub <i>Shopia Himatul Alya</i>	209
Perempuan Sebagai Objek dan Subjek <i>Yunisa Fitri Andriani</i>	216
Warna Pink Sebagai Representasi Diri Dan Perempuan Dalam Karya Seni <i>Yunita Fitra Andriana</i>	233
Quo Vadis Femina? Catatan Singkat Tentang Perempuan, eksistensi, inspirasi, seni, dan dirinya <i>Lesh Dewika</i>	250

KARYA SENI SEBAGAI REFLEKSI DIRI DI TENGAH PANDEMI

A r i a n i

Universitas Trisakti
arianirachman@trisakti.ac.id

PENDAHULUAN

Karya seni diciptakan sebagai media ekspresi dan manifestasi gagasan perupanya dalam bentuk visual. Kehadiran karya seni juga merupakan respon sang perupa terhadap kondisi atau peristiwa tertentu. Peristiwa-peristiwa penting yang menakutkan, mengkhawatirkan, menyedihkan, atau sebaliknya, dapat menstimulasi seorang perupa untuk mengeksplorasi gagasan mereka dalam berkarya. Edvard Munch (1863-1944), seorang pelukis berkebangsaan Norwegia, termasuk salah satu seniman yang menggunakan lukisan sebagai media ekspresi terhadap peristiwa-peristiwa berkesan dalam hidupnya. Lukisannya yang cukup fenomenal yaitu *The Scream*, menggunakan warna kemerahan pada awan yang menjadi latar belakang. Robock (2007) berasumsi bahwa awan berwarna kemerahan itu menggambarkan kondisi langit Eropa setelah terjadinya erupsi letusan gunung Krakatau di Selat Sunda pada bulan Agustus 1883. Namun hasil penelitian Fikke, Kristjánsson, dan Nordli (2017) menyebutkan bahwa langit yang digambarkan Munch dalam lukisan *The Scream* memiliki kemiripan dengan pola dan warna yang terlihat dalam tampilan awan *nacreous*.

Terlepas dari kebenaran asumsi-asumsi tersebut, para sejarawan seni mengaitkan motif merah dan darah yang terkait dengan kecemasan dan sering digunakan oleh seniman untuk menggambarkan rasa sakit, perasaan tidak wajar, dan kecemasan (Gulen, 2011). Bisa jadi, dalam lukisannya tersebut, Munch ingin mengekspresikan ketakutan atau kecemasannya akan kematian yang telah merenggut kematian keluarganya. Warna merah dalam *The Scream* diasosiasikan Edvard Munch sebagai penyakit TBC yang telah menyebabkan kematian ibu dan kakaknya. Wajah dari sosok manusia dalam lukisannya merupakan simbolisasi dari kecemasan dan ketakutan yang ia rasakan.

Lukisan Munch yang lain yaitu *Self-Portrait with Spanish Flu*, menggambarkan efek dari penyakitnya setelah selamat dari pandemi 1918, melalui serangkaian potret diri tentang penyakit dan kesembuhannya. Dalam lukisan tersebut terlihat wajah Munch yang lelah dan pucat, mata cekung, mulut terbuka, dan tangan terkulai di pangkuan. Lukisan Munch yang berjudul *Self-Portrait After Spanish Flu* masih berkaitan dengan ekspresinya tentang pandemi flu Spanyol. Dalam lukisan tersebut tampak ia berdiri dengan berpakaian lengkap, bahu turun, dan kemungkinan menatap ke cermin untuk mengamati dampak penyakitnya (Harris, 2006).

Lukisan lain yang menggambarkan dampak pandemi adalah *The Triumph of Death* karya Pieter Bruegel the Elder. Dalam lukisannya tersebut, Bruegel melukis beberapa adegan mengerikan tentang kematian akibat wabah hitam (*black plague*) atau maut hitam (*black death*) pada abad ke-14 (Friedlaender & Friedlaender, 2020).

Dari contoh lukisan Edvard Munch dan Pieter Bruegel the Elder di atas, perasaan cemas, sakit, takut, waswas, dapat disampaikan dalam bentuk lukisan. Dalam hal ini, pikiran dan perasaan mempunyai peranan yang besar dalam proses penciptaan seni. Karya seni menjadi ekspresi atau ungkapan batin, atau curahan perasaan penciptanya.

Tulisan ini akan membahas tentang karya seni yang dibuat oleh penulis dalam merespon kondisi pandemi covid-19. Berjangkitnya wabah covid-19 yang telah merenggut ribuan, bahkan jutaan nyawa, telah menimbulkan ketakutan dan kecemasan yang berkepanjangan. Selama dua tahun lebih (2020-2022) hingga saat ini, kehidupan manusia di hampir seluruh penjuru dunia berada dalam ancaman kematian akibat virus misterius yang muncul secara tiba-tiba.

Pandemi telah membatasi ruang gerak manusia dalam beraktivitas, namun tidak bagi para perupa. Karya seni justru menjadi media untuk melepaskan kecemasan dan ketakutan, dan tidak menghentikan mereka untuk tetap berkarya. Berbagai pameran virtual menjadi wadah bagi para perupa untuk saling menunjukkan respon mereka terhadap kondisi pandemi.

Karya seni berjudul *Let's Fight Against the Virus (Covid-19)*, *Pandemic Messages*, *Padung-padung Mejile* dan *New Leaves for Better New Life* merupakan empat karya yang akan dibahas dengan metode *content analysis* dan pendekatan kritik seni. Menurut Terry Barret (2000) dalam bukunya yang berjudul *Criticizing Art: Understanding the Contemporary*, ada beberapa tahapan untuk mengkritisi sebuah karya seni, yaitu: 1) *describing* (deskripsi), 2) *interpreting* (interpretasi), dan 3) *judging* (penilaian). Tiga karya ini dibuat selama merebaknya pandemi yaitu pada tahun 2020 dan 2022. Pembahasan *content*

analysis pada karya seni lebih menekankan pada tahap deskripsi dan interpretasi. Tahap ini dilakukan untuk memahami 'isi' dari empat karya seni tersebut dengan menganalisis subjek, bentuk, media, dan pesan yang ingin disampaikan.

PEMBAHASAN

Karya 1: *Let's Fight Against the Virus*

Karya seni ini dibuat dari lukisan manual menggunakan pensil warna yang kemudian diedit secara digital menggunakan *photo lab*. Warna yang digunakan adalah dominan hitam dan putih. Warna hitam menggambarkan suasana mencekam yang terjadi pada awal terjadinya pandemi, sedangkan warna putih melambangkan harapan. Kontras warna monokrom hitam dan putih tersebut menggambarkan kondisi pandemi yang hampir setiap hari diisi dengan berita kematian. Namun di sisi yang lain, berbagai pihak terus berusaha berjuang tak kenal menyerah untuk memerangi covid-19. Seluruh manusia di penjuru dunia bersatu padu, berjuang bersama untuk mencegah meruaknya virus ini. Wajah perempuan dalam lukisan ini terlihat hancur berkeping-keping pada bagian kanan. Hal tersebut menandakan rapuhnya manusia menghadapi serangan covid-19 yang bertubi-tubi, sekaligus menggambarkan betapa tidak berdayanya kita sebagai manusia. Karya ini juga diberi catatan *Let's fight against the virus* dengan penggunaan font yang beragam. Huruf "i" sengaja diperbesar dengan warna merah untuk menyimbolkan figur manusia yang harus berjuang melawan covid-19.

Penulis membuat karya ini dalam kondisi yang dipenuhi rasa gelisah akibat kondisi pada awal pandemi. Sebagai seorang perempuan yang memiliki keluarga, rasa cemas dan gelisah terus membayangi dan tidak dapat dicegah mengingat keselamatan seluruh anggota keluarga yang harus dijaga.

Menurut Nasution (2015), kegelisahan atau gelisah berarti rasa yang tidak tenteram di hati atau merasa selalu khawatir, tidak tenang (tidurnya), tidak sabar (menanti), cemas, dan sebagainya. Kegelisahan menggambarkan seseorang tidak tenteram hati maupun perbuatannya. Perasaan gelisah menurut Sigmund Freud (2006) timbul akibat adanya pengaruh dari luar atau lingkungan sekitar (kegelisahan objektif atau kenyataan).

Dalam kondisi tersebut, penulis mencoba mengungkapkan kegelisahannya melalui karyanya. Karya ini mengkonstruksi ungkapan keprihatinan, solidaritas, kekacauan, serta perenungan dan optimisme dalam menghadapi kondisi pandemi. Dengan berkarya, penulis berusaha melepaskan rasa cemas dan gelisah menjadi sebuah karya yang memiliki makna berupa ajakan untuk berjuang bersama dan tidak putus harapan. Karya ini telah diikutsertakan dalam pameran internasional *ASEDAS (Asian Southeast Digital Art Association) 2020* yang diselenggarakan secara virtual.



Gambar 1. Karya 1: *Let's Fight Against the Virus* (2020).

Karya 2: *Pandemic Messages*

Karya ke-2 yang penulis buat merupakan serangkaian karya (9 karya) yang kemudian ditampilkan menjadi satu dan diberi judul *pandemic messages*. Masing-masing karya seni ini merepresentasikan sosok perempuan dan satu sosok anak-anak dengan pesan yang berbeda. Sosok perempuan mewakili perempuan-perempuan di Indonesia dan belahan dunia lain dalam menghadapi pandemi. Satu sosok anak-anak dalam karya ini adalah ungkapan kecemasan penulis pada masa depan anak-anak yang terkena dampak pandemi, yaitu dalam pembatasan beraktivitas. Karya seni ini dibuat secara manual menggunakan pensil warna dan kemudian diedit secara digital menggunakan aplikasi *photo lab* dan *PicsArt*.

Pada karya (1), tampak wajah perempuan yang berada dalam cengkeraman tangan hitam berkuku panjang yang menyeramkan, dan terdapat teks "*Don't Let it Happen*". Warna

monokromatik hitam dan putih menjadi warna yang dominan. Warna ini sengaja dipilih untuk memberi kesan kondisi yang mencekam. Tangan hitam menggambarkan virus corona-19 yang mencengkeram kehidupan manusia di bumi, sehingga menjadi penghambat aktivitas. Makna dari karya ini adalah agar kita tetap waspada melindungi diri dan jangan membiarkan diri masuk dalam cengkeraman covid-19.



Gambar 2. Karya (1) sampai (9) dengan pesan yang berbeda namun memiliki tujuan yang sama

Karya (2) memperlihatkan sosok perempuan yang pada bagian kepala atas berisi langit biru dan awan putih. Di depannya tampak dua ekor burung yang hinggap di dahan yang berdaun dan berbuah merah. Perpaduan tersebut menghadirkan suasana yang tenteram dan menenangkan. Karya seni ini mengajak kita untuk mengisi pikiran dengan hal-hal yang indah selaras dengan teks yang tertera yaitu *"Fill your mind with beautiful things"*. Makna dari karya ini adalah agar kita tidak membiarkan pikiran kita terus tertekan dengan

situasi pandemi, dan sebagai gantinya kita isi pikiran kita dengan hal-hal yang menyenangkan.

Karya (3) menampilkan sosok perempuan yang dikepung virus corona-19, namun terdapat tiga lingkaran yang mengelilinginya dan beberapa garis tegas berwarna merah dan biru. Melalui karya ini, pesan yang ingin disampaikan adalah agar kita membentengi diri dengan selalu menerapkan protokol kesehatan (diwakili oleh lingkaran putih transparan dan garis biru-merah) agar terhindar dari serangan covid-19.

Karya (4) didominasi warna abu-abu dan hitam yang memperlihatkan seorang perempuan dengan kepala dipenuhi ranting kering yang meranggas. Beberapa burung hitam tampak bertengger di atas ranting tersebut, dan terdapat teks "*You are what you think*". Pesan yang ingin disampaikan adalah agar kita selalu berpikir positif dalam kondisi apapun, karena apa yang kita pikirkan, itulah yang akan terjadi.

Karya (5) memperlihatkan wajah perempuan dengan tatapan yang sendu. Pada bagian rambut terlihat siluet batang pohon beserta ranting-rantingnya dengan latar belakang berwarna jingga. Pesan yang ingin disampaikan melalui karya ini adalah bahwa pandemi ternyata membawa dampak positif pada alam dan bumi, yaitu mereka memiliki kesempatan untuk pulih dari 'sakit' yang selama ini ditorehkan oleh manusia.

Karya (6) merupakan satu-satunya karya yang menampilkan sosok anak-anak berusia sekitar 5-6 tahun. Anak ini dikelilingi oleh telapak tangan yang tampak berada di balik kaca, sementara virus corona mengintai di sekelilingnya. Karya ini mengandung makna akan ancaman virus corona-19 yang menyebabkan anak-anak kehilangan

masa untuk berinteraksi dengan teman-temannya. Hal ini tentu akan berdampak pula pada perilaku dan psikis mereka.

Karya (7) memperlihatkan sosok perempuan dengan ekspresi bahagia, dan pada bagian kepala dihinggapi kupu-kupu beraneka warna dalam jumlah yang cukup banyak. Pesan yang ingin disampaikan adalah bahwa situasi pandemi yang mencekam ini pasti akan berakhir, dan segalanya akan menjadi indah pada waktu yang tepat.

Sosok perempuan berambut panjang dengan setangkai bunga berwarna oranye tampak pada karya (8). Karya yang dominan dengan warna abu-abu ini seolah mendapat aksentuasi dengan keberadaan warna oranye pada bunga tersebut. Bunga berwarna cerah seolah-olah membawa pesan bahwa dalam hidup ini harapan selalu ada. Maka jangan pernah berputus asa dalam menghadapi segala cobaan, termasuk pandemi.

Karya (9) merupakan penutup dari serangkaian karya *Pandemic Messages*. Dalam karya ini tampak wajah seorang perempuan yang sebagian besar tertutup oleh peta dunia. Hal tersebut menunjukkan meluasnya persebaran covid-19 di seluruh dunia sehingga seluruh dunia harus bergerak untuk memerangi virus ini. Sembilan karya seni ini dirangkai menjadi satu dan ditampilkan pada *3rd International Visual Culture Exhibition 2020* yang diadakan oleh Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.



Gambar 3. Sembilan (9) karya yang dirangkai menjadi satu dengan judul *Pandemic Messages*.

Karya 3: Padung-padung Mejile

Karya ke-3 dalam pembahasan ini adalah lukisan beberapa jenis tanaman dan sosok perempuan mengenakan kain penutup kepala dengan perhiasan telinga yang besar. Karya ini dilukis di atas kertas koran dengan menggunakan *mix media* berupa cat air, pensil warna, dan marker. Lukisan berjudul *padung-padung mejile* menggambarkan kecantikan (*mejile*) perempuan Karo dengan kain *tudung* dan anting *padung-padung* yang ia kenakan. *Padung-padung* adalah perhiasan berbentuk spiral yang digunakan perempuan suku Karo pada akhir abad 19 hingga awal abad ke 20 (Sibeth, 1991). Perhiasan yang menjadi salah satu identitas suku Karo ini menjadi unik karena ukurannya yang besar, diluar kelaziman perhiasan pada umumnya. Pada lukisan ini terdapat beberapa jenis flora, salah satunya adalah tanaman pakis atau paku dengan tunas muda (*crozier*) yang menjadi inspirasi bentuk melingkar pada *padung-padung*.

Lukisan ini dibuat oleh penulis sebagai ungkapan perasaan akan berbagai persoalan yang berkecamuk di dalam pikiran. Yang pertama adalah berkaitan dengan kecintaan penulis pada tanaman. Semenjak pandemi, penulis memiliki ketertarikan untuk berkebun di halaman rumah. Melihat siklus hidup beberapa jenis tanaman yang tumbuh membesar, berbunga, layu, tumbuh kembali, dan begitu seterusnya, merupakan sebuah peristiwa yang luar biasa. Kondisi ini menjadi peredam kepenatan pikiran dalam situasi pandemi yang tidak menentu. Sebagian tanaman yang ada dalam lukisan ini terinspirasi dari flora yang tumbuh di halaman rumah penulis.

Persoalan yang ke-2 adalah tentang sosok perempuan Karo dengan *tudung* dan anting *padung-padung* yang dikenakannya. Kedua objek ini merupakan topik penting yang dibahas dalam studi doktoral yang sedang ditempuh penulis, sehingga keduanya demikian lekat berada pada pikiran penulis.

Persoalan ke-3 adalah tentang pengaruh teknologi digital yang telah membuat berbagai perubahan besar. Salah satunya adalah tergerusnya keberadaan surat kabar dalam bentuk lembaran kertas yang berubah menjadi koran digital. Koran dalam bentuk konvensional memiliki sejarah panjang bagi bangsa Indonesia dalam menyuarakan berbagai peristiwa penting tentang kondisi negeri ini. Keberadaannya kini semakin sulit ditemui, dan pelan namun pasti kelak akan tergantikan dengan media digital yang dianggap lebih praktis.

Berbagai persoalan tersebut kemudian menjadi inspirasi bagi penulis untuk membuat karya lukis dengan menghadirkan tanaman, perempuan Karo dengan *padung-padung*, dan koran, sebagai objek. Jika dirangkum menjadi satu, makna lukisan tersebut adalah bahwa kehidupan ini akan terus berjalan dengan

berbagai perkembangannya. Tumbuhan (digambarkan dengan berbagai jenis flora), manusia (perempuan Karo), budaya (*padung-padung* sebagai artefak), dan koran adalah contoh yang mengalami perkembangan itu. Ada masanya mereka hidup, dimanfaatkan oleh manusia, menjadi bagian dari suatu budaya. Namun hidup yang terus berjalan ini akan membawa berbagai perkembangan yang pada akhirnya membuat mereka tersingkir dan kemudian menghilang. Lukisan yang telah terseleksi dalam pameran Perempuan Bumi Kertas 2022 ini merupakan bentuk apresiasi penulis pada berbagai persoalan yang ia anggap memiliki arti penting pada masanya masing-masing.



Gambar 4. Lukisan berjudul *padung-padung mejile*

Karya 4: *New Leaves for Better New Life*

Karya ke-4 yang dibuat oleh penulis adalah lukisan sosok perempuan berambut panjang dengan rangkaian daun yang melingkar menyerupai mahkota di kepalanya. Sosok perempuan dilukis secara manual menggunakan cat air, demikian pula percikan cat air di sekelilingnya. Lukisan ini kemudian diedit secara digital dengan menambahkan dedaunan dalam berbagai ukuran dan warna hijau yang berbeda-beda. Warna hijau yang terlihat dominan memberi kesan segar dan hidup. Beberapa helai daun tampak berjatuhan di sisi kanan dan kiri. Secara keseluruhan, unsur daun terlihat menonjol selain wajah perempuan tersebut. Lukisan ini terinspirasi pada tumbuhan. Seperti yang telah disampaikan pada karya sebelumnya, pandemi telah menyebabkan penulis memiliki ketertarikan untuk merawat tanaman. Aktivitasnya tersebut telah membuat penulis rajin mengamati pertumbuhan dan perubahan pada tanaman-tanaman peliharaannya.

Makna tentang kehidupan adalah hal yang ingin disampaikan penulis melalui karyanya. Hal tersebut direpresentasikan dengan keberadaan dedaunan. Di setiap perubahan, di setiap daun yang berguguran, ada rasa sakit, dan ada juga keindahan. Seperti itulah daun baru bertumbuh. Hal ini juga terjadi dalam kehidupan manusia. Dalam kondisi pandemi yang membawa banyak perubahan dalam kehidupan manusia, kita semakin disadarkan bahwa hidup ini bersifat fana. Semua bisa saja menghilang dalam seketika. Namun tugas kita sebagai manusia adalah untuk selalu menebar kebaikan, baik itu kepada sesama manusia, kepada makhluk hidup yang lain, juga kepada alam yang telah memberi kita kehidupan. Dengan selalu menebar kebaikan, kehidupan pun niscaya akan menjadi lebih baik. Karya ini diikutsertakan dalam pameran digital ASEDAS

2022 dengan judul *New Leaves for Better New Life*.



Gambar 5. Lukisan berjudul *New Leaves for Better New Life*.

PENUTUP

Dalam kondisi apapun, seorang seniman atau perupa tidak akan berhenti berkarya. Bahkan dalam situasi yang tidak menyenangkan sekalipun, seorang perupa dapat mengungkapkan ekspresinya melalui karya-karyanya. Karya-karya yang dibahas dalam tulisan ini merupakan penggambaran atas situasi kegelisahan, kecemasan, ketertekanan, dan kekalutan, namun sekaligus menjadi ruang perenungan untuk bangkit bersama-sama menghadapi pandemi. Representasi objek dalam karya-karya yang dibahas menghadirkan suatu metafora yang mengungkapkan kondisi

yang dialami oleh hampir semua manusia di bumi ini, khususnya perempuan.

Pengakuan/Acknowledgements

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti yang telah memberikan *support* dalam berbagai penelitian yang telah penulis lakukan. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Ibu Dr. Ariesa Pandanwagi, M.Sn. yang telah mengkoordinir penulisan buku ini, serta rekan-rekan komunitas Perempuan di Bumi Kertas.

DAFTAR PUSTAKA

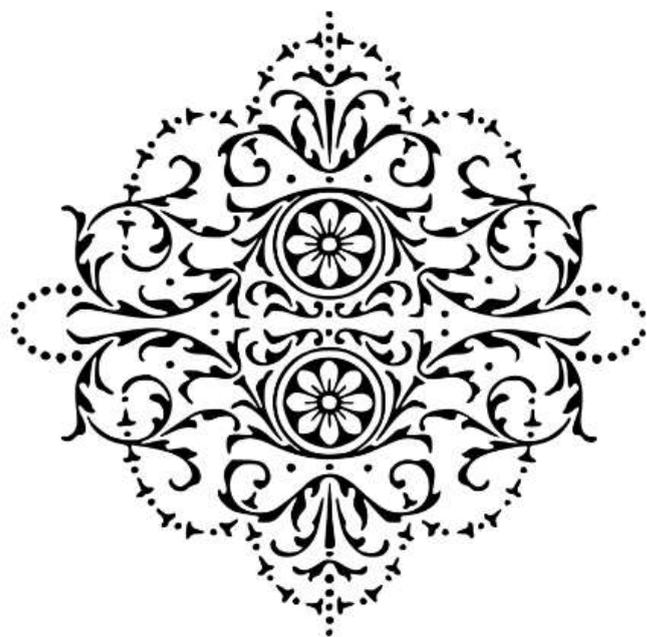
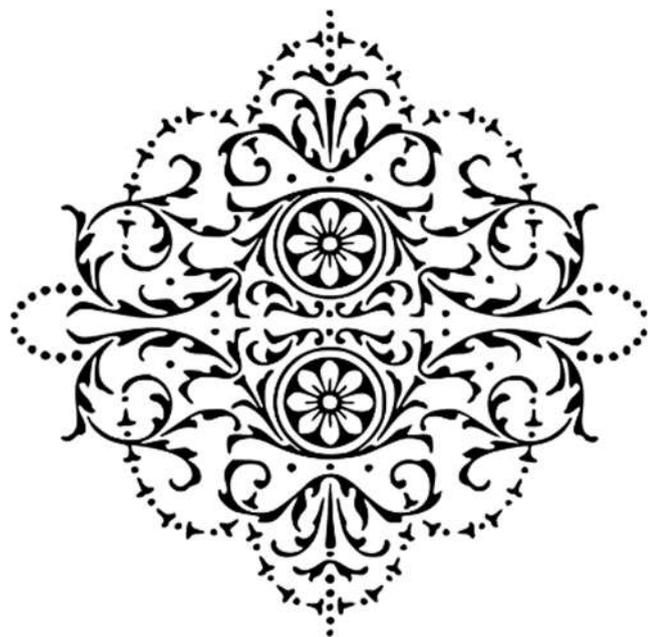
- Barrett, T. (2000), *Criticizing Art: Understanding the Contemporary*, second edition, Mc Graw Hill, New York.
- Fikke, S. M., Kristjánsson, J. E., Nordli, O. (2017) Screaming Clouds. *Weather*, 72(5), 115–121, <https://doi.org/10.1002/wea.2786>.
- Freud, S. (2006). *Pengantar Umum Psikoanalisis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Friedlaender, G. E., & Friedlaender, L. K. (2020). Art in Science: Pieter Bruegel the Elder and the Plague. *Clinical orthopaedics and related research*, 478(7), 1416–1418. <https://doi.org/10.1097/CORR.0000000000001325>
- Gulen, M. B., Lerheim, K. E., Nichols, F. M., Ostling, G. (2011). eMunch.no - Text and image. Norwegia: Fagbokforlaget.

- Harris J. C. (2006). Self-Portrait After Spanish Flu. *Arch Gen Psychiatry*. 63(4), 354–355.
doi:10.1001/archpsyc.63.4.354
- Nasution, S. (2015). *Metode Penelitian*. Bandung: Tarsito.
- Robock, A. (2007). Correction to “Volcanic eruptions and climate.” *Rev. Geophys.*, 45(3), RG3005,
<https://doi.org/10.1029/2007RG000232>.
- Sibeth, A. (1991). *The batak: Peoples of the island of sumatra (Living with ancestors)*. United Kingdom: Thames & Hudson.

Biodata Penulis



Ariani atau sering juga dikenal dengan nama Ariani Rachman adalah dosen pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti. Ariani memiliki ketertarikan pada kebudayaan lokal Nusantara dan telah melakukan penelitian yang berkaitan dengan kebudayaan masyarakat Karo di Sumatera Utara. Saat ini Ariani sedang menempuh studi lanjut pada program doktoral Ilmu Seni Rupa dan Desain ITB. Topik disertasi yang diangkat adalah salah satu perhiasan suku Karo yang disebut *padung-padung*. Beberapa tulisannya telah dipublikasikan pada jurnal dan Prosiding Nasional dan Internasional, diantaranya: *Revoiving Padung-padung to Preserve Karo Tribe Cultural Identity*, *Aesthetic Aspects of Padung-Padung as Preference in Karo Souvenir Design*, *Emotional Design pada Padung-padung*, dan sebagainya. Selain aktif sebagai dosen, Ariani juga bergabung dalam Komunitas 22 Ibu yang aktif mengembangkan teknik melukis batik dengan media malam dingin (*gutta tamarind*). Bersama Komunitas 22 Ibu, Ariani telah mengikutsertakan lukisannya dalam pameran-pameran di dalam dan luar negeri.



EKSISTENSI PERUNTUKAN RUANG RIAS DI PURO MANGKUNEGARAN SURAKARTA

Atridia Wilastrina

Universitas Trisakti

atridia@trisakti.ac.id

PENDAHULUAN

Di dalam filsafat sebuah eksistensi terikat ruang dan waktu. Seperti misalnya *Apakah yang dimaksud 'ada'? Mengapa yang 'tidak ada' itu 'ada'?* Dalam pemikiran pada umumnya, jika suatu objek dianggap ada maka objek tersebut eksis secara nyata. Artinya objek tersebut dapat dilihat, disentuh maupun dirasakan keberadaannya. Sedangkan yang tidak ada berarti nihil, atau tidak nampak, tidak dapat disentuh dan dirasakan keberadaannya. Demikian pula peruntukan fungsi ruang rias di Keraton Puro Mangkunegaran yang telah tiga kali mengalami perubahan alih fungsi. Seiring dengan perjalanan waktu dan pengguna di dalamnya. Sistem tradisi dalam tata cara berhiaspun sudah terus berkembang menyesuaikan kondisi perkembangan jaman sehingga penggunaan ruang rias disesuaikan dari cara pemakaian dengan fasilitas di dalamnya. Tata cara dan tata krama disesuaikan dengan kebutuhan dan tetap sesuai pakem yang ada di dalam Puro Mangkunegaran sehingga disini penyederhanaan cara berhiasnya saja yang berkembang dengan menggunakan furnitur yang tetap seperti sediakala. Perubahan alih fungsi di ruang rias di Puro Mangkunegaran terkait dengan tradisi, budaya dan estetika yang didalamnya terkandung nilai filosofi Jawa.

PEMBAHASAN

1. Tradisi Dan Budaya

Adaptasi merupakan proses yang menghubungkan sistem budaya dengan lingkungannya. Budaya dan lingkungan berinteraksi dalam sesuatu sistem tunggal. Dengan kemajuan teknologi, maka faktor keterpaduan budaya dan lingkungan makin lama makin didominasi oleh budaya dan bukannya oleh lingkungan sebagai lingkungan itu sendiri. Konsep adaptasi menurut para antropolog adalah bahwa suatu budaya yang sedang bekerja, dan menganggap bahwa warga budaya itu telah melakukan semacam adaptasi terhadap lingkungannya secara berhasil baik. Seandainya tidak demikian, budaya itu niscaya sudah lenyap, dan walaupun ada peninggalannya itu hanya akan berupa kenangan arkeologis tentang kegagalan budaya itu beradaptasi. Artinya kegagalannya untuk lestari sebagai bentuk budaya yang hidup. Dua budaya dalam lingkungan yang sama, salah satunya mampu melebarkan sayapnya dengan merugikan budaya lainnya. Hal ini berarti kelestarian budaya yang pertama mampu beradaptasi dengan baik terhadap lingkungannya dibanding dengan adaptasi budaya yang digusurnya.

Jika ditilik tentang konsep kebudayaan, maka dapat dilihat dari dua sisi, yaitu, pertama Konsep kebudayaan yang bersifat materialistis, yang mendefinisikan kebudayaan sebagai sistem yang merupakan hasil adaptasi pada lingkungan alam atau suatu sistem yang berfungsi untuk mempertahankan kehidupan masyarakat. Kedua, Konsep kebudayaan yang bersifat idelaistis, yang memandang semua fenomena eksternal sebagai manifestasi suatu sistem internal.

Terlepas dari itu semua maka kebudayaan dapat diartikan sebagai suatu fenomena sosial dan tidak dapat dilepaskan dari perilaku dan tindakan warga masyarakat yang mendukung atau menghayatinya. Sebaliknya, keteraturan, pola, atau konfigurasi yang tampak pada perilaku dan tindakan warga suatu masyarakat tertentu dibandingkan perilaku dan tindakan warga masyarakat yang lain, tidaklah dapat dipahami tanpa dikaitkan dengan kebudayaan. (Arif Wibowo, *Academic Staff of Social Welfare Department, Epistemology, Paradigm and Perspective, Philosophy*)

2. Filosofi Tata cara dan Budaya Berhias Puteri Keraton

Puro Mangkunegaran sebagai tempat representasi dari sebuah keraton yang di dalamnya sarat dengan aktivitas etika Jawa dilakukan sebagaimana keharusan secara keteraturan .keindahan juga keselarasan. Dalam hubungan ini terdapat tiga azaz filosofi Jawa yang berisi tuntunan hidup yang merupakan dasar budaya untuk berpijak dan berperilaku yang bermakna yaitu : Azaz kesadaran ber Tuhan. Azaz kesadaran semesta dan azaz keberadaban manusia. Ketiga azaz ini biasanya biasanya dimaknai melalui perilaku tindakan yang menjadi kebiasaan berdasarkan filosofi Jawa yang dilihat sebagai sesuatu sarana yang mempunyai isi representasi dari lahir dan batin sebagai simbolisasi dari manusia sehari-hari (Mikrokosmos) dan Alam semesta di luar kewenangan manusia (Makrokosmos).

Di lingkungan Puro mangkunegaran sebagai tempat yang sarat dengan tanda dan symbol pedoman hidup bagi orang Jawa yang merupakan implementasi dari nilai nilai yang di kandung di dalamnya termasuk ritual meditasi sebagai titik awal Jawa memperoleh kedaulatan

spiritual. Begitu pula kehidupan seorang puteri raja di dalam keraton mempunyai banyak melakukan kewajiban seperti melakukan kegiatan seperti upacara adat termasuk tirakat atau semedi, kegiatan berkesenian, perawatan kecantikan tubuh dari dalam juga perawatan dari dalam melalui ramuan ramuan tradisional.

Perawatan kecantikan dimulai sejak usia belia hingga dewasa, dengan diadakan upacara upacara tertentu yang dimaknai mempunyai makna untuk kehidupannya ke depan. Kegiatan upacara maupun kegiatan sehari-hari selalu penuh dengan nasihat dan aturan yang diberikan dari para sesepuh. Dalam menjalankan kegiatan tata cara dalam keraton biasanya dilakukan dalam waktu tertentu melalui kegiatan upacara yang melibatkan anggota keluarga. Sehingga segala kegiatan untuk berlangsungnya kegiatan seperti upacara tata cara biasanya menggunakan tatanan dandan, tata rias dan tata berpakaian yang disesuaikan dengan acaranya yang tentunya mengenakan pakaian resmi sesuai tradisi.

Selain persiapan secara fisik perawatan yang sangat harus dilakukan dan diperhatikan adalah mengonsumsi makanan dan minuman ramuan tradisional khusus yang dianggap dapat memberikan hasil perawatan yang maksimal sebagai seorang putri raja. Kesemua tata cara tradisi budaya ini turun temurun dilakukan sehingga menjadi kewajiban yang harus dilakukan seorang puteri raja di dalam lingkungan keraton. Karena kehidupan di lingkungan keraton semua kegiatan biasanya selalu dibantu oleh abdi dalem yang bertugas menyiapkan segala kebutuhan dan melayani semua kebutuhan puteri raja. Perbedaan kasta mempunyai tata cara dan aturan yang harus dilakukan dalam menjalankan tugasnya.



Gambar 1. Filosofi Sebagai Konsep Dasar Tradisi Budaya Jawa
Sumber : Skema Analisa Pribadi

3. Penerapan Ragam Hias pada Ruang Rias di Puro Mangkunegaran

Ragam hias sudah dikenal sejak jaman dahulu sampai sekarang sebagai keinginan manusia untuk menghias benda di sekelilingnya yang bertujuan menambah keindahan pada bidang dan ruang. Ragam hias dapat berbagai macam bentuknya , menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti "pola" atau "corak" sebagai ungkapan ekspresi jiwa manusia terhadap keindahan atau pemenuhan kebutuhan lain yang bersifat budaya.

Dalam menempatkan ragam hiaspun perlu memperhatikan beberapa hal seperti :

- a. Makna dari motif ragam hias

- b. Pakem atau aturan peletakan ragam hias/motif sesuai fungsi
- c. Nilai Filosofi dari motif ragam hias. Sehingga tidak salah penempatan dalam meletakan motif ragam hias pada ruang.

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi berdampak pada nilai dari ragam hias secara: Fungsi, Makna, Filosofis dengan tujuan estetika mengalami pergeseran dari jaman dahulu hingga sekarang . Pada jaman dahulu pembuatan ornamen ragam hias ada yang melakukan pembuatannya dengan cara berpuasa terlebih dahulu , ada pula yang bertujuan untuk keagamaan, kebutuhan adat istiadat dan juga sebagai symbol status dalam masyarakat.

Sejalan dengan perkembangan jaman penerapan ragam hias mlai mengalami pergeseran makna seperti cara pembuatannya sudah lebih modern dan motif lebih disederhanakan. Selain itu di masa sekarang ragam hias lebih bertujuan untuk estetika dengan cara memberikan sentuhan tradisional/etnik. Dalam perkembangannya penerapan ragam hias lebih untuk pelestarian budaya sehingga banyak diterapkan pada arsitektur dan interior.



Gambar 2. Ornamen Estetika di Ruang Rias Puro Mangkunegaran
Sumber : Foto Pribadi

Ragam hias yang terdapat di Puro Mangkunegaran senada dengan estetika ragam hias di lingkungan ruang dalam sekitarnya sehingga lebih menyatu hanya ada penambahan detail pada sisi dalam ruang tidur puteri khususnya di ruang rias. Bentuk ragam hias lebih kearah geometris pada bidang yang besar dan flora sebagai detailnya.



Gambar 3. Ornamen Estetika di Ruang Rias Puro Mangkunegaran
Sumber : Foto Pribadi



Gambar 4. Ornamen Estetika di Ruang Rias Puro Mangkunegaran
Sumber : Foto Pribadi

4. Eksistensi Penggunaan Ruang Rias Di Puro Mangkunegaran

Saat ini di Puro Mangkanegaran sedang dalam revitalisasi dengan bantuan dana dari Pemerintah Republik Indonesia lewat Pemerintah Daerahnya dengan tujuan untuk

mengembalikan peruntukan ruangan-ruangan dengan fungsi yang berbeda tetapi tetap memperhatikan efisiensi, efektifitas dan estetika. Khususnya yang mengalami perbaikan daerah publik seperti Gedung Kavalari yang dahulu berfungsi sebagai Markas Legiun Mangkunegaran dan sekarang difungsikan untuk aktifitas lain sesuai kebutuhan saat ini.

Untuk daerah lain yang sifatnya private lebih keperapihan dan fungsi yang dapat diperuntukan untuk acara khusus karena sekarang sudah dapat dimasuki untuk wisata juga. Dalam tatanan berkebudayaan budaya Jawa mempunyai laku budaya dengan adat istiadat yang penuh dengan aturan adat melalui segala ritual ritual yang ada di dalamnya . Tatanan adat istiadat laku budaya tentunya tidak terlepas dari nilai spiritual dan falsafah Jawa di dalamnya yang diturunkan terus ke generasi selanjutnya agar tetap terjaga lestari nilai budaya termasuk nilai seni tradisinya .Nilai tradisi budaya Jawa juga mempengaruhi sebuah desain tata ruang di dalamnya dengan perilaku penggunaanya yang sarat akan aturan tata cara sesuai tradisi Jawa di dalam keraton Puro Mangkunegaran. Demikian pula perkembangan penggunaan ruang rias secara fungsi dimasa sekarang.

Sejalan dengan perkembangan jaman area ruang rias juga mengalami perubahan secara fungsi. Sistem tradisi dalam tata cara berhiaspun sudah terus berkembang menyesuaikan kondisi perkembangan jaman sehingga penggunaan ruang rias disesuaikan dari cara pemakaian dengan fasilitas di dalamnya. Tata cara dan tata krama disesuaikan dengan kebutuhan dan tetap sesuai pakem yang ada di dalam Puro Mangkunegaran sehingga disini penyederhanaan cara berhiasnya saja yang berkembang dengan menggunakan furnitur yang tetap seperti sedia kala.

Secara fungsi Ruang rias di Puro Mangkunegaran mengalami tiga kali perubahan fungsi sejalan dengan perkembangan jaman. Pada Tahap awal seiring dengan masa pembangunan tahun 1918-1921 peruntukan ruang rias tamu untuk calon mertua Sultan Hamengkubuwono VII dan calon permaisuri yaitu Gusti Ratu Timur. Kemudian pada tahun 1930 – 1951 ruang rias beralih fungsi menjadi ruang rias puteri tunggal Raja Mangkunegaran ke VII Gusti Raden Ayu Siti Nurul Kamaril Ngasarati Kusumawardhani. Tahap perubahan fungsi ketiga dari tahun 1951 sampai sekarang difungsikan menjadi ruang rias keluarga biasanya dipakai oleh para kerabat keluarga Mangkunegaran pada saat acara acara tertentu .

Tahap I Pembangunan 1918 - 1921	Tahap II 1930- 1951	Tahap III 1951- Sekarang
Diperuntukan Calon Mertua yaitu Sultan Hamengkubuwono VII dan Calon permaisuri Gusti Ratu Timur	Diperuntukan puteri tunggalnya Gusti Raden Ayu Siti Nurul Kamaril Ngasarati Kusumawardhani	Ruang rias keluarga Raja pada acara-acara keluarga
		
Ruang Rias Tamu	Ruang Rias Pribadi	Ruang Rias Keluarga

Gambar 5. Perubahan Ruang Rias Di Keputren Puro Mangkunegaran
 Sumber : Skema Pribadi

PENUTUP

Dalam peradaban masyarakat Jawa banyak terdapat nilai-nilai tradisi yang masih melekat di kalangan masyarakatnya dalam kehidupan dahulu hingga masa kini secara mental dan fisik. Nilai-nilai dalam norma kehidupan

masyarakat Jawa berpengaruh pada perilaku tatanan budaya dalam lingkungan di Puro Mangkunegaran berdasarkan strata masyarakatnya. Perilaku tradisi budaya yang cukup kuat terlihat adalah pada tatacara budaya duduk bersimpuh. Dalam kehidupan di dalam istana sehari-hari khususnya dalam kehidupan putri raja yang selalu didampingi dan dibantu kegiatan kesehariannya oleh abdi dalem. Dalam perkembangannya nilai-nilai tradisi ini mempengaruhi dalam desain furniture ruang rias di keputren Puro Mangkunegaran dimana hal-hal yang berkaitan antropometri dimana faktor ergonomi dikalahkan demi menjunjung nilai budaya tradisi sehingga cara penggunaan di dalam ruang rias disesuaikan dengan budaya tradisi tersebut yang menghasilkan suatu konsep cara berhias dengan cara duduk bersimpuh di lantai.

Dampak dari hal tersebut adalah penyesuaian pada desain dan dimensi furnitur di dalamnya. Dari tata cara perilaku pengguna dihasilkan suatu desain yang memperhatikan ergonomi secara tradisional yaitu cara berhias putri raja dengan duduk bersimpuh di lantai dibantu oleh beberapa abdi dalem sehingga antropometri ukuran manusia dalam menjangkau tidak melebihi jangkauan maksimal tangan manusia. Juga pada ukuran cermin hias disesuaikan dengan posisi duduk bersimpuh yang berakibat tinggi cermin dari bawah sampai pada posisi berdiri. Seiring perkembangan jaman tradisi berhias dengan cara duduk bersimpuh lambat laun berkembang menyesuaikan situasi dan kondisi tanpa menghilangkan sisi tradisi budaya yang tetap dipertahankan.

Pengakuan/Acknowledgements

Mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain, \Universitas Trisakti yang telah memberikan dukungan dalam penulisan artikel ilmiah kepada semua dosennya.

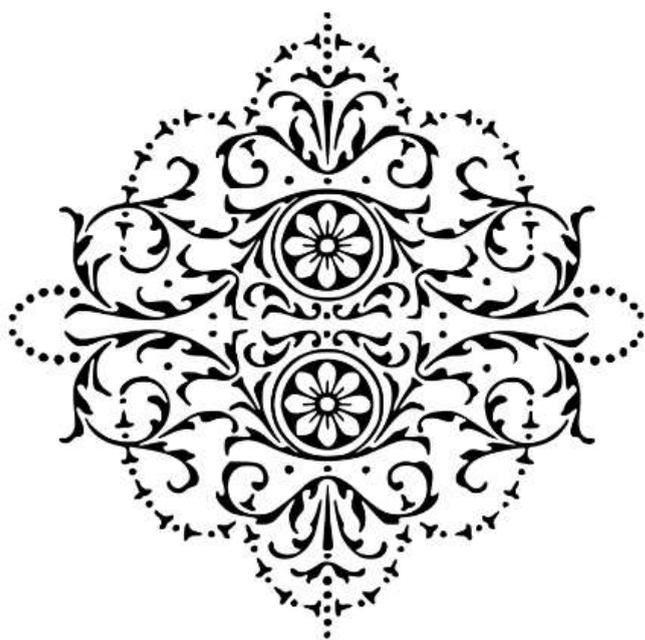
DAFTAR PUSTAKA

- Arif Wibowo, Academic Staff of Social Welfare Department, Epistemology, Paradigm and Perspective, Philosophy) Albiladiyah, S. I. (n.d.). *Ragam hias Pendapa Istana Mangkunegaran*. Dep P&K Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional. Albiladiyah, S. I. (n.d.). *Ragam hias Pendapa Istana Mangkunegaran*. Dep P&K Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional.
- Ardhiati, Y. (2008). Seat on the Floor Culture' Surrounding Karaton Surakarta and Yogyakarta. *Budaya Jawa*.
- G. Moedjanto. (1987). *Konsep Kekuasaan Jawa Penerapannya oleh Raja-Raja Jawa*. Kanisius.
- K. Yosodipura. (1990). *Nilai-Nilai Tradisi dan Budaya Keraton*. Nusantara Surakarta.
- Koentjaraningrat. (1990). *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Gramedia Pustaka Utama.
- Kusmiati, Artini. 2004. "Dimensi Estetika pada Karya Arsitektur & Desain". Jakarta: Djembatan
- Koentjoroningrat, 2007. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*, cetakan ke-21 Jakarta, Djamban
- U. Hermono. (2014). *Etnisitas, Identitas, dan Kebudayaan*. Kompas.
- <https://mathenme.blogspot.com/2014/11/berpikir-dalam-filsafat-eksistensi.html>

Biodata Penulis



Atridia Wilastrina, lahir di Bandung 8 Desember 1963. Dosen di Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain di Universitas Trisakti, Jakarta, Indonesia. Sekretaris Program Studi Desain Interior dengan latar belakang pendidikan terakhir S2 di Universitas Trisakti Jakarta, Indonesia. Aktif berorganisasi dan sebagai pengurus dalam Himpunan Desainer Interior Indonesia (HDII) dan Komunitas 22 Ibu. Aktif mengikuti beberapa pameran baik dalam skala Nasional maupun Internasional seperti di Bali, Jakarta, Bandung, Sukabumi, Garut, Malaysia, Belanda, Praha, Belgia, Jepang dan sebagai trainer workshop yang difokuskan pada pemberian pelatihan batik dengan material Gutta Tamarind yang ramah lingkungan di berbagai pelosok daerah serta permintaan dari beberapa Kedutaan Besar Indonesia di Luar negeri. Mengikuti kegiatan seni lainnya seperti menulis buku, penelitian, menulis jurnal. Sebagai seorang desainer yang bergerak di bidang desain, kadangkala bereksperimen dengan media lukis menjadi sebuah cara untuk melepaskan segala kelelahan dan menuangkan sebagian perasaannya menjadi sebuah karya. Mencoba melukis menggunakan media yang ramah lingkungan menambah daya tarik tersendiri dalam menungkan sebuah pikiran imajinasi. Mengambil sentuhan Budaya Nusantara sebagai bahan tulisan maupun lukisan sebagai salah satu upaya mengenal dan melestarikan budaya Indonesia tertuang dalam sebuah karya.



MERUPA KERTAS

Deborah P.G Ram Mozes, SE, M.Sn

MangrupArt Studio
deborahrammozes@gmail.com

Kertas dan Peradaban

Sepanjang sejarah manusia dari mulai 3500 SM di Mesir hingga abad ke-1 masehi di Tiongkok lalu abad ke-7 di Nusantara, seiring dengan perkembangan sistem tulisan dan sastra, manusia telah mengembangkan penemuan kertas yang berbahan dasar dari alam. Hingga terjadinya revolusi industri dimana manusia mengembangkan industri pulp dan kertas diproduksi secara massal.

Kertas hadir mengisi peradaban manusia dan perkembangan peradaban menuntut manusia untuk lebih praktis dan efisien dalam setiap aspek kehidupannya. Perkembangan peradaban ini melahirkan perkembangan teknologi dan menjadi bagian hidup manusia dewasa ini. Manusia seolah tak bisa berfungsi tanpa ponsel cerdas, tablet, dan komputer yang merupakan alat-alat produk teknologi modern. Hari ini berbagai aspek keseharian mulai dari bekerja, belanja, belajar, hingga mencari informasi semuanya dilakukan dengan bantuan teknologi.

Peranan kertas di era teknologi dan digital pun perlahan tergantikan, masyarakat hari ini adalah *Paperless Society* atau masyarakat tanpa penggunaan kertas secara langsung.

