

SOSIAL HUMANIORA **DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI**

Ariesa Pandanwangi (Editor)

Dimas Prima Suryana Putra | Ismet Zainal Effendi | Wawan Suryana | Insanul Qisti Barriyah
I Wayan Sudana | Hasmah | Sigit Purnomo Adi | Stephanie Nathania | Monica Hartanti
Berti Alia Bahaduri | I Wayan Setem | Anggira Paramita Putri | Nuning Yanti Damayanti
Adam Wahida | Bella Williyana | Matthew Kristofer | Karna Mustaqim | Asti Nenasania
Tessa Eka Darmayanti | Ira Adriati | Seriwati Ginting

Sosial Humaniora dalam Penciptaan Karya Seni

Sosial Humaniora dalam Penciptaan Karya Seni

Dimas Prima Suryana Putra, Ismet Zainal Effendi,
Wawan Suryana, Insanul Qisti Barriyah, I Wayan Sudana,
Hasmah, Sigit Purnomo Adi, Stephanie Nathania,
Monica Hartanti, Berti Alia Bahaduri, I Wayan Setem,
Anggira Paramita Putri, Nuning Yanti Damayanti,
Adam Wahida, Bella Williyana, Matthew Kristofer,
Karna Mustaqim, Asti Nenasania, Tessa Eka Darmayanti,
Ira Adriati, Seriwati Ginting



IP.029.08.2023

Sosial Humaniora dalam Penciptaan Karya Seni

Dimas Prima Suryana Putra, Ismet Zainal Effendi,
Wawan Suryana, Insanul Qisti Barriyah, I Wayan Sudana,
Hasmah, Sigit Purnomo Adi, Stephanie Nathania,
Monica Hartanti, Berti Alia Bahaduri, I Wayan Setem,
Anggira Paramita Putri, Nuning Yanti Damayanti,
Adam Wahida, Bella Williyana, Matthew Kristofer,
Karna Mustaqim, Asti Nenasania, Tessa Eka Darmayanti,
Ira Adriati, Seriwati Ginting

Pertama kali diterbitkan pada Agustus 2023

Oleh **Ideas Publishing**

Alamat: Jalan Ir. Joesoef Dalie No. 110

Kota Gorontalo

Surel: infoideaspublishing@gmail.com

Anggota IKAPI No. 001/GORONTALO/14

Tersedia di www.ideaspublishing.co.id

Penyunting : Ariesa Pandanwangi

Penata Letak : Sintiya N. Gude

Desainer Sampul : Insanul Qisti Barriyah

Ilustrasi sampul:

- Detail karya Insanul Qisti Barriyah (In between, 2022)
- Detail karya Ariesa Pandanwangi (Air Ketuban Ibu, 2022)

ISBN: 978-623-234-302-3

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Dilarang mengutip, memperbanyak, atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku dalam bentuk apa pun, baik secara elektronik dan mekanis, termasuk memfotokopi, merekam, maupun dengan sistem penyimpanan lainnya tanpa izin tertulis dari penerbit.

Daftar Isi

Pengantar --- vii

Ekspresi Visual Seniman melalui Citra Diri Lain

Dimas Prima Suryana Putra, Ismet Zainal Effendi,

Wawan Suryana 1

Kecantikan dalam Metafora Visual Dekonstruksi

Insanul Qisti Barriyah 17

Sejarah Lokal sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan

Karya Seni Kriya

I Wayan Sudana, Hasmah 39

Sosio Humaniora pada Penciptaan

Karya-Karya Seni Cetak Tinggi

Sigit Purnomo Adi 57

***Rebranding* Batik Pusaka Beruang sebagai Batik Tulis**

Artisan Laseman yang Kaya Muatan Multikulturalisme

Stephanie Nathania, Monica Hartanti,

Berti Alia Bahaduri 69

Nalar dan Teknologi dalam Penciptaan Seni Rupa

I Wayan Setem 91

Karya Seni Menciptakan Interaksi Komunikasi

dalam Dimensi Spiritual

Anggira Paramita Putri, Nuning Yanti Damayanti 109

Proses Daur Ulang Sampah Plastik dalam Praktik

Penciptaan Seni Rupa Kontemporer

Adam Wahida 127

Telaah <i>Gestalt</i> Rupa dan Makna Semiotis Poster Racism (1996) <i>Lex Drewinski</i>	
Bella Williyana, Matthew Kristofer, Karna Mustaqim...	147
Tren <i>Korean Wave</i> terhadap Perancangan Desain Interior Kafe di Bandung	
Asti Nenasania, Tessa Eka Darmayanti.....	163
Pergeseran Cendramata oleh Konsumen Kontemporer di Bali	
Ira Adriati	177
Peran Pendidikan Karakter dalam Meningkatkan Harmonisasi Masyarakat Menuju Indonesia Maju	
Seriwati Ginting	195

Pengantar

Salam sejahtera,
Kami mengucapkan Puji Syukur kepada Tuhan YME., atas terbitnya buku *Sosial Humaniora dalam Penciptaan Karya Seni*. Buku ini berisi 12 hasil yang merupakan hasil pemikiran dan eksplorasi dalam kekaryaan. Kedua belas artikel ini merupakan hasil proses yang tidak sebentar, berangkat dari ketertarikan dan dorongan untuk menjawab berbagai aspek kehidupan manusia dan menawarkan inspirasi dan solusi yang disampaikan dalam bentuk Karya Seni. Buku ini merupakan kumpulan naskah dalam bidang Sosial Humaniora yang kami harapkan dapat memberikan sumbangsih nyata bagi masyarakat yang membutuhkan.

Terima kasih kepada tim penyusun buku dan para akademisi yang telah bekerja keras hingga terbitnya buku ini. Selamat membaca dan semoga tulisan yang ada di dalam buku ini mendorong lebih banyak akademisi untuk berbagi pemikiran yang berguna bagi masyarakat.

Irena Vanessa Gunawan, S.T., M.Com.
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Ekspresi Visual Seniman melalui Citra Diri Lain

**Dimas Prima Suryana Putra, Ismet Zainal Effendi,
Wawan Suryana**

Program Sarjana Seni Rupa Murni
Universitas Kristen Maranatha

A. Pendahuluan

Penciptaan karya merupakan pengalaman personal yang meyakini memiliki alter ego atau sosok aku yang lain di dalam diri sehingga menimbulkan kompleksitas atau kerumitan cara berpikir maupun mengambil keputusan dalam menghadapi realitas sosial maupun aktivitas sehari-hari (Septian et al., 2022). Faktor lingkungan menjadi salah satu pengaruh pada pembentukan konsep diri seseorang. George Herbert Mead menjelaskan konsep diri sebagai pandangan, penilaian dan perasaan individu mengenai dirinya yang timbul sebagai hasil dari suatu interaksi sosial (Handaningtias & Agustina, 2017). Hubungan antara lingkungan maupun interaksi sosial di masa lalu akan mempengaruhi psikologis diri seseorang di masa depan. Dalam situasi ini, penulis mengalami kesulitan dalam memahami konsep diri. Hal ini dipengaruhi oleh faktor psikologis yang dialami berupa dan ditunjang dengan hasil pemeriksaan konseling psikolog dan melakukan tes MCMI (*Millon Clinical Multiaksial Inventory*) IV, terdiagnosa mengalami gangguan afektif bipolar episode dengan gejala Psikotik. Hal inilah yang akan diusung ke dalam proses penciptaan karya seni. Sebuah ungkapan

ekspresi visual bukan mencerminkan kepribadian perupa, tetapi justru sisi kepribadian lain yang akan diungkapkan.

B. Pembahasan

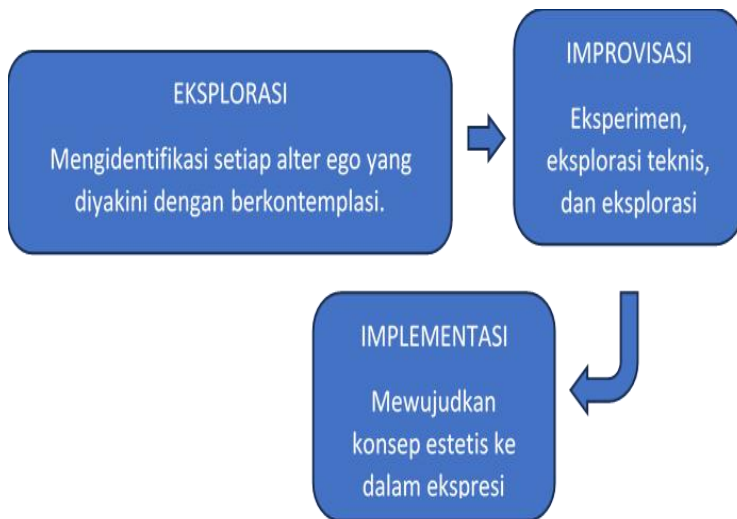
Permasalahan muncul dari adanya laporan kasus mengenai kepribadian ganda yang dialami oleh perupa yaitu mengalami perasaan yang tidak stabil dan mudah berubah-ubah, energi dan semangat yang meningkat, bahagia yang berlebihan, muncul banyak ide-ide dan muncul dorongan untuk menyerang (agresi), tetapi pada masa lainnya merasa terpuruk, putus asa, dan sedih berlebihan. Selain itu juga cenderung bertindak tanpa pertimbangan dan tidak memikirkan resiko yang akan dihadapi di kemudian hari. Bahkan juga muncul kemarahan yang meledak-ledak, muncul halusinasi bahwa ada beberapa sosok lain yang dianggap teman yang memberikan perintah, nasihat, maupun dorongan-dorongan untuk menyerang. Hal ini membuat cara berpikir menjadi kompleks. Hal inilah yang akan divisualisasikan melalui sebuah karya seni lukis dengan menggunakan 20 panel yang terdiri atas berbagai ukuran dan dibuat menyatu. Tujuannya untuk menampung ungkapan visual yang diekspresikan oleh perupa. Menurut Dharsono bahwa seni lukis merupakan suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dwimatra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, shape, dan sebagainya (Dharsono, 2016). Sedangkan menurut Elnissi karya seni lukis merupakan bahasa ungkapan pengalaman artistik dan ideology bagi seniman (Elnissi et al., 2022). Beberapa pendapat tersebut

dapat disimpulkan bahwa seni lukis adalah suatu ungkapan pengalaman estetik, pengalaman artistik, dan ideologi seseorang untuk mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang dalam bidang dua dimensi (dwimatra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, shape, dan sebagainya. Tinjauan dari sisi psikologis diungkapkan Alfred Adler yaitu mengenai perilaku tentang gaya hidup individu atau cara karakteristik seseorang dalam bereaksi dalam masalah-masalah dan tujuan hidup (Rahayu, 2019; S, 2021; Sunarto & Suherman, 2017). Teori tersebut memiliki relevansi terhadap kondisi yang dialami perupa dan menjadi dorongan untuk memahami citra diri agar menjadi kepribadian yang memiliki karakter dalam mencapai tujuan hidup.

Untuk mengungkapkan visualisasi hal tersebut di atas dibutuhkan metode yang tepat yaitu metode penciptaan seni Alma M. Hawkins yang diuraikan ke dalam tiga tahap yaitu: eksplorasi, improvisasi, dan perwujudan. Eksplorasi sebagai langkah awal penciptaan karya seni penulis lakukan dengan mengidentifikasi sosok alter ego yang diyakini sebagai aku yang lain dengan melakukan kontemplasi terhadap citra diri. Selain itu, referensi visual ditelusuri untuk memperkaya visualisasi pada kekaryaan dan melakukan studi literatur untuk menambah wawasan dalam mengungkapkan gagasan melalui teks, gambar maupun video. Tahap kedua yaitu improvisasi dilakukan dengan melakukan eksperimen dan eksplorasi secara teknis pada media yang akan digunakan dengan menyusun kanvas secara berpanel. Selain pada aspek teknis, penulis juga

melakukan eksperimen dan eksplorasi estetis dalam proses memvisualisasikan objek yang akan dituangkan ke dalam media. Kemudian tahap implementasi atau perwujudan di mana penulis mengeksekusi konsep estetis menjadi karya seni. Konsep estetis yaitu konsep yang menjadi acuan atau pedoman seniman dalam mewujudkan sebuah gagasan menjadi sebuah karya (Effendi, 2020; Effendi et al., 2023).

Berikut ini merupakan bagan alur metode penciptaannya.



Gambar 1. Metode penciptaan

Sumber: Dokumentasi Penulis

Karya yang akan dipaparkan disini adalah sebagian dari karya yang diciptakan. Adapun bagian yang akan dibahas adalah Kami adalah Aku, Bersama dalam Sunyi yang dibuat pada tahun 2023 (gambar 2).



Gambar 2. Kami adalah Aku, Bersama dalam Sunyi karya Dimas Prima Suryana Putra (sisi kiri karya). *Mix media* di atas kanvas. *Variable Dimension*. 2023.

Sumber: Dokumentasi Dimas Prima Suryana Putra

Visualisasi karya sebelah kiri bagian atas terdapat kumpulan figur yang terdiri atas figur orang Mesir, harimau, figur orang Romawi, Spiderman, manusia purba, dinosaurus, perempuan yang terbalik, petinju, beruang menaiki sepeda, monyet, boneka voodoo, dan kumpulan obat-obatan. Ada tiga figur sebelah kiri figur sedang menangis, di tengah figur dengan badan tengkorak, dan figur sebelah kanan bertanduk dan berwarna merah, ada pesawat bergigi dan secarik kertas. Ada teks bertuliskan *"oh maybe I dont belong on this planet, red crescent moons all over my hands, its too much to take, I cant understand it, some one tell me, why am this way? Stupid medicine, not doin anything, what the hell is fucking wrong with me? I guess theres no remedy, im so terribly lost"*. Kemudian ada teks *"welcome to the circus, please don't turn me into a psychopath, sun god dan people=shit"*.

Visualisasi pada sisi sebelah kiri di bagian bawah terdapat figur kucing berbadan tengkorak, *x-ray* tengkorak, pemandangan jalan, tangan yang menggenggam mobil dan bambu, segitiga sudut, lambang dollar, figur perempuan memegang jangkar, angsa, vas bunga, babi bersayap, figur yang sedang duduk di kursi sedang memegang sendok dan garpu, kepala dan botol racun di atas meja, pesawat kertas, figur monyet, jerapah dan T-rex. Sedangkan untuk teks terdapat tulisan *power*, *boys will be boys*, *Ford*, *b 2644 zbb*, *matematika*, *metanoia*, dan tulisan *happy*.

Interpretasi dari karya tersebut adalah figur orang Mesir: figur ini digambarkan secara utuh dari ujung kepala sampai kaki namun ukuran kepala lebih besar dari badan, menggunakan semacam tutup kepala ciri khas bangsawan Mesir Kuno pada zamannya, dengan posisi berdiri menghadap kedepan dengan posisi tangan menyilang menggenggam tongkat melengkung merupakan gestur yang khas orang Mesir Kuno. Di sebelah kanan sosok ini ada objek piramid yang terbalik. Figur ini muncul dari peran alter ego yang memberikan dorongan untuk memahami kekuasaan dengan bijaksana, di mana kepala yang besar merupakan kesombongan dan gestur khas yang ditampilkan merupakan keangkuhan dalam diri, namun di sisi lain karakteristik dan persona memang dibutuhkan dalam kehidupan sebagai pribadi yang otentik. Sosok ini juga memberikan pengalaman tentang bertukar posisi, di mana penguasa yang berlaku semena-mena, sombong, kejam dan lain sebagainya dikarenakan kekuasaan maupun kekuatan yang dimiliki tidak dijadikan penghakiman atas dirinya tetapi menjadi renungan untuk diri sendiri ketika posisi itu dibalik

mungkin siapapun akan melakukan hal yang sama. Hal ini disimbolkan melalui piramid yang dibalik.

Figur orang Romawi: figur ini digambarkan secara utuh dari kepala sampai kaki namun dengan kepala yang diperbesar. Figur menghadap ke depan, dengan tangan kanan membawa sebilah pedang dan tangan kiri memegang helm, dari atribut yang dikenakan objek ini mudah dikenali sebagai orang Romawi terutama bagian baju dan helm yang memiliki bulu di atas helm. Figur ini muncul dari peran alter ego yang memberikan dorongan dalam mengenali diri yang keras tanpa memikirkan resiko yang akan diakibatkan setelahnya. Sosok ini memberikan intervensi dalam bertindak, di mana dorongan untuk melakukan kekerasan terhadap diri sendiri maupun kepada orang lain tidak menjadi apapun dibandingkan apa yang dilakukan orang Romawi pada masanya, dari mulai perbudakan sampai pertarungan gladiator di dalam arena hingga sekarang menjadi bagian sejarah negara Italia. Hal ini disimbolkan juga dengan harimau yang digambarkan sedang berdiri dengan dua kaki, lucu dan tampak jinak.

Figur Spiderman: figur Spiderman ini digambarkan juga secara utuh dengan gestur khasnya yang sedang berayun. Figur ini muncul dari dorongan alter ego yang mengagumi sosok Spiderman dalam film maupun komik, karakter Spiderman merupakan karakter superhero yang memiliki kepribadian yang ramah namun siapapun superhero-nya, atau bagaimana persona yang ditampilkan pada karakter superhero-nya tetap saja itu adalah bagian dari alter ego dirinya yang sebenarnya. Seperti Spiderman merupakan karakter alter ego dari Peter Parker.

Figur manusia purba: figur manusia purba digambarkan secara utuh dengan posisi tubuh tampak sedang menghadap ke depan sedikit menyamping ke arah kiri dengan tangan kanan memegang batu dan tangan kiri membawa tali yang mengikat figur dinosaurus. Figur ini muncul dari dorongan untuk menghindari dari berbagai macam masalah yang dihadapi dengan berpura-pura menjadi orang polos yang tidak tahu apa-apa. Dalam benak sosok manusia purba merupakan figur yang jika di zaman sekarang mungkin akan menjadi orang yang tidak mengetahui apa-apa dan bersikap polos namun tidak menutup kemungkinan merasa bingung dengan keadaan dan situasi yang sekarang, namun itu lebih baik daripada memikirkan masalah yang dihadapi seakan makin besar. Hal ini digambarkan melalui objek dinosaurus.

Figur wanita yang terbalik: figur ini digambarkan tidak utuh karena tidak menampilkan tangan maupun kaki, gestur yang ditampilkan seolah sedang terbang namun dalam posisi terbalik. Figur ini dimunculkan karena pada saat proses membuat karya tiba-tiba mengingat pengalaman melihat sosok ini sebagai hantu kuntilanak berwarna merah di ruang studio Tugas Akhir. Sosok ini dimunculkan karena ada dorongan untuk mengungkapkan rasa kebingungan dalam diri penulis apakah sosok ini benar-benar ada atau hanya bagian dari halusinasi yang dialami penulis saja.

Figur yang sedang bertinju: figur satu digambarkan sedang memukul figur dua dengan tangan kanannya, adegan yang ditampilkan merupakan adegan yang sering terjadi di arena tinju namun kedua figur ini digambarkan setengah badan. Kedua figur ini muncul karena adanya

distraksi dari suara benda jatuh sehingga memunculkan dorongan untuk menjadikanya sebagai objek yang dituangkan dengan adegan tinju seperti yang ditampilkan pada karya. Setengah badan yang digambarkan figur karena penulis tidak tahu pasti benda apa yang jatuh.

Figur beruang berwarna pink sedang menaiki sepeda: figur ini ditampilkan secara utuh dari kepala sampai kaki dengan sepeda yang memiliki roda yang berbeda ukuran, di mana roda belakang lebih besar daripada roda depan, namun pada setirnya memiliki tiang kemudi yang panjang. Figur ini muncul dari dorongan yang membayangkan hewan buas yang dipaksa untuk melakukan aktivitas layaknya manusia. Warna pink yang feminim seolah membuat beruang merasa terhina ditunjukkan dengan mimik muka yang ditampilkan pada karya, ekspresi beruang tersebut seolah tidak nyaman dengan situasi itu. Jika beruang ini berperan sebagai manusia, manusia seolah manusia tersebut berada di suatu tempat atau situasi yang tidak nyaman, merasa bahwa bukan disini seharusnya dia berada.

Figur monyet berwarna biru sedang bergelantungan: figur ditampilkan secara utuh, mudah dikenali sebagai seekor monyet yang sedang bergelantungan dengan salah satunya memegang pisang. Figur ini muncul karena dorongan untuk tetap santai dalam situasi apapun, tetap menjadi diri sendiri, monyet tetaplah monyet dengan segala gestur dan perilakunya, warna biru yang ditampilkan menjadi simbolis kesedihan yang selalu dikaitkan dengan feeling blue. Pisang yang digenggam tetap menjadi bagian dari diri yang bisa

dijadikan pegangan untuk tetap merasa bahagia dalam situasi apapun.

