

**EKSPLORASI MEDIA DAN CARA KERJA SENI
LUKIS ARS SIMIA NATURAE**

Oleh

**I Wayan Setem
Gede Yosef Tjokropramono
I Wayan Gulendra**

**PROGRAM STUDI SENI MURNI,
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
2024**

KATALOG DALAM TERBITAN (KDT)
EKSPLOKASI MEDIA DAN CARA KERJA SENI LUKIS
ART SAMIA NATURAE
Denpasar, Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Denpasar
vi + 91 hlm; 15,5 cm x 23 cm

Penulis

I Wayan Setem
Gede Yosef Tjokropramono
I Wayan Gulendra

Desain Cover

I Gede Widhiyana Yasa

Layout

Wayan Setem
Copyright © 2024

Diterbitkan Oleh

Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Denpasar

Hak cipta dilindungi oleh Undang-undang Ketentuan Pidana Pasal 112 - 119 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penulis.

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur saya panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena dapat menyelesaikan bisa membuat bahan pembelajaran seni mural. Buku ini sebagai upaya melengkapi proses pembelajaran seni mural yang terstruktur dengan tahapan-tahapan untuk mencapai apa yang menjadi tujuan pembelajaran, yaitu berkarya seni lukis dengan kemampuan untuk menggali ide-ide dan sebagai kunci untuk kreativitas.

Metode pembelajaran dengan alternatif-alternatif berbagai pendekatan merupakan cara-cara yang ditempuh para pengampu mata kuliah Seni Lukis Pemandangan untuk menciptakan situasi pengajaran yang menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya prestasi belajar yang memuaskan. Hal ini diharapkan agar setiap mahasiswa dapat lebih memahami dan mampu mengembangkan konsep gagasan dan metodologi seni mural dalam riset dan kemampuan teknik. Dengan harapan kemampuan mahasiswa sebagai seorang pemural, berangkat dari riset, berdasarkan pengamatan, pengalaman dan internalisasi diri. Kemudian dibuat prosedur berkarya seni mural, dengan berbagai pendekatan sehingga lahirnya sebuah karya menjadi pengetahuan yang bermakna.

Pembelajaran seni lukis bukan saja bagaimana bisa melukis dengan baik dan mampu secara teknis dan gagasan. Tetapi juga belajar seni lukis mengetahui bagaimana sebuah karya seni lukis menjadi sebuah karya seni yang memiliki keunggulan. Sejalan dengan perkembangan zaman, yang disebut dengan seni bukan saja dari karya seninya tapi dari pengetahuan seni. Karya seni lahir bukan saja dari kemampuan teknik membuat karya,

tapi juga mempunyai pengetahuan seni, yang menjadi karya itu disebut dengan seni.

Terselesainya buku ini adalah berkat adanya dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan yang baik ini, saya menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang secara langsung maupun tidak langsung membantu terlaksananya penerbitan buku ini. Untuk itu, pada kesempatan yang baik ini, editor menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar, Prof. Dr. I Wayan Adnyana, S.Sn., M.Sn atas segala dukungannya terhadap penulisan buku ini dari sejak perencanaan, proses penulisan, hingga ke tahap penerbitan;
2. Kepala LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar, Dr. Drs. I Wayan Suardana., M.Sn yang telah memberikan arahan, dan memfasilitasi proses penerbitan buku ini.
3. Dr. A.A. Gde. Bagus Udayana, S.Sn, M.Si, Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar beserta jajarannya atas dukungan moral, sarana, dan prasarana yang sangat berharga;
4. Kepada pihak-pihak lainnya yang namanya tidak bisa disebutkan satu persatu yang juga telah memberikan dukungan sepanjang proses penerbitan buku ini.

Disadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna, oleh sebab itu kritik dan saran para pengguna dan pembaca buku ini sangat diharapkan. Akhirnya, dengan segala kekurangan dan keterbatasannya, buku ini dipersembahkan kepada pembaca, semoga bermanfaat adanya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
I. EKSPLORASI MEDIA	1
A. Metode Eksplorasi Media	1
B. Berpikir Lateral dalam Ekplorasi Media	8
C. Ekplorasi Media Kolase	11
II. CARA KERJA SENI LUKIS ART SAMIA NATURAE	48
A. Tinjauan Pustaka	20
B. Problem Art Simia Naturae	31
C. Ukuran dalam Konsep Art Simia Naturae	33
D. Proporsi dalam Seni Lukis Art Simia Naturae	37
E. Pengenalan Bahan yang Dipakai	39
F. Kegunaan Teknik dalam Bahasa Ekspresi	40
G. Sekitar Gagasan Dihubungkan dengan Teori Plato dan Aristoteles	43
H. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tumbuhnya Art Simia Naturae	44
I. Penutup	45
III. JANA KERTIH: KEMULIAAN MANUSIA DALAM SENI LUKIS	48
A. Latar Belakang	48
B. Tinjauan Pustaka/Sumber Karya	53
C. Landasan Teori Penciptaan	58
D. Unsur-Unsur Seni Rupa	63
E. Prinsip-Prinsip Seni Rupa	67
F. Metode Penciptaan	70
G. Hasil dan Luaran yang Dicapai	73
H. Akumulasi Teknik	84
I. Ulasan Karya	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alat dan bahan eksplorasi kolase kertas.....	15
Gambar 2. Hasil kolase dengan media kertas majalah.....	15
Gambar 3. Hasil kolase dengan warna monokrom.....	15
Gambar 4. Sketchbook.....	75
Gambar 5. Kanvas.....	76
Gambar 6. Kuas.....	77
Gambar 7. Palet warna.....	77
Gambar 8. Warna.....	78
Gambar 9. Spanram.....	79
Gambar 10. Stapler Gun.....	79
Gambar 11. Pensil.....	47
Gambar 12. Spidol.....	79
Gambar 13. Lem Fox dan Lem astro.....	81
Gambar 14. Meteran.....	82
Gambar 15. Pisau Palet.....	83

I

EKSPLORASI MEDIA

A. Metode Eksplorasi Media

Eksplorasi adalah tahap dimana seseorang mencari-cari secara leluasa berbagai kemungkinan dan kebolehjadian, biasanya didukung dengan penelitian awal untuk mencari informasi utama dan pendukung mengenai subjek penciptaan/desain. Tahap ini mencakup pula berbagai upaya penjajagan atau berbagai sudut pandang dan cara penggarapan serta media-media yang mau dibangaun. Dengan demikian seseorang sebaiknya mencari tahu data, fakta, atau realitas 'tersembunyi' dari subjek yang mau dieksplorasi. Disinilah seorang kreator atau desainer mencari berbagai kebolehjadian dalam konsep, media serta presentasinya.

Media adalah nilai dalam representasi seni. Namun media harus kita artikan lebih dimaknai sebagai "media hidup" (*living form*): berkenan dengan kualitas daya ungkap dari susunan-susunan material tertentu, yang dipunggut, dipilih dan digunakan oleh seniman melalui intuisinya untuk kebutuhan ekspresi. Jadi 'media' dalam karya seni adalah sesuatu yang dengan sendirinya meng-ada untuk mengakomodasi implus-implus perasaan.

Secara umum saya membagi berbagai jenis eksplorasi yakni: 1) eksplorasi konsepsi: untuk memperoleh sebuah intisari dari berbagai gagasan; 2) eksplorasi media dan teknik: sebagai upaya mengoptimalkan berbagai proses perlakuan terhadap media dengan berbagai pendekatan teknik konvensional dan non-konvensional; 3) eksplorasi analisis visual: sebagai eksekusi dari eksplorasi konsepsi yang mendasarinya; dan 4) eksplorasi estetik merupakan

hirarki dari sebuah karya seni menjadi representasi emosi, perasaan, serta intelektual.

Dalam proses eksplorasi media dapat memanfaatkan berbagai metode seperti *brainstorming*, tangram, dan simantik interpretasi.

1. *Brainstorming*

Brainstorming, curah pendapat adalah salah satu cara kerja individual atau kelompok dengan mengaplikasikan asosiasi bebas, keleluasaan berfikir guna men-jaring ide-ide baru dan segar untuk mencari solusi atas suatu permasalahan. Berbagai upaya dan cara pendekatan akan memperoleh lompatan perubahan, dari suatu kondisi lain secara *non-linier*. Dalam persepektif quantum, perubahan mendadak itu disebut lompatan quantum (*quantum leap*) agar kita mengalami ledakan-ledakan kreatif.

Brainstorming adalah suatu fase penting dalam suatu rangkaian aktivitas desain, dengan apa orang mencari ide-ide yang menerobos, dengan menuangkan apa-apa yang terlintas dalam pikiran, perasaan, imajinasi, dan bahkan lamunan secara grafis maupun verbal tanpa dievaluasi. Disini dituntut untuk berpikiran lapang, berasosiasi bebas, tanggap dan terbuka atas ide-ide dan terhadap pikiran-pikiran yang muncul spontan dan mengalir dalam tahap eksplorasi, yang merupakan tahap dalam suatu proses kreatif penciptaan karya.

Dengan *brainstorming* dapat menjaring ide-ide yang sangat mengejutkan, atau ide-ide liar. Begitu juga akan mampu memprovokasi mencuatnya ide-ide segar dari bawah sadar, yang justru datang dari luar struktur yang telah dikenal secara baku dan umum. Melalui *brainstorming* akan dapat membangkitkan ide-ide menerobos ide potensial untuk 'mengkawinkan' hal-hal tadinya tidak nampak berkaitan menjadi terkait, dan dapat melihat banyak kantong virtual berisi alternatif-alternatif pemecahan masalah.

Berbagai cara dan strategi selalu diusahakan apabila orang atau kelompok yang ingin memperbaiki kondisi dan kualitas dari apa-apa yang terberi. Berbagai upaya dan cara pendekatan akan memperoleh lompatan perubahan, dari suatu kondisi lain secara non-linier. Dalam persepektif quantum, perubahan mendadak itu disebut lompatan quantum (quantum leap). Dituliskan dalam *Webster's Dictionary of English Language*, bahwa lompatan quantum adalah semua perubahan dan kemajuan mendadak dalam kebijaksanaan program.

Suatu lompatan quantum, betapapun kecilnya selalu memberi perbedaan besar yang membedakan dari masa lalu. Ia adalah lompatan terputus dari sebuah electron dari suatu orbit menuju keorbit lain, dan partikelnya sama sekali tidak meninggalkan jejak. Ia adalah runtuhannya seketika atas sebuah gelombang probabilitas kedalam suatu peristiwa. Ia merupakan penjelasan atas hubungan antara dua tempat, peristiwa, atau gagasan yang sama sekali terpisah satu sama lainnya, yang sebelumnya tidak dapat dijelaskan, dan selanjutnya sebuah teori radikal baru telah lahir (*Science Digest* dikutip dalam Mapes, p. 3).

Dari lompatan quantum muncul istilah berpikir lompatan quantum. Berpikir lompat quantum adalah suatu rangkaian gagasan, kosep, distingsi, dan keahlian dan apabila digabungkan dengan proporsi tepat akan bersifat sama seperti bahan-bahan kimia aktif ia akan meledak dan melemparkan kita ke tingkat yang lebih tinggi, sebuah tingkat dengan energi, kepuasan, dan pilihan yang lebih besar. Dengan berpikir lompat quantum, kita akan mengalami ledakan-ledakan kreatif. Mengkaji dan meneliti subjek-subjek seni kita juga harus berpikir kreatif untuk senantiasa mau melihat subjek penelitian dari berbagai cara pandang atau persepsi. Salah satunya adalah metode *brainstorming*.

Brainstorming adalah cara yang dipakai sekelompok orang, untuk mengkondisikan pemunculan ide-ide yang bebas dan liar, untuk nantinya dipilih mana yang

terbaik untuk diaktualkan. Dalam *Webster's New World Dictionary* brainstorming diartikan sebagai 'tawaran gagasan atau usulan oleh semua anggota sebuah kelompok, pertemuan, seperti dalam konferensi perencanaan bisnis', Dapat pula disebut sebagai teknik menyurahkan ide-ide kreatif, imajinatif, dan segar dari suatu kelompok orang.

Brainstorming biasanya dilakukan paling lama 60 menit. IDEO, perusahaan yang banyak merancang produk inovatif kebutuhan sehari-hari, menggunakan metode *brainstorming* hampir setiap hari. *Brainstorming* bagi mereka sudah menjadi seperti ritus keagamaan (Kelley, 2001 : 78-80). Walaupun ide-ide yang muncul dalam curah pendapat sering tidak serius dan nampak main-main, namun mereka melakukan dan melihat metode curah pendapat sebagai metode yang serius. Dengan inilah mereka mendapatkan ide-ide cemerlang. Inilah kesempatan bagi tim untuk melontarkan ide awal sebuah proyek atau untuk memecahkan masalah suatu penelitian. Untuk memperoleh curah pendapat yang baik dan produktif, ada beberapa poin yang perlu diketahui sebagaimana ditulis oleh Tom Kelley dalam *The Art of Innovation*, yaitu:

- a) Pertajam focus. Sesi *brainstorming* harus dimulai dengan perumusan masalah yang jelas, bentuknya bisa pertanyaan sederhana namun spesifik.
- b) Setelah masalah dirumuskan, para pencurah-pendapat dapat mulai dengan ide-ide apa saja. Jangan mulailah dengan mengkritik, mendebat, dan mengevaluasi ide-ide yang dimunculkan. Karena menganalisa dan mengomentari ide-ide akan dilakukan nanti setelah curah pendapat selesai. Biarkan semua orang melontarkan ide-ide dengan leluasa. Ide-ide gila sekalipun bisa dikeluarkan.
- c) Menentukan jumlah ide yang mau dicurahkan, misalnya digariskan 100 ide dalam sesi curah

pendapat yang dilakukan dalam kurun waktu satu jam.

- d) Membangun dan melompati. Cobalah mempertahankan energi ketika curah pendapat melemah, berusaha untuk mengembalikan ide.
- e) Tulis aliran ide pada media yang dapat dilihat oleh seluruh peserta. Perkembangan ide dari ide yang satu dengan ide yang lain harus jelas terlihat.
- f) Regangkan otot-otot mental para peserta. Disini diperlukan keakraban dan rasa kebersamaan untuk meluncurkan ide-ide liar dan kreatif. Lakukan secara visual. Curah pendapat yang baik sangat visual, termasuk pembuatan sketsa, memetakan pikiran, menggambar diagram dan menempel gambar. Tampilan visualnya tidak perlu dipedulikan, yang penting secara prinsip ide-ide bisa tervisualkan dan terlihat (Kelley, 2002 : 73-80)
- g) Sebagai teknik modern, *brainstorming* telah dikenal sejak 1938. Namun oleh James Mapes dikatakan bahwa metode ini telah lama dipakai orang-orang Hindu, dan dalam metode inilah didapatkan kesempatan untuk mendapatkan lompatan quantum. Tekniknya sangat sederhana, tetapi efeknya besar sekali. Satu lompatan orang berkumpul untuk mengungkapkan gagasan-gagasannya secara bebas, dan dilakukan tidak dengan kritik sama sekali. Semakin liar dan gila ide-ide yang muncul semakin baik. Nanti setelah *brainstorming* dapat dilakukan fase analisis dan pembahasan guna mengkatogorikan gagasan dan memilih beberapa gagasan yang baik untuk dibahas lebih mendalam.

2. Tangram

Potongan-potongan Tangram yang terlihat sepele dan tidak terpikirkan, ini merupakan materi yang

mempunyai signifikansi dan arti penting dalam motivasi meng-gali media-media tidak terhingga hanya dengan tujuh potongan (segitiga, trapesium, jajaran genjang, bujursangkar). Potongan-potongan itu jika disusun secara benar memungkinkan kita untuk mengenali lebih banyak aspek lagi tentang diri kita sendiri.

Tangram bisa memahami, bahwa untuk mencipta tidak harus berangkat dari yang kompleks, hal yang sangat sederhana pun bisa. Berkarya seni bisa dimulai dari apa yang ada disekitar kita dari suatu yang sederhana, lokal ethnik atau dari perkara kecil bisa dijadikan suatu yang luar biasa. Sebab yang lokal terkandung potensi-potensi non-lokal. Dalam perkara kecil selalu terdapat potensi-potensi besar yang bersifat universal.

Dengan Tangram bisa berlatih berimajinasi membuat media, memadukan kepekaan asosiatif dan sekaligus merawat kemampuan motorik serta bisa dipakai mengenali kecendrungan dan interest kita melihat media-media yang dibuat.

Peraturan adalah bahwa semua peraturan yang berjumlah tujuh itu harus dipakai membentuk suatu figur. Ketujuh potongan itu harus disusun datar, tidak boleh diberdirikan atau ditumpangkan sepenuhnya satu pada yang lainnya. Tentang pembataan ini ada satu pepatah China yang mengatakan demikian bahwa pengendalian dan pengekangan mengungkapkan sifat-sifat seorang master.

Apa yang dipetik dari Tangram?

- a) Peserta punya pemahaman bahwa dari suatu yang sederhana bisa dijadikan suatu yang komplek.
- b) Dari yang sederhana itu bisa dibuat sejumlah bentuk yang berbeda tetapi tetap sederhana, seperti bentuk-bentuk grafis sederhana yang berbeda-beda seperti halnya huruf-huruf alfabetis dan dari elemen-elemen yang sederhana ini bisa disusun macam-macam bentuk.

- c) Dengan Tangram para peserta berlatih berimajinasi membuat bentuk, berlatih memadukan kepekaan asosiatif dan sekaligus merawat kemampuan motorik. Setelah cukup berlatih akan terlihat bahwa setiap orang punya kecenderungan masing-masing, ada yang sangat imajinatif ketika membentuk figur-figur manusia dalam pola aksi tertentu, missal gerak-gerak tari atau bela diri, ada yang sangat trampil ketika membentuk figur-figur binatang tertentu. Dalam ini Tangram bisa dipakai untuk mengenali kecenderungan dan interest seseorang dari yang melihat bentuk-bentuk yang dibuat.

3. Semantik Interpretasi

Semantik interpretasi dapat dikatakan mampu memberikan kerangka pengalaman yang lebih komprehensif, sebagai ilmu yang berkaitan dengan linguistik, artinya: kaitan dengan makna dari kata, frase, kalimat atau sistem, dapat diterapkan untuk memasuki relung-relung relasi yang tersembunyi dari suatu fenomena.

Secara operasional semantik dapat membantu untuk melihat hubungan antara substansi karya dan bahasa ungkap/ekspresinya. Misalnya, kita bisa menilai bagaimana hubungan antara konsep dan ungkapannya. Untuk mengasah kemampuan mencipta karya yang ide-idenya terjalin secara koheren, menyatu, dan dinyatakan dengan ungkapan yang sesuai dengan konsepnya.

Semantic interpretation sangat berguna untuk memberi judul-judul pada karya dan membantu audien untuk masuk kedalam apa yang menjadi harapan senimannya sehingga tidak ada gep/gap antara ide dan wujudnya (ideoplastis dan fisikalitas). Dalam memberi judul pada karya sebaiknya yang memberi keluasaan dalam memberi focus terhadap apa yang seniman inginkan. An sedapat mungkin harus

mendekatkan ide dengan ekspresi dengan cara yang paling masuk akal.

Dalam berkarya seni setiap orang harus menerapkan prinsip:

S *Synaesthetis*= memberi sentuhan dari berbagai inderia secara bersama-sama.

M *Moument*= digerakan

A *Asosiation*= cari bentuk/kata yang bisa mengasosiasikan konsep-konsep

S *Seksualitas*= sesuatu sek pasti gampang di ingat

H *Humor*=segala sesuatu menjadi cair

I *Imagination*=imajinatif/imajiner

N *Number*= bahasa angka (bkin yang banyak)

S *Seksuality*= sesuatu sek pasti gampang di ingat

C *Colour fool*= berwarna-warni agar lebih menarik

O *Order*=penataan agar tidak berantakan

P *Positivisme*= berpikir positif tinking.

E *Exageration*= berlebihan

Dari sekian pilihan tidak harus semua tampil dalam karya, boleh dipilih untuk mewakili apa yang akan kita ekspresikan, satu atau lebih.

B. Berpikir Lateral dalam Eksplorasi Media

Dalam eksplorasi media terjadi juga improvisasi. Pada tahap ini kita mencoba-coba mencari berbagai kemungkinan dari ide-ide dan konsep-konsep yang telah dinyatakan dalam tahap eksplorasi. Berbagai mediaan yang bersifat *trial* dan *error* dilakukan. Tahap ini penting sekali dilalui kembali demi penyegaran dan aktualisasi kerja kreativitas kita. Dari proses kerja improvisasi ini nanti bisa diambil dua atau tiga skema/rancangan matang yang selanjutnya akan dipilih untuk diteruskan sebagai karya jadi melalui tahap pemmediaan.