Apakah kertas benar-benar tergantikan? Belum sepenuhnya. Dalam dunia seni rupa, desain dan kreatif kertas tetap menjadi bagian paling mendasar bagi para perupa, seniman dan perajin dalam menuangkan pemikiran, ide-ide

awal dan gagasan-gagasan kreatif sebelum dituangkan ke dalam media yang lain.

Sebagai seorang perupa, saya melihat bahwa kertas bisa memiliki kemungkinan tak terbatas dalam hal pengolahan dan pembentukan dalam wujud karya seni rupa. Tidak banyak perupa yang setia pada penggunaan kertas dikarenakan kerentanan karakteristik kertas.

Mengacu pada kekayaan budaya di Nusantara dan Jawa Barat pada khususnya, dan berpegang pada prinsip *go green* dalam pengembangan *sustainable art* maka dirasakan sebuah urgensi untuk mengembangkan pemakaian kertas yang disebut kertas Daluang atau Saeh (sunda). Seorang perajin kertas di Jawa Barat bernama Mufid Sururi telah mengembangkan pemanfaatan kertas daluang atau saeh sejak lama dan masih aktif memproduksi di tempat kreatifnya di kawasan Bandung Timur. Melalui beliau, langkah awal saya berkarya dalam menggunakan kertas daluang sejak 2016.

Beberapa karya masih tersimpan dan sesekali dipamerkan pada beberapa pameran di Bandung.

Karakteristik kertas begitu memikat, seperti yang telah dilakukan oleh Prof. Setiawan Sabana, dalam karya-karyanya. Karya-karya Setiawan Sabana telah memberikan sebuah pencerahan bagi ruang inspirasi saya terhadap media kertas. Dari Karya-karya beliau dan buku beliau saya terus menggali penciptaan karya seni dengan penggunaan medium kertas.

Perempuan, Seni dan kertas

Hari Wanita Sedunia jatuh pada tanggal 8 Maret setiap tahunnya, hari ini lahir sebagai hari besar dalam memperingati keberhasilan kaum perempuan dalam bidang

ekonomi, sosial dan politik juga dalam bidang berkarya rupa.

Mengapa Belum Ada Perempuan Perupa yang Hebat? Yang mengubah sejarah seni rupa ini adalah sepenggal kalimat dari Esai Linda merupakan seorang Sejarawan Seni Rupa ini menggugah alam pikiran dan cara pandang terhadap peranan perempuan perupa, dimana menurut Esai Nochlin bahkan di dunia barat sendiri terjadi pengaburan terhadap peranan perempuan dalam dunia seni rupa dan kaum pria lebih mendominasi. Lalu bagaimana dengan para perempuan perupa di Tanah Air? Harus diakui bahwa perempuan perupa di Indonesia memiliki peranan utama dalam tumbuh kembang seni kontemporer.

Dimulai dari Emiria Sunassa di era tahun 1930-an, lalu pada era tahun 1960-an dan 1970-an perempuan perupa mulai aktif dalam berpameran, dan pada tahun 1980-an ada Arahmaiani, seorang perempuan perupa yang dianggap berhasil dalam memasukkan unsur-unsur keseharian dalam berkarya rupa. Seni rupa sejatinya tidak mengenal gender dan medium seni tidak memiliki jenis kelamin tapi dalam berkarya rupa kontribusi perempuan perupa di masa silam sangat langka menurut Hendro Wiyanto seorang kurator yang mengamati tumbuh kembang perempuan perupa dalam berkarya rupa.

Di Amerika pada era tahun 1960-an tumbuh kembang perempuan perupa dalam berkarya merupakan bentuk kritik terhadap dominasi pria di medan seni dalam menghasilkan *masterpiece* tapi menurut Hendro tumbuh kembang perempuan perupa di Indonesia berbeda dengan di negeri Amerika sana. Para perempuan perupa di Indonesia bermunculan lebih sebagai aktivis individu, walaupun

Hendro melihat banyak dari karya rupa para perempuan perupa ini lebih sebagai aktualisasi diri dibandingkan sebagai gerakan sosial.

Hal ini pula yang menjadi pengamatan dari Sanento Yuliman dalam tulisannya *Nuansa Putri Vs Kuasa Lelaki*. Sanento menulis artikel itu untuk menyorot pameran kelompok perupa perempuan di Taman Ismail Marzuki pada tahun 1987. Sanento mengungkapkan bahwa sulit untuk mengatakan adanya yang khas perempuan dari pameran itu, selain penciptanya. Ungkapan Sanento ini seakan mempertanyakan perbedaan dari karya rupa para perempuan perupa dengan perupa pria. Jika seni tidak mengenal gender dan medium seni tidak dipilah berdasarkan jenis kelamin maka seharusnya kontribusi perupa wanita dan perupa pria dalam medan seni tidak menjadi persoalan yang harus digaris bawahi.

Peranan perempuan dalam keseharian bisa jadi merujuk pada begitu sedikitnya perempuan perupa yang muncul di medan seni saat ini. Peranan Perempuan Perupa dalam berkarya saat ini berada pada titik yang penting, dimanakah perempuan perupa akan memposisikan diri dalam dunia seni rupa kontemporer yang dalam upayanya melepaskan diri dari hegemoni dunia barat dan pengaruh kebarat-baratan dalam karyanya. Perempuan perupa dituntut untuk mampu menghasilkan karya yang dapat melepaskan diri dari "*male gaze*" yang merupakan sebuah *visual pleasure* yang adalah hasil dari budaya patriarki.

Perempuan perupa ibarat kertas, pada karya-karya perempuan perupa dapat ditemukan representasi visual berisi pengalaman, pengetahuan, agama, filsafat dan berbagai tanda dan simbol yang seakan terangkum dan tertulis dalam

sebuah buku. Karya-karya itu seakan jembatan komunikasi antara perempuan perupa dan audiens. Melalui karya seni yang dihasilkannya dapat dikenali bentuk pengalamannya, pikirannya, perasaannya, dan bawah sadarnya. Karya-karya itu sangat dekat dan erat dengan dirinya.

Merupa Kertas, Revitalisasi dan Teknologi Baru dalam Penciptaan Karya Seni Kertas

Pada tahun 2018 lahir sebuah karya dengan media kertas yang mengangkat seni tradisi Sunda sebagai inspirasi utama dan dikemas dengan melakukan berbagai teknik dan metode baru dalam menghasilkan karyanya sehingga dapat masuk ke dalam ranah seni kontemporer, tidak ketinggalan bahwa karya-karya yang mengangkat inspirasi dari budaya dan seni Sunda ini harus sarat akan filosofis. Revitalisasi dan teknologi modern menjadi sebuah teknik dan metode yang tidak terpisahkan dalam penciptaan karya seni saat ini.

Berbagai penerapan teknik baru memberikan wajah bagi seni tradisi dan membawa teknologi sebagai sebuah metode pemutakhiran penciptaan karya seni yang akan terus berkembang seiring zaman.

Kebudayaan Sunda sebagai salah satu kebudayaan tertua di Nusantara memiliki budaya kesenian yang diturunkan secara lisan, dengan ciri khas yang membedakannya dengan kebudayaan kesenian suku lain yaitu kekekatannya dengan unsur spiritual dan religius, keseimbangan magis ini dipertahankan dengan melalui bentuk upacara-upacara adat, dan kesenian yang mengandung makna filosofi. Seakan tak lekang oleh zaman, kesenian Sunda yang bersumber pada ajaran religinya selalu

mempertahankan estetika dan etika, dengan berpegang pada estetika sebagai “wadah” dan etika sebagai “isi”, maka lahirlah karya seni yang sarat dengan “isi” bermanfaat bagi kehidupan sosial masyarakat dan “wadah” membungkus “isi” sehingga melahirkan kenikmatan indrawi dan lahir batin manusia yang terlihat pada kesenian Sunda.

Kesenian Sunda yang berpedoman pada konsep estetika “wadah” dan konsep etika “isi” dan mengandung makna filosofi diadaptasi untuk dapat mengikuti perubahan zaman. Hal ini menjadi bentuk kesadaran akan kelestarian budaya dan seni Sunda juga merupakan bagian dari revitalisasi budaya dan seni Sunda. Seniman-seniman Sunda menyadari adanya permasalahan dalam sistem lisan dalam meneruskan seni Sunda, keresahan ini menghasilkan sebuah kesadaran untuk melakukan revitalisasi seni Sunda.

Revitalisasi seni Sunda sebagai inspirasi memunculkan pemaknaan baru pada karya-karya seni rupa yang dihasilkan oleh para seniman Sunda seperti yang terlihat dalam karya Setiawan Sabana yang sangat kuat dengan makna filosofi dan religi dimana wadah dan isi saling terkait dan memberi pemaknaan baru terhadap media kertas. Karya-karya yang dihasilkan beradaptasi sesuai dengan semangat zamannya sehingga dapat melebur dengan konsep seni masa kini yaitu seni Kontemporer.

Merupa kertas merupakan kumpulan karya-karya dengan menggunakan media kertas yang terdiri dari beragam jenis kertas dari ketebalan hingga jenis. Karya ini memakai konsep estetika dan etika seni Sunda, dimana wadah yaitu ruang pameran dan isi yaitu karya itu dapat saling berkesinambungan dan saling memberikan sebuah keleluasaan dalam penataan dan penempatan.

Karya ini adalah hasil imajinasi yang berakar pada kekuatan kreatif akal sehingga lahir sebuah ekspresi seni di atas media kertas dengan representasi dalam bentuk simbolik dekoratif ornamental.

Seni tradisi yang penuh paradoks adalah inspirasi utama karya ini, kearifan lokal, pikiran-pikiran primordial dan filosofi lokal dimana seni memandang dunia secara heterogen, diharapkan merupa kertas mampu mengandung nilai transenden, transenden-imanen, dan imanen. Sebuah karya yang memiliki dasar pondasi dari budaya lokal Nusantara dan mengubah bentuk simbol-simbol menjadi sebuah Bahasa rupa dengan makna yang terkandung di dalamnya.

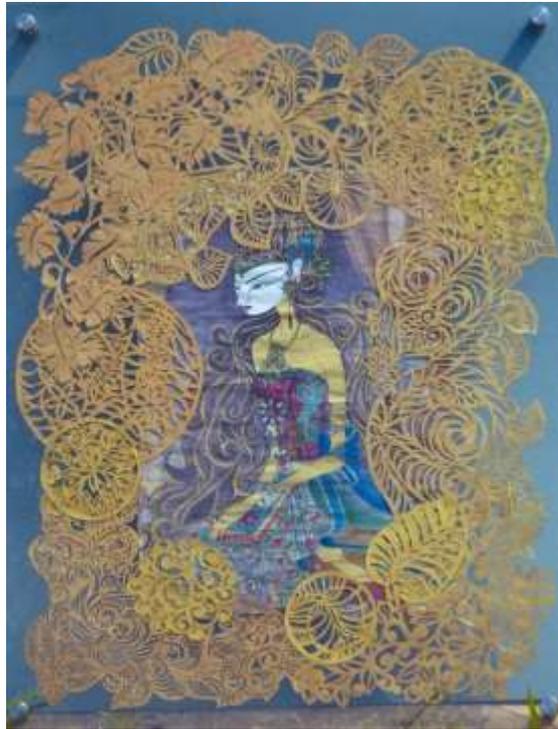
Karya ini adalah sebuah proses 'ingin tahu' bagaimana bentukan sebuah karya yang terinspirasi dari tradisi akankah mendapatkan posisi dalam dunia seni Kontemporer. Dapatkah karya yang mengolah dekoratif ornamental ini masuk ke dalam '*frame*' atau bingkai seni masa kini yang disebut seni kontemporer.

Karya kertas ini seakan sedang berusaha mengambang di tengah derasnya arus teknologi dan segala sesuatu yang berbau instan. Sebuah kesadaran baru telah menggugah untuk dapat menampilkan kertas dalam media baru secara digital, pemikiran revitalisasi akan media kertas, kertas tradisi, tradisi, gaya dekoratif, gaya ornamen dan penciptaan karya seni yang dapat ikut dalam medan seni rupa kontemporer.

Karya ini adalah hasil dari proses yang panjang dalam menemukan bentukan karya kertas, dimana ketertarikan ini dimulai pada tahun 2016 dengan menampilkan sejumlah karya kertas dan salah satunya adalah menampilkan karya

menggunakan kertas Nusantara yaitu kertas daluang atau Saeh (Sunda) selanjutnya proses eksplorasi, inovasi, dalam hal penggunaan kertas dan berbagai tehnik gambar juga terus dikembangkan. Sebuah proses *Learn, Grow, Evolve* demikian proses tersebut bila diterjemahkan secara kata. Proses itu menjadi siklus yang terus berputar dalam pengembangan inovasi dan eksplorasi penciptaan karya seni kertas.

Ini adalah beberapa karya yang menggunakan kertas Daluang atau Saeh dn juga beberapa karya yang merupakan langkah awal dari penemuan merupa kertas.



Gambar a. sita -ditampilkan tahun 2016 dan 2021- uk. 75 x75 cm- karya Lukis di bagian tengah dikerjakan di atas kertas daluang dan ornament di sekeliling lukisan adalah kertas dengan cat emas dan dipotong dengan motif ornamen



Gambar b. Javanche Paper 1- kertas daluang yang dilukis lalu dipotong dengan motif ornament, dilabur cat warna tembaga



Gambar c. Javanche Paper 2- kertas daluang yang diklukis lalu dipotong dengan motif ornament, dilabur cat mas, hitam , dan putih, dilabur cat mas, hitam , dan putih



Gambar d matius 13-karya yang ditampilkan tahun 2017- bagian dari eksplorasi karya dengan menggunakan Rice paper - ukuran 37 X 137 cm dengan Teknik painting menggunakan tinta cina warna hitam dan warna emas

Karya di atas adalah salah satu karya *painting* diatas kertas beras (*rice paper*) atau biasa dikenal dengan kertas cina karena kertas ini bisa digunakan untuk melukis dengan gaya *chinese painting*. Karya itu termasuk hasil dari eksplorasi

dalam menemukan gaya dan tehnik yang tepat yang akhirnya melahirkan karya Merupa Kertas. Setiap details ornamen yang dilukiskan pada karya diatas menjadi sebuah bentuk perjalanan panjang dalam menemukan berbagai kemungkinan dalam penemuan inovasi dan kreatifitas penciptaan karya seni berbahan dasar kertas. Karya yang saya buat diatas masih mengusung dekoratif dan ornamen, saya mengangkat motif-motif ornamen dari seluruh Indonesia sebagai cara penggambaran saya dalam merespon fenomena dan kondisi yang ada .



Gambar 1. Merupa kertas 2018 dengan tambahan artistik berupa lilin



Gambar 2. Merupa Kertas di tampilkan di Aula Barat ITB – 27 Agustus 2018 – dalam Sinergi Seni Rupa 2 : *Paper Based Art Conservation, Research and Innovation*

ILUSTRASI PANEL DISPLAY
MERUPA KARYA
Ukuran : 300x240x50cm

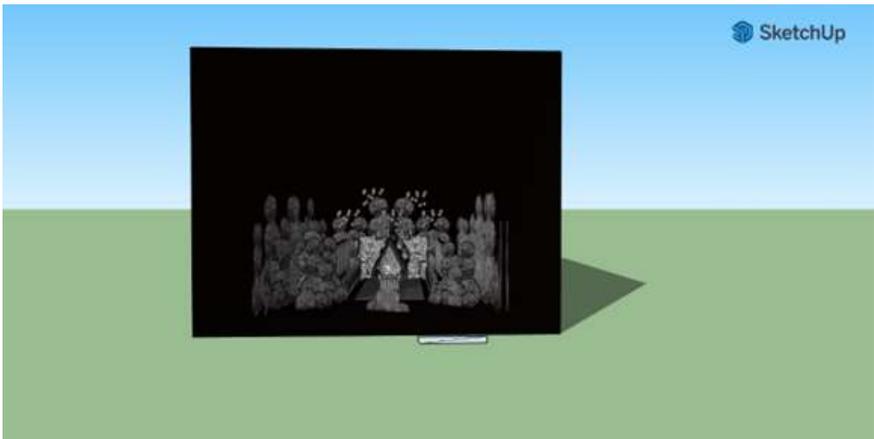


TAMPAK DEPAN

Gambar 3. penataan karya pada sebuah bidang tata tersendiri, yang diciptakan sesuai dengan kebutuhan pameran

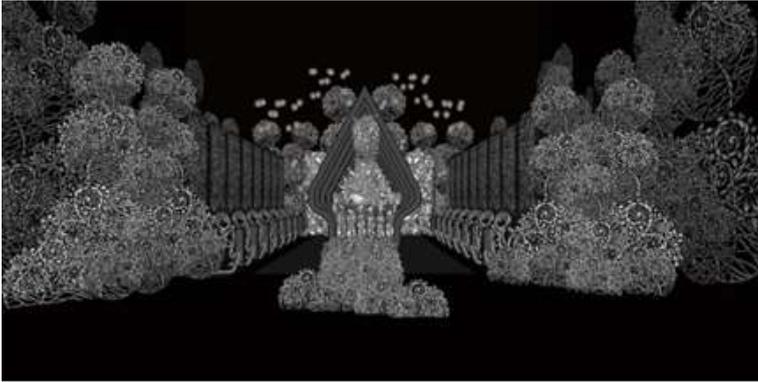
Karya seni menjadi sebuah gerbang bagi seluruh pemahaman, pengalaman, pengetahuan, pemikiran masa lampau dan masa kini yang melebur dan melalui pemikiran inilah maka sebuah terobosan pemikiran untuk menggabungkan karya seni dengan memakai penerapan teknologi dan memadukan metode teknis, keterampilan, proses, teknik perangkat, dan bahan mentah untuk menghasilkan sebuah karya yang dapat beradaptasi dengan perkembangan jaman.

Merupa kertas yang awalnya adalah karya kertas yang ditampilkan secara fisik menjadi gerbang bagi pengembangan karya selanjutnya yang berjudul "Ayana Euweuh, Euweuh the Aya", karya ini adalah karya kertas yang digitalisasi menggunakan perangkat komputer dan ditata ulang melalui penggunaan perangkat lunak digital sehingga didapatkan sebuah bentuk karya kertas digital dalam format hasil akhir video.

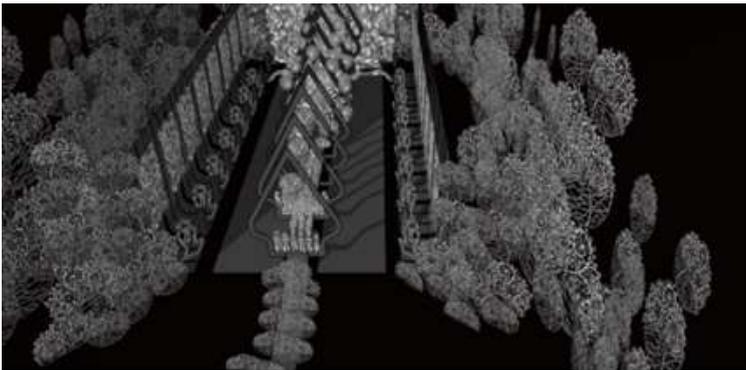


Gambar 4 Ayana Euweuh- Euweuh The Aya

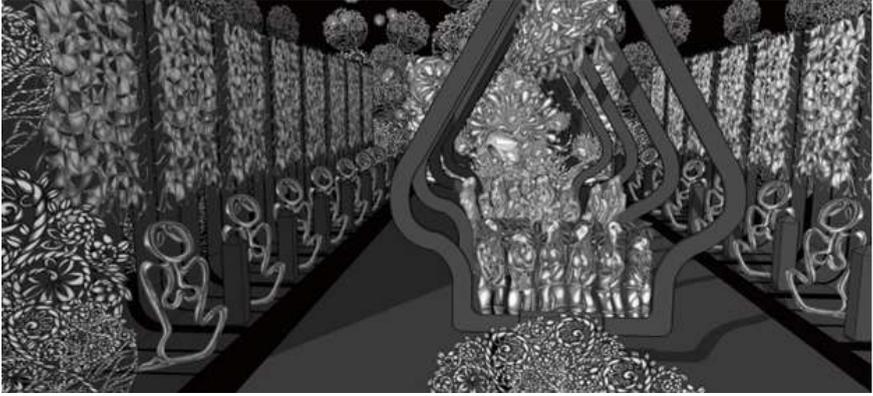
Merupa kertas adalah sebuah karya yang terdiri atas gabungan gambar-gambar mandiri yang bisa ditampilkan secara tunggal atau secara berkelompok, pemecahan ini bersifat cair disesuaikan dengan ruang dan dimensi tempat.



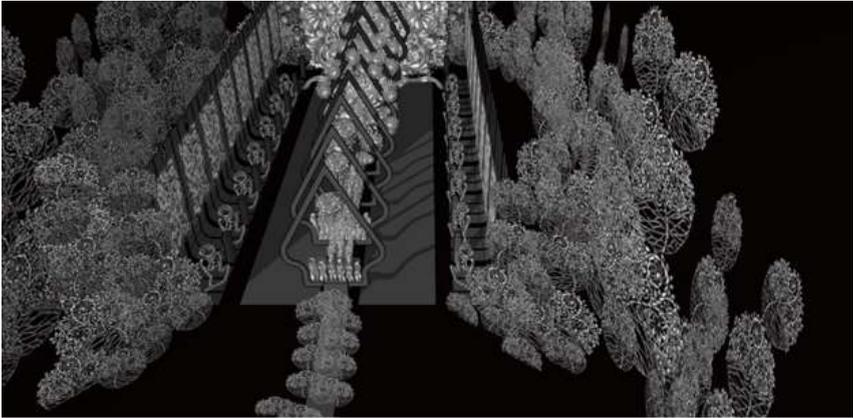
Gambar 5a. Tampilan karya menggunakan software digital



Gambar 5b. Tampilan karya menggunakan *software* digital

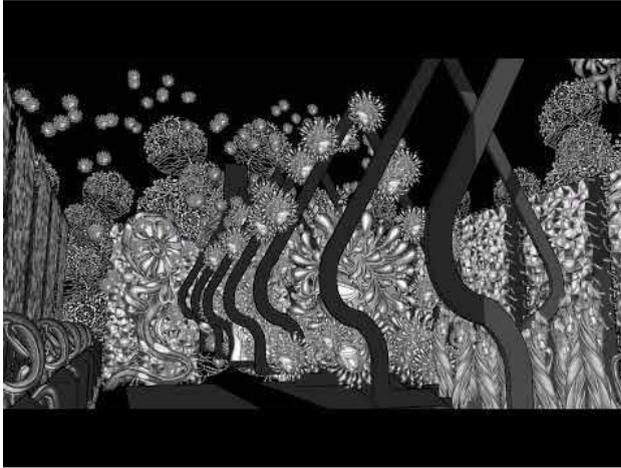


Gambar 6 Ayana *Euweuh- Euweuh* The Aya



Gambar 7. Tampilan Karya Kertas Di Ruang Digital

Penggunaan perangkat lunak digital memungkinkan karya kertas yang tadinya berukuran sekitar 10x7cm dapat diperbesar hingga mencapai ukuran 300x200cm dan setiap karya kertas tersebut dapat secara mandiri ditata tanpa mengalami kesulitan bila karya dipasang pada ruang pameran *annonvirtual*



Gambar 8 tampilam karya kertas di ruang digital- masuk dalam pameran di Galeri Nasional 8 Desember Agustus 2020-
MANIVESTO VII
Tautan karya di youtube [Ayang Euweuh the aya](#)

Eksplorasi selanjutnya menghasilkan karya kertas dalam sebuah dimensi ruang virtual yang menampilkan sebuah dunia imajinasi yang terinspirasi dari buku Prof.Setiawan Sabana yang berjudul Jagat Kertas. Sebuah dunia imajinasi yang terbuat dan hanay diisi oleh media kertas, sebuah *paperverse*. Karya ini diberi nama Kahayang kertas (harapan/kehendak kertas) dan seakan menjawab sebuah keinginan dari kertas untuk dapat terus ada ditengah

era teknologi dan menjawab kemungkinan yang lebih lagi dalam pengolahan karya kertas secara digital.



Gambar 9 Kahayang Karetas dalam tampilan menggunakan software digital



Gambar 11. Tampilan akhir karya

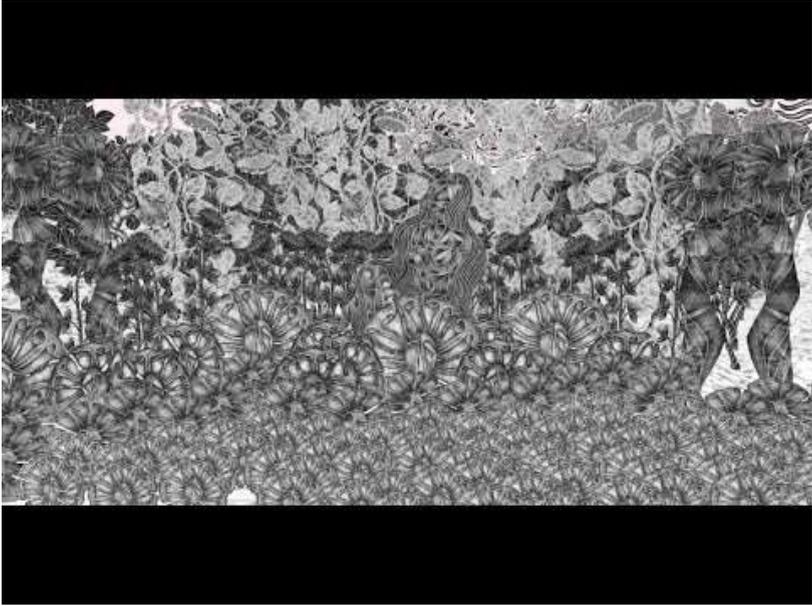


Gambar 12. Tampilan akhir karya

Kemungkinan peran teknologi sebagai sebuah proses transmisi dari karya fisik menuju karya virtual sehingga sebuah karya mulai memasuki sebuah dunia secara *metaphysical* dan kemudian terbuka kemungkinan yang bahkan lebih luas saat karya rupa mulai masuk dalam ranah *metaverse*.

Berbagai kemungkinan dalam pengembangan penciptaan karya dengan media kertas tidak hanya menggunakan kertas yang sudah ada di pasaran tetapi juga kertas yang merupakan hasil olehan dari sampah kertas atau kertas, karton, kardus, nota tidak terpakai.

Pengolahan karya berbasis kertas daur ulang ini lebih memiliki karakter yang menarik dalam sudut pandang penulis. Hasil pengolahan kertas daur ulang ini terlahir kembali dalam beberapa karya lukis dan patung seperti yang dapat dilihat pada foto-foto di bawah ini.



Gambar 12. Tautan karya di youtube
<https://www.youtube.com/watch?v=5xBDtowznd0>



Gambar 13 Patung terbuat dari daur ulang



Gambar 14 Patung terbuat dari daur ulang



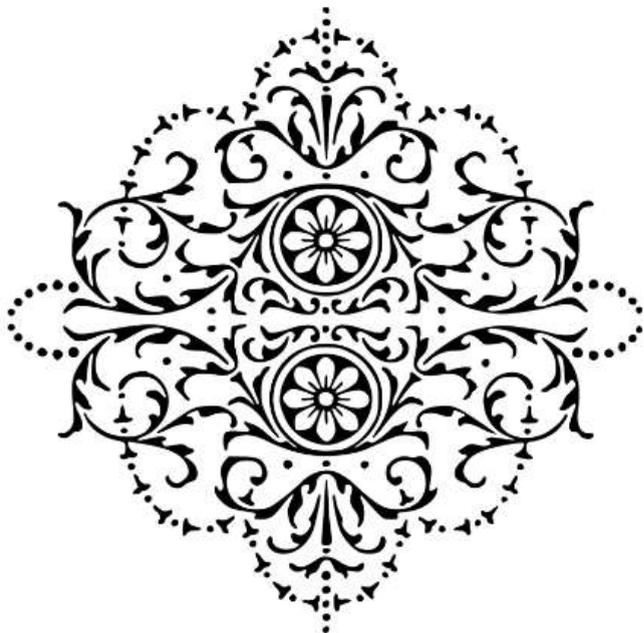
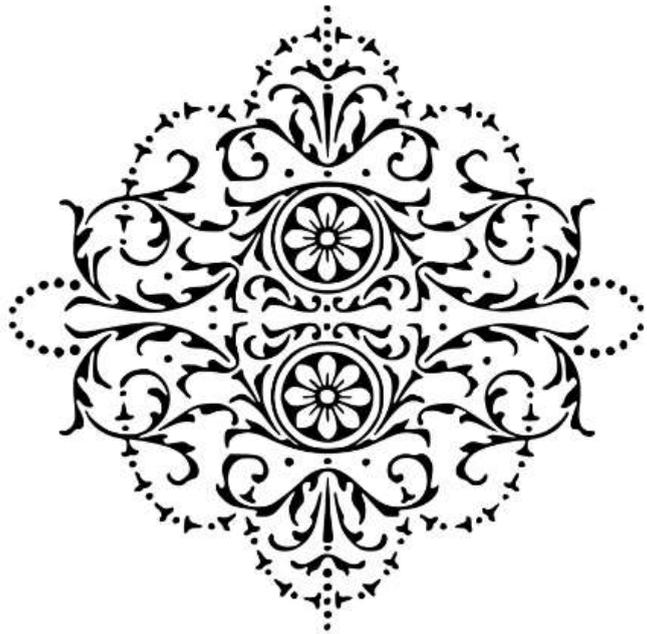
Gambar 15. Patung terbuat dari daur ulang

Biodata Penulis



Deborah P.G Ram Mozes, SE, M.Sn. lahir di kota Sukabumi, 15 Desember 1976 dan mulai terlihat bakat seninya dalam hal lukis, gambarsemasa kanak-kanak. Selama masa sekolah mulai menekuni seni lukis dengan menggunakan media cat minyak dan memenangkan beberapa lomba yang

diselenggarakan oleh berbagai lembaga pendidikan maupun diluar jalur akademik. Setelah 20 tahun lebih menekuni bidang dan berprofesi sebagai Desainer dari mulai produk hingga konstruksi, kembali menempuh pendidikan di ITB pada tahun 2016 dan mengambil pendidikan S2 di Seni rupa demi emenuhi cita-cita masa kecilnya. Selepas masa kuliah di ITB, terus menekuni seni rupa walau tetap memegang profesi sebagai desainer dalam keseharian, tekun berkarya dan terus berpameran hingga hari ini.



KAJIAN ESTETIKA KARYA: “BLUE BEACH SUNSET”

Dieni Nuraini, Ariesa Pandanwangi

Universitas Kristen Maranatha

2162008@art.maranatha.edu

ariesa.pandanwangi@maranatha.edu

PENDAHULUAN

Kerajinan tapestry adalah salah satu karya kriya tekstil pertama yang dibuat manusia yang diperkirakan sudah ada sejak 500 tahun sebelum masehi, khususnya di daerah Mesopotamia dan Mesir. Selanjutnya tapestry menyebar ke Eropa dan Asia, terutama India, Turki dan Cina. Di Indonesia sendiri, tapestry atau menenun merupakan bagian dari adat dan kebiasaan masyarakat. Pada jaman dahulu orang-orang merajut atau menenun bahan secara tradisional dan menghasilkan kerajinan serbaguna. Cara kerja tapestry sebenarnya menenun kain tapi tapestry sepenuhnya dikerjakan dengan tangan, menyusun benang helai demi helai.

Kata Tapestry berasal dari Bahasa Perancis “Tapisserie” yang artinya tapis yang hampir sama dengan penutup lantai (Deepshikha et al., 2018). Tapestry merupakan sebuah teknik membuat karya tekstil dengan cara menenun benang-benang (Rodman & Cassman, 1995). Tapestry memiliki kesamaan dengan merajut. Media yang digunakan dalam kerajinan tersebut bisa benang, kain, kertas yang digulung serta benda lain. Sedangkan yang disebut weaving adalah proses penenunan di mana benang disilangkan dengan benang sehingga teranyam (menjadi anyaman). Tenun atau tapestry sebagai hasil kerajinan berupa kain dari bahan yang dibuat

benang (kapas, sutra, dan sebagainya) dengan cara memasukkan bahan secara melintang (Purwantiningsih & Nahari, 2015) sedangkan lainnya berpendapat bahwa menenun adalah seni kerajinan tekstil kuno dengan menempatkan dua set benang rajutan yang disebut lungsi dan pakan di alat tenun untuk diubah menjadi kain (Purwantiningsih & Nahari, 2015; Rodman & Cassman, 1995).

Alat yang digunakan untuk menenun kain secara umum adalah gedokan dan ATBM (Alat Tenun Bukan Mesin) yang merupakan kelompok tenun tradisional, di mana konstruksi alat ini adalah dari kayu dan dikerjakan secara manual. Ciri yang paling menonjol pada peralatan ini adalah: 1. Efisiensi produksi yang rendah, 2. Kemampuan produksi (dalam jumlah) yang rendah, 3. Kualitas hasil produksi secara “teknologis” rendah, 4. Prinsip lebih menekankan pada ketinggian nilai seni tradisionalnya. Kondisi serta keterbatasan ini terjadi karena adanya beberapa bagian pada peralatan tersebut belum dapat menunjang proses penenunan sehingga kualitas dan kuantitas produk yang dihasilkan oleh ATBM belum maksimal (Retningtyas, 2012).

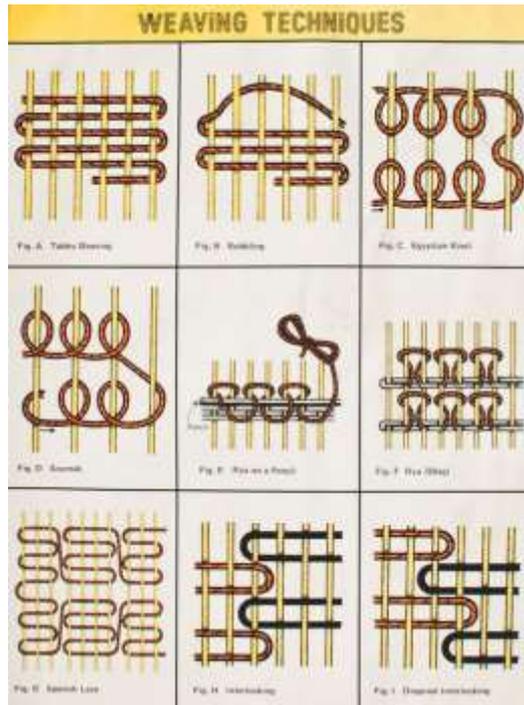
Sedangkan alat-alat dan kebutuhan dalam *tapestry art* disebut *spanram/loom*. Alat ini merupakan alat bentangan dari bahan kayu yang memiliki fungsi untuk saling mengaitkan benang lungsi dengan pakan, dan membentuk motif tenun. *Spanram* adalah sebuah alat yang terbuat dari kayu dengan sisi diantaranya bahan yang dibutuhkan seperti kayu, paku, benang, sisir, gunting, dan jarum jahit yang berhadapan dan terdiri dari beberapa paku yang masing-masing berjarak 1 cm. Sisir berfungsi untuk merapikan serta merapatkan jalinan benang yang telah ditenun, sehingga

benang bisa rapat dengan baik. Paku dibutuhkan karena fungsinya yang mampu menyisipkan benang pakan pada benang lungsi, yang kemudian akan menciptakan corak atau motif tertentu. Selain memakai paku, spanram juga ada yang telah dibuat lekukan untuk menyisipkan benang. Lekukan dibuat sepanjang lebar spanram dengan jarak 1 cm.

Jenis tenun yang dianyam secara vertical disebut dengan lungsi. Benang ini disusun sejajar dan tidak bergerak dan terikat di kedua ujungnya. Sedangkan benang yang dimasukkan atau dianyam secara horizontal ke dalam benang lungsi disebut dengan pakan. Dalam tapestry tradisional benang pakan digerakkan oleh tangan dan diselipkan di sela-sela benang lungsi. Biasanya benang pakan akan digulung yang kemudian gulungannya digerakkan di antara benang pakan yang dapat di naik turunkan. Benang yang digunakan untuk lungsi biasanya adalah benang Kasur/kenur sedangkan untuk pakan adalah benang wol, sulam atau benang dan bahan lain.

Tapestry Art tergolong dalam jenis karya seni rupa serta (*fiber art*), yakni jenis karya seni yang menggunakan media serat dalam proses penciptaannya, dalam hal ini benang dan media-media lain yang berupa serat. *Tapestry* dijadikan bentuk elemen estetis bermula dari kerajinan serat kain seperti kain tenun, rajut atau sulam, sehingga keberadaannya digolongkan ke dalam jenis kriya seni (Hariyatik, 2021). Karya tenun tapestry memiliki keindahan dan bentuk yang unik karena perpaduan jalinan tenunan benang-benang aneka warna yang menutupi bidang gambar dan paduan unsur-unsur bahan yang lain. Karya tenun tapestry dapat digunakan

sebagai media seni maupun benda yang memiliki fungsi pakai.



Gambar 1. Macam macam silang tenunan.
Sumber: Pinterest

Nama-nama dasar *weaving techniques*/ silang tenunan seperti gambar di atas:

1. *Tabby weaving*
2. *Bubling*
3. *Egyptian Knot*
4. *Soumak*
5. *Rya on a pencil*
6. *Rya (shag)*

7. *Spanish lace*
8. *Interlocking*
9. *Diagonal Interlocking*

Teknik tapestri dibedakan menjadi dua yaitu teknik tapestri berdasarkan tenunannya dan teknik tapestri berdasarkan cara sambungannya (Badriyah, 2003:10). Teknik tapestri berdasarkan tenunannya dibagi menjadi 5 yaitu tenunan polos, tenunan soumak, tenunan twining, tenunan simpul giorde, tenunan ikal. Teknik tapestri berdasarkan cara sambungannya dibagi menjadi dua yaitu sambungan kait dan sambungan kilim. Alat yang diperluakan dalam pembuatan tapestri adalah tapestri *loom*, *tape measure*, *comb beater*, *bobbins*, dan *tapestry needle*.

PEMBAHASAN

Karya "*Blue Beach Sunset*" merepresentasikan tentang panorama matahari terbenam di Pantai Biru, hal ini ditunjukkan dengan dominasi warna dan tekstur natural pantai (pasir putih abu, serta biru laut yang khas), sementara matahari yang terbenam divisualisasikan dengan garis lengkung pada bagian kanan atas karya. Karya ini diciptakan berdasarkan pengalaman yang dirasakan oleh penciptanya saat berada di tempat tersebut, saat melihat deburan ombak, pasir pantai yang putih, laut yang biru, langit senja yang elok, udara yang segar, matahari terbenam, serta aroma pesisir yang khas. Pengalaman estetis tersebut, menciptakan sisi kontemplatif (perenungan) berdasarkan emosi atau perasaan yang dialami oleh penciptanya saat berada di tempat tersebut, perasaan damai, nyaman, hening, dan bebas inilah yang ingin diungkapkan oleh pencipta karya tersebut, sehingga bisa

disampaikan kepada penikmat seni atau audiens saat melihat karya tersebut. Ungkapan perasaan tersebut diekspresikan melalui media benang berwarna yang dikombinasikan dan disusun secara berpola dan bergradasi, sementara teknik yang digunakan adalah teknik *tabby-weaving*, *soumak*, *rya-knot* dan *loop-knot*. Karya ini berukuran 30cm x 45cm, dan dipresentasikan dengan cara digantung pada dinding (*hanging*)

Blue Beach Sunset (gambar 2) merupakan karya seni rupa *tapestry-weaving* yang secara visual didominasi oleh warna biru tua, dan abu-abu, serta warna oker (warna tanah liat) sebagai aksennya. Karya ini secara komposisi menggunakan komposisi informal, namun bidang sebelah kanan dan kiri karya tampak seimbang. Karya ini didominasi garis diagonal yang saling mengisi dengan aksentu garis lengkung pada sebelah kiri atas bidang karya.



Gambar 2. Karya "*Blue Beach Sunset*", tapestry-weaving, ukuran: 45 cm X 30 cm, media: benang dan kayu, 2021

Pembuatan karya tenun tapestry membutuhkan beberapa peralatan dan bahan. Dalam proses berkarya membuat tapestry *Blue Beach Sunset* ini, pencipta memakai spanram/loom ukuran 38x45 cm. Spanram ini memakai baut di sisi kanan dan kiri sehingga ketika bautnya dilonggarkan spanram bisa dibuat lebih panjang (ditarik ke atas) menjadi ukuran 38x68 cm.

1. Persiapan

Sebelum membuat tapestry ini biasanya menentukan pola desain yang akan dibuat berupa gambar dan dari desain itulah yang menjadi dasar dalam tapestry. Namun pada karya *Blue Beach Sunset* ini pencipta

hanya memikirkan ingin membuat karya seperti apa tanpa memakai pola desain lalu memilih benang dengan tipe dan warna yang diinginkan. Karena menginginkan karya dengan suasana sunset di pantai biru lalu pencipta memilih benang wol berwarna oker, krem, biru, abu-abu, dan coklat.

2. Bahan atau alat yang digunakan dalam pembuatan tapestry yaitu:

a. Kayu Spanram/bentangan/*loom*

Kayu spanram berfungsi untuk mengaitkan benang lungsi dan jalinan pakan yang membentuk corak atau motif tenunan. Spanram dapat dibuat dengan bahan kayu yang salah satu sisi berhadapan diberikan paku berukuran 1 cm atau ada pula spanram yang sudah dibuat lekukan untuk benang. Pada karya ini pencipta memakai spanram yang sudah ada lekukan.

b. Batang kayu sumpit

Batang kayu sumpit adalah bentuk batang kayu menyerupai sumpit bentuk yang agak besar dan ujungnya agak tumpul sebagai pengikat benang pakan yang berjalan untuk memudahkan memasukkan benang. Selain berbentuk sumpit ada pula yang setiap ujung kayu sisi kanan kiri memiliki lekukan untuk mengunci benang agar tidak lepas. Cara menggunakannya adalah benang yang akan digunakan digulung/dijalin ke batang kayu tersebut sesuai perkiraan kebutuhan menenun.

c. Benang/wol

Tapestry memiliki kesamaan dengan merajut. Selain benang bahan tapestry bisa berupa kain, kertas yang digulung, sabut kelapa, serta benda lain. Dalam karya ini pencipta menggunakan beberapa jenis benang wol.

d. Gunting

Gunting berfungsi untuk memotong benang dan sisa wol yang tak terpakai

e. Sisir

Sisir disini berfungsi untuk merapikan dan merapatkan benang yang sudah ditenun.

f. Jarum dan benang jahit

Jarum dan benang digunakan untuk menjahit ujung benang wol untuk disembunyikan di belakang karya

g. Tongkat kayu

Tongkat kayu digunakan untuk menggantung karya

3. Proses Pembuatan

Langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat tapestry *Blue Beach Sunset* adalah:

- a. Membuat jalinan tenun dengan mengikat benang kasar di spanram bagian atas lalu mengaitkan benang yang disusun dari atas lalu ke bawah dan kembali ke atas begitu seterusnya berulang sampai ukuran yang diinginkan sehingga bisa menjadi dasar/alas lungsi untuk menempatkan benang lainnya/pakan. Pastikan benang tertarik kuat, jika longgar maka harus mengaitkan dari awal lagi.

- b. Setelah benang sudah tersusun kunci kembali benang dengan mengikat di sisi lainnya lalu potong benang sekitar 2 cm.
- c. Mulai dari bagian bawah dengan teknik rya knots sebelum menenun untuk membuat pinggiran tassel/rumbai. Untuk membuat efek berumbai, perlu menghitung panjang yang diinginkan lalu menggandakan panjangnya. Jumlah panjangnya tergantung ketebalan benang, jika menggunakan wool tipis maka akan lebih banyak panjang untuk setiap rumbai. Satukan panjangnya lalu lewati kedua panjangnya bersama-sama di belakang lilitan dan bawa ujungnya melalui bagian tengah di bawah kepala simpul. Tarik dengan hati-hati ke posisi yang diinginkan.

Untuk membuat rya knot selanjutnya ambil dua simpul yang berdampingan, buat simpul rya pada simpul ini, lanjutkan ini sepanjang bawah tenunan. Lalu rumbai dapat dipotong dengan gunting bisa berbentuk lurus atau berbentuk panah/menyudut. Dalam karya ini pencipta menggunting rumbai dengan lurus.

- d. Setelah selesai membuat deretan rya knots, mulai lagi dengan tahapan mengganti benang berwarna oker dan mulai menenun dengan teknik soumak. Deretan teknik soumak menciptakan simpul bertekstur di lengkungan, juga dapat melakukan dua baris dengan arah yang berlawanan untuk menciptakan efek keping atau ekor ikan. Potong panjang wol warna oker 60 cm lalu gandakan dan buat 2 helai yang sama untuk setiap

baris. Jika menggunakan wol yang lebih tebal akan menggunakan lebih sedikit helai dan lebih banyak helai untuk wol yang lebih tipis.

Ambil ujung wol di bawah dua lilitan pertama dan pasang. Letakkan tangan di celah antara lengkungan ketiga dan keempat dan mundur dan ambil tiga putaran. Ambil wol kembali di atas dua lilitan dan bawa ke depan di bawah tiga lilitan. Tarik simpul ke posisinya dan cobalah untuk tidak menarik terlalu kencang. Lanjutkan ini sampai akhir. ini dilakukan selama dua putaran terakhir dan kemudian berhenti dengan menyelipkan ujung ke belakang.

- e. Sekarang dengan wol warna biru membuat tenunan tabby. Potong 3 meter wol dan gunakan sepanjang itu, dimulai dengan memasang dan menenun di atas dan di bawah, satu lilitan pada satu waktu berulang. Lanjutkan sampai benang wol habis sekitar 10 putaran. Rapikan dengan sisir.
- f. Selanjutnya dengan teknik rya loops yaitu mengikat simpul kecil lalu membuat lingkaran benang lalu mengambil benang di tangan kanan dan kembali ke belakang tali dan membuat lingkaran kecil lalu tarik benang melalui loop dan kencangkan dengan ujung yang lain dan jadilah satu loop. Lakukan berulang sesuai yang diinginkan. Dalam karya ini teknik loop dipakai di bagian kiri karya saja.
- g. Setelah rya loop lalu membuat lagi tenunan dengan teknik tabby weaving secara berulang sampai tenunan menjadi kurang lebih 6 cm. Kali ini

memakai benang dua warna coklat putih. Agar rapat rapikan dengan sisir.