Figur boneka voodoo: figur boneka voodoo berwarna kuning dengan beberapa jarum yang menancap di bagian badan, figur ini muncul dari dorongan pengalaman yang mengingat bahwa ada orang di luar sana yang memiliki kemampuan untuk menyakiti orang lain tanpa harus menyentuhnya dengan menggunakan magic atau sihir dengan menggunakan media boneka voodoo. Hal ini menjadi input bagi diri sendiri dan menjadi renungan tentang kekejian manusia.

Objek obat-obatan: objek obat-obatan digambarkan tidak dengan memberikan warna sehingga tampak transparan dan cenderung tidak terlihat dari jauh. Objek obat ini ditambahkan kata 2 x 1 dan 2 x 3. Hal ini dilakukan untuk menyampaikan keluhan terhadap pemberian obat-obatan yang diterima penulis dalam menjalani pengobatan agar kondisi bisa tenang dan stabil. Namun ada sedikit rasa malu terhadap kondisi ini sehingga digambarkan secara transparan. Disisi lain hal ini mengundang amarah yang diungkapkan melalui penggalan lirik lagu "Lost".

Dari *Bring Me the Horizon* yang dituangkan pada karya di bagian atas. *"Oh maybe I dont belong on this planet, red crescent moons all over my hands, it is too much to take, I cant understand it, someone tell me, why am this way? Stupid medicine, not doing anything, what the hell is fucking wrong with me? I guess theres no remedy, im so terribly lost"*.

Figur dan objek yang sudah dipaparkan sebelumnya kemudian ditutup dengan kata *welcome to the circus* ungkapan ini ditujukan untuk mengungkapkan apa yang sebenarnya dipikirkan oleh diri sendiri sehingga muncul

figur maupun objek yang sudah dipaparkan sebelumnya. Ungkapan ini seolah menertawakan diri sendiri terhadap pikiran sendiri. Meskipun di balik itu semua ada hal yang bisa diambil sebagai pembelajaran.

Figur tiga laki-laki yang bergabung menjadi satu: figur yang berada ditengah digambarkan dari kepala dengan ekspresi marah, sedangkan pada bagian badan sampai ke kaki digambarkan dengan bentuk kerangka. Bagian tangan dibuat menyatu dengan badan diantara kedua karakter di samping kanan dan kiri. Figur ini muncul oleh dorongan tentang kebencian kepada orang lain yang selama ini dianggap telah menyakiti. Hal ini di ditegaskan melalui kata yang ada di bagian tengah bertuliskan *people=shit*. Ungkapan ini ditujukan untuk membuang rasa dendam yang selama ini seolah menggerogoti tubuh dehingga digambarkan dengan wujud tengkorak. Ingatan tentang kebencian ini dimunculkan oleh dorongan yang dilakukan alter ego yang berada di sebelah kiri yang digambarkan seperti sosok setan berwarna merah dan bertanduk. Sulus-sulus berduri yang keluar dari dalam tubuhnya merupakan ungkapan ujaran kebencian atau dorongan-dorongan untuk bertindak dan membalas. Secarik kertas yang ditampilkan pada karya merupakan rangkuman apa yang ingin dilakukan oleh dorongan ini secara sederhana digambarkan melalui sketsa manusia dengan tubuh lidi yang sedang memukul dan ada beberapa senjata yang ditampilkan. Hal ini juga di tegaskan melalui kata "*please don't turn me into a psychopath*". Dalam kebencian, seseorang dapat bertindak seolah menjadi Tuhan yang dapat menghakimi. Hal ini digambarkan melalui objek mata satu di dalam segitiga yang menjadi icon konspirasi

tentang sosok Dajjal. Sedangkan kata “sun god “merujuk pada dewa matahari yang selalu diberikan persembahan manusia dalam proses pemujaan suku Maya. Sedangkan pada sosok sebelah kanan merupakan perwujudan malaikat yang menangis dengan sulur-sulur yang keluar dari dalam tubuhnya merupakan dorongan untuk melihat kebaikan-kebaikan dalam diri maupun kebaikan orang lain yang selama ini ada di sisi penulis. Sulur yang keluar kemudian memunculkan bunga putih kekuningan sebagai ungkapan bahwa bunga seindah apapun suatu saat akan layu namun akan kembali mekar seolah memberikan nasehat bahwa segala sesuatu bersifat sementara untuk itu tebarlah kebaikan dalam hidup.

Figur kucing bertubuh kerangka: figur kucing digambarkan memiliki tubuh kerangka dengan posisi berdiri tegak seperti halnya gestur manusia yang sedang berdiri. Figur ini muncul dari dorongan rasa sukur atas kejadian kecelakaan yang terjadi. Seolah seperti kucing yang banyak dikatakan bahwa kucing diberkahi 9 nyawa. Penggambaran kerangka merupakan ungkapan keajaiban karena tidak mengalami cedera yang serius. Kemudian kata power mewakili ungkapan kuasa Tuhan yang diberikan kepada penulis atas kejadian kecelakaan yang dialami masih diberikan kehidupan.

Tengkorak berwarna biru merupakan penggambaran hasil rontgen yang dilakukan oleh istri setelah kejadian kecelakaan. Sketsa peta dan tanda x mengungkapkan skenario sebelum terjadi kecelakaan. Kata *boys will be boys* menjadi ungkapan bahwa kejadian ini tidak meninggalkan trauma. Objek tangan yang sedang memegang mobil dan kebun bambu: objek ini menjadi ungkapan bagaimana terjadinya kecelakaan yang

berada di sekitar kebun bambu dan kondisi mobil terbalik. Dan sebagai ungkapan kuasa Tuhan yang menolong dari situasi ini. Logo yang bertuliskan Ford merujuk kendaraan yang digunakan pada saat kejadian.

Figur manusia yang sedang duduk di depan meja makan. Figur ini digambarkan secara utuh namun tertutupi oleh objek yang lain. Figur ini digambarkan cukup besar dibandingkan dengan figur-figur lainnya karena memiliki peran yang cukup penting. Digambarkan sedang duduk di depan sebuah meja yang di atasnya terdiri dari bunga, botol racun dan objek kepala dengan pembuluh darah yang menjuntai. Figur ini muncul dari dorongan rasa bersalah dan ketidakberdayaan dalam menghadapi realitas sosial maupun diri sendiri. Gestur yang ditampilkan seperti orang yang sedang makan namun objek makanan yang dihidangkan merupakan kepala diri sendiri yang terpotong dengan pembuluh darah yang menjuntai merupakan kondisi di mana sering ada bisikan untuk melukai diri sendiri dan hal ini juga diungkapkan melalui botol racun yang ada di atas meja. Namun di atas kepala terdapat tiga figur binatang monyet, jerapah dan *T-rex*. Ketiga objek tersebut merupakan boneka kesayangan anak pertama. Kemudian sosok monyet seolah melemparkan pesawat kertas yang ringan seolah memberi tahu untuk melepaskan segala beban yang dirasakan dengan perasaan yang diungkapkan melalui kata *Happy*. Kemudian terlihat ada objek babi yang memakai popok dan memegang busur panah dan bersayap seolah menyerupai sosok mitologi dari cupid atau dewa cinta. Sosok babi tersebut merupakan boneka kesayangan anak ke-2 merupakan bantal tidur

menyerupai bentuk babi. Kemudian pada bagian bawah terdapat objek kucing yang sedang menjilati kaki merupakan ungkapan masih ada orang lain yang menginginkan berada di posisi penulis, jadi harus mensyukuri apapun yang telah dicapai, dimiliki, dalam kondisi apapun seperti yang digambarkan juga oleh bunga dengan vas putih di atas meja mengungkapkan bahwa masih banyak potensi dalam diri yang harus dikembangkan dan bisa kembali bermekaran.

Figur angsa muncul dari dorongan masa kecil yang mengingat sebuah kisah tentang seekor bebek yang buruk rupa, sering mendapatkan hinaan, dan dikucilkan. Setelah bebek itu tumbuh dewasa ternyata merupakan seekor angsa yang cantik.

Figur dewi keadilan yang digambarkan secara utuh dari kepala sampai kaki namun digambarkan dengan warna pink, mata terbuka, tangan kiri memegang pedang, tangan kanan memegang jangkar dan bagian bawah telanjang. Figur ini muncul dari dorongan terhadap keadilan tentang hukum yang bisa direkayasa dengan uang. Digambarkan dengan mata yang terbuka. Hukum yang seharusnya tegas namun seolah menjadi feminim seperti pewarnaan pink yang identik digemari oleh perempuan dan yang digambarkan melalui pedang yang mengarah tajam ke bawah. Sedangkan jangkar di tangan kanan merupakan ungkapan tidak ada lagi pondasi antara benar dan salah selama ada penguasa yang lebih tinggi kedudukannya semua masalah bisa dikontrol sesuka hatinya. Dan semua ini bukan lagi menjadi rahasia umum, diungkapkan melalui ketelanjangan. Namun di sisi lain, figur ini dimaknai lain

sebagai sosok perempuan tangguh yang berjuang dalam menghidupi diri dan keluarga seorang diri.

C. Penutup

Konsep diri merupakan bagian yang penting pada diri manusia. Hal ini akan membentuk suatu persona yang berkarakter dan memiliki peluang besar dalam mencapai tujuan hidup baik dalam interaksi sosial maupun dalam dunia karir secara global. Melalui karya “Kami adalah Aku, Bersama dalam Sunyi” menjadi ekspresi ide dan gagasan yang dituangkan melalui karya lukis dua dimensi sebagai proses memahami diri. Peran aku yang lain yang hadirkan melalui karya ini memberikan kepuasan dan juga dorongan motivasi bagi penulis untuk terus berkarya sebagai sarana untuk mengungkapkan perasaan maupun pemikiran, menjadi awalan bagi penulis dalam membentuk konsep pengkaryaan dan tentu menjadi bagian dari konsep diri.

Daftar Rujukan

- Dharsono. (2016). *Kreasi Artistik perjumpaan tradisi modern dalam paradigma kekaryaan seni*. Citra Sains.
- Effendi, I. Z. (2020). The Symbolic Values Of Mythical Images at Keraton Kasepuhan Cirebon. *Proceeding International Conference 2020: Reposition of The Art and Cultural Heritage After Pandemic Era*, 65, 109–120.
- Effendi, I. Z., Pandanwangi, A., & Dewi, B. S. (2023). Mural : Gaya Kampung Anggur Melalui Lukisan Dinding Bergaya Dekoratif. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 09(2), 1205–1212. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.2.1205-1212.2023>.

- Elnissi, S., Rahim, M. A., & Suryana, W. (2022). Memotion of Fragrance. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i1.492>.
- Rahayu, H. (2019). Kajian Budaya Visual Pasren Dan Transformasi Simbol Kebahagiaan Dan Kemakmuran Pada Masyarakat Modern (Tinjauan Strukturalisme Levi Strauss). *DeKaVe*, 12(1), 26-45. <https://doi.org/10.24821/.v12i1.2754>.
- S, Z. R. R. (2021). Esensi Rumah Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Rupa. *IKONIK: Jurnal Seni Dan Desain*, 3(1), 38. <https://doi.org/10.51804/ijsd.v3i1.867>.
- Septian, V. L., Effendi, I. Z., & Pandanwangi, A. (2022). The Vibrant of Harmony. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 187. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.187-194.2022>
- Sunarto, S., & Suherman, S. (2017). *Apresiasi Seni Rupa* (A. Irawan, Deddy; Mukarram (ed.); 1st ed.). Thafa Media.

Kecantikan dalam Metafora Visual Dekonstruksi

Insanul Qisti Barriyah

Prodi Pendidikan Seni Rupa

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Pos-el insanul_qisti@ustjogja.ac.id

A. Pendahuluan

Berbicara tentang perempuan tidak terlepas dari penampilan fisiknya. Penampilan fisik menjadi tokoh utama ketika membicarakan perempuan. Tubuh perempuan menjadikan banyak interpretasi yang merupakan perbincangan yang tak pernah bertepi. Dari ujung rambut hingga ujung kaki menjadi sebuah permasalahan yang menarik.

Tubuh perempuan merupakan interpretasi dari tak pernah bertepinya sebuah perbincangan, yang menghasilkan sebuah perdebatan yang dimulai dari ujung rambut hingga ujung kaki. Masyarakat lebih mudah menerima representasi dalam sebuah pemaknaan.



Gambar 1. Miss World 2019 sebagai ikon kecantikan masa kini
Sumber: www.cnnindonesia.com

Fenomena yang terjadi pada perempuan saat ini adalah perkembangan zaman yang selalu diikuti dengan bergesernya makna kecantikan, yang menunjukkan perubahan konstruksi tentang cantik. Munculnya sebuah trend kecantikan baru, yakni wajah boneka yang cenderung unik, tubuh langsing dan berkulit putih. Bedah plastic semakin digemari, perempuan berlomba-lomba ke pusat kebugaran, diet dan lahirnya teknik pelurusan rambut dengan smoothing dan rebonding. Industri media yang berisikan tentang konsep perempuan ideal, yakni pada iklan di media massa merupakan sarana penyampaian pesan kepada perempuan.



Gambar 2. Iklan yang membuat perempuan mengubah penampilan

Sumber: Majalah Bazaar Indonesia edisi Maret 2014

Gaya hidup, iklan kecantikan sedikit banyak juga telah mempengaruhi perubahan konsep kecantikan melalui penawaran produk yang disampaikan. Bisa dibayangkan perempuan berambut keriting lalu meluruskan rambut ataupun yang hitam memutihkan kulitnya. Dengan kata lain perubahan gaya hidup (menjadi konsumeris) jelas-jelas turut mendorong perubahan konsep kecantikan.

Kebutuhan dan penyimpangan. Perkembangan kecantikan di era modernisasi ini telah jauh melangkah. Datang dari sejarah kecantikan yang terus menerus membalut penampilan perempuan di masa lalu, karena perempuan tidak dapat mengelak dari kenyataan bahwa kecantikan merupakan realitas penampilan. Di setiap moment penting itu pasti ada ikon yang biasa disebut *headturners*, *pinups*, *the leading ladies*, *trendsetters* ataupun sebagai *sex symbol*.

Ikon-ikon inilah yang selalu berada di depan dalam mengetengahkan kecantikan yang menawan di setiap waktu. Mulai dari tiruan rias wajah yang begitu mendetail, sampai pemilihan gaya rambut yang sempurna. Tampilan kulit wajah bercahaya dan seputih porselen diterapkan melalui aneka perawatan menggunakan brand dengan kandungan berkualitas yang menjadi best seller pada masanya. Dalam 2 dekade ini makin banyak timbul teknologi tinggi yang memuaskan hati dalam memenuhi kebutuhan perempuan dalam memuaskan hati.



Gambar 3. Bedah plastik semakin digemari
Sumber: Majalah Bazzar Indonesia edisi Maret 2014

Kecanggihan teknologi dan kemajuan ilmu kedokteran dengan mudah bisa menyulap perempuan menjadi 'perempuan baru' sesuai trend yang sedang berlaku. Ironis memang, pada kenyataannya perempuan dengan sukarela menyerahkan dirinya dibentuk dan direkayasa. Jarum suntik, darah, bahan kimia, sinar infra merah dan masih banyak lagi hal-hal yang dulu menakutkan kini menjadi sahabat kaum perempuan, ditambah pula tidak sedikit biaya yang harus dikeluarkan.

Perempuan justru menikmati dan menyambutnya sebagai sebuah petualangan yang menyenangkan. Perempuan berada di persimpangan antara memperhatikan, merawat, menjaga tubuh dan pada saat yang bersamaan perempuan itu sendiri mungkin saja merusaknya dengan mengubah keteraturan (harmoni) yang alami dan menggantinya dengan keteraturan yang diciptakan manusia.

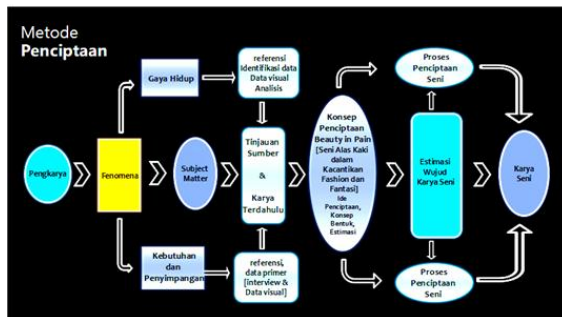
Simone de Beauvoir dalam Arivia menyatakan bahwa 'perempuan dijadikan perempuan' bukan 'menjadi perempuan'. 'Perempuan dijadikan perempuan' mengandung makna bahwa perempuan lahir sebagai perempuan adalah kodrati namun kemudian 'dijadikan' perempuan adalah sesuatu yang bukan kodrati, perempuan menjadi bagian dari proyek yang dipetakan sebagai potongan-potongan tubuh. Stereotip terhadap perempuan bukan dibentuk berdasarkan perempuan yang utuh (subjek) tetapi didasarkan pada bagian-bagian tubuh (objek). Kriteria ini seringkali sangat meresahkan bagi perempuan sehingga apapun dilakukan untuk mencapainya (Arivia, 2007: 9).

Pendekatan metafora fokus pada metafora visual (non-verbal). Metafora memiliki peran penting dalam proses desain, dan dapat menjadi alat yang kuat dan efektif bagi desainer untuk mendekati praktik desain dengan perspektif baru (Bae, 2012). Penggunaan pendekatan metafora visual ini memiliki efektivitas, menurut Allén, yaitu kegunaannya untuk menyampaikan makna yang sulit atau tidak mungkin untuk disampaikan, dan efektivitasnya sebagai alat media visual (Allén, 2016). Lebih jauh, metafora memiliki fungsi kognitif dalam rangka penemuan pengetahuan baru, sebagaimana dikemukakan Terskikh bahwa *the metaphor has a very important cognitive function of gaining new knowledge* (Terskikh, 2018), sehingga dianggap tepat digunakan untuk bentuk yang merepresentasikan kecantikan perempuan.

Dekonstruksi dilakukan dengan cara pemberian perhatian terhadap gejala-gejala yang tersembunyi, sengaja disembunyikan, seperti ketidakbenaran, tokoh sampingan, perempuan, dan sebagainya” (Sutisno, 2017). Dekonstruksi dapat diartikan sebagai pembongkaran untuk meruntuhkan struktur lama yang ada dalam sebuah karya. Menelusuri biner opposition antara, sebab/akibat, salah/benar, baik/buruk yang menarasikan makna tunggal dalam sebuah karya untuk kemudian menunda atas pemaknaan tunggal sehingga makna lain terus hidup jalin menjalin serta kait mengait dengan teks lain. Sebab dekonstruksi berfungsi ganda yaitu: a) sebagai cara membaca teks sedemikian rupa, dengan cara berpikir secara terus menerus sampai didapatkan landasan yang tidak terbantahkan lagi (indisputable); b) menolak makna harfiah atau self-

identical dari teks karena teks mempunyai keterbatasan dan perlu dekonstruksi (Idris, 2010).

Seni yang lahir dari sebuah pemikiran serta pengembangan ide yang dari berbagai sumber bukanlah sesuatu pemikiran yang absolut. Karya yang menjadi referensi dapat memunculkan gambaran dan ide baru dalam menghasilkan sebuah karya seni. Riset menjadi proses penting dalam penciptaan karya seni ini dan menjadi rujukan utama pengkarya, namun teknik yang beragam merupakan proses detail pada gagasan pembuatan karya. Proses penciptaan seni tidak terlepas dari unsur-unsur di luar diri. Pengalaman baru tercipta setelah unsur tersebut mengendap dalam alam kesadaran dan keluar menjadi karya dengan ciri khas tersendiri.



Gambar 4. Skema Metode Penciptaan
Sumber: Qisti, 2020

Dalam setiap proses kreatif yang pengkarya lakukan berdasarkan konsep metode ini yaitu dapat melakukan prosedur kerja kreatif yang secara langsung dapat dilakukan melalui proses eksplorasi dan eksperimentasi. Semua prosedur kreatif mendorong pengkarya untuk mengambil tindakan berdasarkan pemikiran ilmiah yang mapan. Dengan demikian pengkarya dapat menggali

berbagai pengalaman empiris baik teknis maupun non teknis yang ditemukan dalam melakukan rangkaian karya seni rupa.

B. Pembahasan

Penciptaan karya seni merupakan jalan keluar untuk menempatkan seni sebagai bahasa manusia sehingga mendorong komunikasi antara seni dengan penikmatnya, yang membuat semua ide atau gagasan pengkarya dapat makin komunikatif dan tersampaikan sesuai dengan tujuan dan manfaat yang dituju.