Dalam eksplorasi dan improvisasi kita dituntut berpikir secara lateral dan divergen (perhatian menyebar keberbagai arah yang mungkin dilakukan), sebaiknya dalam tahap pemmediaan kita wajib berpikir konvergen

memusat, dan menuju kesatu tujuan yaitu mewujudkan konsep menjadi karya yang sesuai rencana.

Berpikir lateral yang bersifat divergen menekankan berbagai pendekatan dan cara pandang berbeda, yang fungsinya melengkapi berpikir vertikal kita yang konvergen. Dengan berpikir “vertikal” kita mengambil suatu posisi sebagai basis. Langkah selanjutnya tergantung pada dimana kita berada pada moment ini, dan secara logis harus berkaitan dengan dan berasal dari basis kita. Ini menyiratkan pembuatan sesuatu dari suatu basis, dan menggali lubang lebih dalam pada basis yang sama itu.

Dengan berpikir lateral kita bergerak ‘kesamping’, mencari persepsi-persepsi berbeda, menyusun konsep-konsep berbeda, dan memperoleh titik-titik masuk yang berbeda pula. Kita dapat menggunakan berbagai cara, termasuk permainan, guna mengeluarkan diri dari alur berpikir biasa yang sudah melazim, yang tanpa terasa telah menjadi klise.

Fungsi berpikir lateral berkaitan dengan dengan upaya meninjau kembali pola pandang kita dalam mengorganisasi informasi. Berpikir lateral adalah upaya meng-ubah persepsi terhadap suatu objek atau permasalahan. Semua cara pandang itu benar dan dapat didampirkan. Setiap cara pandang yang ada itu tidak bermula dari cara pandang lain yang lebih dulu ada, tetapi dapat dihasilkan secara sendiri-sendiri. Dalam pemahaman kita berpikir lateral harus berhubungan dengan eksplorasi sebagai mana persepsi harus berhubungan dengan karya. Sama halnya ketika kita berjalan mengelilingi sebuah bangunan dan memotretnya dari berbagai sudut pandang. Semua sudut pandang ini setara dan mengandung potensi sendiri.

Logika vertikal berkaitan dengan ‘kebenaran’ dan ‘apa-nya’. Sedangkan ber-pikir lateral seperti halnya persepsi, berhubungan erat dengan berbagai kemungkinan atau kebolehjadian dari ‘apa-nya’ itu. Kita

membuat lapisan-lapisan dari apa yang mungkin dan yang pada akhirnya sampai pada suatu gambaran yang berguna.

Berfikir lateral secara langsung berhubungan dengan perubahan atau pen-carian kosep-konsep dan persepsi-persepsi yang beragam. Perubahan persepsi dan konsep adalah basis dari kreativitas yang melibatkan ide-ide baru. Secara fungsional berfikir lateral adalah proses berfikir untuk selalu mengubah-ubah konsep dan persepsi.

Berfikir lateral dalam eksplorasi media patut diaplikasikan untuk mengatasi ke-bekuan pola pandang, guna membongkar pemahaman yang statis, dan mendekon-struksi habitat lama yang acap kali tidak lagi relevan. Dengan memahami fungsi dan cara kerja berfikir lateral kita akan dikondisikan untuk membangkitkan persepsi-persepsi alternatif, konsep-konsep lain dan sudut-sudut pandang beragam dibanding pola pandang lama yang sering kali sudah beku tanpa terasa. Kita dilatih untuk melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang dan persepsi secara dinamis. Kedinamisan itu seperti air yang terus bergerak mengikuti wadag dan lingkungan dimana ia berada, guna menangkap gambaran-gambran yang tadinya samar-samar untuk dipetik guna diwujudkan jadi karya.

Selanjutnya setelah konsep dinyatakan dalam suatu media tertentu, media ini harus dipresentasikan. Disinilah kita akan melihat secara kritis kekurangannya dan kelebihanannya, dan menguji apakah ide, konsep dan bahasa aktualnya sudah sinkron atau belum. Secara kritis bisa mempertanyakan apakah sudah ada hubungan yang saling melengkapi antara gelombang (ide + konsep) dan partikelnya (wujud fisiknya).

C. Eksplorasi Media Kolase

Definisi Kolase menurut pencipta adalah karya mixed media yang dibuat dari gabungan banyak bahan

dan material diantaranya kain, kaca, logam, kertas, keramik, biji-bijian, kayu, plastik, batu, tembikar, tali, pipa, dengan melibatkan proses penempelan benda temuan (found objects) kepermukaan bidang datar karya dua atau tiga dimensional, bisa dipadukan dengan beragam teknik baik manual maupun digital yang terkesan unik, artistik, dan bernilai kebaruan.

Pada dasarnya kolase adalah karya seni yang memiliki beragam teknik, bisa disejajarkan dengan painting, printing, craft (seni kerajinan membuat tembikar, porselen, tekstil, logam, batu, hiasan yang sifat mendekorasi dll), bahkan bisa jadi lebih tinggi kedudukannya. Kata kolase dalam Bahasa Inggris "collage" dan "coller" dalam Bahasa Prancis, yang artinya merekat. Kolase dipahami sebagai teknik seni menempel dari berbagai macam material, seperti kain, kertas, kaca, logam dan lain-lainnya kemudian dikombinasikan dengan penggunaan warna seperti cat minyak, acrylic/poster colour dan teknik lainnya (Susanto, 2002:63).

Istimewanya kehadiran kolase memberikan sesuatu yang tidak bisa diberikan oleh lukisan. Potongan-potongan gambar atau material lain merupakan medium artistik yang lebih nyata, bahkan terkesan adanya dimensi keruangan dalam lukisan. Kepekaan artistik perlu dimiliki seniman untuk menyiasati bidang datar tempatnya berkreasi agar penyusunan atau mengkomposisikan material memiliki sentuhan rasa estetis yang tinggi. Menurut kreativv.com, banyak seniman merasa bahwa ragam material yang digunakan bisa menyampaikan maksud dan pesan dengan lebih tegas dan mudah dipahami ketimbang melukisnya.

Kolase adalah pertemuan seni "seni tinggi" atau "high art" mengacu pada seni murni, dan seni rendah atau "low art" mengacu pada seni yang dipakai untuk kebutuhan masyarakat luas, seperti periklanan.

Munculnya seni kolase pada periode Synthetic Cubism oleh Pablo Picasso dan Georges Braque, kisaran

tahun 1912-1914. Karya Picasso berjudul “Still Life with Chair Caning”, 1912 sebagai awal Kolase. Picasso menempel kain “oilcloth” pada karya tersebut demikian juga ditempelnya tali di sisi pinggir kanvas oval.

Sedangkan George Braque menempelkan wallpaper bermotif kayu dikaryanya yang berjudul “Fruit Dish and Glass”, tahun 2012, karya ini dikenal dengan nama papier colle yang artinya menempel kertas. Medium yang digunakan adalah charcoal, wallpaper, gouache, paper, paperboard.

Kolase umumnya menggabungkan gambar-gambar dari iklan cetak dengan objek-objek yang muncul di seni tinggi. Richard Hamilton terkenal sebagai pelopor Pop Art yang membangun mengembangkannya hingga sekarang. Pop Art berasal dari Inggris, Hamilton menggabungkan dua jenis seni yaitu seni cetak dan menggabungkannya dengan objek lain (gambar-gambar) ke dalam kolase. Kolase yang dibuat Hamilton menggunakan potongan-potongan gambar yang didapatnya dari majalah. Kolase yang dihasilkan oleh Hamilton adalah salah satu hasil karya yang diuatnya di masa pergerakan Pop Art. Hal lain yang unik dari karya ini adalah Hamilton memasukkan potongan karya dari seniman-seniman Pop yang berjaya setelahnya, seperti Roy Lichtenstein, Claes Oldenburg, Tom Wesselmann, dan Andy Warhol.

Hamilton dikenal sebagai salah satu seniman kolase terbaik dan juga mendapat sebutan British Pop Collage Artist, namun karyanya tidak semuanya kolase. Hamilton juga membuat lukisan dan banyak karya cetak/print, serta melakukan eksplorasi dengan teknologi baru. Karya kolase Hamilton yang paling terkenal yaitu “Just What is it That Makes Today’s Homes so Different, so Appealing yang dibuat di tahun 1956.

Lebih luas lagi pengertian kolase memberi arti atau nama pada seni rupa lainnya seperti seni mozaik dibuat dengan cara menempel. Artinya penggabungan satu,

dua, atau lebih material pada permukaan material lainnya bisa dimaknai sebagai kolase. Demikian juga seni recycle yang menggunakan teknik menempel dan merakit pada permukaan karya 3 dimensional bisa dimaknai kolase.

Untuk menyambung logam digunakan teknik pengelasan adalah suatu proses menyambung dua material atau lebih dengan menggunakan energi panas sampai material yang akan disambung itu meleleh (melted), kemudian menyatu atau berpadu (fused). Adapun alat yang digunakan adalah las busur listrik (arc welding) yang berkembang menjadi beberapa proses las. Proses las hampir sama dengan proses penggunaan glue gun untuk merekatkan material plastik pada permukaan kain atau pada permukaan jenis plastik lainnya. Glue Gun juga membutuhkan listrik saat digunakan, panas yang dihasilkan akan membuat lem (glue) berbahan plastik meleleh (melted), dan jenis plastik yang ditempelkan kepermukaan material lainnya akan melengket saat direkatkan.

Untuk menyusun atau menata material dipermukaan apapun yang dimaknai sebagai seni rupa kolase dibutuhkan ide-ide kreatif. Sederhananya Kolase dipandang simple, suatu proses menyusun atau menata berbagai material bahkan dianggap mudah namun tidak semudah yang dibayangkan, karena tujuannya menghasilkan karya yang unik, kreatif, artistik dan indah. Artinya dibutuhkan kepekaan artistik untuk menyiasati bentuk-bentuk yang dikomposisikan dipermukaan bidang dua atau tiga dimensional, baik itu lukisan, kolase foto, ukiran, patchwork, relief, mozaik, dan patung.

Berbagai metode/teknik yang digunakan untuk membuat kolase, diantaranya teknik tumpang tindih atau saling tutup (overlapping), penataan ruang (spatial arrangement), komposisi/kombinasi berbagai jenis tekstur dari berbagai jenis bahan. Teknik tumpang tindih (overlapping) pada ilmu desain adalah meletakkan

gambar overlapping dengan card tujuannya untuk menambahkan fokus dan memberi kedalaman pada tampilan muka. Hal ini juga berguna untuk mengoptimalkan penggunaan ruang.

Kolase yang dibuat pencipta menggunakan teknik overlapping adalah suatu proses menyusun objek demi objek/bentuk dengan jalan menempel untuk menyiasati terbentuknya volume objek yang meruang sehingga terkesan adanya dimensi keruangan pada perwujudan karya dua dimensional.

Perkembangan di era digital, sangat mudah dan cepat untuk membuat kolase dengan menyusun atau mengkomposisikan foto-foto menggunakan photoshop. Selanjutnya foto yang telah diolah/dikomposisikan secara artistik melalui photoshop akan ditempelkan pada permukaan kain/kanvas, keramik, kayu dengan teknik printing.

1. Eksplorasi kolase kertas

Bahankertas yakni karton, majalah, koran, buku (bekas) dan lem. Alat yang diperlukan gunting dan pisau.

Proses kerja dari pencarian gambar, image-image, citra-citra yang ada di majalah/koran/buku. Dilanjutkan menempelkan hasil guntingan pada selembar kertas/karton sesuai dengan yang dikehendaki. Dalam hal ini bisa memindahkan image dari majalah ke kertas/karton sesuai dengan apa adanya dengan mengolah komposisi. Bisa juga "menghancurkan" image yang ada dimajalah kemudian memmedia image/citra baru pada lembar kertas/karton atau menggabungkan image-image yang diambil dengan persepsi kita.

Filsafat seni bagi Plato adalah gagasan mengenai idealisme itu sendiri berupa dasar-dasar dan benih-benih teori mengenai seni. Keindahan ditempatkan lebih tinggi dari kehidupan dan tidak berwujud dimuka bumi. Keindahan yang di bumi ini adalah keindahan imitasi, tak sempurna dari keindahan mutlak itu. Atau dengan meminjam kata-kata Russel: *'The man who only loves beautiful things is dreaming, whereas the man who knows absolute beauty is wide awake'*, (orang yang hanya mencintai barang-barang cantik adalah bermimpi, hanya orang yang mengetahui keindahan mutlaklah yang benar-benar melek). Inilah inti pikiran Plato mengenai teori keindahan (Sutrisno, 1991 : 26).

Lain halnya dengan Aristoteles yang berbeda dari gurunya dalam beberapa hal. Akan tetapi dapat dikatakan bahwa filsafat Aristoteles, paling tidak prihal yang berkenaan dengan estetika, adalah merupakan penyusunan sistimatis terhadap filsafat Plato. Pikiran-pikiran Aristoteles justru melebihi keunggulan pikiran yang digoreskan Plato. "Barang yang terdiri dari bagian yang berbeda-beda tidak sempurna keindahannya kecuali bila bagian-bagiannya itu teratur rapi dan mengambil deminsi yang tidak dibuat-buat: karena keindahan hanyalah pengaturan dan keagungan". Jadi keindahan bagi Aristoteles adalah keserasian bentuk yang setinggi-tingginya. Ia tidak mementingkan pemandangan manusia seperti apa adanya didalam kenyataan tapi menurut bagaimana seharusnya.

Ciri khas seni menurut Plato maupun Aristoteles ialah mengupas alam dari hakekat yang sebenarnya, ia merupakan imitasi yang membawa pada kebaikan dari kenyataanya sehingga menjadi keindahan yang luar biasa. Keduanya menginginkan tauladan seni didalam keindahan universal, pasti, mutlak dan ideal.

Tapi titik persamaan Plato dan Aristoteles hanya sampai disitu. Plato memandang idea keindahan mutlak sebagai prinsip transedental diatas subyek dan diatas alam: sebagai tauladan asli yang abadi, idea murni yang

berada diluar akal. Aristoteles memandangnya hanya sebagai tauladan batin yang terdapat di dalam akal manusia, tidak mempunyai obyek yang dapat kita temukan diluar diri kita, dan ideal itu ada didalam diri manusia. “Kita tidak menginginkan keagungan dan kepastian kecuali demi keindahan”, “ Seni ialah tidak lain kecuali kemampuan produktif yang dipimpin oleh akal yang sebenarnya”, kata Aristoteles, tetapi keindahan itu bersatu padu dengan akal manusia (bercorak inspirasi daripada kasyaf ilahi).

Tulisan ini akan membatasi diri pada dunia, varian, dan problematika dari teori yang berlandas teori Plato dan Aristoteles pada konsep ontologis yang melahirkan konsep atau cara kerja seni lukis *ars simia naturae*.

Alam memang memikat sebagai ilham pelukis, alam juga baginya ialah gambaran jiwa, kegirangan, kedamaian dan sebagainya yang bersangkutan dengan alam dirasakan pula bagi jiwanya.

Pelukis bersahabat dengan alam, alam pun akan memberikan kedamaian hidup dan kedamaian jiwa. Karya-karyanya memaknai hubungan dengan alam, juga dengan alam dengan dirinya sendiri. Apakah artinya diri kita di tengah alam dan apakah arti alam yang kelihatan diam dan memberikan rasa damai?

Jadi alam yang ditampilkannya ialah alam yang direduksi pada unsur-unsur paling esensial untuk memperoleh keindahan dan merupakan salah satu dasar utama yang mewarnai kehidupan spiritual pelukisnya. Dengan terjun ke tengah alam *vegetal* kerap terlihat spiritualisme menyatu dan manunggal dengan alam. Jadi spiritualisme terkait erat dengan tradisi dialog antar manusia dan alam tersebut. Betapa alam memang sebuah realitas yang maha sempurna yang selalu menggoda dijadikan *subject matter*-nya.

Pelukis kerap kali berada di tengah pemandangan alam, hutan, lembah, dan yang lainnya sebagai upaya untuk menjadikan “jiwa” dalam karya-karyanya. Dalam karya-karyanya yang ia sampaikan secara total di atas

berbagai material rupa merupakan perwujudan dari menangkap karakter cahaya. Di alam kita menyadari sifat dan kualitas cahaya, dan ketika itu pula bisa ditangkap realita semua kenyataan yang berhubungan dengan cahaya. Sehingga bisa dikenal dengan mata fisik dan mata hati perbedaan intensitas antara batu, awan, air, dedaunan, tanah dan lain sebagainya.

Point yang terpenting adalah cahaya membubuhi segala warna dalam alam ini. Kecendrungan yang timbul kemudian adalah karya-karya lebih banyak memainkan warna-warna sudut yang terang sebagai *center point*. Manifestasi cahaya alam memberikan warna hidup yang menerangi setiap saat sebagai hukum alam.

Jadi dapat dikatakan bahwa semua pelukis lazimnya akan memulai langkahnya dengan studi ke alam serta kelengkapan kesemestaannya, dengan cara mengamati segenap realita alam secara suntuk dan sungguh-sungguh. Selanjutnya, dalam riwayat kreatifnya pelukis akan tersalur ke dalam dua kemungkinan: 1) akan diam dalam tradisi kasatmatanya; atau 2) melanjutkan langkahnya kedimensi perupa-an yang lain. Kedua pilihan itu sama harganya, sejauh masing-masing pilihan tersebut telah betul-betul terkuasai, tidak sebatas teknis saja melainkan telah menjadi media bagi pelukisnya.

Dalam konteks premis seperti itu, maka sesungguhnya tidak terdapat lompatan tiba-tiba untuk menjadi seniman atau pelukis. Melainkan seluruh perjalanan hidupnya terisi oleh satu studi ke studi lain terhadap alam dengan segenap dimensinya.

Melukis dengan menangkap dunia kasatmata ke dimensi kasatmata, adalah salah satu bagian dari cara tersebut yang kemudian secara teoritik oleh Plato dan Aristoteles disebut sebagai *ars simia naturae* (seni adalah peniruan terhadap alam). Pada taraf inilah seni rupa Barat di zaman-zaman klasik, neo klasik, romantik hingga realisme menemukan zaman keemasan.

Perkembangan itu pun ternyata berbarengan dengan perkembangan budaya bersamaan dengan munculnya bidang-bidang ilmu seperti aljabar, arsitektur, astronomi dan tentu saja filsafat sebagai induknya.

Yang penting untuk kita, yang berada diluar arus besar sejarah itu, bisa melihat bahwa kalau pun kemudian lahir isme-isme lain seperti impresionis, abstrak, hingga kemudian muncul kembali hiper-realis; ternyata bukanlah lompatan-lompatan keajaiban yang muncul begitu saja. Melainkan hasil dari satu rentangan panjang dialektis, yang berlangsung dalam hitungan dari abad ke abad.

Dalam katagori rentang sejarah seperti itu pula, maka teknik melukis realis dan natural menjadi semacam fitrah yang perlu dijalani oleh pelukis-pelukis yang beranjak dari arus besar tersebut. Sehingga bila kelak seseorang menjadi pelukis ekspresionis ataupun abstraksionis, bukanlah disebabkan 'pelarian' karena tidak sanggup melukis naturalis, melainkan hasil dari sekian studi yang membimbing dalam pembentukan dirinya. Demikian halnya dengan yang memilih tetap diarus realistik dan naturalistik, bukan artinya 'jalan di tempat' karena seolah tidak ada lagi *reserve* kreatif. Dunianya masih terbuka, sama terbukanya dengan keluasan kemungkinan di luar realisme dan naturalisme.

Sebetulnya ada teori bandingan dari prinsip *ars simia naturae* yang bersifat antologis (bukan melahirkan jarak pandang dan manifestasi fotografis hingga ruang perspektif itu). Setidaknya adalah teori Timur yang cenderung beranggapan, bahwa realitas alam itu tak selalu harus di lihat dalam jarak (antologis), melainkan justru akan lebih banyak kebenarannya bila dilihat melalui sikap *environmental*, atau dilihat dari dalam (mitis), justru dalam cara pandang itu pula maka akan ditemukan kosmogoni seni yang seutuhnya.

A. Tinjauan Pustaka

1 Plato

Plato (428-348) adalah filsuf pertama di dunia Barat yang dalam seluruh karyanya mengemukakan pandangan yang meliputi hampir semua estetika, dibahas sepanjang sejarah filsafat sampai dewasa ini. Pembahasannya tidak utuh dan merupakan suatu sistem tersendiri, tetapi tersebar-sebar dalam seluruh karyanya.

Pengaruh pikiran Plato atas falsafah pada umumnya dan falsafah keindahan khususnya sangat besar. Bahkan, pengaruh tersebut bertahan lama dan menyebar jauh keluar wilayah Yunani ke Eropa Barat. Sepanjang abad pertengahan (abad V sampai abad XII) kebudayaan Eropa menjadikan pikiran Plato sebagai acuan. Filsuf yang paling berjasa menanamkan pengaruh Plato adalah Plotonis. Meskipun, ia hidup lebih dari 500 tahun setelah Plato mati (tahun 204-269 Setelah Masehi).