- h. Dengan memakai benang loopy/loopy yarn berwarna biru potong dua kali lebar atau sekitar 60 cm. Kaitkan ujungnya ke benang lalu putar ke bawah benang alas, lakukan berulang hingga ke ujung lalu lipat ujungnya ke belakang. Loopy yarn ini ditenun sedikit menurun. Tarik keluar untuk memberikan efek volume, pastikan mematikan benang loopy di awal dan akhir.
- i. Setelah loopy yarn kembali dengan tenunan tabby weaving berulang dengan benang berwarna biru dan membuat tenunan sekitar 5 cm.
- j. Lalu benang berwarna abu-abu yang ditenun Teknik tabby naik/miring. Pada bagian kiri hanya dibuat dua garis dan ke kanan semakin naik sekitar 9 cm.
- k. Diakhiri dengan teknik soumak memakai benang berwarna putih. Potong tali yang panjangnya sampai ke ujung lalu gandakan, kemudian melipatnya menjadi dua. Letakkan bagian tengah benang di atas benang dasar di mana mulai melilit, bawa ujung benang di bawah lilitan yang ingin dimulai dan kemudian ke atas melalui lingkaran tengah benang dan tarik kencang. Pada dasarnya ini membuat simpul rya hanya dibuat melebar ke samping dan dililit terus sampai ke ujung. Simpul ini dibuat miring.
- l. Dalam penyelesaiannya pencipta menambahkan aksan matahari terbenam yang divisualisasikan dengan garis lengkung yang terbuat dari tali

tambang yang dililit benang berwarna biru, oker dan putih dan dibentuk menyerupai pelangi lalu di simpan di karya tapestry di bagian kanan atas.

4. Penyelesaian (*finishing*)

Setelah menyelesaikan menenun, sangat penting untuk melakukan baris terakhir dari simpul. Pastikan tenunan telah ditekan dengan jari-jari dan memiliki setidaknya 5-6 cm lekukan yang tersisa di bagian atas sehingga dapat mengikatnya. Rapikan benang dengan menjahitnya di belakang ke sela-sela tenunan. Dalam penyelesaiannya dapat memilih untuk menggantung tenunan tanpa menempelkannya ke batang, tongkat, atau panjang tembaga atau aluminium. Karya *Blue Beach Sunset* ini di tampilkan dengan digantung memakai tongkat kayu ukuran 30 cm. Caranya adalah dengan melepaskan benang kenur bagian atas dari spanram lalu dengan hati-hati memasukkan tongkat kayu ke dalam celah antara benang kenur tadi lalu karya dapat digantung dengan rapi dengan menambahkan tali di sisi kanan dan kiri batang kayu.

Pada pembuatan tapestri dibutuhkan ketekunan, ketelitian dan kesabaran karena kerapihan merupakan salah satu daya tarik karya seni tapestri. Kriteria hasil jadi tapestri yang baik adalah:

1. Kesesuaian teknik yang diterapkan dengan produk yang dibuat agar tercipta tapestri yang sesuai dengan desain dan tekstur yang diinginkan, karena teknik dalam pembuatan tapestri berpengaruh pada tekstur tapestri.

2. Kesesuaian dengan desain. Maksudnya adalah pembuatan tapestri harus tepat bentuk dan garisnya sesuai dengan desain yang direncanakan.
3. Kerapian antar jarak benang lungsi sama, adanya keteraturan dalam anyaman benang pakan sehingga membentuk tekstur rata.
4. Keindahan secara keseluruhan merupakan keindahan tapestri secara utuh ketika ditampilkan (Ratyaningrum, 2015).



Gambar 3. Karya *"Blue Beach Sunset"*, tapestry-weaving, ukuran: 45 cm X 30 cm, media: benang dan kayu, 2021



Gambar 4. Karya *"Blue Beach Sunset"*, tapestry-weaving, ukuran: 45 cm X 30 cm, media: benang dan kayu, 2021

PENUTUP

Seniman memiliki cara yang beragam dalam mengungkapkan ekspresinya ke dalam sebuah karya, berdasarkan pengalaman yang dialaminya. Salah satu bentuk ekspresi adalah karya tapestry, yakni karya seni yang menggunakan serat, misalnya benang. “Blue Beach Sunset” merupakan salah satu karya tapestry dengan teknik *weaving* yang merepresentasikan panorama saat matahari terbenam di Pantai Biru. Sisi kontemplatif merupakan sisi utama yang ingin disampaikan penciptanya kepada audiens, yang berarti memandang kehidupan yang penuh dengan ketenangan sehingga dapat merenung dengan tenang. Karya tapestry ini merupakan teknik dan media alternatif yang juga bisa digunakan dalam konteks seni rupa kontemporer, meskipun berasal dari teknik seni tradisional yakni menenun, merajut atau menyulam. Seni serat tapestry telah meninggalkan fungsinya sebagai benda pakai misalnya karpet dan pakaian. Saat ini tapestry diolah serta dipakai untuk media berekspresi. Akhir-akhir ini muncul pula seni serat tiga dimensional, bahkan karya ruang dan karya instalasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Deepshikha, Yammiyavar, P., & Nath, N. (2018). Textiles as communicating links for cultural traditions. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 739, 168–177. https://doi.org/10.1007/978-981-10-8612-0_19
- Hariyatik. (2021). Karya Seni Instalasi Kain Perca dengan Teknik Tapestri. *Hastagina, Jurnal Kriya Dan Industri Kreatif*, 1(2), 116–124. [https://jurnal2.isi-](https://jurnal2.isi-70|Perempuan,KaryaSeni&Dirinya)

dps.ac.id/index.php/hastagina/article/view/826

- Purwantiningsih, E. S., & Nahari, I. (2015). Perbandingan Hasil Jadi Tapestry Menggunakan Kain Tulle Dengan Teknik Pillin dan Non Pillin Pada Pembuatan Rompi. *E-Journal UNNES*, 04(02), 43–49. <https://media.neliti.com/media/publications/249106-perbandingan-hasil-jadi-tapestri-menggun-9dbb6f6b.pdf>
- Rodman, A. O., & Cassman, V. (1995). Andean Tapestry: Structure Informs the Surface. *Art Journal*, 54(2), 33–39. <https://doi.org/10.1080/00043249.1995.10791690>

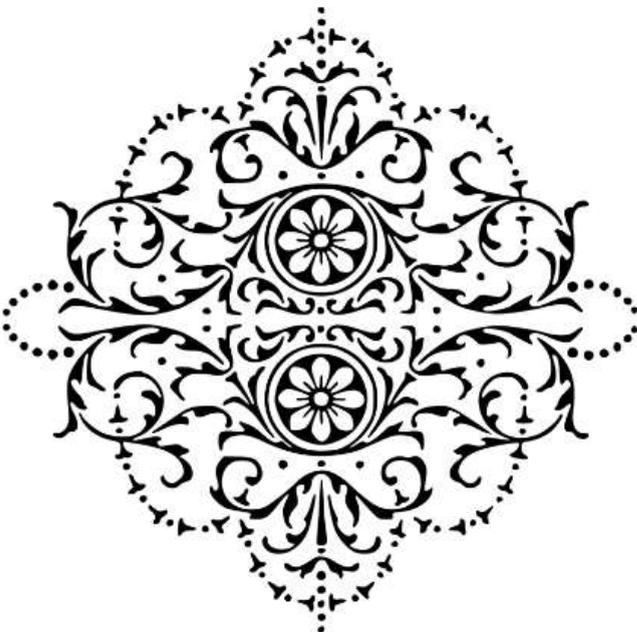
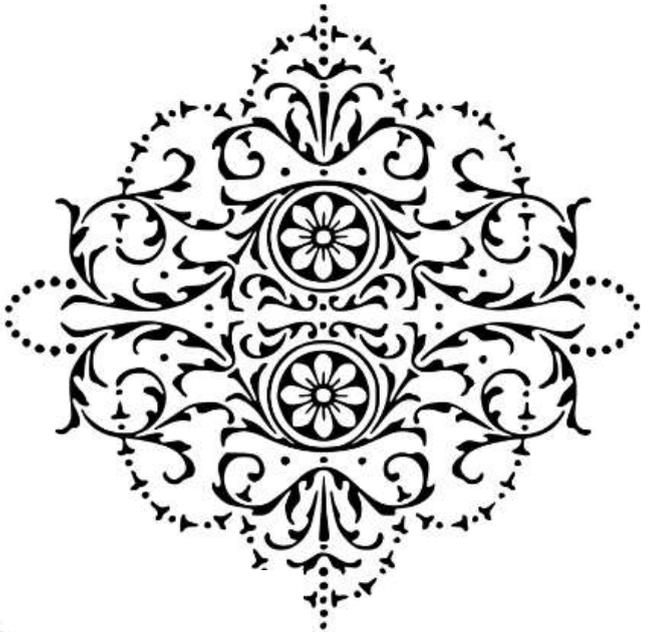
Biodata Penulis



Dieni Nuraini, mahasiswa Fakultas Seni Rupa Dan Desain Program Studi Seni Rupa Murni Universitas Kristen Maranatha 2021. Mempelajari tapestry secara otodidak yang selanjutnya kuliah di seni rupa murni Universitas Kristen Maranatha agar bisa berkarya lebih maksimal dengan mempelajari semua ilmu seni seperti unsur dan prinsip seni rupa juga agar dapat membuat karya yang bisa dipertanggungjawabkan. Karya tapestry ini pernah dipamerkan di Asia International Friendship 2022 di Tokyo.



Ariesa Pandanwangi, sebagai Dosen di Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha. Aktivitas yang dilakukannya adalah penelitiannya yang kerap memperoleh hibah dari Kemendikbudristek, menulis, memberikan workshop, pameran karya seni rupa di dalam dan luar negeri. Beberapa kali memperoleh penghargaan sebagai dosen terbaik, juga penghargaan dalam pengabdian kepada masyarakat dari Lions Club International.



PEREMPUAN, CITRA DAN NARASI

Gilang Cempaka

Universitas Paramadina/Komunitas 22 Ibu

gilang.cempaka@paramadina.ac.id

PENDAHULUAN

Seni rupa dan perempuan memang berkaitan erat, baik perempuan sebagai subjek maupun objek seni. Keberadaan perempuan dalam bidang seni rupa sudah bermunculan sejak dulu, namun aktualisasinya memang cenderung jauh lebih lambat dari perupa laki-laki perupa. Walaupun jumlah perempuan perupa sudah cukup banyak pada saat ini, namun relative masih sedikit jumlahnya karena dominasi perupa laki-laki di bidang seni rupa.

Telah banyak kiprah perupa perempuan yang menonjol dan melahirkan karya seni dari sudut pandang atau narasi perempuan dengan tema khas perempuan dan feminis. Hal ini dilatari oleh para perempuan perupa tersebut ingin membangun wacana dan narasi sendiri, ia ingin menjadi subjek penutur cerita, tidak ingin sekedar objek yang digambar perupa lelaki, yang dibangun dengan wacana nilai patriarki. Perupa perempuan ingin tampil sebagai subjek yang memegang peran penting dalam narasi karya, sebagai pembentuk persepsi dan opini dalam masyarakat. Sistem patriarki yang dominan di masyarakat memposisikan perempuan sebagai *the other*, atau liyan (yang lain) sehingga kondisi ini membuat posisi perempuan tidak setara dengan laki-laki, tertindas dan dirugikan. Hal ini yan melatari perupa perempuan yang mengkritisi budaya patriarki pada karya.

Mengutip filsuf feminist Simon de Beauvoir mengatakan bahwa dunia perempuan selalu akan dikaitkan dalam dunia lelaki sebagai bukti penguasaan lelaki terhadap perempuan, sehingga dalam hal ini perempuan menempati kedudukan sebagai *second sex*, dibawah dominasi laki-laki, sehingga perempuan tidak memiliki kebebasan. Hal ini dikarenakan keberadaan tubuh perempuan yang berbeda dengan tubuh laki-laki, baik penampakannya, fungsi biologis, maupun anatominya. Di sisi lain, tubuh perempuan dikaitkan dengan hal-hal yang dikonstruksi secara sosial dan budaya pada peran dan fungsinya pada masyarakat. Pada fungsi inilah, tubuh perempuan kemudian terposisi sebagai sesuatu yang terhegemoni oleh dominasi tubuh dan (atau) hasrat lelaki.

Peranan laki-laki dan perempuan dipresentasikan oleh media selaras dengan stereotipe budaya yang berfungsi mereproduksi peranan jenis kelamin secara tradisional. Kaum laki-laki biasa ditampilkan sebagai sosok dominan, agresif, aktif, dan rasional. Sebaliknya kaum perempuan biasa ditampilkan pasif, subordinasi, emosional, dan domestikasi. Raditya (2014: xiv-xxvi) menyatakan bahwa didalam sistem komoditas masyarakat patriarki, tubuh perempuan cenderung menjadi korban dari komodifikasi pasif oleh pihak laki-laki. Tubuh perempuan menjadi pemain sentral di dalam dunia tontonan, hanya pada posisi subordinasi, yaitu posisi tak berkuasa di dalam dunia yang tidak setara.

Ketika pelukis perempuan mengemukakan persoalan tubuh perempuan tentunya memiliki perspektif berbeda bila dibandingkan dengan pelukis laki-laki. Hal ini nampak dari citra yang diwujudkan dalam karya visual yang menggambarkan sosok perempuan oleh laki-laki. Dalam

pernyataan Pilliang (2004: 27-28) ilmu imagologi adalah ilmu tentang citra atau imaji, serta peran teknologi pencitraan dalam membentuknya. Imagologi berkaitan dengan perkembangan teknologi pencitraan mutakhir, seperti internet, satelit, realitas virtual, yang menciptakan dunia yang di dalamnya eksistensi setiap orang sangat bergantung pada dunia citraan. Tipologi citra menurut Thomas W.J Mitchel dibedakan sebagai berikut: (1) wujud grafis, (2) optikal, (3) perseptual, (4) wujud mental, (5) unsur verbal. Zaelani (2002: 90) menyatakan bahwa citra berkaitan erat dengan imajinasi. Imajinasi merupakan kemampuan dalam mencipta imago, image atau citra, sekaligus menunjukkan kondisi ketergantungan manusia pada citra tersebut. Imajinasi oleh pikiran dan menjadi alat bantu pikiran untuk menyusun sebuah berbagai ide dan konsep.

Strinati (2016: 226-227) menyatakan bahwa tubuh perempuan sebagai objek kultural memiliki citra yang beragam, saling tumbuh secara bergantian seiring percepatan waktu yang ada. Citra yang dihadirkan perempuan dihadirkan melalui narasi karya, yang menggiring pemaknaan berbeda dari narasi yang dibangun oleh perupa laki-laki. Narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga tampak seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu. Dalam buku *Argumentasi dan Narasi* (2010) oleh Gorys Keraf, teks narasi adalah suatu karangan cerita yang menyajikan serangkaian peristiwa kejadian. Teks narasi tersusun secara kronologis sesuai dengan urutan waktunya. Peristiwa tersebut bisa benar-benar terjadi, maupun hanya khayalan saja. Narasi menurut KBBI adalah ; pengisahan suatu cerita atau kejadian; cerita atau deskripsi suatu kejadian

atau peristiwa; kisah; tema suatu karya seni: menyajikan sebuah kejadian yang disusun berdasarkan urutan waktu.

Perempuan perupa menyuarakan suaranya melalui narasi yang dibangun dalam karya rupa, melawan citra yang keburu stereotip melalui goresan kuas, deretan garis, tempaan tembaga, hingga pahatan kayu. Profesi mereka beragam, baik sebagai perupa profesional, akademisi, ibu rumah tangga, pekerja kantoran, pengusaha, dan lain-lain. Perempuan perupa dengan berbagai profesi biasanya tergabung dalam berbagai komunitas. Dengan bergabung di komunitas, maka para anggotanya memiliki wadah untuk mengembangkan diri, misalnya turut serta melakukan pameran, menambah wawasan, dan menambah jejaring. Komunitas perupa yang mengkhususkan diri beranggotakan perempuan lintas usia dan profesi beberapa diantaranya adalah *Woman Painter Community* (Wopanco) dari Semarang, FitriArt, Ikatan Wanita Pelukis Indonesia (IWPI), Sekar Delta Art dari Sidoarjo, dan Komunitas 22 Ibu dari Bandung.

Saya sendiri adalah salah satu pengurus sekaligus anggota Komunitas 22 Ibu, berprofesi sebagai dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Paramadina, aktif berkarya rupa dan berpameran baik di dalam maupun luar negeri, baik secara tunggal maupun Bersama. Sejak kanak-kanak, sudah tidak asing berkecimpung di dunia seni lukis, saya menempuh pendidikan sarjana di fakultas seni rupa ITB, dan melanjutkan pendidikan di program Magister di Almamater yang sama.

Penulisan ini akan berfokus pada ulasan karya saya yang banyak mengangkat isu dunia perempuan pada karya. Beberapa artikel telah mengulas lukisan saya dari berbagai sudut pandang yaitu kurator, wartawan dan aktifis

seni, namun dalam tulisan ini ulasan berasal dari sudut pandang saya sendiri sebagai kreator. Saya akan mengulasnya melalui pendekatan teori narasi dalam pencitraan. Tulisan ini lebih bersifat autokritik karena ditulis oleh sudut pandang orang pertama, bertujuan lebih untuk mengenal kelebihan dan kekurangan karya, sehingga diharapkan dapat memperbaiki diri sendiri.

PEMBAHASAN

Perupa perempuan hadir sebagai jawaban dari kegelisahan yang muncul akibat dari stereotip yang dibangun dari konstruksi masyarakat yang bias gender, diantaranya :

- Perempuan hanya di rumah untuk mengurus anak dan rumah
- Perempuan makhluk emosional
- Perempuan tidak perlu berpendidikan tinggi
- Perempuan tidak bisa memimpin
- Tempat perempuan berada dibelakang untuk menyukseskan laki-laki
- Perempuan makhluk tidak berdaya
- Perempuan tidak memiliki hak penuh akan tubuhnya
- Perempuan derajatnya lebih rendah dari laki-laki
- Perempuan bergantung sepenuhnya pada pria
- Perempuan sebagai warga kelas dua

Para perupa perempuan dengan wacana feminist, hadir melawan konstruksi bias gender tersebut melalui wujud dan citra sosok perempuan yang dilukis, sehingga menghadirkan narasi alternatif yang berbeda dengan sudut pandang laki-laki. Dalam perspektif gender, selain citra positif, perempuan lazim pula dicitrakan secara *negative* yaitu sebagai sosok

inferior di bawah subordinasi laki-laki. Posisi perempuan dalam masyarakat patriarki “didudukan” lebih rendah daripada laki-laki. Dalam perspektif gender atribut keperempuanan seperti pasif, lemah lembut, patuh, ketergantungan dan sifat-sifat feminine lainnya yang lain bukanlah kodrat, akan tetapi konstruksi sosial yang diciptakan oleh masyarakat patriarki.

Dalam lukisan, saya ingin meneguhkan keyakinannya bahwa citra diri seorang perempuan bukan bersifat stereotipe seperti diatas namun bersifat dinamis. Sosok dihadirkan dengan memiliki nilai spiritualitas, dan nilai-nilai kehidupan yang tersembunyi dalam diri perempuan. Saya mengangkat subject perempuan dengan beragam citra, dan tidak menempatkan pencitraan tubuh perempuan dengan maksud sensual, erotis dan vulgar. Saya menggarap gesture atau ekspresi tubuh dengan citra perempuan penuh kasih, sabar, percaya diri, tenang, dan bahagia, selain ada pula ekspresi tubuh negative seperti marah dan sedih.

Sosok perempuan merupakan objek penting dalam tema lukisan, dominasi gambaran figur perempuan mewakili gesture dan citra saya sendiri. Melukis diri sendiri adalah hal jamak, karena mayoritas pelukis hampir pernah menggambarkan dirinya sendiri sebagai subjek (atau objek) yang dilukis. Hal ini karena kedekatan dirinya dengan “sosok yang digambar” sehingga lebih mudah untuk dieksplorasi secara visual. Sosok yang digambar hampir selalu perempuan cantik, langsing berambut panjang, kadang diri sendiri, kadang bersama sosok lain seperti malaikat kecil, atau laki-laki, namun beberapa lukisan menggambarkan pula sosok-sosok perempuan lainnya. Memang pada umumnya saya menggambarkan sosok perempuan dengan bentuk

tubuh dan wajah “ideal” karena secara prinsip saya menyukai figur perempuan dengan karakteristik seperti itu. Mungkin dalam hal ini saya terpengaruh oleh media yang secara massif mengkonstruksi tubuh perempuan ideal sehingga mensublimasi ketidaksadaran.

Sedari kanak-kanak saya sangat menyukai penggambaran figure manusia, sampai saat ini lukisan saya selalu “riuh” dengan figure. Pengungkapan emosi saya kadang meletup namun masih terkontrol, dalam artian secara sadar saya masih mengontol sapuan kuas dan cipratannya. Visualisasi lukisan saya secara umum bergaya realis dan ekspresif memakai beragam media seperti akrilik pada kanvas, drawing pada kertas dan batik pada kain. Tema yang diangkat terdiri dari tema yang merupakan ungkapan konflik antara realitas kehidupan, imajinasi, yang merespon masalah-masalah perempuan yang datang dari internal diri, dan juga dari lingkungan eksternal, yang diwujudkan setelah proses pendalaman ide dan kontemplasi.

Mengutip pernyataan dari Nuning Damayanti yang membahas lukisan saya di Jabar Bicara, bahwasannya proses menciptakan karya bagi saya bukan hanya ekspresi emosi, tapi juga refleksi kontemplasi dan perjalanan jiwa, juga bukan sekedar meditasi dalam keheningan. Karya itu terwujud dari garis, bentuk dan warna sebagai bagian dari unsur-unsur rupa dikomposisikan sedemikian rupa, kemudian menjadi gambaran yang merefleksikan pesan-pesan simbolik yang ekspresif. Karenanya karya seni merupakan paket keindahan dan harmoni antara tubuh dan jiwa seorang perupa. (<https://jabarbicara.com/refleksi-rasa-a-reflection-soul/>)

Narasi yang melekat secara umum pada lukisan saya secara terbagi menjadi beberapa bagian :

- Menggambarkan pengalaman perempuan diantara dinamika modern
- Perjalanan spiritual secara simbolik
- Merespon kondisi eksternal yang mempengaruhi kondisi internal
- Menggambarkan gejolak perasaan dan emosi

Beberapa lukisan saya pilih sebagai *sampling* yang dapat mewakili tema diatas untuk dijadikan pembahasan.



Gambar 1. Lukisan “Aku, Dia, dan Secangkir Kopi”

Sumber : dokumentasi pribadi

Lukisan memakai media akrilik diatas kanvas berjudul “Aku, Dia, dan Secangkir Kopi”, 90x100cm, tahun 2016, dan “Somewhere behind the Grass”, 100x80, tahun 2016, dalam lukisan ini citra perempuan yang digambarkan berkesan tegas, kuat dan “cool”. Digambarkan seorang perempuan dengan

sosok dan palet warna yang hampir sama, yaitu sosok berambut panjang, berpakaian hitam yang bermodel simple. Pewarnaan cenderung warna sejuk yaitu biru, hijau, hitam, dan putih.

Narasi lukisan ini ingin menggambarkan kondisi emosional figure yang memerlukan ketenangan, ingin rehat sejenak dari hiruk pikuk kehidupan, dan kewajiban seorang perempuan atau ibu yang memiliki beban domestic sekaligus publik dipundaknya. Latar belakang menggambarkan *landscape* jalan raya walaupun tidak begitu jelas. Hal ini dilatari oleh saya sebagai bagian dari kaum komuter, jalan raya adalah objek yang diakrabi sehari-hari untuk menempuh perjalanan saat bekerja, pulang dan pergi.



Gambar 2. Lukisan "Somewhere behind the Grass"
Sumber : dokumentasi pribadi



Gambar 3. Lukisan “The Highway Melow #5”
Sumber : dokumentasi pribadi

Lukisan dengan media yang sama berikutnya yaitu “The Highway Melow #5” tahun 2010, dan “Wherever I May Go” tahun 2018, menggambarkan citra perempuan yang berbeda, persamaannya adalah ada sosok lain yang menemani. Dalam lukisan “The Highway Melow #5”, perempuan digambarkan dengan gesture “nelangsa”, begitupun dengan sosok malaikat kecil disampingnya. Kedua sosok tersebut seolah sedang terjatuh di jalan raya, *background* yang digambarkan adalah jalan raya, sesuai dengan tema lukisannya. Lukisan ini adalah serial, saya mengambil salah satu sampling saja dari total 5 serial yg ada. Citra yang ditampilkan adalah perempuan tegar walaupun berwajah sedih. Narasi yang ingin disampaikan adalah bahwa perjalanan hidup kadang tidak selalu

mudah dan kadang menyakitkan, adakalanya jatuh di titik bawah, namun harus dapat bangkit kembali dengan adanya dukungan cinta dari sekelilingnya. Cinta yang disimbolkan melalui Cupid, yaitu dewa cinta dari mitos Yunani.

Lukisan berikutnya berjudul “Wherever I May Go”, menggambarkan nilai-nilai kepemimpinan perempuan secara simbolik. Terdapat dua sosok laki-laki dan perempuan, berbeda dengan sosok perempuan yang saya bahas di lukisan sebelumnya, citra perempuan disini adalah kuat, tegas, dan “cool”. Narasi yang ingin dibangun dari lukisan ini adalah bahwa peran perempuan dapat secara dinamis menjadi pemimpin yang setara dengan laki-laki, yang disimbolkan dengan posisi perempuan dibalik kemudi mobil, disebelahnya ada lelaki yang menemani. Bahawasannya laki-laki pun harus mendukung peran perempuan di bidang publik, hal ini menjadi support yang sangat penting bagi kesuksesan perempuan, apalagi perempuan memegang peran ganda menjadi ibu rumah tangga sekaligus memiliki peran di public.



Gambar 4. Lukisan "Wherever I May Go"

Sumber : dokumentasi pribadi

Agak berbeda dengan lukisan-lukisan diatas, lukisan berikut ini lebih ke ranah kritik terhadap kondisi perempuan yang terdomestikasi oleh stereotip bias gender masyarakat bahwa posisi perempuan adalah subordinasi dari laki-laki. Lukisan dengan media akrilik diatas kanvas berjudul "Dapur, Sumur, Kasur" tahun 2009, yang meringkas stereotip tersebut dalam satu frame. Lukisan ini menggambarkan seorang perempuan dengan pakaian sensual dan menggoda, seolah-olah harus selalu "siap tempur" bila pasangannya ingin dilayani di "Kasur".

"Dapur" digambarkan dengan aneka santapan yang sudah digelar di atas kasur, yang mana pasangan perempuan tersebut bisa langsung santap kapanpun. Untuk "Sumur" sendiri disimbolkan

dengan pakaian kerja yang sudah rapi tergantung dan siap pakai disebelah kasur. Narasi yang ingin dibangun dalam lukisan ini adalah kritisi bahwa perempuan harus selalu siap melayani laki-laki yang menjadi pasangannya secara total. Wajah perempuan dilukis dengan ekspresi pasrah, melamun dengan pandangan kosong.



Gambar 5. Lukisan “Dapur, Sumur, Kasur”
Sumber : dokumentasi pribadi

Lukisan berikutnya yang merespon kondisi perempuan diluar adalah berjudul “Cukup 4 Istri #2”, tahun 2020. Lukisan ini memakai teknik drawing dengan pulpen, dan merupakan rangkaian tema yang sama dengan total 3 karya, terdiri dari kolase masing-

masing 5 drawing berukuran A4, terdiri dari wajah 4 perempuan dan 1 laki-laki setengah baya. Saya hanya mengambil *sampling* salah satu lukisan saja. Drawing ini mencitrakan perempuan dengan berbagai rupa ada yang tampak pasrah, dingin, atau “biasa-biasa” saja. Sedangkan sosok laki-laki diekspresikan dengan wajah “happy”. Narasi yang ingin diangkat adalah kritisi praktek poligami yang terjadi di masyarakat, pihak yang “diuntungkan” tentu laki-laki karena memiliki banyak pilihan pasangan yang bersedia melayani, sebaliknya dengan perempuan berada dalam posisi subordinasi, tidak setara, dan tidak ada pilihan, dalam hal ini akhirnya kehidupan pasrahlah yang harus dijalani oleh perempuan tersebut.



Gambar 6. Lukisan “Cukup 4 Istri#2”

Sumber : dokumentasi pribadi



Gambar 7. Lukisan “Every People Every Bubble”
Sumber : dokumentasi pribadi

Lukisan berikutnya masih dengan Teknik *drawing* dengan pulpen diatas kertas, *drawing* berjudul “Every People Every Bubble”, tahun 2021. Karya ini tidak spesifik menggambarkan perempuan sebagai tokoh sentral, namun menggambarkan potret sebuah keluarga terdiri dari nenek, kakek, menantu, anak dan cucu. Citra yang digambarkan adalah sebuah keluarga yang tampak bahagia, namun bila dilihat kembali di seluruh figure ini masing-masing diselimuti “bubble” atau gelembung, yang memisahkan satu figure dengan lainnya. Narasi yang ingin digambarkan dalam *drawing* ini dilatari oleh kondisi Covid-19 yang belum berakhir, semua orang sudah ingin berkumpul dengan keluarganya, namun semua harus berjarak, tidak boleh “menyentuh” karena dapat menularkan virus. Jarak

disimbolkan dengan gelembung berupa outline putih, yang menyelimuti seluruh figure dalam drawing tersebut.



Gambar 8 Lukisan “There is no Dark, When the Flowers Bloom”
Sumber : dokumentasi pribadi

Drawing berjudul “There is no Dark, When the Flowers Bloom” tahun 2021, berupa mix media *drawing* dan digital, terdiri dari 16 gambar wajah perempuan yang disatukan dalam sebuah frame besar. Untuk *drawing* wajah, saya menggunakan media pulpen diatas kertas A5, bentuk bunga dibuat dengan media digital komputer, dan berwarna agar terlihat kontras dengan *drawing*. Kemudian bunga-bunga tersebut dikolase satu persatu membentuk komposisi antara

wajah dengan bunga. Bunga yang dipilih adalah khas nusantara seperti Anggrek, Kemboja, Cempaka, dan Melati, bertujuan untuk merespon wajah-wajah perempuan khas Indonesia yang sedang tersenyum. Citra perempuan yang digambar adalah perempuan Indonesia yang hangat, bahagia dan penuh kasih. Narasi yang ingin dibangun di karya adalah bahwa perempuan identic dengan bunga, dalam hal ini adalah perempuan Indonesia dengan bunga khas Nusantara. Bunga adalah simbol dari kecantikan dan kebahagiaan, yang dapat membuat perempuan merasa cantik dan bahagia, terlepas sejenak dari segala beban dan masalah yang ada.



Gambar 9. Lukisan “Menjaga Alam”
Sumber : dokumentasi pribadi

Selain melukis memakai media akrilik dan *drawing*, saya pun melukis dengan media batik lilin dingin diatas kain. Gaya lukisan batik saya cenderung berbeda dengan lukisan media lainnya, lebih dekoratif dan ilustratif, mungkin karena terpengaruh oleh wujud batik yang pada umumnya bersifat dekoratif sehingga secara tak sadar saya membawa persepsi itu dalam proses berkarya. Lukisan batik pertama

berjudul “Menjaga Alam”, tahun 2019, berukuran 60x120cm. Menggambarkan citra perempuan penuh kasih sayang melebur dengan aneka flora yang ada disekelilingnya. Narasi yang ingin disampaikan bahwa perempuan identic dengan bumi, dan perempuan adalah penjaga sekaligus penerus kehidupan di bumi, untuk itu maka perempuan lah sejatinya yang menjaga alam semesta di muka bumi ini.



Gambar 10. Lukisan “Menanti ruang”
Sumber : dokumentasi pribadi

Lukisan dengan media batik berikutnya berjudul “Menanti Ruang”, tahun 2020, berukuran 60x120cm. Lukisan ini merespon kondisi pandemic Covid-19 yang masih merajalela di muka bumi, vaksin yang menjadi harapan satu-satunya masih belum jelas apakah sudah ditemukan atau belum, dan apakah vaksin bisa menangkal virus atau tidak. Citra perempuan yang digambarkan lebih ke ekspresi putus asa, dengan gesture tidak nyaman. Narasi yang ingin disampaikan dalam lukisan ini adalah imajinasi rasa terkungkung dalam kerangkeng akibat pembatasan aktivitas masyarakat dimana-mana. Dengan aktivitas yang terpusat di rumah, maka aktifitas diluar ruangan menjadi kosong, kota-kota seakan mati karena kehilangan denyutnya. Manusia dipaksa dipenjara didalam ruang-ruang sempit demi terhindar dari paparan virus.

PENUTUP

Di dunia seni rupa, perempuan harus lebih banyak berkiprah, menonjolkan diri, dan aktif melakukan publikasi karya berupa pameran, agar wacana atau narasi dengan sudut pandang perempuan dapat perlahan terkonstruksi dan tertanam di benak di masyarakat. Perempuan perlu mendobrak dominasi narasi yang sudah keburu terbentuk yang dibangun oleh perupa laki-laki bahwa perempuan hanya sekedar objek dalam karya, dengan citra sensual, vulgar dan pasif. Saat perupa perempuan mendobrak menghadirkan wacana, maka ia adalah subjek yang menjadi pelaku, ia bebas menarasikan keperempuannya

melalui versi masing-masing. Saya konsisten menyajikan dan menarasikan isu keperempuanan karena tantangan perempuan berbeda dengan laki-laki, ia memikul beban ganda yaitu beban pekerjaan domestic sekaligus public, peran domestic lebih pada konstruksi gender di masyarakat yang bersifat stereotip. Posisi saya sebagai perempuan yang memiliki dua peran yaitu public dan domestic, tidak jauh beda dengan perupa perempuan lain yang juga memiliki tantangan yang sama. Melalui visual saya ingin menyampaikan bahwa walaupun secara natural citra bahwa perempuan adalah penuh kasih sayang, keibuan dan lembut, namun ia pun yang pribadi kuat, percaya diri, dan tegar. Narasi yang dibangun adalah realitas dan pengalaman perempuan sehari-hari yang mungkin hal tersebut bukan bagian dari pengalaman bagi perupa laki-laki. Gaya realistis, ekspresif dan simbolis sesuai dengan cara saya dalam mengungkapkan ide karena dengan cara tersebut sebuah gagasan menjadi lugas disampaikan.

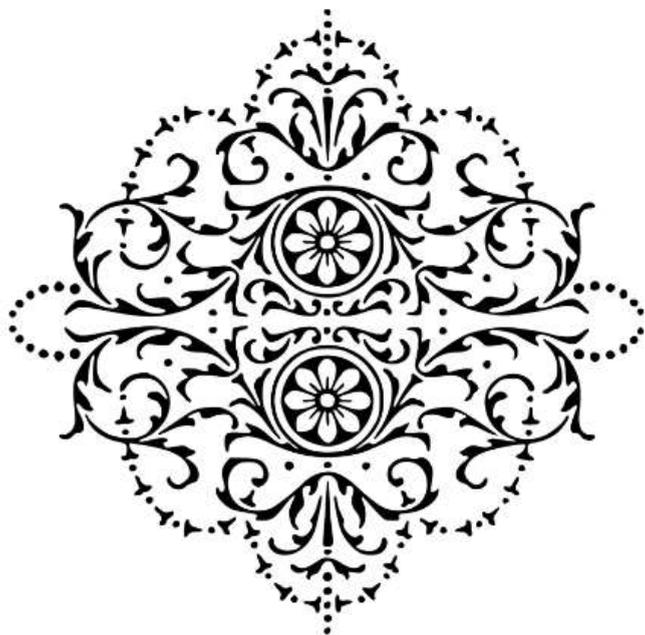
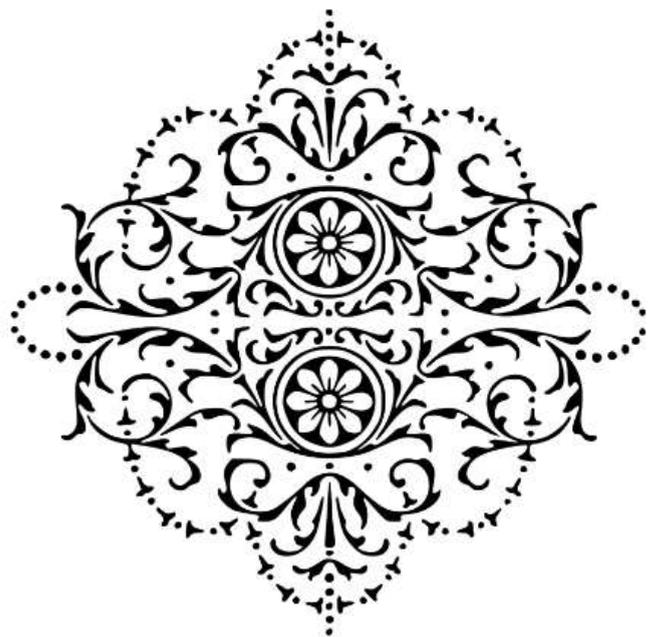
DAFTAR PUSTAKA

- Pilliang, Yasraf Amir. 1998. Sebuah Dunia yang Dilipat: Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga dan Matinya Posmodernisme. Bandung:
- Raditya, Adhie. 2014. Sosiologi Tubuh, Membenteng Teori di Ranah Aplikasi. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Strinati, Dominic. 2016. Popular Cultural, Pengantar Menuju Teori Budaya Populer. Yogyakarta: Narasi.
- “Tubuh Perempuan : Representasi Gender Perempuan Perupa Bali”, Hardiman , Jurnal Imaji, 5 (2), Agustus 2009.

Biodata Penulis



Gilang Cempaka pengajar di Desain Komunikasi Visual Universitas Paramadina. Ia lulusan Sarjana dan Magister di Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB, tergabung dalam komunitas perupa perempuan Komunitas 22 Ibu. Selain pengajar, ia adalah perupa dan ilustrator, beberapa ilustrasinya diterbitkan di buku dan surat kabar. Sebagai perupa, beberapa kali menyelenggarakan pameran solo dan grup baik dalam dan luar negeri. Ia aktif dalam memberikan workshop dan menjadi narasumber di beberapa kegiatan yang berkaitan dengan melukis maupun dari bidang pengajarannya. Sebagai pengajar Ia aktif dalam pelatihan, seminar, penelitian, dan pengabdian masyarakat melalui hibah, sejumlah tulisannya diterbitkan dalam bentuk buku populer, bunga rampai dan jurnal.



PEREMPUAN DAN BATIK DALAM PELESTARIAN DAN PENGEMBANGAN

Ike Ratnawati

Universitas Negeri Malang
ike.ratnawati.fs@um.ac.id

PENDAHULUAN

Pada kenyataannya hampir seluruh daerah, terutama di Pulau Jawa, terdapat tempat-tempat atau pusat-pusat kerajinan batik. Ditinjau dari segi fungsi batik tidak hanya digunakan dalam memenuhi kebutuhan sakral dan sandang seperti baju, kain panjang, dan sarung saja, tetapi sudah mengarah kepada pemenuhan rasa keindahan. Batik yang tersebar di seluruh Indonesia mempunyai keunikan dan ciri berbeda-beda, baik dalam ragam hias maupun tata warnanya. Sebagai suatu bangsa yang bersatu, walaupun terdiri dari berbagai suku bangsa dan adat yang berbeda, namun Bangsa Indonesia ternyata memiliki selera dan pula citra yang hampir sama. Tentu saja kalau ada perbedaan-perbedaan dalam gaya dan selera, itu disebabkan oleh kepercayaan yang dianutnya, tata kehidupan dan alam sekitar dari daerah yang bersangkutan. Dalam kaitan ini, Koentjaraningrat menyatakan identitas seni tekstil Indonesia sebagai berikut: Seni kerajinan terutama seni tenun, seni batik, seni ikat dan seni tekstil Indonesia merupakan cabang kesenian yang sudah berakar dalam kebudayaan Indonesia sejak lama, tinggi mutu keindahannya, bisa menonjolkan sifat khas Indonesia (Koentjaraningrat, 1985: 16).

Batik yang awalnya karya kagunan untuk busana para bangsawan dan ritual tradisi di Jawa, pada perkembangan

terakhir menjadi aset ekonomi, yang menjadikan nilai-nilai filosofis lamanya larut dalam selera pasar. Batik tidak dapat dipahami makna dan nilai filosofisnya tanpa melihat kembali konsep ruang dan waktu seperti awal diciptakannya. Yaitu untuk ritual tradisi. Kini batik juga di pake untuk fungsi profan baik sebagai busana busana pegawai negeri/seragam sekolah baik dr tingkat TK, SD, SMP maupun SMA, juga dipake untuk pakaian sehari-hari. Dengan bergesernya fungsi batik tersebut dipengaruhi oleh faktor ekonomi, sosial, budaya serta faktor kebutuhan pasar akan batik. Dari penjelasan di atas anampak ada dua fungsi batik dalam kehidupan sehari-hari yaitu batik sebagai fungsi sakral untuk pelestarian budaya bangsa dan batik untuk fungsi profan untuk pengembangan budaya yang kesemuanya tidak lepas dari perempuan .

Perempuan dan batik juga dua hal yang tidak bisa terpisahkan. Para pembatik, dimasa pra modern dilakukan oleh perempuan, hal tersebut berhubungan dengan bahan utamanya yaitu kain. Hal tersebut tidak hanya ada pada pembatik, tapi juga penenun dan penganyam (Soemardjo, 2006). Batik hanya boleh dikerjakan oleh seniman perempuan. Mengapa hanya perempuan boleh menggambar motif-motif pada batik, walaupun sekarang banyak seniman/ pembatik yang laki-laki namun jejak keperempuanan masih jelas, yakni masih banyak pembatik tradisional yang dilakukan oleh perempuan.

Dalam tulisan ini, penulis ingin membahas terkait perempuan dan batik pada fungsi batik sebagai pelestarian dan pengembangan. Bagaimana perempuan tetap menjadi seniman batik yang mentradisi dan tetap ada sampai saat ini. Serta eksistensi batik pada perkembangan jaman juga tidak

lepas dari campur tangan perempuan pada saat ini, walau perempuan Jawa masih di batasi oleh norma-norma budaya Jawa tapi tidak menutup kemungkinan perempuan masa kini juga mengikuti perkembangan jaman dari masa ke masa. Karena jaman terus bergerak dan kita harus terus berlari mengikuti perkembangan saat ini tapi tetap tidak meninggalkan tradisi kebudayaan yang ada.

PEMBAHASAN

Kesatuan wilayah Indonesia dihuni oleh beragam suku bangsa dengan kekhasan seni budaya masing-masing. Setiap suku bangsa tersebut memiliki karya seni dan puncak-puncak kebudayaan daerah yang sangat mengagumkan. Oleh karenanya Indonesia sebagai sebuah bangsa yang kaya akan karya seni dan kebudayaan tidaklah terbantahkan. Seni hadir dalam kehidupan manusia sehari-hari tidak hanya untuk pemenuhan keindahan semata tapi juga hadir dalam kehidupan manusia sebagai pemenuhan kebutuhan mulai dari primer, sekunder sampai kebutuhan tersier. Kehadirannya bersifat umum, di manapun, kapanpun dan oleh siapapun. Tidak ada kebudayaan masyarakat manapun di dunia ini yang di dalamnya tidak mengakomodasi kehadiran seni sebagai bagian dari integral kehidupan. Hal ini menyiratkan bahwa seni merupakan salah satu kebutuhan manusia yang tidak mengenal tempat, waktu, dan status (Triyanto, 2017: 53).

Salah satu karya seni tradisi Nusantara adalah seni rupa tradisional etnik dengan menampilkan berbagai macam perwujudannya. Karya seni rupa tradisional tersebut berkembang di suatu daerah dan mempunyai kekhasan seni budaya yang disebabkan oleh situasi dan kondisi lingkungan

yang berbeda serta tradisi dan potensi alamnya yang didasari oleh keterampilan, keuletan, dan kerja keras selama puluhan abad lamanya. Indonesia sebagai negara kepulauan dengan latar belakang lingkungan alam, sejarah, etnis dan budaya yang beragam memiliki banyak seni tradisional yang unik dan spesifik (Triyanto, 2017: 1). Salah satu karya seni dan kebudayaan itu adalah batik. Di antara beragam kebudayaan Indonesia, batik merupakan karya seni yang sangat unik dan bernilai tinggi. Batik bukan hanya mengekspresikan keindahan secara visual tetapi juga memancarkan nilai-nilai filosofis dan pengalaman spiritual yang dalam (Supriono, 2016: 2).

Batik sangatlah adaptif, sehingga ia selalu berdialektika dengan perkembangan budaya dan dinamika sosial masyarakat. Daerah persebaran batik dan perubahan aneka motif batik pun sangat dipengaruhi oleh perkembangan budaya dan dinamika sosial masyarakat. Di daerah-daerah tersebut seni dan keterampilan membatik tumbuh dan berkembang sesuai dengan karakteristiknya masing-masing. Meskipun perkembangan batik antardaerah saling mempengaruhi namun batik di Banyuwangi bahkan beberapa daerah yang lain di Indonesia memiliki sejarah dan keunikan batik tersendiri.

Motif batik khas daerah yaitu motif batik yang memiliki unsur-unsur rupa yang unik, dan karakteristik sehingga mencirikan daerah tertentu. Motif khas daerah dikreasikan dengan cara menggali potensi alam dan budaya daerah yang unik dan menonjol serta sudah dikenal luas oleh masyarakat. Kekayaan alam dan budaya daerah dapat dijadikan inspirasi berkarya seni yang bernilai ekonomi

sebagai sarana memajukan kesejahteraan masyarakat di era industri kreatif dewasa ini (Yoga & Eskak, 2016)

Batik Indonesia kaya teknik, motif, simbol, budaya dan filosofi di dalamnya sehingga pada tanggal 2 Oktober 2009 batik diakui sebagai warisan pusaka dunia oleh *United National Education Scientific and Cultural Organization* (UNESCO). Batik mendapat pengakuan internasional sebagai bagian dari kekayaan peradaban manusia. Kini sudah saatnya dikembangkan secara menerus agar eksistensi batik bisa di bawa ke kancah Internasional dan memasuki pasar global.

Meskipun sudah mendapat pengakuan dari UNESCO tentang batik sebagai warisan budaya dunia, namun bukan berarti industri batik dalam kondisi aman, baik-baik saja dan tanpa ancaman. Batik memang sempat menjadi primadona, batik tidak hanya berkembang sebagai komoditas ekonomi dan tradisi semata, namun juga tumbuh sebagai produk *fashion* serta menjadi gaya hidup masyarakat di Indonesia. Seiring dengan berjalannya waktu, industri batik mengalami berbagai permasalahan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Supriono (2016: 231) sebagai berikut:

“Berikut ini permasalahan-permasalahan yang membelit industri batik Indonesia. Permasalahan ini memang sangat pelik karena berkaitan dengan karakteristik industri batik Indonesia sendiri, fluktuasi harga bahan, fenomena impor tekstil bermotif batik, pembajakan desain batik, rendahnya kapasitas produksi dan pemasaran, kurang inovatifnya desain dan motif batik, kurang tersentuh perkembangan teknologi, rendahnya pengetahuan konsumen tentang batik, konsentrasi pemasaran batik hanya di dalam negeri, serta rentannya isu pencemaran lingkungan”.

Pengembangan industri batik gencar dilakukan karena mempunyai prospek ekonomi sebagai industri kreatif yang dapat menyerap banyak tenaga kerja. Batik mempunyai prospek pasar luas karena merupakan industri penghasil kain bermotif indah yang mempunyai fungsi sebagai bahan sandang dan interior yang dibutuhkan masyarakat (Yoga & Eskak, 2016).