Seni tidak sekedar menampilkan nilai estetis, tetapi terkandung kepentingan untuk menguasai (Freire dalam Sachari, 2000: 27). Merupakan media untuk melihat realitas kehidupan dengan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya melalui karya yang estetis. Menciptakan karya seni yang dapat dijadikan salah satu bahan renungan untuk bagi masyarakat luas dan aktivis perempuan dalam advokasi moral serta merangsang upaya-upaya pengkajian persoalan sosial tersebut. Dunia absurd imajinatif dalam alam bawah sadar merupakan metode perubahan dari tekanan dan dorongan psikis ditampilkan oleh seniman dalam berkarya seni yang digambarkan melalui imajinasi, harapan, mimpi, dan fantasi bahkan mengungkapkan kecemasan, emosi yang neurosis, juga ketakutan.

Karya senipun mampu sebagai materi objektifikasi yang bisa menggegerkan masyarakat dan memantik munculnya fenomena. Bagaimana tari Gangnam Style dari sudut negeri yang kita liat sebelah mata, Korea. Kemudian mencuat dan mendunia hingga menjadi jelmaan mainstream baru masyarakat dunia dengan K-

pop. Akhir tahun 1979-an munculnya Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia dan Seni Rupa Penysadaran dan sejenisnya menjadi fenomena sekaligus memicu perspektif baru tentang seni dan proses kreatif. Bahkan fenomena perubahan politik di Indonesia dari rezim otoriter pada orde baru ke era reformasi telah menghasilkan karya-karya seni kritis dari Sabang sampai Merauke. Gejala apapun yang mengemuka bagi seorang seniman dapat dialih ubah menjadi bahasa visual yang menarik, kritis, dan estetik.

Karya dengan tema kecantikan yang mendiskripsikan 'Beauty in Pain' merupakan karya berbentuk alas kaki sebagai metafor pengkarya memandang kecantikan dan idealisasi kesempurnaan perempuan merupakan sesuatu hal yang bisa dilepas atau dikenakan. Hal ini menggambarkan banyak perempuan yang ingin menjadi cantik, apapun dilakukan bahkan sering yang berdampak negatif untuk tubuhnya sendiri.

Pemahaman fenomena konkret sebagai contoh sebuah kaidah yang diterapkan pada pengetahuan adalah pengalaman umum untuk objek penelitian khusus. Pengalaman tidak hanya berperan memperkuat keteraturan yang idealnya tidak berfungsi untuk memahami fenomena itu sendiri, bahkan dalam keadaan nyata.

Fenomena dan kemunculan karya seni memiliki relasi bolak balik yang saling berkelindan, sinergis, dan membangun mozaik maupun perspektif baru tentang hidup. Sejak seni ditemukan sesungguhnya semua aktivitas seni merupakan refleksi fenomena. Semua gejala sosio kultural yang tampak sebagai jiwa jaman bagi

seorang kreator merupakan ladang subur bagi munculnya kreativitas penciptaan seni, fenomena dapat dipandang sebagai oase bagi lahirnya gagasan-gagasan besar kreatif. Seorang avant gardes Picasso, Paul Ceazane, Joan Miro, bahkan Raden Saleh hingga Sudjojono mereka menyerap semua peristiwa jamannya yang kemudian direfleksikan dalam karya seni monumental sebagai penanda penting perkembangan kebudayaan.

Banyak ragam pilihan dari media, bentuk, struktur, warna yang ditampilkan dalam proses berkarya seni. Upaya pengkayaan pengetahuan dan pengamatan dalam mengumpulkan konsep estetik terutama yang berkaitan dengan perempuan sangat diperlukan mengkaji dan penelitian.

Hal yang mendasar karya ini adalah bagaimana merepresentasikan kecantikan perempuan masa kini serta potret kehidupan sosial di saat ini dalam visualisasi karya seni dengan berbagai media ekspresi alas kaki melalui bentuk pergelaran karya dengan menggunakan bermacam-macam bahan (mixed media). Alas kaki lalu bertransformasi dari objek menjadi subjek.

Bentuk dari pengkarya ciptakan tidak hanya sekedar memindahkan objek perempuan atau mengulang karya tentang perempuan yang sudah ada, yang mempunyai nilai keindahan, namun juga mempunyai nilai simbolik dalam upaya memahami makna yang terkandung pada fenomena yang terjadi, yang dikaitkan dengan realitas kehidupan. Dengan demikian karya yang diciptakan merupakan simbol untuk mengungkapkan makna kecantikan pada diri perempuan, sekaligus mengungkapkan pengalaman ataupun pesan dari

pengkarya dalam upaya merespon dan memaknai realitas kehidupan.

Kreativitas tidak bercirikan peniruan adaptasi atau penyamaan berdasarkan pola-pola yang ada, tetapi meliputi pemikiran dan tindakan imajiner, termasuk penyerapan indrawi (persepsi) evaluasi batin (indrawi), kemampuan imajinatif (imajinasi), serta pencarian dan penyajian kebenaran. Kreativitas, bakat dan taksu merupakan 3 faktor yang mempengaruhi kualitas karya. Sukawati (2003). Daya yang menanggapi sesuatu dalam hidup ini dalam sudut pandang kekinian sehingga dibutuhkan orang yang kritis juga konstruktif agar mampu melihat dan memilih hal yang baik dan buruk adalah sebuah daya kreatif (Sedyawati, 2006).

Menurut Sukerta (2021: 101) kreativitas adalah jantung dari inovasi. Kemampuan menyusun dan mentransformasikan ide-ide abstrak menjadi kreasi yang realistis, orisinal dan tiada bandingnya, kreativitas harus mampu meningkatkan, memperindah dan membuat ide sebelumnya menjadi lebih efektif. Kreativitas selalu dilandasi oleh keberanian yang bukan berarti berani seperti dalam kehidupan sehari-hari tetapi selalu dilandasi pertimbangan estetis dan etis. Dengan menyajikan karya dalam bentuk pertunjukan, karya ini diolah dalam sebuah metafor representasi perempuan masa kini. Simbol, metafor dan alegori tentang fenomena perempuan terus digali dan elaborasi dari hasil penelitian, hasil eksperimen dan hasil refleksi di lapangan dalam bentuk pertunjukan karya seni yang disajikan ke dalam video dan digelar pada media sosial.

Dekonstruksi dipandang sebagai upaya atau metode kritis, bukan sekadar upaya membentuk kembali dan

merenovasi berbagai bangunan teoretis atau karya seni melalui elemen, struktur, infrastruktur, dan konteksnya, menelusuri asal-usulnya dan evolusinya, meneliti hubungannya dengan konsep-konsep lain, mengajukan kemungkinan posisi dan kontribusinya terhadap segalanya, semua proses ini bertujuan untuk merekonstruksi karakteristik fenomenalnya. kontradiksi, celah- celah, dekomposisi, disjungsi, diskontinuitas dan deformasi, adalah cara untuk menunjukkan kemungkinan "ada" dan "ada".

Karya yang berawal dari gagasan bahwa mengasumsikan dari perspektif tubuh, alas kaki yang melekat pada dengan kaki adalah bagian terpenting dari pengalaman yang pada akhirnya disimpan dalam ingatan manusia . Sederhananya, dalam Bahasa Indonesia, 'kaki' seperti 'menginjakkan kaki' yang berarti kedatangan dan bahkan pada konteks tertentu dapat berarti menguasai atau menaklukkan, 'angkat kaki' yang berarti pergi dan berbagai contoh lainnya. Kaki yang melekat adalah bagian tubuh yang paling dekat dengan dengan tanah (baca: bumi). datang dan juga dalam beberapa konteks dapat berarti menaklukkan atau menaklukkan, "naik" yang berarti pergi Ini memberi gagasan bahwa kaki dan alas kaki/sepatu dapat mengintegrasikan pengalaman tubuh (empiris) kehadiran atau dalam bahasa Inggris lebih tepat disebut "menjadi" (there; be; present). Dan keberadaan tidak selalu soal "ada" secara empiris, tetapi juga menjadi "ada" dalam pikiran.

Lebih jauh, alas kaki juga menyentuh ruang-ruang kebudayaan lain seperti identitas, kelas, relasi kuasa, konteks dan berbagai aspek lainnya. Pada aspek-aspek tersebut, kaki dan alas kaki/sepatu memainkan peran

sebagai penanda, simbol atau sekedar metafora. Sepatu kemudian dibebankan pemaknaan lain yang lebih dari sekedar alas kaki dan fungsinya, Ada kalanya sepatu diberi kuasa dan menjadi penentu. Alas kaki lalu bertransformasi dari objek menjadi subjek.

High heels merupakan salah satu jenis sepatu hak tinggi yang biasa digunakan oleh perempuan. Ada yang mengenakan *high heels* supaya tubuh tampak jenjang, ada yang mengenakan *high heels* supaya tampak seksi, ada pula yang mengenakan *high heels* supaya tampilan tubuh lebih menarik, dan lain-lain. Namun, dibalik tujuan yang berbeda pada dasarnya terdapat satu tujuan yang sama yakni memenuhi standar kecantikan. Hal ini lah yang menjadikan pengkarya mengambil bentuk alas kaki ber *high heels* dalam mempresentasikan karyanya.

Berdekonstruksi bukanlah semata-mata pertanda bahwa karya merupakan permainan elemen-elemen desain yang bersandar dalam bentuk-bentuk standar, nilai-nilai keindahan yang standar saja, namun ber dekonstruksi pada karya ini merupakan berkarya menggunakan memakai dekonstruksi menjadi metode atau taktik penanganan karya. Kehadiran dekonstruksi pada karya ini diarahkan supaya bisa mempunyai makna yang lebih kaya; bisa membuahkan karya lebih komunikatif dan memperlihatkan makna-makna yang lebih majemuk dan variatif.

Alas kaki sebagai metafora utama dari representasi kecantikan perempuan masa kini. Seni alas kaki merupakan respons terhadap perubahan konteks kriya saat ini, yang tidak lagi sekedar kriya dan seni terapan, tetapi kriya dalam konteks seni rupa murni seringkali dikualifikasikan sebagai karya ekspresi, karena masuknya

seni rupa Barat ke dalam seni rupa Indonesia. Yang direpresentasikan dalam penciptaan ini adalah aspek visual yang memiliki daya kritis melalui eksplorasi penunjang, bentuk karya seni.



Gambar 5. Insanul Qisti Barriyah, 2021, Sembilu, 40x40x70 cm, mixed media (Foto: Fauzi, 2021)



Gambar 6. Insanul Qisti Barriyah, 2021, Bakal Bangir, 40x40x70 cm, mixed media (Foto: Fauzi, 2021)



Gambar 7. Insanul Qisti Barriyah, 2021, Thread Lift, 40x40x60 cm, mixed media (Foto: Fauzi, 2021)

High heels merupakan salah satu elemen cantik perempuan, bisa dimaknai sebagai bagian dari pertunjukan identitas dan kepribadian diri yang boleh jadi merupakan suatu demonstrasi ideologi seseorang. High heels kini menjadi simbol pembebasan, berekspres, kelas atas, otoritas, kemandirian, dan modernitas walau pada awalnya dimaknai sebagai simbol penaklukan tubuh perempuan dan fashion yang menyakiti. High heels mewakili rasa sakit yang diderita seorang perempuan untuk menjadi cantik, karena dalam berbagai situasi, membatasi gerakan, menindas dan melukai tubuh

perempuan juga resiko gangguan kesehatan apabila digunakan berkepanjangan.



Gambar 8. Insanul Qisti Barriyah, 2021, Tak Sempurna, 40x40x40 cm, mix media
(Foto: Fauzi, 2021)

Media kulit kini memasuki area seni rupa. Pemanfaatan kulit sebagai bahan berkarya mengalami kemajuan yang sangat pesat. Media ekspresi kulit tidak saja bermain dalam segi estetis tetapi bagaimana menyampaikan makna dengan didukung oleh teknik-teknik baru yang inovatif kulit sebagai bagian dari seni kini menjadi media ekspresi bagi pengkarya untuk menyampaikan pesan-pesan secara kreatif. Media kulit merupakan sebuah cara pandang pengkarya (perempuan) sebagai wujud dari konsep tentang perempuan. Kulit memetaforkan perempuan yang perlu perawatan dan berkelas.



Gambar 9. Insanul Qisti Barriyah, 2021, Masokh is me, 40x40x40 cm, mix media (Foto: Fauzi, 2021)



Gambar 10. Insanul Qisti Barriyah, 2021, Inner Beauty, 40x40x60 cm, mix media (Foto: Fauzi, 2021)

Benda tajam di sini diwakilkan dengan paku, pecahan kaca, dan jarum yang merupakan benda tajam yang dapat melukai, baik diri sendiri ataupun orang lain. Benda tajam dapat dijadikan gambaran atas sikap, perilaku dan tindakan perempuan. Ketika sebuah benda tajam ditancapkan kemudian dicabut kembali, masih ada bekas yang membuat berlubang. Lubang tersebut tidak akan kelihatan sama seperti sebelumnya. Jika melukai mengeluarkan darah dan terasa sakit. Benda tajam di sini seperti paku, pecahan kaca, juga jarum memetaforakan sakit dan menyakiti, sedih, dan kekuatan pada perempuan walau merasakan sakit.



Gambar 11. Insanul Qisti Barriyah, 2021, Tohok, 40x40x70 cm, mix media (Foto: Fauzi, 2021)

Kayu adalah bagian batang atau cabang serta ranting tumbuhan yang mengeras karena mengalami lignifikasi (pengayuan). Kayu pada karya ini digunakan selain untuk hak pada alas kaki, juga pada karya *Be Nature*, kayu menyimbolkan sesuatu yang alami atau kecantikan yang kembali pada kodratnya.



Gambar 12. Insanul Qisti Barriyah, 2019, Dadi Wong Wadon, 40x40x70 cm, Lego (Foto: Fauzi, 2021)

Lego merupakan balok plastik yang biasanya dimainkan anak-anak, namun juga banyak dimainkan oleh orang dewasa untuk membangun apa yang ada di pikiran. Setiap bentuk yang dibuat dengan lego memerlukan ketelitian, menggambarkan sebuah proses yang sulit dan perlu perjuangan.



Gambar 13. Insanul Qisti Barriyah, 2021, tak ada yang abadi, 40x40x70 cm, mix media (Foto: Fauzi, 2021)

Lilin merupakan padatan parafin yang tengahnya diberi sumbu tali yang berfungsi sebagai alat penerang. Lilin yang dipanaskan hingga meleleh menggambarkan bahwa tidak ada yang abadi, semua dapat hancur terberangus waktu.

Warna merupakan salah satu unsur utama sekaligus sarana untuk mengekspresikan karya. Dalam karya ini, warna tidak hanya digunakan sebagai warna, tetapi warna juga berperan dalam memperkuat pembahasan tentang konsep, yang artinya warna mampu memberikan jejak atau identitas pada karya. Warna juga merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan pesan dalam karya. Setiap warna yang diterapkan memiliki makna yang mendukung ekspresi perasaan dan luapan emosi atau sensasi dari dalam, sebagai gambaran tragedi, kekerasan, sakit, kesedihan dan berbagai dinamika. Warna merah pada karya ini melambangkan darah, api, juga panas. Karakternya kuat, cepat, enerjik, semangat, gairah, marah, berani, bahaya, positif, agresif, merangsang, dan panas. Merah merupakan simbol umum dari sifat nafsu primitif, marah, berani, perselisihan,

bahaya, perang, seks, kekejaman, dan kesadisan. Warna kuning pada karya ini dimaknai sebagai tekanan mental, persepsi, pemahaman, penghianatan, kecemburuan, penipuan, kelemahan, penakut, aksi, idealisme, optimisme, imajinasi, harapan, ketidakpastian, resah dan curiga. Warna biru disandingkan dengan air, laut, langit, dan es. Biru mempunyai watak dingin, pasif, melankoli, sayu, sendu, sedih, tenang, berkesan jauh, mendalam, tak terhingga. Biru melambangkan keagungan, keyakinan, keteguhan iman, kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, kecerdasan, perdamaian, stabilitas, keharmonisan, kesatuan, kepercayaan, dan keamanan. Pada karya ini, dimaknai tenang, sayu, sendu, dan keyakinan. Warna coklat dikaitkan dengan tanah, rona tanah, atau rona natural. Karakter rona coklat merupakan kedekatan hati, sopan, arif, bijaksana, hemat, hormat, namun sedikit terasa kurang cemerlang. Warna coklat pada karya melambangkan tidak berperasaan, kurang toleran, menguasai, berat, kaku, malas, kolot, dan pesimis. Hitam adalah warna paling gelap. Hitam pada karya ini melambangkan pada kegelapan malam, kesedihan, malapetaka, kesuraman, kemurungan, kegelapan, bahkan kematian, teror, kejahatan, keburukan ilmu sihir, kedurjanaan, kesalahan keputusan, kesengsaraan, berkabung, misteri, ketiadaan, kebodohan dan bencana. Karakternya adalah menekan, tegas, mendalam, dan depressive. Namun, hitam juga melambangkan kekuatan, formalitas, sexy dan keanggunan (elegance).

C. Penutup

Berangkat dari fenomena yang berkembang di masyarakat tentang rekayasa tubuh, kosmetika, dan fashion yang berkaitan erat satu sama lain membentuk dan menciptakan perempuan baru yang harus selalu diperbaharui agar memenuhi kriteria citraan perempuan ideal.

Pada karya ini mengajak penikmat utamanya perempuan untuk mengingat kembali wajah tubuh sepenuhnya milik perempuan sehingga dia lah yang berhak memilih apa saja yang boleh dimasukkan dirinya sendiri sesuai tirani nya. Juga perlu lebih mentransfer pengetahuan kepada masyarakat terutama perempuan agar mampu mengkaji secara lebih mendalam tentang misi misi pusat kecantikan rumah sakit kosmetika dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Bentuk dari karya yang diciptakan tidak hanya sekedar memindahkan obyek perempuan atau mengulang karya tentang perempuan yang sudah ada. Namun karya ini diolah sesuai dengan kreasi imajinasi dan intuisi pengkarya, sehingga tercipta berbagai macam bentuk karya yang inovatif dan ekspresif. Bentuk karya yang diciptakan tidak hanya sekedar bentuk yang mempunyai nilai keindahan, namun juga mempunyai nilai simbolik dalam upaya memahami makna yang terkandung pada fenomena yang terjadi, yang dikaitkan dengan realitas kehidupan. Fenomena dan kemunculan karya seni memiliki relasi bolak balik yang saling berkelindan, sinergis, dan membangun mozaik maupun perspektif baru tentang hidup.

Dekontruksi Metafora mengarah pada wacana artinya tidak sekedar kriya seni sebagai benda estetik, tetapi lebih dari itu maka muncul wacana² yang multi tafsir dan multi makna maka disebut dekontruksi (tidak sekedar kontruksi). Metafora dekontruksi memang lemparan argumen dari Darida (orang barat), tetapi karya dekontruksi banyak ditemukan pada karya estetika nusantara.

Metafora hasil perenungan atau meditasi (riset batin) yang kemudian menghasilkan figur ataupun wujud, namun ketika itu muncul sebagai multi tafsir, multi makna dan multi wacana maka kita sebut metafora visual dekontruksi.

Dengan demikian karya yang diciptakan merupakan metafora dekonstruksi untuk mengungkapkan makna kecantikan pada diri perempuan, sekaligus mengungkapkan pengalaman ataupun pesan dari pencipta dalam upaya merespon dan memaknai realitas kehidupan.

Berdasarkan hasil-hasil penciptaan dalam penciptaan karya ini, dan riset yang dilakukan sebagai konsep penciptaan, maka saran yang direkomendasikan adalah: perlunya pengembangan dan keberanian lebih untuk menciptakan karya seni dengan metafora dekonstruksi, juga dengan penggunaan bahan-bahan yang tidak biasa digunakan namun dapat menghasilkan karya yang berkarakter.

Daftar Rujukan

Allen, E. (2016). *The Role of Visual Metaphors in Brand Personality Construction - A Semiotic Interpretation*. Aalto University, Helsinki.