Pada masa klasik di Yunani pekerjaan seniman disebut *techne* (kerajinan tangan) yang terdiri dari dua unsur penting, yakni pengetahuan dan keterampilan. Sang seniman dihargai karena pengetahuannya dan keterampilannya. Pengetahuan yang diutamakannya adalah pengetahuan tentang ukuran yang benar dan proporsi yang benar. Juga pengetahuan tentang bahan yang dipakai dalam pekerjaannya. Dengan pengetahuan ini ia akan berhasil membuat sesuatu yang indah, dalam arti, “memberi kesenangan dan kepuasan kepada audien”. Sang seniman selalu berusaha untuk bekerja dengan sebaik-baiknya, menghasilkan karya sesempurna mungkin. Ia akan bangga kalau seniman lain mencoba meniru atau ambil contoh dari dia.

Ukuran dan proporsi merupakan syarat utama keindahan dikemukakan Plato adalah pengaruh dari faham yang dianut oleh masyarakat Yunani pada umumnya tentang alam semesta. Manusia Yunani sangat terkesan oleh keindahan alam dan pengalaman

bahwa segala peristiwa alam semesta ternyata mengandung suatu tata aturan tertentu. Terbitnya matahari dan bulan di langit, pasang surut air di laut, pemusiman iklim di dunia, teraturinya bulan purnama dan bulan mati, dan lain sebagainya adalah suatu tata tertentu. Keindahan alam dilihat dari bentuk bunga-bunga, susunan bentuk tubuh binatang dan manusia, yang semuanya mempunyai ukuran dan proyeksi tertentu pula. Ilmu pengetahuan yang mempelajari keadaan dan segala peristiwa alam semesta adalah kosmologi sempat mempengaruhi jalan pikiran tentang keindahan.

Plato menghendaki agar manusia seyogjanya mengikuti ukuran yang harmonis yang ada pada alam semesta. Karena itu ia mengisyaratkan bahwa dalam keindahan ada ukuran serta proporsi, sesuai dengan yang ada di alam semesta. Ukuran dan proporsi yang tepat menimbulkan harmoni, dan harmoni menimbulkan rasa indah pada manusia. Konsepsi Plato yang menghendaki penyesuaian manusia dengan alam semesta, memelihara keserasian antara mikrokosmos dengan makrokosmos sangat mirip dengan yang ada di Bali dengan konsepsi *Buana Alit* dan *Bhuana Agung* (Djelantik, 2004 : 85-87)

a). Imitasi dari yang absolut.

Sebagai kelanjutan pemikiran keindahan Plato tentang keindahan dalam kesenian yang saat itu masih dipandang sebagai kejuruan dan keterampilan (techne). Keindahan yang kita lihat pada barang kesenian seperti pot bunga, patung, cincin, gelang, juga yang didengar dalam syair, lagu, musik, semua keindahan itu dipandang sebagai pencerminan dari ide keindahan sejati, atau “Dewa Keindahan”. Kehadiran pencerminan itu dipandang sebagai hasil dari suatu kemampuan khas dalam jiwa sang seniman yang dengan bakatnya bisa: “berpartisipasi” dengan “Dewa Keindahan” hingga perbuatannya mencerminkan atau mengimitasikan

Dewa Keindahan. Imitasi itulah yang kita nikmati (teori “imitasi” ini sampai 500 tahun kemudian diteruskan oleh filsuf Platonius). Plato mengetahui juga bahwa kemampuan berupa bakat tidak sama besarnya antara para juru kesenian masing-masing.

Mengenai kesenian, terutama seni sastra (syair dan deklamasi) Plato memberi perhatian tentang peranan emosi untuk menghasilkan kesenian yang bermutu. Tetapi ia berpendapat (seperti pada umumnya di Yunani) bahwa hal-hal yang baik dan indah harus sesuai dengan ukuran dan proporsi. Emosi dalam kesenian harus proporsional. Ia katakan kurang baik dalam kesenian diberi emosi yang berlebihan, karena emosi yang berlebihan tidak bisa dikuasai lagi, dan bisa membawa manusia berbuat hal-hal yang tidak baik, berkelakuan seperti orang mabuk.

Tetapi disamping itu dari pengamatannya sendiri Plato melihat suatu keanehan, bahwa sering kali seorang penyair atau deklamator, pada waktu ia sedikit mabuk, mencapai mutu kesenian yang lebih tinggi mutunya dari orang biasa. Ia menarik kesimpulan bahwa hal itu disebabkan karena dalam keadaan sedikit mabuk manusia tidak bisa sepenuhnya mengendalikan emosinya, hingga emosi seorang penyair atau deklamator meluap dan membuat penonton terharu. Plato menerka bahwa dalam keadaan yang demikian sang seniman seolah-olah lebih mudah menciptakan hubungan dengan “Dewa Keindahan”. Dimana seniman yang berbakat tinggi dengan sendirinya (kekuatan bathinnya) dapat menciptakan hubungan itu. Disini Plato dapat menduga adanya situasi yang mirip dengan yang di Bali kita sebut *taksu*, *ketakson*, yang dalam perkembangan yang ekstrim menjadi *kerawuhan*, dalam istilah modern disebut *trance*. Perlu juga kiranya disini secara sepintas diuraikan bahwa apa yang di Bali disebut sebagai *taksu* dalam kesenian, harus

dipisahkan dari pengertian *ketakson* dalam ritual, atau *kerawuhan*, yang sifatnya berlainan.

b). *Trance, taksu, ketakson, kerawuhan*

Kontemplasi yang menghasilkan mistik diterapkan dalam falsafah keindahan dan selanjutnya dituangkan dalam teori tentang kesenian. Kontemplasi menghasilkan 'kontak' antara sang pengamat dengan prinsip 'ide' yang tercermin sebagai 'keindahan' yang hadir dalam karya seni itu. Hubungan ini bersifat transendental sama dengan pengalaman mistik. Kepribadian sang pengamat disini diterobos oleh kekuatan yang ditanamkan oleh sang seniman dalam karya seni itu, sebagai pencerminan dari Dewa Keindahan.

Disamping sebagai faham yang mendasari teori nikmat-indah dalam kesenian, transendentalisme berperan khusus dalam upacara keagamaan. Terbawa oleh kepercayaan yang kuat bahwa keselamatan kehidupan manusia dikuasai oleh 'kekuatan dari atas' maka pada saat-saat tertentu dimana manusia putus asa menghadapi suatu krisis yang menimpa dirinya atau masyarakat (misalnya kekeringan, gempa bumi, wabah penyakit) orang-orang akan berusaha mengadakan hubungan dengan kekuatan dari atas itu (roh, dewa-dewa, leluhur, Tuhan) untuk memohon bantuan. Untuk keperluan itu diadakan upacara, yang membantu manusia mengalami *trance* (kerawuhan) dan memperoleh wahyu dari roh atau dewa dengan berisi petunjuk tentang apa yang harus dikerjakan.

Kondisi jiwa yang kini dikenal sebagai *trance* sudah dikenal dan dipikirkan oleh Plato di Yunani, dan digolongkan sebagai "penyakit jiwa". Dalam bukunya yang berjudul *Timaeus*, penyakit jiwa dibagi atas dua golongan, a) *mania* = gila-gila, dan b) *amathia* = hilang ingatan.

Dalam buku lain karangan Plato yang berjudul *Phaedrus*, *mania* terbagi atas dua jenis, a) yang dibuat

oleh manusia, seperti *guna-guna* (ilmu hitam/mejik), *bebaiian* (penyakit yang dibuat oleh dukun hitam) di Bali. b) yang dibuat oleh Dewa akibat suatu kesalahan, kelalaian, di Bali dikatakan *kepongor* (tidak mentaati suatu norma dan agama). Penyakitnya tergantung dari Dewa mana yang mengenakan hukuman kepada oknum yang bersangkutan. Dalam hal ini kesembuhannya dapat dilaksanakan oleh *balian* (dukun, pemuka agama), yang biasanya *trance* (kerawuhan). Dalam keadaan *trance* ia mengungkapkan apa yang harus dibuat oleh sang penderita atau keluarganya. Sering kali harus dilakukan upacara penyucian, (pembersihan/*ruwatan*), seperti masih dilakukan di Bali sekarang. Sedangkan penyakit jiwa *amethia* tidak dapat disembuhkan dengan cara demikian.

Setelah terjadi perkembangan ilmu pengetahuan, dalam hal ini khusus ilmu jiwa (psikologi) dan ilmu penyakit jiwa (psikistri), *trance* telah banyak dimengerti sebagai keadaan atau suatu kondisi jiwa manusia, dimana ciri yang pokok adalah penurunan kesadaran jiwa. Derajat penurunan kesadaran itu menentukan sebagai-mana dalam keadaan *trance* tersebut.

Kondisi *trance* dapat dicapai dengan beberapa macam seperti, dengan perbuatan sengaja misalnya dengan nyanyian yang monoton, dengan asap (di Bali *nusdusin*), dengan obat-obatan seperti alkohol, mariyuana, narkotik dan dengan *hipnose*, menggunakan kekuatan batin untuk membawa orang kedalam kondisi bawah sadar (dilakukan oleh juru *hipnoe*).

Trance juga dapat dicapai dengan kekuatan sendiri dari dalam, melalui konsentrasi, meditasi dan yoga. Seringkali juga bisa terjadi secara spontan (dengan tidak sengaja), seperti dalam kesenian dimana sang seniman bisa terbawa oleh keseniannya sendiri seperti lagu yang ia nyanyikan, drama atau tarian yang ia

lakukan, dimana sangat terpengaruh oleh peranan yang ia mainkan sendiri.

Di Bali kita mengenal *taksu* atau *ketakson* dalam dunia kesenian, terutama pada seni pertunjukan. Yang dimaksud adalah bahwa kita rasakan seolah-olah ada “kekuatan gaib” menjiwai sang seniman sehingga yang menyaksikan sangat terpaku oleh penampilannya. Dalam keadaan demikian sang seniman mengalami kesadaran ‘yang lain daripada biasa’, bukan penurunan kesadaran seperti dalam *trance*. Ia betul sadar dan mengetahui semua yang ia perbuat dan persepsinya masih utuh. Tetapi diwarnai dengan energi luar biasa, dan apa yang ia tangkap (persepsi) dialami lebih intensif, lebih kuat dan mempunyai kualitas yang membawakan perasaan indah dan kebahagiaan. Ia mengalami *artistic ecstasy* seolah-olah dibawa oleh arus kekuatan luar biasa.

Dalam situasi yang lebih berkaitan dengan upacara yang dipercaya sebagai *tenget* (sacral), *taksu* sang seniman bisa berlebihan karena pengaruh kepercayaan *tenget*. Ia menjadi *ketakson*, kesadarannya sangat menurun, persepsinya mulai terganggu, kata-kata dan perbuatannya tidak sepenuhnya dikuasai lagi. Dalam keadaan *trance* kesadarannya lebih menurun lagi, kata-katanya menjadi acuh tak acuh, gerakannya menjadi otomatis, dan reaksi terhadap rangsangan pada permulaan menjadi terlalu keras dan akhirnya jadi ‘buntu’ (tanpa reaksi). Dalam *trance* yang total, kesadaran hilang, persepsi lingkungan putus, hanya ada persepsi ‘dunia dalam’, dan kata-kata yang dikeluarkan mengikuti apa yang dipersepsi dari ‘dalam’ itu. Bisa keluar yang aneh-aneh, yang sama sekali tidak punya arti apapun juga, kadang kala bisa keluar bahasa yang tidak bisa dikuasai oleh yang bersangkutan, misalnya bahasa Jerman. Akan tetapi kadang-kadang kata-katanya bisa dimengerti sebagai kata-kata yang wajar. Kata-kata dan perbuatan seperti bukan dari orang itu sendiri, tetapi oknumnya

dikemudikan oleh kekuatan dari alam (biasanya dialami oleh *juru tenung* dalam keadaan *trance*).

Bagi orang yang percaya bahwa kekuatan dari dalam itu berasal dari leluhur, dari dewa atau Yang Maha Kuasa, kata-kata diterima sebagai petunjuk yang asli, dan mereka akan membuat sesuatu sesuai apa yang diucapkan. Seringkali terjadi bahwa terhadap orang yang ditimpa penyakit dengan pertolongan dokter atau *balian* tidak sembuh-sembuh, ucapan-ucapan mengungkapkan kelalaian dalam suatu kewajiban yang bersifat spiritual atau keagamaan dapat menyembuhkan penyakit itu, sesuatu yang aneh tetapi masuk akal.

Dengan demikian pemikiran Plato tentang keindahan dapat disimpulkan seperti berikut, 1) rasa indah berasal dari cinta dan kasih sayang, 2) keindahan sangat berdekatan dengan etika (kesusilaan) yang memasalahkan kebaikan budi dan perilaku, c) tanggapannya tentang keindahan dipengaruhi oleh kosmologi, dan d) sebagai isyarat untuk perwujudan keindahan diutamakan ukuran dan proporsi.

2. Aristoteles

Sebagian murid Plato, Aristoteles (384-322 SM) mengemukakan beberapa pandangan yang mirip dengan pandangan gurunya, tetapi dari sudut pandang yang sangat berbeda. Sudut pandang yang berbeda ini timbul karena Aristoteles menolak idea-idea Plato sebagai sumber pengetahuan dan adanya 'kekuatan dari atas'. Pandangan Aristoteles tentang keindahan dan karya seni secara panjang lebar termuat dalam buku *Poeteke*.

Dikatakan bahwa sebagai bentuk seni adalah peniruan dari alam. Dalam kajiannya Aristoteles menyatakan bahwa sistem buatan dalam kaitannya dengan karya seni merupakan bangun pemikiran yang mencoba meniru kerja alam untuk menghasilkan sesuatu. Menirukan dalam kaitannya dengan *mimesis* tidaklah seharfiah membuat duplikat atau identik

bentuk dan proses. Lebih dari itu Aristoteles melihat pembangunan sistim dalam kaitanya dengan sesuatu transformasi energi sistimik yang dimotori oleh daya cipta dalam jiwa manusia.

Mimesis pendapatnya sama dengan Plato, yaitu seni sesuatu yang imitasi atau tiruan (*mimesis*), namun ditekankan imitasi bukan sekedar reproduksi realitas. Ciri keindahannya adanya kesatuan dan harmoni yang dibagi dalam tiga poin yaitu, 1) kesatuan atau keutuhan yang dapat menggambarkan kesempurnaan bentuk, tidak ada yang berlebih atau berkurang, sesuatu yang pas dan khas adanya, 2) harmoni atau keseimbangan antar unsur yang proporsional, sesuai dengan ukurannya khas, dan 3) kejernihan, bahwa segalanya memberikan suatu kesan kejelasan, terang, jernih, murni, tanpa ada keraguan.

Titik pangkal pandangan Aristoteles ialah bahwa karya seni harus dinilai sebagai suatu tiruan, yakni tiruan dunia alamiah dan dunia manusia. Aristoteles tidak menyetujui penilaian negatif Plato atas karya seni, atas dasar penolakannya terhadap teori idea. Dengan karya tiruan Aristoteles tidak memaksudkan sekedar 'tiruan belaka'. Maksud ini sudah jelas karena minat Aristoteles pertama-tama bukan seni rupa melainkan justru seni drama dan musik.

Menurut dia, pembuatan karya seni (*poietike tekhnē*) berbeda dari tugas sejarah atau *tawarikh* yang harus memantulkan dan mencerminkan kejadian-kejadian partikular yang pernah terjadi. Karya seni seharusnya memiliki keunggulan "falsafi", yakni bersifat dan bernada universal. Kendati partikular, peristiwa dan peran yang dipentaskan harus melambangkan dan mengandung unsur-unsur universal dalam kepartikularannya itu, yakni unsur yang khas manusiawi yang seolah-olah berlaku pada segala masa dan segala tempat. Dengan begitu, karya seni diharapkan menjadi lambang atau simbol, yang maknanya harus dapat ditemukan dan dikenali oleh si

penggambar karya seni itu, berdasarkan pengalamannya sendiri, entah ia dalam posisi sebagai pemain ataupun penonton.

Aristoteles berpendapat, “keindahan” itu adalah atribut, perlengkapan, dan sifat yang melekat pada benda itu sendiri. Keindahan mewujudkan dalam ciri-ciri benda yang kita lihat. Ciri tersebut menyebabkan timbulnya rasa indah pada sang pengamat. Penikmatan ini dicapai oleh manusia sendiri dan bukan suatu hal yang harus menunggu karunia ‘dari atas’. Aristoteles memandang nikmat-indah sebagai peristiwa alam yang biasa, dan memberi peranan lebih banyak kepada intelek manusia untuk menikmati keindahan.

Ciri-ciri utama dan sifat-sifat yang dimiliki benda indah atau benda kesenian yang merangsang rasa-indah sebagai berikut:

- a) Harmoni, berukuran, dan tepat proporsinya.
Dengan kata-kata ini ia bermaksud menandakan, dalam segala pengukuran yang dilakukan terhadap sesuatu yang indah selalu terdapat keseimbangan. Pengukuran ini bisa mengenai panjang, lebar, tinggi, benda indah yang melibatkan ruang seperti halnya keindahan alam (bunga, tubuh manusia) dan seni lukis, seni patung, arsitektur. Atau pengukuran lama penampilan waktu kesenian seluruhnya dan masing-masing bagian. Seperti dalam seni puisi, seni musik, karawitan dan drama.
- b) Murni dan jernih.
Yang diacu dari kata murni dan jernih adalah dalam karya seni itu tidak ada samar. Kesemuanya harus terang, jelas, lugas, tidak keruh, tidak berisi hal-hal yang meragukan. Semua karya seni itu harus dapat dimengerti dengan mudah dan gamblang.
- c) Sempurna (perfect), utuh, tidak ada cacatnya.
Dimaksudkan, bahwa dalam karya seni tidak ada cacatnya, harus utuh, tidak ada yang kurang dan

tidak ada yang lebih. Pengertian utuh dari Aristoteles agak berlainan daripada pengertian menurut estetika sekarang. Utuh menurut Aristoteles mempunyai arti 'unity' yakni kesatuan, kekompakkan, ditinjau hububgan antara bagian-bagian dari suatu karya seni.

3. Seni sebagai *katharsis*

Aristoteles cukup panjang lebar memeriksa dan memerinci segala syarat yang harus dipenuhi agar suatu tragedi menjadi karya seni yang sempurna. Disini kita tidak akan melihat semua syarat itu. Yang sangat penting diperhatikan ialah pandangan pokok Aristoteles yang mendasari syarat-syarat itu, yaitu pandangannya tentang *katharsis* artinya "pemurnian", yang diasalkan dari kata *katharos*, artinya "murni" atau "bersih". Menurut Aristoteles, *katharsis* adalah puncak dan tujuan karya seni drama dalam bentuk tragedi.

Segala peristiwa, pertemuan, wawancara, perenungan, keberhasilan, kegagalan, kekecewaan, harus disusun dan dipentaskan sedemikian rupa sehingga pada suatu saat secara serentak semuanya tampak 'logis' tetapi juga seolah-olah 'tak terduga'. Pada saat itulah *katharsis* terjadi secara tiba-tiba, seakan-akan segala masalah dan kejadian yang muncul bertimbun dalam pengalaman peran-peran utama dan dalam diri penonton tiba-tiba pecah atau mencair, tak jarang ini terjadi secara mengharukan.

Katharsis sangat mempengaruhi filsafat tentang karya seni. Biasanya *katharsis* diharapkan terjadi dalam diri penonton dan yang kemudian dibawanya pulang sebagai pemahaman yang lebih mendalam tentang manusia, sebagai pembebasan batin juga dari segala pengalaman penderitaan. Dengan begitu, *katharsis* memiliki makna *therapeutis* dari segi kejiwaan, bahkan didalamnya kerap kali ada unsur penyesalan dan perubahan, semacam pertobatan dalam kerangka religius. Selain pengertian *katharsis* semacam itu,

dewasa ini kerap kali ditekankan juga-berkat pengertian baru atas teori Aristoteles, bahwa *katharsis* secara obyektif pertama-tama terjadi pada “diri” peran dalam susunan tragedi itu sendiri.

Aristoteles masih memandang kesenian sebagai “imitasi” atau “tiruan” atau “pencerminan” dalam wujud indah dari apa yang sesungguhnya terdapat atau terjadi baik di dunia manusia atau dunia dewa-dewa. Dalam seni puisi yang dinikmati keindahannya oleh manusia Aristoteles menerangkan bahwa ada tiga unsur yang terlibat, 1) obyek kesenian, adalah sasaran, tujuan dan permasalahan yang ditampilkan kepada pendengar dan penonton. Ia menggolongkan “obyek” dalam tiga jenis: tragedi dengan obyek bangsawan, komedi dengan obyek rakyat biasa dan epos untuk para dewa, 2) media kesenian, sebagai alat penghubung yang digunakan sang seniman berinteraksi dengan sang penonton atau pendengar, diantaranya adalah, suara, bahasa, mimik, nada, ritme, dan irama, dan 3) penampilan kesenian, mengacu pada cara-cara karya seni sampai pada penonton, mialnya: menceritakan saja (naratif), secara sajak (deklamasi), berupa percakapan (dialog) atau sandiwara (drama) yang melibatkan lebih dari dua pelaku.