Bagi masyarakat Indonesia terutama di Pulau Jawa, batik telah menjadi *way of life*, sebab batik telah menjelma menjadi identitas suatu masyarakat yang mempunyai nilai estetika dan memiliki berbagai makna filosofis. Bahkan batik menjadi sebuah ekspresi budaya yang berisi idealisme dan spiritualitas dalam bentuk-bentuk makna simbolik. Batik juga selalu dihubungkan dengan sebuah kepercayaan masyarakat tertentu. Keseluruhan nilai yang melekat pada batik inilah yang akhirnya akan membentuk karakter masyarakat Indonesia yang berbeda dengan bangsa lain, sehingga batik menjadi sebuah identitas atau jati diri bangsa Indonesia yang selalu dibanggakan. Batik pada zaman dahulu hanya milik masyarakat di dalam keraton saja, namun kini sudah tidak lagi. Batik sebagai pembeda antara keluarga keraton, abdi dalem dan masyarakat biasa, sehingga dapat dikatakan bahwa batik sebagai identitas bagi strata sosial tertentu dalam masyarakat. Kini batik pun dapat menjadi identitas dari mana daerah asal seseorang, karena sekarang setiap daerah di Indonesia memiliki kekhasan motif batik yang berbedabeda.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kesenian sebagai unsur dari kebudayaan menjadi elemen penting dalam atribut dan identitas yang dibentuk oleh masyarakat pendukungnya (Marshall, 2007; Clark, 2007). Dalam konteks

identitas, batik merupakan salah satu wujud ekspresi seni yang memiliki keunikan sehingga menjadi identitas atau berpotensi menjadi identitas budaya, baik daerah maupun identitas bangsa Indonesia. Julukan identitas pada batik ini datang dari suatu tradisi yang sudah melekat dalam kehidupan berbangsa dan bermasyarakat yang cukup lama berakar di bumi Indonesia khususnya di Pulau Jawa. Aneka ragam kreasi artistik dan keunikan dalam perbatikan telah melahirkan identitas dan kebesaran budaya bangsa Indonesia (Purba dalam Syakir, 2017).

Seni batik merupakan produk pemikiran manusia sawah dapat dilihat dari motif-motif yang merupakan symbol kosmologi. Bukti ontentik itu terletak pada symbol symbol visual yang ada pada kain batiknya. Pada lembaran kain yang dibakukan untuk dibatik. Juga fungsi batik dipakai dalam upacara adat, dipakai oleh keluarga tertentu, dapaki seorang gadis atau perempuan yang sudah menikah, pada waktu hari-hari tertentu semua itu menuntun makna alam berfikir manusia sawah (Sumardjo, 2006).



Gambar 1 (kanan) Penari Seblang Bakungan dan Pawang Panekep (perempuan) menggunakan kain batik untuk pelengkap upacara adat dan gambar (kiri) pembatik mbah Sum yang sedang membatik di depan rumahnya.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020

Gambar di atas merupakan perwujudan perempuan dan tradisi budaya yang tidak bisa lepas. Banyak kebudayaan tradisional yang masih melekat sejak dahulu sampai saat ini yang diperankan oleh perempuan. Batik tak bisa lepas oleh pemakainya yaitu seorang perempuan yang digunakan sebagai kain panjang (sewek) atau seledang pada upacara adat tertentu, walaupun para laki-laki juga menggunakannya tapi paling dominan batik dipakai oleh seorang perempuan. Gambar di atas adalah upacara adat Seblang Bakungan yang ada di daerah Banyuwangi dimana penarinya adalah seorang gadis yang belum menstruasi (perempuan paradox) yang dalam pertunjukannya harus menggunakan batik dengan motif tertentu (motif batik Gajah Oling).

Pada gambar disampingnya merupakan sosok perempuan yang juga dari masa sekolah dasar sampai sekarang berusia 87 tahun (Mbah Sum) masih eksis membatik dirumahnya. Beliau pembatik perempuan tradisional yang masih melestarikan batik tulis yang digunakan untuk upacara adat tertentu, dengan menggunakan perhitungan pola, hari memulai membatik, serta melakukan puasa. Mbah Sum adalah pembatik perempuan tertua di Banyuwangi.



Gambar 2 (kanan) batik dipakai model dalam acara fesyen show dan gambar (kiri) batik diapakai oleh pembawa acara berita di TV

Pada gambar di atas menunjukkan bahwa batik dan perempuan pada masa sekarang yaitu fungsi batik untuk pengembangan tetap melakat. Perempuan selalu eksis dalam pemakaian batik serta sampai saat ini batik juga masih banyak pengrajin UMKM yang di pelopori oleh perempuan. Yang mana batik tidak hanya di tulis saja tapi ada beberapa teknik batik misal cap, batik teknik sabon, teknik printing dan lainnya, semua ini merupakan hasil dari pengembanagan. Batik tidak hanya untuk kegiatan upacara adat tapi sudah menjadi fashion/ trend masa kini. Untuk kegiatan sehari-hari, untuk sekolah, untuk bekerja dan untuk menghadiri acara tertentu. Serta batik tidak hanya untuk pakaian tapi bisa juga sebagai souvenir dan pelengkap interior rumah tinggal serta bisa jadi menjadi identitas sebuah bangsa.

Batik dari aspek pelestarian sampai saat ini masih tetap terjaga baik dari nilai, adat istiadat, kebiasaan yang telah tumbuh, hidup dan berkembang. Terbukti sampai saat ini batik trradisional masih digunakan dalam upacara adat, selamatan desa dan kegiatan ritual serta keagamaan. Batik

hadir digunakan untuk kain panjang/ sewek, udheng, sembong, dekorasi dan ornamen dalam berbagai properti. Dalam segi pembuatan juga masih menggunakan teknik batik tulis, serta mempertahankan motif yang pembuatannya detail dan rumit, perhitungannya besar kecil ukuran motif serta ritual berpuasa dan hari kusus saat memulai membatik juga masih ada.

Motif batik kreasi baru dalam strategi pengembangannya berawal dari perajin yang selalu memenuhi kebutuhan pasar serta perkembangan zaman. Pembuatan desain terbaru terus dilakukan, ada yang tetap tidak meninggalkan motif tradisional ada yang murtni motif baru/ kreasi baru . Pengembangan batik kreasi baru desain lebih bebas, baik bentuk maupun warna. Tidak ada *pakem* tertentu yang mengharuskan dalam segi pembuatannya. Karena semakin banyak permintaan pasar baik untuk seragam sekolah dan seragam pegawai pemerintahan, juga semakin meningkatnya jumlah wisatawan baik lokal aupun mancanegara sehingga permintaan akan batik semakin banyak. Pembuatan dengan teknik cap, semicap, bahkan printing mulai dilakukan agar harga juga menjadi terjangkau.

PENUTUP

Perempuan dan Batik merupakan hal yang tidak bisa terpisahkan baik pada masa lalu maupun pada masa kini. Yang awalnya digunakan untuk kebutuhan upacara adat dan kegiatan keagamaan kini pada fungsi pengembangannya sudah digunakan untuk kebutuhan sehari-hari dan bisa dipakai siapapun, serta Teknik serta proses pembuatannya juga tidak harus berpegang pada satu Teknik saja.

Pada masa lalu batik hanya di kerjakan oleh kaum perempuan atau seniman perempuan dan sampai saat ini jejak-jejak kepermpuannya masih ada dan jelas yakni sampai sekarang banyak pembatik baik yang tradisional maupun modern dilakukan oleh perempuan. Semua itu berhubungan dengan bahan utamanya yaitu sate. Kain dalam artefak-artefak seni purba Indonesia merupakan symbol perempuan. Alam pikiran primordial memaknai kain sebagai kategori perempuan.

DAFTAR PUSTAKA

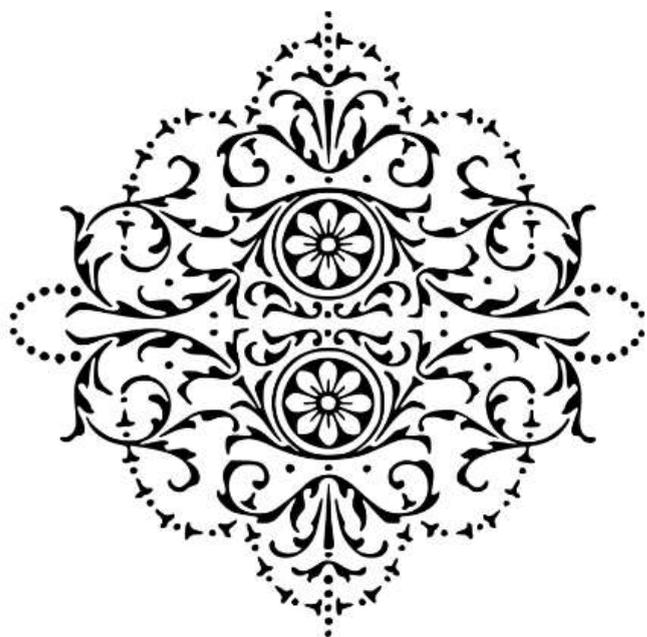
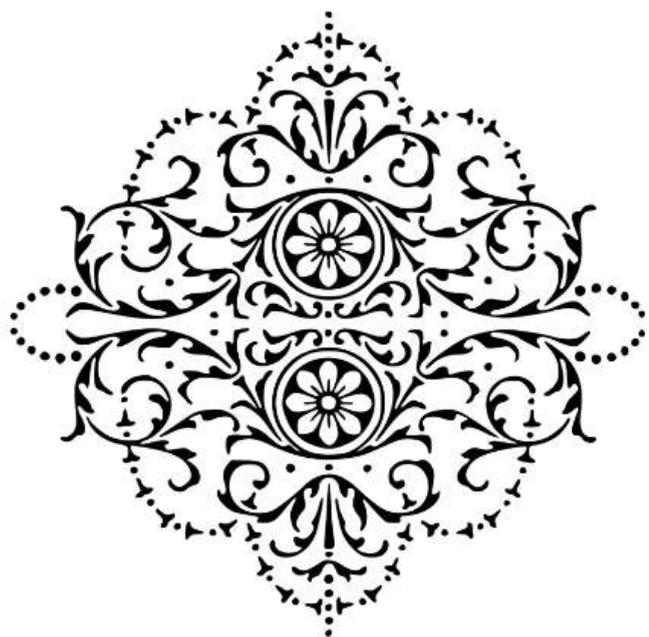
- Koentjaraningrat. (1986). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Bina Aksara.
- Sumardjo, J. (2006). *Estetika Paradoks*. Sunan Ambu press.
- Supriono, P. (2016). *Batik, Identitas Pemersatu Kebanggaan Bangsa* (Maya (Ed.)). CV ANDI.
- Syakir. (2017). *Konstruksi Identitas dalam Arena Produksi Kultural Seni Perbatikan Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Triyanto. (2017). *Spirit Ideologis Pendidikan Seni*. Cipta Prima nusantara.
- Yoga, W. B. S., & Eskak, E. (2016). Ukiran Bali dalam Kreasi Gitar Elektrik. *Dinamika Kerajinan Dan Batik: Majalah Ilmiah*, 32(2), 117. <https://doi.org/10.22322/dkb.v32i2.1367>
- Yudoseputro. (2008). *Jejak-Jejak Tradisi Bahasa Rupa Indonesia Lama*. Yayasan Seni Visual Indonesia.

Biodata Penulis



Nama Ike Ratnawati, lahir di Malang, 26 Januari 1982. Sejak tahun 2005 kerja di Universitas Negeri Malang sebagai dosen di program studi Pendidikan Seni Rupa dengan keahlian di bidang Seni Batik. Lulus S1 2004 Pendidikan Seni Rupa di UM Malang, S2 2008 sampai 2010 di Universitas Pendidikan

Indonesia Bandung mengambil jurusan Pendidikan Seni dan tahun 2021 di bulan Januari mendapat Gelar Doktorat dari Universitas Negeri Semarang. Pernah mengikuti beberapa pameran baik di Bandung, Semarang, Probolinggo, Malang dan beberapa daerah di Jawa Timur. Beberapa kali menjadi pemateri kegiatan seminar dan pernah menjadi dosen tamu di Yalla Rajabat University Thailand dalam mengajar batik. Pernah menjadi Dosen berprestasi tingkat Fakultas Sastra di Universitas Negeri Malang. Serta menulis buku Batik Gajah Oling Banyuwangi serta buku Seni Kriya yang diterbitkan oleh UM Pres.



REPRESENTASI PEREMPUAN MASA KINI TUBUH, KONSUMERISME, DAN METAFORA

Insanul Qisti Barriyah

Pendidikan Seni Rupa

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Email: insanul_qisti@ustjogja.ac.id

Ketika membicarakan tema perempuan maka dengan cepat kita berada pada perspektif perempuan dalam eksistensi secara holistik, meski kemudian perempuan acap meletakkan pandangan dan aktivitasnya secara parsial. Mitos, stereotip dan perubahan wacana bahkan pergeseran paradigmanya turut menentukannya kapasitas dan eksistensi. Dari kisah Siti Hadijah di jaman Rasulullah, mitologi Yunani, Cleopatra, cerita Ramayana, epos Mahabarata, Ken Dedes, RA. Kartini, hingga Tamara Blazensky dengan mega bintang *lux* hingga ajang *Miss Indonesia* dan *Miss Universe* selalu memaparkan bagaimana seorang perempuan memiliki posisi khusus dalam menarik perhatian orang banyak dengan kekuatan kecantikan luar dan kecantikan dalam *-inner beauty-* yang senantiasa tersirat alamiah. Kemudian wacana bergerak membentuk idealitas-idealitas baru dengan kerangka rujukan yang adaptif dengan perubahan budaya masa kini.

Posmodernisme menggiring manusia memaknai realitas sampai pada tingkat ketika kita terbentuk kesadarannya bahwa 'realitas' semata sudah tak cukup tanpa mempersoalkan tumbuhnya sebuah rasa dan bukan kenyataan aktual tentang itu. Begitu juga pada perihal tubuh dalam konteks feminisme dan budaya konsumerisme yang begitu acuh pada persoalan-persoalan bagaimana tubuh berperan dan mampu merepresentasikan gaya hidup, status sosial, status ekonomi dan intelektualitas masyarakat.



Gambar 1 Seni paling awal yang pernah ditemukan, merupakan simbol primitif perempuan

Sumber: www.kompas.com

Tubuh adalah sistem metafor di mana kekuasaan mewujudkan dirinya, dan akhirnya bahwa tubuh itu hanya bisa dipahami sebagai konsekuensi perubahan-perubahan sosial sepanjang sejarah yang panjang". (Foucault dalam Hardiman, 2015:144). Tubuh sejatinya membawa persepsi kita semua pada berbagai hal kemanusiaan dan eksistensi kesejatan seorang perempuan masa kini dengan perspektif dan pendekatan personal. Bahkan, ia acapkali menuturkan sebuah kekhawatiran dengan persoalan sosial yang lebih luas yakni mengenai eksploitasi tubuh perempuan dalam praktik sosial keseharian. Dimana ia sering menjadikan dirinya sebagai objek sekaligus subjek pada kelekatan dengan persoalan tersebut. Artinya dia menjadikan sekaligus memposisikan berada sebagai objek dan sebagai subjek yang berjarak ketika memandan persoalan diri dan lingkungannya sebagai objek pengamatannya.

Perempuan: Antara Mitos, Steriotip dan Perubahan Paradigma

Penampilan pada fisik perempuan sebagai sebuah representasi lebih mudah diterima dalam masyarakat apabila

telah ada sistem pemaknaannya. Sedangkan pemaknaan mengenai citra kecantikan perempuan, di dalam struktur sosial masyarakat berkembang melalui tataran nilai-nilai budaya yang telah dianut lama, seperti tradisi, adat, norma, nilai-nilai feodal dan sebagainya.



Gambar 2 Cleopatra

Sumber : Majalah Bazaar Indonesia edisi Desember 2007

Pada budaya jawa perempuan dan kecantikan diibaratkan sebagai sekeping mata uang logam dengan dua sisi yang saling berdekatan sebab ungkapan dan perlambangan mengenai kecantikan perempuan, selalu mengacu pada hal yang bersifat feminitas dan keibuan. Perempuan dianggap sebagai simbol keindahan yang mengandung makna kehalusan, keanggunan, kelembutan, dan lainnya.

Ada semacam arus utama yang berkembang dimaknai mengikuti tradisi *Mother's Day* ala Amerika Serikat atau Eropa yang mendedikasikan hari itu sebagai penghormatan terhadap jasa para ibu dalam merawat anak-anak dan suami serta mengurus rumah tangga. (B. Gunadi, Kompas, 20

Desember 2004). Pada hari itu kaum perempuan dalam kesepakatan bersama dibebaskan dari tugas domestik yang sehari-hari dianggap merupakan kewajibannya, seperti memasak, merawat anak, dan urusan rumah tangga lainnya. Manifestasi *Mother's Day* ini kerap dinyatakan dengan mengirim kartu, memberikan bunga, menggantikan peran ibu di dapur, dan membelikan hadiah. Biasanya hadiah yang dipilih pun adalah benda yang mencerminkan 'sifat keibuan', seperti perlengkapan dapur yang cantik. Artinya apa? Inti pemaknaan *Mother's Day* macam ini adalah perayaan peran domestik perempuan sekaligus penegasan posisi perempuan sebagai makhluk domestik. Domestifikasi perempuan ini mengawetkan bilik dapur, sumur, dan kasur sebagai domain kaum perempuan masyarakat Jawa beberapa puluh tahun silam.

Analisa ini senada dengan yang dikemukakan oleh J. Baudrillard bahwa, budaya konsumerisme bukanlah suatu lalu lintas kebudayaan benda (obyek) semata, melainkan berubah menjadi 'panggung sosial' dimana makna-makna sosial diperebutkan. Dalam perspektif ini, memiliki sebuah objek (benda) tertentu adalah suatu medium untuk mengekspresikan status sosial. Jika manusia modern mengekspresikannya dengan memiliki mobil mewah, rumah mewah, gaya bicara, gaya hidup, dan seterusnya, bangsa Yahudi, Cicilia, Babilonia, dan lain-lain yang hidup sebelum Islam, mengekspresikannya dengan poligami. Ilustrasi ini menjadi signifikan dengan perubahan budaya konsumerisme yang dimunculkan sekaligus diakibatkan oleh aspek-aspek yang tak terlepas dari kekuatan kecantikan perempuan pada lapis-lapis tertentu. Memang lagi-lagi perempuan berada pada keterjebakan stereotip yang menjadikannya sebagai objek.

Definisi stereotip negatif perempuan tersebut, kiranya dapat dilacak kembali pada *The Dictionary of Feminist Theory* karya Maggie Humm adalah gagasan praduga terhadap

perempuan yang umumnya dirugikan dan kerap ditemukan di institusi pendidikan, bacaan anak-anak, dan bidang pekerjaan. Berdasarkan definisi ini nampak pula dalam berbagai aspek ilmu dan produk-produk budaya memiliki peran membangun stereotip tersebut baik dalam wacana feminis yang serampangan atau tayangan *infotainment* gossip dan pada sinetron yang memakai dongeng anak-anak itu termasuk di dalamnya dimana sering dieksploitasi persoalan gender sedemikian spekulatif. Jika ingin menggunakan dongeng tradisional yang sudah tidak kontekstual untuk era persamaan gender saat ini, produser dan sutradara sebaiknya melakukan perubahan agar stereotip negatif perempuan tersebut tidak semakin melekat di benak masyarakat. Ini hanya salah satu ilustrasi sederhana yang menggambarkan seberapa besar kita semua berperan pada pembentukan stigma dan stereotip perempuan secara banal. Secara tidak disadari konteks ini merupakan gejala langsung dari sebuah perubahan sosial yang bermuara pada perubahan perspektif gaya hidup konsumen.

Saya Cantik Maka Saya Ada

Mungkin tak banyak yang mengira kalau tayangan media yang menampilkan citra para model seksi bisa merusak mental dan mengganggu kesehatan psikis anak-anak, khususnya gadis remaja. Remaja yang sering melihat majalah, video klip musik, internet hingga video games yang menampilkan model-model cantik dan seksi, sebenarnya terancam mengalami gangguan pada perkembangan mental. Peringatan tersebut disampaikan oleh Asosiasi Psikolog Amerika baru-baru ini. Eksploitasi keindahan ragawi yang ditampilkan di media membuat para remaja makin tidak percaya diri dengan bentuk tubuhnya. Pada akhirnya mereka akan mengalami depresi dan gangguan nafsu makan karena khawatir akan menjadi gemuk. Selain itu, perkembangan seksualitas mereka juga akan terganggu.

Atau, malah sebaliknya mereka justru pada tahap yang melampaui kapasitas perkembangan seksualitas, bisa jadi.

Selain tayangan media cetak dan elektronik, iklan-iklan dan kemasan produk yang memakai model gadis remaja, justru berdampak negatif pada gadis muda belia. Citra yang ditampilkan dari media dan iklan tersebut memang menampilkan perempuan muda bertubuh langsing, rambut panjang, lurus, wajah putih mulus, dan mata yang bulat indah dengan bulu mata lentik. 'Konsekuensi dari citra yang ditampilkan media tersebut dewasa ini sangat nyata. Sudah saatnya citra seksualitas yang selama ini ditampilkan diganti dengan sesuatu yang bersifat positif, misalnya citra remaja yang unik dengan kompetensinya masing-masing', seperti halnya yang dipaparkan Dr. Eileen Zurbriggen, ketua perhimpunan para psikolog dari *Univeristas California, AS*.

Pencitraan yang selalu berkait dengan seksualitas tersebut dikhawatirkan para psikolog akan membuat para remaja percaya bahwa mereka dinilai berdasarkan penampilan mereka. Kepercayaan diri para remaja hanya akan timbul jika mereka mengikuti gaya hidup dan tren kecantikan terkini. Akibatnya gadis-gadis di bawah umur pun menjadi dekat dengan dunia konsumerisme.



Gambar 3 Iklan yang ada pada media yang membuat perempuan mengubah penampilan

Sumber : Majalah Bazaar Indonesia edisi Maret 2014



Gambar 4 Miss World 2019 dan Putri Indonesia 2019 sebagai ikon kecantikan perempuan masa kini
Sumber : www.cnnindonesia.com

Kenyataannya di Indonesia, khususnya para remaja di kota besar seperti Jakarta yang sejak muda belia sudah biasa dengan perawatan kecantikan di salon dan spa. *Creambath*, *lulur*, *menicure*, *pedicure*, mewarnai dan meluruskan rambut, merupakan jenis-jenis layanan yang sudah akrab bagi remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri itu. 'Hanya sedikit orangtua yang melakukan pengawasan terhadap apa yang dilihat anak-anaknya melalui media. Selain keluarga, seharusnya para pengiklan dan pemilik media menyadari bahwa apa yang disajikannya memiliki dampak dan dampaknya tidak selalu positif', kata profesor Andrew Hill dari *University of Leeds*, AS. Paradoks antara cita-cita dan realitas, yakni di satu sisi, kita ingin menciptakan program-program hiburan yang bermuatan pendidikan, *educative entertainment*, *edutainment*. Pada sisi lain, realitas ekonomi dan berbagai faktor lain memaksa kita menciptakan program-

program hiburan yang menunjang konsumerisme dan gaya hidup.

Kecenderungan perempuan masa kini menganggap bahwa sebuah eksistensi dirinya lebih penting atau dianggap jauh lebih penting ketika secara fisik dia tergolong cantik. Slogan saya cantik maka saya ada. Ketika perempuan menanamkan statemen semacam ini tentu bukan hal sederhana karena efeknya menjadi kemana-mana termasuk member pengaruh luar biasa pada perubahan gaya hidup konsumeris dan perubahan berbagai paradigma ke segala aspek.

Perempuan Masa Kini, *Lifestyle*, Konsumeris dan Metafora

Perempuan masa kini sebagai sumber inspirasi yang didasari oleh ketertarikannya pada fenomena bahwa perempuan masa kini semakin berlomba mempercantik diri dan mereparasi tubuh demi memenuhi kriteria yang telah dirumuskan sebagai kesempurnaan, sebuah idealitas. Bentuk tubuh dengan trend tertentu selalu berubah sesuai dengan perubahan jaman dan gaya hidup masyarakatnya, misalnya pada zaman Marilyn Monroe atau Jacqueline Onasis, berat dan tinggi seimbang dianggap sebagai bentuk tubuh ideal. Pada masa yang lain berganti dengan bentuk tubuh ala *Twiggy* yang begitu kurus dan ceking hingga tidak sedikit perempuan terkena penyakit *anorexia*, akibat diet dengan memuntahkan kembali makanan yang telah ditelan. (Adlin & Kurniasih, 2006: 240)

Berbagai bentuk rekayasa tubuh, praktik kosmetika, dan *fashion* berkaitan erat satu sama lain membentuk dan menciptakan 'model perempuan baru' dimana selalu saja dilakukan perbaruan mengacu pada kriteria citraan perempuan ideal. Kriteria yang terus menerus berubah dalam era budaya pop saat ini tentu memberi peluang yang begitu luas untuk memberikan akses pada pemusatan dan kekuatan sekaligus pada pertumbuhan gaya hidup konsumeris. Rumah sakit, salon, industri kosmetika, industri

mode sebagai pihak berkepentingan bagaikan kendaraan yang siap membawa perempuan menuju lokasi perburuan sekaligus memosisikan diri sebagai penyelamat atas keadaan yang sulit bagi perempuan untuk berpaling. Gaya hidup modern menyajikan tawaran yang menggiurkan seperti peremajaan tubuh, seks bebas, rekayasa tubuh, yang semuanya instan sehingga akibat-akibat yang fatal dan mungkin mengancam jiwa jika diabaikan. Menarik, jika kita mengacu pada Simone de Beauvoir dalam *Arivia* (2007: 9), memaparkan bahwa 'perempuan dijadikan perempuan' bukan 'menjadi perempuan'. Kemudian 'Perempuan dijadikan perempuan' mengandung makna bahwa perempuan lahir sebagai perempuan adalah kodrati namun kemudian 'dijadikan' perempuan adalah sesuatu yang bukan kodrati, perempuan menjadi bagian dari proyek yang dipetakan sebagai potongan-potongan tubuh.

Stereotipe terhadap perempuan bukan dibentuk berdasarkan perempuan yang utuh (subjek) tetapi didasarkan pada bagian-bagian tubuh (objek). Artinya bahwa sebuah kesadaran mengenai harkat dan martabat tidak berhenti pada penghargaan kita pada tubuh itu sendiri namun yang lebih esensi bagaimana manusia atau perempuan mempersoalkan tubuh bukan sekadar material keras secara fisik yang dapat dieksplorasi bahkan dieksploitasi secara ugal-ugalan. Namun, bagaimana perempuan masa kini memiliki kesadaran dan segera menemukan idealitasnya justru bukan pada tubuh kosongnya tetapi pada bentuk kesadaran-kesadaran psikologis dalam perihal estetika ruang dalam yang sesungguhnya menyimpan kekuatan auratik yang tak terbantahkan.

Sementara itu, aktivis HAM dan perempuan Yenny Rosa Damayanti mengatakan perempuan juga mengalami eksploitasi secara fisik, di mana tubuh perempuan dijadikan pasar untuk meningkatkan gaya hidup konsumerisme. Budaya kontemporer membuat tubuh

perempuan sebagai komoditas, pasar produsen kosmetik dan produk kecantikan menuju tubuh langsing, kulit putih, dan sebagainya. Dalam hal ini perempuan menjadi pelaku sekaligus korban konsumerisme budaya kontemporer juga membawa ide baru dalam dunia seni. Perempuan jadi memiliki cara pandang baru terhadap seni. Mereka tidak lagi menjadi objek, namun beberapa sudah berhasil menjadi subjek yang memiliki kendali terhadap diri mereka sendiri. Ia mencontohkan dalam seni lukis, sebelum budaya kontemporer perempuan hanya menjadi model para pelukis laki-laki, dan bila pada masa itu ada perempuan pelukis, mereka akan membuat lukisan bunga dan pemandangan alam yang memiliki jarak dengan dirinya. Namun, saat ini sudah banyak pelukis perempuan yang berani membuat karya mengenai perempuan itu sendiri, dengan lukisan diri, ataupun pengalaman hidup mereka sebagai perempuan. Seniwati Indonesia yang telah melakukan hal tersebut antara lain Mursiah dari Bali dan Kartika Effendi. Termasuk Insanul Qisti kendati melihatnya secara berbeda. Keduanya banyak membuat potret diri dan menggambarkan perempuan dari sudut pandang feminis.

Perempuan tak lepas dari tuduhan masyarakat dikaitkan langsung dengan sebuah kemelekatannya pada gaya hidup pada tingkat konsumeris paling tinggi. Kelompok ini dapat mengalokasikan sebagian besar biaya hidupnya untuk tuntutan kebutuhan penampilan cantiknya, dan bukan itu saja ia mampu mengalihkan kebutuhan hidup lainnya secara spekulatif kemudian menggantikan secara total ke seluruh list belanjanya. *Cashflow* kadang tak pernah berimbang. Kejadian semacam ini ditengah masyarakat acapkali menjadi picu masalah keluarga ketika dilakukan tanpa kontrol dan koreksi lebih arif.

Perempuan masa kini disibukan dengan perayaan kecantikan luaran yang sebatas kulit tanpa hirau ketidakmampuan tubuh untuk mengikuti

kemauannya. Memaparkan sebuah fenomena hari ini dimana nyaris setiap perempuan di permukaan bumi ini menggilai berbagai hal yang berhubungan dengan pola-pola perawatan berlebih yang melampaui kapasitas fisiknya, dan mereka membanggakan dirinya dengan kamuflase tubuhnya yang terbungkus plastik.

Tubuh, kosmetik, dan kecantikan. Tiga hal yang berkaitan erat satu sama lainnya, trilogi yang membentuk satu kesatuan representasi akan kesempurnaan perempuan, sebuah idealitas. Namun konsepsi dan pemahaman pada setiap masa akan trilogi tubuh, kosmetik, dan kecantikan ini tidaklah selalu sama; tiap-tiap masa mendirikannya pada landasan konsepsi mengenai manusia, alam dan idealitas penampakan yang berbeda-beda, sehingga manifestasinya pun berbeda-beda pula, yaitu sebuah perubahan.

Jean Claude Levi-Strauss (1988) membahas mengenai topeng dan kosmetik dengan suatu metode analisis terhadap mitos melalui cara yang baru. Ketika menganalisis kosmetik, Levi-Strauss berangkat dari pembahasan mengenai topeng. Dalam mengamati tiga jenis topeng dari suku Xwé Xwé, Swaihwé dan Dzonokwa, Levi-Strauss melihat bahwa masing-masing topeng tersebut—terlepas dari makna yang mungkin dimilikinya—apabila diamati dari sudut pandang formal merupakan transformasi dalam suatu sistem.

Perpaduan tubuh dan kosmetika akan menghasilkan sebuah tanda baru yaitu kecantikan, sebuah nilai yang tidak selalu sama pada setiap jaman. Pada zaman pramodern tubuh perempuan dibentuk oleh tanda-tanda yang dihasilkan dari identitas tradisionalnya seperti tabu, etiket, adat, moral, dan spiritual. Sedangkan pada zaman modern tubuh perempuan dibentuk oleh tanda-tanda yang direproduksi oleh kapitalisme. Nilai yang dilekatkan pada tubuh tersebut satu-persatu dilucuti. (Adlin & Kurniasih, 2006: 234)

Yang paling utama dari sebuah topeng bukanlah apa yang direpresentasikannya melainkan apa yang

ditransformasinya, yaitu, apa yang dipilihnya untuk tidak untuk direpresentasikan. Topeng tidaklah memiliki makna tunggal, malahan, tak ubahnya gambaran mimpi yang ringkas, ia merupakan hasil pelipatgandaan asosiasi semantik yang berhubungan dengan konteks kultural yang spesifik; topeng terdiri dari mosaik asosiasi yang juga sekaligus memiliki asal-usul dalam mitos yang berhubungan satu sama lainnya, serta dalam signifikansi agama, sosial dan ekonomi yang disematkan kepada topeng-topeng tersebut oleh kelompok sosial yang menggunakannya. Signifikansi ini dipengaruhi pula oleh hubungan transformasi melalui cara yang serupa dengan feature formal dari topeng-topeng tersebut ditampilkan, yaitu semacam transformasi yang berinteraksi dengan dan melengkapi yang lainnya.

Topeng telah terlibat dalam sejarah kebudayaan dan peradaban manusia sejak zaman dahulu; digunakan sewaktu karnaval, ritual, pesta dansa. Sedang pada masa Yunani Kuno digunakan untuk pertunjukkan tragedi. Dalam hal ini, Levi-Strauss mengklasifikasikan masyarakat ke dalam “yang memiliki topeng” dan “yang tidak memiliki topeng” dan dari sinilah Levi-Strauss mulai mengkaitkan topeng dengan kosmetik. Signifikansi yang mendasari topeng, menurut Levi-Strauss, benar-benar hanya berlandaskan pada alasan purba mengapa manusia di seluruh dunia “mencat” wajahnya, suatu praktek yang masih diabadikan hingga hari ini dalam penggunaan make-up. Seringkali manusia mencat atau mentato seluruh tubuhnya dengan pola bentuk-bentuk spiral, arabesque dan geometri yang kompleks, dan mereka pun saling mencat wajah satu sama lain dalam suatu kanon estetika tradisional. Aksi mencat diri tersebut merupakan afirmasi atas humanitas mereka, fakta bahwa mereka adalah makhluk berbudaya di mana manusia yang tidak mencat dirinya tak ubahnya binatang buas, yang hidup dalam kondisi alam yang liar. Adapun desain make-up itu sendiri bukan sekadar sesuatu yang ditempelkan begitu saja pada wajah manusia, ia bertujuan untuk memecah-mecah serta

mengkreasi ulang wajah dengan merujuk pada berbagai prinsip baru yang mentransformasi harmoni naturalnya; menggantikan keteraturan (order) natural dengan sejenis keteraturan lain yang diciptakan oleh manusia.

Pengertian kosmetik yang terbentuk lebih menunjuk kepada sejumlah preparat yang digunakan pada tubuh manusia untuk mempercantik, menjaga, atau merubah penampilan atau untuk membersihkan, mewarnai, memelihara, atau melindungi kulit, rambut, kuku, bibir, mata, atau gigi. Dan kosmetik laksana sebuah topeng yang menutupi kekurangan, untuk memunculkan kelebihan.

Secara historiografi posmodern menjadikan manusia menyadari bahwa masa lalunya ternyata dapat dimanipulasi sekaligus masa depannya dapat dirancang oleh manusia itu sendiri. Ketika kesadaran intelektual manusia semakin cerah dan dapat menyadari posisi sentralnya kemudian ia mampu mereduksi pengalaman empirik dan kreativitasnya untuk menemukan ilmu pengetahuan secara induktif. Karakter humanistiknya menjadi arus yang menempatkan manusia sebagai pelaku utama sejarah dan pusat rajutan sekaligus sumber makna segala aspek. Pada akhirnya mereka malah menghadapi pekerjaan lebih banyak dibandingkan sekedar memikirkan, yaitu untuk menjadi sesuatu yang baru, untuk menegaskan sesuatu yang baru, untuk merepresentasikan nilai-nilai baru. (Nietzsche, 2002:189). Secara evolusioner, humanisme merupakan tahap dimulainya paradigma manusia sebagai sentral beranjak dari tahapan evolusi *kosmosentris*, ketika tahap kosmosentris berakhir manusia kemudian mengubah paradigma pemikirannya dengan memusatkan diri pada *teosentris* (ke-*Illahi*-an). Kemudian terjadi revolusi dramatis ketika posmodern membentuk eksistensi sekumpulan identitas yang terbatas dan geliatnya terfragmentasi menjadi deretan identitas saling bersaing yang cenderung tidak stabil. Heidegger dalam Piliang (2006:45) merumuskan bahwa melihat dunia sebagai prakondisi bagi

eksistensi. Konsep ada itu berarti ada dalam dunia yang satu sama lainnya tak dapat terpisahkan.

Persoalan kian menegaskan bahwa kondisi dunia yang fragmentaris, ambigu dan tak menentu ditandai tingginya tingkat reflektivitas sebagai karakteristik budaya pascamodern. Ini berlangsung beriringan dengan penekanan pada ketidakmenentuan, ironi dan kaburnya batas-batas budaya. Kemudian teks semacam ini dicirikan oleh kesadaran diri, *bricolage* dan intertekstualitas. Bagi sejumlah pemikir postmodernisme menjadi indikasi keruntuhan pembedaan modern antara kenyataan dan simulasi. Posmodernisme seperti halnya poststrukturalisme merupakan sebuah pendekatan anti esensialis yang memberikan tekanan pada peran konstitutif budaya yang labil.

Tampaknya topeng menjadi ikon yang paling signifikan dan mumpuni untuk memaparkan kondisi itu. Kritik atau bahkan otokritik terhadap gejala budaya konsumerisme yang kian memperangkap perempuan masa kini pada keterjebakan artifisial dengan melakukan eksekusi-eksekusi tubuhnya secara berlebihan. Topeng memberikan isyarat muncul sebagai gugus ideologi dalam proses semiotik menjadi tegas bahwa perempuan masa kini menutupi segala keterbatasan dengan melakukan kamufase artifisial pada aspek permukaan demi sebuah pencapaian idealitas kecantikan yang diacu pada jamannya.

DAFTAR PUSTAKA

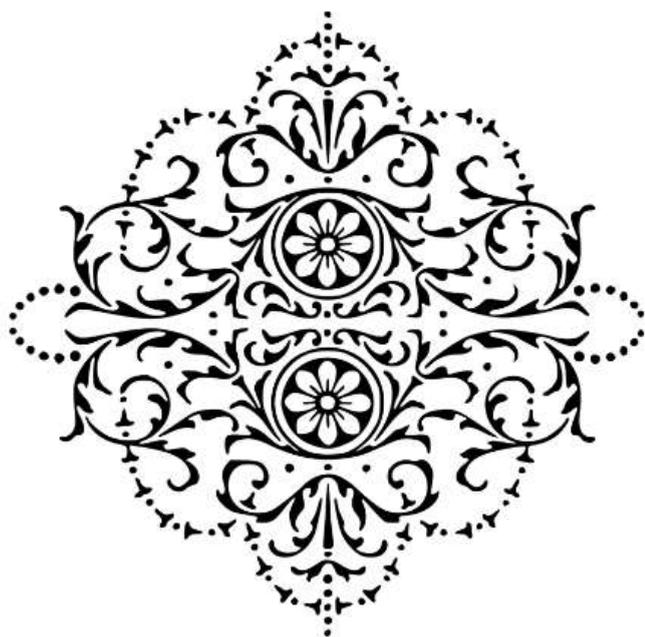
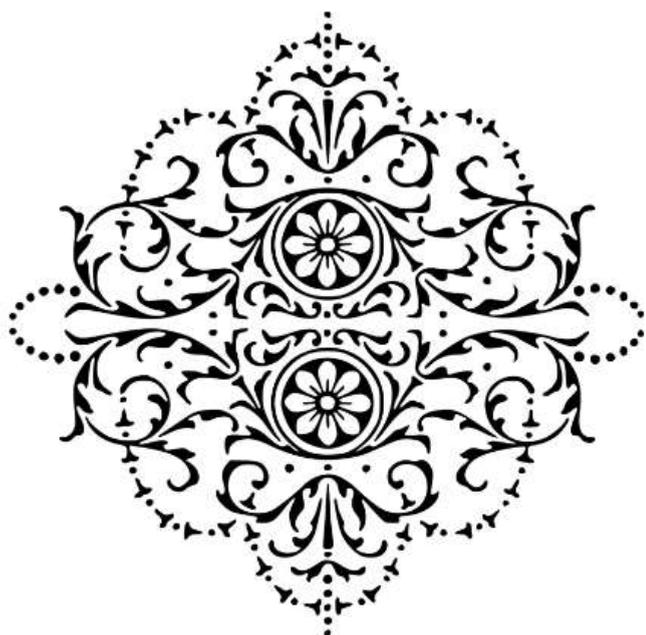
- Adlin, Alfathri & Kurniasih [2006], "Hasrat Tubuh, Kosmetika, Kecantikan Perempuan Sebagai Kosmos & Konsumen Citraan" Mengeledah Hasrat Sebuah Pendekatan Multi Perspektif, Jalasutra, Yogyakarta
- Arivia, Gadis [2007], "Pijakan Keberagaman; Sexual Difference", merayakan Keberagaman, Jurnal

- Perempuan no 54 Mei 2007, Yayasan Jurnal Perempuan, Jakarta
- Bintoro Gunadi (Kompas, 20 Desember 2004)
- Damayanti, Yenny Rosa, KOMPAS Cyber Media Selasa, 22 Februari 2005, 21:56 WIB
- Hardiman. [2015] : EKSPLO(RA)SI TUBUH, Mahima Insitute Indonesia, Bali
- Melliana S, Annastasia. [2006], *Menjelajah Tubuh Perempuan dan Mitos Kecantikan*, LKIS, Yogyakarta
- Nietzsche, Friedrich, *Beyond Good and Evil, (Prelude Menuju Filsafat Masa Depan)*, terjemah: Basuki Heri Winarno, Ikon, Yogyakarta, 2002
- Pilliang, Yasraf Amir, *Dunia Yang Dilipat, Tamasya Melalui Batas-Batas Kebudayaan*, Jalasutra, Yogyakarta, 2006

Biodata Penulis



Dr. Insanul Qisti Barriyah, M.Sn, Latar Belakang pendidikan anggota adalah D3 Produksi Barang Jadi di Akademi Teknologi Kulit Yogyakarta, S1 Kriya Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, S2 Penciptaan Seni Rupa di Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan S3 Penciptaan Seni Di Institut Seni Indonesia Surakarta. Saat ini sebagai dosen di Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. Aktif berkarya, menulis, dan pameran tingkat nasional dan internasional.



A'KARENA DALAM PUSARAN WAKTU

Nurlina Syahrir

Program Studi Seni Tari Universitas Negeri Makassar

Email nurlina.syahrir.unm@gmail.ac.id

PENDAHULUAN

Benteng Fort Rotterdam Makassar mempunyai fungsi utama sebagai bangunan pertahanan jaman penjajahan Belanda. Di dalam benteng terdapat berbagai ruang yang berfungsi sebagai tempat tinggal, kantor administrasi, penjara pribumi dan taman yang indah. Dipercaya bahwa berbagai aktivitas dilakukan di dalam ruang-ruang tersebut seperti kegiatan ketentaraan, namun juga sebagai ajang ekspresi berkesenian diwaktu senggang (tradisi barat). Ada keunikan bahwa terjadi perpaduan antara perang dan kesenian, dua ruang yang sangat berbeda, dengan hamparan lautan lepas di depannya berpadu dengan tradisi bugis makassar. Dilihat dari perspektif budaya, benteng ini telah terbagi menjadi empat ruang budaya. Keempat ruang-ruang budaya tersebut membentuk karakteristik budaya kota Makassar. Namun saat ini keempat budaya tersebut masing-masing membangun benteng-benteng budaya baru yang kokoh guna menjaga keamanan kerajaan komunitasnya.

Koreografi pada tataran teknis, merupakan perilaku kreatif dalam mencari sejumlah diversitas kemungkinan interpretasi baru terhadap berbagai bentuk gerak. Kesemuanya diwujudkan menjadi sebuah bentuk karya tari dengan penekanan pada aspek ruang (tempat/lokasi) dan waktu (masa/latar sejarah). Bangunan Benteng Ford Rotterdam dengan segala historisnya masuk dalam konsep sekaligus area pertunjukan, dapat diartikan bahwa koreografi ini sebagai aktualisasi kultural-simbolik. Penafsiran ruang dan jalinan suasana kawasan menumbuhkan gagasan visual,

auditif dan koreografis (ketubuhan dan tematik) sebagai usaha menemukan kemungkinan dimensi secara factual, sangat dimengerti bahwa akhir dari pengkonstruksian merupakan kompleksitas permasalahan yang menopang secara kuat karya ini baik secara riil maupun secara artistic

Karya A'karena merupakan aktivitas interelasi-subjektif dengan memakai pendekatan pola berlapis (Marco deMarinis, 1993). Pola ini secara tidak langsung menghasilkan konstruksi social budaya yang berfungsi sebagai dasar pijakan. Ada empat etnis besar (Makassar, Bugis, Mandar, Toraja) dimunculkan sebagai dasar pijakan dalam melakukan eksplorasi, simbol budaya local ini dibentuk dan dikonstruksi dengan durasi 1 jam 45 menit, perwujudan pola gerakannya mengikuti landscap tata ruang di benteng ford Rotterdam yang kesemuanya akan dibagi dalam tiga waktu yaitu suasana pagi, sore, dan malam hari. Waktu pagi sampai siang hari menonjolkan suasana edukasi, sore hingga menjelang magrib penonjolan suasana religi dan malam hari akan dikondisikan seperti fungsi benteng di masa lalu hingga kini sebagai ruang public masyarakat Sulawesi Selatan. Koreografi ini mempunyai pemahaman bahwa ketubuhan adalah factor utama dalam sebuah garapan tari, tubuh menjadi sudut pandang dalam melihat segala permasalahan serta unsur-unsur yang ada di dalamnya, seperti; gerak, bunyi, cahaya, raga dan ruang-waktu berinteraksi secara dimensional berlapis. Empat unsur pertama merupakan dasar yang saling kait mengait, dua unsur yang lain yaitu ruang dan waktu adalah sebuah bingkai yang juga satu. Dalam pengertian ini, sesungguhnya empat yang satu dan dua yang satu, kesemuanya ada dalam kesatuan, sebagai landasan aktivitas. Dalam karya tari ini "konsep satu" ini muncul dari satu pemikiran yang realis, tentang keberadaan alam semesta yang oleh para ahli selalu dibedakan menjadi dua: tampak dan tidak tampak, teraba dan tidak teraba, jasmani dan rohani.

PEMBAHASAN

Cipta seni merupakan manifestasi kehidupan yang dipengaruhi oleh berbagai latar belakang yang melingkupinya; Adat, Alam, ilmu Pengetahuan, dan Spiritual (kejiwaan dan kepercayaan) (Soedarso SP, 2006). Makassar dimasa lampau merupakan kota Bandar niaga terbesar di Asia Tenggara, berdasar fakta sejarah tersebut sebagai pusat perniagaan, sangat dimungkinkan terjadi *cros culture*, atau dapat dikatakan sebagai hibridasi budaya.

A. Struktur Koreografi

Proses merupakan ladang pengembaraan yang sangat menarik, bagaikan berjalan di jagad bulat, ada awal ada akhir, akan tetapi akhir bisa menjadi sebuah awal baru. Pola kerja berlapis dilakukan dengan sistimatis, walaupun tetap masuk dalam ruang kebebasan. Aktifitas konstruksi-subyektif menghasilkan rangka “konstruksi sosial budaya”, dengan adaptasi *personality* baik secara fisik sampai rasa/taksu/jiwa. Suasana arsitektur benteng rotterdam sangat kuat menstimulus gerak kepenarian. Aspek estetika eksterior maupun interiornya menawarkan keindahan dan menimbulkan imaji kreatif. Membuahkan suatu interpretasi perilaku manusianya dalam rentang dimensi waktu masa lalu, kini, dan yang akan datang.