- Arivia, G. (2007). *Pijakan Keberagaman; Sexual Difference*", *merayakan Keberagaman*. Jurnal Perempuan no 54 Mei 2007. Jakarta: Yayasan Jurnal Perempuan.
- Bae, Y. (2012). *Design Through Metaphor*. Helsinki: Aalto University School of Arts.
- Idris, N. (2010). Kedudukan Politik Perempuan dalam Metafora Masyarakat Minangkabau. *Lingua*, 5(2), D 119-127. <https://doi.org/10.18860/ling.v5i2.6232010>
- Sachari, A. (2002). *Estetika: Makna, Simbol dan Daya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sedyawati, E. (2006). *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sukerta, M. P. (2011). *Metode Penyusunan Karya Musik: sebuah alternatif*. Solo: ISI Press.
- Sutisno, A. (2017). Kajian Dekonstruksi Derrida Dalam Novel Sengsara Membawa Nikmat Karya Sutan Sati. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 1-12. <https://doi.org/10.31943/bi.v2i2.27>.
- Terskikh, M.V. (2018). Visual Metaphorization Models in PSA Discourse. *Xlinguae*, 11(2), 68-94. <https://doi.org/10.18355/XL.2018.11.02.07>

Sejarah Lokal sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Kriya

I Wayan Sudana, Hasmah

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

Universitas Negeri Gorontalo

Pos-el: iwayan@ung.ac.id¹, hasmahaiman@ung.ac.id²

A. Pendahuluan

Dinamika perkembangan teknologi digital berpengaruh signifikan terhadap eksistensi seni kriya. Namun pengaruh tersebut cenderung hanya pada arena pasar, dengan mengeksplorasi strategi-strategi baru dalam mengantisipasi kebutuhan konsumen. Praktik seni kriya akhirnya lebih dominan diarahkan pada tujuan-tujuan komoditas untuk kepentingan ekonomi dan bisnis. Dampaknya, seni kriya menjadi semakin jauh dari praktik seni sebagai ekspresi yang menekankan nilai-nilai estetik (*pure art*). Padahal, eksistensi seni kriya juga bersandar pada prinsip “seni untuk seni” (*pure art*), di samping “seni untuk kepentingan ekonomi” (Sudana & Mohamad, 2023).

Kreasi seni kriya yang berorientasi pada kepentingan ekonomi dan bisnis terus berkembang seiring dinamika permintaan pasar. Sementara itu, penciptaan karya-karya seni kriya sebagai ekspresi individu berbasis “seni untuk seni”, yang didorong oleh kontemplasi estetik semakin langka. Karena itu, seni kriya cenderung dicitrakan sebagai seni layanan publik (kerajinan), yang kesuksesan produksinya diukur dari

terserapnya produk oleh pasar. Untuk menguatkan citra seni kriya sebagai ekspresi estetik, maka perlu digairahkan kembali penciptaan karya-karya seni kriya khas sebagai ekspresi individu, dengan menekankan pada bobot nilai estetik nilai simbolis yang sarat makna. Sebab, kriya merupakan karya seni visual yang khas dan sarat makna yang dibutuhkan dalam kehidupan manusia (Sunarya, 2021).

Penciptaan karya seni kriya yang menekankan pada bobot nilai estetik dan nilai simbolik yang sarat makna dapat dilakukan dengan menggali sejarah lokal sebagai sumber inspirasi. Sejarah lokal mengandung nilai-nilai tradisi sebagai kearifan lokal yang penting untuk diteruskan kepada masyarakat melalui karya-karya seni kriya. Mengingat, salah satu fungsi seni kriya adalah untuk meneruskan nilai-nilai tradisi (Mason, 2005), yang berasal dari kearifan lokal. Untuk menampilkan bentuk karya yang unik, seniman kriya dapat mengeksplorasi potensi sumber daya alam lokal sebagai bahan baku. Limbah sisa-sisa kayu misalnya, merupakan sumber daya alam lokal yang potensial dieksplorasi sebagai bahan baku untuk melahirkan bentuk-bentuk karya seni kriya yang unik.

Tulisan ini bertujuan untuk membahas proses penciptaan karya seni kriya yang menekankan pada nilai estetik dan nilai filosofis (makna), dengan mengangkat sejarah lokal tentang peperangan antara Kerajaan Limboto dengan Kerajaan Gorontalo sebagai sumber inspirasi, yang memanfaatkan limbah sisa-sisa kayu sebagai bahan baku. Pembahasan difokuskan pada proses penciptaan yang dilakukan dengan menerapkan metode penciptaan seni kriya melalui empat tahap, yaitu:

eksplorasi, perancangan, perwujudan, dan evaluasi (Gustami, 2007). Bahasan ini diharapkan dapat membangkitkan kembali gairah untuk penciptaan karya-karya seni kriya yang berbasis estetika dan kaya makna, dengan memadukan ekspresi individu, desain, dan keterampilan tinggi (Sunarya, 2021).

B. Pembahasan

1. Eksplorasi

Eksplorasi bertujuan untuk menemukan konsep penciptaan yang bersifat verbal sebagai dasar dalam melakukan rancangan visual. Proses eksplorasi dilakukan dengan menggali sumber-sumber ide melalui kajian pustaka, pengamatan, dan analisis informasi yang terkait dengan tema penciptaan. Data yang diperoleh dari proses eksplorasi dianalisis dan direnungkan secara imajinatif hingga ditemukan bentuk-bentuk yang representatif dan bahan baku yang tepat untuk mewujudkannya.

Proses penciptaan karya seni kriya yang dibahas pada tulisan ini, eksplorasi difokuskan pada sejarah lokal tentang perang saudara antara kerajaan Gorontalo dengan Kerajaan Lomboto. Perang tersebut dipicu oleh tewasnya Raja Polamolo (1470-1481), yang dibunuh oleh pembesar-pembesar Limboto karena dianggap menghina Kerajaan Limboto dengan menuduh Ratu Moliye berselingkuh dengan Hilibala, seorang pemimpin rombongan (Niode & Elnino, 2003).

Peperangan antara Kerajaan Limboto melawan Kerajaan Gorontalo juga disebabkan oleh kentalnya pengaruh Kerajaan Ternate dan Kerajaan Gowa Makassar, yang mulai melakukan ekspansi ke utara Sulawesi sekitar tahun 1570-an (Juwono & Hutagalung, 2005). Dengan sebab dan kesepakatan tertentu, Kerajaan Ternate memihak Kerajaan Limboto sedangkan Kerajaan Gowa memihak Kerajaan Gorontalo, sehingga terjadi perang besar yang berlangsung hampir 200 tahun (Niode & Elnino, 2003). Perang tersebut merupakan sejarah kelam bagi retaknya rasa persaudaraan dan timbulnya sekat-sekat sosial di antara masyarakat Gorontalo waktu itu.

Perang tersebut kemudian berakhir setelah adanya upaya perundingan perdamaian antara pembesar Kerajaan Limboto yang diwakili Jogugu Popa dengan pembesar Kerajaan Gorontalo yang diwakili Khatib Agung Eyato. Kesepakatan perdamaian dicapai setelah Ratu Gorontalo Moliye dan Tiduhula bertemu dengan Raja Limboto Detubia dan Ratu Monaea, dalam upacara perdamaian. Di situ mulai disadari bahwa pengaruh dua kerajaan besar, yakni Ternate dan Gowa telah menimbulkan pertikaian sesama saudara dalam suku. Akhir peperangan ditandai sumpah sakral di danau Limboto, dengan membenam sebuah rantai ke dalam danau Limboto yang berisi dua simbol kerajaan yakni Limboto dan Gorontalo, serta dua buah pedang yang mewakili masing-masing kerajaan untuk dicuci dengan air Danau Limboto (Juwono & Hutagalung, 2005).

Niode & Elnino (2003) menyatakan, sumpah sakral tersebut dikenal dengan “*Janji Lo Uduluwo Lo Ulimo Lo Pohalaa*” (Janji persatuan dari dua dan lima kerajaan), yang dideklarasikan tanggal 12 Sya,ban 1084 H atau akhir November 1673 Masehi. Perjanjian tersebut berlaku untuk selamanya hingga hari kiamat. Mengenai benda yang ditenggelamkan ke danau Limboto berupa dua buah cincin emas yang saling bertautan dan sepasang *huangga* (pedang perang) sebagai simbol persaudaraan.

Peperangan antara Kerajaan Gorontalo dan Kerajaan Limboto memberi pelajaran penting bagi rapuhnya nilai-nilai persaudaraan saat itu. Betapa pengaruh asing dengan berbagai kepentingannya ikut terlibat memanfaatkan situasi keruh dalam keretakan bersaudara, yang mestinya bisa diselesaikan secara kekeluargaan. Kondisi kelam ini patut menjadi pelajaran penting bagi generasi pewaris kedua kerajaan tersebut, agar tidak mudah menerima pengaruh asing dengan dalih membantu, padahal dibalik itu tersembunyi berbagai kepentingan kekuasaan. Oleh karena itu, perlu ada upaya agar kisah ini diketahui oleh generasi penerus, supaya mereka bisa memetik rangkaian makna dan pelajaran darinya.

Kisah perang saudara tersebut sangat inspiratif sehingga muncul ide untuk memublikasikan ke dalam bahasa visual, yakni dalam bentuk karya seni kriya. Hal paling menggugah dari peperangan tersebut terdapat pada bagian akhir, yakni tentang *Janji Lo Uduluwo Lo Ulimo Lo Pohalaa*, terutama pada penanda berupa cincin berkait yang dibenamkan di

Danau Limboto. Benda itu merupakan simbol perdamaian sebagai muara dari peperangan, yang mengikat rasa persaudaraan masyarakat Gorontalo. Dengan melihat benda simbolik itu, masyarakat diharapkan teringat akan maksud dan makna di baliknya. Dengan demikian, konsep verbal yang muncul dan menarik untuk divisualisasikan adalah “Persekutuan *Limo Lo Pohalaa* Melalui Simbol Cincin Berkait”. Konsep tersebut akan menampilkan cincin berkait menjadi subjek utama sebagai simbol persatuan lima kerajaan (*Limo Lo Pohalaa*) di Gorontalo, dipadukan dengan kreasi bentuk-bentuk lain sebagai pendukung.

Untuk mewujudkan konsep verbal yang bersifat abstrak itu ke dalam karya seni kriya, diperlukan bahan baku yang unik sebagai material fisik. Melalui eksplorasi ditemukan limbah sisa-sisa kayu yang dianggap sebagai bahan baku unik dan mudah didapat. Limbah sisa kayu tersebut terdapat pada industri pengolahan kayu yang menumpuk menjadi sampah karena tidak dimanfaatkan. Limbah tersebut berasal dari berbagai jenis kayu dengan beragam bentuk dan ukuran (lihat gambar 1).



Gambar 1. Keberadaan limbah sisa-sisa kayu

Sumber: Dokumentasi Penulis

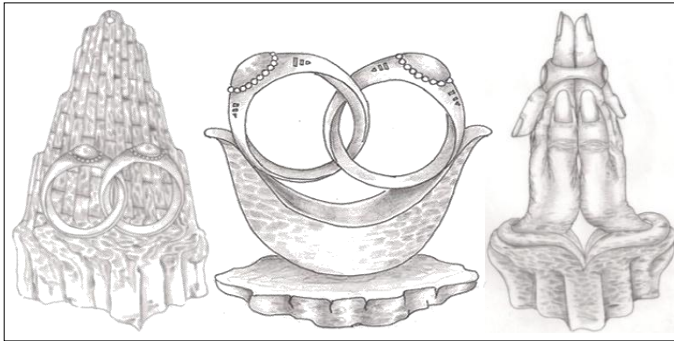
Berdasarkan hasil identifikasi dan analisis, limbah sisa-sisa kayu tersebut berpotensi digunakan sebagai bahan baku untuk menghasilkan karya seni kriya yang unik sesuai dengan konsep yang hendak diwujudkan. Lebih dari itu, dengan memanfaatkan limbah sisa-sisa kayu tersebut juga membantu pemecahan masalah lingkungan dan efisiensi penggunaan kayu. Karena itu, penciptaan karya seni kriya yang terinspirasi dari sejarah lokal sebagai material verbal-abstrak dan perwujudannya menggunakan limbah sisa-sisa kayu sebagai material fisik, memiliki banyak keunggulan.

2. Perancangan

Perancangan bertujuan untuk merealisasikan konsep yang bersifat verbal ke dalam bentuk visual, yakni berupa desain dua dimensional. Ada beberapa hal yang dipertimbangkan dalam perancangan, antara lain: karakteristik material yang akan digunakan (limbah sisa kayu), teknik pengerjaan, nilai estetik (bentuk), dan nilai filosofis (pesan atau makna yang

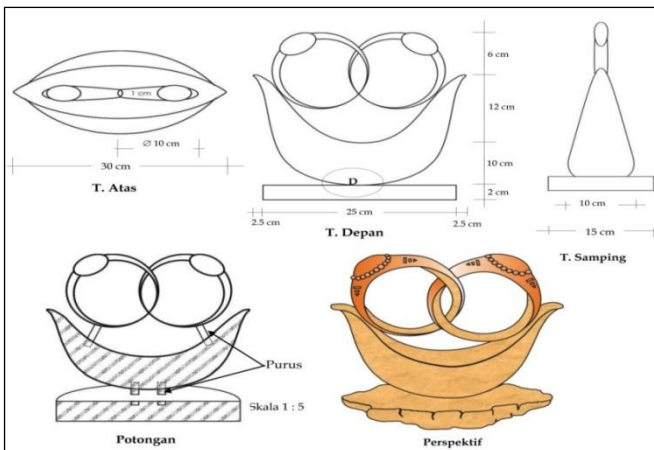
hendak disampaikan). Proses perancangan diawali dengan eksperimen desain, yaitu menciptakan desain-desain sketsa alternatif sebagai pra desain, kemudian dipilih sketsa terbaik. Sketsa tersebut selanjutnya dibuat dalam bentuk gambar kerja sebagai panduan dalam perwujudan.

Eksperimen desain untuk memvisualisasikan konsep Persekutuan *Limo Lo Pohalaa* melalui simbol cincin emas berkait menghasilkan tiga bentuk sketsa alternatif (lihat gambar 2). Sketsa pertama (kiri) ditampilkan sepasang cincin berkait dengan latar motif air untuk menggambarkan cincin tersebut ditenggelamkan dalam air Danau Limboto. Sketsa kedua (tengah) cincin berkait dikombinasikan dengan bentuk perahu untuk mengesankan kejadian tersebut terjadi pada perahu di permukaan Danau Limboto. Sketsa ketiga (kanan) bentuk cincin berkait ditampilkan pada sepasang tangan saling memeluk untuk menandakan adanya kesepakatan persatuan antara dua kerajaan. Dari tiga bentuk sketsa yang berhasil dibuat itu, sketsa kedua yang mengombinasikan sepasang cincin berkait dengan bentuk perahu dianggap terbaik. Sketsa tersebut dirasakan lebih komunikatif dalam menyampaikan pesan simbolik yang terkait dengan kerukunan bagi masyarakat Gorontalo. Sketsa tersebut juga tampak lebih sederhana dan unik dibandingkan dua rancangan lainnya.



Gambar 2. Desain sketsa alternative
Sumber: Dokumentasi Penulis

Sketsa terpilih tersebut selanjutnya dibuat dalam bentuk gambar kerja, yang terdiri dari gambar tampak atas, depan, samping, potongan, dan perspektif (lihat gambar 3). Gambar kerja tersebut telah dilengkapi dengan ukuran dengan skala tertentu.



Gambar 3. Desain gambar kerja
Sumber: Dokumentasi Penulis

Gambar kerja tersebut berfungsi sebagai penuntun dalam mewujudkan desain ke dalam bentuk karya nyata yang dilakukan melalui proses pembentukan.

3. Pembentukan

Pembentukan bertujuan untuk mewujudkan desain ke dalam karya nyata dengan memanfaatkan teknik dan bahan baku tertentu. Oleh karena itu, keberhasilan dalam proses pembentukan sangat ditentukan oleh kemampuan teknis yang dikuasai kreator dalam menerapkan teknik dan mengolah bahan yang digunakan sebagai medium karya. Proses pembentukan dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu: persiapan alat dan bahan, pembuatan bentuk dasar, proses ukir, perakitan, pembuatan detail bentuk, dan *finishing*.

Peralatan yang dipersiapkan dalam pembentukan karya seni kriya yang akan dibuat adalah pahat ukir, alat-alat pertukangan, dan peralatan pendukung lainnya. Bahan baku yang digunakan berupa limbah sisa-sisa kayu yang berasal dari berbagai jenis kayu dengan bentuk dan ukuran beragam. Dengan alat dan bahan tersebut dilakukan proses pembuatan bentuk dasar, mulai dari merakit limbah sisa kayu, membuat pola, hingga terbentuk alas cincin sesuai dengan desain (lihat gambar 4).



Gambar 4. Pembuatan bentuk dasar alas cincin berkait
Sumber: Dokumentasi Penulis

Proses pembentukan cincin berkait yang menjadi materi subjek karya seni kriya yang diciptakan, dilakukan dengan pembuatan patrun pada kertas, pembuatan pola cincin sesuai patrun, pengukiran motif cincin, dan menghaluskan, hingga berhasil dibuat bentuk cincin berkait sesuai dengan desain (lihat gambar 5). Cincin tersebut dibuat dengan komposisi simetris dan dihias motif ukiran yang detail agar terlihat unik dan artistik.



Gambar 5. Hasil pembentukan cincin berkait
Sumber: Dokumentasi Penulis

Tahap pembentukan berikutnya adalah perakitan bentuk cincin berkait dengan alas penyangganya. Teknik perakitan dilakukan dengan bantuan purus bulat yang dipasang saling menancap dan dibantu dengan lem kayu untuk menjamin kekuatannya. Melalui teknik tersebut, berhasil dirakit bentuk cincin berkait dengan alasnya hingga muncul bentuk karya secara utuh (lihat gambar 6). Karya tersebut telah merepresentasikan konsep dan desain yang diwujudkan, sehingga siap dilakukan proses *finishing*.



Gambar 6. Wujud karya seni kriya hasil proses pembentukan
Sumber: Dokumentasi Penulis

Tahap terakhir dari rangkaian proses pembentukan adalah melakukan *finishing* dengan bahan dan teknik tertentu. *Finishing* bertujuan untuk menambah keawetan karya, menambah keindahan karya atau produk, dan memperkaya variasi corak tampilan karya atau produk (Sudana, 2010). Bahan *finishing* yang digunakan terdiri dari: pigmen warna (*pigmented color*), shellac putih, prada, *clear* (*gloss* atau *dorf*), thinner, dan spiritus. Bahan-bahan tersebut diformulasi dengan takaran tertentu kemudian

diterapkan secara transparan pada permukaan karya, agar tekstur alami kayu tetap terlihat. Bentuk karya final yang tercipta setelah dilakukan *finishing* sebagai proses akhir tampak seperti gambar 7. Sesuai judulnya, karya tersebut merupakan representasi dari konsep “Persekutuan *Limo Lo Pohalaa* Melalui Simbol Cincin Berkait”, dengan ukuran 30 x 30 x 15 cm.



Gambar 7. Persekutuan *Limo Lo Pohalaa* Melalui Simbol Cincin Berkait
Sumber: Dokumentasi Penulis

Jenis *finishing* yang diterapkan berupa warna-warni transparan untuk bagian alas dan warna emas pada motif cincin. Dengan penerapan warna transparan, keunikan rakitan dari berbagai limbah kayu masih dapat dinikmati secara samar dan kekontrasan warna-warni alami kayu bisa dinetralisir hingga tampak lebih menyatu. Sementara itu, penerapan warna emas pada motif cincin mampu menguatkan karakternya sebagai cincin emas, meskipun sebenarnya terbuat dari limbah kayu.

4. Evaluasi

Evaluasi bertujuan untuk mengkritisi dan mendeskripsikan kualitas karya yang tercipta, baik pada aspek bentuk yang bersifat tekstual maupun aspek makna yang bersifat kontekstual. Aspek bentuk (tekstual) berkaitan dengan bahan, teknik, dan pengorganisasian unsur-unsur visual yang menyebabkan karya terlihat indah (artistik). Aspek makna (kontekstual) berkaitan dengan kekuatan pesan yang hendak disampaikan melalui wujud fisiknya. Evaluasi melibatkan pengamat seni, rekan sejawat, dan beberapa masyarakat penikmat.

Secara tekstual (kebentukan), kualitas karya seni kriya yang tercipta terlihat unik dan artistik. Nilai keunikannya timbul dari penggunaan beragam jenis limbah sisa kayu dengan corak warna dan tekstur bervariasi, yang disusun (dirakit) menjadi satu kesatuan dalam keragaman, sehingga menimbulkan kesan khas (unik). Nilai artistik atau keindahannya muncul dari pengorganisasian unsur-unsur visual yang beragam. Kesan garis-garis lurus, garis lengkung, lingkaran (bentuk cincin), tekstur, dan beragam corak warna, disusun dan dikombinasikan dalam satu komposisi yang seimbang. Efek penyusunan unsur-unsur visual itu menimbulkan kesan kesatuan yang dinamis sebagai nilai artistiknya, sehingga karya terlihat indah dan menarik. Dalam konteks ini, nilai artistik menjadi sangat penting karena merupakan daya tarik pertama yang mendorong seseorang untuk mengapresiasi (Rampino, 2011).