Aristoteles menegaskan, tujuan semua kesenian (puisi dan drama) haruslah kebaikan. Sambil menikmati keindahan seni yang disajikan penonton membayangkan apa yang terjadi pada dirinya sendiri. Seolah-olah mereka sendiri mengalami peristiwa dan masalah yang disajikan. Dengan ikut merasakannya mereka mengalami ‘pembebasan’ dari problem serupa yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Pembebasan dari kesulitan dan dari ketegangan jiwa yang sedang menekan manusia ia namakan *khatarsis*. Disamping menikmati keindahan dalam menyaksikan kesenian emosi yang tertuang itu bisa menimbulkan *khatarsis* itu sebagai pembersihan jiwa dirinya.

B. Problematika *Ars Simia Naturae*

Dalam katagori rentang sejarah teknik melukis realis dan natural menjadi semacam fitrah yang perlu dijalani oleh pelukis-pelukis. Sehingga bila kelak seseorang menjadi pelukis ekspresionis ataupun abstraksionis, bukanlah disebabkan ‘pelarian’ karena tidak sanggup melukis naturalis, melainkan hasil dari sekian studi yang membimbing dalam pembentukan dirinya.

Untuk itu, selanjutnya kita akan melihat beberapa prinsip dasar, dan mungkin beberapa di antaranya sangat elementer. Cara melihat kembali seperti ini, dirasakan kepentingannya terutama dalam upaya untuk mengapresiasi karya-karya seni lukis. Sekaligus, mungkin peper ini bisa memberikan sebetuk cermin kecil yang secara sekilas memberikan gambaran peta seni lukis naturalistik, figuratif, realisme fotografis, realisme bertutur, atau apapun namanya.

Aliran realis memposisikan keinginan seniman menciptakan hasil karya seni yang melukiskan apa-apa yang betul-betul nyata dan ada, dengan kecendrungan terutama melukis kenyataan pahit dari kehidupan manusia. Maka realis mengandung nilai sosial karena memperjuangkan suatu ide (Arsana, 1983 : 79). Realisme adalah pelukis yang setia untuk mengambil obyek alam seperti apa adanya, seperti yang terlihat sehari-hari. Tapi pada realisme, realitas diyakini sebagai sebetuk kenyataan yang “menerjemahkan kenyataan sebagaimana adanya”. Penjelasan Mikke Susanto dalam bukunya *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*, barangkali menolong untuk dijadikan pegangan verbal yang menerangkan bahwa realisme memandang dunia ini tanpa ilusi, apa adanya, tanpa menambah atau mengurangi objek (Susanto, 2002 : 23).

Sementara realisme adalah suatu aliran yang berkaitan dengan keyakinan suatu kebenaran yang dilandasi oleh suatu kepentingan tertentu, misalnya politik yang mempropagandakan politik Negara, di mana Negara turut campur dalam menentukan arah

kecendrungan kesenian yang menganjurkan keberpihakan kepada rakyat, yang pada akhirnya untuk kepentingan Negara juga, kepentingan di berbagai sektor, seperti budaya, kesenian, kehidupan sosial.

Sedangkan aliran natularis adalah seniman berusaha melukis segala sesuatu sesuai dengan alam nyata. Ini artinya susunan, perbandingan, keseimbangan, persepektif, tekstur, pewarnaan, dan terutama anatomi diperhatikan setepat mungkin sesuai dengan mata kita melihat gejala yang dilukis. (*Ibid. p. 82*) Pengikut dari corak ini dengan mengambil obyek alam dalam karyanya karena tertarik oleh kecantikan dan keagungan (obyek yang bagus) sesuai dengan perasaan batinnya dan menurut kebenaran alam.

Hal itu sesuai dengan teori Plato bahwa pekerjaan seorang pelukis mementingkan *techne* (kerajinan tangan) yang terdiri dari dua unsur penting, yakni pengetahuan dan keterampilan. Sang pelukis dihargai karena pengetahuan dan keterampilannya. Pengetahuan yang diutamakannya adalah pengetahuan tentang ukuran yang benar dan proporsi yang benar. Juga pengetahuan tentang bahan yang dipakai dalam pekerjaannya. Dengan pengetahuan ini ia akan berhasil membuat sesuatu yang indah, dalam arti, “yang memberi kesenangan dan kepuasan kepada audien”. Sang pelukis selalu berusaha bekerja dengan sebaik-baiknya, untuk menghasilkan karya yang sesempurna mungkin.

Ukuran dan proporsi merupakan syarat utama keindahan, hal itu dikemukakan Plato karena pengaruh dari faham masyarakat Yunani pada umumnya tentang alam semesta. Terbitnya matahari dan bulan, pasang surut air di laut, pemusiman iklim di dunia, dan lain sebagainya. Keindahan alam dilihat dari bentuk bunga, susunan bentuk tubuh binatang dan manusia, yang semuanya mempunyai ukuran dan proyeksi tertentu.

Plato menghendaki agar manusia seyogianya mengikuti ukuran yang harmonis yang ada pada alam semesta. Karena itu ia mengisyaratkan bahwa dalam keindahan ada ukuran serta proporsi seperti yang ada di alam semesta. Ukuran dan proporsi yang tepat menimbulkan harmoni, dan harmoni menimbulkan rasa indah pada manusia.

C. Ukuran dalam konsep *ars simia naturae*

Membuat suatu karya seni lukis, kita tidak dapat lepas dari dasar-dasar penyusunan unsur-unsur atau bagian-bagiannya. Sebuah lukisan harus dilihat lebih dahulu sebelum mempengaruhi penonton. Akibatnya penyusunan unsur-unsur seni lukis menjadi tujuan yang wajar. Prinsip-prinsip penyusunan seni lukis ini disebut desain. Desain merupakan suatu proses yang umum pada semua penciptaan karya seni. Suatu organisasi rupa terjadi setelah bahan-bahan dibentuk dan besar kecilnya hasil penyusunan itu tergantung pada bagaimana kerjasama elemen-elemennya.

Prinsip-prinsip desain disusun berdasarkan pada cara orang-orang melihat dengan paling tepat dan menyenangkan serta bagaimana bahan-bahan dapat dibentuk lebih memuaskan. Prinsip-prinsip desain merupakan hasil eksperimen yang lama baik berdasarkan pengalaman atau suara hati (intuisi).

Sejarah seni dapat dipandang sebagai suatu pembukaan dari corak-corak desain yang efektif dalam waktu dan tepat yang berbeda-beda. Misalnya, ajaran prinsip desain “kesatuan dalam variasi” tidak dituntut sebagai satu-satunya “peraturan” yang artistik dan estetik. Pada karya-karya terkenal dapat ditemukan penyimpangan dari prinsip-prinsip desain disana-sini. Dapat pula dikatakan bahwa kecakapan untuk merasakan “kesatuan dalam variasi” berbeda diantara kebudayaan satu dengan yang lain. Dalam membuat lukisan, di samping pengalaman estetik sebagai faktor yang telah ada pada setiap pribadi, pengetahuan akan

prinsip-prinsip desain dapat melengkapi sebagai pertimbangan sebelum karya itu benar-benar dianggap selesai. Prinsip-prinsip itu pada pokoknya adalah, a) kesatuan, b) keseimbangan, c) irama, d) pusat perhatian, dan e) proporsi.

(a) Kesatuan

Barangkali kesatuan merupakan satu-satunya prinsip organisasi visual, sementara prinsip-prinsip yang lain merupakan cara-cara yang berbeda belaka untuk mencapai kesatuan. Kesatuan dapat memuaskan keinginan penonton untuk menghubungkan sejumlah besar kenyataan dan kejadian visual yang ia lihat. Penonton harus dapat menyimpulkan pengalaman visualnya sehingga ia dapat melanjutkan pengamatannya ke hal-hal lain yang membutuhkan perhatiannya. Sebagai tambahan, kesimpulan diperlukan untuk mengerti terhadap yang terlihat. Misalnya jika seseorang harus meninggalkan gedung bioskop sebelum film selesai, biasanya lewat pikirannya ia menyelesaikan film itu. Ia akan melihat kembali apa yang telah ia lihat dan mengartikan cuplikan adegan film itu dengan tambahan pikirannya untuk melengkapinya.

Akan tetapi, apabila penonton menginginkan kesatuan dalam pengalaman visualnya dan mampu menambahkan yang tidak ada, apakah arti usaha-usaha yang dilakukan pelukis untuk mencapai kesatuan dalam karyanya? Jawaban kita ialah bahwa pelukis secara teori terikat dalam suatu usaha mengkomunikasikan kesatuannya, yaitu wawasannya tentang bentuk kepada penonton. Ketidakberhasilan desainnya akan terlihat pada pembatasan pengalaman penonton yang terhenti. Tindakan "tidak melihat" merupakan suatu corak penyempurnaan, suatu keputusan kritik yang dilakukan tanpa diucapkan. Kita telah melihat karya-karya seni yang terdiri dari hanya satu unsur visual, bentuk misalnya, atau warna. Maka masalah kesatuan benar-benar disederhanakan

meskipun masalah unsur penunjangnya menjadi lebih sukar memecahkannya. Biasanya semua unsur visual terdapat dalam suatu karya tunggal dan dalam manifestasi yang bermacam-macam, yaitu ada banyak bentuk, warna-warna, garis-garis, dan terang-gelap. Dengan demikian, salah satu sasaran desain ialah menciptakan sesuatu susunan atau kesatuan, di antara gejala-gejala itu.

(b) Pusat perhatian

Pusat perhatian disebut dominan yang merupakan fokus suatu susunan, suatu pusat perhatian di sekitar elemen-elemen lain bertebaran dan tunduk membantunya sehingga yang kita fokuskan menonjol. Hal ini tidak dapat kita abaikan karena justru pusat perhatian akan membawa pandangan kita ke arah yang paling penting dari suatu susunan. Pusat perhatian merupakan tujuan dari prinsip desain untuk menciptakan kesatuan untuk gejala-gejala visual yang bermacam-macam. Melalui pusat perhatian, seorang pelukis mencoba untuk mengontrol 'adegan' di dalam gejala visual atau 'sejumlah perhatian' yang diberikan untuk itu.

Pusat perhatian dapat dicapai dengan beberapa cara, antara lain: a) dengan ukuran, yang paling besar bentuknya akan kelihatan lebih dahulu; b) dengan menggunakan kekuatan warna, suatu daerah dengan warna panas (K, KO, O, OM, M, MV) yang kuat akan menjadi pusat perhatian, dari warna dingin (V, VB, B, BH, H, HK) di daerah yang sama luasnya; c) melalui tempat, biasanya mata pengamat mula-mula jatuh di bagian pusat daerah penglihatan; d) dengan cara konvergensi, memusat ke satu titik, mata akan sukar melawan titik dari mana garis atau sinar yang kuat terpancar; dan e) dengan membuat perbedaan atau perkecualian, misalnya sebuah bentuk lonjong diantara sejumlah bentuk-bentuk segi empat akan tampak

sebagai sesuatu yang lain dari yang lain, akan terlihat sebagai kekecualian.

Dengan cara-cara di atas, maka dalam suatu karya akan diperoleh suatu pusat perhatian yang dapat menghindarkan pandangan menjemukan atau monoton.

(c).Irama

Dalam seni rupa, irama adalah aturan atau pengulangan yang teratur dari suatu bentuk atau unsur-unsur. Bentuk-bentuk pokok irama ialah berulang-ulang (repetitive), berganti-ganti (alternative), berselang-selang (progressive), dan mengalir (flowing).

Pengulangan akan bentuk-bentuk, warna, garis, atau arah yang sama atau hampir sama menimbulkan irama. Pengulangan bentuk-bentuk ruang antara garis-garis, pengulangan warna, dan bentuk-bentuk tertentu juga bersifat ritmis.

Dalam menampakkan pengulangan, orang mencoba menemukan suatu irama yang enak. Di samping itu, irama pengulangan membantu menimbulkan perhatian untuk menanggulangi kebosanan, untuk meningkatkan efisiensi. Untuk mendapatkan gerak ritmis dari suatu irama, dapat dilakukan beberapa cara, antara lain:

- (a) Melalui pengulangan bentuk. Bentuk dibuat berjajar demikian rupa sehingga tercipta sebuah irama secara teratur. Bentuk dibuat sama sehingga pandangan kita menjadi lancar melihatnya. Pengulangan visual semacam itu sangatlah monoton dan menjemukan.
- (b) Menciptakan pengulangan dengan variasi. Pergantian-pergantian sederhana antara hitam dan putih, panas dan dingin misalnya, dapat diselingi dengan pengenalan suatu unsur yang tidak diperkirakan, suatu perubahan ringan dalam tekanan yang tidak menghancurkan pola-pola ritmis keseluruhan.
- (c) Membuat progresi ukuran-ukuran dengan membuat bentuk yang berselang-seling besar kecil dan

seterusnya. Dengan demikian, akan terdapat suatu irama yang seolah-olah kembang-kempis dalam penglihatan kita.

- (d) Melalui gerak garis yang kontinyu, mengalir secara terus-menerus dan teratur serta berulang-ulang kembali dalam hal yang sama, maka irama ini akan tercapai (Jana, 2005 : 13).

D. Proporsi dalam seni lukis *ars simia naturae*

Proporsi menunjukkan hubungan bagian dengan keseluruhan dan antara bagian yang satu dan bagian lainnya. Konteks seni rupa menentukan apakah ukuran dibaca sebagai keluasan, kelebaran, ketinggian atau kedalaman. Ukuran bentuk itu sendiri tidak mempunyai arti proporsional ukuran itu harus dalam hubungannya dengan bentuk-bentuk lain sebelum kita dapat melihat tentang proporsi.

Dalam masa tertentu orang rupanya cenderung mempunyai konsepsi umum yang menjadi ukuran bangunan, lukisan, patung, dan bahkan orang-orang. Sekarang ini kita lebih besar dan lebih tinggi dari pada orang-orang pada zaman pertengahan sehingga konsep-konsep mengenai tinggi yang menyenangkan pada kaum laki-laki dan wanita telah berubah. Perubahan itu bukan disebabkan oleh suatu peraturan dari pertimbangan geometris, melainkan oleh makanan yang lebih banyak.

Khusus dalam hubungannya dengan ilmu anatomi, gambaran orang-orang pada "ilustrasi model" sekarang ini kira-kira sepuluh atau duabelas kali kepala tinggi proporsinya, meskipun pertimbangan ini berubah setiap waktu. Pelajar seni rupa mendapat pelajaran bahwa ukuran sebenarnya tinggi seorang laki-laki adalah tujuh setengah kali kepala, sedangkan untuk seorang wanita adalah enam setengah kali. Jika seorang model tidak sesuai, kepalanya digambarkan lebih besar atau lebih kecil menurut kebutuhan. Dengan mengesampingkan tentang kepala untuk ukuran tinggi, kemungkinan rata-

rata ukuran figur manusia dan hubungan antara bagian-bagiannya menunjukkan cara berfikir tentang proporsi untuk kebanyakan gejala visual. Kita cenderung mengamati ukuran, keluasan, dan dalam arti pertimbangan-pertimbangan proporsional antara figur manusia. Dengan perkataan lain, kita melihat pintu masuk atau atap memberi begitu banyak ruang terbuka di atas tinggi seorang manusia. Akan tetapi, jika kita melihat hanya untuk maksud melihat belaka, ketika penglihatan merupakan kesadaran sendiri, buktinya adalah gambaran figur itu sendiri.

Pandangan di atas, mengikat dalam membuat perhitungan dan perbandingan seni lukis. Barangkali akan membuat ukuran kaki dan inci, sebagaimana apabila mereka mengatakan “orang itu enam setengah kaki tingginya”. Dalam pernyataan yang kedua ada semacam sindiran mengenai proporsi. Sebenarnya kita tidak ada sesuatu yang salah mengenai tinggi itu sendiri. Kalau kita mendekati suatu bangunan yang tinggi dari jarak yang cukup, kita melihatnya dalam hubungan dengan gejala visual lainnya yang telah kita tetapkan suatu pengertian proporsi.

Fungsi desain ialah mengatur proporsi sehingga kerugian masalah ruang dan bentuk dapat diatasi. Manipulasi unsur-unsur visual dapat menciptakan suatu aturan dalam pertimbangan luas ke tinggi misalnya. Suatu bentuk besar yang terpendcil dapat tampak seperti lebih kecil. Garis-garis horizontal yang membagi suatu bentuk tinggi menurunkan tinggi tampaknya. Motif besar membawa contoh itu lebih dekat. Kekasaran dan kehalusan tekstur juga dapat dipandang sebagai suatu keluasan proporsi, kekasaran cenderung agak membesarkan motif, sedangkan tekstur halus mengecilkan.

Yang terakhir dapat dan perlu dibuat sekitar penyelidikan mengenai ukuran-ukuran proposi secara konvensional, kita cenderung melihat macam-macam variasi dari ukuran-ukuran ini sebagai distorsi, proporsi

dapat digunakan untuk memperoleh efek-efek pengurangan pada karya lukis, telah menempatkan kepala yang kecil pada tubuh besar untuk menyatakan kualitas keseimbangan. Penonton tidak hanya melihat ukuran kepala, tetapi juga yang lebih penting ialah hubungan proporsional antara ukuran kepala dan besarnya tubuh. Itulah proporsi yang membawa bebas ekspresif.

E. Pengenalan bahan yang dipakai

Para pelukis mengetahui bahwa alat dan bahan dapat mempunyai peranan sebagai dorongan yang kuat untuk membuat ungkapan visual atau ungkapan rupa. Disamping itu dapat pula merupakan sumber gagasan untuk kerja kreatif.

Kalau ada bahan yang baru dan menarik, maka pelukis tertarik. Kebanyakan pelukis muda ingin menyelidiki dan mengadakan percobaan dengan bahan itu. Mereka ingin melihat, apakah yang dapat dilakukan dengan bahan tadi. Dalam seni lukis, contoh-contoh bahan seperti cat air, cat minyak, pastel, akrilik, bahan celup dan lain-lain, merupakan rangsangan yang penting untuk membuat ungkapan rupa.

Bahan-bahan untuk melukis dapat diperoleh dari bahan alam atau hasil pabrik. Bahan-bahan alam seperti batu-batuan, daun-daunan, bunga-bunga atau buah-buahan tertentu dapat menghasilkan berbagai macam warna. Bahan-bahan hasil pabrik seperti pastel, cat air, cat minyak, cat akrilik, bahan-bahan batik, dan lain-lain.

Alat dan bahan merupakan factor yang utama untuk melukis. Keduanya merupakan suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan dan saling membantu. Cat air berbeda dengan cat minyak, demikian juga dengan cat akrilik akan lain dengan bahan celup. Efek kuas tidak sama dengan efek palet mes, juga kanvas dan kertas yang permukaannya kasar berbeda dengan kanvas dan kertas yang licin permukaannya. Di samping itu, pribadi

sebagai pusat daya cipta merupakan factor yang tidak dapat diabaikan.

F. Kegunaan teknik dalam bahasa ekspresi

Lukis, atau seni pada umumnya, pertama sekali tentu saja menyangkut masalah yang disebut teknik. Penguasaan inilah yang pada gilirannya nanti bisa membawa kemungkinan pada pengembangan gagasan (ide), mengolah kerumitan (kompleksitas komposisi), hingga berbagai kemungkinan tersebut menjadi bahasa ekspresi.

Teknik merupakan cara yang dipakai seniman dalam mengerjakan bahannya. Teknik harus menjadi kebutuhan yang sifatnya subyektif. Pelukis dapat menangani bahan dalam seribu satu kemungkinan dan karena kepribadiannya, pesona dan daya tarik sebuah lukisan alam dapat ditemukannya. Sesungguhnya seni bukan merupakan soal pikiran atau keterampilan belaka, tetapi merupakan satu kesatuan kedua hal itu.

Dengan demikian, adalah wajar dan layak kalau pelukis harus berpengalaman dan menggunakan banyak warna hingga pada waktunya memilih tingkat warna yang sederhana. Kecendrungan pribadi akan pemilihan bahan dan cara pemakaian bahan itu adalah menurut naluri, tetapi hanya dapat berkembang sedikit demi sedikit dengan bekerja keras.

Pada kali ini, tentu saja kita hanya akan melihat tentang bagaimana kemungkinan teknik lukis figuratif fotografis. Umumnya, kita beranggapan bahwa satu-satunya tuntutan teknik melukis pada arus ini, hanyalah pada persoalan bagaimana melukis kuda persis kuda, melukis gadis lengkap dengan kemolekannya, dan melukis daun sampai ke serat-seratnya.

Anggapan umum seperti itu, tentu saja tidak sepenuhnya salah. Tapi bukan artinya tanpa *reserve*, sehingga kepersisan atau kemiripan itu menjadi boleh tidak logis (kata logis di sini, harap diartikan dalam

kontek logika seni). Sebatas seni lukis naturalistik, selain ketrampilan teknik adalah tuntuan gabungan antara pengamatan dan intelektualitas si pelukisnya.