Proses awal yang dilakukan untuk mewujudkan karya ini adalah melakukan penjajakan langsung keseluruhan ruang-ruang yang akan digunakan sebagai ruang *space* karya ini. Saat eksplorasi di dalam benteng, ada dua yang dicermati yaitu benda mati seperti *building* yang ada di dalam maupun yang ada diluar benteng, benda hidup seperti perilaku pengunjung, pola kebiasaan yang dilakukan oleh para wisatawan, baik *domestic* maupun wisatawan mancanegara, interaksi dengan lingkungan sekitar yaitu depan benteng ada aktifitas kali lima tempat nongkrong masyarakat dari berbagai usia, sebelah selatan benteng ada pusat pertokoan orang-orang Tionghoa dan Arab (pusat penjualan

chendramata, olah raga, serta yang terkenal sebagai branding adalah emas sombaopu), sebelah utara ada pelabuhan kapal & peti kemas, sebelah timur ada pusat penerangan RRI yang dikelilingi oleh bank2 swasta, dan sebelah barat ada kantor pos. Hasil pengamatan inilah yang akan dieksplorasi sesuai dengan kebutuhan karya.

Koreografi ini mengembangkan paradigma pendidikan yaitu kognitif (pola pikir), afektif (sikap moral), dan psikomotorik pengembangan keterampilan dan kelenturan gerak (Y. Sumandiyo Hadi, 2011), artinya semua pola digunakan secara bersamaan. Secara moralitas pengembangan psikomotorik menjadi penentu dari proses panjang sebuah karya (Baghawan Ciptoning, 2003), kemampuan teknis yang terasah, ditunjang pola interaksi berbagai kepentingan di dalam benteng dan ditunjang suasana building serta keliaran imajinasi berbaur saling mendukung mewujudkan struktur koreografi a'karena ri benteng pannyua sebagai berikut;

Tema : Konservasi Budaya

Bahwa benteng yang dahulu dibangun dengan mempertimbangkan berbagai aspek fungsional dan keruangan, kini berubah dengan tata bangun keruangan multifungsi. Ini menarik, karena terjadi dialogis disharmonis, dengan kata lain dimensi ruang menyatu dengan ruang kehidupan manusia secara riil, sehingga menghadirkan ruang sosial, ekonomi, estetis, imagi dan spiritual.

Waktu dan Ruang

Karya ini dibagi dalam tiga sesi; pagi, senja, dan malam. Penyelenggaraan saat pagi, penekanannya pada dunia anak sekolah pada level Sekolah Menengah Pertama, sehingga pencapaian target edukasi dapat dicapai. Senja dan malam hari adalah untuk lebih memberdayakan situasi benteng ford rotterdam yang berhubungan dengan ruang dan

waktu. Sangat diyakini bahwa waktu spasial dari senja menuju malam mempengaruhi perilaku manusia maupun visual keruangan, dampak dari ekspresi tubuh dan cahaya matahari menuju cahaya lampu.

- **Fungsi Penciptaan**

Pertama, pencapaian fakta-fakta mitologis, sosial maupun fakta dialogis. *Kedua*, melihat perjalanan social dari dimensi waktu; masa lalu Benteng pertahanan tentara Belanda, masa kini menjadi turism, kantor purbakala museum Igaligo, masa depan menjadi benteng manusia berbudaya yang terbuka. Inilah inti dari pesan yang ingin disampaikan oleh karya koreografi ini. *Ketiga*, Pemberdayaan masyarakat kawasan benteng

B. Konstruksi Karya Koreografi

Judul Koreografi

Judul karya; *A'karena Dalam Pusaran Waktu*. Perpaduan benteng sebagai bentuk arsitektur Eropa (Belanda) dengan berbagai macam tradisi dan ritual menghadirkan interpretasi eksotik, bahwa Benteng Rotterdam dapat menjadi ruang ekspresi kekinian.

Konsep Moving Gerak

Pergerakan pertunjukan **pagi**, di mulai di depan gerbang benteng pannyua pada pukul 08.30, ditandai dengan music tanjidor melantunkan berbagai lagu daerah Bugis dan Makassar mengiringi pengunjung memasuki area kegiatan. Building yang menjadi focus adalah building yang dulunya berfungsi sebagai Sekolah Menengah Karawitan Indonesia (SMKI) dan saat ini sebagai kantor Dewan kesenian Makassar (DKM). Sementara di teras Museum Igaligo berlangsung pula pertunjukan dongeng dalam bentuk *sinrili* (sastra tutur) yang komunikatif ala milenia dengan pilihan idiom-idiom masa kini. Aktivitas **sore**, tepat pukul 16.00,

dimulai dari panggung utama dupa dibakar menebarkan aroma spiritual dan berakhir di atas tembok benteng (sebagai pusat kosmos). Aktivitas **malam**, tepat pukul 19.30 wita, music langgam daerah mengalun merdu dari gerbang benteng pannyua menyapa para audiens memasuki area pertunjukan.

- **Konsep Iringan**

Iringan yang dipakai pada karya ini memadukan kelompok-kelompok music, seperti; kelompok *tanjidor*, kelompok *orkes turiolo*, kelompok *pagangrang*, (d) kelompok paduan suara, semua dikemas dalam bentuk orchestra ethnic

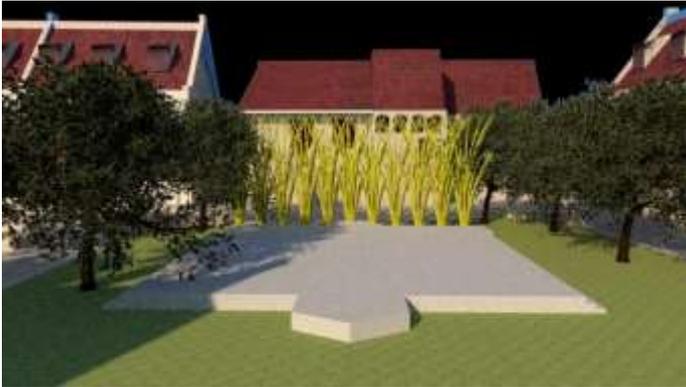
- **Konsep Rias Dan Busana**

Rias busana yang digunakan dalam karya ini terdiri dari beberapa jenis seperti; baju *bodo*, baju *balladada*, kostum tradisi Belanda, kostum nasional (jas & peci)

- **Konsep Penonton**

Pertunjukan tersaji di beberapa lokasi di kawasan benteng. Untuk itu penonton dalam menikmatinya harus bergerak, perilaku penonton sangat diharapkan tercipta dari kondisi keruangan, kondisi alam maupun suasana dari ekspresi estetis koreografi yang tersaji. Efek dari perilaku ini adalah penonton menjadi bagian integral pertunjukan dan kesemuanya merupakan bagian dari konsep koreografi tersebut. Dikarenakan koreografi bersifat mobail atau berpindah-pindah dari lokasi satu ke lokasi lainnya, sehingga penonton harus pula dikoreografikan agar masuk dalam suasana pementasan /pertunjukan.

- **Konsep Setting Building**





Gambar 1,2,3,4,5, Building utama yang menjadi center point koreografi A'karena Dalam Pusaran Waktu Dokumentasi: Nurlina, 2018

C. Konstruksi Sosial Budaya

Penafsiran ruang dan jalinan suasana kawasan menumbuhkan gagasan visual, auditif dan koreografis (ketubuhan dan tematik) sebagai usaha menemukan kemungkinan dimensi secara factual. Penemuan dan penyusunan mempunyai standar yang sama (seimbang).

- **Sesi Pertama: Pagi hari**, diisi oleh aktifitas edukasi.

Koreografi karya A'karena Ri Benteng Pannyua, fase pagi dimulai dengan atraksi kelompok tanjidor, sebagai penanda bahwa ada kegiatan yang terjadi di dalam benteng. Tanjidor diyakini sebagai kelompok music yang mengalami percampuran budaya (Makassar, Belanda). Pada bagian yang lain, Galeri Dewan Kesenian Makassar (DKM) digunakan untuk belajar menggambar bentuk, di samping itu ada pula yang sekedar melihat dan mengapresiasi hasil dari kegiatan yang sedang berlangsung. Pada pelataran building C, tampil seorang seniman *Keso-keso/rebab* yaitu Syarifuddin Daeng Tutu. Ia menceritakan sejarah benteng, yang diselingi oleh berbagai pertanyaan dari para pendengarnya. Audiencenya adalah para mahasiswa Fakultas Seni dan Desain UNM, siswa dari Sekolah Menengah Karawitan Somba Opu Sungguminasa dan Sekolah Menengah Satria Mandala Makassar berbaur mendengarkan sang seniman tutur.

Kegiatan ini banyak mendapat apresiasi dari para pengunjung benteng. Ada beberapa pengunjung yang mencoba pula memainkan alat music yang ada. Terlihat animo masyarakat terhadap berbagai kegiatan yang telah dirancang dengan baik diseluruh ruang yang telah ditentukan, sehingga apa yang menjadi tujuan dari fase yang dicanangkan sebagai fase edukasi dapat tercapai. Bagi siapa saja yang ingin belajar disilahkan untuk masuk pada ruang pilihannya masing-masing. Para pengunjung bebas untuk mencoba menari bersama, bermain music baik perorangan maupun kelompok, ataupun mendengarkan sastra tutur.



Gambar 6,7. para siswa mendengarkan sastra tutur oleh seniman Syarifuddin Daeng Tutu
Dokumentasi: Baghawan Kinayangan, 2019

- **Sesi Kedua: Petang/Sore hari**, diisi dengan aktivitas ritual.

Lokasi aktivitas diatas pintu benteng “pusat jagad” menghadap ke laut. Kegiatan upacara *Asongkabala* dimulai dari gedung wisma benteng yang berada diantara building **B** dan **C**, dipimpin oleh *pa'callayya* diikuti oleh *bate salapang* yang membawa dupa dan sesaji (yang terdiri dari beras, gula merah, lilin (taibani), menyan, pisang raja, rokok). Rombongan menuju *posik butta* dengan melalui lorong-lorong yang menghubungkan building satu dengan yang lainnya. Setelah tiba ditengah *posik buta* yang terletak ditengah kepala penyu menghadap ke laut, dilakukanlah doa bersama untuk kelancaran kegiatan pertunjukan di malam hari. *Angrong guru*, *pa'callayya*, dan *bate salapang* menutup doa bersama sambil menanti azan magrib untuk sama-sama

melaksanakan salat magrib berjamaah ditempat yang telah ditentukan yaitu dilapangan depan bulding K.



Gambar 8,9,10,11, prosesi ritual mengelilingi benteng Ford Rotterdam
Dokumentasi: Baghawan Kinayungan, 2019

- **Sesi Ketiga: Malam hari**, dimulai setelah shalat magrib.

Sesi ini terdiri atas beberapa bagian, dimulai oleh kelompok penari berjumlah 12 org tersebar di 3 titik, dalam suasana spiritual. Selanjutnya berganti suasana, music tradisi dalam bingkai orkestra ditambah paduan suara menghantarkan tampilan dalam layar lebar, dengan beberapa penari berada dalam set-set tersebar dibeberapa 3 titik. Sesi ini memakai waktu kurang lebih 2 jam.



Gambar 12. *Opening* pertunjukan
Dokumentasi: Fathul, 2019

Bagian satu: *To Manurung* menitiskan *A'sulapa' appa'*

Sayup-sayup terdengar iringan music dan focus cahaya mengantar seorang penari perempuan (penggambaran tentang mitos *to manurung*), yang tidak diketahui asalnya, datang dari cahaya yang turun dari langit. *To manurung* turun dari *boting langi'* (negeri kayangan) ke *lino* (bumi) menitiskan manusia *a'sulapa appa'* (disimbolkan dengan 4 penari yang ada dalam *toeng* (ayunan) yang mendeskripsikan sosok yang sempurna sebagai manusia. Manusia *a'sulapa' appa'* adalah manusia sempurna berwawasan empat penjuru angin. Sempurna karena telah mempunyai pengalaman, ilmu, dan kemampuan dari segala aspek kehidupan. Sementara pada dinding aula benteng dan pada layar yang membentang kearah panggung utama terlihat video mapping seperti sumber mata air, pusaran air, hujan rintik serta sungai mengalir ke laut Makassar.

Bagian Dua: Karenang Bate Salapang

Bate salapang adalah majelis yang memilih dan melantik raja, mereka siap mati untuk rajanya. Mati bukanlah hal yang harus ditakuti, mereka beranggapan mati untuk raja adalah takdirnya. Karenang berbeda dengan beladiri pada umumnya, tidak ada menyerang dan menangkis, sifatnya lebih menunggu dan ketika melakukan gerakan langsung melumpuhkan atau mematikan. Pada dinding aula benteng dan pada layar yang membentang ke arah panggung utama video mapping menggambarkan gunung, sawah pantai, badai, gelombang laut, dan langit biru.

Bagian Tiga: Kota Kosmopolitan

Musik efek mengantar 6 orang penari noni-noni muncul dari berbagai arah, menggambarkan kehidupan masyarakat Makassar yang multicultural/multi etnik. Kota kosmo dengan seluruh aspek nya, tentu saja mempengaruhi perkembangan kebudayaan masyarakat. Sebuah pemahaman, penghargaan, penilaian atas keberagaman budaya dari berbagai etnik yang berbeda untuk saling berinteraksi sebagai syarat yang niscaya untuk hidup bersama. Di dinding aula benteng dan pada layar yang membentang ke arah panggung utama terlihat video mapping menampilkan benteng Rotterdam, teks perjanjian bongaiya, bola dunia, masjid, gereja, klenteng, gedung-gedung perkantoran disekitar benteng, iklan berbagai produk paling mutahir, sepatu highkill, tas dan lipstick bredend.

Bagian Empat: A'karena Dilintasan Masa

Musik dengan intensitas yang tinggi dan cahaya menyinari 24 orang penari yang duduk di atas *paladang* (teras rumah), menyimbolkan kesabaran, ketabahan, keteguhan manusia Makassar dalam mengarungi pusaran waktu yang

lalu, kini, dan bahkan yang akan datang. Di sudut yang lain, sayup-sayup terdengar tembang jawa yang dilantunkan dengan pemahaman bahwa inti dari hidup adalah diibaratkan singgah untuk minum, laksana burung terbang pergi dari sangkarnya, ibarat datang bertamu pastilah akan pulang ke asal kehidupannya. Tembang ini mengiringi seorang penari perempuan muncul dari tempat pengasingan Pangeran Diponegoro, sampai ke atas panggung utama penari 24 orang, dan selanjutnya akan turun dan naik ke atas ayunan disayap kiri para penonton. 24 orang penari tetap menari ditempat tanpa terganggu dengan kehadiran penari Jawa. Keteguhan penari semakin teruji dengan menaikkan oja di depan wajahnya masing-masing sehingga sinar/lampu dan suara motor yang diarahkan pada kelompok penari 24 orang tersebut akhirnya melemah dengan sendirinya dan akhirnya mati.

Pertahanan 24 orang penari semakin kokoh dengan membuat pola rantai menjadi 1 baris. Hal ini melambangkan *a'bulo sibatang* (satu tekad satu pendirian). Sementara pada dinding aula benteng terlihat lautan biru yang begitu luas sepanjang mata memandang begitu tenang. Para penari seolah-olah menari di dalam lautan. Itulah puncak dramatic dari karya ini





Gambar 13,14,15,16,17,18,19,20, dan 21 a'karena dilintasan
masa

Dokumentasi: Baghawan Kinayungan, 2019

PENUTUP

Dalam karya tari ini “konsep satu” muncul dari satu pemikiran yang realis, tentang keberadaan alam semesta yang oleh para ahli selalu dibedakan menjadi dua: tampak dan tidak tampak, teraba dan tidak teraba, jasmani dan rohani. Penciptaan dikawasan Benteng Rotterdam dipakai sebagai cara melihat bangunan kuno (konservasi). Bahwa konservasi fisik harus disertai dengan koreografi perilaku baik secara survival, spriritual, dan estetis. Konsep ini memakai pendekatan dance space dengan performance art. Karya ini berupaya menyatukan ekspresi masyarakat tradisional dan masyarakat modern dalam simbol seni tradisi makassar kekinian.

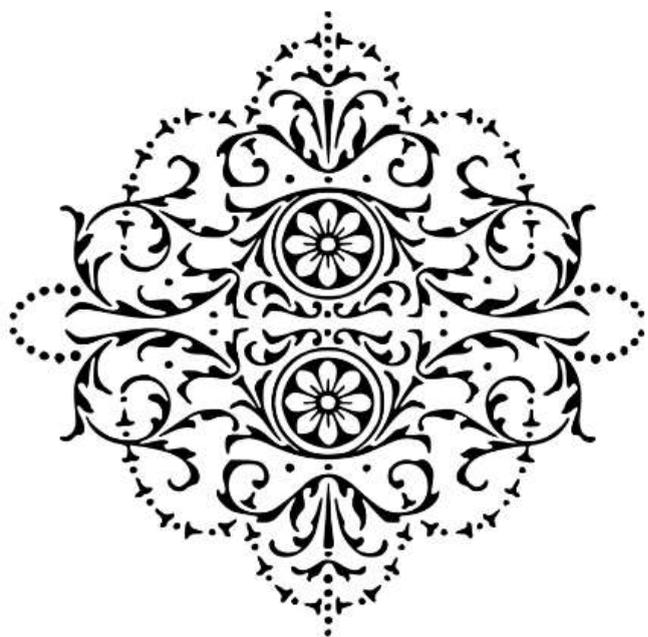
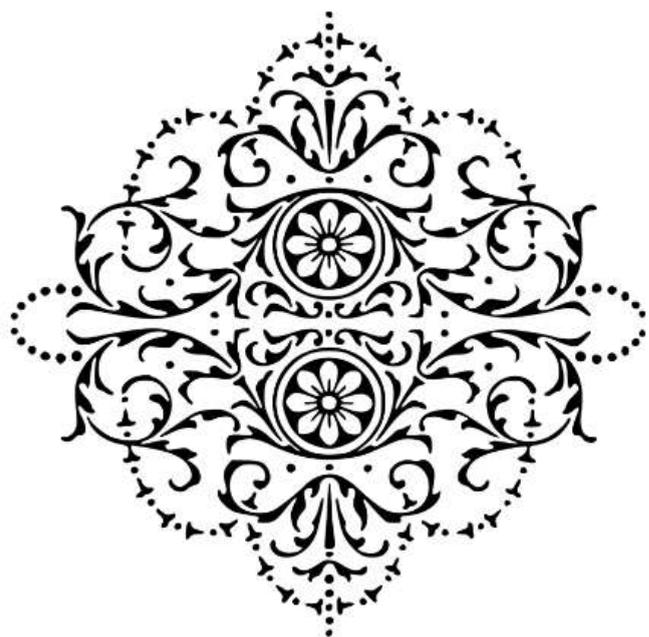
DAFTAR PUSTAKA

- Ciptoning, Baghawan, (2003), *Koreografi Arsitektur, Tamansari Mangsa Rendheng*, Penciptaan Karya, Tesis S2, PPs ISI Surakarta.
- Dillistone. (1986), *The Power of Symbols atau Daya Kekuatan Simbol*, terjemahan
- A. Widnyamartaya. (2002), *Kanisius*, Yogyakarta.
- Hadi, Y. Sumandiyo, (2011), *Koreografi (Bentuk, Teknik, Isi)*, Cipta Media, Yogyakarta.
- Marinis, de Marco. (1993), *The Semiotics of Performance*, Diterjemahkan oleh Aine O'Healy, Indiana University Press, Bloomington & Indianapolis.
- Najamuddin, Munasiah. (1982), *Tari Tradisi Sulawesi Selatan, Bhakti Baru Berita Utama*, Ujung Pandang.
- Nurhani, Sapada. (1975), *Tari Kreasi Baru Sulawesi Selatan*, CV Riantira, Ujung Pandang.
- Ratna, Nyoman Kutha. (2007), *Sastra dan Cultural Studies, Representasi Fiksi dan Fakta*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Soedarso, Sp. (2006), *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*, ISI, Yogyakarta.
- Undang-Undang Hak Cipta No. 19 pada tahun 2002.

Biodata Penulis



Nurlina Syahrir adalah Produser, *Art Space Conceptor*, Koreografer dan Penari, Dosen Jurusan Tari, FSD Universitas Negeri Makassar. Doktor di bidang Manajemen dan Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta, dengan judul disertasi "*Pakarena Sere Jaga Nigandang, Identitas Budaya dan Perempuan Makassar*". Lulus (S-2) Magister Humaniora, Universitas Gajah Madah, 1996. Tahun 2009-2010 terpilih mengikuti program *Sandwich-like* di *California Institute of the Arts (CalArts)* Los Angeles, USA. Selaku direktur pengembangan dan pelestarian budaya Makassar, aktif melakukan penelitian, menulis buku dan menulis di berbagai jurnal. Sebagai penari berguru pada tokoh-tokoh tari tradisi Mak Coppong, Munasiah Najamuddin, Dg. Manda, Sirajuddin Bantang, Elis Patasik, A. Ummu Tunru, A. Abu Bakar Hamid. Aktif berkolaborasi bersama seniman Indonesia; Suprpto Suryo Darmo, BRA Gusti Murtiyah, Rusinih (Solo), Nungki Kusumastuty, Wiwiek Sipala (Jakarta), Ni Sekar Riani (Bali), Diana Buttler (US), Basri B Sila, Serang Dakko, Dg. Mile, Hamrin Samad, Chaeruddin Hakim (Makassar). Saat ini dipercaya sebagai Direktur Balla Mangkasara, dan fokus pada Pengkajian dan Penciptaan Seni Pertunjukan.



SENI DALAM YADNYA DAN KESEHARIAN PEREMPUAN BALI

Luh Budiaprilliana, S.Pd., M.Sn.

Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia, Denpasar

Email : aprillia_bunglon@isi-dps.ac.id

PENDAHULUAN

Seni atau berkesenian dalam pendapat yang disampaikan oleh Ki Hajar Dewantara disebutkan bahwa hal tersebut merupakan segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia. Selain itu seni atau berkesenian dapat juga dikatakan sebagai sebuah kegiatan rohani manusia yang merefleksikan realita (kenyataan) dalam suatu karya yang berkat bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam alam rohani penerimanya (Susanto, 2011:354). Berkesenian tidak semata-mata hanya menciptakan karya untuk menjadi sebuah komoditi atau sebuah benda monumental dalam tujuan untuk mendapatkan pengakuan sebagai seniman.

Hal paling esensial yang sering luput adalah bahwa berkesenian pada dasarnya merupakan kegiatan untuk mengekspresikan jiwa dan rasa indah yang ada dalam diri manusia. Justru sering tidak disadari bahwa perempuan selalu melibatkan seni dalam setiap hal di rutinitas hariannya. Mulai dari mengatur waktu pribadi, mengurus rumah tangga, pekerjaan, mengasuh anak, mengurus suami, hingga ke urusan sosial di lingkungannya. Di Bali khususnya, hampir setiap tindak – tanduk perempuan Bali selalu melibatkan seni, terlebih berkaitan dengan *yadnya* serta adat – istiadat.

Kehidupan dan keseharian perempuan Bali tak pernah terlepas dari *yadnya*. *Yadnya* berasal dari Bahasa Sansekerta yaitu dari akar kata "yaj" yang artinya memuja. Secara etimologi, pengertian *Yadnya* adalah korban suci secara tulus ikhlas atas dasar kesadaran dan cinta kasih yang keluar dari hati sanubari sebagai pengabdian yang sejati kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa (Tuhan Yang Maha Esa) *Yadnya* menurut ajaran agama Hindu, merupakan suatu bentuk kewajiban yang harus dilakukan oleh umat manusia di dalam kehidupannya sehari-hari. Sebab Tuhan menciptakan manusia beserta makhluk hidup lainnya berdasarkan atas *yadnya*, maka hendaklah manusia memelihara dan mengembangkan dirinya, juga atas dasar *yadnya* sebagai jalan untuk memperbaiki dan mengabdikan diri kepada Sang Pencipta (Suryani, 2020). Setiap hari sejak bangun pagi hingga akan beristirahat di penghujung hari perempuan Bali selalu terlibat dalam pelaksanaan *Yadnya* harian, mulai dari persembahan hingga persiapan persembahan untuk hari berikutnya dan persiapan *rainan* (hari sakral tertentu dalam sistem penanggalan kalender Bali). Rutinitas tersebut menjadi semacam kebiasaan yang turun - temurun.

Pada dasarnya, semua orang sepakat bahwa perempuan dan laki - laki berbeda pada karakteristik dari masing - masing secara fisik. Perbedaan alami yang dikenal dengan perbedaan jenis kelamin sebenarnya hanyalah segala perbedaan biologis yang dibawa sejak lahir oleh perempuan dan laki - laki (Boediarsih, 2016). Peran yang masih tidak bisa digantikan hingga saat ini secara alamiah yang disebut kodrat bagi perempuan dan laki - laki adalah bahwa yang memiliki kemampuan untuk hamil dan melahirkan hanya dapat dilakukan oleh perempuan secara natural. Sementara itu

berdasarkan sosio kultural peran dalam *gender* seperti memasak, mengurus rumah, bekerja, melakukan aktivitas fisik berat bukan lagi hal yang kaku karena bisa dilakukan dengan fleksibel. Meskipun sebagian besar daerah di Indonesia sangat kental secara tradisi dan budaya dalam pelaksanaan peran *gender* tersebut, tidak terkecuali di Bali. Secara *gender* perempuan dan laki - laki memiliki tugasnya masing - masing dalam pelaksanaan adat dan tradisi di Bali.

Peran perempuan dan laki - laki dalam pelaksanaan *Yadnya* dibedakan sesuai dengan *gender* mereka. Beberapa kegiatan *yadnya* seperti pembuatan dan persiapan *banten* (sesajen) untuk persembahan sehari - hari dan hari *rainan*. Selain itu juga prosesi persembahan atau di Bali sering kita sebut dengan istilah *mebanten* (menghaturkan sesajen) lebih sering dilakukan oleh perempuan kecuali pada saat berhalangan (menstruasi) barulah digantikan oleh laki - laki. Sementara itu laki - laki lebih sering berperan pada persiapan dan pelaksanaan *yadnya* yang jatuh pada hari - hari atau kepentingan upacara - upacara tertentu di kegiatan sosial seputar lingkungan *banjar adat*. Pada lingkungan rumah, laki - laki biasanya hanya berperan pada hari raya besar seperti Galungan, Kuningan, dsb. Hal - hal yang dikerjakan laki - laki yaitu seperti *mebat* (membuat lawar, sate, dan daging *banten* untuk kepentingan upacara) biasanya dilakukan secara berkelompok. Selain itu membuat *klatkat* (ulatan dari bambu untuk sarana upacara), *sanggah cucuk*, *penjor*, dsb juga dilakukan oleh laki - laki.

Tradisi *yadnya* di Bali bukan lagi hal asing bagi masyarakat umum atau masyarakat di luar Bali. Upacara pelaksanaan *yadnya* yang sering dilihat oleh masyarakat umum dan yaitu pelaksanaan *ngaben*, *odalan*, *potong gigi* /

metatah, pawiwahan / perkawinan, dsb. Melihat dari segi estetis pelaksanaan Upacara Yadnya di Bali selalu dipenuhi sarana – sarana ritual yang artistik dan pasti melibatkan unsur seni di dalamnya. Persiapannya yang rumit dan penuh dengan pakem – pakem tradisional Bali serta pelaksanaannya juga tidak luput dari aturan adat – istiadat. Selain pelaksanaan upacara *yadnya* yang besar dan megah, terdapat pula kegiatan *yadnya* harian yang jarang diekspos oleh masyarakat umum karena memang pelaksanaannya di lingkungan keluarga dan rumah pribadi.

Yadnya harian atau *yadnya* yang dilakukan sehari – hari merupakan rutinitas harian masyarakat Hindu Bali. *Yadnya* harian tersebut dominan dikerjakan oleh perempuan. Layaknya esensi *yadnya* yaitu korban suci / persembahan yang dihaturkan dengan tulus ikhlas, hal itulah yang tercermin dari *yadnya* harian yang dilakoni oleh perempuan Bali. Setiap persiapan maupun pelaksanaannya melibatkan rasa bakti yang mendalam. Sesaji atau persembahan dibuat dan disusun dengan rapi, menampilkan keindahan, dan melibatkan seni dalam setiap unturnya. Prosesinya pun bersifat meditatif layaknya orang yang fokus dan sedang bermeditasi karena terdapat banyak pengulangan baik dari persiapan maupun pelaksanaan. Pada *yadnya* harian inilah sejatinya perempuan Bali sedang berkesenian dan meluapkan ekspresi dalam rohaninya.

PEMBAHASAN

Perempuan Bali dan Kesehariannya

Perempuan Bali setelah menikah pada umumnya akan mengikuti suami untuk tinggal di rumah suami. Pada saat itulah perempuan Bali sudah mulai mengambil peran yang akan melekat padanya sepanjang hayat. Layaknya peran sebagai istri pada umumnya dalam karakter sosio - kultur Indonesia, peranan perempuan Bali sangat rumit dan intens dalam keluarga. Mulai dari mengurus keluarga, bergabung dalam komunitas *banjar adat* dan *desa adat*, menjalani profesi / pekerjaannya, dan melakukan *yadnya* sesuai dengan adat - istiadat Bali. Meskipun peran yang harus dijalani terbilang rumit karena cenderung banyak tatanan atau pakem yang harus diikuti, biasanya bukan menjadi masalah lagi bagi sebagian besar perempuan Bali. Sebelum memasuki ke masa berumah tangga biasanya perempuan Bali sudah banyak belajar dari ibu kandungnya serta lingkungan sekitarnya tentang rutinitas harian dan *yadnya* yang dilakukan setiap hari. Kadang ketika sang ibu berhalangan (menstruasi atau sakit) sang anak bisa menggantikan, terutama bila anaknya adalah perempuan. Hal itulah yang kemudian membuat perempuan Bali sudah terbiasa dengan rutinitas harian berupa ritual dalam *yadnya* harian mereka.

Secara sederhana rutinitas harian perempuan Bali terkait dengan *yadnya* harian yang dilakoni dapat kita lihat dalam tabel berikut:

NO	KEGIATAN	KETERANGAN
1	Bangun pagi	-
2	Bersih - bersih	-

3	Ngeresik dan mayasin	Membersihkan <i>pelinggih</i> / pura keluarga dan pelangkiran
4	Nanding Sodan Wedang	Mempersiapkan persembahan berupa haturan sajian kopi, teh dan kue
5	Ngaturang Sodan Wedang	Menghaturkan sesajen berupa kopi, teh, dan kue ke <i>pelinggih</i> / pura keluarga
6	Memasak	-
7	Mesaiban	Menghaturkan sajian berupa nasi dan lauk yang dimasak, sajian disusun di atas daun pisang yang dipotong persegi. Dihaturkan di lingkungan sekitar rumah dan di alat - alat yang biasa digunakan sehari - hari.
8	Ngaturang Sodan Rayunan	Menghaturkan sajian berupa nasi dan lauk yang dimasak, sajian disiapkan dalam wadah kecil seperti sodan wedang. Sajian ditujukan kepada penjaga rumah dan leluhur.
9	Mebanten Canang	Menghaturkan canang yaitu berupa sajian bunga - bunga yang disusun di atas jahitan janur dan daun pisang.

		Selain itu di dalamnya juga terdapat elemen - elemen penting lain.
10	Mengurus keluarga	-
11	Bekerja sesuai profesi / pekerjaan	-

Tabel 1. Kegiatan Harian Perempuan Bali
 Sumber : Luh Budiaprilliana. 2022

Kegiatan yang dijabarkan dalam tabel hanya kegiatan harian yang belum termasuk jika terdapat upacara adat di lingkungan sekitar tempat tinggal seperti *banjar adat* maupun *desa adat*. Belum lagi dalam setiap beberapa hari pasti ada hari suci *rainan* tertentu yang tentunya akan diikuti dengan pelaksanaan *yadnya* atau persembahyangan secara khusus. Untuk dapat mengatur waktu dibutuhkan kecermatan dan kesabaran bagi seorang perempuan Bali. Pada setiap kegiatan tersebut hampir selalu melibatkan unsur seni di dalamnya, karena setiap sarana dan prasarana ritual Hindu di Bali selalu bersifat estetik. Sebagian besar sarana dan prasarana yang dibuat berupa *jejahitan* yaitu hiasan - hiasan atau wadah yang terbuat dari rangkaian atau potongan janur dan daun yang disusun sedemikian rupa sesuai dengan fungsinya. Perempuan Bali yang ingin dapat menjalani perannya dengan baik harus menguasai hal tersebut, untuk dapat membuat sarana dan prasarana *yadnya* seorang perempuan Bali harus mempelajari keterampilan mulai dari *nues* (memotong janur), *nyait* (menjahit pola yang sudah dipotong), *ngias* (menambahkan hiasan / memperindah dengan potongan janur yang berwarna atau daun lontar berwarna).



Gambar 1. *Sodan Wedang* (Sesajen Kopi)
Dokumentasi Luh Budiaprilliana. 2022



Gambar 2. *Banten Saiban* (Haturan Nasi dan Lauk)
Dokumentasi: Luh Budiaprilliana. 2022

Berdasarkan tabel kegiatan tersebut dapat kita lihat bahwa perempuan Bali memiliki tugas yang rumit dari segi persiapan harian terkait dengan pelaksanaan *yadnya*. Namun meskipun hampir seluruhnya dikerjakan sendiri secara rutin sebagai seorang istri, sebagian besar perempuan Bali tidak menganggapnya sebagai beban. Terkadang dalam era kini yang telah maju dimana kesetaraan *gender* selalu didengungkan dan tuntutan untuk menikmati hak sama rata dan membagi beban juga sama rata, tidak lantas membuat perempuan Bali merasa tidak adil. Pemahaman keadilan *gender* bagi perempuan dan laki - laki dalam mengisi dan

menikmati hasil pembangunan, dipandang berbeda oleh perempuan Bali yang sudah biasa dengan budaya patriarki, di mana perempuan Bali memandang kerja sebagai persembahan (*yadnya*) sehingga harus dilakukan secara tulus ikhlas tanpa memandang adanya ketidakseimbangan antara laki - laki dan perempuan (Rahmawati, 2016).

Seni dalam Kegiatan *Yadnya* Perempuan Bali

Aktivitas artistik tidak hanya sekedar 'kemewahan' yang tersedia bagi golongan orang berada sebagai pengisi waktu luang, namun merupakan aspek mendasar dari sejumlah aktivitas manusia (Damajanti, 2006:15). Persiapan pembuatan sesajen untuk ritual - ritual dalam *yadnya* harian di Bali selalu dipenuhi unsur keindahan. Dibutuhkan citarasa seni untuk dapat membuat sarana dan prasarana persembahan tersebut. Jika para seniman berkarya seni untuk menghasilkan karya seni yang kemudian dipamerkan dalam ajang bergengsi, maka perempuan Bali sesungguhnya melakukan hal serupa juga. Setiap kegiatan *yadnya* dan sarana yang dibuatnya menyerupai karya seni. Terdapat wujud konkrit yang dapat dilihat dan diraba layaknya karya seni rupa, dipamerkan pada kegiatan ritual yang meski kadang hanya sepintas lalu tetap dapat dilihat oleh anggota keluarga lain atau yang kebetulan berkunjung. Kegiatan *yadnya* yang dilakoni menggunakan sarana dan prasarana yang wujudnya dari segi estetika merupakan karya seni rupa karena terdapat struktur di dalamnya. Struktur atau susunan mengacu pada bagaimana cara unsur - unsur dasar masing - masing kesenian hingga berwujud. Cara menyusunnya beraneka macam. Penyusunan itu meliputi juga pengaturan yang khas, sehingga terjalin hubungan - hubungan berarti di antara

bagian – bagian dari keseluruhan perwujudan itu (Djelantik, 1999:21). Pada saat menyiapkan sarana ritual hingga menghaturkan sesajen yang dibuat, perempuan Bali selalu melakukan penyusunan sesuai dengan pakem – pakem yang ada. Hal itu tampak pada bentuk – bentuk sesajen yang disusun sedemikian rupa hingga siap dihaturkan.



Gambar 3. *Canang Ceper*
(Sumber : Warta Bali)



Gambar 4. *Canang Kojong Daun*
Dokumentasi Luh Budiaprilliana Tahun 2022

Kegiatan – kegiatan tradisional maupun keagamaan di Indonesia memang cenderung memiliki aturan atau pakem – pakem ketat yang sudah dilaksanakan secara turun – temurun dari generasi ke generasi. Hal tersebut berlaku juga di Bali, setiap aktivitas adat istiadat dan keagamaan selalu diikat oleh aturan tradisi. Namun, aturan yang ketat itu dalam pembuatan sarana *yadnya* dan sesajen tidak lantas membuat bentuk – bentuknya menjadi sama persis. Terdapat semacam ruang kreativitas bagi perempuan Bali dalam aktivitas – aktivitas seperti *mejejaitan*, *metanding*, dsb. Setiap perempuan akan memiliki karakteristiknya tersendiri, hasil *jejaitan* antara perempuan satu dengan yang lainnya akan terlihat memiliki perbedaan baik dari segi potongan ataupun kreativitas hiasannya meskipun benda yang dibuat sama atau memiliki fungsi sama. Misalnya saat membuat *canang* tiap rumah akan memiliki bentuk yang khas sesuai dengan kreativitas atau kemampuan dari perempuan di rumah itu. Pada ruang – ruang sempit inilah perempuan Bali sedang berkarya seni yang berangkat dari dasar cinta kasih dan bakti dengan tulus ikhlas serta memanfaatkan media atau abhan baku yang tersedia. Setiap sajian dalam *yadnya* berisi pengulangan yang bersifat meditatif, berbarengan dengan celah untuk mengekspresikan diri dorongan menampilkan keindahan dalam setiap ritual.

PENUTUP

Perempuan Bali memiliki keyakinan akan kesetaraan *gender* sebagai sebuah kesetaraan posisi untuk saling menghormati dengan perannya masing – masing. Setiap peran yang dijalani meskipun dari segi jumlah kegiatan lebih banyak daripada laki – laki, tidak lantas membuat perempuan

Bali merasa tidak adil. Semua pekerjaan dan peran yang dijalani dalam sudut pandang perempuan Bali merupakan *yadnya* yang dilaksanakan dengan tulus ikhlas. Aktivitas *yadnya* di Bali yang sering dikenal oleh khalayak umum berupa upacara adat atau keagamaan yang besar, namun yang sering luput adalah aktivitas *yadnya* harian yang sebagian besar dilaksanakan oleh perempuan Bali sebagai seorang istri. Justru *yadnya* harian inilah yang benar – benar membutuhkan kesabaran, ketekunan, dan bakti yang besar sebab bersifat rutin dan konsisten. Pada *yadnya* perempuan Bali juga berkarya seni rupa secara nyata, menampilkan wujud konkrit sebuah karya seni dengan struktur yang teratur dan berulang. Dan panggung presentasi karyanya adalah aktivitas *yadnya* itu sendiri.

Keseharian perempuan Bali dalam menjalankan peran sebagai istri, ibu, sekaligus wanita yang bekerja membutuhkan konsentrasi yang tinggi dan usaha yang maskimal. Lewat celah – celah sempit dalam keseharian dan *yadnya* perempuan Bali secara *unconscious* memberi ruang untuk berkreaitivitas. Meskipun pelaksanaan *yadnya* ataupun persiapan sarana dan prasarana *yadnya* yang diikat oleh pakem – pakem adat yang ketat, namun ada kesempatan untuk menunjukkan kreativitas dengan dorongan menampilkan unsur keindahan pada setiap *sesajen* dan sarana upacara *yadnya*. Melalui kreativitas – kreativitas kecil itulah perempuan Bali secara tidak sengaja kemudian menunjukkan karakteristik cita rasa seni atau artistiknnya, karena biasanya perempuan Bali dituntut untuk bisa membuat media persembahan dengan bahan yang tersedia di sekitar dan dibuat seindah mungkin sesuai kemampuan, asalkan isiannya lengkap sesuai dengan elemen sakral dalam persembahan

tersebut. Misalnya dalam sebuah *canang* elemen yang harus ada yaitu *porosan*, bunga, daun, dll. Selain kreativitas dan ekspresi, *yadnya* sebagai wujud cinta kasih juga menjadi kegiatan khuyuk dengan fokus pada kegiatan yang repetitif dan meditatif.

Pengakuan/Acknowledgements

Ucapan terimakasih kepada ibu saya Ni Wayan Seniwati yang selalu memberikan teladan dan inspirasi kepada saya untuk selalu bersyukur pada setiap peran yang didapat sebagai perempuan. Perempuan selalu istimewa, punya banyak tugas tapi selalu mampu menyelesaikan. Sebagai perempuan Bali karir bukan alasan lagi untuk mengeluh, justru ibu saya seorang wanita karir di bidang pariwisata mampu menjalankan tugas dengan baik sebagai istri, menantu, anak, dan sebagai seorang ibu bagi keluarga. Setara tidak selalu berarti sama besar, setara berarti menyadari tidak ada lagi yang perlu diperdebatkan karena posisi laki - laki dan perempuan itu sama, hanya perannya saja yang berbeda. Keduanya ada untuk saling membantu dan melengkapi dalam tim.

DAFTAR PUSTAKA

- Boediarsih. (2016). Persepsi Remaja tentang Peran Gender dan Gender Seksualitas di Kota Semarang. *Jurnal Promosi Kesehatan*, 11 (1), 28 - 37.
- Damajanti, Irma. (2006). Psikologi Seni. Bandung: PT. Kiblat Buku Utama.
- Djelantik, A. A. M. (1999). Estetika Sebuah Pengantar. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

- Moleong, L. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Posdakarya
- Rahmawati, Ni Nyoman. (2016). Perempuan Bali dalam Pergulatan Gender. *Jurnal Studi Kultural* (2016), 1 (1), 58 - 64.
- Sachari, Agus. (2002). *Estetika Makna Simbol dan Daya*. Bandung: ITB.
- Sahman, Humar. (1993). *Mengenalinya Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Suryani, Ni Gusti Ayu Putu. (2020). *Kurangnya Pemahaman Yadnya (Upakara/Banten) Dalam Kehidupan Sehari - Hari*. UPT PPKB Universitas Udayana.
- Susanto. Mikke. (2011). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.

Biodata Penulis



Luh Budiaprilliana, S.Pd., M.Sn. akrab disapa Lia merupakan kelahiran Denpasar 13 April 1993. Menamatkan Studi S1 di Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja dengan Program Studi Pendidikan Seni Rupa. Melanjutkan jenjang Magister S2 di Institut Seni Indonesia Denpasar

dengan Program Studi Penciptaan Seni. Sejak awal memang fokus menempuh studi di bidang Seni dimulai dari tingkat SMK yaitu di SMK Negeri 1 Sukawati (SMSR Batubulan) dengan program keahlian Seni Rupa. Memiliki hobi lain selain seni yaitu olahraga renang dan kuliner. Saat ini penulis merupakan salah satu dosen tetap di Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar. Masih aktif berpameran dan menulis konsep - konsep pameran. Aktifitas pamerannya pameran bersama "Begin of Beginning" Art Centre Denpasar, Pameran Seni Rupa dan Desain "Varietas" Sika Gallery Ubud, Pameran Seni Rupa "Memory Image" Bentara Budaya Bali. Penulis Pameran Virtual I Ketut Sugantika 'Lekung' bertajuk "The Zodiac Resolution" dan Pameran bertajuk "That's It: Udah Gitu, Aja"

FOTOGRAFI SEBAGAI MEDIA KREATIF

Luki Lutvia

Institut Teknologi Nasional
lukilutvia27@gmail.com

PENDAHULUAN

Fotografi menurut Wikipedia mempunyai pengertian sebagai berikut: *“Photography is the art, application, and practice of creating durable images by recording light, either electronically by means of an image sensor, or chemically by means of a light-sensitive material such as photographic film. (Wikipedia, Photogrphy,2022).* Secara sederhananya fotografi adalah gambar yang dihasilkan oleh cahaya menggunakan sebuah media yang disebut dengan kamera. Tujuan utamanya adalah menangkap sebuah momen menjadi sebuah gambar diam (*still image*). Fotografi merupakan sarana bagi seorang fotografer untuk menyampaikan pesan kepada orang lain yang melihatnya. Karya fotografi mencakup beberapa jenis yang dapat dikategorikan dalam tipe foto nya seperti Portrait, Landscape, Arsitektur, Jurnalis, *Sports, Fashion, Still Life* dan Editorial untuk menyebutkan beberapa diantaranya.

Fotografi berkembang dengan pesat setelah munculnya era *smartphone* dimana perangkat ponsel sudah dilengkapi dengan lensa yang cukup canggih mendekati lensa kamera untuk para fotografer profesional. Dengan demikian akses untuk menghasilkan sebuah foto yang cukup baik kualitasnya lebih besar dibandingkan disaat 10 atau 15 tahun yang lalu. Kamera bukan lagi merupakan media yang utama dalam membuat foto. Menurut Newzoo sebuah perusahaan data dan riset pasar ternama yang berfokus kepada industri esports & gaming, Indonesia menempati posisi ke 4 dengan 178,96 juta pengguna *smartphone* dengan 64.8%. (Newzoo, 2022). Melihat persentase yang cukup besar ini maka dapat disimpulkan penduduk Indonesia banyak yang memanfaatkan *smartphone* untuk mengambil foto, baik

swafoto (*selfie*) maupun foto orang lain/jenis foto lainnya. Aktifitas dan kreatifitas memotret dan mengedit foto kemudian menjadi lebih luas jangkauannya apalagi dengan tersedianya sarana untuk memamerkan karya fotonya di media sosial yang semakin banyak dan mudah di akses oleh setiap orang diantaranya 4 yang terbesar adalah *Facebook*, *Instagram*, *Twitter* dan *Tiktok* yang cukup populer diseluruh dunia, kita lihat hampir seluruh media sosial yang ada sekarang ini, kontennya adalah foto dan video.

Hal ini kemudian menjadi sebuah fenomena yang cukup unik, memotret menjadi sesuatu yang dapat dilakukan oleh semua orang. *Selfie* menjadi sebuah budaya identitas di jaman digital ini bukan hanya para remaja yang terlibat tapi juga mereka yang sudah dewasa bahkan mungkin anak anak sekalipun. Terlebih dahulu dijelaskan arti dari kata “*selfie*” ini yang dalam Kamus Oxford dijelaskan sebagai berikut:

“sel-fie”: a photograph that one has taken of oneself, typically one taken with a smartphone or webcam and shared via social media. (OxfordDictionary,<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/2022>)

Dengan demikian jelas bahwa pengambilan *selfie* ini tujuannya adalah untuk mengambil foto diri oleh diri sendiri dan berakhir dengan menyebarkannya melalui media sosial dengan harapan akan dilihat banyak orang.

Selfie di sisi lain berbeda dengan foto portrait yang pengambilannya dilakukan oleh orang lain terhadap seseorang yang menjadi model foto tersebut. Walaupun media yang dipakai adalah sama yaitu kamera atau smartphone namun perbedaannya adalah *selfie* dikendalikan oleh diri sendiri baik gaya, ekspresi, warna, pose maupun style foto ditentukan oleh diri sendiri sedangkan portait foto model semuanya ditentukan oleh sang fotografer sesuai dengan konsep yang dimilikinya dan sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan kepada pemirsa. Umumnya foto portrait ini hampir sama dengan *selfie* dimana subjeknya adalah manusia dengan hampir sekitar 80% - 90% adalah

menampilkan bagian wajah seseorang yang merupakan POI (*Point of Interest*) dari sebuah foto.