Secara kontekstual (pesan-makna) karya tersebut mampu mengomunikasikan pesan atau makna terkait peristiwa kelam yang pernah terjadi di bumi Gorontalo, melalui simbol sepasang cincin berkait sebagai subjek karya yang menjadi pusat pemaknaan. Pesan persatuan yang disampaikan merupakan pelajaran bagi generasi berikutnya agar selalu memelihara persatuan dan persaudaraan, sebagaimana dikukuhkan dalam sumpah sakral *Lo Uduluwo Lo Ulimo Lo Pohalaa* di Danau Limboto yang berlaku sepanjang zaman. Masyarakat Gorontalo bisa mempelajari sejarahnya dan memetik rangkaian makna sebagai pegangan hidup dalam menata interaksi sosial dan rasa persaudaraan, melalui karya seni kriya tersebut. Mengingat, seni kriya memiliki kapasitas untuk menyampaikan pesan bermakna yang tersimpan di balik wujud fisiknya (Gustami, 2007).

C. Penutup

Sejarah lokal merupakan salah satu sumber inspirasi yang potensial dalam menciptakan karya-karya seni kriya yang berkualitas, dengan memanfaatkan limbah sisa kayu sebagai bahan baku. Proses penciptaannya dapat dilakukan secara bertahap melalui: eksplorasi, perancangan, pembentukan, dan evaluasi. Melalui proses tersebut, berhasil diciptakan karya seni kriya yang berkualitas, baik secara tekstual maupun kontekstual. Secara tektual (kebentukan), karya yang tercipta menunjukkan keunikan dan nilai-nilai keindahan yang menarik untuk dinikmati. Secara kontekstual (kebermaknaa), karya tersebut menyiratkan pesan-makna

yang komunikatif dan berpeluang dijadikan tuntunan dalam menata kehidupan sosial dan menguatkan rasa persaudaraan.

Karya seni kriya yang tercipta tersebut diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi para kreator atau seniman kriya berikutnya, dalam menciptakan karya-karya seni kriya yang lebih kreatif dan bermakna bagi kehidupan sosial budaya masyarakat.

Daftar Rujukan

- Gustami, S. (2007). *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- Juwono, H., & Hutagalung, Y. (2005). *Limo Lo Pohalaa: Sejarah Kerajaan Gorontalo*. Yogyakarta: Ombak.
- Mason, R. (2005). The Meaning and Value of Home-Based Craft. *The International Journal of Art & Design Education*, 24(3), 261–268. <https://doi.org/10.1111/j.1476-8070.2005.00449.x>
- Niode, A. S., & Elnino. (2003). *Abad Besar Gorontalo*. Gorontalo: Presnas Publication.
- Rampino, L. (2011). The Innovation Pyramid: A Categorization of the Innovation Phenomenon in the Product-design Field. *International Journal of Design*, 5(1), 3–16.
- Sudana, I. W. (2010). Formulasi Bahan dan Teknik Finishing Untuk Produk-Produk Kriya. *Jurnal Teknik*, 8(2), 196–207.
- Sudana, I. W., & Mohamad, I. (2023). Kreativitas dan Inovasi Pada Seni Kriya. In R. T. Manurung & A. Pandanwangi (Eds.), *Kreativitas dan Inovasi Dalam Seni Rupa dan Desain* (pp. 77–90). Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Sunarya, I. K. (2021). Kriya Bebali in Bali: Its essence, symbolic, and aesthetic. *Cogent Social Sciences*, 7(1),

1-19. <https://doi.org/10.1080/23311886.2021.1882740>

Sosio Humaniora pada Penciptaan Karya-Karya Seni Cetak Tinggi

Sigit Purnomo Adi

Program Studi Seni Rupa Murni

Fakultas Seni Rupa dan Desain

Universitas Sebelas Maret Surakarta

Pos-el: sigitpurnomoadi@staff.uns.ac.id

A. Pendahuluan

Seni grafis sendiri memiliki 4 teknik cetak konvensional, salah satunya cetak tinggi. Cetak tinggi sangat populer selain cetak sablon (Adi, 2022), (*Katalog Pekan Seni Grafis Yogyakarta 2019*, 2019), (Marianto, 1988), (Stobart et al., 2001), (Adi et al., 2020). Seni cetak tinggi atau *relief print* salah satu teknik cetak yang sangat mudah untuk dipraktekkan di berbagai media serta dengan alat dan bahan mudah didapatkan (Adi et al., 2021), (Griffiths, 1996), (Justian et al., 2020).



Gambar 1. Contoh karya cetak tinggi dengan teknik reduksi.

Sumber: Sigit Purnomo Adi

Cetak tinggi tidak hanya diaplikan sebagai media ekspresi saja, teknik cetak tinggi juga digunakan untuk media duplikasi atau penggandaan dalam pembuatan poster perjuangan pada masa kemerdekaan (Rohidi & Sabana, 2015). Pada perkembangannya teknik cetak tinggi juga diaplikasikan sebagai desain di kaos, *toothbag*, slayer dan lain sebagainya (Adi, 2020).



Gambar 2. Mesin cetak grafis format kecil, sebagai salah satu mesin untuk mencetak karya cetak tinggi
Sumber: Sigit Purnomo Adi

Penciptaan karya seni cetak tinggi banyak hal yang menginspirasi dari alam, flora fauna sampai sosio humaniora. Sosio humaniora merupakan ilmu yang mengkaji mengenai aspek kehidupan manusia. Dalam sosio humaniora ada bidang sejarah, sosiologi, anthropologi, filsafat, hukum, sosial politik dll. Keilmuan ini sangat menarik sebagai tema maupun sumber ide penciptaan karya seni cetak tinggi. Sosio humaniora yang

ada pada tulisan ini dibatasi lebih ke arah seniman-seniman atau komunitas seni grafis di Yogyakarta yang mengambil tema sosial politik untuk diterapkan pada karya seni cetak tinggi yang dikaji secara teknik maupun media (Susanto, 2003), (Soemantri, 2002), (Kartika, 2016). Permasalahan sosial politik dan fungsi ganda dalam pengkaryaan memang menarik karena menyangkut propaganda atau bahkan kritikan terhadap penguasa yang dilakukan seniman-seniman grafis dan komunitas grafis dengan menggunakan teknik cetak tinggi. Masalah tersebut yang membuat penulis tertarik untuk membahasnya, sebelum membahas lebih jauh mengenai tulisan ini, alangkah baiknya membahas mengenai Penelitian, jurnal, buku, artikel, prosiding yang menggunakan sosio humaniora pada penciptaan karya seni grafis terutama yang berhubungan dengan sosial politik. Diantaranya, yang pertama jurnal dengan judul “Seni Grafis Yogyakarta dalam Wacana Seni Kontemporer”, ITB Jurnal *Visual Art* terbit Desember, Volume.2, No.1,2008,99-111 ditulis oleh Wiwik Sri Wulandari dari ISI Yogyakarta yang menjelaskan mengenai perkembangan seni grafis dari awal mulai terbentuk sampai era sekarang ini. Tulisan tersebut membahas mengenai perkembangannya, dan disitu juga membahas mengenai seniman-seniman grafis dan komunitas seni grafis dari Yogyakarta dengan tema-tema sosial politik. Perbedaan dengan tulisan ini terletak pada pembahasannya yang tidak hanya membahas seniman atau komunitasnya tetapi juga membahas karya-karya serta teknisnya (Wulandari, 2008), (*Katalog Pekan Seni Grafis Yogyakarta 2019*, 2019). Yang kedua penelitian dengan judul “Seni Grafis Cukil Karya Muhamad Yusuf

Taring Padi”, David Fajar Nur Hidayat, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, yang menjelaskan mengenai karya seni grafis cukil Muhammad Yusuf Taring Padi berwujud konsep serta ide penciptaan karya seni grafis. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian adalah 5 karya seni cetak tinggi atau grafis cukil, karya-karya cetak tinggi atau grafis cukil dari Muhammad Yusuf Taring Padi dibahas berdasarkan media, teknik, konsep serta ide penciptaan. Perbedaan dengan tulisan ini terletak pada pembahasannya yang tidak hanya membahas seniman dengan 5 karyanya saja akan tetapi juga dibahas mengenai teknis dan medianya (Hidayat, 2019). Yang ketiga penelitian thesis penciptaan seni dengan judul “Representasi Watak Adigang Adiguna dalam Penciptaan Karya Seni Grafis Cetak Tinggi”, Stera Laksana Ramatullah, PPS ISI Yogyakarta, yang menjelaskan mengenai tema sosial politik yang divisualkan pada karya-karya Gunawan Bonaventura yang merupakan salah satu seniman grafis teknik cetak tinggi yang masih eksis hingga sekarang. Gunawan sangat cerdas didalam mengolah media untuk divisualkan ke dalam karyanya. Dengan warna yang monokromatik berusaha memaksimalkan karya dengan pesan-pesan kritikan yang tajam. Perbedaan pada tulisan ini terletak pada ulasan yang oleh Stera hanya sekilas tidak secara mendetail menjelaskan mengenai pengkayaan dan teknisnya (Ramatullah, 2022).

Kebaharuan yang dihadirkan pada penelitian ini akan menyumbang kontribusi ilmu pengetahuan yaitu membangun pewacanaan dalam bidang seni rupa khususnya seni grafis, bahwa didalam berkarya seni

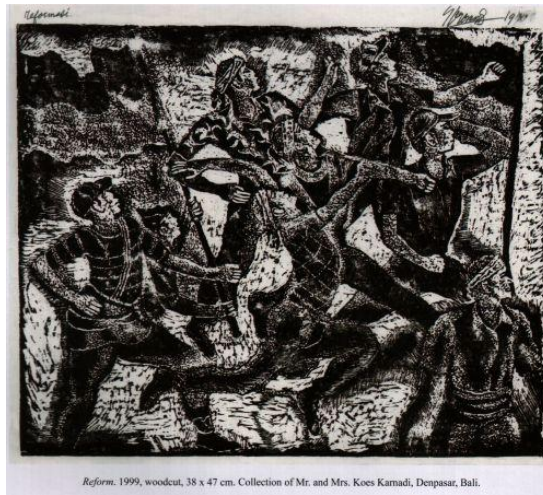
grafis khususnya seni cetak tinggi yang mengambil tema sosio humaniora khususnya sosial politik mempunyai fungsi ganda, selain sebagai karya yang bersifat ekspresi diri juga dapat sebagai kritik sosial dan politik.

B. Pembahasan

Sosio humaniora yang ada pada tulisan ini dibatasi lebih ke arah seniman-seniman atau komunitas seni grafis di Yogyakarta yang mengambil tema sosial politik untuk diterapkan pada karya seni cetak tinggi yang dikaji secara teknik maupun media. Seniman-seniman grafis dan komunitas yang menggunakan seni cetak tinggi sebagai media ekspresi maupun media propaganda atau kritik sosial politik antara lain:

1. Suromo Darposawego

Seniman grafis yang merupakan tokoh seni cukil Indonesia, ini kelahiran Kota Surakarta, akan tetapi bermukim di Yogyakarta. Kepiawian dari Suromo tidak bisa diragukan lagi. Dengan karya-karyanya yang menggunakan teknik cukil kayu, menorehkan prestasi yang membanggakan juga. Pada buku ini hanya dibahas 1 karyanya yang mencerminkan tentang tema sosial politik, yaitu karya yang berjudul *Reform* yang diciptakan tahun 1999 (*Katalog Pekan Seni Grafis Yogyakarta 2019*, 2019).



Gambar 3. Karya dari Suromo Darposawego yang berjudul Reform 1999.

Sumber: <http://archive.iva-online.org/pelakuseni/suromo-1>

Karya Suromo secara teknik sangat bagus, karena sang seniman sangat menunjukkan skill didalam mencukil. Karya yang mempunyai ciri yang kuat. Walaupun hanya monokrom tetapi pesan yang disampaikan si seniman pada penikmat seni sangat kuat. Karya tersebut divisualisasikan dengan segerombol orang yang penuh semangat untuk membuat gerakan reformasi yang pada saat itu didengungkan agar tercipta pemerintahan yang bersih dan berwibawa. Ternyata karya tersebut tidak hanya estetik ketika dilihat tetapi juga mempunyai fungsi ganda sebagai kritik sosial politik.

2. Muhammad Yusuf (Ucup)

Muhamad Yusuf seniman grafis yang tergabung dalam Lembaga Budaya Kerakyatan Taring Padi Yogyakarta. Muhammad Yusuf atau Ucup bermukim

di Yogyakarta, mengenal keilmuan seni grafis pertama kali dari ISI Yogyakarta.



Gambar 4. Karya dari Muhammad Yusuf yang berjudul "*Crash the Karst*", Cetak cukil kayu pada kain *Woodblock print fabric*, Diameter: 115 cm Edition: 4/6,2015.
Sumber: <https://cemeti.art/toko/lokarupa/muhamadyusuf-ucup-artworks/>

Karya-karyanya tidak hanya estetis saja akan tetapi juga kritik sosial dan politik. Seperti tampak pada karya *woodblock print on fabric* yang berjudul *Crash the Karst*. Karya tersebut sangat bagus secara estetika, komposisi maupun teknis akan tetapi karya tersebut juga mempunyai pesan dengan menyadarkan kita untuk peduli terhadap lingkungan hidup, terutama untuk kasus Gunung Kendeng. Seni memang tidak melulu berurusan estetika, tetapi seni

juga sebagai sarana penyadaran (Susanto, 2011), (Setem et al., 2018), (sungkar, 2021), (Kusumawijaya, 2011), (Witjaksono et al, 2018).

3. Bonaventura Gunawan

Bonaventura Gunawan menempuh pendidikan seni rupa dimulai sejak di bangku SMSR terus dilanjutkan di Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta. Dari situlah pengkaryaan seni grafis diasah, terutama teknik cetak tinggi, tetapi setelah lulus dari FSR ISI Yogyakarta terjun di bidang bisnis selama bertahun-tahun. Sampai pada akhirnya kerinduan untuk berkarya dan menjadi seniman grafis muncul. Di usianya yang sudah tidak muda lagi, semangat dan energi berkaryanya sangat tinggi. Salah satu karya *hardboard cut print on canvas* yang sangat fenomenal, berjudul *Democracy Is My Li(fe)* dengan ukuran 488x210 cm, karya grafis ini dibuat super besar dan dibuat tahun 2017. Karya ini mengandung tema sosial politik juga, selain karya ini mempunyai estetika yang tinggi juga mempunyai pesan yang kuat juga (Kartika, 2017), (Marianto, 2011).

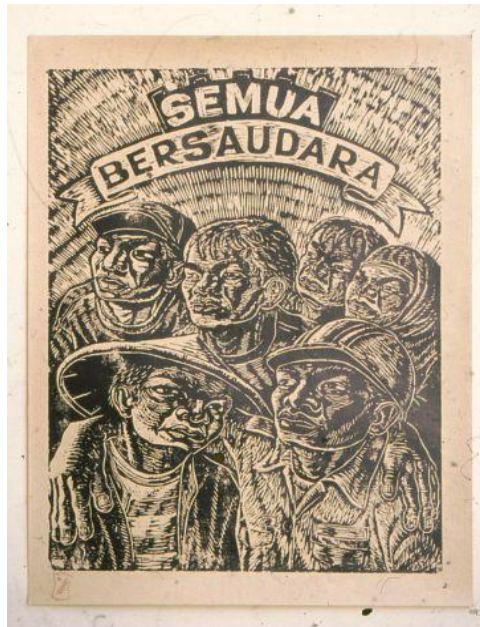


Gambar 5. Karya dari Bonaventura Gunawan yang berjudul *Democracy Is My Li(fe)*

Sumber: Katalog Pameran Tunggal Seni Grafis B. Gunawan *Re-Public (Reminding of Existence)* 2017

4. Taring Padi

Taring Padi merupakan lembaga kebudayaan dengan menggunakan seni sebagai alat untuk menyampaikan gagasan, dan juga seni sebagai media pendidikan. Taring Padi (TP), didirikan tahun 1998. Salah satu karya-karyanya yang fenomenal adalah poster grafis dengan media cetak tinggi di atas kertas. Salah satu karya poster grafisnya dengan judul semua bersaudara. Karya poster yang mempunyai fungsi ganda, selain sebagai media ekspresi berkesenian juga bisa sebagai media propaganda atau Pendidikan. Tema-tema yang digunakanpun cenderung bidang sosial dan politik (Witjaksono, 2018), (Kusumawijaya, 2011).



Gambar 6. Karya poster grafis dari Taring Padi.

Sumber : <http://archive.ivaa-online.org/khazanahs/detail/528>

C. Penutup

Seni grafis sendiri memiliki 4 teknik cetak konvensional, salah satunya cetak tinggi. Cetak tinggi sangat populer selain cetak sablon. Penciptaan karya seni cetak tinggi banyak hal yang menginspirasi dari alam, flora fauna sampai sosio humaniora. Sosio humaniora merupakan ilmu yang mengkaji mengenai aspek kehidupan manusia. Dalam sosio humaniora ada bidang sejarah, sosiologi, antropologi, filsafat, hukum, sosial politik dll. Keilmuan ini sangat menarik sebagai tema maupun sumber ide penciptaan karya seni cetak tinggi. Sosio humaniora yang ada pada buku ini dibatasi lebih ke arah seniman-seniman atau komunitas seni grafis di Yogyakarta yang mengambil tema sosial politik untuk diterapkan pada karya seni cetak tinggi yang dikaji secara teknik maupun media. Ketiga seniman dan satu komunitas yang karyanya menjadi contoh dalam tulisan ini serta bertema sosial dan politik. Dapat disimpulkan serta direkomendasikan ternyata karya-karya seni cetak tinggi yang bertema sosio humaniora khususnya sosial politik tidak hanya sebagai media ekspresi saja akan tetapi bisa sebagai media propaganda atau kritikan sosial dan politik.

Daftar Rujukan

- Adi, S. P. (2020). *Cetak Tinggi dan Pengaplikasiannya*. UNS Press.
- Adi, S. P. (2022). *Cetak Sablon dalam Karya Seni Grafis* (B. Nofianto (Ed.)). Ideas Publishing.
- Witjaksono, B. (2018). Taring Padi: Bara Lapar Jadikan Aku Palu. In *Galeri RJ Katamsi ISI Yogyakarta*. Galeri RJ Katamsi ISI Yogyakarta.
- Griffiths, A. (1996). *Prints and printmaking: an introduction*

- to the history and techniques. Univ of California Press.
- Hidayat, D. F. N. (2019). Seni grafis cukil karya muhamad yusuf taring padi. *SERUPA- Jurnal Pend. Seni Rupa-S1*, 8(3), 221–229.
- Justian, R., Munaf, Y., & Dharsono, D. (2020). Eksistensi Jangkoi Dalam Karya Seni Grafis. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 273. <https://doi.org/10.24114/gr.v9i2.19951>
- Kartika, S. D. (2016). *Kreasi Artistik perjumpaan tradisi modern dalam paradigma kekarya seni*. Citra Sains.
- Kartika, S. D. (2017). *Seni Rupa Modern*. Rekayasa Sains.
- Katalog Pekan Seni Grafis Yogyakarta 2019. (2019). *Pekan Seni Grafis Yogyakarta 2019*.
- Kusumawijaya, M. (2011). *Taring Padi Seni Membongkar Tirani*. Lumbung Press.
- Mariato, M. D. (1988). *Seni Cetak Cukil Kayu*. Kanisius.
- Mariato, M. D. (2011). *Menempa Quanta Mengurai Seni*. Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Rohidi, T. R., & Sabana, S. (2015). Seni grafis sebagai ekspresi budaya dan jejak teraannya dalam kancah seni rupa dan pendidikan seni di indonesia. *Imajinasi*, 9(2), 79–88.
- Setem, I. W., Sukerta, P. M., Kusomo, S. W., & Mariato, D. M. (2018). Celeng Ngelumbar Metafor Penambangan Eksploitatif Pasir. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(2), 161. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i2.350>
- Soemantri, H. (2002). *Indonesia Heritage: Seni Rupa*. Jakarta: Buku antar Bangsa-Grolier Internasional.
- Wulandari, W. S. (2008). Seni Grafis Yogyakarta dalam Wacana Seni Kontemporer. *ITB Journal of Visual Art and Design*, 2(1), 99–111. <https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2008.2.1.7>
- Ramatullah, S. L. (2022). *Representasi Watak Adigang Adigung Adiguna dalam Penciptaan Karya Seni Grafis Cetak Tinggi*. [Master's Thesis, ISI Yogyakarta].
- Stobart, J., Petterson, M., & Gale, C. (2001). *Printmaking for*

- beginners*. A. \& C. Black.
- Sungkar, A., Atik, S. K., Pandanwangi, A., Suharyati, H., Widjaja, T., Adi, S. P., Hendrawan, L., Hendranto, D. W., Mustaqim, K., Marutama, T., Sukasih, S., Ginting, S., Natanael, I. N., Sifatu, W. O., Jusuf, M. I., Apin, A. M., Rianingrum, C. J., Damayanti, N. Y., & Wilastrina, A. (2021). *MURAL: Menguak Narasi Visual dari Berbagai Perspektif Ilmu*. Ideas Publishing.
- Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. DictiArt Lab.
- Susanto, M. (2003). *Membongkar Seni Rupa*. Buku Baik.