Jadi memperhatikan keindahan seni lukis tidak lepas dari tekniknya yang digunakan. Teknik ini berhubungan dengan kualitas artistiknya. Artistik adalah ketepatan menggunakan bahan dan alat menurut karakter yang dimiliki oleh pelukis.

Harus kita pahami, bahwa di dalam sebuah bingkai lukisan bila terdapat dua subjek yang di lukis, kuda dan penunggangnya misalnya: tidak berarti lukisan itu terdiri atas satuan-satuan gambar orang dan seekor kuda. Kedua subjek tersebut niscaya akan memiliki hubungan-hubungan logis yang tidak mungkin dimustahilkan begitu saja. Posisi duduk si penunggang, arah pandang kuda, hingga gerak kaki, misalnya; setidaknya berhubungan dengan persoalan mendasar seperti di mana kira-kira titik gaya berat si penunggang tersebut. Demikian misalnya bila kita dapati lukisan yang menggambarkan seorang tengah menarik busur, logis sekali bila antara tangan kiri dan kanan memiliki perbedaan intensitas energi. Hal seperti inilah yang hanya mungkin bisa tertampilkan melalui hasil pengamatan, intelektual, dan ketrampilan si pelukis. Ini pula yang memperlihatkan, bahwa pengertian teknik tidak semata-mata kepandaian menggambarkan kembali. Sebab bila pengertian ini terjadi, maka teknologi fotografi telah jauh sekali melangkah hingga ada jaminan “seindah warna aslinya”.

Setelah persoalan itu selesai, “*while it speaks to the intellect; but it is, nevertheless, nothing more than language*,” tulis John Ruskin. Seorang pelukis sejati, seperti halnya seseorang yang dengan kesungguhannya mempelajari gramatika hingga irama bahasa untuk mengekspresikan dirinya ke dalam sebuah puisi,” demikian Ruskin pada bagian lain tulisannya (Herry, 1995 : 69).

Sampai batas ini, seorang pelukis lazimnya akan berhadapan dengan problematika-problematika yang lebih detil dan lebih rumit, kemudian keseluruhan detil itu di hadapkan kepada persoalan komposisi.

Secara selintas saja, komposisi ini bisa terbentuk atas dua kemungkinan: pertama, atas dasar prinsip-prinsip murni (garis, warna, ruang); atau ke dua, yang sesungguhnya tidak lepas dari prinsip pertama, bisa dilacak dari cara menyusun setiap bentuk dasar (shape) yang dilukis.

Sekali lagi, hal ini cukup rumit pemahamannya. Tapi, mudah-mudahan dengan cara pemisahan berikut ini, bisa agak gamblang. Tugas sebuah lukisan, tidak hanya terbatas kepada mengajak penglihatnya sekedar menyatakan “O, itu sawah menguning”, “itu kuda yang tengah lari,” “itu perahu tengah mengarungi lautan,” “itu sepasang rusa,”. Melainkan berupa memberikan makna dan rasa baru, yang dihasilkan melalui susunan tertentu dari bentuk-bentuk dasar yang ada.

Untuk sampai kepada hal diatas, seorang pelukis layaknya memulai dengan bertanya dahulu ke dalam batinnya sendiri: “saya hendak menyatakan apa dengan obyek lukis tersebut.” Bahkan ketika ia “berburu” untuk melihat obyek *on the spot* dalam rangka pengamatan (lazimnya dilakukan dengan membuat sketsa), maka ditunggu moment yang dianggap sesuai dengan kebutuhannya sendiri.

Setingkat lebih jauh dari problematika bahasa visual, adalah masalah pemisahan harkat (distingsi) antara aspek dekoratif dengan bahasa ekspresi. Untuk kebutuhan ketetapan menyampaikan gagasan dan perasaan, maka seorang pelukis membutuhkan kepekaan sekaligus keberanian untuk menentukan kadar tampilan antara hal-hal yang bersifat ornamentik dengan tujuan ekspresinya, demi mencapai keindahan bentuk.

Pada batas ini, akan kita dapati bahwa keindahan sebuah lukisan tidaklah hanya terdapat di dalam ke-

atraktif-an keahlian si pelukis dalam melukiskan segala sesuatu. Melainkan juga diukur dari sejauh mana pelukis bisa mengarahkan seefektif mungkin keahliannya ke arah tujuan hendak disampaikan.

Bahkan teknologi kamera, pencanggihan fotografer, dan teknologi kamar gelap, telah mencapai tingkat yang menakjubkan dalam mencapai bahasa visual seperti dimaksud di atas. Seni lukis sebagai dunia dengan 1001 kemungkinan, amat tertinggal bila tak sanggup melampaui itu semua.

G. Sekitar Gagasan Dihubungkan dengan Teori Plato dan Aristoteles

Paparan di atas adalah hal mendasar yang biasanya dihadapi oleh paradigma seni lukis realis dan naturalis khususnya. Sesungguhnya masih terdapat wilayah-wilayah problematika dasar yang lain seperti masalah kekuatan dan pencanggihan gagasan (*ideas of power*), gagasan peniruan (*ideas of imitation*), gagasan keyakinan (*ideas of truth*), gagasan keindahan (*ideas of beauty*), hingga relasi keseluruhan gagasan itu ke dalam satu-kesatuan (*ideas of relation*).

Kekuatan gagasan, persepsi atau konsepsi yang dihasilkan oleh kekuatan mental atau ketrampilan tertentu bisa menghasilkan karya seni lukis realis dan naturalis yang bermutu. Kekuatan ini biasanya ditentukan oleh adanya bobot nalar intelektual, rasa moral, ketajaman cara pandang dan gairah menumpahkan vitalitas.

Gagasan relasi, adalah kemampuan menggabungkan segenap unsur rupa tidak saja di dalam kepentingan hukum komposisi, melainkan pula pada kepentingan makna dan ekspresi. Dari adanya hukum-hukum alam seperti itulah, maka seni lukis realis dan naturalis menjadi sangat terbuka bagi kemungkinan kreatif. Sehingga dari satu arus yang terkatagorikan naturalis, pun bisa melahirkan kecenderungan yang berbeda-beda.

H. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Tumbuhnya *Ars Simia Naturae*

Tumbuhnya seni lukis realis dan naturalis ini ditunjang oleh beberapa faktor, terutama adanya sejumlah pelukis Belanda atau asing lainnya yang datang di Indonesia, baik yang didatangkan oleh pemerintah Hindia Belanda dengan tugas resmi, misalnya untuk melukis keadaan alam, kota, dan lain-lain di Indonesia. Kebanyakan mereka tinggal di Indonesia tidak terlalu lama karena mereka datang sebagai turis yang semata-mata hanya untuk mencari uang dengan melukis. Di samping itu, ada pula pelukis Belanda yang lahir dan dibesarkan di Indonesia yang semuanya memperkenalkan kepada orang Indonesia seni lukis realis dan naturalis. Khususnya pemandangan alam yang di negeri Belanda telah berkembang sejak empat abad berselang. Dengan demikian, terdapat sejumlah pelukis atau orang Indonesia yang tertarik untuk melukis realis dan naturalis khususnya pemandangan alam, tercatat nama-nama seperti Abdullah Surio Subroto, Sujono Abdullah, Basuki Abdullah, Trijoto Abdullah, Pirngadi, Wakidi, dan lain-lain (Susanto, 2003 : 37).

Faktor lain yang menunjang kegiatan seni lukis realis dan naturalis, ialah adanya cita-cita kelas menengah (borjuis) Eropa. Di Eropa seni lukis pemandangan ini berkembang bersamaan dengan adanya kaum kelas menengah, yaitu kelas masyarakat yang intinya kaum saudagar dan pengusaha. Kaum ini kurang menyukai lukisan-lukisan yang menggambarkan cerita Injil dan kesusastraan klasik yang menjadi kegemaran kaum bangsawan. Mereka lebih menyukai lukisan-lukisan yang menggambarkan hal-hal yang biasa, seperti pemandangan alam. Lebih-lebih pemandangan alam yang membawa mereka seolah-olah istirahat sejenak dari kesibukan dagang dan industri.

Disisi lain berkembangnya seni lukis naturalis karena kebanyakan pelukis pada masa itu memang

senang melukis pemandangan alam. Kesenangan, kekaguman masyarakat, serta hasil penjualan yang diperoleh merupakan imbalan yang cukup bagi pelukis-pelukis masa itu. Banyak pelukis yang sengaja meluangkan waktu pergi ke tempat sepi untuk mencari objek melukis. Agaknya dalam alam yang membentang jauh mata memandang, keaslian, keelokan, dan ketentraman, mereka menemukan ketentraman dalam melukis, yang menambur perasaan mereka dan memberikan keasyikan pula.

Mereka sering membuat perubahan-perubahan dengan menambah atau menghilangkan apa-apa yang dianggap kurang perlu. Seakan-akan alam itu diperbaiki, diperindah sehingga terdapat lukisan-lukisan alam yang bagus, objeknya dimanis-maniskan, yang kesemuanya tergolong lukisan-lukisan turistic. Jadi, lukisan-lukisan pada masa *Mooi Indie* pada umumnya melukiskan serba bagus, romantis, enak, tenang, damai. Objek biasanya selalu tertumpu pada penggambaran gunung, pohon kelapa, dan sawah yang merupakan objek utama dalam lukisan-lukisan itu.

I. Penutup

Pemahaman terhadap teori seni Plato dan Aristoteles ini sangat penting bagi seorang pelukis di dalam aktivitas seninya. Dengan pemahaman teori ini aktivitas kesenian semakin mantap dan terarah yang pada akhirnya misi kesenian bisa tersampaikan. Dengan konsep ini pula pengamat / audien ikut merasakan, menikmati rasa-rasa tersebut yang demikian indah.

Hal-hal mendasar yang biasanya dihadapi oleh paradigma seni lukis realis dan naturalis khususnya, sesungguhnya masih terdapat wilayah-wilayah problematika dasar yang lain seperti masalah kekuatan dan pencanggihan gagasan (*ideas of power*), gagasan peniruan (*ideas of imitation*), gagasan keyakinan (*ideas of truth*), gagasan keindahan (*ideas of beauty*), hingga relasi

keseluruhan gagasan itu ke dalam satu-kesatuan (ideas of relation).

Kemampuan menggabungkan segenap unsur rupa tidak saja di dalam kepentingan hukum komposisi, melainkan pula pada kepentingan makna dan ekspresi. Dari adanya hukum-hukum alam seperti itulah, maka seni lukis realis dan naturalis menjadi sangat terbuka bagi kemungkinan kreatif.

Namun persoalan bagi seorang pelukis realis dan naturalis bukanlah sebatas menampilkan ilusi dari realitas itu saja namun tujuannya berusaha untuk menciptakan impresi dari realitas, dengan melakukan seleksi dari segenap fakta-fakta visual. Pelukis yang merasakan getaran keindahan alam mengadakan semacam identifikasi spiritual dengan alam itu, bahkan alam memasuki kalbunya. Dan sebaliknya manusia memasuki alam, memeteraikan alam dengan kehadirannya. Merasakan keindahan alam itu sejauh alam mengandung isyarat-isyarat yang melambungkan emosi dan pengalaman manusiawi. Ini pula yang memperlihatkan, bahwa pengertian teknik tidak semata-mata kepandaian menggambarkan kembali. Sebab bila pengertian ini terjadi, maka teknologi fotografi telah jauh sekali melangkah hingga ada jaminan "seindah warna aslinya".

Tumbuhnya seni lukis realis dan naturalis di Indonesia ditunjang oleh beberapa faktor, terutama adanya sejumlah pelukis Belanda atau asing lainnya yang datang di Indonesia, baik yang didatangkan oleh pemerintah Hindia Belanda dengan tugas resmi, pelukis-pelukis Belanda yang datang sendiri untuk mencari uang dengan melukis. Faktor lain yang menunjang karena adanya kaum kelas menengah, yaitu kelas masyarakat yang intinya kaum saudagar dan pengusaha yang menyukai lukisan yang membawa mereka seolah-olah istirahat sejenak dari kesibukan dagang dan industri yang bising. Lukisan-lukisannya

pada umumnya melukiskan yang serba bagus, romantis, enak, tenang, damai.

III
JANA KERTIH: KEMULIAAN MANUSIA

DALAM SENI LUKIS

A. Latar Belakang

Umat Hindu di Bali memiliki banyak sistem nilai, moral, etika, kearifan lokal dan filsafat yang menuntun mereka mencapai kehidupan yang bahagia dan sejahtera baik secara lahir (*sekala*) maupun bathin (*niskala*). Selain *tri hita karana* yang sudah terkenal, umat Hindu juga memiliki ajaran yang dikenal dengan *sad kertih* yang merupakan enam upaya menjaga keseimbangan alam semesta. Bagian-bagian *sad kertih* merupakan satu kesatuan nilai yang terhubung antara satu nilai dan nilai lainnya yakni *atma kertih*, *jana kertih*, *danu kertih*, *segara kertih*, *jagat kertih*, dan *wana kertih*.

Jana kertih meliputi dimensi mikro yakni manusia itu sendiri dan menjadi penting karena keseimbangan alam semesta (makrokosmos) dan segala isinya sangat tergantung dari sikap dan karakteristik manusia yang tinggal dan hidup di dalamnya. Begitu juga sebaliknya, lingkungan alam dan lingkungan sosial adalah wadah yang sangat berpengaruh pada pembentukan sikap dan karakter manusia. Lingkungan alam dan lingkungan sosial yang tidak seimbang, akan berpengaruh pada ketidakseimbangan kondisi mental dan kejiwaan manusia.

Membangun manusia seutuhnya tidak hanya menyentuh aspek fisik atau jasmani saja, melainkan juga rohani atau aspek spiritual. Perilaku mulia manusia dibangun dengan cara internalisasi ajaran-ajaran *tattwa* (Ketuhanan) dan tata susila (moralitas) melalui pelaksanaan pendidikan, sementara secara *niskala* (rohani) perilaku mulia dibangun melalui pelaksanaan *yadnya* khususnya *manusa yadnya*. *Atma kertih* membangun lingkungan rohani dengan daya spiritual kuat konsisten. *Samudra*, *wana*, dan *danu kertih* membangun lingkungan alam yang sejuk. Sedangkan *jagat kertih* membangun lingkungan sosial

yang kondusif. Perpaduan lingkungan rohani, lingkungan alam yang sejuk, dan lingkungan sosial yang kondusif itulah yang akan menjadi wadah membangun manusia (*jana*) yang utuh lahir batin.

Manusia sebagai *agent of change* menempatkan diri dalam posisi *privilege* atas kehidupannya. Pernyataan tersebut menurut Sztompka (2014) merupakan sebuah keistimewaan manusia karena dapat membentuk dan merubah sistem serta pola hidupnya menyesuaikan dengan pemikiran yang dimiliki terhadap lingkungannya. Disebut seperti itu dikarenakan manusia menjadi sentral dalam perubahan sosial dan budaya dalam masyarakat. Manusia merupakan bagian integral penyusun dari masyarakat, yang pada dasarnya adalah makhluk yang hidup dalam kelompok dan mempunyai organisme yang terbatas dibandingkan jenis makhluk hidup lainnya. Sistem-sistem yang terbentuk dari manusia yang mengembangkan akal pikirnya membentuk pola interaksi antara individu dengan individu lainnya. Keadaan tersebut mendorong naluri akan kebutuhan dengan makhluk lainnya disebut dengan “*gregariousness*”, dan oleh karena itu manusia disebut makhluk sosial (Anwar dan Adang, 2013: 169).

Perubahan merupakan suatu hal yang hakiki dalam dinamika masyarakat dan kebudayaan. Adalah suatu yang tak terbantahkan, bahwa “perubahan” merupakan suatu fenomena yang selalu mewarnai perjalanan sejarah setiap masyarakat dan kebudayaannya (Pitana, 1994: 3). Tidak ada suatu masyarakatpun yang statis dalam arti yang absolut, melainkan setiap masyarakat selalu mengalami transformasi dalam fungsi dan waktu, sehingga tidak ada satu masyarakat pun yang mempunyai potret yang sama, kalau dicermati pada waktu yang berbeda, baik masyarakat tradisional, maupun masyarakat modern, meskipun dalam laju perubahan yang bervariasi.

Masyarakat dan kebudayaan Bali bukanlah suatu perkecualian dalam hal ini. Perkembangan pariwisata

yang didukung oleh kemajuan teknologi yang canggih menjadi media yang menguntungkan bagi agent-agent yang menjadikan Bali sebagai destinasi wisata dunia dengan konstruk sistem budayanya. Akan tetapi terlepas dari kemajuan perkembangan wisata yang terjadi sekarang, banyak pengaruh kebudayaan luar masuk ke Bali yang memperkuat proses “*global interconnectedness*” di mana keterhubungan tidak mungkin terhindarkan.

Globalisasi beserta manifestasinya merasuk pada tiap aspek kehidupan manusia dengan menembus ruang dan waktu. Kemajuan teknologi dengan peralatan dan sistem yang canggih membuat gaya hidup manusia menjadi semakin kompleks. Dimensi ruang dan waktu tidak menjadi halangan, bahkan sekat-sekat kehidupan menjadi semakin mudah dijangkau dan hal tersebut membuat manusia harus beradaptasi dengan kemajuan jaman.

Begitu juga perjalanan peradaban manusia dapat direpresentasikan melalui revolusi industri dari industri 1.0 dalam sejarah kehidupan manusia modern pada abad XVII yakni mekanisasi produksi diciptakan untuk menunjang efektifitas dan efisiensi aktivitas manusia. Selanjutnya, pada awal abad XX terjadi revolusi industri 2.0 yang ditandai dengan proses produksi masal dan tenaga listrik memiliki eksistensi yang masif serta diikuti dengan penemuan mobil sebagai alat transportasi yang mempercepat mobilitas. Selanjutnya terjadi revolusi industri 3.0 yang terjadi sekitar Perang Dunia II. Pada masa ini teknologi komputer dan robot mulai ditemukan hingga akhirnya perkembangan komputerisasi dan robotisasi tidak berhenti pada masa itu saja, namun keadaannya semakin bertambah pesat terutama pada revolusi industri 4.0.

Revolusi industri 4.0 merupakan sebuah masa peran teknologi otomasi dan cyber menguasai hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat. Lifter dan Tschienner

(2013) menyatakan bahwa prinsip dasar industri 4.0 adalah jaringan cerdas yang menggabungkan teknologi mesin, alur kerja, dan sistem di sepanjang rantai dan proses produksi. Revolusi industri 4.0 disebut juga sebagai revolusi digital dan era disrupsi teknologi dikarenakan terjadinya proliferasi komputer di mana konektivitas sangat diperlukan dalam membuat pergerakan dunia industri. Kecerdasan buatan *Artificial Intelligence* juga merupakan karakteristik dari revolusi industri 4.0 (Tjandrawinata, 2016).

Era globalisasi juga melahirkan sebuah konsep *new wave marketing* akibat maraknya negara yang menjalankan liberalisasi maupun reformasi ekonomi yang ditunjang dengan kemajuan teknologi informasi, komunikasi, dan transportasi. Proses globalisasi mengubah pola komunikasi dan relasi sosial-budaya manusia. Orang-orang dari berbagai belahan bumi dapat saling terhubung secara *real-time*. Teknologi informasi yang telah menembus ruang dan waktu dapat meningkatkan komunikasi dan konektivitas para manusia modern.

Untuk itu diperlukan adaptasi menghadapi perubahan lingkungan, baik alam maupun sosial budaya, yang berlangsung demikian cepat khususnya bagi masyarakat Bali. Alienasi, ketakberartian diri, dan *culture shock* menggambarkan beberapa kondisi yang potensial dialami individu tatkala berhadapan dengan lingkungan sosial baru yang tidak pernah diprediksi sebelumnya.

Semenjak Bali memasuki era industrialisasi pariwisata tahun 1970-an, manusia Bali yang bercorak manusia ekonomis semakin tumbuh dan berkembang (Sujana, 1994; 52). Kehadiran industri pariwisata dan pembangunan daerah telah banyak membawa manfaat kepada masyarakat Bali. Kemudian muncul sifat-sifat yang menuju proses tak serupa, yang semakin mencuat ke permukaan. Proses industrialisasi telah menghasilkan manusia Bali yang majemuk dari

orientasi tujuan hidupnya dan kesenjangan akan sistem pola kehidupan.