PEMBAHASAN

Pembahasan akan difokuskan kepada karya portrait fotografi dimana fotografer mempunyai konsep lain selain menangkap sisi estetika/keindahan dari subjeknya dan menangkap jati diri sang subjeknya dengan cara yang unik. Dalam pembahasan ini karya yang dibahas sebagian merupakan karya penulis dan beberapa karya fotografer lain dari luar negeri termasuk diantaranya beberapa berupa karya self portrait. Pandemi yang sudah berlangsung selama kurang lebih dua setengah tahun ini banyak memberikan kesempatan kepada para pelaku kreatif untuk membuat karya secara mandiri di rumah dengan tidak melakukan kegiatan tatap muka dengan orang lain. Hal ini bagi fotografer merupakan satu kondisi yang cukup menantang, terutama yang bergantung pada pekerjaan memotret untuk kepentingan komersial atau sebuah event. Beberapa kemudian berusaha untuk berkarya dengan mengambil subjek ataupun objek yang ada disekitar rumah. Penulis mencoba berkarya dengan membuat eksperimen dalam hal pengolahan bentuk display sebuah portrait juga bereksperimen dengan teknik fotografi.

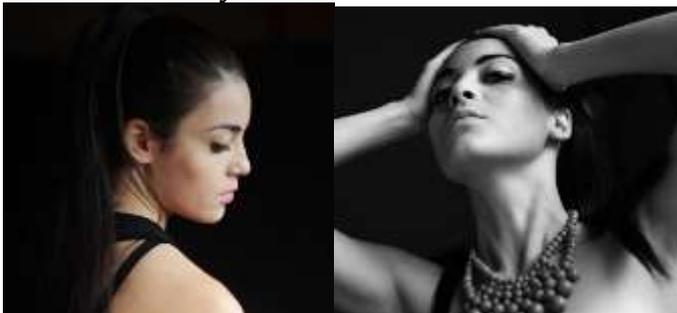
FOTO PORTRAIT

Portrait fotografi atau disebut juga *portraiture* merupakan jenis fotografi yang bertujuan untuk menangkap personality atau karakter seseorang (model) atau sekelompok orang (group) menggunakan kamera dengan bantuan cahaya alami ataupun buatan yang dilengkapi dengan *background*, *styling* dan pengaturan pose. Yang umum dilakukan oleh fotografer untuk memotret model adalah dengan dua acara, yaitu pemotretan yang dilakukan diluar (*outdoor*) memanfaatkan cahaya alam dengan lokasi pemandangan alam, dan pemotretan di studio (*indoor*) menggunakan bantuan cahaya

buatan (lampu studio) dan menggunakan backdrop (latar belakang). Portraitur yang akan dibahas berupa foto portrait yang menggunakan model juga beberapa 'selfie' dengan menggunakan kamera DSLR.

Wanita sebagai subjek foto sudah umum ditemukan pada berberapa karya fotografer profesional untuk jenis *portraiture*. Wanita dianggap sebagai makhluk yang identik dengan kecantikan atau keindahan namun pada bahasan beberapa foto berikut nanti akan ditampilkan juga sosok pria sebagai subjek utama dari *portraiture*. Pembahasan akan difokuskan kepada kajian visual dari karya karya foto tersebut dimana akan mencakup teknik pemotretan, komposisi, warna dan pesan yang ingin disampaikan oleh fotografer. Nilai estetika yang ditampilkan pada karya biasanya dikembalikan kepada pemirsa yang melihat. Pemirsa dapat menginterpretasikan karya dengan bebas.

Foto *Portrait Low Key*



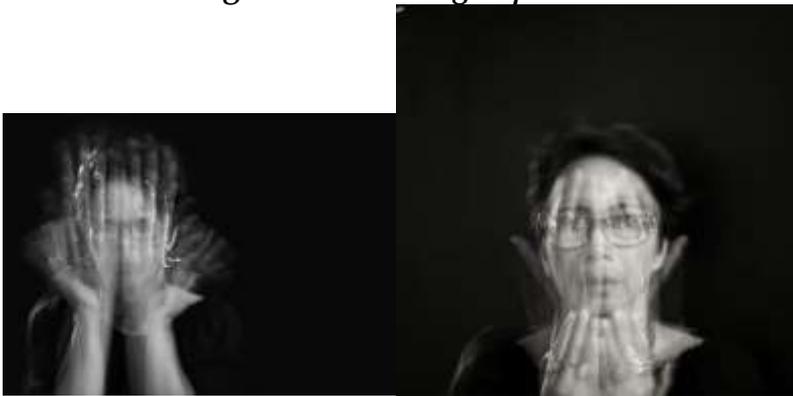
Gambar 1 Portrait Low Key
Fotografer: Luki Lutvia (Lena in Portraiture, 2015)

Model yang ditampilkan adalah seorang wanita dengan profil wajah orang barat. Style foto seperti ini merupakan jenis foto yang banyak ditemukan pada karya foto editorial untuk sebuah majalah. Biasanya yang ingin ditampilkan adalah karakter dari subjek foto tersebut, gaya maupun pose dilakukan model dengan mendapatkan arahan dari sang

fotografer. Pemilihan foto berwarna maupun black/white adalah pilihan fotografer berdasarkan konsep dari si fotografer sesuai dengan mood atau pesan yang ingin disampaikan kepada pemirsanya. Teknik foto yang dipakai oleh fotografer menggunakan teknik low key lighting yaitu jenis gaya pencahayaan yang digunakan dalam fotografi, film, dan televisi yang menonjolkan bayangan, kontras tinggi, dan nada gelap.

Estetika visual dengan pencahayaan rendah biasanya dicapai dengan menggunakan sumber cahaya yang keras dengan cahaya minimal hingga tanpa cahaya sama sekali. Jenis Low Key ini sering digunakan dalam film thriller, drama, dan horor karena suasana misterius, gelap, dan dramatis yang diciptakan gaya tersebut. Dapat dilihat secara visual foto ini mempunyai pesan misterius yang ingin disampaikan kepada pemirsanya dengan ekspresi wajah model yang tanpa senyum dibantu dengan pencahayaan yang minim.

Foto Portrait dengan Teknik *Long Exposure*



Gambar 2 Portrait dengan Teknik *Long Exposure*
Fotografer : Luki Lutvia (*Self Portrait*, 2018)

Portrait dengan menggunakan Teknik *Long Exposure* memberikan visual foto yang berbeda yang memberikan ruang kreatif bagi seorang fotografer untuk menghasilkan sebuah foto portrait yang unik. Keluar dari pakem foto portrait yang umum dimana wajah dari model akan terlihat jelas dan mencerminkan karakter dari model tersebut, *Portrait Long Eksposure* ini lebih mengedepankan sisi keindahan/kreatifitas dari mata si fotografer dengan tujuan semata hanya untuk membuat karya seni dengan menggunakan media kamera. Tidak perlu kesempurnaan dalam visualisasi foto dalam arti faktor ketajaman atau focus foto yang tepat, tetapi lebih kepada sebuah hasil akhir yang kemungkinannya hanya ada dua, yaitu berhasil dan sesuai dengan keinginan fotografer atau gagal. Foto self portrait ini dapat dikatakan sebagai foto *selfie* karena dikerjakan sendiri oleh fotografer dengan menggunakan tripod sebagai penyangga kamera dan menggunakan timer.

Double Exposure Portait



Gambar 3 *Double Exposure Portait*
Fotografer : Luki Lutvia (*Self Portrait Double*, 2018)
Cetak kain (sublime)

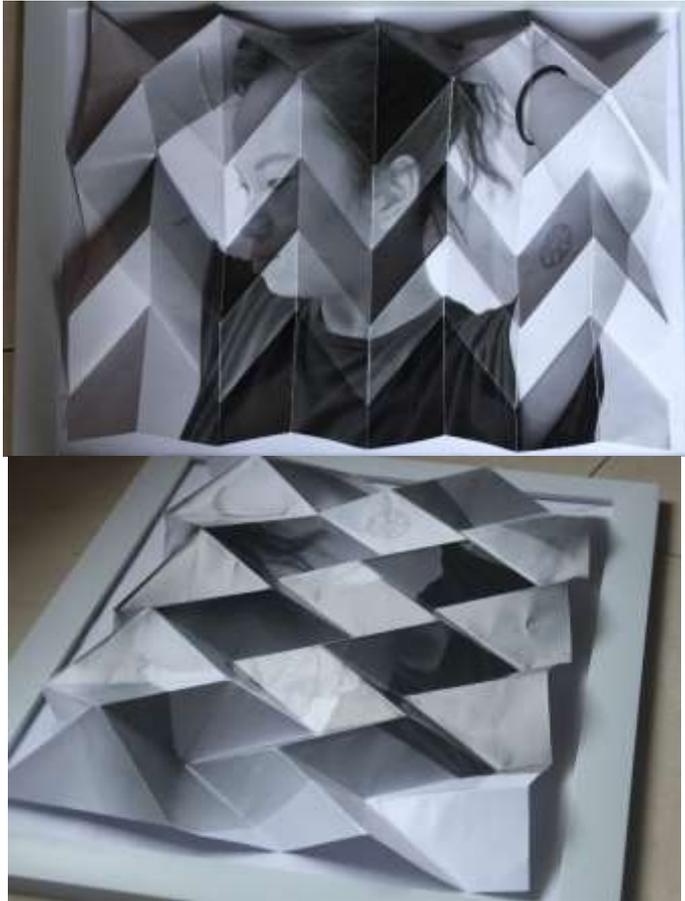
Teknik double exposure ini adalah Teknik menggabungkan dua objek/subjek kedalam satu frame foto yang dilakukan pada saat post proses editing dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop.



Gambar 4 *Double Exposure Portrait*
Fotografer : Luki Lutvia (*Portrait in Double Exposure*, 2018)
Cetak Kain (Sublime)

Teknik ini merupakan satu alternatif lain dari menampilkan sebuah portrait dalam bentuk visual yang unik. Upaya fotografer untuk menampilkan portrait yang berbeda ini dilakukan pada saat editing. Pewarnaan monokromatik dipilih untuk menghindari komposisi warna yang terlalu rumit sehingga dapat meredam dan memberikan focus kepada wajah subjek nya yang menjadi pusat interest dari portrait ini. Foto dicetak pada kain dengan teknik printing digital untuk kemudian diterapkan pada panel kayu sebagai frame foto. Ukuran dibuat sebesar 1m x 1m.

Portrait dengan finishing origami



Gambar 5 Portrait dengan *finishing* origami
Fotografer : Luki Lutvia (*Portrait in Origami*, 2019)
Teknik : Miura Tessellation (Origami)

Ide menggabungkan teknik origami yang bersifat 3 dimensi dengan karya foto 2 dimensi ini merupakan upaya fotografer untuk menampilkan display foto yang berbeda. Konsep utama dari karya ini adalah dekonstruksi dan rekonstruksi. Menampilkan visual yang sempurna kedalam kemasan yang tidak sempurna (dalam hal ini berkaitan dengan pola display yang umum) dan kemudian

mengolahnya menjadi sebuah komposisi baru. Inti dari karya ini adalah mencoba menciptakan keindahan dalam ketidaksempurnaan.

Folding Double Portrait



Gambar 6 Folding Double Portrait
Fotografer : Luki Lutvia (Lena in Double, 2018)
Teknik : Print and Fold

Portrait ini diolah tampilan displaynya dengan Teknik lipat plits “mountain and valley” dimana masing

170 | Perempuan, Karya Seni & Dirinya

masing foto dapat dilihat dari dua sisi yang berbeda. Foto pertama diatas memperlihatkan tampilan visual dari portrait sebelum dilakukan pelipatan dimana terlihat gabungan dua foto yang menjadi satu. Dua foto dibawahnya memperlihatkan masing masing portrait setelah dilakukan pelipatan. Satu portrait dapat dilihat dengan jelas pada satu titik kemiringan sudut pandang. Teknik ini menjadi sebuah alternatif untuk menampilkan karya portrait yang berbeda. Teknik ini terinspirasi dari seorang fotografer luar negeri yang mengolah karya fotografinya secara unik, memberikan satu kesegaran dalam melakukan display yang berbeda sehingga menarik perhatian pemirsa. Jenis display seperti ini juga sama halnya dengan display origami yang hanya bisa dinikmati sepenuhnya jika dilihat langsung dan bukan pada layer screen, sehingga pemirsa mempunyai pengalaman interaksi dengan karya foto 3 dimensi ini dari segala sudut pandang.

Teknik foto *portrait* Dekonstruksi



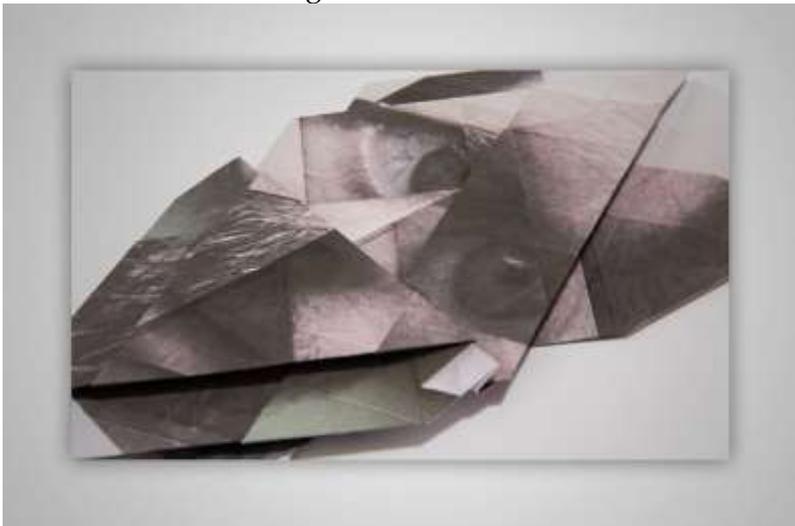
Gambar 7 Teknik foto portrait Dekonstruksi
Fotografer: Aldo Tolino



Gambar 8 Teknik foto portrait Dekonstruksi
Fotografer: Aldo Tolino



Gambar 9 Teknik foto portrait Dekonstruksi
Fotografer: Aldo Tolino



Gambar 10 Teknik foto portrait Dekonstruksi
Fotografer: Aldo Tolino

Karya fotografer asal Austria ini memberikan kesegaran dan dimensi baru bagaimana cara kita melihat dan menampilkan portraiture. Dengan teknik menganyam, melipat, menyelipkan atau menekuk kertas, Aldo menciptakan mutasi geometris karya portrait nya. Distorsi atau perubahan bentuk dari foto tersebut menghasilkan representasi ekspresi dan karakter portrait yang baru yang mengubah foto portrait yang biasa menjadi bentuk yang dimanipulasi hingga lebih mengarah ke abstraksi karena bentuk yang sudah berubah. Proses kreasi Aldo yang dimulai dari memotret, mencetak, melipat/menganyam/menekuk lalu memotretnya kembali merupakan proses kreasi yang penuh dengan perhitungan karena semua ini berkaitan dengan komposisi baik komposisi warna (gelap-terang) maupun komposisi bentuk. Tidak hanya visual dua dimensi yang berbicara saja tetapi visual tiga dimensi turut berperan.

Penempatan bidang datar dan bidang berdiri menjadi pemikiran dari sang artis. Bagaimana cahaya lampu akan berpengaruh terhadap karya tersebut jika jatuh pada satu bagian yang lebih menonjol sehingga gelap terang pun akan turut memberikan interpretasi. Dapat dilihat disini, pewarnaan yang digunakan adalah monokromatik, hal ini dilakukan untuk menghindari kekompleksan dalam komposisi.

Foto Sculpture



Gambar 11 Foto Sculpture
Fotografer: David Hockney



Gambar 12 Foto *Sculpture*
Fotografer: David Hockney

Karya fotografi yang dikembangkan menjadi karya sculpture 3 dimensi adalah karya yang berbeda dari karya foto sebelumnya. Seniman dan fotografer ini memotong dan membagi fotonya menjadi lembaran potongan segiempat atau persegi lalu menyusunnya kembali menjadi sebuah komposisi yang baru. Permainan dan penempatan potongan potongan tersebut dilakukan secara acak dengan mempermainkan ketinggian dan kerendahan posisi dari setiap lembaran foto tersebut sehingga menciptakan irama dan dimensi yang dinamis. Kembali, tema akromatik menjadi pilihan seniman untuk menjaga kestabilan dan keseimbangan dari komposisi. Karya foto ini seperti dua karya foto sebelumnya lebih baik dinikmati secara langsung bukan melalui layer (screen) sehingga pengalaman estetika dapat dicapai secara maksimal.

PENUTUP

Dari paparan dan kajian karya karya fotografi diatas dapat kita ambil kesimpulan bahwa dengan sedikit mengasah kreatifitas maka foto portrait bahkan foto selfie bisa dikembangkan menjadi sebuah karya foto yang cukup unik dan dapat dipamerkan secara luas di sosial media bukan hanya sebagai konten sos-med yang umum tetapi konten yang mengandung estetika sehingga dapat menginspirasi konten kreator lain. Memberikan alternatif baru dan unik dapat membangun sisi kreatif seseorang apalagi dengan banyaknya tutorial yang beredar di platform seperti Youtube sangat memungkinkan bagi seseorang untuk mencobanya. Bagi yang masih berusia muda seperti halnya generasi milenial maupun generasi Z, jaman digital ini memberikan kesempatan luas bagi mereka untuk menambah pengetahuan ataupun memperdalam suatu ketrampilan. Platform seperti Youtube selayaknya dapat diambil sisi baiknya yaitu belajar secara mudah, dapat di ulang ulang dan yang utama adalah

kita tidak perlu mengeluarkan uang untuk pembelajaran tersebut alias gratis.

DAFTAR PUSTAKA

<https://newzoo.com/insights/rankings/top-countries-by-smartphone-penetration-and-users>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Photography>

<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/selfie?q=selfie>

Peterson, Bryan, 2020. Understanding Portrait Photography: How to Shoot Great Pictures of People. Clarkson Potter/Ten Speed

Cleghorn, Mark. Portrait Photography: Secrets of Posing & Lighting, Lark Books, 2004

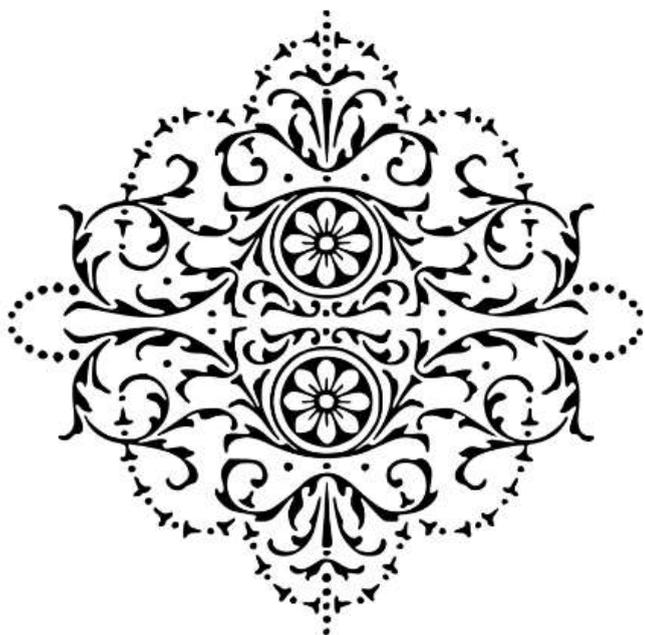
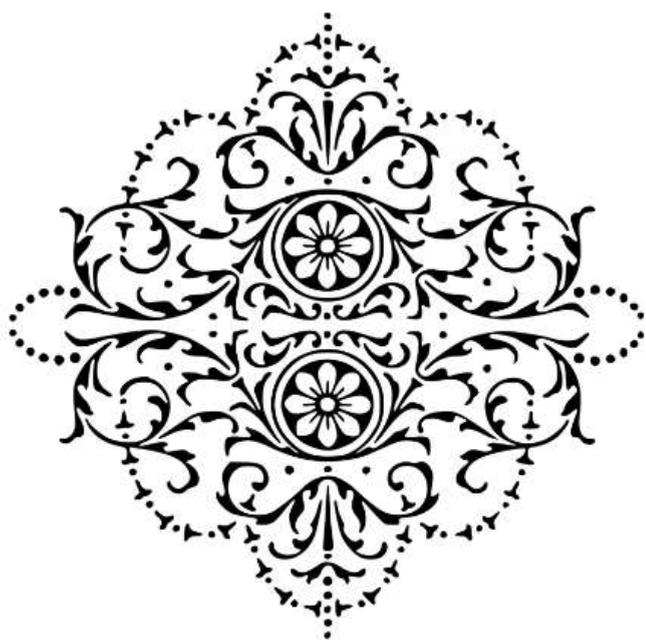
Jonaathan Friday, Aesthetics and Photography, Ashgate, 2002

Danielle Miller, Laila Abed Rabho, Patrick Awondo, Maya de Vries, Marilia Duque, Pauline Garvey, Laura Haapio-Kirk, Charlotte Hawkins, Alfonso Otaegui, Shireen Walton and Xinyuan Wang. The Global Smartphone: Beyond a Youth Technology, UCL Press, 2021

Biodata Penulis



Luki Lutvia kelahiran Bandung 21 Januari 1963 berdomisili di Bandung hingga saat ini. Lulusan S1 dan S2 FSRD ITB jurusan Desain Tekstil ini setelah lulus sempat membuat usaha memproduksi tekstil untuk *household* dengan brand El n El bekerja sama dengan sesama rekan kuliah. Pada saat yang sama bekerja juga sebagai pengajar di STISI Bandung selama 5 tahun sejak thn 1995 - 2001 untuk kemudian berhenti dan hijrah ke Amerika dan menetap disana selama 15 tahun. Di Amerika mulai serius mendalami photography dari tahun 2012 sampai sekarang. Tahun 2016 kembali ke tanah air dan kini bekerja sebagai pengajar di ITENAS Staf Pengajar Mata Kuliah Nirmana 2D jurusan Interior dan di ITHB sebagai staf pengajar Luar Biasa mengajar mata kuliah Dasar Fotografi hingga sekarang. Pengalaman pameran belum banyak tetapi aktif berkarya terutama dalam bidang fotografi. Pameran dilakukan bersama dengan komunitas 22Ibu di berbagai kota di Indonesia dengan karya karya fotografi maupun batik dengan teknik GuttaTamarind, juga melakukan pameran bersama dengan para dosen ITENAS dan ITHB.



LITERASI SENI BUDAYA BERBASIS DIGITAL DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KABUPATEN BANDUNG BARAT

Rina Mariana

SMPN1 Ngamprah KBB

Komunitas 22 IBU

rinamariana419@gmail.com

PENDAHULUAN

Pemanfaatan media pembelajaran literasi seni budaya berbasis digital “Salah satu cara dalam mendukung terwujudnya agenda transformasi digital ini adalah menciptakan masyarakat digital. Karena kemampuan literasi digital masyarakat memegang peranan penting di dalamnya. Pada era digital atau era informasi sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Perkembangan ini memiliki dampak semakin terbuka dan tersebarnya informasi dan pengetahuan dari dan ke seluruh dunia menembus batas jarak, tempat, ruang dan waktu. Kenyataannya dalam kehidupan manusia di era digital ini akan selalu berhubungan dengan teknologi. Teknologi pada hakikatnya adalah proses untuk mendapatkan nilai tambah dari produk yang dihasilkannya agar bermanfaat. Teknologi telah mempengaruhi dan mengubah manusia dalam kehidupannya sehari-hari, sehingga jika sekarang ini ‘gagap teknologi’ maka akan terlambat dalam menguasai informasi, dan akan tertinggal pula untuk memperoleh berbagai kesempatan maju. Informasi memiliki peran penting dan nyata, pada era masyarakat informasi (*information society*) atau masyarakat ilmu pengetahuan (*knowledge society*).

Informasi dan komunikasi sebagai bagian dari teknologi juga sedang berkembang sangat pesat, mempengaruhi berbagai kehidupan dan memberikan perubahan terhadap cara hidup dan aktivitas manusia sehari-

hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat pula, diantaranya dengan adanya pembelajaran digital (*digital learning*).

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi itu, pendidikan dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Pendidikan tidak antipati atau alergi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun sebaliknya menjadi subyek atau pelopor dalam pengembangannya. Orang-orang yang berkepentingan dengan pendidikan dituntut memiliki kemampuan memahami teknologi sesuai dengan kebutuhannya atau melek teknologi yang disebut juga memiliki literasi teknologi, karena akan berperan dalam kehidupan masa kini dan masa yang akan datang. Akibatnya, dalam dunia pendidikan pada masa kini dan masa yang akan datang ada beberapa kecenderungan antara lain sistem pembelajaran yang semakin berkembang dengan adanya kemudahan untuk menyelenggarakan pendidikan.

Aplikasi teknologi informasi dan komunikasi yang merupakan pengembangan teknologi, diantaranya adalah media komputer. Komputer merupakan alat dan aplikasi teknologi berbasis informasi dan komunikasi yang dimanfaatkan sebagai perangkat utama untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat dengan memproses, menyajikan, dan mengelola informasi. Pengolahan data dengan komputer disebut dengan Pengolaan Data Elektronik (*Electronic Data Processing – EDP*). Pengolaan Data Elektronik adalah proses manipulasi data menjadi suatu informasi yang lebih berguna. Data merupakan objek yang belum diolah dan akan dilakukan pengolahan yang sifatnya masih mentah. Sedangkan informasi adalah data yang telah diolah dan sifatnya menjadi data lain yang bermanfaat.

PERKEMBANGAN PEMBELAJARAN DIGITAL

Perkembangan penggunaan teknologi informasi melalui beberapa tahap, yaitu tahap pertama, adalah penggunaan *Audio Visual Aid (AVA)*. Penggunaan AVA yaitu alat bantu berbentuk audio (memanfaatkan pendengaran) dan Visual (memanfaatkan penglihatan) di kelas untuk menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu juga agar pembelajar mengembangkan kemampuan berpikirnya. Tahap kedua, penggunaan komputer dalam pendidikan. Peningkatan produktivitas pendidikan dapat dicapai melalui penggunaan teknologi. Perkembangan teknologi telah mengubah masyarakat dari industri menjadi informasi, ditandai dengan tumbuh dan berkembangnya masyarakat berpendidikan yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi, seperti adanya komputer, baik dari segi perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*).

Pengembangan sistem dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada. Pengembangan teknologi informasi dan komunikasi berbasis komputer memiliki beberapa tahapan dari mulai sistem itu direncanakan sampai dengan diterapkan, dioperasikan dan dipelihara.

Dalam konteks yang lebih luas, teknologi informasi dan komunikasi merangkul semua aspek yang berhubungan dengan mesin (komputer dan telekomunikasi) dan teknik yang digunakan untuk menangkap (mengumpulkan), menyimpan, memanipulasi, mengantarkan dan mempersembah suatu bentuk informasi yang besar. Komputer yang mengendalikan semua bentuk ide dan informasi memainkan peranan yang penting. Pengumpulan, pemrosesan, penyimpanan dan penyebaran informasi suara, gambar, teks dan nomor oleh gabungan pengkomputeran dan telekomunikasi yang berasaskan mikroelektronik. Teknologi informasi dan komunikasi menggabungkan bidang teknologi

seperti pengkomputeran, telekomunikasi dan elektronik dan bidang informasi seperti data, fakta dan proses.

Kebutuhan akan informasi dan komunikasi dewasa ini sangat penting seiring dengan kemajuan dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih. Saat ini sedang berkembang jaringan tanpa kabel atau yang dikenal dengan istilah *Wireless LAN (WLAN)*. WLAN semakin banyak digunakan untuk menghantar jalur komunikasi data sebagai alternatif lain dari *Local Area Network (LAN)*. Dengan adanya WLAN beberapa penyedia jasa koneksi internet mulai menyediakan *hotspot*, yaitu sebuah area dimana pada area tersebut tersedia koneksi internet *wireless* yang dapat diakses melalui personal komputer (PC), *notebook*, *tablet*, *smartphone* maupun perangkat lainnya yang mendukung teknologi tersebut.

Salah satu perhatian pendidikan yang menjadi prioritas untuk ditingkatkan adalah berkaitan dengan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran. Dari berbagai kondisi dan potensi yang ada, upaya yang dapat dilakukan untuk peningkatan kualitas tersebut adalah mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada pembelajar. Pembelajaran yang berorientasi pada pembelajar dapat dilakukan dengan membangun sistem pembelajaran yang memungkinkan pembelajar memiliki kemampuan untuk belajar lebih menarik, interaktif, dan bervariasi. Pembelajar harus mampu memiliki kompetensi yang berguna bagi masa depannya. Seiring dengan perkembangan teknologi berikut infrastruktur penunjangnya, upaya peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi tersebut dalam suatu sistem yang dikenal dengan Pembelajaran Digital (*digital learning*).

Pembelajaran digital merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pembelajar belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, pembelajar dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi

pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak.

Pembelajaran digital memerlukan pembelajar dan pengajar berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti media komputer dengan internetnya, *handphone* dengan berbagai aplikasinya, video, telepon atau *fax*. Pemanfaatan media ini bergantung pada struktur materi pembelajaran dan tipe-tipe komunikasi yang diperlukan. Transkrip percakapan, contoh-contoh informasi, dan dokumen-dokumen tertulis yang terhubung secara digital atau pembelajaran melalui Web yang menunjukkan contoh-contoh penuh teks, adalah cara-cara tipikal bahwa pentingnya materi pembelajaran didokumentasi secara digital. Komunikasi yang lebih banyak visual meliputi gambaran papan tulis, kadang-kadang digabungkan dengan sesi percakapan, dan konferensi video, yang memperbolehkan pembelajar yang suka menggunakan media yang berbeda untuk bekerja dengan pesan-pesan yang tidak dicetak.

Pembelajaran digital menerapkan sistem pembelajaran yang berbasis web atau digital. Pembelajaran digital diawali dengan perencanaan yang baik, kemudian cara materi pembelajaran disampaikan (*delivery content*) kepada pembelajar yang harus mengacu pada perencanaan tersebut.

Ruang lingkup kompetensi bagi seorang pengajar dalam pembelajaran digital meliputi perencanaan dan pengorganisasian pembelajaran, keterampilan penyajian baik verbal maupun non verbal, kerjasama tim, keterampilan strategi bertanya, keahlian dalam penguasaan materi pembelajaran, melibatkan pembelajar dalam pembelajaran dan koordinasi aktivitas belajarnya, pengetahuan tentang teori belajar, pengetahuan tentang pembelajaran digital, pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran, dan

penguasaan media pembelajaran (Crys, 1997). Pendapat lain disampaikan Purdy dan Wright (1992) bahwa terdapat pergeseran dan perbedaan paradigma pola pembelajaran antara pembelajaran yang tidak melibatkan teknologi dengan pembelajaran yang menggunakan teknologi dan antara konsep pembelajaran di kelas (*classroom setting*) dengan pembelajaran terbuka atau pembelajaran digital yang tidak harus selalu di kelas. Model tersebut memiliki perbedaan dari segi gaya mengajar, teknik serta motivasi pembelajar dan pengajar. Model pembelajaran digital merupakan model masa depan yang efektif karena sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pengelolaan sistem pembelajaran digital berbeda dengan sistem konvensional. Sistem pembelajaran digital menuntut keberadaan infrastruktur dan teknologi yang mendukung (*technology support*), seperti komputer, akses internet, server, televisi, video interaktif, CD/DVD ROM, dan sebagainya. Keterlibatan teknologi tersebut tidak bisa digunakan secara spontanitas namun diperlukan sebuah desain pembelajaran yang memadukan teknologi tersebut secara efektif. Pembelajaran digital memiliki variasi sesuai dengan modus yang digunakannya, yaitu digital sepenuhnya atau kombinasi dengan tatap muka (*face to face*). Tatap muka dapat juga dilakukan dengan melibatkan teknologi, misalnya video conference atau tele conferencing.

Keberhasilan pengembangan sebuah pembelajaran digital diperlukan desain secara bertahap. Desain ini secara khusus difokuskan pada penggunaan metode lanjutan dalam pembelajaran digital, khususnya pada aspek desain dan prinsip-prinsipnya. Di antaranya adalah pengembangan pembelajaran digital dengan cara menyimpan bahan tulisan dalam bentuk HTML. Pada umumnya orang belajar dan menyimak sebuah bacaan dari bahan-bahan tercetak (*printed material*). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah data-data dalam bentuk cetak menjadi bahan-bahan digital yang dapat dilihat pada layar monitor

dan selanjutnya dapat diprint out. Bahan-bahan yang disajikan dalam web digital perlu dirancang dengan teks yang disajikan tidak seperti halnya dalam buku teks namun perlu diorganisir. Hal tersebut karena terdapat perbedaan kemampuan orang membaca di komputer dengan membaca langsung. Desain digital dikenal dengan istilah *storyboard* dan pemetaan visual (*visual map*) yang tidak hanya untuk program komputer namun juga untuk program TV, CD interaktif dan lain-lain.

Pembelajaran digital dapat dirumuskan sebagai '*a large collection of computers in networks that are tied together so that many users can share their vast resources*' (Williams, 1999). Pengertian pembelajaran digital meliputi aspek perangkat keras (infrastruktur) berupa seperangkat komputer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan data, baik berupa teks, pesan, grafis, video maupun audio. Dengan kemampuan ini pembelajaran digital dapat diartikan sebagai suatu jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya ke seluruh penjuru dunia. (Kitao,1998). Namun demikian, pengertian pembelajaran digital bukan hanya berkaitan dengan perangkat keras saja, melainkan juga mencakup perangkat lunak berupa data yang dikirim dan disimpan yang sewaktu-waktu dapat diakses. Beberapa komputer yang saling berhubungan satu sama lain dapat menciptakan fungsi sharing yang secara sederhana hal ini dapat disebut sebagai jaringan (*networking*).

Fungsi sharing yang tercipta melalui jaringan (*networking*) tidak hanya mencakup fasilitas yang sangat dan sering dibutuhkan, seperti printer atau modem, maupun yang berkaitan dengan data atau program aplikasi tertentu. Kemajuan lain yang berkaitan dengan pembelajaran digital sebagaimana yang dikemukakan oleh Kenji Kitao (1998) adalah banyaknya terminal komputer di seluruh dunia terkoneksi ke pembelajaran digital, sehingga banyak pula

orang yang menggunakan pembelajaran digital setiap harinya. Mengingat pembelajaran digital sebagai metoda atau sarana komunikasi yang mampu memberikan manfaat besar bagi kepentingan para peneliti, pengajar, dan pembelajar, maka para pengajar perlu memahami karakteristik atau potensi pembelajaran digital agar dapat memanfaatkannya secara optimal untuk kepentingan pembelajaran para pembelajarnya. Keuntungan pembelajaran digital adalah media yang menyenangkan, sehingga menimbulkan ketertarikan pembelajar pada program-program digital. Pembelajar yang belajar dengan baik akan cepat memahami komputer atau dapat mengembangkan dengan cepat keterampilan komputer yang diperlukan, dengan mengakses Web. Oleh karena itu, pembelajar dapat belajar di mana pun pada setiap waktu.

Pembelajaran digital menerapkan sistem pembelajaran yang tidak berlangsung dalam suatu tempat saja, sehingga tidak ada interaksi langsung secara tatap muka antara pengajar dan pembelajarnya. Interaksi antara pengajar dan pembelajar dapat dilakukan, baik dalam bentuk *real time* (waktu nyata) atau *a real time* (tidak nyata). Interaksi dalam bentuk *real time* (*synchronous*) yang dapat dilakukan antara lain melakukan interaksi langsung atau pertemuan secara online (*online meeting*), real audio atau real video, dan chatroom. Sedangkan interaksi yang *a real time* (*a synchronous*) bisa dilakukan dengan *mailing list*, *discussion group*, *newsgroup*, dan *bulletin board*. Dengan *real time* dan *a real time* menjadikan adanya interaksi antara pengajar dan pembelajar yang dapat menggantikan interaksi langsung secara tatap muka, meskipun tidak sepenuhnya. Interaksi ini sangat mungkin untuk dilakukan dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran supaya mudah dijangkau pembelajar dalam mendapatkan materi pembelajaran atau informasi-informasi lainnya, seperti teknologi media komputer dengan internetnya.

Sejak tahun 2016 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menggiatkan Gerakan Literasi Nasional (GLN) sebagai bagian dari implementasi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Layaknya suatu gerakan, pelaku GLN tidak didominasi oleh jajaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, tetapi digiatkan pula oleh para pemangku kepentingan, seperti pegiat literasi, akademisi, organisasi profesi, dunia usaha, dan kementerian/ lembaga lain. Pelibatan ekosistem pendidikan sejak penyusunan konsep, kebijakan, penyediaan materi pendukung, sampai pada kampanye literasi sangat penting agar kebijakan yang dilaksanakan sesuai dengan harapan dan kebutuhan masyarakat. GLN diharapkan menjadi pendukung keluarga, sekolah, dan masyarakat mulai dari perkotaan sampai ke wilayah terjauh untuk berperan aktif dalam menumbuhkan budaya literasi.

Kegiatan Gerakan Literasi Nasional (GLN) dapat dioptimalkan kembali setelah selama ini pembelajaran jarak jauh. Pelaksanaan pembelajaran tatap muka (PTM) dengan kapasitas 100 persen sudah dapat diberlakukan di sejumlah wilayah pada Januari 2022. Kabupaten Bandung Barat diketahui sebagai salah satu daerah yang sudah menggelar PTM tersebut.

Di era 4.0 ini perkembangan media pembelajaran juga semakin maju. Penggunaan Teknologi Informasi (TI) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan lingkungan belajar yang mendukung menjadi kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sekolah dapat merancang metode pembelajaran yang efektif yang berfokus pada peningkatan pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan sikap peserta didik. Pengalaman pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

Media digital, kopomputer merupakan sarana yang bermanfaat untuk mengekspresikan kreatifitas seseorang.

Bagi orang yang hobi menggambar atau menulis, ia dapat menggunakan komputer untuk mendukung karyanya. Dengan komputer kita dapat menciptakan *design* kita sendiri dengan garis, bidang, bentuk, warna dan efek-efek yang menarik. Begitu juga dengan menulis. Kita tidak perlu lagi menulis karangan secara manual dengan pulpen dan kertas tetapi dengan komputer semua dapat dilaksanakan dengan cepat dan teratur.

Pemanfaatan media digital komputer juga berfungsi untuk menarik minat siswa agar dapat mengikuti proses belajar dengan baik. Akan tetapi, banyaknya isu bahwa media pembelajaran digital tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh berbagai macam hal, salah satunya yaitu kurangnya pengetahuan dari para fasilitator untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran tersebut secara maksimal.

SORTWARE PADA MEDIA KOMPUTER

Pada kesempatan ini dapat mengurai isu tersebut bahwa SMP N 1 Ngamprah salah satu sekolah yang mencoba penerapan literasi digital. Hal ini dibuktikan dari sarana dan prasarana yang disediakan di sekolah. Tersedianya laboratorium komputer, perpustakaan dan sambungan pada jaringan *wifi* sehingga peserta didik dengan mudah mencari informasi sebagai sumber belajar atau mengerjakan tugas - tugasnya. Rina Mariana sebagai salah satu guru mata pelajaran seni Budaya mencoba menerapkan literasi digital dalam menggambar poster yang disampaikan pada peserta didik kelas VIII yang berjumlah 11 kelas baru baru ini.

Beberapa *Sortware* atau perangkat lunak yang dapat digunakan dalam pembelajaran pada siswa sekolah menengah pertama diantaranya aplikasi; *Windows Explorer*, *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*, *Microsoft PowerPoint*, *Notepad*, *Adobe Reader*, *CorelDRAW* dan lainnya.

Salah satu *Software* pembelajaran yang efektif untuk menunjang keberhasilan saat proses belajar mengajar seni

budaya khususnya seni rupa ialah menggunakan *software CorelDRAW*

Selama hampir dua tahun belajar jarak jauh karena pandemi melanda, kini mulai belajar tatap muka, peserta didik sangat bersemangat dalam belajar ditambah lagi pada prosesnya memanfaatkan media yang baru dikenal dikalangan peserta didik, media komputer sebagai alat menggambar, terlihat gembira diwajahnya dan sangat antusias. Hal ini pun mendapat respon positif dari rekan-rekan guru dan kepala sekolah.

MENGGAMBAR PADA SOFTWARE CORELDRAW

CorelDRAW, sebuah program komputer editor grafik vektor yang berfungsi untuk mengolah gambar dan banyak digunakan pada bidang publikasi, percetakan, dan bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi. Salah satu program yang banyak digunakan dalam proses visualisasi, *CorelDRAW* dapat menghasilkan gambar dengan kualitas yang baik dan tidak kalah dengan *bitmap* meskipun berbasis vektor. Berikut ini adalah beberapa fungsi dan kegunaan dari *corelDRAW*;

a. Ilustrasi.

Dapat digunakan dalam membuat desain ilustrasi yang indah dan unik selain dengan gambar ilustrasi dapat menjelaskan dari karya tertulis dengan tema yang diinginkan.



Gambar 1. Contoh gambar Ilustrasi
Sumber: Rina Mariana

b. Desain Logo

Dapat mendisain simbol simbol dari perusahaan, website, toko ataupun lembaga yang membutuhkan logo sebagai ciri khas identitas kebanggaannya.



Gambar 2. Contoh gambar Logo
Sumber Rina Mariana

c. **Desain katalog, brosur, leaflet, spanduk baligo, poster dan undangan.**

Membuat katalog, brosur atau undangan lebih menarik jika bervariasi. Dengan *CorelDRAW* dapat membuat desain lebih menarik, banyaknya pilihan jenis-jenis huruf atau *font* yang bisa dikombinasikan dengan gambar dan beragam warna.



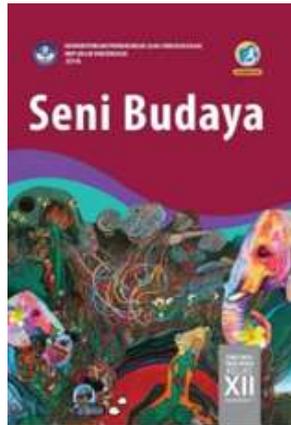
Gambar 3. Poster
Dokumentasi: Rina Mariana



Gambar 4. Poster Workshop
Dokumentasi: Rina Mariana

d. **Desain Sampul Buku**

Penampilan sebuah buku akan terlihat menarik jika sampulnya juga menarik. *CorelDRAW* banyak digunakan untuk membuat sampul buku, mulai dari sampul yang bergaya desain abstrak atau sederhana.



Gambar 5. Sampul Buku

<https://ebooks.gramedia.com/id/buku/seni-budaya-sma-kelas-xii-semester-1>

e. **Membuat Kartun**

Berkreasi dengan memanfaatkan *tools* atau peralatan yang ada pada perangkat lunaknya, baik garis, bidang warna dan efek-efeknya untuk menciptakan tokoh imajinatif seperti dalam dunia perkartunan. Merancang gambar karakter kartun yang dirangkai dengan alur cerita, sehingga menjadi sebuah komik yang dapat dinikmati para pembaca.



Gambar 6. Gambar Kartun
Sumber: Rina Mariana

Dengan menggunakan media digital dalam pembelajaran literasi seni budaya dimanfaatkan dan dapat dioptimalkan oleh peserta didik. Menggunakan media digital bukan hanya menghemat waktu dan tenaga dalam pembelajarannya, akan tetapi media digital sebagai salah satu sarana yang dapat membantu dalam segala bidang yang positif dan kedepannya dapat membantu menciptakan berbagai lapangan pekerjaan.

PENUTUP

Meningkatnya kecenderungan manusia terhadap teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era informasi ini sesungguhnya memiliki kaitan secara langsung dengan peningkatan tahap literasi seni budaya berbasis digital, literasi informasi, dan juga tingkat kesejahteraan masyarakat. Semua faktor tersebut satu dengan lainnya saling melengkapi dan tidak bisa dipisahkan. Selain itu, minat membaca masyarakat juga semakin meningkat sehingga berdampak pada pemenuhan berbagai sumber yang mudah dan cepat diakses. Pembelajaran digital sebagai salah satu alternatif dalam dunia pendidikan yang dapat memberikan layanan dan sumber pembelajaran yang mudah dan cepat diakses. Pembelajaran digital dikembangkan menuju pada

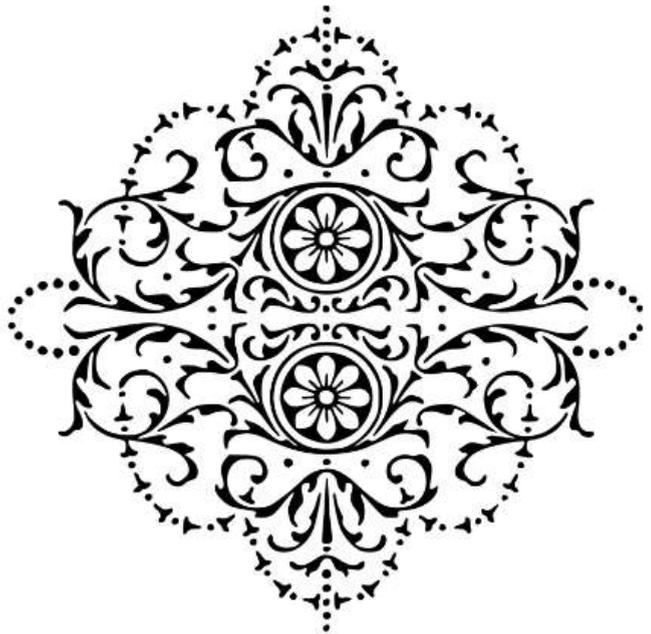
terwujudnya sistem pendidikan terpadu yang dapat membangun konektivitas antar komponen yang ada dalam pendidikan sehingga pendidikan menjadi lebih dinamis dan fleksibel bergerak dalam mengadakan komunikasi guna memperoleh dan meraih peluang-peluang yang ada untuk pengembangan pendidikan. Sudah barang tentu semua ini harus diikuti oleh kesiapan seluruh komponen sumber daya manusia baik dalam cara berpikir, orientasi, perilaku, sikap dan sistem nilai yang mendukung pemanfaatan pembelajaran digital untuk kemaslahatan manusia.

DAFTAR PUSTAKA

Munir. 2017. Pembelajaran Diigital Alfabeta CV. www.cvalfabetacom Alfabeta, Bandung. Desember 2017.

Sumber Internet

<https://jabarbicara.com/literasi-seni-budaya-berbasis-digital-di-sekolah-menengah-pertama-kabupaten-bandung-barat/?fbclid=IwAR3XvY-0T6895KD10fVChCkUG-FMu1uV5GYhvty3RAJJZFyTla7n5bnPoA>
<https://gurucorel.blogspot.com/2016/09/cara-menggambar-dengan-corel-draw-untuk.html>
https://www.academia.edu/31056090/Ebook_CorelDRAW_X3 LENGKAP PDF



PENGUATAN PROFESIONALITAS MENGAJAR SENI RUPA MELALUI PENGALAMAN BERKARYA DAN PAMERAN

Siti Sartika

Guru SMP Negeri 11 Bandung
siti.sartika1611@gmail.com

A. PENDAHULUAN

Wanita yang menjadi penopang hidup keluarga besarnya akan memandang berkarier adalah pilihan yang harus diambil sehingga dia bisa mandiri memberikan materi kepada keluarga besarnya tanpa harus meminta kepada suami atau calon pasangan. Alasan lain para wanita yang sudah mapan dalam kehidupan keluarganya memilih untuk berkarier adalah untuk menunjang kebutuhan hidupnya atau lifestyle. Pilihan wanita berkarier karena anak-anak mulai beranjak remaja sehingga digunakan untuk mengisi kekosongan dan kesepian dalam kehidupan keluarga. Faktor yang melandasi seorang wanita berkarir di luar rumah adalah karena kebutuhan finansial. Selain kebutuhan sosial-rasional dan aktualisasi diri.