***Rebranding* Batik Pusaka Beruang sebagai Batik Tulis Artisan Laseman yang Kaya Muatan Multikulturalisme**

**Stephanie Nathania, Monica Hartanti,
Berti Alia Bahaduri**

Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Maranatha
Pos-el: monica.hartanti@art.maranatha.edu,

A. Pendahuluan

Batik tulis merupakan jenis batik yang membutuhkan keahlian, pengalaman, kesabaran serta waktu yang cukup panjang dalam proses pembuatannya, terbagi menjadi batik tulis halus dan batik tulis kasar. sehingga pantas untuk diapresiasi karena kebernilaiannya (Moeniwati, 2013: 9). Batik tulis Lasem merupakan karya seni yang banyak mengandung nilai-nilai historis akulturasi budaya khususnya Cina dan Jawa, sehingga perlu adanya upaya pertahanan eksistensi melalui produktivitas tiap industri batik yang telah bertahan hingga saat ini meskipun telah mengalami berbagai regenerasi (Aza, 2019). Batik Lasem sebagai salah satu artefak budaya Indonesia menjadi simbolperpaduan budaya, jejak sejarah peradaban, kerukunan dan persatuan bangsa, toleransi tiada batas, yang semuanya mengarah pada jati diri Negara Kesatuan Republik Indonesia (masagaranews.com).

Sebutan Tiongkok Kecil untuk Kota Lasem, karena disanalah kota awal pendaratan orang Tionghoa di tanah Jawa. Budaya Tionghoa, Jawa, Lasem, Belanda, Champa, Hindu, Buddha serta Islam tampak berpadu serasi dalam

berbagai motif Batik Laseman (international.binus.ac.id). Batik Lasem sebagai batik Pesisiran memiliki indikasi geografis yang membedakannya dari batik lainnya. Warna merah darah atau disebut sebagai “Getih pithik” yang hanya bisa dihasilkan oleh akar Pohon Mengkudu dari daerah Lasem adalah salah satu ciri khas Batik Lasem. Begitu juga dengan motif khas Batik Lasem yang masih dipertahankan hingga kini yakni motif Tumpal Pusung. Upaya mempertahankan ciri khas ini berguna untuk mempertahankan kualitas dan keindahan kelangsungan Batik Lasem (Suminto, 2015: 22). Dalam perkembangannya, Lasem sebagai kota batik menjelaskan bahwa hanya akan memproduksi batik tulis sebagai bentuk apresiasi proses artistik dalam membatik dan menunjukkan jati diri Kota Lasem sebagai kota industri batik tulis tradisional (Suminto, 2015).

Batik Lasem merupakan batik asal pesisir Utara Jawa yang memiliki beragam pola hias dan motif pengaruh dari budaya pendatang yang kemudian menjadi ciri khas identitas Batik Lasem tersebut (Suliyati & Yuliyati dalam Aryani & Aiman, 2021: 3). Salah satu ciri khas batik pesisir Utara Jawa yakni pemilihan warna dan juga motif dinamis yang cenderung tidak kaku dan mengikuti pakem seperti halnya pada motif batik keraton (Jogja dan Solo). Sehingga Batik Lasem memiliki konsep yang lebih bebas dan menarik dengan perpaduan antar dua warna atau lebih, sedangkan untuk motifnya telah dimodifikasi dengan variasi warna yang lebih atraktif.

Batik Pusaka Beruang merupakan salah satu perusahaan batik tulis terbesar yang berada di Lasem, Rembang, Jawa Tengah dan merupakan perusahaan yang memproduksi batik tulis Lasem dengan harga terjangkau

dan kualitas bersaing. Pemilik batik tulis Batik Pusaka Beruang merupakan generasi ke-3 dari usaha keluarga yang bertujuan untuk menghidupkan kembali tradisi perusahaan batik milik nenek dan ibunya yang sempat vakum sejak tahun 1990. Pada 13 Maret 2005, Bapak Santoso Hartono membangun kembali perusahaan batik keluarganya dari awal. Batik Pusaka Beruang memiliki potensi dalam mengerjakan produk dalam skala besar.

Batik Pusaka Beruang memiliki lima *workshop* pembuatan batik yang berada di Kabupaten Rembang di Desa Ropoh-Pancur, Karasjajar, Babagan, Karangturi, dan Sumbergirang sebagai *showroom* utama. Dalam berkarya, Batik Pusaka Beruang memperkerjakan sekitar 500 orang pembatik yang diantaranya mencakup 100 pembatik yang tersebar di beberapa *workshop* dan 400 pembatik yang bekerja di rumah masing-masing yang diperkirakan dapat memproduksi sekitar 1.500 - 2.000 lembar kain batik setiap bulannya. Salah satu proyek terbaru adalah Suvenir bagi delegasi KTT G20 (Detik.com, 2022) dan pesanan seragam untuk perusahaan besar seperti air mineral AQUA. Agar tetap eksis Batik Pusaka Beruang setiap tahunnya mengikuti pameran Ina Craft di Jakarta, hingga pernah diundang ke acara TV *Kick Andy*. Batik Pusaka Beruang juga berhasil meraih penghargaan Upakarti dalam bidang pelestarian budaya pada tahun 2011, serta bekerjasama dengan Perguruan tinggi dalam penelitian seperti dengan FSRD UK. Maranatha.

Disayangkan berbagai potensi tersebut belum diketahui oleh masyarakat luas, terlebih lagi bagi para generasi X sebagai generasi muda bangsa Indonesia. Oleh karenanya diperlukan *rebranding* Batik Pusaka Beruang dengan tujuan memperkenalkan Batik Pusaka Beruang

sebagai artisan batik tulis Lasem. melalui perancangan ini, diharapkan dapat membantu melestarikan batik tulis di kota Lasem.

B. Pembahasan

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui minat, dominasi pembelian batik serta media yang digunakan oleh konsumen saat membeli batik tulis. Data Primer didapatkan dengan menyebarkan kuesioner secara *online* pada 101 responden yang berdomisili di Pulau Jawa dengan rentang usia 35-60 tahun. Pengumpulan data berikutnya dilakukan dengan observasi lapangan ke Batik Pusaka Beruang di Lasem. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan data seputar batik tulis Lasem serta citra yang Batik Pusaka Beruang inginkan sebagai salah satu dari perusahaan batik tulis Lasem. Data sekunder diperoleh melalui kajian literatur sumber terpercaya yang memuat informasi mengenai batik tulis Lasem dari perkembangan motif, akulturasi budaya, dan yang akan dijadikan referensi informasi untuk mendukung penelitian ini.

1. *Visual Branding* pada Batik Pusaka Beruang

Dibawah ini adalah visualisasi dari *Branding* pada Batik Pusaka Beruang.





Gambar 1. Logo dan kartu nama Batik Pusaka Beruang saat ini

Sumber: <https://www.smapamotan.com/2019/11/batik-pusaka-beruang.html>, diunduh pada 4 Juli 2023 jam 12.00

Berikut adalah logo yang saat ini digunakan oleh Batik Pusaka Beruang dan desain kartu namanya yang terlihat kurang menarik.

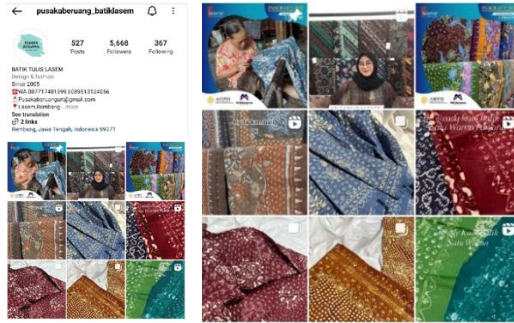


Gambar 2. Observasi Batik Pusaka Beruang

Sumber: Dokumentasi Penulis

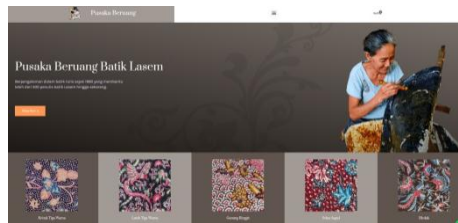
Dari wawancara yang dilakukan, *brand* Batik Pusaka Beruang sangat membutuhkan adanya *rebranding*. Terutama dalam kebutuhan sosial media dikarenakan peminat dari batik tulis Lasem ini meningkat namun keterbatasan dan kekurangan dalam segi waktu dari pemilik ataupun pekerja yang ada di Batik Pusaka Beruang, sehingga sosial media

berupa Instagram dan juga *website* tidak dapat dikendalikan dengan maksimal.



Gambar 3. Tangkapan Layar Instagram Batik Pusaka Beruang
Sumber: Instagram @pusakaberuang_batiklasem

Berikut adalah tampilan IG lama Batik Pusaka Beruang. Tampilan IG ini terlihat kurang menarik dan tidak menggunakan strategi yang jelas. Terlihat dari *feeds* IG yang kebanyakan hanya menunjukkan foto produk dan kurang berinteraksi dengan konsumen.



Gambar 5. Tangkapan Layar Website Batik Pusaka Beruang
Sumber: [https:// pusakaberuangbatiklasem.com/](https://pusakaberuangbatiklasem.com/) diunduh pada 4 Juli 2023 jam 13.00

Berikut ini merupakan tangkapan layar yang diambil dari laman *website* Batik Pusaka Beruang saat ini. *Website* ini masih bisa dibuat lebih menarik baik

dari segi visual *website* maupun foto motif untuk katalog produk dan dibuat lebih beridentitas.

Rangkuman data dari kuesioner *online*, 101 responden yang mengisi kuesioner berumur 35-50, wanita 67 orang dan pria 34 orang. 60 orang tidak mengetahui perbedaan antara batik tulis dengan batik cap, 78 orang cenderung tidak mengetahui perbedaan batik Lasem dengan batik lainnya.

Media yang paling sering responden gunakan saat mencari informasi seputar batik. Sebanyak 63 orang menggunakan *e-magazine/newsletter* untuk mencari informasi, diikuti dengan penggunaan majalah/ koran sebanyak 57 orang, 50 orang menggunakan *lookbook*, 48 orang menggunakan akun media sosial Instagram dan 39 orang menggunakan akun media sosial Tiktok.

Dalam membeli batik 43 responden membeli secara langsung, 58 orang melalui *online*. Mayoritas responden tidak pernah mendengar dan mengetahui *brand* batik tulis Lasem Batik Pusaka Beruang.

Berikut ini adalah hasil dari analisis data mengenai *strengths*, *weaknesses*, *opportunities* dan *threats* Batik Pusaka Beruang sebelum dan sesudah dilakukan *Rebranding*:

Tabel 1. SWOT Batik Pusaka Beruang

SWOT Sebelum <i>Rebranding</i>	
<i>Strenght</i>	• Kualitas produk yang baik dan motif yang mengikuti inovasi zaman • Mengandung nilai moral (filosofis) dalam setiap produknya

<i>Weakness</i>	• Belum memiliki <i>branding</i> yang baik • Belum memiliki daya promosi yang maksimal
<i>Opportunities</i>	• Dukungan pemerintah daerah untuk memperkenalkan batik tulis Lasem • <i>Trend</i> batik yang mulai muncul dalam dunia <i>fashion</i> • Dukungan kampanye untuk menggalak-kan penggunaan batik sebagai warisan Indonesia
<i>Threats</i>	• <i>Brand</i> batik tulis Lasem lainnya yang sudah lebih dikenal dalam masyarakat • Batik cap yang harganya jauh lebih murah dibanding batik tulis • Budaya pakaian adat dari luar negeri yang lebih menarik dan sedang populer
SWOT Setelah Rebranding	
<i>Strenght</i>	• Memiliki logo yang dengan citra yang lebih representative • Identitas produk Batik Pusaka Beruang dan aplikasinya pada berbagai media memperkuat citra • Memaksimalkan pengenalan citra batik tulis Lasem untuk lebih di apresiasi
<i>Weakness</i>	• Biaya untuk <i>rebranding</i> yang cukup mahal
<i>Opportunities</i>	• Potensi kesadaran calon pembeli untuk mencari <i>brand</i> batik tulis

	Lasem
<i>Threats</i>	• Persaingan dengan <i>brand</i> batik tulis Lasem lainnya yang lebih terkenal • Pengelolaan rebranding dan media promosinya yang memerlukan konsistensi oleh Batik Pusaka Beruang

Di bawah ini adalah *segmenting, targeting* dan *positioning* Batik Pusaka Beruang.

Tabel 2. STP Batik Pusaka Beruang

<i>Segmentation</i>		<i>Targeting</i>	<i>Positioning</i>
Geografis	Pulau Jawa		
Usia	35-45 tahun, 46-50 tahun, 56-60 tahun		
Jenis Kelamin	Semua kalangan, pria dan wanita	Target <i>market</i> adalah wanita dan pria berusia 35-60 tahun, berdomisili di Pulau Jawa Indonesia, kelas menengah-atas.	<i>Rebranding</i> Batik Pusaka Beruang sebagai batik tulis artisan khas Lasem yang oriental, dan sesuai bagi generasi X.
Penghasilan	Menengah, menengah atas, atas		
Generasi	Generasi X		
Psikografis	Mencintai kebudayaan dan produk lokal, rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki ketertarikan pada fashion, ingin tampil cantik dan berbeda		

2. *Rebranding* Batik Pusaka Beruang

Menetapnya Etnis Tionghoa di Pulau Jawa sejak abad ke 13 dengan konsentrasi terkuat berada di Kota Lasem yang tumbuh dalam sebuah pusat permukiman di daerah Dasun, Babagan dan Karangturi yang menjadi awal dari persatuan antar etnis di Pulau Jawa (Harry dalam Kurnianto dan Iswari, 2019). Batik Lasem mudah dikenali berdasarkan perbedaan warnanya dengan batik lainnya yaitu warna merah yang mirip dengan warna pada darah ayam (Getih Phitik) merupakan warna utama dari Batik Lasem. Hal ini dipengaruhi oleh kualitas air tanah pada Lasem memiliki suatu kandungan mineral tertentu yang menghasilkan warna merah yang cenderung gelap.

Adanya kehidupan akulturasi budaya begitu kuat di Kota Lasem sampai saat ini perlu dilakukan upaya untuk membangun sarana untuk mengapresiasi hal tersebut dengan mempromosikan kebudayaan melalui pendekatan akulturasi yang terjadi di Kota Lasem. Pemerintah setempat masih terus mengupayakan Kota Lasem menjadi salah satu tujuan wisata dalam sektor kebudayaan (Simamora, 2017: 158).

Untuk mengupayakan hal tersebut, konsep *Rebranding* Batik Lasem Batik Pusaka Beruang adalah sebagai batik tulis artisan Lasem yang kaya muatan multikulturalisme. Kesan Oriental, Klasik akan membentuk konsep visual dari *Rebranding* Batik Lasem Batik Pusaka Beruang. Adapun media pengaplikasian visual *rebranding* menggunakan

media sosial dan *website* yang disesuaikan dengan target pasar Batik Pusaka Beruang.

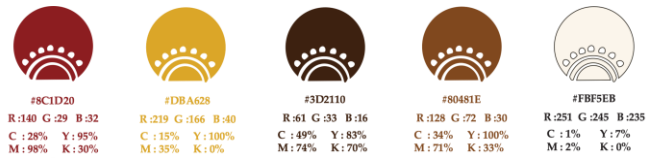
Pemilihan huruf dalam *Rebranding* Batik Pusaka Beruang ini menggunakan *font Glitten Regular*. *Font* ini juga digunakan sebagai *logotype* dari *rebranding* logo Batik Pusaka Beruang karena font tersebut memberikan kesan Oriental dan Modern. *Font* sekunder yang digunakan adalah *font Tilt Warp Regular*. *Font* bergaya san serif ini digunakan sebagai sub judul. *Font* ini memiliki karakteristik yang modern dengan tingkat keterbacaan tinggi sehingga cocok untuk sub judul dan Palatino Regular. *Font* bergaya serif ini digunakan sebagai *font* pendukung pada bagian isi. Karakteristiknya yang memiliki lekukan tajam pada *font* nya menonjolkan sifat yang tegas serta oriental.

Glitten Reglar	Tilt Warp Regular	Palatino Linotype
ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrs tuvwxyz 1234567890%&*	ABCDEFGHIJKLMNO P RSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrs tuvwxyz1234567890%&*	ABCDEFGHIJKLMNO PQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrs tuvwxyz 1234567890%&*

Gambar 4. Huruf yang digunakan dalam Rebranding
Batik Pusaka Beruang
Sumber: Penulis, 2023

Warna yang dipakai dalam *rebranding* ini didominasi transisi warna gelap menuju warna netral digunakan agar dapat melekatkan citra khas batik Lasem multikulturalisme. Ditekankan pada warna merah “Getih Phitik”, Kuning untuk memberi kesan oriental Chinese dan coklat untuk memberi kesan oriental Jawa. Penggunaan warna netral seperti

putih gading sebagai penengah dari warna-warna gelap untuk kenyamanan visual



Gambar 5. *Color Brand* Batik Pusaka Beruang
Sumber: Penulis, 2023

Komposisi tata letak dibuat lebih sederhana dengan banyak menggunakan warna merah dan stilasi motif gunung ringgit memberikan kesan oriental dan modern pada saat diterapkan di media *website* dan sosial media.



Gambar 7. *Rebranding* logo Batik Pusaka Beruang dan penerapannya pada media *business suit*
Sumber:https://issuu.com/nath.stephanie/docs/indesign_buku, 2023

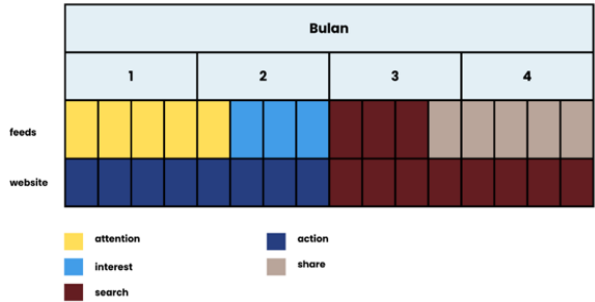
Logogram pada bagian kepala terinspirasi dari bentuk siluet kepala beruang dan juga canting batik untuk mengingatkan pada batik artisan. Bagian badan beruang dipadu dengan motif dari Gunung

Ringgit. Motif ini, termasuk motif klasik yang dalam filosofi Chinese diyakini sebagai motif yang melambangkan kekayaan yang berlimpah bagi para pemakainya, sekaligus mengaplikasikan nama perusahaan “Ber-uang”. Warna “Getih Pithik” atau merah darah ayam mendominasi logo ini untuk memperkuat ciri khas Batik Laseman.

Penerapan logo pada berbagai media serta aturan-aturan dasar pengaplikasian logo terdapat dalam buku GSM logo yang dapat langsung diakses melalui QR code atau link https://issuu.com/nath.stephanie/docs/indesign_buku.

Untuk memperluas jangkauan informasi seputar produk maka dibutuhkan adanya strategi komunikasi yang kuat serta berkesinambungan. Metode komunikasi yang digunakan dalam sosial media adalah metode AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share) dalam 4 bulan.

Tabel 3. Tabel Konten Instagram dengan Metode AISAS



Rebranding Batik Pusaka Beruang didukung juga oleh media Instagram dengan menggunakan AISAS.

Tabel 4. *Feeds* Konten Instagram dengan Metode AISAS

	
Attention	Pada tahap ini, selain memperkenalkan citra Instagram yang baru juga merupakan tahap awal untuk menarik perhatian konsumen. <i>Attention</i> difokuskan pada pengenalan dasar mengenai Lasem sebagai kota batik tulis dan Batik Pusaka Beruang sebagai salah satu artisan <i>brand</i> yang menyediakan batik tulis tersebut
Caption	(Kanan) Coming Soon....
#	(Tengah) Lasem, kota bagi para pembatik yang mendedikasikan hidupnya untuk batik tulis. Let's start our journey with Batik Pusaka Beruang! (Kiri) Stay Tuned! #PusakaBeruang #GalleryPusakaBeruang #ArtofBatik #BatikTulis #BatikLasem #BatiktulisLasem #BatikIndonesia #BudayaIndonesia #PesonaIndonesia #SeniBatik #MotifBatik #BatikNusantara #PesonaIndonesia #Traditional #Heritage



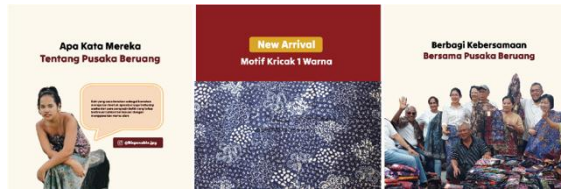
Interest Pada bagian *interest*, lebih banyak menampilkan tips serta informasi menarik seputar Batik Pusaka Beruang yang menyediakan batik tulis dengan pewarna alami untuk menarik perhatian konsumen

Caption # (Kanan) Warna merah getih pitik (merah darah ayam) yang berasal dari akar pohon Mengkudu dan hanya ditemukan di Lasem. Tampil berani dengan koleksi getih pitik Batik Pusaka Beruang!