Begitu juga era modernisasi yang didorong oleh kemajuan teknologi menyebabkan perubahan-perubahan dalam sikap dan pandangan masyarakat Bali yang menyangkut berbagai aspek kehidupan sosial, ekonomi, politik, budaya yang dapat menimbulkan benturan-benturan nilai yang berkaitan dengan kemampuan adaptasi. Sesungguhnya ada pesimisme dan ketegangan-ketegangan pada suatu tatanan ruang dan waktu di pulau Bali. Masyarakat merasakan tidak begitu kuasa berhadapan dengan investasi global, ruang dan waktu tidak lagi menjadi bagian utuh penduduk Bali. Aktivitas pembangunan yang tidak terkontrol dan pesatnya perkembangan sektor pariwisata telah menyebabkan kerusakan lingkungan, penduduk luar datang membludak, sikap hedonis-materialistik berhadapan dengan nilai tradisi religius, dan ruang (mandala) sering dieksploitasi sehingga merusak tatanan sakral-propon, *hulu-teben*, dan sebagainya.

Pada konteks itulah, pencipta menempatkan eksplorasi kreatif penciptaan karya seni lukis sebagai upaya refleksi kritis terhadap fenomena kemuliaan atau kemasyuran perilaku manusia. *Jana kertih* juga diartikan sebagai manusia yang memiliki perilaku mulia dalam kehidupannya. Perilaku mulia ini dibangun melalui pendekatan secara *sekala* (empiris) dan *niskala* (non empiris). Ini sesuai dengan pandangan dunia yang dualistik dari umat Hindu di Bali yang tidak bisa memisahkan konsep *sakala* dan *niskala* serta menganggap keduanya sebagai satu kesatuan.

Berdasarkan fenomena kreativitas penciptaan seperti di atas dapat dijelaskan, bahwa pada tingkatan ide dasar representasi *jana kertih* itulah sisi eksistensi pencipta melekat dalam sebuah karya seni lukis. Pada satu sisi ada hak mutlak menentukan yang dipunyai dan diterapkan dalam pengambilan keputusan akhir bagaimana wujud karya yang diinginkan. Di samping itu,

diperlukan pertimbangan-pertimbangan yang bermuara pada terbangunnya kondisi keindahan (*beauty*) dan muatan simbol sehingga dapat menggugah kesadaran masyarakat.

B. Tinjauan Pustaka/Sumber Karya

a). Manusia Sebagai Makhluk Utama

Manusia adalah makhluk yang utama jika dibandingkan dengan makhluk lainnya. Manusia memiliki *sabda* (kemampuan berkomunikasi), *bayu* (energi kehidupan), dan *idep* (pikiran). Manusia dengan dibekali pikiran, memiliki kemampuan memikirkan hakikat hidupnya, memikirkan penderitaan hidupnya, dan memikirkan jalan mencapai kemuliaan serta kesempurnaan hidup. Manusia mampu menolong dirinya sendiri dari penderitaan. Selain itu, dengan sarana *idep* manusia memiliki kemampuan membedakan perbuatan yang baik dan buruk. Hanya saja, dominasi *rajas* (ego) dan *tamas* (ketamakan) dalam diri manusia membuatnya gelap mata, bingung, dan tidak bisa membedakan perbuatan baik dan buruk.

Teks-teks suci Hindu memberi pengakuan atas keutamaan manusia. *Sārasamuccaya* misalnya, menjelaskan perihal hakikat manusia sebagai makhluk utama dibanding makhluk lainnya (Sudharta, 2009). Berikut petikannya:

Ri sakehning sarwa bhūta, iking jadma wwang juga wēnang gumawayakēn ikang śubhāshubakarma, kunēng panēntasakēna ring śubhakarma juga ikangaśubakarma, phalaning dadi wang (II/2).

Terjemahan bebasnya:

Di antara semua makhluk, hanya manusia yang dapat melaksanakan perbuatan yang baik maupun buruk. Justru dalam melebur yang buruk menjadi baik itulah merupakan tujuan hidup menjadi manusia.

Apan iking dadi wang, utama juga ya, nimittaning mangkana, wēnang ya tumulung awaknya sangkeng

sangsara, makasādanang śubhakarma, hinganing kottamaning dadi wang ika (II/4).

Terjemahan bebasnya:

Sesungguhnya menjelma sebagai manusia ini adalah suatu hal yang utama, karena hanya manusia yang dapat menolong dirinya sendiri dari kesengsaraan yaitu dengan jalan berbuat baik. Itulah keuntungan menjelma menjadi manusia.

Dua kutipan Sārasamuccaya tersebut menjelaskan dengan tegas bahwa menjadi manusia adalah yang utama, bahkan merupakan keberuntungan, karena hanya manusia yang dapat membantu dirinya keluar dari kesengsaraan. Oleh sebab itu, pemahaman perihal perbuatan baik dan buruk adalah standar moral yang harus dimiliki manusia. Tanpa pengetahuan yang benar perihal perbuatan baik dan buruk sesuai ajaran agama Hindu, manusia tidak akan bisa membedakan perbuatan baik dan buruk tersebut. Di sini letak keberuntungan manusia, ia memiliki standar moralitas di dalam dirinya. Hanya manusia yang memikirkan hakikat dan makna hidupnya. Ia memiliki kesadaran akan eksistensinya.

Dalam teks-teks Weda, manusia juga disebut dengan istilah “*manu*” atau lengkapnya *swayambhumanu*. *Swayambhu* berarti yang menjadikan diri sendiri, serta *manu* artinya ia yang memiliki pikiran. Jadi *swayambhu manu* artinya makhluk berpikir yang menjadikan dirinya sendiri sebagai manusia utama. Kata “*manu*” inilah berkembang menjadi manusia.

Semua manusia adalah keturunan manu dan dengan mengetahui arti kata manu yaitu makhluk berpikir, maka dalam kitab suci agama Hindu diamanatkan agar manusia menggunakan pikirannya itu dalam sinar suci Tuhan untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Pikiran bagai dua sisi pada pisau, di satu sisi bisa mengantarkan manusia mencapai

pembebasan, namun di sisi lain bisa mendorong manusia menemukan kesengsaraan.

Kitab *Vṛaspati Tattva* mengingatkan:
ikang citta hetu niking ātman pamukti swarga, citta hetu ning ātman tibeng naraka, citta hetu nimittanyan pangdadi tiryak, ciita hetunyan pangjanma mānuṣa, citta hetunyan pamangghiakēn kamokṣan mwang kalepasan, nimittanya nihan.

Terjemahan bebasnya:

Pikiran bisa menyebabkan atman menikmati sorga, pikiran pula yang menyebabkan manusia masuk neraka. Pikiran yang menyebabkan lahir sebagai binatang. Pikiran juga yang menyebabkan lahir sebagai manusia. Pikiran yang menyebabkan mencapai moksa dan pembebasan. Oleh sebab itu, manusia diajarkan untuk senantiasa menjaga pikiran yang sātawika yang meliputi kejujuran, kebebasan, kelembutan, kekuatan, keagungan, ketangkasan, kehalusan dan keindahan.

b). Guna Vidya, Guna Karma, Guna Yoga

Dalam ajaran agama Hindu dijelaskan bahwa hidup manusia adalah sebuah proses pendakian dari kehidupan duniawi mencapai kehidupan rohani. Ada dua “kurikulum” hidup yang dipelajari yakni hidup yang benar (*dharmā kahuripan*) dan mati yang benar (*dharmā putus*). Klasifikasi ini menunjukkan ada kesadaran di dalam diri manusia bahwa hidup di dunia bersifat sementara, ia muncul dan berlalu. Hidup penuh ketidaktetapan dan ketidakpastian. Maka dari itu, ilmu yang dipelajari tidak hanya perihal “hidup yang benar”, melainkan juga “mati yang benar”. Kurikulum hidup ini dipelajari secara bertahap dan berjenjang melalui konsep *Catur Asrama* yakni *brahmacari*, *grhasta*, *wanaprastha*, dan *bhiksuka*.

Kehidupan manusia diawali dengan menjadi seorang siswa yang memiliki kewajiban mengabdikan hidupnya menegakkan *dharmā*. Siswa yang ideal yakni siswa yang

ingin terbebas dari kesengsaraan hidupnya. Maka dari itu, siswa harus memiliki pondasi ilmu pengetahuan yang kuat baik menyangkut pengetahuan duniawi maupun pengetahuan rohani. Di sini dijelaskan bahwa *swadharma* seorang *brahmacari* yakni menimba ilmu untuk mendapatkan “*guna*” yakni sebuah karakter mulia dan “*widya*” yakni pengetahuan itu sendiri. Sementara kewajiban seorang *grhastin* yakni belajar menjalankan *guna-karma*, bekerja untuk mencari “*smara wisaya*” harta atau materi untuk kehidupan anak dan keluarganya, lalu kewajiban seorang yang *wanaprastha* yakni memperdalam wawasan keagamaan terutama mendengarkan wacana-wacana suci, dan terakhir kewajiban seorang *bhiksuka* yakni belajar yang namanya *guna-yoga* yakni membebaskan atman dari badan atau ikatan-ikatan keduniawian yang membelenggu manusia. Ini merupakan sebuah jenjang belajar menurut sistem “asrama” yang tujuannya adalah untuk menjadi manusia yang mulia, manusia yang mengetahui hakikat dan tujuan hidupnya. Manusia tidak hanya mesti memiliki *guna-widya* atau karakter mulia, melainkan juga bisa menjalankan yang namanya *guna-karma* (kemampuan mencari *artha* dengan bertumpu pada *dharma*) dan *guna-yoga* (mempersiapkan diri untuk membebaskan diri dari keterikatan duniawi).

Ada beberapa unsur-unsur dari *guna widya* yakni 1) berwawasan luas, 2) berbhakti pada Tuhan dan leluhurnya; 3) kasih sayang kepada keluarga dan rakyatnya; 4) mampu mengendalikan diri; 5) dermawan; 6) jujur, 7) perwira; dan 8) selalu berkata arif (Sukayasa, 2010: 5). *Guna widya* ini sangat penting didasari karena ajaran moral adalah dasar utama untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Pengetahuan yang tinggi tanpa moralitas yang kuat dan kebijaksanaan yang tinggi hanya menghasilkan manusia yang sebenarnya kehilangan kemanusiaannya.

c). Pembentukan Karakter Manusia

Sebenarnya umat Hindu di Bali memiliki sistem pendidikan yang holistik. Melalui tradisi *nyastra* misalnya, orang Bali tidak hanya belajar perihal cara hidup yang benar (*dharma kahuripan*) berdasarkan teks-teks sastra agama. Mereka menyadari bahwa makhluk yang bernama manusia tidaklah kekal (*immortal*) di dunia ini, ia suatu saat akan mati dan pergi ke *sunya loka*. Maka dari itu, teks sastra menyediakan metode atau cara untuk pencapaian kehidupan yang benar.

Adanya lembaga pendidikan pada masa Bali kuno menunjukkan bahwa tahapan kehidupan *brahmacari* telah dilaksanakan saat itu. Selanjutnya kehidupan *grhasta* juga telah dilakukan. Dalam catatan Semadi Astra (1997), sesuai yang terbaca dalam prasasti, dikenal istilah *grhasta wiku* yang identik dengan *bhiksu grama*. Istilah yang digunakan untuk menyatakan orang yang sudah berkeluarga atau bersuami-istri.

Pelaksanaan kehidupan sebagai pertapa, selain dibuktikan dengan adanya istilah partapanaan, juga dengan ditemukannya peninggalan arkeologis berupa ceruk pertapaan di beberapa tempat yakni di Gunung Kawi, Goa Gajah dan Goa Garba. Di sini bisa dijelaskan bahwa tahapan kehidupan sebagai *samnyasin* atau *bhiksuka* lebih merupakan suatu kemungkinan daripada kenyataan. Hal ini mirip dalam sejarah keagamaan di India bahwa istilah *moksa* itu dikenal belakangan daripada *dharma*, *artha*, dan *kama*.

Dalam sistem pendidikan asrama, sebenarnya orang Bali diajak untuk memahami tahapan pendidikan yang berhubungan dengan pembentukan adab dan karakter Bali. Tahap awal sebagai seorang *brahmacari* atau sang *sewaka dharma* lebih mengedepankan pada *guna-widya*, tidak hanya cerdas dan menguasai ilmu pengetahuan, melainkan juga memiliki sifat dan karakter yang baik.

Pada masa *brahmacari*, seseorang diajarkan ilmu-ilmu yang berhubungan dengan keduniawian (agar bisa hidup yang benar). Banyak ilmu yang bisa jadi acuan

yakni *Dharma Pamaculan* (pertanian), *Dharma Caruban* (olahan makanan), *Dharma Pedalangan* (seni), *Dharma Sastra* (tentang hukum), *Kreta Bhasa* (tentang bahasa), *Asta Kosala Kosali* (tata bangunan) (Suka Yasa, 2010: tt). Setelah menjalani kehidupan *brahmacari*, seseorang akan membina kehidupan rumah tangga yang disebut *grhastin*. Pada masa ini yang diperlukan tidak hanya *guna widya*, namun juga *guna karma*. Seseorang kepala rumah tangga sudah mesti menafkahi istri dan anaknya. Mereka mencari *artha* untuk *dharma*-nya sebagai seorang *grhastin*. Selanjutnya, pada tahapan *wanaprastha* dan *bhiksuka*, seseorang sudah mulai mempelajari teks-teks yang berhubungan dengan *dharma kaptian* dan melakukan *guna yoga*.

C. Landasan Teori Penciptaan

Landasan teori diperlukan dalam proses penciptaan sebagai dasar gagasan maupun panduan dalam mewujudkan gagasan dalam penciptaan karya. Berikut diuraikan teori-teori yang digunakan sebagai landasan gagasan dan panduan perwujudan karya.

a). Teori Seni

Sebagai kegiatan seni, diperlukan penegasan mengenai teori seni yang melandasi penciptaan karya. Terdapat dua teori seni yang digunakan dalam penciptaan karya yakni: *pertama*, seni sebagai simbol, merujuk pada Ernst Cassier yang menyatakan bahwa manusia sebagai makhluk simbolik. Seni sebagai sistem simbol yang bermuatan ekspresi dan perasaan estetik (Bahari, 2008: 105). *Kedua*, Seni sebagai dorongan bermain, teori yang dikembangkan oleh Friedrich Schiller dan Herbert Spencer. Mereka berpendapat bahwa kehadiran seni dilatarbelakangi adanya dorongan bermain atau *play impulse* (Bahari, 2008: 65-66).

Seni sebagai simbol sesuai dengan konteks yang telah diuraikan sebelumnya di mana manusia adalah makhluk simbolik oleh karena itu karya seni dapat

dibaca sebagai tanda yang diungkapkan dengan muatan estetis yang menghadirkan suatu makna. Makna spesifik yang ingin disampaikan oleh pencipta pada setiap karya adalah kelestarian lingkungan semesta. Sedangkan seni sebagai dorongan bermain dirujuk karena dalam penciptaan dilakukan pembongkaran konvensi yang didorong oleh keinginan bermain yang memanfaatkan daya imajinatif. Dorongan bermain juga menjadi dasar untuk memperoleh visi-visi ruang melalui kehadiran figur. Improvisasi yang terjadi dalam tahap pencarian ruang dan penentuan gestur figur dibaca sebagai bagian dari dorongan bermain.

b). Teori Estetika

Estetika merupakan bagian penting dalam karya seni lukis. Estetika dalam bahasa Yunani *aesthetis* yang berarti perasaan, selera atau taste. Secara sederhana, estetika adalah ilmu yang membahas keindahan. Adapun teori-teori estetika yang pengkarya gunakan dalam acuan berkarya sebagai berikut.

Thomas Aquinas menyatakan bahwa estetika adalah: 1) bersifat metafisik dan rasional; 2) keindahan adalah aspek dari kebaikan (*the good*); dan dalam karya seni, “yang indah” identik dengan “yang baik” (*beauty is goodness*); 3) yang indah adalah yang menyenangkan secara inderawi (mata dan telinga). Keindahan itu terkait erat dengan hasrat atau keinginan.

Aristoteles berpendapat bahwa keindahan suatu benda hakikatnya tercermin dari keteraturan, kerapian, keterukuran, dan keagungan. Keindahan yang dicapai adalah keserasian bentuk (wujud) yang setinggi-tingginya.

Plato mengungkapkan bahwa keindahan suatu objek mulai disadari oleh manusia melalui adanya keindahan “awal” (keindahan yang mula-mula). Plato berpendapat bahwa keindahan dapat diperoleh melalui “cinta” yang membangun keyakinan adanya keindahan yang ideal. Untuk itu manusia harus menjauhkan diri dari sikap

yang “salah” dan juga berupaya untuk mengosongkan pikiran, membersihkan dosa, dan mengembalikan kesucian jiwa (Sachari, 2002: 5). Plato mengungkapkan keindahan dibagi menjadi dua dimana yang satu sangat erat kaitannya dengan filsafatnya tentang dunia idea. Sementara yang lainnya tampak lebih membatasi diri pada dunia yang nyata (Suherman, 2017: 52).

Estetika mengandung tiga aspek dasar meliputi wujud, bobot, dan penampilan yakni: 1) Wujud, seperti suara gambelan, yang tak mempunyai rupa namun mempunyai wujud. Wujud yang dilihat oleh mata, dan wujud yang didengar oleh telinga, bisa diteliti dengan analisis, dibahas komponen penyusunnya. 2). Bobot kesenian memiliki tiga aspek yaitu: suasana, gagasan, pesan. 3). Penampilan mengacu pada penampilan bagaimana kesenian itu ditampilkan kepada penikmat (Djelantik, 2009: 15).

c). Teori Psikologi Warna

Seseorang atau seniman pada saat ini menggunakan warna tidak hanya sekedar mengikuti selera pribadi, tetapi memilih dengan penuh kesadaran akan fungsi atau sifatnya. Leonarndo da Vinci menemukan warna utama yang fundamental, yang kadang-kadang disebut warna utama psikologis, yaitu merah, kuning, hijau, hitam dan putih.

Persepsi visual bergantung kepada interpretasi otak terhadap suatu rangsangan yang diterima oleh mata. Warna menyebabkan otak bekerja sama dengan mata dalam membatasi dunia eksternal. Manusia mempunyai rasa yang lebih baik dalam visi dan lebih kuat dalam persepsi terhadap warna dibandingkan dengan binatang. Pengenalan bentuk merupakan proses perkembangan intelektual sedangkan warna merupakan proses intuisi. Warna dapat menggambarkan emosi seseorang (Darmaprawira 2002: 30).

d). Teori Semiotika

Semiotika berasal dari kata Yunani: *semeion*, yang berarti tanda. Ferdinand de Saussure (1857-1913) dan Charles Sander Peirce (1839-1914) merupakan dua tokoh pelopor metode semiotika. Semiologi menurut Saussure adalah didasarkan pada anggapan bahwa perbuatan dan tingkah laku manusia akan membawa sebuah makna. Peirce yang ahli filsafat dan logika berpendapat bahwa, penalaran manusia senantiasa dilakukan lewat tanda, artinya manusia hanya dapat bernalar lewat tanda. Dalam pikirannya logika sama dengan a, dan a dapat diterapkan pada segala macam tanda. Menurut Peirce, tanda ialah sesuatu yang dapat mewakili sesuatu yang lain dalam batasan-batasan tertentu (denotatum). Tanda baru dapat berfungsi bila diinterpretasikan dalam benak penerima tanda melalui interpretan. Jadi interpretan adalah pemahaman makna yang muncul dalam diri penerima tanda (Tinarbuko, 2009: 11-12).

Merujuk teori Peirce (dalam Budiman, 2011: 78-80), tanda-tanda dalam gambar dapat diklasifikasikan ke dalam ikon, indeks, dan simbol, Peirce menganggap bahwa trikotomi ini sebagai pembagian tanda yang paling fundamental.

Ikon adalah tanda yang antara tanda acuannya ada hubungan kemiripan dan bisa disebut metafora yang didasarkan atas “keseperaan” atau “kemiripan” (*resemblance*) diantara representamen dan objeknya, entah objek tersebut eksis atau tidak. Ikon tidak semata-mata mencakup citra-citra “realistis” seperti pada lukisan atau foto, melainkan juga ekspresi-ekspresi semacam grafis-grafis, skema-skema, peta geografis, persamaan matematis, bahkan metafora. Merujuk dengan pengertian atas ikon, dalam penciptaan karya seni rupa ini ikon adalah adanya keseperaan atau kemiripan dari objek-objek hasil observasi lapangan.

Kedua, indeks merupakan tanda yang memiliki kaitan fisik, eksistensial, atau kausal di antara representamen dan objeknya sehingga seolah-olah akan

kehilangan karakter yang menjadikan tanda jika objeknya dipindahkan atau dihilangkan. Indeks bisa berupa hal-hal semacam zat atau benda material (misalnya asap adalah kode indeks dari adanya api), gejala alam, gejala fisik, bunyi dan suara, goresan atau tanda fisik. Bila ada hubungan kedekatan eksistensi tanda demikian disebut indeks. Tanda seperti ini disebut metomoni. Contoh indeks adalah tanda panah petunjuk arah bahwa disekitar tempat itu ada bangunan tertentu. Lagit berawan tanda hari akan hujan. Indeks dari figur tokoh-tokoh dalam cerita ini bisa dilihat dari wujud fisik, seperti figur babi yang identik dengan sifat-sifat pemalas, rakus, kemaksiatan dan suka hidup enak.