Kota Bandung adalah salah satu kota besar di Indonesia yang menyediakan ruang bagi para wanita untuk berperan ganda dan berkarier mengembangkan kemampuannya. Hal ini disebabkan lingkungan Kota Bandung dihuni oleh masyarakat yang heterogen dan memiliki keterbukaan untuk menerima peran lain wanita. Kota Bandung selain dikenal sebagai kota perguruan tinggi yang dimanfaatkan para wanita mengembangkan kemampuannya juga menjadi kota yang melahirkan kumpulan

para wanita yang kreatif dalam berkarya. Salah satunya yakni perkumpulan atau komunitas 22 Ibu.

Komunitas ini adalah perkumpulan wanita yang memiliki kesamaan aspirasi untuk berkarya dan berpameran dalam bidang kesenirupaan. Anggota komunitas 22 Ibu berlatar belakang profesi dalam berbagai bidang karier, diantaranya sebagai Guru (pendidik), Dosen, Seniman, Desainer, Pengkriya, Pengusaha, Ibu Rumah Tangga dan lain-lain. Kesamaan dalam aspirasi kesenirupaan mencakup berkarya lukisan, batik, drawing, animasi, kriya, fotografi dan lain-lain. Kehadiran mereka dibuktikan dengan menyelenggarakan pameran komunitas secara tetap di berbagai tempat di dalam dan luar negeri. Kurun perjalanan dalam lima tahun ke belakang. Hal ini tampak dari tanggapan positif dari kalangan apresiator berbagai lapisan masyarakat, sejumlah kritikus, kurator dan media massa. Selain pameran yang terus digelar oleh Komunitas 22 Ibu juga saling berbagi kemampuan dan pengalaman dan berkarya melalui workshop dari internal anggota maupun dari luar.

Berdasarkan uraian diatas pengalaman kekarya dapat difungsikan sebagai penguatan profesionalitas pekerjaan seorang guru seni budaya di persekolahan. Melalui berbagai kegiatan di komunitas 22 Ibu ini guru tersebut dapat mengembangkan kreatifitas dan menambah wawasan, tingkat kompetensi dan meningkatkannya profesionalitas mengajar.

B. PEMBAHASAN

Peningkatan Profesionalitas Guru Seni Budaya di Sekolah Melalui Komunitas 22 Ibu

Sasaran penelitian adalah para guru wanita yang mengajar seni budaya di persekolahan yang tergabung dalam Komunitas 22 Ibu. Karya seni yang dihasilkan oleh para guru yang tergabung ke dalam komunitas 22 Ibu, dan dianggap berhasil dalam meningkatkan kompetensinya, sehingga dapat mengimplementasikannya ke dalam proses pembelajaran di kelas. Karya - karya seni yang dipilih adalah karya seni yang dianggap representative dan selaras dengan kurikulum 2013 serta relevan dengan topic penelitian. Kriterianya adalah: media yang dipergunakan mudah didapat, murah, ramah lingkungan, gambar dikenali bentuknya, sesuai dengan silabus dan program RPP. Adapun karya seni yang akan dijadikan objek penelitian adalah setiap perupa akan diambil satu sampel hasil karya seninya sesuai dengan kompetensinya dan sesuai dengan Silabus dan RPP.

**Eneng Nani
Suryati**



**Ety
Sukaetini**



Dini Birdieni



Nia Kurniasih



**Niken
Apriani**



**Nina
Irnawati**



Nita Dewi



Sri Nuraeni,



Gambar 1,2,3,4,5,6,7,8 karya komunitas 22 ibu tahun 2014
(Pameran MetamorfosisART di YPK Naripan Bandung)

Enitria



**Eneng Nani
Suryati**



Ety Sukaetini



Sri Sulastri



Dini Birdieni



Nia Kurniasih



Niken Apriani



Rina Mariana



Nina Irnawati



Nita Dewi



Sri Nuraeni,



Gambar 9,10,11,12,13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 Karya Komunitas 22 Ibu
Sumber: Katalog Pameran Ekspresi Visual Pahlawan dan Tokoh
Perempuan Indonesia. 2017

Catatan: Pameran ini diinisiasi oleh kemendikbud di Galeri Nasional Indonesia dengan kurator Chitra Smara Dewi, Pameran ini dianggap berhasil dengan viralnya teknik batik yang materialnya menggunakan bubuk yang diperoleh dari biji asam jawa dan dicampur dengan sejenis lemak nabati (temuan dari Ibu Niken Apriani), beritanya viral dan nama Komunitas 22 Ibu terus meningkat. Karyanya dikoleksi Kemendikbud, dan dibuat kalender oleh PT MEDCO Group, sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang Migas.



Gambar 20 Dokumentasi Media Cetak Komunitas 22 Ibu



Gambar 23 Dokumentasi Media Cetak Komunitas 22 Ibu



Gambar 24. Dokumentasi Media Cetak Komunitas 22 Ibu

C. PENUTUP

Komunitas 22 Ibu merupakan salah satu wadah berkumpulnya para perupa perempuan yang memiliki visi dan misi yang sama, yaitu untuk mengangkat derajat seorang perempuan. Komunitas 22 Ibu memiliki berbagai potensi dalam mengembangkan berbagai bidang dalam kesenirupaan. Salah satu program komunitas 22 Ibu adalah untuk meningkatkan kompetensi, kreativitas, wawasan dan profesionalitas guru seni budaya di lingkungan Kota Bandung khususnya, dan umumnya untuk seluruh para pendidik seni budaya.

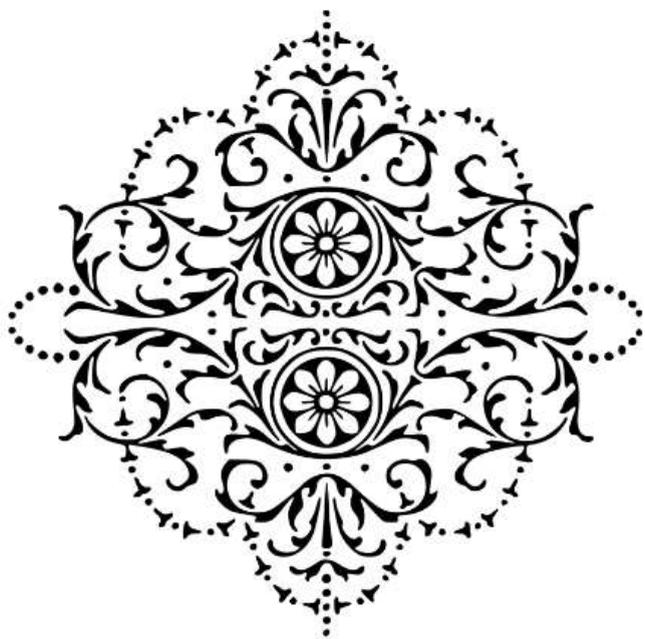
DAFTAR PUSTAKA

- A.Wibowo dan Hamrin. Menjadi Guru Berkarakter, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Yin..2012)
- Buchari Alma Guru Profesional Menguasai Metoda dan Trampil Mengajar (Bandung: Alfabeta. Aly, Abdullah dan Eny Rahman 2008)
- Hamzah B.Uno, Profesi Kependidikan Problema,Solusi dan Reformasi Pendidik an di Indonesia(Jakarta: Bumi Aksara,2007)
- H.A.R.Tilaar, Membenahi Pendidikan Nasional,(Jakarta: PT Rineka Cipta,2002) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14Tahun 2005
- Sukamto,, Model Pembelajaran(Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2004)

BIODATA DIRI



Siti Sartika lahir di Bandung 16 Nopember 1963. Tinggal di Jln. Asep Berlian Gg. Mochamad Nawawi II No.16 RT. 04/04 Cicadas Bandung-40121. Berprofesi sebagai Guru, dan aktif di komunitas 22 Ibu, pameran dan memberi workshop ke berbagai kota di Indonesia. Kegiatan lainnya melakukan *traveling* ke berbagai kota di Indonesia ataupun ke Luar negeri.



JAKA TARUB

Shopia Himatul Alya

Universitas Kristen Maranatha

shopiaalya13@gmail.com

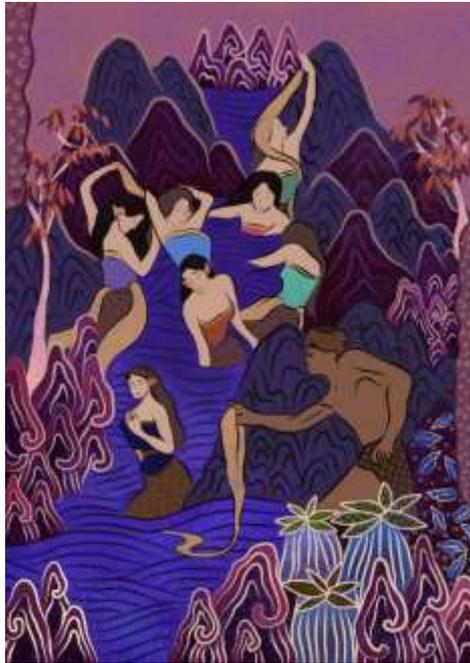
PENDAHULUAN

Seni merupakan ekspresi dari pikiran, emosi, intuisi, dan keinginan kita. Seni mewakili bagaimana kita menerjemahkan pengalaman hidup. Seni sendiri dapat dimaknai sebagai sebuah kegiatan untuk menyampaikan pemikiran atau perasaan kita kepada orang lain dengan menggunakan media tertentu dalam bentuk visual, suara, atau gerakan (Arnita, 2016). Kata *seni* dalam bahasa Indonesia sendiri memiliki beragam makna. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) seni memiliki makna halus; kecil; tipis; lembut; mungil; dan elok.

Beragam kegiatan seni yang melibatkan bakat kreatif dan imajinatif, kemahiran teknis, kekuatan emosional atau ide-ide konseptual menghasilkan yang kemudian disebut sebagai karya seni. Menurut Rondhi (dalam Arnita, 2016) karya seni diciptakan oleh manusia untuk diapresiasi oleh publik. Karya seni (seni rupa) sebagai objek yang estetis diciptakan dari unsur-unsur seperti titik, garis, bidang, bentuk, warna, ruang, tekstur, dan cahaya atau gelap terang. Penyusunan unsur-unsur seni rupa tersebut selanjutnya disesuaikan berdasarkan prinsip komposisi yang terdiri dari proporsi, keseimbangan, kesatuan, dan irama. Proporsi merupakan perbandingan ideal antara satu benda dengan benda lain secara keseluruhan untuk memperoleh keserasian.

Keseimbangan dapat diperoleh melalui dua cara yaitu simetris dan asimetris. Keseimbangan merupakan penataan objek atau benda berdasarkan pertimbangan visual. Kesatuan dalam karya seni merupakan pencapaian akan kesan keteraturan dan keselarasan sehingga karya seni memiliki komposisi yang menarik dan indah. Irama merupakan pengulangan dari sebuah unsur atau beberapa unsur secara teratur dan kontinu.

PEMBAHASAN



Gambar 1. Judul “**Jaka Tarub**” ukuran 1123 x 1587px
Medium: Digital

Karya seni berjudul “ Jaka Tarub” merupakan olahan imajinasi penulis terhadap produk budaya Indonesia yaitu kisah legenda Jaka Tarub dan Tujuh Bidadari. Karya “Jaka
210| Perempuan, Karya Seni & Dirinya

Tarub” yang dibuat pada tahun 2022 ini menyuguhkan narasi visual yang estetis dari kisah legenda yang berasal dari Provinsi Jawa Tengah. Komposisi yang digunakan dalam karya ini merupakan komposisi asimetris *balance*. Komposisi *asymmetrical balance* dilihat pada visual yang berbeda di kedua sisi kanan dan kiri bidang karya namun karya tetap terlihat seimbang. Sisi kanan dan kiri karya diisi oleh visual dari bebatuan dan tanaman yang diolah dengan mengadaptasi pola batik. Pada keseluruhan karya juga terdapat visual air dan objek utama karya berupa objek figuratif yaitu Tujuh Bidadari dan Jaka Tarub yang tersebar pada bagian tengah bidang.

Teknik berkarya yang digunakan dalam proses penciptaan karya “Jaka Tarub” meliputi penggunaan beragam kuas digital, warna dan tekstur. Pada proses penciptaan karya digital “Jaka Tarub”, penulis menggunakan kuas *dip pen*, kuas *pointilism*, *coarse pencil*, kuas *airbrush*, dan kuas *soft pastel*.

Warna

Warna yang digunakan pada karya ini merupakan warna yang dapat mewakili atau membentuk sebuah *mood* tertentu yang disesuaikan dengan tema karya. Berkaitan dengan *mood*, warna menjadi sangat penting karena dapat membangkitkan perasaan spontan pada audiens yang melihatnya (Monica & Luzar, 2011). Warna-warna turunan atau beragam *value* dari warna (*hue*) ungu dan merah digunakan untuk mewakili perempuan (bidadari) sebagai bagian esensial dari kisah legenda Jaka Tarub dan Tujuh Bidadari sedangkan warna merah menurut Kartika (dalam

Wiwana & Yudarta, 2020) merupakan warna yang mewakili gairah cinta, bahaya, berani, amarah, dan lain-lain.

Tekstur

Kartika (dalam Wiwana & Yudarta, 2020) menjelaskan bahwa tekstur merupakan salah satu unsur seni rupa yang menunjukkan rasa dari sebuah permukaan. Tekstur yang digunakan adalah tekstur semu *pointilism* yang dihasilkan dari sapuan kuas digital *pointilism*. Tekstur semu tersebut memberikan kesan semi-kasar sehingga karya seolah memiliki daya raba.

Garis

Garis utama yang digunakan dalam karya merupakan garis lengkung, garis bergelombang, dan garis horizontal dan vertikal yang dinamis. Kehadiran garis menghasilkan goresan yang kemudian akan memberikan kesan psikologis yang berbeda (Yunaldi, 2016). Melalui goresan-goresan pada karya "Jaka Tarub", kesan psikologis yang penulis harapkan adalah munculnya impresi imajinatif, spiritual, gairah, cinta, dan feminitas.

Bentuk

Bentuk yang digunakan dalam karya "Jaka Tarub" merupakan bentuk figuratif dan abstraktif. Bentuk figuratif digunakan untuk merepresentasikan figur Jaka Tarub dan Tujuh Bidadari sedangkan bentuk abstraktif digunakan pada bentuk-bentuk yang diadaptasi dari batik pada visual bebatuan, tanaman, dan air (sungai) terutama bentuk bebatuan yang terinspirasi dari batik mega mendung dan batik singa payung yang berasal dari Cirebon.

PENUTUP

Visualisasi perempuan (bidadari) pada karya penulis dihiasi suasana Nusantara dilihat dari pemakaian baju tradisional perempuan *kemben*, pemakaian kain *samping*, dan selendang. Suasana khas tersebut dibangun pula oleh bentuk-bentuk yang terinspirasi dari visual kain batik. Penyajian objek figuratif bidadari dan Jaka Tarub dibuat sebagaimana aslinya. Karya “Jaka Tarub” merupakan pengolahan visual dari salah satu produk budaya Nusantara. Karya “Jaka Tarub” sebagai objek estetis diolah menggunakan idiom garis lengkung dan bergelombang yang dinamis dan anggun, gelap terang dari warna ungu dan merah, bentuk-bentuk abstraktif yang diadaptasi dari batik, dan elemen lainnya.

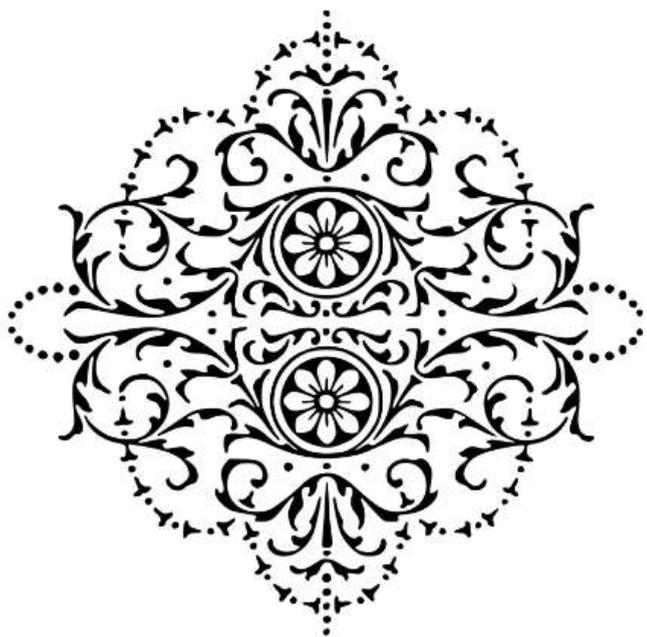
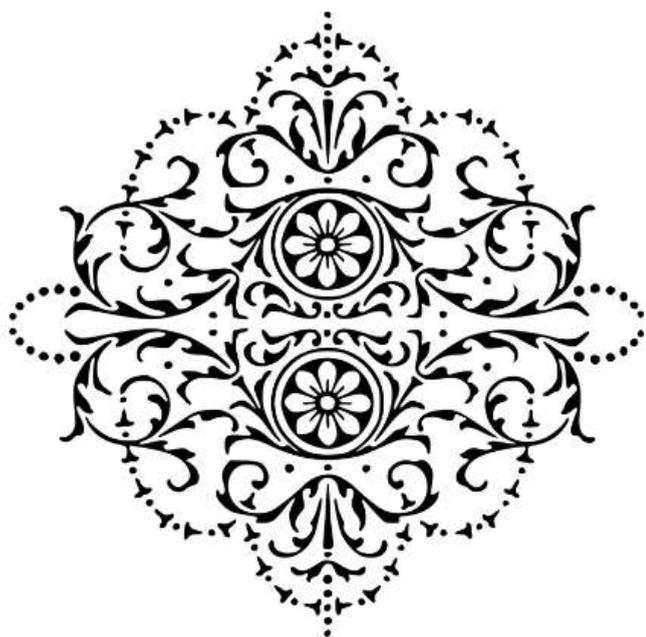
DAFTAR PUSTAKA

- Arnita, T. (2016). Apresiasi seni: Imajinasi dan kontemplasi dalam karya seni. *Penelitian Guru Indonesia-JPGI*, 1(1), 52.
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
- Wiwana, I. P. A. P., & Yudarta, I. G. (2020). Kajian Elemen-elemen Lukisan Cerita Ramayana Karya I Ketut Budiana. *PRABANGKARA Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 24(1), 1-7.
- Yunaldi, A. (2016). Ekspresi Goresan Garis Dan Warana Dalam Karya Seni Lukis. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 1(1), 46-51.

Biodata Penulis



Shopia Himatul Alya merupakan mahasiswi Seni Rupa Murni (Sarjana) Universitas Kristen Maranatha angkatan 2019. Selain berkuliah, kerap mengikuti kegiatan *volunteer* dan magang dalam bidang Grafis Desain. Sejak 2017 telah aktif berpameran nasional maupun internasional. Gemar menonton film, mendengarkan musik, menyanyi, menulis, membaca, dan menggambar. Pada tahun 2021 mengikuti *project* menulis bersama hingga akhirnya ikut memublikasikan buku antologi puisi dan cerita pendek. Tulisannya banyak dimuat dalam jurnal nasional terakreditasi, dan sudah dibuat dalam bentuk buku yang dipublikasikan.



PEREMPUAN SEBAGAI OBJEK DAN SUBJEK

Yunisa Fitri Andriani, S.Ds., M.Ds.

Universitas Pembangunan Jaya/ Komunitas 22 Ibu
yunisaandriani@gmail.com

Perempuan adalah makhluk ciptaan Tuhan yang tidak bisa lepas dari seni. Perempuan sebagai subjek dalam seni adalah perupa yang mencipta, namun perempuan juga bisa menjadi objek seorang perupa. Tanpa disadari oleh diri perempuan sendiri, keindahan mengikuti setiap gerakan mereka, mulai dari membuka mata di pagi hari, menjalani hari dan menutup hari. Perempuan bahkan bisa berperan sebagai perupa dan rupa dalam satu waktu yang sama. Mayoritas perempuan, setiap harinya, melukis di atas wajah mereka sendiri. Tangan mereka menarik goresan pensil dan menggambar sepasang alis, menyapu kuas dan membuat rona pipi. Naluri perempuan membawa pikiran mereka untuk memadu padankan pakaian yang sesuai di tubuh mereka untuk menghiasi hari-harinya menghadapi dunia.

Keindahan fisik perempuan yang diangkat ke sebuah karya seni sudah tidak asing lagi. Banyak seniman yang menjadikan kaum hawa sebagai objek seni. Bahkan seniman perempuan sendiri menjadikan kaumnya sebagai objek yang dituangkan pada karyanya. Uemura Shoen, seorang seniman asal Jepang memberi kesegaran pada sejarah seni yang kala itu mengalami kejenuhan dengan objek perempuan yang menghiasi lukisan seniman laki-laki. Shoen menggambar perempuan dengan gaya *bijin-ga* dan teknik *woodblock*.



Gambar 1. *Jo-no-mai* (Dance Performed in Noh Play), 1936 Collection of Tokyo University of the Arts
Uemura Shoen | Official Website (kyotocity-kyocera.museum)

Gaya *bijin-ga* yang digunakan oleh Shōen adalah lukisan dengan objek seorang wanita cantik dalam gaya *nihonga*. Selain lukisan wanita cantik dalam gaya *nihonga*, Shōen juga banyak menghasilkan karya dengan tema sejarah dan subjek tradisional, namun lukisan dengan gaya *bijin-ga*-nya yang paling dikenal masyarakat. Karena hal inilah, Shōen dianggap sebagai pembawa gagasan gaya *bijin-ga*. Pada masa itu di Jepang, wanita dianggap rendah, namun seni kemudian membantu wanita lebih dipandang dan kondisi ini juga turut mendukung kesuksesan Shōen.

Beralih ke benua Eropa, seniman perempuan yang terkenal dengan objek perempuan di karyanya adalah, Artemisia Gentileschi. Ia adalah perempuan yang bekerja sebagai seniman pada abad ke-17 di *Baroque*, Italia. Gentileschi menjadi perempuan pertama yang diterima di *Fine Art Academy, Florence* dan terkenal karena visualisasinya yang realistis dan natural mengenai sosok perempuan. Ia pun terkenal dengan kemampuannya yang luar biasa dalam memainkan warna untuk mengekspresikan dimensi dan drama. Salah satu karyanya yang terkenal adalah *Judith and Her Maidservant* yang dibuat tahun 1625.



Gambar 2. *Judith and Her Maid Servant* (her version of 1625 is in the Detroit Institute of Arts).

Pada awal abad ke-17, pilihan menjadi seorang pelukis bukanlah hal yang mudah dan merupakan hal yang tidak biasa. Gentileschi kemudian membuat potret dirinya yang sedang melukis dan memberinya judul "*La Pittura*". Lukisan ini merupakan representasi dirinya sebagai inspirasi seni dan sebagai seniman profesional.

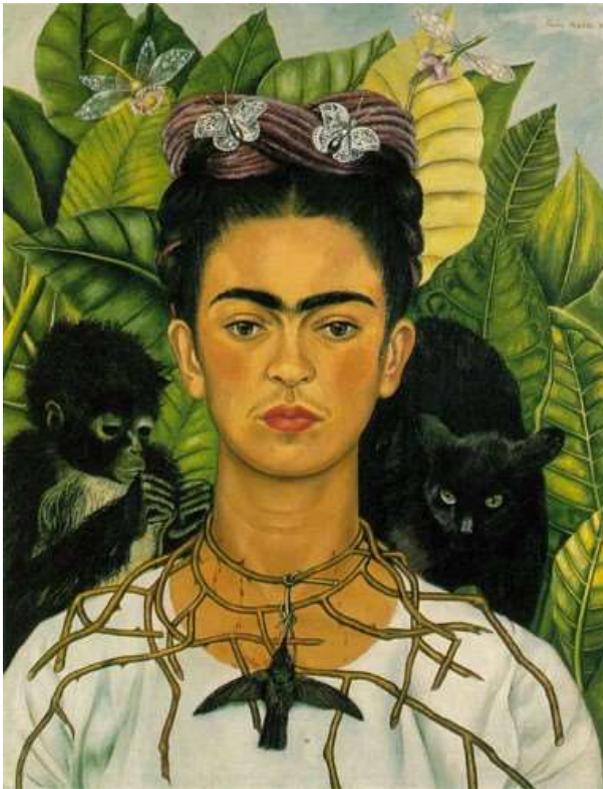


Gambar 3. *Self-Portrait as the Allegory of Painting (La Pittura)*,
(ROME 1593-NAPLES 1652)

Adapun, seniman perempuan yang menggambar dirinya sendiri sebagai perempuan. Salah satu seniman perempuan yang terkenal karena melukis potret diri adalah seniman asal Meksiko, Frida Kahlo. Ia dikenal karena melukiskan rasa sakit dan semangat yang ia miliki. Karyanya khas dengan warna-warna yang berani dan cerah. Kahlo sangat dihargai di Meksiko karena ia mencurahkan banyak perhatian pada budaya tempat asalnya. Selain itu, Kahlo juga memiliki banyak pendukung dari kalangan feminis karena karyanya yang mengangkat pengalaman dan bentuk perempuan. Frida Kahlo mengalami pengalaman yang kurang baik dengan fisiknya yang mengharuskannya operasi sebanyak 30 kali. Rasa sakit ini yang kemudian menjadi dasar

dari karya-karyanya. Namun bukan hanya rasa sakit, ia juga menggambarkan kisah romansa dengan suaminya. Dari banyaknya karya Frida Kahlo, sebanyak 55 lukisan adalah potret diri. Alis yang menyatu menjadi ciri khas dirinya yang tergambar dengan baik dan menarik oleh dirinya sendiri.

"I paint self-portraits because I am so often alone, because I am the person I know best."-Frida Kahlo



Gambar 4. *Self-Portrait with Thorn Necklace and Hummingbird*, 1940
Nikolas Muray Collection, Harry Ransom Center, The University of
Texas at Austin

Kecintaan Frida Kahlo akan dirinya terlihat dari subjek yang selalu membuatnya kembali, *self-portraits*. Seorang

seniman dikatakan akan selalu kembali ke tema yang mereka cintai seperti Vincent van Gogh dengan tema bunga matahari, Rembrandt pada potret diri, dan Claude Monet pada tema bunga lili air.

Sebagai seorang desainer, penulis dituntut untuk mengikuti pasar dan pihak yang memiliki kebutuhan akan desainnya. Namun, di sisi dan waktu lain, menjadi seniman perempuan selalu menjadi tempat pulang untuk mengekspresikan perasaan dan emosi pribadi. Dan ke tema sosok perempuanlah penulis selalu kembali. Pensil dan kertas menjadi medium utama yang dipilih karena mudah dijumpai, praktis sehingga penulis dapat memvisualisasikan ide kapanpun dan dimanapun. Belajar menggambar bentuk kaum hawa sudah dilakukan sejak tahun 1999 dengan cara otodidak. Dimulai di bangku sekolah menengah dan tidak berhenti hingga kini. Sejak saat itu juga, objek kaum adam sangat jarang disentuh. Dikutip dari buku Psikologi Perempuan dalam Berbagai Perspektif oleh Prof. Dr. Eti Nurhayati, M.Si tentang pandangan Freud bahwa perbedaan anatomi sebagai takdir berimplikasi pada pandangan bahwa kepribadian perempuan dan laki-laki itu sangat berbeda sesuai dengan takdir anatomisnya.

Hal ini menyebabkan perempuan memiliki emosional tidak stabil, dan mood yang mudah berubah. Bagi penulis justru di situlah letak keindahan perempuan yang dinilai kompleks sehingga menarik untuk dijadikan sebuah karya.





Gambar 5,6,7,8 Perempuan Korea Selatan, 2013-2016,
Dokumentasi Pribadi

Sekitar tahun 2002, diduga menjadi awal masuknya dunia hiburan Korea Selatan ke tanah air. Penulis mengagumi kecantikan perempuan negeri ginseng yang natural dan minim *make up*. Sehingga gambar penulis pun didominasi oleh perempuan Korea. Gambar perempuan-perempuan Korea Selatan ini diangkat dari sebuah foto, digambar dengan gaya realis dan menggunakan media pensil. Foto empat perempuan ini dipilih untuk digambar karena memiliki kelembutan dan emosi yang berbeda-beda.



*Gambar 9,10 Emma Watson, Allison Harvard, 2014, 2015,
Dokumentasi Pribadi*

Menggambar foto perempuan telah menjadi hobi sekaligus sarana dalam mempelajari sosok perempuan sebagai objek. Sebagai perempuan yang memvisualisasikan perempuan, penulis menyadari bahwa setiap perempuan memiliki keindahan dan emosi tersendiri. Meskipun telah lebih dari 2 dekade, mempelajari visual perempuan tidak pernah menjadi hal yang membosankan. Pada dasarnya,

perempuan selalu diidentikkan dengan keindahan. Pesona keindahan seorang perempuan ini dapat menarik perhatian semua jenis kelamin, baik itu laki-laki maupun perempuan. (Putri, A. P: 2014)



Gambar 11 *In Her Mind*, 2019
Dokumentasi Pribadi

Dari seluruh bagian tubuh perempuan, menurut penulis yang paling memiliki emosi adalah wajah. Pada karya *In Her Mind* yang dipamerkan di pameran *Mooi Indie*, penulis

mencoba menggabungkan teknik lain yaitu *Paper Cut*. Lapisan kertas ini dibuat untuk menciptakan kedalaman yang mengekspresikan dalamnya pikiran perempuan. Rambut yang bergejolak mewakili keindahan perempuan juga merepresentasikan rumitnya perempuan.



Gambar 12 *Flower Eye*, 2020
Dokumentasi Pribadi

Sebelumnya disebutkan, bahwa bagi penulis bagian tubuh Wanita yang paling memiliki emosi adalah wajah. Selanjutnya pada wajah yang paling menunjukkan emosi adalah mata. Penulis menggambarkan mata yang tajam namun tidak kehilangan sisi indahnyanya. Kelembutan perempuan diimbangi dengan komposisi bunga. Dengan adanya elemen bunga, diharapkan siapapun yang melihat akan memiliki persepsi yang sama bahwa ini adalah mata seorang perempuan.

PENUTUP

Saya seorang perempuan sebagai subjek mendalami sosok perempuan sebagai objek. Perempuan dengan segala kekurangan dan kelebihan, dengan anatominya yang berbeda dengan laki-laki, dengan emosinya yang tidak stabil, memiliki keindahan yang kompleks sehingga memberikan level kesulitan tersendiri bagi saya untuk memvisualisasikannya. Tanpa saya sadari, saya mengagumi perempuan. Mulai dari fisik hingga karakternya. Menggambar perempuan bukan semata-mata karena gender yang saya miliki. Tapi juga menjadi bentuk ekspresi diri dan cita-cita saya. Semua perempuan yang saya gambar adalah perempuan yang menjadi inspirasi sekaligus sumber kekaguman saya pada sang pencipta.

Pengakuan/Acknowledgements

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Komunitas 22 Ibu yang selalu mendukung seluruh anggotanya untuk tumbuh dan berkembang bersama. Juga kepada Universitas Pembangunan Jaya yang memberikan dukungan kepada dosennya untuk berkarya di luar.

DAFTAR PUSTAKA

- Uemura Shoen | Official Website (kyotocity-kyocera.museum).
- Morioka, Michiyo. "Changing images of women: Taisho-period paintings by Uemura Shoen (1875-1949), Ito Shoha (1877-1968), and Kajiwara Hisako (1896-1988)," PhD diss. University of Washington (1990).

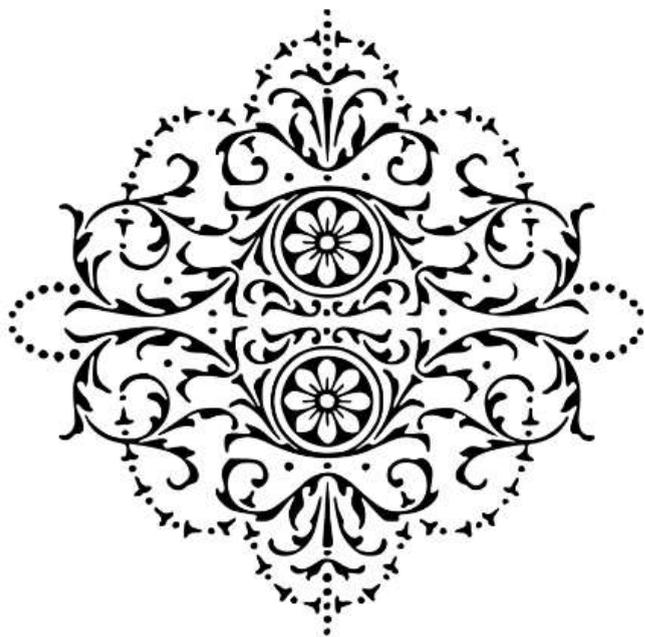
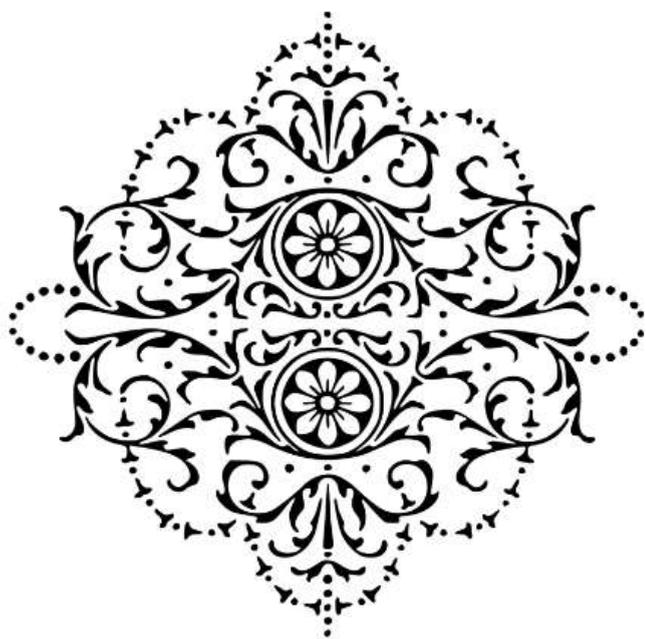
- Patrizia Cavazzini, "Artemisia in Her Father's House", in *Orazio and Artemisia Gentileschi* (New Haven and London, 2001), pp. 283–295
- Mary D. Garrard, "Artemisia Gentileschi's *Self Portrait as the Allegory of Painting*", *The Art Bulletin*, Vol. 62, No.1 (Mar.,1980) pp. 97–112
- Adelina Modesti, "'Il Pennello Virile': Elisabetta Sirani and Artemisia Gentileschi as Masculinized Painters?" in *Artemisia Gentileschi in a Changing Light*, ed. Shelia Barker (Turnhout, 2018)
- Jesse Locker, "Artemisia in the Eyes of the Neapolitan Poets," from *Artemisia Gentileschi: The Language of Painting* (New Haven: Yale University Press, 2015)
- Rozsika, Parker (1981). *Old Mistresses: Women, Art, and Ideology*. Pollock, Griselda. London. ISBN 0710008791. OCLC 8160325
- Bal, M., & Gentileschi, A. (Eds.). (2005). *The Artemisia files: Artemisia Gentileschi for feminists and other thinking people*. University of Chicago Press.
- Frida Kahlo, *Self-Portrait with Thorn Necklace and Hummingbird*, 1940, oil on canvas on Masonite, 24½ × 19 inches, Nikolas Muray Collection, Harry Ransom Center, The University of Texas at Austin, ©2007 Banco de México Diego Rivera & Frida Kahlo Museums Trust, Av. Cinco de Mayo No. 2, Col. Centro, Del. Cuauhtémoc 06059, México, D.F.
- Nurhayati, E. (2018). Psikologi perempuan dalam berbagai perspektif.
- Putri, I. P., Liany, F. D. P., & Nuraeni, R. (2019). K-Drama dan penyebaran Korean wave di Indonesia. *ProTVF*, 3(1), 68-80.

Putri, A. P. (2014). Representasi Citra Perempuan dalam Iklan Shampoo Tresemme Keratin Smooth di Majalah Femina. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, 2(2), 104-115.

Biodata Penulis



Yunisa adalah seorang Desainer Multimedia, seorang seniman dan Dosen Desain Komunikasi Visual. Lulus dari jurusan Desain Komunikasi Visual dengan konsentrasi Multimedia di Institut Teknologi Bandung, terus bekerja di kantor multimedia sambil mengajar di beberapa kampus di Bandung termasuk di almamater. Pada tahun 2010, ia meraih beasiswa unggulan dari Direktorat Pendidikan Tinggi jurusan Game dan Media Digital di ITB dan Sangmyung University, Korea Selatan. Setelah lulus S2 dari ITB dan Sangmyung University, ia melanjutkan bekerja di industri desain di Jakarta dan kemudian kembali mengajar di beberapa kampus di Jakarta. Sekarang sibuk dengan urusan kedosenan dan banyak pameran di Indonesia dan di seluruh dunia, juga aktif berpartisipasi sebagai *co-founder* dan sekretaris di ASEDAS (*Asean Art Digital Society*).



WARNA *PINK* SEBAGAI REPRESENTASI DIRI DAN PEREMPUAN DALAM KARYA SENI

Yunita Fitra Andriana, S.Ds., M.Ds.

Universitas Trilogi/ Komunitas 22 Ibu
tatochan8687@gmail.com

PENDAHULUAN

Warna merah muda, atau merah jambu, atau yang lebih dikenal sebagai warna *pink*, merupakan warna yang memiliki banyak batasan. Tidak semua orang dengan leluasa dan percaya diri dapat mengenakan warna *pink* dalam pakaian sehari-harinya, terutama laki-laki. Selain keterbatasannya sebagai warna pilihan untuk pakaian, warna *pink* pun tidak dapat digunakan dalam berbagai hal lain secara bebas. Misalnya untuk ruangan, barang pecah belah, bahkan mainan tidak dengan serta merta dapat menggunakan warna *pink*. Citra warna *pink* yang sangat lekat dengan perempuan begitu kuat tertanam di benak masyarakat, bahkan lintas usia, budaya, norma dan agama nampaknya memiliki kesepakatan yang sama akan warna tersebut.

Selama lebih dari satu abad, telah dilakukan studi tentang efek rangsangan warna terhadap emosi. Studi yang luas di berbagai bidang seperti perdagangan, nutrisi, psikologi dan biologi telah menunjukkan bahwa warna mampu mempengaruhi persepsi, perilaku, dan perasaan manusia (Elliot dalam Ranjgar: 2019). Lebih jauh lagi, dari semua studi tersebut tidak ditemukan adanya perbedaan yang signifikan antara pendapat pria dan wanita dalam perasaan mereka tentang warna. Selain itu, sejumlah studi

tersebut juga menyimpulkan bahwa, orang dari berbagai budaya yang berbeda menampilkan sikap yang hampir sama dengan emosi yang ditimbulkan oleh warna (Adams dalam Ranjgar: 2019). Pertanyaannya adalah apakah penentuan warna *pink* sebagai representasi perempuan ada kaitannya dengan persepsi warna berdasarkan emosi manusia? Mengingat kesepakatan tersebut disetujui oleh berbagai manusia dengan latar belakang budaya yang berbeda sekalipun.

Kesepakatan warna *pink* sebagai 'warna perempuan' dimulai dari perbedaan *gender* manusia, sejak awal kehidupan manusia dimulai. Sebagai padanannya, warna biru diasosiasikan sebagai 'warna laki-laki.' Di Belanda, kartu pemberitahuan kelahiran bayi pada umumnya menggunakan warna *pink* untuk bayi perempuan dan warna biru untuk bayi laki-laki, hal ini telah berlangsung selama puluhan tahun (Endendinjk: 2022). Pemilihan warna untuk pakaian bayi juga merupakan tindakan untuk membedakan *gender* manusia.

Walaupun simbolis warna dapat berbeda-beda tergantung masing-masing budaya, namun pada umumnya pakaian dan pernak-pernik bayi perempuan menggunakan warna *pink* dan untuk bayi laki-laki menggunakan warna biru. Sejarah kepercayaan ini sudah berlangsung sangat lama. Penggunaan *pink* dan biru dalam pakaian bayi pertama kali muncul pada pertengahan abad ke-19. Namun, penggunaan warna untuk diskriminasi *gender* telah ada sebelum perang dunia I (Uncu: 2018). Pada saat itu, terjadi perubahan perilaku sosial di masyarakat. Para perempuan terpaksa menggantikan pekerjaan para laki-laki karena pergi ke medan perang. Hal ini mengakibatkan perempuan merasa mampu dan sejajar dengan laki-laki. Warna biru dan warna khaki

(coklat tanah) pada saat itu merupakan warna yang dominan digunakan laki-laki dan lebih bersifat maskulin, salah satunya disebabkan warna tersebut digunakan sebagai warna seragam militer. Sebaliknya, warna *pink* yang sebelumnya lebih bersifat maskulin (bermakna semangat dan ekspresif), justru mulai digunakan oleh perempuan. Warna *pink* digunakan sebagai simbol ekspresi dan semangat, karena perempuan merasa mampu dan sejajar dengan laki-laki. Pola kecenderungan tersebut merupakan proses pergeseran makna yang berlangsung hingga pasca Perang Dunia ke II konotasi warna *pink* kemudian semakin bergeser ke sifat-sifat femininitas (Fuady: 2017).

Selanjutnya, penggunaan warna berdasarkan perbedaan *gender* ini diterapkan pada benda-benda konsumtif, diproduksi secara terus menerus oleh industri, sehingga pemahaman bahwa warna *pink* merupakan 'warna perempuan' dan biru merupakan 'warna laki-laki' semakin kuat terpatri di benak masyarakat. Hingga tahun 1980-an, industri tekstil memamerkan produk dengan warna dan gaya pakaian berdasarkan jenis kelamin. Sehingga seorang pria berpakaian *pink* dianggap aneh dan tidak biasa, diasosiasikan sebagai seorang homoseksual atau berpakaian "seperti perempuan" (Uncu: 2018).

Penggunaan warna *pink* sebagai 'warna perempuan' dalam karya seni perlu peninjauan lebih jauh, mengingat karya seni lekat dengan ekspresi emosional perupa dan berkaitan erat dengan emosi dan persepsi pada pengamatnya. Seperti halnya sejumlah karya yang dihasilkan oleh saya dalam kurun waktu 2018 hingga 2021, saya selalu menorehkan warna *pink* sebagai representasi diri dan sebagai ekspresi emosionalnya. Selain garis-garis dinamis dan

bentuk-bentuk yang menyerupai bunga, yang sarat akan kesan feminin, warna pink dan gradasinya selalu saya gunakan sebagai representasi diri dalam setiap karya.

PEMBAHASAN

Sejak berabad-abad yang lalu, bunga merupakan simbol yang paling sering digunakan sebagai representasi perempuan dalam karya seni. Dari sejumlah karya seni rupa yang merepresentasikan wanita dalam bentuk bunga, mungkin lukisan bunga karya seorang seniman Amerika bernama Georgia O'Keeffe yang paling jelas menggambarkan wanita, khususnya alat reproduksinya melalui bentuk sebuah bunga (Andriana:2018). Menurut Griffin (2014), sekarang tampak sangat jelas bahwa, terlepas dari penolakannya yang keras, O'Keeffe bermaksud membuat beberapa lukisannya (bukan hanya bunga) untuk terlihat menyerupai vagina. Tujuan O'Keeffe adalah untuk membedakan dirinya dari para seniman pria kontemporer dengan memproduksi lukisan yang tampak sangat feminin. Berdasarkan pemaparan ini, tidak dapat dipungkiri bahwa bunga dianggap sebagai bentuk yang memiliki kesan 'perempuan' yang begitu kuat, sehingga mampu merepresentasikan sosok perempuan dalam karya seni dengan sangat baik.

Setelah berabad lamanya bunga kerap dijadikan representasi perempuan dalam karya seni, kini hal itu dianggap sudah usang. Para perupa tak lagi memerlukan simbolisme untuk menampilkan *gender* tertentu dalam karya seni. Walaupun begitu, sebagai seorang perupa saya merasa nyaman diwakilkan dalam bentuk bunga pada hampir setiap karya saya. Selain bentuk bunga yang dibuat dengan perpaduan garis-garis dinamis, saya pun menggunakan

warna *pink* sebagai representasi diri, seorang perupa perempuan. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, warna *pink* sebagai 'warna perempuan' merupakan kesepakatan umum yang dihasilkan dari sejarah panjang dinamika posisi perempuan di tengah masyarakat. Walaupun dilanjutkan dan diperkuat oleh latar belakang komersialitas industri ragam produk konsumtif, warna *pink* sebagai simbol perempuan telah meluas dan berhasil disepakati oleh seluruh masyarakat di dunia. Bahkan menurut Ben-Zeev dan Dennehy (2014), merupakan hal yang beresiko bagi seorang anak laki-laki jika menggunakan warna *pink*. Hal ini berkaitan dengan norma sosial yang terbentuk secara konstruktif bahwa warna *pink* itu untuk anak perempuan, bukan untuk anak laki-laki. Kondisi ini diyakini sebagai doktrin yang terpatri begitu kuat dalam diri saya, bahwa warna *pink* merupakan warna yang paling mewakili diri saya sebagai seorang perempuan.

Dalam kurun waktu tahun 2018 hingga tahun 2021, saya selalu menorehkan warna merah muda dan gradasinya sebagai ekspresi emosional. Dari segi psikologis, warna *pink* terbukti mampu meredam agresifitas dan kecemasan secara signifikan. Ketika orang-orang berada di lingkungan yang berwarna merah muda, mereka tidak bisa agresif meskipun mereka ingin, karena warna *pink* mampu menyerap energi mereka. Warna *pink* telah ditemukan memiliki efek penenang dan menenangkan dalam beberapa menit setelah terpapar. Hal ini dapat menekan perilaku bermusuhan, agresif, dan cemas (Lubos:2008). Di bawah alam sadar, saya selalu memilih warna *pink* dan gradasinya sebagai *color palette* dalam karya-karya saya. Hal ini kemungkinan besar sesuai dengan kondisi emosional saya ketika proses penciptaan karya. Efek

menenangkan yang dimiliki oleh warna *pink*, bisa jadi merupakan usaha saya dalam meredam kecemasan yang tengah dirasakan.