(Tengah) Berbagai upaya dalam pelestarian budaya membatik terus dilakukan Batik Pusaka Beruang dengan mempertahankan tradisi asli Lasem serta para pembatik yang berperan serta di dalamnya. Batik Pusaka Beruang selalu mengemban tradisi dan membangun identitas untuk menciptakan batik tulis yang berkualitas.

(Kiri) Batik tulis dan batik cap. Apa sih bedanya? Yuk, cari tahu!

#PusakaBeruang #GalleryPusakaBeruang
 #ArtofBatik #BatikTulis #BatikLasem
 #BatiktulisLasem #BatikIndonesia
 #BudayaIndonesia #PesonaIndonesia
 #SeniBatik #MotifBatik #BatikNusantara
 #PesonaIndonesia #Traditional #Heritage
 #Quiz #Edukasi



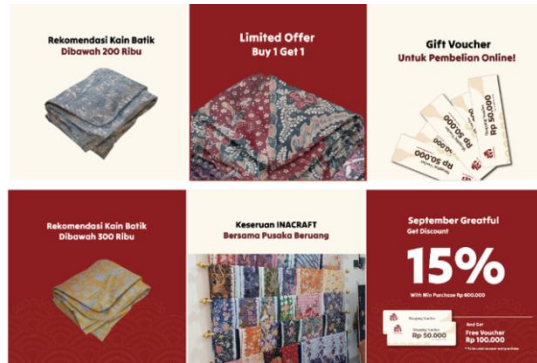
Search Pada bagian *search*, Menampilkan tahap promosi produk. Banyak menampilkan motif kain secara detail. Selain itu juga terdapat beberapa testimoni dari kustomer sehingga menciptakan tingkat kepercayaan konsumen terhadap Batik Pusaka Beruang untuk membeli batik tulis di Batik Pusaka Beruang

Caption # (Kanan) Berbagi kebersamaan bersama Batik Pusaka Beruang. Abadikan tiap momen indahmu bersama dengan Batik Pusaka Beruang

(Tengah) *New month. New Style.* Tampil anggun bersama motif Kricak 1 warna. Dapatkan koleksi batik tulis di *offline store* Batik Pusaka Beruang atau secara online di: www.PusakaBeruangBatikLasem.com

(Kiri) Apa kata mereka tentang Batik Pusaka Beruang?

#PusakaBeruang #GalleryPusakaBeruang
 #ArtofBatik #BatikTulis #BatikLasem
 #BatiktulisLasem #BatikIndonesia
 #BudayaIndonesia #PesonaIndonesia
 #SeniBatik #MotifBatik #BatikNusantara
 #Traditional #Heritage #Senibatik



Action Pada bagian *action*, pihak Batik Pusaka Beruang berperan aktif untuk memberikan promosi berupa potongan harga maupun berbagai rekomendasi produk. Hal ini untuk menarik minat konsumen pada Batik Pusaka Beruang

Caption # (Kanan) Sekarang belanja di Batik Pusaka Beruang jadi lebih mudah! Khusus bulan September akan ada bagi-bagi voucher dan diskon 15%! Jadi tunggu apalagi, segera belanja sekarang sebelum kehabisan!

(Tengah) Hai sobat batik! Kami hadir dalam pameran INACRAFT 2023 berlokasi di Jakarta, Assembly Hall No. 64 tanggal 26-29 September 2023. Yuk, kunjungi stand kami! See you soon!

(Kiri) (Pagi Sore Collection) Our Recommendation for looking sharp and stylish! By Batik Pusaka Beruang

#PusakaBeruang #GalleryPusakaBeruang
 #ArtofBatik #BatikTulis #BatikLasem
 #BatiktulisLasem #BatikIndonesia
 #BudayaIndonesia #PesonaIndonesia

#SeniBatik #MotifBatik #BatikNusantara
#Traditional #Heritage #Senibatik



Share Pada tahap *share*, user berinteraksi dengan Batik Pusaka Beruang dengan mengikuti syarat-syarat yang diberikan dan akan diberikan hadiah maupun potongan harga tertentu. Dengan bentuk interaksi seperti ini, Batik Pusaka Beruang dapat meningkatkan loyalitas konsumen lama dan menarik konsumen baru

Caption # (Kanan) Sobat batik! Yuk, foto kebersamaan kamu dengan Batik Pusaka Beruang. Caranya gampang banget:

- Follow @PusakaBeruang
- Like postingan ini
- Share postingan ini dengan foto dan caption yang paling menarik pakai hastag #PusakaBeruangMoment
- Tag @PusakaBeruang dan 3 teman kamu
- Komen di postingan ini dengan :
“DONE” #PusakaBeruangMoment

Periode 15-21 October 2023

Semoga Beruntung!

(Tengah) Sobat batik! Batik Pusaka Beruang

mau bagi giveaway ini! Buy one get one khusus untuk pembelian batik tulis diatas Rp 350.000, akan mendapat 1 motif batik random! Yuk, segera koleksi batiknya!

(Kiri) Sobat Batik Pusaka Beruang! Apa sih yang terlintas di benak kamu saat mendengar kata “Batik Pusaka Beruang”? Yuk, jawab kuis ini dan menangkan Rp 500.000 untuk 5 orang yang beruntung!

- Follow @PusakaBeruang
- Like postingan ini
- Tulis jawaban dengan hastag #GiveawayPusakaBeruang
- Tag @PusakaBeruang dan 5 teman kamu
- Pengumuman pemenang akan di publish di IG Story Batik Pusaka Beruang
- Periode 25-28 October 2023

#PusakaBeruang #GalleryPusakaBeruang
#ArtofBatik #BatikTulis #BatikLasem
#BatiktulisLasem #BatikIndonesia
#BudayaIndonesia #PesonaIndonesia
#SeniBatik #MotifBatik #BatikNusantara
#Traditional #Heritage #Senibatik



Gambar 12. Penerapan *Rebranding* pada media *Website*
Batik Pusaka Beruang
Sumber: Dokumentasi Penulis

Website dibuat sebagai salah satu media penyampaian informasi mengenai Batik Pusaka Beruang yang interaktif dengan desain yang sederhana dan modern. *Prototype website* dapat dilihat melalui *QR code* diatas.

C. Penutup

Batik Pusaka Beruang merupakan salah satu dari karya dari artisan Lasem yang berpotensi untuk diapresiasi lebih lagi oleh masyarakat luas. Melalui upaya *Rebranding* diharapkan dapat menonjolkan citra Batik Pusaka Beruang menjadi batik tulis khas Lasem yang terpercaya dan beridentitas Kota Lasem yang multikulturalisme. Media *branding online* serta *offline* dengan strategi komunikasi AISAS yang sudah didesain akan mendukung penanaman citra di konsumennya namun diperlukan konsistensi pengelolaan media branding oleh Batik Pusaka Beruang.

Daftar Rujukan

- Aryani, D.I., & Aiman, H.T. (2021). *Akulturası Dalam Batik Lasem Sebagai Ide Perancangan Busana Wanita Streetwear*. Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan dan Batik (SNIKB). Vol 3(1). Yogyakarta
- Aza, N. (2019). *Analisis Keuntungan Usaha Batik Tulis Lasem Berdasarkan Skala Usaha Di Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang*. [Thesis, Universitas Sebelas Maret].
- Batik Pusaka Beruang Batik Lasem. (2022). Retrieved Maret 8, 2023, from HomePage - Batik Pusaka Beruang (pusakaberuangbatiklasem.com)
- Harry, H. Marta, R. F., & Briandana, R. (2021). Memetakan tautan budaya Lasem melalui dokumenter Net. biro Jawa Tengah dan MetroTVNews. *Jurnal ProTV*, 5(2), 227-246. DOI: <https://doi.org/10.24198/ptvf.v5i2.33411>.
- Keistimewaan Batik Lasem (Laseman) yang Kaya Akan Motif dan Warna. (n.d.). <https://international.binus.ac.id/graphic-design/2022/02/02/kestimewaan-batik-lasem-laseman-yang-kaya-akan-motif-dan-warna/>
- Moeniwati, E. D. A (2013). Studi Batik Tulis (Kasus Di Perusahaan Batik Ismoyo Dukuh Butuh Desa Gedongan Kecamatan Plupuh Kabupaten Sragen). [Thesis, Universitas Sebelas Maret, Surakarta].
- Simamora, P. S. (2019). Pengaruh Akulturası Budaya dalam Upaya Peningkatan Perekonomian di Kota Lasem. *Smart: Seminar on Architecture Research and Technology*, 2, 157-169.
- Suminto, S. (2015). Melirik Ciri Khas batik lasem. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan Dan Perancangan Produk)*, 1(1), 22-30. <https://doi.org/https://journal.isi.ac.id/index.php/PRO/article/view/1521/349>

Nalar dan Teknologi dalam Penciptaan Seni Rupa

I Wayan Setem

Prodi Seni Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar
Pos-el: wayansetem@isi-dps.ac.id

A. Pendahuluan

Dalam konteks 'ipteks', dipahami bahwa seni tampak berbeda dengan ilmu dan teknologi. Seni dikonotasikan sebagai bidang yang berkaitan dengan perasaan (afeksi). Ilmu dipandang sebagai bidang kegiatan yang terkait dengan penalaran (kognisi), sedangkan teknologi dipandang sebagai kegiatan yang terkait dengan aspek perbuatan (psikomotorik). Pengertian ilmu, dalam hal ini, menunjuk pada tiga hal, ilmu sebagai proses berupa aktifitas kognitif-intelektuali, ilmu sebagai prosedur berupa metode ilmiah, dan ilmu sebagai hasil atau produk berupa pengetahuan sistematis. Dengan demikian maka posisi seni akan berada di samping ilmu atau juga teknologi. Sering terjadi kekeliruan bahwa seni dianggap bukan ilmu dan juga bukan teknologi. Jika kita mengikuti model berpikir 'trilogi' tersebut maka seni, ilmu, dan teknologi tampak berbeda, berdiri sendiri, dan tak terhubung.

Sesungguhnya tidak bisa dipisahkan 'trilogi' tersebut, ilmu membutuhkan teknologi dan seni, teknologi membutuhkan ilmu dan seni, demikian juga seni pasti membutuhkan ilmu dan teknologi dalam

proses dan pasca penciptaannya. Ilmu selalu membutuhkan teknologi, teknologi juga membutuhkan ilmu, begitu juga seni juga tidak bisa berdiri sendiri tanpa bantuan ilmu dan teknologi. Memang betul yang dikelola oleh ilmu adalah sistematika penalaran, dalam politik adalah efektifitas kekuasaan, dan dalam agama adalah ketepatan pemaknaan, maka yang dikelola dalam seni adalah kecerdasan kritis imajinasi dan perasaan. Dalam lintasan historis antara ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni tidak pernah terpisahkan, produk teknologi bermanfaat bukan karena fungsinya semata akan tetapi karena melekatnya sentuhan seni yang menyertainya.

Begitu juga pada kenyataannya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi berdampak pada kemajuan kesenian pula. Ilmu pengetahuan dan teknologi terutama produk-produknya makin merambah yang digunakan pada semua aspek kehidupan termasuk juga dalam dunia kesenian untuk meningkatkan kualitas karya dan penyajian baik pra dan pasca penciptaan seni. Media konvensional dalam seni rupa seperti kertas, kanvas, pensil, arang, crayon, pastel, cat air, cat akrilik, cat minyak, resin, tanah liat dan sebagainya berhadapan dengan kemajuan teknologi mutakhir dalam aneka jenis material, bentuk, dan fungsi dengan kecanggihannya. Media teknologi baru menginspirasi berbagai kemungkinan pengungkapan seni. Kecanggihan teknologi dengan media teknologi baru menginspirasi seniman-seniman untuk mengeksplorasi dan melakukan ekspansi dari sumberdaya teknologi yang kian berkembang. Proses kreasi lewat media baru mulai menggantikan peran kertas, kanvas dengan layar-layar media baru (*gadgets*), digitalisasi, komputerisasi yang

melahirkan gendre-gendre seni baru seperti *video art*, *video mapping*, *hologram art*, *kinetic art*, dll. Berkat teknologi spektrum seni menjadi sangat luas di mana perkembangan karya seni rupa yang selama ini berkembang bertumpangtindih dengan kecendrungan kreativitas seni mutahir.

Seni tidak hanya melulu terkait '*hard skill*' tetapi juga '*soft skill*' sehingga hubungan antara seni, ilmu, dan teknologi sejak awal munculnya peradaban manusia sesungguhnya tidak bisa dipisahkan. Dalam proses bertumbuh kembangnya keadaban manusia peran kesenian sungguh vital dan mendasar. Seni bukanlah sekedar kegiatan otak-atik bentuk demi keindahan, namun lebih substansial adalah kecerdasan menangkap hal-hal penting dan mendasar dibalik dinamika segala tampilan kehidupan dan pengalaman. Refleksi seni juga mampu mendobrak kebakuan dalam cara kita memandang sesuatu, mampu menyingkap berbagai sisi baru dari kita yang tak terduga dengan cara unik cara yang menyentuh imaji dan rasa yang tak mampu dilakukan oleh pengetahuan, teknologi, maupun politik.

Karya seni juga merujuk kepada jawaban atas sebuah persoalan yang terjadi dalam bentuk yang estetis dan memberikan solusi dari masalah sosial humaniora dalam bentuk keindahan yang tervisual, teraga dan terasakan hikmahnya baik secara lahiriah maupun pada kehidupan bathin. Jika '*sosial*' dipahami sebagai hubungan antar manusia baik dalam konteks manusia dalam ruang dan waktu, perilakunya, kaitannya dengan kebutuhan hidup sehari-hari, maka sebetulnya pencipta karya seni (kreator) telah hadir di sana dengan karya-karyanya, menyatu dengan obyek maupun subyek

garapannya. Sedangkan jika 'humaniora' dipahami sebagai segala sesuatu yang bertujuan untuk menjadikan umat manusia menjadi lebih manusiawi, lebih berbudaya sesuai dengan konteks humanisme, terangkat derajatnya, maka pada tataran tersebut seniman telah menjadikan semua itu sebagai dasar pijakan dalam berkarya, sebagai landasan berpikir dan sekaligus sebagai bagian penting dari pesan komunikasi yang dibangun untuk disampaikan kepada siapa saja yang menikmatinya sehingga yang dilakukannya tidak hanya persoalan material saja dalam berkarya tapi juga berkaitan dengan *immaterial culture* atau spiritual.

Dengan demikian seni memperlihatkan kenyataan hidup manusia yang selalu lebih kompleks, lebih tebal, daripada persoalan pengetahuan. Maka tanpa seni, pengetahuan, teknologi tidak 'bernyawa' tidak manusiawi, dan kehilangan relevansi. Seni tercipta untuk memenuhi kebutuhan estetik juga untuk memenuhi kebutuhan fisik, ekspresif dan simbolik. Seni kecuali dipandang sebagai gagasan juga bisa dilihat sebagai proses dan juga hasil. Karakter seni ketika dipandang sebagai 'gagasan' maka seni sesungguhnya tidak jauh berbeda dengan ilmu pengetahuan. Jika dalam kelahirannya melalui 'proses' maka seni seperti teknologi. Kemudian jika seni telah hadir sebagai 'hasil' maka seni seperti benda biasa yang bisa mengandung nilai estetik dan non estetik.

Signifikasi sebuah karya seni rupa umumnya justru terletak pada kebaruan/kejutan/keunikan yang ditawarkan menyangkut persepsi atas kebenaran, untuk itu mutlak diperlukan kebebasan penjelajahan menemukan berbagai kebolehjadian dan

keserbamungkinan. Namun dunia seni sendiri sudah mempunyai mekanisme pembatasan atas kemungkinan eksekusi dari kebebasan itu yang terletak pada batasan konteks (ruang-waktu), komunikabilitas, penalaran tema, dan cara tema ditampilkan. Pada konteks tersebut sosok kreator adalah subjek sentral dalam peristiwa lahirnya karya seni rupa. Kualifikasinya sering dikaitkan dengan seseorang yang memiliki bakat tertentu dan pendidikan formal menjadi penyubur bakat tersebut. Latar pendidikan pada gilirannya akan memberi rupa ragam warna dalam proses kerja kreatif, konsep artistik dan konsep komunikasi dengan publiknya.

Perguruan Tinggi Seni dirancang untuk mencetak kreator dan penggagas seni yang memiliki wawasan keilmuan (penalaran). Ironisnya ada kondisi antusiasme dan ketrampilan menulis konsep, refleksi kritis atas suatu karya, dan penulisan presentasi karya di kalangan praktisi seni tidak berkembang sejajar dengan kemampuan dan antusiasme mencipta. Sering ada pemahaman yang keliru bahwa "penulisan karya ilmiah adalah subordinan penciptaan karya". Padahal atmosfer akademik antara pencipta dan penulisan/ penelitian sebagai bagian dari penalaran seharusnya ditumbuhkan berdasarkan konsep keseimbangan.

Dapat diindikasikan bahwa sebagian besar mahasiswa di Perguruan Tinggi Seni khususnya di ISI Denpasar belum semua memiliki cara berpikir ilmiah, yang meliputi: proses (aktivitas), prosedur (metode), dan produk (pengetahuan), sebagaimana persyaratan ideal bagi sebuah ilmu pengetahuan yang dipahami dalam lingkungan Pendidikan Tinggi (Gie, 2004: 89).

Berfikir adalah suatu proses mental dalam membuat reaksi terhadap benda, tempat, orang maupun peristiwa. Dalam berfikir obyek-obyek tidak hadir secara langsung sebagaimana halnya dalam pengamat, akan tetapi obyek-obyek tersebut hadir dalam bentuk representasi mental. Bentuk-bentuk representasi mental yang paling pokok adalah: tanggapan, konsep, dan lambang verbal. Tanggapan adalah bentuk berpikir tidak berperaga, karena ia hadir dalam bentuk representasi mental yang diwakili oleh kesadaran.

Proses berpikir tidak berperaga seperti inilah hendak dikaji lewat kemampuan mahasiswa menuangkan konsep karyanya kedalam bentuk tulisan (Skripsi Karya). Hasil pengamatan ditemukan adanya indikasi, bahwa sebagian mahasiswa belum menunjukkan kemampuan membentuk konsep karya secara signifikan. Hal ini tampak dari sedikitnya sumber fakta dan data yang diketahui, serta terbatasnya pemahaman mahasiswa terhadap pembentukan konsep. Dengan kata lain dapat juga dinyatakan bahwa sebagian besar mahasiswa belum terlatih untuk melakukan proses berpikir ilmiah, guna menghasilkan sebuah pengetahuan atau karya cipta seni yang berbobot ilmiah secara signifikan. Pada hal lengkapnya fakta dan data yang dimiliki justru sangat besar manfaatnya sebagai alat berfikir mahasiswa untuk menuangkan konsep dalam proses penciptaan. Begitu juga media teknologi belum banyak digunakan sebagai pemantik akan proses kreatifnya baik terkait dengan ide maupun pengembangannya.

B. Pembahasan

1. Berpikir dan Pembentukan Konsep dalam Skripsi Karya

Pengembangan Perguruan Tinggi Seni di dalam pembinaannya berupaya meningkatkan mutu pendidikan melalui kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu Pengajaran, Penelitian, dan Pengabdian Kepada Masyarakat. Melalui tiga jenis kegiatan tersebut perguruan tinggi diharapkan mampu memenuhi: 1) keperluan mahasiswa untuk menjadi ilmuwan, 2) keperluan tenaga ahli dalam usaha mengembangkan ilmu pengetahuan, serta 3) keperluan masyarakat dalam usaha-usaha pembangunan. Dengan demikian kurikulum yang dikembangkan sebagai barometer untuk mencetak lulusan yang peka, mampu, dan sanggup menanggapi tuntutan masa depan di tengah-tengah kehidupan masyarakat Internasional.