Ketiga, simbol merupakan tanda yang representasinya merujuk kepada objek tertentu tanpa motifasi (*unmotivated*). Simbol terbentuk melalui konvensi-konvensi, atau kaidah-kaidah, tanpa adanya kaitan langsung diantara representasi dan objeknya. Kebanyakan unsur leksikal di dalam kosakata suatu bahasa adalah simbol. Namun demikian, tidak hanya bahasa yang sesungguhnya tersusun dari simbol-simbol. Gerak-gerak mata, jari jemari, seperti jempol diacungkan ke atas, mata berkedip, tangan melambai (Budiman, 2011: 80). Simbol adalah tanda yang diakui keberadaannya berdasarkan hukum konvensi. Contoh simbol adalah bahasa, tulisan. Mengingat karya seni rupa yang diciptakan ini memiliki tanda visual, serta penyajian mengandung tanda ikon, indeks, simbol dan metafora, maka pendekatan semiotik layak untuk diterapkan.

Teori semiotika digunakan untuk menganalisa penerapan warna pada karya seni lukis yang pengkaryanya ciptakan. Warna yang ditampilkan antara lain warna yang bernuansa kehijau, kebiruan, kekuningan dan kemerahan, menurut psikologi warna. Warna hijau: bermakna alam, lingkungan, subur, pertumbuhan dan kemakmuran. Warna biru bermakna: damai,

kesentosaan, air, bumi, dan kesejukan. Warna kuning bermakna: kehidupan, matahari, kemakmuran dan pengharapan. Warna merah bermakna: kuat, energi, keberanian, kegembiraan, dan gairah *ection*. Selain itu teori ini digunakan untuk menganalisis ekspresi objek dan gerakannya yang divisualkan dalam karya seni lukis pengkarya.

D. Unsur-unsur Seni Rupa

1). Garis

Pada buku “Seni Rupa Moderen” oleh Sony Kartika (2004: 40), garis adalah dua titik yang dihubungkan. Garis mempunyai karakter yang berbeda pada setiap goresan yang lahir dari seniman.

Garis memiliki tiga pengertian dan asal muasal yaitu: 1) perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar. Garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal berombak melengkung, lurus dan lain-lain. Ia tidak ditandai dengan ukuran sentimeter, tetapi dengan ukuran nisbi, yakni ukuran panjang-pendek, tinggi-rendah, dan tebal-tipis. Garis dapat pula membentuk berbagai karakter dan watak pembuatnya. 2) Dalam seni lukis, garis dapat pula dibentuk dari perpaduan antara dua warna. 3) Sedangkan dalam seni tiga dimensi garis dapat dibentuk karena lengkungan, sudut yang memanjang maupun perpaduan teknik dan bahan-bahan lainnya (Susanto, 2011: 148). Garis yang pengkarya tampilkan kebanyakan untuk mempertegas bentuk objek yang dibuat.

2). Warna

Warna merupakan kesan mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya (Salim, 1991: 1715). Warna adalah salah satu elemen visul seni rupa dan unsur-unsur yang sangat penting. Warna timbul karena pantulan cahaya dari suatu objek yang memantul pada mata, dan terjadi berkat adanya sumber

cahaya matahari atau sumber cahaya lainnya. Warna menurut bahannya berupa pigmen, yaitu pewarna yang bisa larut dalam cairan pelarut. Bahan pelarutnya bisa air atau minyak. Contoh cat pigmen adalah cat minyak, cat air dan akrilik (Darmaprawira, 2000: 22-23).

Dalam penciptaan karya seni lukis warna merupakan bagian terpenting untuk memberikan kesan serta nuansa objek yang dilukiskan. Warna dapat memberikan kesan tertentu seperti kesan panas, dingin, lembab, basah, kering dan juga memberikan kesan jauh dekatnya objek, serta dapat memperlihatkan volume atau keplastisan objek yang akan dilukiskan.

Dalam buku “Seni Rupa Moderen” warna dibagi menjadi tiga. 1). Warna sebagai Warna: kehadiran warna tersebut sekedar memberi tanda pada suatu benda, tidak memberikan pretense apapun. 2). Warna sebagai representasi alam: kehadiran warna merupakan penggambaran sifat objek secara nyata, atau penggambaran dari suatu objek alam sesuai dengan apa yang dilihatnya. 3). Warna sebagai lambang/ tanda/ simbol: kehadiran warna merupakan lambang atau melambangkan sesuatu yang merupakan tradisi atau pola umum. Missal warna merah bisa berarti penggambaran rasa marah, gairah cinta yang membara, bahaya brani danlain-lain (Kartika, 2004: 49-50). Warna yang pengkarya tampilkan dominan menggunakan warna yang cerah, karena selain menarik warna cerah yang pengkarya tuangkan menyimpulkan rasa ceria, semangat, bahagia.

3). Bidang

Bidang adalah area yang berbentuk karena ada dua atau lebih garis yang bertemu (bukan berimpit). Dengan kata lain bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik formal maupun garin yang bersifat ilusif, ekspresif atau sugestif (Susanto, 2011: 55). *Shape* adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh

sebuah kontur (garis), dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran dan karena cahaya atau tekstur. Di dalam karya seni *shape* digunakan sebagai sebuah simbol perasaan seorang seniman. *Shape* memiliki dua wujud yakni: 1) figur adalah *shape* yang menyerupai wujud alam, dan 2) non figur merupakan *shape* yang tidak menyerupai wujud alam (Kartika, 2004: 41-42).

4). Bentuk

Bentuk berarti bangun, gambaran, atau wujud suatu benda (Salim, 1991: 184). Bentuk bersifat indrawi yang kasat mata dan kasat rungu sebagai penyanggah nilai intrinsik dan aspek yang pertama menarik perhatian penikmat dalam karya seni. Maka bentuk adalah suatu yang kasat mata dapat terlihat wujudnya (Soedarso, 2006: 192).

Bentuk dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna berbeda atau gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur. Bentuk dapat mengalami beberapa perubahan di dalam penampilannya yang sesuai dengan gaya dan cara mengungkapkannya secara pribadi seorang seniman. Bahkan perwujudan yang terjadi akan semakin jauh berbeda dengan objek sebenarnya, karena adanya proses yang terjadi di dalam dunia ciptaan, bukan sekedar terjemahan dari pengalaman tertentu atau sekedar apa yang dilihatnya (Kartika, 2004: 41).

Dalam perwujudan karya pengolahan objek tentunya sering diterapkan dalam penciptaan, yang menimbulkan perubahan wujud sesuai dengan selera maupun latar belakang sang senimannya. Perubahan tersebut antara lain: stilisasi, distorsi, transformasi dan disformasi, namun dalam karya pencipta, perubahan suatu objek tidak dilakukan, hanya ada beberapa karya yang menggunakan transformasi.

5). Ruang

Ruang adalah bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang berbatas maupun tidak berbatas. Sehingga suatu waktu, dalam hal berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik. Ruang dapat pula dibagi menjadi dua yaitu ruang nyata (fisik) berwujud tiga dimensi dan ruang ilusif yaitu kersan ruang yang terdapat pada karya seni 2 dimensi, hal ini timbul karena penerapan perspektif (Susanto, 2011: 338).

Ruang merupakan istilah yang dikaitkan dengan dengan bidang dan keluasaan. Dalam seni rupa, ruang sering dikaitkan dengan bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang berbatas maupun tidak berbatas. Sehingga pada suatu waktu, dalam hal berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik (Susanto, 2011: 338).

7). Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu (Kartika, 2004: 47). Dalam penciptaan karya, pengkarya menampilkan tekstur semu. Walaupun memakai tekstur semu objek-objek yang pengkarya buat terkesan timbul.

E. Prinsip-Prinsip Estetika

1). Komposisi

Komposisi adalah susunan atau tata susun. Tata susun ataupun komposisi dari unsur-unsur estetik seni rupa merupakan prinsip dari pengorganisasian unsur dalam tata susun. Hakekatnya suatu komposisi yang baik, jika suatu proses penyusunan unsur pendukung

karya seni, senantiasa memperhatikan prinsip-prinsip seni rupa (Kartika, 2004: 51). Komposisi tertutup adalah tipe komposisi yang semua elemen gambar muncul hanya mengisi bidang gambar, figur-figurnya hadir dalam batas pandang penonton (Susanto, 2011: 227).

Komposisi sangat diperlukan dalam perwujudan karya seni lukis. Objek-objek yang pengkaryanya lukiskan disusun sedemikian rupa supaya melahirkan komposisi yang baik, dan diharapkan hasil karya menjadi terlihat lebih sempurna.

2). Proporsi

Proporsi merupakan hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dengan kesatuan/keseluruhannya. Proporsi juga berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama) dan *unity* (Susanto, 2011: 320). Proporsi adalah prinsip dalam penciptaan karya seni rupa untuk menekankan hubungan satu bagian dengan bagian lain dalam usaha memperoleh kesatuan melalui penggunaan unsur-unsur seni rupa (Suherman, 2017: 91).

Dalam penciptaan karya seni lukis ini, sangat penting memperhatikan proporsi objek, karena proporsi objek yang baik akan sangat mempengaruhi karya lukis yang diciptakan agar terlihat menarik.

3). Keseimbangan

Dalam buku Sunarto Suherman (2017: 89) yang berjudul “Apresiasi Seni Rupa”, keseimbangan merupakan prinsip dan penciptaan karya untuk menjamin tampilnya nilai-nilai keselarasan dan keserasian yang mendukung prinsip kesatuan dengan menggunakan unsur-unsur seni.

Ada 2 macam keseimbangan yang perlu diperhatikan dalam penyusunan objek dalam pembuatan karya seni lukis, yaitu: 1). keseimbangan formal adalah keseimbangan pada 2 pihak perlawanan dari suatu poros. Keseimbangan formal kebanyakan simetris

secara eksak atau ulangan berbalik pada sebelah penyebelah. 2). keseimbangan informal adalah keseimbangan sebelah menyebelah dari susunan unsur yang menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras dan asimetris (Kartika, 2004 : 60-61).

Keseimbangan sangat penting diterapkan dalam mewujudkan karya seni lukis agar yang diciptakan nantinya terkesan seimbang atau tidak berat sebelah.

4). Ritme atau irama

Ritme merupakan istilah lain dari irama. Irama dalam seni rupa menyangkut warna, komposisi, garis, maupun yang lainnya (Susanto, 2011: 334). Irama sangat diperlukan dalam menciptakan karya seni lukis, agar nantinya karya yang penullis ciptakan terkesan indah.

5). Harmoni atau keselarasan

Harmoni atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda namun dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akan timbul keserasian (Kartika, 2004: 54). Keselarasan atau harmoni sangat penting dalam menciptakan karya seni lukis. Pengkarya selalu mempertimbangkan keselarasan antara objek utama, objek pendukung dan latar belakang. Diharapkan dari keseimbangan antara perpaduan objek utama, objek pendukung, dan latar belakang mampu melahirkan karya yang selaras atau harmonis.

6). Pusat perhatian

Pusat perhatian atau *point of interest/point of view* adalah titik perhatian di mana penonton atau penikmat lukisan mengutamakan perhatiannya pada suatu karya seni lukis. Dalam hal ini seniman bisa memanfaatkan warna, bentuk, objek, gelap terang, maupun ide cerita/tema sebagai pusat perhatian (Susanto, 2011:

312). Pusat perhatian merupakan hal yang penting untuk diterapkan dalam penciptaan karya seni lukis, tujuannya untuk mempusatkan perhatian masyarakat agar tertuju pada objek representasi “*Toya Campuhan: Air dan Peradaban Manusia*”.

7). *Unity* atau kesatuan

Unity atau kesatuan merupakan keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi di antara hubungan unsur dan pendukung karya, berhasil tidaknya pencapaian bentuk estetika suatu karya, ditentukan oleh kemampuan memadukan keseluruhan (Kartika, 2004: 59).

8). *Complexity* atau kerumitan

Complexity atau kerumitan adalah, suatu benda yang memiliki nilai estetis yang tinggi pada dasarnya tidak sederhana, dalam pengertiannya mengandung unsur-unsur yang berpadu dengan kerumitan tertentu seperti saling bertentangan atau saling menyeimbangkan. Misalnya *complexity* dalam lukisan yang pengkaryanya tampilkan di bagian objek utama.

9). *Intensity*

Intensity atau kualitas media, adalah suatu benda (lukisan) yang dikatakan memiliki estetis bukanlah benda yang sembarangan, melainkan memiliki kualitas dalam setiap media-media pembuatannya. Lukisan yang dibuat dengan media warna yang *intensity* bagus, dengan penguasaan tehnik yang bagus, akan melahirkan karya yang berkualitas.

F. Metode Penciptaan

Penciptaan “*Jana Kertih: Kemuliaan Manusia dalam Penciptaan Seni Lukis*”, dilandasi/berbasis riset dengan demikian metodenya terdiri dari dua bagian yang tidak terpisah yakni metode penelitian dan metode

penciptaan. Metode penelitian menggunakan pendekatan Antropologi, khususnya terkait etnografi untuk mengumpulkan data empiris tentang perilaku dan budaya masyarakat di Bali. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara terhadap subyek penelitian yang sudah sesuai dengan kriteria yang ditentukan, dan dokumentasi. Data yang diperoleh pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran secara sistematis, aktual, dan akurat mengenai sifat-sifat, fakta-fakta, serta hubungan antara fenomena yang diteliti.

Setelah melakukan penelitian kemudian dikompilasi dan dipilah-pilah hasil-hasil pengamatan yang menjadi “amunisi” ide-ide kreatif untuk diwujudkan menjadi karya. Sehubungan dengan itu dibutuhkan juga metode pendekatan kreatif. Secara garis besar metode penciptaan seni diperlukan untuk membantu mengembangkan kemampuan mencipta dengan menguasai sejumlah metode yang mampu: 1) melihat potensi dan peluang dari permasalahan yang dijadikan subjek karya, 2) mengabstraksi relasi-relasi kontekstual terberi dan lingkungannya, 3) memanfaatkan potensi tersebut di atas secara kreatif, imajinatif, dan orisinal, 4) menciptakan dari subjek itu suatu karya seni yang inovatif, berkarakter, menawarkan kebaruan dalam wacana dan bahasa yang memenuhi standar relatif kepatutan zaman, 5) mempublikasikan (mempresentasikan) secara luas.

Metode penciptaan yang digunakan dalam penciptaan ini mengacu pada pendapat Hawkins, dalam bukunya yang berjudul *Creating Thought Dance*, (dalam Soedarsono, 2001: 207) yang nantinya akan disesuaikan dengan kebutuhan pengkarya. Hawkins menandakan bahwa penciptaan sebuah karya tari yang baik selalu melewati tiga tahap yakni: pertama, *exploration* (eksplorasi); kedua, *improvisation*

(improvisasi); dan ketiga, *forming* (pembentukan atau komposisi). Ketiga tahap tersebut ditinjau dari prinsip kerjanya sebenarnya dapat pula diterapkan dalam proses penciptaan karya seni lukis.

Dalam kaitannya dengan proses pewujudan menurut Djelantik (1990: 57), terjadi dalam dua tahap, yakni: (a) penciptaan dimulai dengan dorongan yang dirasakan, kemudian disusul munculnya ilham terkait cara-cara untuk pewujudannya, dan (b) pekerjaan pembuatan karya itu sampai selesai yang hasilnya disebut "kreasi" atau "ciptaan".

Metode di atas sangat relevan untuk penciptaan seni "*Jana Kertih: Memuliakan Manusia dalam Penciptaan Seni Lukis*", yang dapat merangkum berbagai persoalan namun tetap fokus dalam tujuan pencapaian serta nilai-nilai penciptaan yang mencakup tahapan-tahapan terstruktur maupun langkah yang tidak terduga, spontan dan intuitif.

1). Observasi

Observasi dilakukan lawatan sejarah dengan mengunjungi situs (*a trip to historical sites*) ke tempat-tempat bersejarah (cagar budaya, museum, monument) yang sekiranya bisa menggambarkan peradaban pemuliaan manusia.

Begitu juga melakukan pengamatan terhadap perkembangan kehidupan manusia. Sejak anak di dalam kandungan, orang tuanya selalu berdoa, memohon kepada Tuhan, agar keturunan yang dilahirkan kelak menjadi anak suputra. Demikian pula, segera setelah lahir, seorang bayi disambut dengan rangkaian upacara *manusia yadnya*. Hal itu menggambarkan bahwa, kehadiran seorang anak disambut dengan cara-cara mulia. Selanjutnya, anak mendapat pendidikan dengan diperkenalkan tentang dirinya sendiri, dengan alam semesta, sejarah

kehidupan manusia, cara berkomunikasi, baik dengan sesama.

2). Wawancara dengan narasumber

Wawancara dilakukan secara langsung terhadap beberapa tokoh agama dan tokoh masyarakat.

3). Telaah karya seni sejenis dan kajian literatur

Studi dari karya-karya sejenis terdahulu dari seniman-seniman panutan baik secara konsep maupun bentuk karya sebagai rujukan untuk bisa mencari posisi yang belum digarap dan menghindari duplikasi. Sedangkan kajian literatur dilakukan untuk memperkuat konsep sebagai landasan, arah karya, dan tujuan penciptaan.

4). Tahap percobaan

Eksperimentasi dalam proses penciptaan ini, adalah dengan melakukan percobaan-percobaan teknik dan metode kerja untuk menghasilkan bentuk-bentuk imajinatif yang bermakna melalui penganalisaan bahan dan penguasaan teknik perwujudannya.

5). Pewujudan

Tahap pembentukan merupakan pewujudan dan penggalan berbagai aspek visual artistik dan penajaman estetika dengan kemampuan teknis maupun analisis intuitif. Dalam proses perwujudan karya, pengkarya menggali nilai-nilai probabilitas dari berbagai aspek yang terkait dengan visual maupun teknik artistik lainnya.

6). Presentasi dan sosialisasi

Presentasi dan sosialisasi kepada masyarakat berupa pameran.

G. Hasil dan Luaran yang Dicapai

1). Kemuliaan dan Memuliakan Manusia

Persepsi manusia tentang dirinya sendiri akan sangat menentukan sikap dan prilakunya dalam kehidupan ini. Konsep diri yang baik akan membantunya untuk berbuat kebaikan demikian juga sebaliknya. Orang yang merasa dirinya hina, terhina atau dihina akan cenderung untuk menghinakan dirinya sendiri dan menghinakan orang lain. Tuhan telah anugerahkan kepada manusia ini berbagai kemuliaan dan keunggulan. Menyadari keunggulan dan kemuliaan yang telah Allah anugerahkan itu akan dapat membantu manusia menjaga kemuliaan dirinya, mencintai kebaikan yang sesuai dengan sifat mulianya dan menjauhi keburukan yang akan merendahkan martabatnya.

Menyegarkan kesadaran manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan yang telah diberikan berbagai macam kelebihan, keunggulan, dan kemuliaan sekaligus keterbatasan-keterbatasan akan memperngaruhi pilihan sikap dan prilakunya. Menyadari keterbatasan akan mengantarkan manusia untuk senantiasa siap diatur, diarahkan, dikendalikan tunduk dan patuh kepada aturan. Sedangkan menyadari kelebihan, keunggulan dan kemuliaan akan dapat mengantarkannya untuk menjaga diri dari perbuatan tercela, berprestasi dalam menghadirkan kebaikan-kebaikan selama berada di alam dunia.

Memuliakan diri sendiri setelah menyadari bahwa anugerah kemuliaan dan harga diri itu dari Tuhan adalah dengan beriman dan amal. Memuliakan diri sendiri dapat pula dilakukan dengan mensyukuri nikmat itu sebaik-baiknya. Memuliakan diri sendiri dapat pula dilakukan dengan tidak melakukan perbuatan tercela, tidak melakukan perbuatan nista, durhaka dan maksiat. Cara lain dalam memuliakan diri sendiri adalah dengan mendayagunakan karunia pendengaran, penglihatan dan akal fikiran untuk diisi dengan ilmu pengetahuan. Karena dengan ilmu yang berguna, wawasan yang luas, dan pengetahuan yang

cukup akan meningkatkan kinerja dan kualitas amal seseorang.

Orang mulia tidak cukup hanya dengan memuliakan dirinya sendiri, apalagi minta dimuliakan orang lain. Orang mulia hakekatnya adalah orang yang dapat memuliakan orang lain di sekitarnya. Dan Orang pertama yang harus dimuliakan oleh setiap orang adalah kedua orang tuanya. Karena kedua orang tua itulah yang sangat berjasa dalam menghadirkannya ke muka bumi ini. Rangkaian penderitaan panjang telah orang tua lalui untuk mengantarkan anaknya lahir ke muka bumi. Setelah kedua orang tuanya, maka orang terdekat yang berhak untuk dimuliakan adalah keluarganya, istri dan anak-anaknya. Orang mulia itu adalah orang yang dapat memuliakan sanak kerabat dan handai taulannya.