Pada pemahaman yang lebih luas, yang juga disepakati oleh masyarakat umum, warna *pink* juga merupakan simbol segala sesuatu yang lembut, menyenangkan, imut, romantis, dan menawan. Warna *pink* juga diasosiasikan dengan bayi, gadis kecil, rasa manis dan segala sesuatu yang menyenangkan. Selain itu, warna *pink* juga disepakati secara umum sebagai warna cinta, persahabatan, kasih sayang, harmoni, kedamaian batin, dan kepribadian yang mudah didekati. Seperti halnya warna *pink* merupakan 'warna perempuan,' asosiasi lain akan warna ini juga telah diyakini oleh saya selama bertahun-tahun. Asosiasi *image* warna *pink* tersebut bisa jadi merupakan bentuk ekspresi emosional saya yang ingin menampilkan segala situasi dalam bentuk yang menyenangkan, berusaha membuat kondisi apapun menjadi harmoni dan dipenuhi kedamaian batin walaupun pada kenyataannya tidak demikian.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka saya mencoba menganalisa lebih jauh mengenai penggunaan warna *pink* dan gradasinya pada sejumlah karya yang saya buat dalam kurun waktu tahun 2018 hingga tahun 2021. Apakah ada kesesuaian dengan latar belakang terbentuknya kesepakatan umum mengenai warna *pink* sebagai 'warna perempuan' berikut juga penggunaan warna *pink* dari segi psikologis dan ekspresi emosional perupa.



Gambar 1. Roro Jonggrang, 2018.
Dokumen Pribadi

Karya ini menggambarkan *scene* terakhir dari kisah Roro Jonggrang, yaitu ketika Roro Jonggrang telah berubah

bentuk menjadi patung karena dikutuk oleh Bandung Bondowoso. Roro Jonggrang berubah menjadi arca terindah untuk menggenapi candi yang berjumlah 999. Perwujudan sang putri yang dikutuk menjadi batu ini tetap dikenang sebagai Lara Jonggrang yang juga berarti "gadis yang ramping". Ornamen yang ditampilkan di sekitar gambar patung Roro Jonggrang merupakan ornamen khas yang terdapat pada permukaan Candi Prambanan. Ornamen-ornamen tersebut didominasi oleh bentuk bunga dan garis-garis lengkung dengan kombinasi warna *pink*, biru dan ungu yang lembut, menggambarkan kecantikan sang putri.



Gambar 2. *The Ant and The Butterfly*, 2019.
Dokumen Pribadi

Merupakan karya lukis dengan media bahan tekstil. Karya ini menampilkan dongeng fabel tentang semut dan kupu-kupu. Meskipun kisahnya mengenai semut yang sombong, dan di akhir cerita ia terperangkap dalam lumpur hisap, namun karya ini menampilkan kombinasi warna *pink*, ungu dan biru yang memiliki efek menenangkan. Warna *pink* pada karya lukis ini menunjukkan sisi kelembutan yang dimiliki oleh tokoh kupu-kupu yang anggun, tidak pendendam dan baik hati. Selain itu, warna *pink* juga sarat akan kesan feminin, merupakan representasi diri seorang perupa perempuan,



Gambar 3. Rafflesia, 2019.
Dokumen Pribadi

Karya bertema *mooi indie*, yaitu sebuah aliran seni lukis yang menampilkan keindahan alam Indonesia. Bunga *Rafflesia* dipilih sebagai representasi keindahan alam Indonesia, selain itu juga tanpa disadari merupakan simbol perupa yang merupakan seorang perempuan. Bunga *Rafflesia* memiliki warna merah menyala, namun dalam karya ini ditampilkan dengan warna merah muda yang lembut dan manis. Berbeda dengan wujud aslinya yang terkesan dominan dan memikat, bunga *Rafflesia* pada karya ini nampak anggun, feminin dan menyenangkan.



Gambar 4. New Normal, 2020.
Dokumen Pribadi

Karya berjudul 'New Normal' ini menggambarkan kondisi beragam manusia, pria maupun wanita, dewasa dan anak kecil yang tengah mengenakan masker. Kondisi yang sangat identik dengan situasi pandemi covid-19. Ornamen berbentuk bunga, daun dan sulur serta sesuatu yang menyerupai tunas bunga berwarna *pink* dan turunannya,

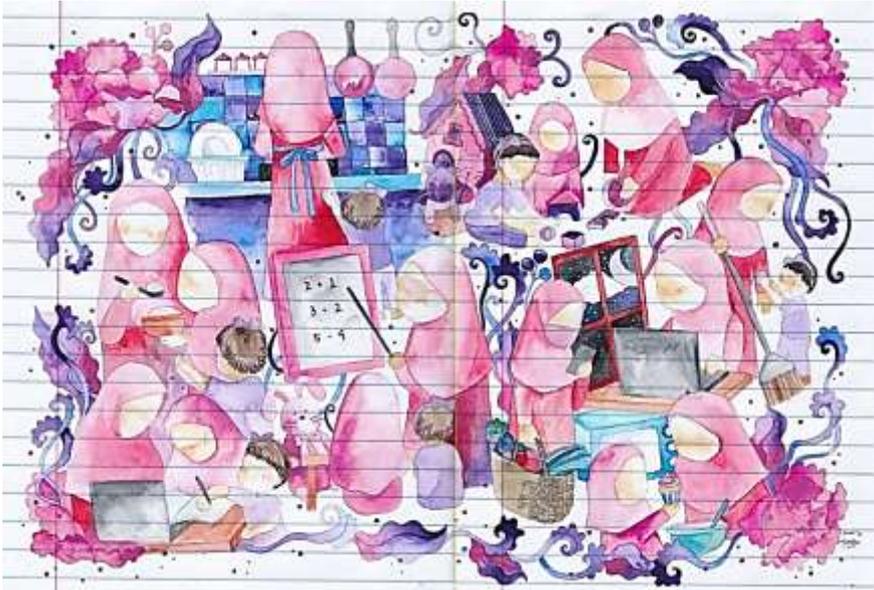
merupakan representasi diri saya yang berada di tengah situasi pandemi, mengamati dan mengobservasi kondisi yang terjadi. Walaupun kondisi pandemi saat itu mengkhawatirkan, namun pada karya ini digambarkan dengan kombinasi warna yang memberi kesan menenangkan dan menyenangkan, manis dan menawan. Hal tersebut merupakan sebuah usaha untuk menekan kecemasan, berusaha melihat situasi dari sisi positifnya.



Gambar 5. *Someday*, 2021.
Dokumen Pribadi

Menggambaran sekumpulan masker, mencerminkan harapan bahwa suatu hari kita akan melepas masker untuk selamanya. Tanpa rasa khawatir dan cemas. Seperti karya sebelumnya, saya merepresentasikan diri dalam bentuk yang menyerupai bunga, dengan garis yang dinamis

dan detail yang *delicate*, dilengkapi dengan kombinasi 'warna perempuan' yaitu *pink* dan ungu.



Gambar 6. Motherhood Journal, 2020.
Dokumen Pribadi

Menggambarkan rutinitas seorang ibu selama masa pandemi. Dengan tetap berada di rumah, seorang ibu harus mampu menjalankan beberapa peran mulai dari juru masak, ahli gizi, teman bermain, guru anak-anak, serta tetap menjalankan profesi pekerjaannya secara daring. Seluruh peran tersebut dikerjakan dengan sepenuh hati dan penuh kebahagiaan, dinikmati sehingga terasa menyenangkan. Situasi ini digambarkan seakan-akan dituang pada halaman bergaris sebuah buku jurnal. Ornamen bunga, daun dan sulur yang terkesan sangat perempuan ditampilkan dengan kombinasi warna *pink* dan gradasinya ke arah biru. Ornamen ini hadir sebagai representasi diri perupanya yang juga

merupakan seorang perempuan yang tengah menikmati perannya sebagai seorang ibu.

PENUTUP

Seorang perupa, memiliki kebebasan penuh untuk memilih bagaimana ia merepresentasikan sesuatu pada karyanya. Walaupun menggunakan simbolisme sebagai representasi diri pada karya seni dianggap sudah usang, namun saya merasa nyaman untuk menghadirkan diri saya pada setiap karya dengan perpaduan simbol berupa bunga, bentuk-bentuk yang feminin serta warna *pink* dan gradasinya.

Warna *pink* sebagai 'warna perempuan' merupakan konstruksi sosial yang telah melewati perjalanan panjang, berupa dinamika posisi perempuan di tengah masyarakat, yang akhirnya disepakati oleh masyarakat dunia hingga saat ini. Hal ini menjadi dasar pemikiran yang diyakini oleh saya, di bawah alam sadar, sehingga saya merepresentasikan diri saya yang merupakan seorang perempuan dengan warna *pink*. Selain kesepakatan umum mengenai warna tersebut, ekspresi emosional saya menggunakan warna *pink*, tanpa disadari merupakan sebuah usaha untuk menekan kecemasan, dan juga usaha saya untuk menghadirkan suasana yang menyenangkan. Sampai sini, masih ada hal yang belum tersentuh untuk dibahas lebih jauh, yaitu mengenai preferensi subjektif saya dalam pemilihan warna *pink* sebagai representasi diri dalam karya yang dibuat. Sejauh mana preferensi ini memegang kendali jika dibandingkan dengan pemahaman dan persetujuan mengenai warna *pink* sebagai 'warna perempuan' dan ekspresi emosional.

Pengakuan/Acknowledgements

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Komunitas 22 Ibu dalam *mensupport* dan memfasilitasi para anggotanya untuk menyampaikan gagasan, pemikiran dalam ranah seni rupa dan perempuan melalui berbagai media, termasuk media literatur yaitu buku.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, F. M., Osgood, C. E. 1973. A cross-cultural study of the affective meanings of color. *J. Cross-Cultural Psychol.*, vol. 4, no. 2, pp. 135-156
- Andriana, Y. F. 2018. Bunga Sebagai Representasi Wanita dalam Karya Seni. Book Chapter: Sang Subjek. Bandung: Prima Zentech Kreasindo
- Ben-Zeev, A., & Dennehy, T. C. 2014. When Boys Wear Pink: A Gendered Color Cue Violation Evokes Risk Taking. *Psychology of Men & Masculinity*. Advance online publication. <http://dx.doi.org/10.1037/a0034683>
- Endendinjk, J. J. 2022. Welcome to a Pink and Blue World! An Analysis of Gender-Typed Content in Birth Announcement Cards From 1940–2019 in the Netherlands. *Springer: Sex Roles* 86, pp. 1–13
- Frownfelter, Andrea. (2010). *"Flower Symbolism as Female Sexual Metaphor."* Senior Honors Theses. Eastern Michigan University.
- Fuady, M. F. 2017. Pergeseran Makna Warna Pink dari Maskulinitas Menjadi Femininitas di Amerika Serikat Tahun 1940-1970. *Jurnal Desain Interior* Vol. 2, No. 2, Desember 2017, pp. 97-110

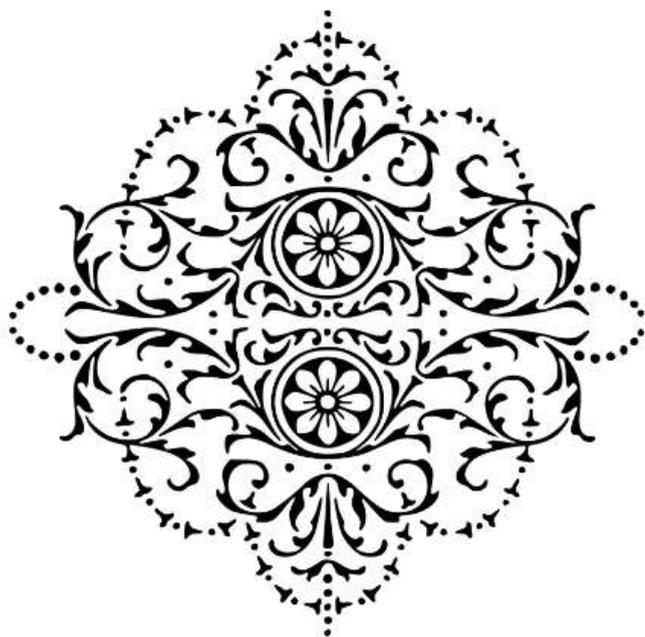
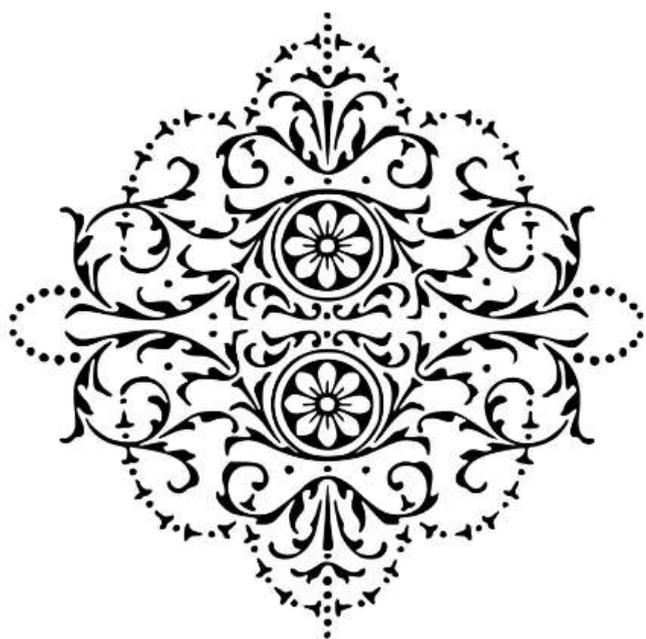
- Griffin, Randall. 2014. Georgia O'Keeffe. Phaidon Press Ltd.
- Lubos, L. 2008. The Role of Colors in Stress Reduction. *Liceo Journal of Higher Education Research* 5 (2), DOI: 10.7828/ljher.v5i2.39
- Ranjgar, B., Azar, M. K., Niaraki, A. S., Choi, S. M. 2019. A Novel Method for Emotion Extraction From Paintings Based on Luscher's Psychological Color Test: Case Study Iranian-Islamic Paintings. *IEEE Access* Vol. 7, 2019.
- Uncu, G., Çalışır, G. 2018. Gender of Color: When Did Girls and Boys Start to Wear Pink and Blue? Book Chapter: *Studies on Balkan and Near Eastern Social Sciences Volume 2*, Peter Lang GmbH Internationaler Verlag der Wissenschaften Berlin, pp.281-287.

Biodata Penulis



Yunita Fitra Andriana, lahir di kota Bandung pada tanggal 8 Juni tahun 1987. Merupakan lulusan Kriya Tekstil ITB tahun 2009 dan Magister Desain ITB pada tahun 2013. Pernah memperoleh Beasiswa Unggulan DIKNAS pada tahun 2011-2012 dan menempuh program *exchange student* di Program Studi Fashion Design, Sangmyung University, Korea Selatan. Saat ini berprofesi sebagai seorang dosen di Program Studi Desain Produk, Fakultas Sains, Teknologi dan Desain Universitas Trilogi sejak bulan September tahun 2013. Aktif menghasilkan karya berupa karya lukis, karya 3 dimensi dan berpameran sejak bergabung dengan Komunitas 22 Ibu pada tahun 2018.

Selain aktif berpameran, juga aktif menghasilkan publikasi ilmiah berupa jurnal, prosiding dan mengikuti kegiatan seminar di dalam maupun luar negeri. Gemar *travelling* bersama keluarga ke tempat-tempat wisata yang memiliki nilai sejarah dan kaya akan nuansa kearifan lokalnya. Di waktu senggang senang membuat kue kering dan *cake*, melukis dengan cat air dan berkebun.



QUO VADIS FEMINA?

Catatan singkat tentang perempuan, eksistensi, inspirasi, seni dan dirinya.

Lesh Dewika

leshdewika03@gmail.com

Selayang Pandang

Ada begitu banyak dan beragam pembahasan, pembicaraan dan pertanyaan tentang perempuan. Entah itu tentang eksistensi perempuan atau diri mereka sebagai sumber inspirasi. Maka, ungkapan "*Quo Vadis, Femina?*" akan terdengar sangat menggelitik.

"*Quo Vadis, Femina?*", sebuah ungkapan dari bahasa latin yang kurang lebih artinya dalam Bahasa Indonesia adalah "Akan pergi kemana kah kau, Perempuan?" Ungkapan ini bisa kita gunakan untuk membahas tentang banyak hal, tapi tulisan ini hanya akan terfokus pada poin Perempuan dan Seni.

Berbicara tentang perempuan, maka tidak akan ada habisnya, hal ini kurang lebih hampir sama dengan berbicara tentang seni. Lalu, bisakah kita samakan analogi tentang seni dengan perempuan? Perempuan dan seni adalah dua hal yang jelas berbeda namun juga memiliki banyak persamaan. Keduanya sangat kompleks, beragam dan luas. Namun, sebelum kita membahas lebih lanjut hubungan antara Perempuan dan Seni, khususnya tentang eksistensi perempuan dalam seni dan dirinya sendiri, terlebih dahulu kita cari tahu beberapa pengertian tentang seni.

Menurut [KBBI \(Kamus Besar Bahasa Indonesia\)](#), seni adalah suatu karya yang membutuhkan keahlian yang luar biasa untuk membuatnya. Seni sendiri bisa dalam bentuk karya tari, lukis, ukiran, atau karya-karya lainnya yang

bernilai tinggi. Lalu, menurut tokoh filsafat Yunani Kuno, Aristoteles dan Plato, seni adalah karya dari hasil peniruan alam dengan sifat yang ideal. Jadi, mereka beranggapan bahwa kalau seseorang membuat karya seni itu pasti terinspirasi dari apa yang ada di alam sekitarnya.

Proses perkembangan karya seni rupa sudah berlangsung selama berabad-abad lamanya. Mulai dari jaman prasejarah hingga ke jaman modern dan sudah sangat umum kalau perempuan seringkali menjadi objek atau inspirasi dari beragam karya-karya seni. Entah itu seni rupa, ukir, patung, lukisan, literasi dan lain-lainnya.

Perempuan, Objek atau Inspirasi?

Seperti yang kita ketahui bersama, perempuan seringkali menjadi objek inspirasi dari para pelukis. Dari catatan sejarah beberapa lukisan tertua tentang perempuan yaitu;

- a. *Bikini Mosaic* (325), karya seniman tak diketahui, 180 cm, Plazza Armenia – Italia.



Gambar 1 *Bikini Mosaic* (325)

- b. *Celestial Women* (485), karya seniman tak diketahui, 100 cm, Sri Lanka.



Gambar 2 *Celestial Women* (485)

c. *Four Female Attendants* (700), karya seniman tak diketahui, 110 x 270 cm, Jepang.



Gambar 3 *Four Female Attendants* (700)

d. *St Theodosia* (1225), karya seniman tak diketahui, 33,9 x 25,7 cm, Turki.



Gambar 4 *St Theodosia* (1225)

Sedangkan beberapa lukisan internasional terkenal dengan perempuan sebagai inspirasi objek lukisan, diantaranya adalah

1. *Mona Lisa* (1506) karya Leonardo Da Vinci, 77 cm x 53 cm, The Louvre Museum - Paris.



Gambar 5 *Mona Lisa* (1506)

2. *Self-Portrait as the Allegory of Painting* (1639) karya Artemisia Gentileschi, 98.6 x 75.2 cm, Hampton Court Palace – UK.



Gambar 6 *Self-Portrait as the Allegory of Painting* (1639)

3. *Girl With a Pearl Earring* (1665) karya Johannes Vermeer, 44.5 x 39 cm, Mauritshuis Museum, The Hague – Netherland.



Gambar 7 *Girl With a Pearl Earring* (1665)

4. *Whistler's Mother* (1871) karya James McNeill Whistler, 144.3 x 162,3 cm, Musee de Orsay – Paris.



Gambar 8 *Whistler's Mother* (1871)

5. *Woman With a Parasol* (1875) karya Claude Monet, 92.4 x 65.4 cm, Metropolitan Museum of Art – New York.



Gambar 9 *Woman With a Parasol* (1875)

6. *Self Portrait with Thorn Necklace and Hummingbird* (1940) karya Frida Kahlo, 47 x 61 cm, Harry Ransom Center, Austin- Texas.



Gambar 10 *Self Portrait with Thorn Necklace and Hummingbird* (1940)

Tidak hanya di dunia internasional, di Indonesia sendiri juga ada banyak pelukis maestro yang menjadikan perempuan sebagai objek inspirasi lukisan yang diantaranya adalah;

1. *Rini* (1958) karya *Ir Soekarno*, 50 x 70 cm, Istana Presiden – Jakarta.



Gambar 11 *Rini* (1958)

2. *Ibuku* (1941) karya *Affandi*, 52 x 43 cm, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.



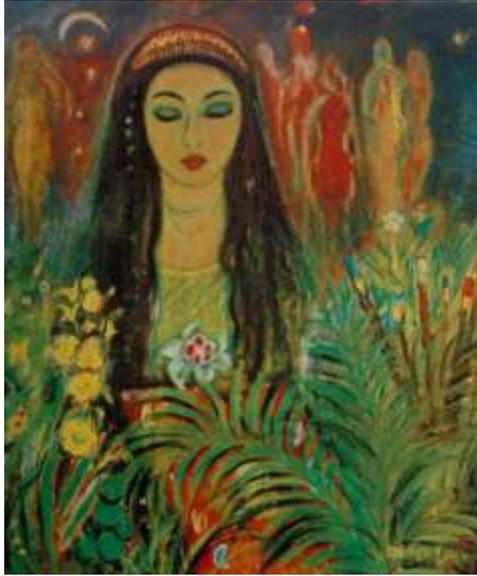
Gambar 12 Ibuku (1941)

3. *Nyi Roro Kidul*, Basuki Abdullah, Istana Negara – Jakarta.



Gambar 13 *Nyi Roro Kidul*

4. *Perempuan* (1951), Otto Djaja,



Gambar 14 *Perempuan* (1951),

Lukisan-lukisan yang dipaparkan sebelumnya adalah hanya sebagian contoh kecil tentang bagaimana perempuan sebagai sumber inspirasi atau objek untuk seni lukis pada khususnya. Pasti ada begitu banyak lagi lukisan-lukisan atau karya seni lainnya di luar sana yang terinspirasi dari perempuan. Mengapa perempuan banyak menjadi objek atau inspirasi dari banyak lukisan? Mungkin bisa jadi karena keindahan dan kecantikan atau karena banyak sisi menarik lainnya dari sosok perempuan. Perempuan juga menjadi simbol dan ide cerita dari para pelukis. Jadi apakah perempuan menjadi sebuah inspirasi atau sebagai objek?

Sejarah dunia seni rupa perempuan dunia.

Nah, jika perempuan banyak menjadi inspirasi atau objek dari para pelukis atau seniman, lalu bagaimana dengan perempuan sebagai sebuah bentuk eksistensi. Dalam hal ini yaitu berarti sosok perempuan sebagai perwujudan dari eksistensi dirinya sendiri, terutama perempuan sebagai seorang seniman, perupa atau pelukis.

Sepanjang sejarah seni, seperti yang kita ketahui dan telah dibahas sebelumnya, perempuan telah banyak menjadi objek inspirasi dan dilukis juga diidolakan. Namun, jika kita amati lebih lanjut, representasi perempuan di balik kanvas atau sebagai seorang seniman masih sedikit, meskipun kontribusi mereka terhadap dunia seni rupa sebenarnya cukup banyak. Sepertinya, banyak seniman perempuan yang jejak mereka terhapus dari sejarah dunia seni rupa. Meskipun, selama berabad-abad berjuang untuk mendapatkan pengakuan, hanya saja banyak dari mereka yang mengalami pembungkaman dan pengabaian.

Dirangkum dari berbagai sumber, sedikit menilik kilas balik sejarah dunia seni rupa dunia, dahulu terutama di Eropa, selama sebagian besar abad ke-15 hingga ke-19, hanya perempuan dari keluarga kaya yang dapat mengenyam pendidikan seni. Perempuan-perempuan tersebut bisa mendapatkan pelatihan pribadi dari pelukis mapan. Perempuan kaya juga memiliki kesempatan untuk menghadiri salah satu dari sedikit sekolah pelatihan swasta, akademi-akademi ini tidak didanai negara karenanya, perempuan harus membayar biaya tinggi untuk menghadiri akademi, jadi hanya perempuan kaya yang memiliki kesempatan ini untuk pendidikan seni, tetapi akademi atau pelatihan itu tidak tersedia untuk perempuan dari kalangan biasa. Sekitar tahun 1860, "*Ladies' Academies*" mulai bermunculan. Misalnya, *Académie Julian* dan *Académie Colarossi*. Akademi-akademi ini dijalankan secara pribadi dan

memungkinkan perempuan untuk mempelajari dasar-dasar melukis sendiri.

Sebelum akhir abad ke-19, perempuan dapat mengejar karir di bidang seni jika mereka bekerja di rumah kerajaan atau bangsawan, atau di dalam gereja. *Guild house*, atau akademi seni yang didanai oleh negara dapat menjadi jalan menuju karir perempuan sebagai seniman. Beberapa perempuan pun dapat diterima di tempat yang mewakili pintu gerbang menuju karir artistik, tetapi ini biasanya hanya mungkin jika ayah mereka juga seorang seniman dan dapat bernegosiasi untuk bisa menempatkan mereka. Pembelajaran akademis juga membawa peningkatan nilai sosial. Gaya artistik diajarkan di akademi-akademi ini, seperti bentuk ilmu baru dan para murid juga harus mengikuti aturan yang ketat.

Hanya saja, ketika kekuatan gereja dan aristokrasi mulai berkurang setelah abad ke-18, akademi seni menjadi lebih berpengaruh. Perempuan pun pada akhirnya terus dikeluarkan dari akademi, dan karena itu, tidak banyak pelukis perempuan terkenal pada masa tersebut. Bahkan, seniman perempuan secara rutin dilarang menghadiri akademi seni dan dibayar lebih rendah untuk pekerjaan mereka. Hal ini membuktikan bahwa sebenarnya sudah sejak lama eksistensi pelukis perempuan telah ada dari mulai abad pertengahan. Hanya saja masih terkungkung karena budaya patriaki, sosial juga budaya.

Pembatasan terhadap pelukis perempuan baru mulai dicabut secara bertahap setelah Perang Dunia Pertama. Meskipun kesetaraannya masih juga sangat terbatas dan perempuan masih belum diperbolehkan untuk memiliki kapasitas kreatif penuh. Bahkan kemudian, perempuan juga menghadapi hambatan untuk melukis selama Perang Dunia Kedua karena tekanan menjadi "masyarakat nasional". Perempuan pun masih lebih dilihat dan dikagumi sebagai bentuk fisik atau kecantikannya sebagai objek lukisan dan bukan dipandang sebagai sosok seniman. Di era modern,

barulah mulai bermunculan aktivis-aktivis sosial yang menyoroiti kesetaraan *gender* diantara seniman dan mengkritisi dunia seni rupa, salah satunya yaitu dari kelompok aktivis feminis bernama *Guerrilla Girls* atau Gadis Gerilya.

Guerrilla Girls atau Gadis Gerilya adalah kelompok aktivis feminis anonim yang pertama kali dibentuk pada tahun 1985 di kota New York, Amerika Serikat dengan misi mengkritisi ketidaksetaraan gender dan ras dalam komunitas seni. Kelompok ini menyoroiti ketidaksetaraan antara seniman perempuan dan laki-laki dengan menarik perhatian pada statistik. Sebagai contoh, misalnya pada tahun 2020 hanya ada 4% karya dari seniman perempuan dari keseluruhan seniman modern yang ada di Museum Seni Metropolitan, New York. Jumlah ini berbanding terbalik dengan perempuan sebagai objek lukisan telanjang yaitu sebanyak 72%. Dalam hal ini mereka mengkritisi bahwasanya perempuan masih lebih dipandang sebagai objek lukisan dibandingkan sebagai subjek pelukis.

Terlepas dari tanda-tanda kemajuan yang dirasakan di dunia seni selama sepuluh tahun terakhir, sebuah laporan yang ditulis oleh *Other Words & Artnet News*, menunjukkan kurangnya pertumbuhan representasi perempuan di dunia seni, yaitu hanya 2% dari pengeluaran lelang seni global pada karya seniman perempuan. Angka 2% juga tidak merata, dengan lima seniman membentuk 40,7% dari total dan Yayoi Kusama khususnya menyumbang 25% saja. Lebih lanjut, laporan tersebut menyoroiti bahwa koleksi dari 18 institusi seni besar adalah 85% dari ras kulit putih dan 87% pelukis pria

Lalu bagaimana dengan dunia seni rupa perempuan di Indonesia sendiri? Sepertinya kondisi tersebut tidak terlalu jauh berbeda. Kondisi budaya patriaki yang masih menempatkan posisi perempuan dibawah laki-laki, norma, cara pandang masyarakat dan kesenjangan pendidikan, termasuk juga apresiasi publik menjadi beberapa faktor-

faktor penghambat para perempuan seniman di Indonesia untuk maju dan berkembang.

Menurut tulisan dari Eva Tobing pada jurnal dokumentasi di Dewan Kesenian Jakarta, jika bicara tentang sejarah seni rupa Indonesia modern yang dimulai pada tahun 1930-an, dulu seniman Indonesia melukis hanya sekedar hobi dan tidak berpikir jauh. Namun saat itu, seniman Indonesia memiliki kesadaran membentuk suatu bangsa yang merdeka yang disebut Indonesia, dari kesadaran inilah dibentuk organisasi sosial dan “bolkik” termasuk di dalam seni lukis. Seni lukis kita tidak berangkat dari wacana seni lukis tapi berangkat dari wacana kebangsaan. Lalu mendirikan kumpulan orang-orang yang suka menggambar. Dari kumpulan tersebut, muncul nama-nama yang terkenal seperti Agus Jaya, Putu Jaya, dan Sudjojono. Sudjojono adalah pelopor seni rupa Indonesia baru. Sedangkan, Affandi adalah orang pertama Indonesia yang di undang pameran di Venice Biennale atas nama pribadi.

Paparan, di atas hanyalah sekilas tentang perkembangan seni rupa di Indonesia, dimana pastinya kita hanya akan mendapati nama-nama pelukis pria. Lalu bagaimana dengan pelukis-pelukis perempuan? Sayangnya, tidak terlalu banyak catatan sejarah tentang mereka. Eksistensi para pelukis perempuan Indonesia menjadi sebuah tanda tanya besar.

Perempuan sebagai objek eksistensi untuk seni dan dirinya sendiri.

Alia Swastika dalam tulisannya di Jawa Pos yang berjudul, “Merebut Sejarah Seni Untuk Perempuan”, menyebut beberapa nama seniman perempuan yang sebenarnya cukup berkontribusi dalam perkembangan sejarah seni rupa di Indonesia, seperti Mia Bustam, Maryati, Masmoendari dan Mangku Muriati Kartika. Jika kita mempelajari sejarah seni Indonesia modern versi kuno, nama

Mia Bustam sering kali disebutkan, tetapi tidak selalu dalam kapasitasnya sebagai seniman. Acapkali namanya disebut mengiringi nama S. Soedjojono, seniman yang sering disebut sebagai pelopor seni modern Indonesia, yang pernah menjadi suami Mia Bustam. Lahir pada 1920, Mia meninggal pada 2011 setelah pergulatan hidupnya yang sulit. Mia membuat karya lukis, sulam atau kruistik, menggambarkan kehidupan rakyat dan rekaman sejarah kecil, yang menunjukkan semangat keberpihakannya. Ketika masuk tahanan karena peristiwa 1965, karya-karyanya hilang tak berbekas, bahkan dibakar. Ia menuliskan memoar penting “Dari Kamp ke Kamp serta Soedjono dan Aku” sebagai catatan atas kisah hidupnya.

Kemudian, situasi yang hampir sama terjadi pada Maryati, istri pelukis Affandi. Lahir di Jawa Barat pada 1916 dan meninggal pada 1991. Sebagaimana Mia, Maryati membuat banyak karya sulam yang sering pula dipamerkan dalam beberapa ajang seni, tetapi karya-karya semacam ini sering dianggap sebagai “karya kelas dua” yang tidak menjadi bagian dari penulisan sejarah atau koleksi penting seni Indonesia. Karya-karya Maryati banyak mengangkat lanskap, botani dan bebunga, atau narasi kehidupan perempuan.

Ada pula nama Masmoadari, seorang pelukis tradisi damar kurung asal Gresik yang akhirnya mendapatkan pengakuan cukup luas ketika usianya telah mencapai 80-an tahun. Puluhan tahun hidupnya, ia dedikasikan untuk mengembangkan seni damar kurung, sebuah tradisi lampion di Jawa Timur yang biasanya terjadi menjelang Ramadan, dengan lukisan bergaya naif kekanakan, Masmoadari memproyeksikan kegembiraan masa kecil, lalu juga mencatat simbol-simbol yang menjadi penting sebagai bagian dari sejarah lokal. Pada tahun 1988, Masmoadari mendapatkan kesempatan untuk berpameran di Bentara Budaya Jakarta, dan sejak itulah karya-karyanya menjadi bagian dari dinamika seni di Indonesia. Sayangnya, setelah ia meninggal,

tak banyak pelaku seni yang mengangkat kembali nama dan memamerkan karyanya.

Selanjutnya adalah Mangku Muriati, asal Klungkung, Bali, adalah seniman termuda dari nama-nama yang disebutkan di atas. Mangku Muriati berkarya dalam koridor tradisi kamasan sebagai pijakan visualnya, sebagaimana yang ia pelajari dari sang ayah. Ia kemudian mengembangkan narasi yang berbasis cerita panji atau cerita tradisi Bali, dan memberikan ruang yang lebih besar untuk membicarakan tokoh dan pemikiran perempuan seperti narasi tentang Dewi Saraswati, Shakuntala, dan lain-lain. Sesekali, Mangku Muriati memasukkan narasi kehidupan modern yang divisualkan dengan bentuk tradisional ala kamasan, termasuk untuk membicarakan kesenjangan gender dalam strata sosial di Bali. Selain berkarya sebagai seniman, Mangku Muriati adalah seorang pemangku adat di Pura Desa, sebuah posisi yang jarang diduduki oleh perempuan.

Selain nama-nama yang disebutkan di atas ada beberapa nama perupa perempuan lain yang sebenarnya sangat mumpuni dan juga memberikan kontribusi terhadap perkembangan seni di Indonesia yaitu diantaranya adalah Emiria Sunassa yang lahir pada tahun 1895 dan wafat pada tahun 1964, mewakili babak penting dalam perkembangan seni lukis Indonesia. Sempat menempuh pelatihan perawat di Sekolah Cikini, selama Perang Dunia I mengembara ke Belgia dan Austria untuk belajar seni lukis di bawah bimbingan Guillaume Frédéric Pijper. Sekembalinya ke Indonesia, ia bersama sejumlah pelukis lain seperti Agus Djaya dan Sudjojono mendirikan Persatuan Ahli Gambar Indonesia (PERSAGI) sebagai tanggapan atas hegemoni pelukis Belanda dan negara Eropa lainnya di Indonesia. Melalui karya lukisnya, Emiria menghadirkan sisi gelap bangsa yang terpinggirkan, yang tidak terbahasakan dalam estetika romantik para pelukis kolonial.

Kemudian ada nama Siti Ruliyati yang lahir pada tahun 1930. Siti Ruliyati dikenal memiliki estetika visual yang serba kontras. Sapuan pensilnya kuat, tegang, kaku, dan keras, tapi komposisi visualnya tampak begitu lembut dan feminin. Sebagai pelukis yang mulai aktif dalam masa revolusi, Keberpihakan Siti pada masyarakat tercermin dalam lukisan dan gambarnya. Pada 1960-an, alumni ASRI Yogyakarta ini pindah ke Jakarta dan aktif berpameran tunggal. Kiprahnya sebagai ilustrator diakrabi publik melalui sejumlah majalah kebudayaan, seperti *Budaya Jaya, Indonesia*, dan *Zenith*. Seumur hidupnya, Siti hidup dari praktik artistiknya, mulai dari melukis, menggambar dan berjualan kartu pos serta kartu ucapan, sampai membuka kursus melukis.

Di masa kini ada beberapa nama yang cukup familiar yaitu seperti Kartika Affandi (lahir 27 November 1934) adalah seorang pelukis Indonesia. Ayahnya adalah pelukis terkemuka, Affandi. Kartika lahir dari ibu Maryati, istri pertama Affandi. Lukisannya banyak dipajang di Museum Affandi, antara lain "Apa yang Harus Kuperbuat" (Januari 99), "Apa Salahku? Mengapa ini Harus Terjadi" (Februari 99), "Tidak Adil" (Juni 99), "Kembali Pada Realita Kehidupan, Semuanya Kuserahkan Kepada-Nya" (Juli 99). Selain melukis, Kartika juga menguasai seni patung.

Saat ini, Kartika juga mendirikan museum yang diberi nama Omahe Kartika di Pakem, Sleman, Yogyakarta. Selain memajang karya-karyanya, museum yang menyatu dengan kediaman Kartika tersebut juga diperuntukkan bagi para perupa perempuan.

Ada juga nama Dolorosa Sinaga yang lahir 31 Oktober 1952. Ia adalah seorang pematung Indonesia. Karyanya banyak menampilkan keimanan, krisis, solidaritas, multikulturalisme, dan perjuangan wanita. Karyanya berupa patung perempuan bergandengan tangan yang berjudul "Solidaritas" ada di Komnas Perempuan.^[1] Ia juga pernah menjadi dekan Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian

Jakarta (IKJ) dan sampai sekarang masih aktif mengajar di institusi yang sama. Saat membuat patung, ia biasa memahat, mengelas, mengecor, dan menuang logam sendiri. Ia membuktikan bahwa pematung bukan hanya pekerjaan laki-laki saja. Selain itu, ia juga mendobrak paham *male gaze* yang memandang perempuan sebagai objek seksual yang indah dan sensual. Dolorosa adalah pendiri Somalaing Art Studio, yang ia dirikan dekat rumahnya di Pinang Ranti, Jakarta Timur, sejak tahun 1987.

Untuk nama perupa perempuan terkenal dari manca negara, nama Frida Kahlo bisa dibilang sebagai pelukis perempuan Meksiko paling terkenal sepanjang masa, Frida Kahlo dipuja oleh banyak orang. Frida Kahlo de Rivera (Magdalena Carmen Frieda Kahlo y Calderon lahir 6 Juli 1907 – 13 Juli 1954, semasa hidupnya, ia melukis antara 150 dan 200 karya yang berbeda, dengan karya awalnya menunjukkan pengaruh dari era avant-garde Eropa dan Renaisans. Dalam kehidupan selanjutnya, Kahlo mendapat inspirasi dari seniman rakyat Meksiko, dengan tema termasuk fantasi, gairah, kematian, dan kekerasan.

Kehidupan Kahlo mulai dan berakhir di Kota Meksiko, di rumahnya yang dikenal sebagai Blue House (rumah biru). Dia menulis tanggal lahirnya sebagai 7 Juli 1910, tetapi akta kelahirannya menunjukkan tanggal 6 Juli 1907. Kahlo diduga menginginkan tahun kelahirannya bertepatan dengan tahun awal revolusi Meksiko sehingga hidupnya akan dimulai dengan hadirnya Meksiko modern. Pada usia enam tahun, Frida mengidap polio yang menyebabkan kaki kanannya tampak lebih kecil dari yang lain, dan ini tetap berlanjut hingga permanen.

Kahlo mungkin paling terkenal karena potret dirinya dan orang lain, terutama lukisan perempuan terkenalnya yang mengeksplorasi pertanyaan seputar gender, kelas, ras, identitas, dan pascakolonialisme di Meksiko. Budaya Meksiko dan tradisi budaya suku Indian penting dalam

karyanya yang kadang ditandai baik sebagai seni naivisme maupun seni rakyat. Karyanya juga telah digambarkan sebagai "surrealis" dan pada tahun 1938, André Breton, inisiator utama dari gerakan surealis, menggambarkan seni Kahlo sebagai "pita di sekitar bom".

Kahlo menikah dengan seniman Meksiko terkenal, Diego Rivera. Ia menderita masalah kesehatan seumur hidupnya yang berasal dari kecelakaan lalu lintas saat remaja. Isu ini terwakili dalam karya-karyanya, yang kebanyakan merupakan potret diri dari satu jenis atau yang lainnya. Kahlo mengatakan, "Aku melukis diri sendiri karena aku sering sendirian dan karena aku subjeknya maka aku tahu yang terbaik."

Untuk pelukis lukisan kontemporer ada nama Yayoi Kusama yang sangat terkenal di kalangan perupa perempuan. Yayoi Kusama lahir pada 22 Maret 1929 adalah seorang seniman kontemporer Jepang yang saat ini berkecimpung di bidang pematangan dan instalasi. Ia juga aktif di bidang seni lukis, seni pertunjukan, film, mode, syair, fiksi, dan lain-lain. Karya-karyanya beraliran seni konseptual dengan membawa unsur feminisme, minimalisme, surealisme, Art Brut, seni populer, dan ekspresionisme abstrak dan dipadukan dengan konten otobiografi, psikologis, dan seksual. Ia diakui sebagai salah satu seniman Jepang paling berpengaruh di dunia.

Ia besar di Matsumoto dan mempelajari seni lukis nihonga di Sekolah Seni dan Kerajinan Kyoto. Kusama terinspirasi oleh aliran impresionisme abstrak Amerika Serikat. Ia pindah ke New York City tahun 1958 dan menjadi bagian dari lingkaran seni avant-garde New York pada tahun 1960-an, khususnya dalam aliran seni populer. Seiring bangkitnya kontrabudaya hippie akhir tahun 1960-an, ia menjadi sorotan publik ketika ia membuat pertunjukan jalanan yang pesertanya bugil dan dicat polkadot cerah. Kusama aktif membuat karya seni sejak 1970-an. Instalasi-instalasinya dipamerkan di berbagai museum di seluruh dunia.

Quo Vadis Femina, hanyalah sebuah catatan singkat tentang seni dan perempuan. Tulisan ini juga hanya sedikit mengulas bagaimana posisi perempuan itu sebagai objek atau inspirasi para pelukis pria dan juga bagi pelukis perempuan. Begitupula ketika seorang perempuan menjadi seorang perupa maka tak ayal banyak pula yang menjadikan dirinya sendiri, seorang sosok perempuan sebagai objek dan inspirasi dari karya-karya yang diciptakan. Sayangnya, dan seringkali menjadi sebuah tanda tanya besar mengapa karya-karya dari perempuan terkadang masih dipandang sebagai karya kelas dua dan masih sulit diterima apalagi harus berjibaku dengan beberapa norma serta opini publik.

Sebagai contoh jika pelukis pria melukis wanita sebagai objek dengan gaya lukisan nudisme, hal itu sering dianggap sebagai sebuah keindahan. Hanya saja jika pelukis perempuan melukis objek dirinya sendiri dengan mengusung konsep gaya yang sama seringkali opini publik yang diterima menjadi jauh berbeda. Sentimen “liar” atau “binal” atau dianggap dirinya tidak sesuai dengan norma perempuan yang lazim dalam opini norma agama dan masyarakat budaya timur. Hal ini akan menjadi sebuah kontradiksi yang semakin tajam jika misalnya pelukisnya menggunakan penutup kepala (hijab). Padahal bisa jadi pesan yang ingin ditampilkan oleh si pelukis adalah sebuah pandangan sederhana tentang bagaimana perempuan memandang dirinya sebagai perempuan. Pada akhirnya banyak pelukis perempuan yang “terpaksa” melukis sesuai kaidah norma juga opini yang disepakati oleh publik. Lukisan-lukisan yang cantik, indah, sopan dan santun. Apalagi, sejak periode 1980-an di Indonesia, sebenarnya cukup banyak pameran yang melibatkan perempuan. Sayangnya, masih sedikit pencatatan tentangnya dalam sejarah seni, apalagi menjadi bagian , karena dianggap sekedar sebagai produk komersial. Harapan kedepannya dari penulis yang kebetulan juga sebagai seorang

perupa, para perempuan perupa akan mendapatkan tempat yang lebih setara diantara para perupa laki-laki.

DAFTAR PUSTAKA

10.000 Years of Art, Phaidon Press Limited, London

<https://artincontext.org/famous-paintings-of-women/>

<https://artincontext.org/female-artists/>

<https://www.poppycd.art/the-representation-of-women-in-art-throughout-history/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Guerrilla_Girls

<https://historia.id/kultur/articles/perempuan-dalam-dunia-seni-rupa-indonesia-6jJe1>

<https://www.thefineryreport.com/articles/2022/2/16/mengenal-perempuan-perupa-indonesia-dan-persoalannya-dari-masa-ke-masa>

<https://koalisiseni.or.id/en/perempuan-dalam-direktori/>

<https://dkj.or.id/blog/sejarah-seni-rupa-indonesia/>

<https://www.jawapos.com/minggu/halte/19/09/2021/merebut-sejarah-seni-untuk-perempuan/>

https://id.wikipedia.org/wiki/Kartika_Affandi

https://id.wikipedia.org/wiki/Dolorosa_Sinaga

https://id.wikipedia.org/wiki/Frida_Kahlo

https://id.wikipedia.org/wiki/Yayoi_Kusama

Biodata Penulis



Lesh Dewika gemar menulis, menggambar dan melukis sejak kecil. Aktif menulis fiksi sejak Sekolah Dasar dan non fiksi seperti Karya Tulis Ilmiah mulai SMP hingga di Universitas dan beberapa kali menjadi juara LKTM sampai ke tingkat nasional ketika menjadi mahasiswi jurusan Sastra Inggris di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

Mulai aktif kembali menulis sejak 2017 dengan buku non fiksi pertama yang diterbitkan yaitu *"Kreatif Menggambar & Menulis Cerita Pendek"* (2017). Karya-karya fiksi lainnya yang telah diterbitkan adalah novel *Benang Merah* (2020), novel kedua *Labirin Ungu* (2021) yang masuk dalam Trilogi Warna Rasa, *Kumpulan Cerpen "SENYUM"* (2022), *Antologi Puisi 22 Perempuan Indonesia – Bulan Bung Karno 2022* (2022) dan, *Antologi Puisi Bersama Kepak Srikandi* (2022). *Antologi Puisi Tunggal "MEMENTO"* (2022)

Founder dari Komunitas Ngulik Literasi. Aktif pameran di dalam dan luar negeri. Pengajar Bahasa Inggris dan seni (lukis & gambar), juga *freelancer layouter & editor*. Buku yang telah diterbitkan sebagai seorang editor diantaranya adalah *"The Secret of Flight Attendant"* (2018) dan *"Derap Langkah Sang Generasi"* (2019). Sejak 2020, ia juga aktif sebagai *Art & Creative Head* di VIBE Center Indonesia yaitu sebuah Konsultan untuk *Social Development Project Design & Literasi* yang berbasis di Lombok, NTB. Untuk kontak dan bertukar informasi melalui IG [noona_leshdewika](#), FB Lesh Dewika,

Perempuan Seni & Dirinya 2

Buku ini memuat semangat, kreativitas dan produktivitas dalam seni yang dikaitkan dengan berbagai peristiwa dari sejarah terciptanya kertas hingga penciptaan karya seni. Secara keseluruhan tema Perempuan, Seni dan Dirinya menjadi catatan tentang pergulatan kreativitas perempuan dengan dirinya. Semoga etos perjuangan kaum perempuan tersebut menjadi teladan untuk masa depan di negeri ini.



Penerbit Yayasan Lembaga GUMUN Indonesia.
Anggota Ikatan Penerbit Indonesia- IKAPI
telepon 081312003334
penerbitylgi@gmail.com