2). Praktik Penciptaan

a. Persiapan alat dan bahan

Tahap awal dalam penciptaan karya seni lukis adalah persiapan media meliputi alat dan bahan yang akan digunakan dalam penciptaan karya seni lukis. Medium atau media merupakan perantara atau penengah, baik itu berupa bahan, alat dan tehnik, yang dipakai dalam karya seni (Susanto, 2011: 255).

Dalam menciptakan karya seni berupa seni lukis, menggunakan berbagai alat dan bahan sebagai berikut.

(1). Buku sketchbook

Buku sketchbook adalah lembar kertas kosong yang berjilid yang digunakan untuk aktivitas sketsa. Buku ini memiliki ketebalan 30 hingga 50 lembar tiap jilidnya. Sketsa adalah dasar bagi segala hal atau dikatakan dasar dari seluruh teknik-teknik seni rupa lainnya. Sket pun berdiri sebagai fakta kasat mata yang memperlihatkan pikiran dan rencana seniman di setiap wilayah kreativitas.

Sketsa bagi memiliki tiga kegunaan yakni *pertama*, pada tingkat yang paling sederhana adalah sket merupakan notasi (catatan) tentang benda-benda atau situasi pada saat tertentu yang dianggap menarik. *Kedua*, sket bisa juga hadir dan membuktikan dirinya sebagai karya yang utuh dan berdiri sendiri. *Ketiga*, sket berfungsi sebagai media studi yang melandasi pekerjaan berikutnya.

Pengkarya menggunakan sketchbook untuk aktivitas sketsa setelah melakukan obserfasi lapangan. Sketsa dilaksanakan hampir setiap hari bahkan ke manapun mesti membawa sketchbook untuk mengisi waktu atau dengan sengaja mencari tempat-tempat yang bisa menumbuhkan inspirasi.



Gambar 4. Sketchbook

(b). Kanvas

Kanvas dalam seni lukis, diartikan sebagai kain landasan untuk melukis. Kanvas direntangkan dengan spanram (kayu perentang) hingga tegang baru kemudian diberi cat dasar yang berfungsi menahan cat yang dipakai untuk melukis (Susanto, 2011: 213).



Gambar 5. Kanvas

(3). Kuas

Kuas merupakan alat yang digunakan untuk “memasang” cat pada permukaan landasan/kanvas. Karena cat memiliki bermacam-macam jenis, maka kuas juga dibuat sesuai dengan sifat dan jenis cat yang bermacam-macam pula. Anatomi kuas terdiri dari tangkai kayu, temin/kerah pengikat dan bulu kuas. Bila ditinjau dari cat/bahan yang dipakai terdiri dari dua jenis yaitu kuas berbulu keras (biasanya terbuat dari bulu babi atau sapi) dan berbulu lembut (bulu musang atau tupai) (Susanto, 2011: 231).

Untuk keperluan melukis pengkarya menggunakan kuas dengan berbagai ukuran, jenis dan *merk*, dipilih jenis kuas yang kuat bulu-bulunya, agar disaat menggunakannya tidak ada bulu kuas yang tertinggal di kanvas. Penggunaan kuas disesuaikan dengan bidang garapnya, sehingga diperlukan kuas dengan berbagai ukuran, dari kuas yang paling kecil sampai dengan kuas dengan ukuran besar mencapai empat *inchi*. Jenis bulu kuas digunakan dari kuas berbulu halus sampai kuas yang berbulu kasar.



Gambar 6. Kuas

(4). Palet Warna

Palet merupakan salah satu alat untuk menaruh warna yang akan dipakai untuk melukis (kadang-kadang berbentuk seperti perisai), dapat berupa kaca, plastik, kayu atau lainnya yang bersifat tidak menyerap zat warna tersebut (Susanto, 2011: 287). Pengkarya menggunakan kramik sebagai palet warna, dikarenakan sifat kramik tidak dapat menyerap cat.



Gambar 7. Palet Warna

(5). Warna

Dalam penciptaan karya lukis, warna sebagai elemen estetis, sebagai representasi dari keindahan, warna sebagai komunikasi, dan warna sebagai ekspresi. Bahan warna untuk melukis adalah cat akrilik merk *Talens*,

Amsterdam, dan *Winston*, untuk finishing karya menggunakan vernis *Winston*. Bahan tekstur menggunakan *modelling paste merk Winston*. Pemilihan cat akrilik bertujuan agar cat cepat kering sehingga warna mudah disusun atau dicampur dengan warna lain pada saat berkarya.



Gambar 8. Warna

f). Spanram

Spanram atau *stretcher chasis* merupakan kayu perentang untuk merentangkan kain kanvas sebuah lukisan. Spanram berupa konstruksi papan kayu persegi panjang dengan bagian dalamnya diserut menyerong, dengan maksud agar kanvas tidak melekat pada lebar papan kayu yang dipakai dapat berupa kayu oak, pinus, lenden, cypress, jati dan sebagainya (Susanto, 2011:374).

Pengkarya menyiapkan *spanram* dengan ukuran yang sudah disesuaikan kebutuhan, karena pada kenyataannya pengkarya kadang-kadang mempunyai keinginan melukis dengan format sedang, dan pada saat tertentu berkeinginan melukis dengan format kecil, tetapi pada saat yang berbeda berkeinginan untuk melukis dengan format yang besar. Format lukisan memang mempengaruhi spirit melukis, sehingga dalam

melukis selalu mempertimbangkan format karya yang akan dibuatnya.



Gambar 9. Spanram

g). *Staple Gun*

Staple Gun adalah alat yang dapat digunakan untuk memasang kain kanvas pada kayu spanram. Alat ini merupakan pengganti dari paku yang digunakan oleh seniman terdahulu untuk memasang kanvas ke span.



Gambar 10. *Staple Gun*

h). Pensil

Pensil atau *potlout* adalah alat gambar yang dibuat dari bahan grafit, yang dibungkus dengan kayu atau bahan lainnya. Semula pensil adalah merupakan campuran grafit dan tanah, namun oleh ahli kimia Nicolas Conte (1755-1805) dikembangkan pensil modern sejak tahun 1750 dan dipatenkan pada tahun 1795. Pensil mempunyai tingkat kekerasan berbeda-beda, biasanya ditandai dengan huruf H (*hard*) hingga B: H, HB, 2B, 3B, 4B, 5B, 6B (Susanto, 2012: 302).

Pengkarya menggunakan pensil sebagai alat untuk membuat sketsa awap pada kanvas, pensil yang pengkarya gunakan adalah 2b agar mudah untuk dihapus jika terjadi kesalahan.



Gambar 11. Pensil

i). Spidol

Alat tulis yang memiliki ujung lunak untuk menulis. Spidol lebih sering digunakan untuk keperluan khusus atau menggambar. Memiliki tinta khusus yang mengandung alkohol disimpan dalam sejenis busa yang dapat menguap jika terpapar udara terus menerus. Pengkarya menggunakan spidol untuk membuat aut line/sket bentuk pada styrofoam agar mudah membentuk menjadi patung.



Gambar 12. Spidol

j). Lem

Lem fox putih PVA adalah lem putih multiguna yang kuat daya rekatnya dan dapat di gunakan untuk penempelan penempelan kayu, kertas, koraltex, plamur tembok, texture, dll. Lem fox putih pengkarya gunakan untuk menempelkan kertas kraft yang telah disobek kecil-kecil pada styrofoam yang telah diformat pada sekop dan untuk campuran membuat adonan bubur kertas koran bekas. Sedangkan lem Astro dipergunakan untuk menyambung styrofoam bekas yang dibentuk menjadi balok lalu dibikin patung.



Gambar 13. Lem fox, dan lem Astro

k). Meteran

Meteran juga dikenal sebagai pita ukur atau tape ialah alat ukur panjang yang bisa digulung, pada

umumnya dibuat dari bahan plastik atau plat besi tipis. Satuan yang dipakai yaitu mm atau cm, feet tau inch. Roll meter tersedia dalam ukuran panjang 10 meter, 15 meter, 30 meter sampai 50 meter yang ujung pita dilengkapi dengan pengait dan diberi magnet agar lebih mudah ketika sedang melakukan pengukuran, dan pita tidak lepas ketika mengukur.

Meteran bagi pengkarya digunakan untuk mengukur jarak atau panjang, mengukur sudut, membuat sudut siku-siku, dan juga dapat dipakai untuk membuat lingkaran. Cara pemakaian tinggal merentangkan meteran dari ujung yang satu ke ujung yang berbeda yakni ke objek yang akan diukur. Akan tetapi untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat harus dilakukan oleh dua orang, orang pertama memegang ujung awal meteran dititik yang pertama dan meletakkannya tepat di angka nol pada meteran dan orang yang kedua memegang rol meter menuju ke titik pengukuran lainnya, lalu tarik meteran selurus mungkin dan letakkan meteran di titik yang di tuju dan baca angka pada meteran yang tepat dititik yang dituju dan ditandai dengan spidol.



Gambar 14. Meteran

1). Pisau Palet

Pisau palet merupakan semacam alat berbentuk seperti *cethok* (Jawa; yang biasa Dipakai untuk mengoles semen pada tembok) namun bermacam-macam ukuran dan jenis pisau, mulai dari yang kecil

hingga agak besar yang berfungsi untuk mencapai nilai raba (barik) tertentu pada lukisan.



Gambar 15. Pisau palet

2). Proses Pengerjaan Karya

a). Pembuatan sketsa

Sebelum memulai menuangkan gagasan di atas kanvas, yang dilakukan terlebih dahulu adalah membuat beberapa sketsa-sketsa sebagai pencarian esensi bentuk objek yang diinginkan. Pada proses ini dapat menghasilkan beberapa sketsa, yang selanjutnya dipilih salah satu sketsa untuk divisualkan.

Langkah-langkah visualisasi diawali dengan memindahkan sketsa terpilih yang dibuat sebelumnya di kanvas, peminahan sketsa di kanvas kadang-kadang mengalami pengembangan atau perombakan yang berarti, maupun kadang juga tidak mengalami perubahan sama sekali. Walaupun berpedoman pada sketsa yang telah dibuat sebelumnya, namun pengkarya tetap menjaga kebebasan dalam berkarya. Sket pada kanvas bisa ditambahkan atau dikurangi bagian-bagian tertentu yang pengkarya anggap perlu namun tidak merubah wujud pokok dari sket sebelumnya.

b) Pembuatan latar belakang

Tahap yang pengkarya lakukan setelah pembuatan sketsa di media kanvas adalah pembuatan background atau latar belakang, tujuan dari pembuatan latar belakang terlebih dahulu adalah agar tidak ada media kanvas yang tidak terkena warna.

c). Pengeblokan objek

Pada tahap kedua pengkarya mulai dengan pengeblokan objek, pengeblokan yang pengkarya lakukan dengan teknik plakat menggunakan kuas. Pengeblokan objek ini bertujuan untuk memberi dasar pada objek yang dibuat, selain itu tujuannya adalah memberikan keseimbangan antar objek, dengan menggunakan perbedaan warna yang digunakan.

d). Memberi pencahayaan dan detail pada objek

Setelah pengeblokan objek sudah selesai, tahap selanjutnya adalah, mendetailkan sekaligus memberikan kesan penyinaran pada objek. Tujuan dari tahapan ini adalah, untuk memberikan kesan volume pada setiap objek yang dilukis.

H. Akumulasi Teknik

Untuk karya seni lukis dengan media kanvas, pen, tinta, cat akrilik, cat minyak menerapkan 4 teknik yakni: a) teknik basah, b) teknik opaque, c) teknik dusel, dan d) teknik plakat.

a). Teknik basah

Teknik basah adalah salah satu tehnik yang pengkarya terapkan dalam pembuatan karya lukis. tehnik basah merupakan sebuah teknik dalam menggambar atau melukis yang menggunakan medium bersifat basah atau cair, seperti cat air, cat minyak, tampera, tinta, rapidograf dan lain-lain. Jenis karya yang dihasilkan seperti sketsa tinta cina (Susanto, 2011: 395). Biasanya tehnik ini pengkarya terapkan pada saat pengeblokan latarbelakang.

b). Teknik opaque

Pengkarya juga menggunakan teknik opaque. Teknik dalam melukis yang dilakukan dengan mencampur cat dengan sedikit pengencer sehingga warna yang

sebelumnya dapat tertutup atau tercampur (Susanto, 2011: 282).

c). Teknik dusel

Teknik dusel adalah salah satu tehnik menggambar atau melukis yang dimana pengaplikasiannya menggosokkan kuas ke bidang kanvas yang sudah berisi cat dengan tujuan untuk menyatukan warna dengan halus. Teknik ini pengkarya terapkan pada saat pengeblokan objek serta penggabungan antar warna yang pengkarya anggap perlu.

d). Teknik plakat

Teknik plakat adalah salah satu teknik yang pengkarya terapkan dalam pembuatan karya lukis. Teknik plakat dalam pembuatam karya lukis yang menggunakan warna yang banyak dan tebal atau plakat, sehingga warna yang timbulkan menjadi pekat dan padat. Biasanya pengkarya menerapkan teknik ini pada bloking objek atau bagian kecil objek, sehingga karya bergesam timbul.

I. Ulasan Karya

Penciptaan karya ini merupakan perpaduan antara kreativitas dengan inovasi. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru (asli) atau juga dapat diartikan sebagai suatu pemecahan masalah, baik melalui pengalaman sendiri maupun melalui orang lain. Inovasi adalah pembaharuan atau pengembangan dari sesuatu yang telah ada. Jadi dalam penciptaan ini ada sesuatu yang baru dan juga merupakan pengembangan dari yang telah ada sebelumnya, baik ide, konsep, maupun aspek visualnya.

Menurut Freitag (2009: 13), setelah sebuah karya tercipta ternyata tidak ada karya seni yang dapat "diberi" fungsi baik dalam bentuk esai atau percakapan biasa, jika tidak dipertimbangkan dulu dalam konteks

yang tepat. Upaya menggolongkan fungsi sangat bergantung pada konteks. Idealnya, orang dapat memandang sebuah karya dan mengidentifikasi senimannya pula, karena sang seniman adalah separuh dari rumusan kontekstual itu (yakni: apa yang dipikirkan ketika mencipta) dan separuhnya lagi adalah, apa arti karya seni tersebut bagi pemirsa.

Lebih lanjut Freitag membagi seni dalam tiga kategori fungsi, yakni: sosial, personal, dan fisik. Fungsi fisik paling mudah dipahami, sedangkan fungsi personal paling sulit dijelaskan secara terperinci. Ada banyak fungsi personal seni yang berbeda-beda pada tiap orang. Seorang seniman mungkin menciptakan seni untuk mengekspresikan diri, sebagai upaya mengerahkan kekuatan magis, memberi layanan religius, dan kadang tidak dimaksudkan untuk memiliki arti apapun.

Karya-karya yang ditampilkan dalam penciptaan ini pada hakikatnya adalah sebuah bahasa dalam bentuk visual, selain dapat dinikmati secara tekstual dalam tampilan artistiknya, yaitu keindahan unsur elemen seni juga ingin mengomunikasi-kan pemikiran secara kontekstual yakni kandungan isi atau pesan/makna. Dengan demikian antara nilai tekstual dengan kontekstual karya bisa seiring keberadaannya.

Untuk menjelaskan tentang wujud karya, pengkarya mendeskripsikan dalam kajian yang menyangkut aspek ide (ideoplastis) dan wujud fisik (fisikoplastis).

1). Aspek ideoplastis

Aspek ideoplastis merupakan gambaran tentang gagasan ide dan konsep dasar pemikiran yang diekspresikan dalam karya. Semut dengan bentuk, karakter dan sifatnya adalah menjadi sumber ide/gagasan pencipta. Phenomena dan realitas semut, pencipta berikan pemaknaan perumpamaan atau methapore terhadap realitas-realitas yang lain yang akan pencipta deskripsikan di setiap karya.

2). Aspek fisikoplastis

Aspek fisikoplastis merupakan suatu gambaran riil dari ide. Aspek fisikoplastis menyangkut pesona fisik dan teknis serta elemen visual seperti garis, bentuk, warna, tekstur, bidang dan ruang, serta struktur penciptaan seperti harmoni, kontras, irama, gradasi, kesatuan, keseimbangan, aksentuasi dan proporsi. Setiap lukisan memiliki pengolahan aspek fisikoplastis yang berbeda dan masing-masing menghadirkan karakter visual yang memiliki keterkaitan dengan makna yang ingin disampaikan. Dalam aspek fisikoplastis karya dijelaskan sesuai dengan wujud fisiknya.

Ulasan yang dilakukan hanya menyampaikan deskripsi karya, tetapi saya menyadari sebuah pemaknaan akan selalu bersifat *arbitrer*, dengan demikian pemirsa bebas menginterpretasikannya. Untuk lebih jelasnya akan dibahas sebanyak 5 buah karya sebagai berikut:

Karya 1.



Gelombang Lautan Susu, 2024, Akrilik pada kanvas, 160 x 140 x 4 cm

Karya 2



Mengkosmos, 2024, Akrilik pada kanvas, 160 x 140 x 4 cm

Karya 3.



Permata Bumi, 2024, Akrilik pada kanvas, 160 x 140 x 4 cm

DAFTAR PUSTAKA

- Mariato, M Dwi, 2004, *Teori Quantum*, Yogyakarta: Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Mapes, James J. 2003. *Quantum Leap Thinking*, terjemahan Basuki Heri Winarno. Surabaya: Ikon Teralitera.
- Suardi, Wayan, 2007, Suara Dunia, dalam Suardi, 29 September 2007.
- Sumardjo, Jacop. (2000), Filsafat Seni, ITB, Bandung.
- A.J, Soehardjo. (2005), Pendidikan Seni dari konsep Sampai Program, Malang, Fakultas Sastra UNM, Malang.
- Gie, The Liang. (1996), Filsafat Seni, Pusat Belajar Ilmu Berguna, Yogyakarta
- Barker, Chris. (2005), Cultural Studies; Teori dan Praktek, (terj. Nurhadi), Kreasi Wacana, Yogyakarta.
- Cheney, David. (2004), Lifestyles; Sebuah Pengantar Komprehensif, (terj. Nuraeni), Jalasutra, Yogyakarta.
- Featherstone, Mike. (1987). "Lifestyle and Consumer Culture" dalam Theory, Culture and Society 4, Sage, London.
- Fischer, Michael. (1986), "Ethnicity and the Post Modern Arts of Memory", dalam I.Clifford & G.Marcus (ed.), Writing Culture: The Poetics and Politics of Ethnograph, University of California Press, Berkeley.
- Giddens, Anthony. (1991), Modernity and Self Identity: Self and Society in the Late Modern Age, Polity Press, Cambridge.

Gladstone, F.J. (1978), *Vandalism amongst Adolescent Schoolboys*, *Tackling Vandalism*, ed. Clarke, RVG, Home Office Research Study, London.

Griffiths, Robin dan J.M Shapland. (1979), "The Vandal's Perspective: Meanings and Motives", dalam *Designing Against Vandalism*, ed. Jane Sykes, The Design Council, London.

Hall, Stuart. (1990), "Cultural Identity and Diaspora", dalam J. Rutherford (ed.), *Identity, Community, Culture, Difference*, Lawrence and Wishart, London.

Hall, Stuart. (1996), "Introduction: Who Needs Identity?", dalam Stuart Hall & Paul du Gay (ed.), *Questions of Cultural Identity*, Sage Publications, London.

Hebdige, Dick (1999), *Subculture; The Meaning of Style*, Routledge, London & New York.

Hooks, b. (1990), *Yearning: Race, Gender and Cultural Politics*, MA: South End Press, Boston.

Ibrahim, Idi Subandy. (2004). "Kamu Bergaya Maka Kamu Ada", *Pengantar dalam Lifestyles; Sebuah Pengantar Komprehensif: Jalasutra*, Yogyakarta.

Jordan, G. dan Weedon, C. (1995). *Cultural Politics: Class, Gender, Race and The Postmodern World*, Blackwell, Oxford. Poyner, Barry. (1983), *Design Against Crime: Beyond Defensible Space*, Butterworths, London.

Rutherford, Jonathan. (1990), "A Place Called Home: Identity and The Cultural Difference", dalam Jonathan Rutherford (ed.), *Identity: Community. Culture, Difference*, Lawrence & Wishart, London.

Wicandra, Obed Bima dan SophiaNovitaA. (2006), Efek Ekologi Visual dan Sosio-Kultural Melalui Graffiti Artistik di Surabaya. (Laporan Penelitian), Pusat Penelitian, Universitas Kristen Petra, Surabaya.

www.greenmaa.or.id. akses 24 Oktober 2010
www.jogjamural.com. Mural Untuk Komunikasi Publik.

Mengenal Mural dari Waktu ke Waktu.
Step by Step Membuat Mural di Kota Jogja

www.republika.co.id. Merebut Kembali Ruang Publik.
Pesan Moral Lewat Mural.

www.suaramerdeka.com. Menggagas Mural Kota.
Harus Adaptif terhadap Lingkungan.