Dalam rangkai menjembatani kepentingan di atas perguruan tinggi sudah menyiapkan berbagai jenis kegiatan belajar yang tertuang dalam kurikulum. Dari sekian jenis kegiatan belajar yang ada, jenis “belajar berpikir” nampaknya penting untuk dikaji secara lebih luas. Mengapa demikian, alasannya cukup jelas bahwa, ilmu pengetahuan yang dikembangkan oleh Perguruan Tinggi adalah produk dari proses berpikir. Proses semacam ini dalam studi logika biasa disebut dengan penalaran (Salam, 1988: 4). Betapa pentingnya mengembangkan pendidikan berpikir dan humaniora. Walaupun sasaran utama yang dimaksud adalah meluruskan cara berpikir dalam membentuk manusia seutuhnya.

Salah satu jenis belajar menurut fungsi psikis adalah jenis belajar kognitif, yang di dalamnya mencakup aktivitas mental berpikir. Aktivitas berpikir semacam ini amat dibutuhkan dalam proses penciptaan karya seni di kalangan akademisi ketika mahasiswa hendak mengkonsepsikan pikirannya ke dalam bentuk ide/gagasan, aktivitas dan metode kerja untuk menghasilkan karya seni yang dilanjutkan dengan pertanggungjawaban tertulis berbobot ilmiah.

Berpikir adalah suatu proses mental dalam membuat reaksi terhadap benda, orang, tempat, maupun peristiwa atau kejadian. Dan reaksi ini berhubungan dengan gagasan, ingatan atau kegiatan pancaindra. Jadi secara sederhana berpikir sering diartikan sebagai 'asosiasi gagasan' (Crow & L. Crow, 1989: 375). Dalam aktivitas mental berpikir manusia tidak langsung dihadapkan pada obyek-obyek secara fisik seperti yang terjadi dalam pengamatan bila melihat, mendengar ataupun meraba-raba. Ketika berpikir obyek hadir dalam bentuk representasi mental melalui kesadaran. Bentuk-bentuk referensi mental yang paling pokok adalah: tanggapan (peraga), konsep (pengertian), dan lambang verbal (Winkel, 1989: 44).

Tanggapan sering pula disebut dengan representasi berperaga, yaitu semacam gambaran mental seseorang yang sedang menghadirkan suatu obyek dalam kesadaran, tetapi seolah-olah orang bersangkutan sedang mengamati hal tertentu. Misalnya mahasiswa sedang membentuk tanggapan tentang 'wanita' sambil berasosiasi sepertinya ia

melihat bentuk tubuh, rambut, betisnya, pantat, bibir yang manis, jalannya yang melenggak-lenggok dan seterusnya.

Konsep (pengetian) adalah merupakan bentuk berpikir yang lain, yakni bentuk berpikir tidak berperaga. Konsep adalah merupakan sebuah pengertian yang mewakili sejumlah obyek yang memiliki ciri-ciri sama. Konsep secara lebih makro didefinisikan sebagai hasil proses berpikir yang merangkuman sifat-sifat pokok dari suatu kenyataan, fenomena, fakta-fakta, barang dll yang diungkapkan dalam bentuk suatu perkataan (Ahmadi & Umar, 1982: 112). Ada dua hal yang tercakup dalam konsep, yakni sifat barang dan jumlah barang. Sifat barang atau kenyataan disebut sebagai isi dalam sebuah konsep, sedangkan jumlah barang adalah merupakan luas dari sebuah pengertian atau konsep dimaksud.

Terdapat tiga bentuk berpikir yang perlu dikembangkan dalam proses belajar, yaitu 1) berpikir produktif, 2) berpikir kritis dan 3) berpikir kreatif (Winkel, 1989: 46). Berpikir produktif dimaksudkan sebagai berpikir terarah menuju ke titik persoalan. Sedangkan berpikir berpikir kritis adalah untuk menentukan benar tidaknya suatu pernyataan. Dan berpikir kreatif adalah berpikir untuk memecahkan suatu masalah dengan berbagai jalan, hingga menghasilkan suatu hal yang baru.

Langkah perwujudan karya seni selalu didasari oleh konsep penciptaan baik konsep estetik dan eksplorasi artistik. Pemahaman terhadap konsep penciptaan yang dibangun adalah mengejawantahkan ide gagasannya sebagai suatu

entitas yang ditangkap dalam keterpaduannya antara kualitas persepsi dengan persoalan akal budi seperti keadaan sesungguhnya yang ada dalam sanubari. Konsep penciptaan seperti fenomena persoalan kemanusiaan, ekologi, dan seterusnya yang menggugah emosinya dan memiliki daya pikat bagi berbagai unsure pengalamannya kemudian diwujudkan sebagai konstruksi ide-ide sebagai respon yang menyentuh perasaan, proyeksi diri, dan pilihan nilai-nilai yang dimiliki. Berkarya seni adalah bagaimana konsep estetik yang dibangun didukung oleh idiom-idiom visualnya yang mengandung symbol-simbol dan metafor-metafor. Tanggapan para kreator dalam memahami persoalan tersebut boleh jadi merupakan ungkapan batin, baik dalam rasa kecemasan, keharuan, kegembiraan, miris ataupun yang lain dalam menyikapi realitas atau problem sosial tersebut.

Tujuan utama berpikir yakni merangkum data informasi-informasi dari suatu hal yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu gagasan. Hanya dengan berpikir bisa dilaksanakan segala kreativitas penciptaan karya seni sesuai dengan konsep ide gagasannya. Ide keindahan, ide keselarasan, ide kegelisahan, ide kelembutan, ide kekuatan dll yang menjadi titik perhatiannya. Untuk menata gagasan tersebut sedapat mungkin data informasi yang merupakan abstraksi atas gejala yang ditangkap dan menjadi titik perhatiannya disusun kembali guna mencapai gagasan yang baru. Seperti halnya dalam proses visualisasi karya seni rupa, yaitu membangun kembali data-data informasi yang

ada sebagai respon mekanis dari kesadaran, kemudian proses demi proses dilalui untuk mencapai sasaran (Sarjono, 2006: 209).

Untuk belajar berpikir yang baik tidak mungkin tanpa memiliki pengetahuan yang luas. Pengetahuan mencakup penguasaan fakta dan data. Proses berpikir mahasiswa dalam pembentukan konsep seni akan tampak jelas ketika ia menyusun karya tulis (Skripsi Karya). Apakah kegiatan jiwa mereka dalam membentuk pengertian, membentuk pendapat dan membuat kesimpulan sudah memenuhi logika berpikir ilmiah. Yang dijadikan fokus di sini adalah bagian-bagian tertentu dari pada skripsi karya mahasiswa, yakni yang meliputi: bagian latar belakang, ide penciptaan dan kajian sumber, bagian-bagian lain yang digunakan. Karena pada bagian-bagian inilah yang untuk menentukan tulisan tersebut berwawasan ilmu atau tidak.

Skrip Karya adalah tulisan ilmiah yang berisikan deskripsi dan analisis mengenai latar belakang, tema, bentuk, proses penciptaan dan lain-lain dari karya seni yang diciptakan. Latar belakang penciptaan merupakan uraian informasi sehubungan dengan timbulnya masalah penciptaan. Informasi atau data mengenai timbulnya masalah tersebut perlu ditelusuri untuk mengetahui kedudukan masalah dengan pasti. Informasi ini sangat diperlukan untuk memperoleh gambaran apakah masalah itu penting untuk digarap. Begitu terkait ide penciptaan, dalam bagian ini diuraikan dari mana ide itu diperoleh, apa sumber inspirasinya dan tema apa yang dipilih.

Kajian sumber yang termaktub dalam skripsi merupakan studi pendahuluan dengan bertujuan mencari data atau informasi tentang masalah-masalah penciptaan. Hal ini sangat penting karena merupakan dasar bagi penciptaan sebuah karya. Kajian sumber pustaka dan sumber karya bisa menelusuri dan mempelajari dokumen atau hasil penggarapan terdahulu, tinjauan karya-karya para seniman yang relefan, dan mempelajari berbagai buku sehubungan dengan masalah-masalah penciptaan karya seni. Selain dari pada itu terdapat kecendrungan untuk mengkaji secara mendalam nilai-nilai yang terkandung dalam konsep karya mereka melalui sumber data yang diperoleh.

Dari beberapa contoh Skrip Karya yang pernah penulis uji akan dicoba untuk diamati dan dianalisa. Pertama, kajian mahasiswa terhadap ide penciptaan ternyata masih terlalu sempit bahkan cenderung berlainan pemahaman mereka terhadap arti konsep karya yang sesungguhnya. Belum tersirat dalam tulisannya bahwa dari sumber ide itu sendiri akan lahir sebuah tema yang dapat menggambarkan konsep karya penciptaan. Pada bagian latar belakang juga belum ditemukan ulasan yang memprediksi adanya permasalahan dalam proses penciptaan. Paling tidak informasi atau data mengenai timbulnya masalah itu perlu ditelusuri, sehingga dapat diketahui kedudukan masalah tersebut untuk ditindaklanjuti apakah masalah itu penting untuk digarap. Dalam pengamatan penulis ternyata latar belakang yang dibuat hanya berupa ulasan definisi subjek matter yang diangkat. Bahkan latar belakang

penelusuran data untuk mempertajam tema yang dipilih nampaknya belum dilakukan secara mendalam.

Kajian sumber yang merupakan studi pendahuluan hampir tidak dilakukan secara mendalam dan berencana. Hal ini diketahui misalnya tentang sumber data primer dan data sekunder belum banyak dapat disajikan. Sebagai dasar penciptaan, kajian sumber ini penting untuk dipahami. Misalnya dengan cara belajar memahami fakta dan data sebagai materi pengetahuan. Jumlah fakta dan data yang banyak dan beranekaragam jenisnya tidak harus membingungkan pemahaman kita. Tetapi sebaliknya apabila kita sudah memiliki tarap berpikir abstrak fakta dan data yang banyak itu dapat direduksi ke dalam sebuah konsep atau pendapat. Disamping itu dalam kajian sumber hanya disuguhkan beberapa literatur tanpa dikaji tentang teori mana yang relevan untuk mengulas konsep karya yang digarap.

Proses kreatif dalam penciptaan seni yang telah dilakukan kemudian dianalisis dengan mempergunakan pandangan estetik serta teori berbagai cabang ilmu yang relevan sehingga dapat dijadikan kajian ilmiah sebagai konsekwensi dari keniscayaan ilmiah. Memasukkan dalil-dalil ilmiah dalam proses kreatif penciptaan seni akan bermanfaat baik sebagai pemahaman ilmiah terhadap proses kreatif itu sendiri maupun sebagai rujukan bagi setiap kreator di dalam kegiatan mencipta.

Pengertian 'Ilmu' yang dipakai dalam konteks penciptaan seni rupa bukan dalam pengertian keilmuan yang eksak sebagaimana ilmu alam. Thomas Munro seorang perintis dalam perkembangan estetika keilmuan memberikan suatu pandangan yang lebih konstruktif tentang arti kata ilmu sebagai cara berfikir yang secara berangsur berkembang dalam satu lapangan fenomena. Dalam hal ini, Munro mengartikan ilmu sebagai suatu cabang studi yang berkenaan dengan observasi dan klasifikasi fakta, khususnya dengan penetapan hukum-hukum yang teruji baik melalui induksi maupun hipotesis atau secara khusus ilmu berarti pengetahuan yang disepakati dan terakumulasi serta disusun dan dirumuskan dengan merujuk kepada pendapatan kebenaran umum atau gerak hukum umum. Arti ilmu seperti ini memberi tempat bagi berkembangnya ilmu-ilmu seni, seperti Sejarah Seni, Antropologi Seni, Sosiologi Seni, Psikologi Seni dan lain sebagainya. Lebih jauh estetika keilmuan hendaknya tidak dipahami sebagai suatu subjek yang bertujuan menegakkan hukum universal tentang keindahan dan cita rasa yang baik yang dapat berlaku untuk semua orang, ataupun untuk membuktikan hendaknya seseorang memilih satu jenis seni dari yang lain. Dengan demikian ilmu-ilmu seni lebih dekat berada pada pengertian ilmu-ilmu kemanusiaan atau ilmu-ilmu sosial.

2. Peran Teknologi dalam Penciptaan Seni Rupa

Kemajuan teknologi sangat diperlukan untuk memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas manusia. Masyarakat

sudah menikmati banyak manfaat dari inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini dengan berbagai penemuan teknologi telah membawa perubahan yang begitu cepat dalam tatanan kehidupan. Perubahan itu telah membuka fase industrialisasi yang cenderung mempercepat tempo kehidupan, pengangkutan serba cepat, dan komunikasi secepat kilat.

Dampak teknologi dalam penciptaan seni rupa pada era disrupsi sudah sangat membantu setiap kreator mulai dari persiapan berkarya, proses berkarya, dan diseminasi karya. Dalam proses persiapan berkarya, kesulitan-kesulitan masa lalu untuk mendapatkan bahan dan alat berkarya terdisrupsi dengan kemudahan memesannya secara *online* dengan berbagai varian alat dan bahan yang lebih canggih, praktis, serta bermutu. Dalam proses berkarya, pengembangan pembentukan seni rupa sangat mudah dilakukan melalui proses digital dengan kemudahan dalam mengeksplorasi berbagai alternatif bentuk, melakukan distorsi, deformasi dan abstraksi, sampai melahirkan bentuk-bentuk tak terduga.

Begitu juga ketika membuat Skripsi Karya terkait konsep penciptaan dengan referensi, pada masa lalu hanya mengandalkan buku atau majalah bergambar, sekarang sangat mudah di-*searching* di internet, diunduh dan dicetak sendiri. Begitu juga dalam penyajian diseminasi juga telah membuka ruang dan kesempatan luas kepada para mahasiswa untuk mensosialisasikan dan memperomosikan karyanya ke dunia global. Pameran *online*

memberikan wadah virtual untuk mengunggah karyanya ke publik, berinteraksi dengan masyarakat sebagai apresiator.

Persentuhan teknologi dalam aktivitas penciptaan seni rupa telah berlangsung dan menjadi keniscayaan. Pada tataran praktik seni perkembangan teknologi jelas mempengaruhinya, tidak hanya mengubah cara penciptaan seni tetapi lebih jauh lagi bahwa perkembangan teknologi juga menjadi medium dari pernyataan (*statement*) yang mau disampaikan.

Teknologi sangat mempengaruhi perkembangan seni rupa dari sejak ditemukannya cat, kanvas, kuas dan dewasa ini telah menghadirkan berbagai produk alat dan bahan penciptaan. Mahasiswa sebagai kreator seni masa kini terus menemukan cara-cara baru membawa pandangan kreatif, memasukkan teknologi ke dalam metode penciptaan seni untuk mendukung sistem kerja yang lebih praktis dan produktif.

C. Penutup

Untuk menciptakan dan mendiskripsikan karya seni rupa dalam konteks akademik, mahasiswa harus mampu menganalisis dan menjelaskan bagaimana karya tersebut diciptakan dan hal apa saja yang terkandung dalam karya tersebut serta bagaimana ia mampu merangkai proses itu dalam bahasa ilmiah yang pada akhirnya dapat menjadi sebuah pengetahuan yang dapat dipertanggung jawabkan.

Pengetahuan/penalaran adalah pilar paling dasar yang mengantarkan pencipta dapat melahirkan karya-karya bermutu. Pengetahuan menjadi dasar untuk melakukan aktivitas dan untuk memilih topik, mencari rujukan sumber, metode sehingga dapat menyelesaikan kehendak dalam mencipta karya seni. Dari tingkat dasar mahasiswa telah mempelajari metode-metode penciptaan seni, struktur, elemen-elemen seni, mempelajari estetika, dengan demikian penciptaan seni sebagai bidang studi dapat berupa disiplin ilmu sekaligus juga merupakan disiplin seni.

Dapat disimpulkan bahwa penciptaan karya seni rupa tidak boleh lepas dari konsep yang kuat dan penggalan ide yang estetis dan analitis sehingga bisa dipertanggungjawabkan secara akademis. Demikian juga dalam mengeksplorasi bentuk karya tidak lepas dari kecanggihan teknik dan pengolahan media seni yang *up to date*. Dengan proses demikian, tentu sangat memungkinkan inovasi-inovasi dalam karya seni terus dilahirkan.

Daftar Rujukan

- Ahmadi, A., & Umar, M. (1992). *Psikologi Umum*, Surabaya: Bina Alumni.
- Crow, A., & Crow, L. (1989). *Psychologi Pendidikan*, (alih bahasa: Abd. Rachman Abror), Yogyakarta: Nur Cahaya.
- Gie, T. L. (2004) *Pengantar Filsafat Ilmu* (edisi kedua, cetakan keenam), Yogyakarta: Liberty.
- Salam, B. (1988). *Cara Belajar yang Sukses di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sarjono. (2006). Berbagai Pola Pikir dalam Proses Kreatifitas Berkarya Seni. *Jurnal Bahasa dan Seni*, 34(2), 206-221.
- Winkel, W. S. (1989). *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Gramedia.

Karya Seni Menciptakan Interaksi Komunikasi dalam Dimensi Spiritual

Anggira Paramita Putri

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
Pos-el: giesanjaya88@gmail.com

Nuning Yanti Damayanti

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
Pos-el: nydamayanti10@gmail.com

A. Pendahuluan

Menurut Soekanto (1990: 27-28) sebagai *social animal*, manusia mempunyai naluri yang disebut *gregariousness*. Pada hubungan antara manusia dengan sesamanya, terpenting adalah reaksi yang timbul sebagai akibat adanya hubungan. Hal ini disebabkan manusia mempunyai dua hasrat yang kuat pada dirinya untuk menjadi satu dengan sesamanya dan menjadi satu dengan lingkungan alam sekelilingnya. Hubungan antara manusia satu dengan manusia lain, hubungan manusia dengan masyarakat, serta hubungan manusia dengan alam bisa disebut hubungan *horizontal*. Hubungan manusia dengan Tuhan yang menciptakan biasa disebut hubungan *vertical*. Hubungan –hubungan itu menurut Taneko (1994: 24) dapat dilihat sebagai sesuatu sistem yang dapat dinamakan struktur sosial. Hubungan manusia satu dengan manusia yang lain dan hubungan manusia satu dengan kelompok atau kelompok satu dengan kelompok lain merupakan hubungan sosial yang tidak dapat dielakan dalam kehidupan masyarakat. Interaksi sosial mengandung

makna tentang kontak secara timbal balik atau interstimulus dan respon antara individu-individu dan kelompok-kelompok (Tenako, 1993: 110). Suatu interaksi bisa terjadi jika ada dua syarat yang dilalui, yakni adanya kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial secara harafiah bisa difahami sebagai sama-sama menyentuh. Sentuhan tidak harus difahami secara fisik sehingga suatu sentuhan bisa saja terjadi misalnya melalui karya seni.

Seni senantiasa hadir ditengah-tengah kehidupan manusia, baik sebagai ekspresi pribadi maupun ekspresi bersama kelompok manusia atau masyarakat. Seni juga hadir sebagai kebutuhan integrative manusia yang menurut Piddington sebagaimana di kemukakan oleh Suparlan (dalam Rohidi, 1993: 6) mencerminkan manusia sebagai makhluk budaya yang terpancar dari sifat-sifat dasar manusia sebagai makhluk pemikir, bermoral, dan bercitarasa, yang berfungsi untuk mengintergrasikan berbagai kebutuhan. Drs Sudarmaji berpendapat bahwa seni bukan hanya sebuah karya, tetapi tubuh menjadi sebuah manifestasi batin yang didalamnya akan menggugah suatu pengalaman yang memiliki keindahan dengan menggunakan berbagai media, seperti bidang, garis, warna, tekstur, volumn dan gelap terang.

Pemikiran Kandinsky dalam *"On the Spiritual in Art"* yang telah berusia hampir satu abad, kita akan mengunjungi kembali sisi spiritualitas dalam laku penciptaan seni. Komunikasi spiritual diungkapkan oleh Nina Winangsih (2015: 60) sebagai komunikasi yang berlangsung didalam diri, dengan sesuatu di luar diri yang disadari keberadaanya oleh individu karena adanya kesadaran tentang esensi di balik eksistensi, atau

komunikasi manusia dengan kekuatan di luar dirinya yang bersifat ilahiyah, dan implikasinya terwujud dalam kapasitas sosial eksistensialnya. Dari keseluruhan pendapat ahli tentang seni dan komunikasi spiritual dapat di garis bawahi bahwa seni dapat menjadi bagian dari komunikasi spiritual termasuk kedalam komunikasi interpersonal. Terjadinya proses komunikasi ini karena adanya individu memberi arti terhadap suatu objek yang di rasakan dan di buat sehingga objek tersebut menjadi suatu objek untuk dapat mengkomunikasikan tentang spiritualitas kepada orang yang melihat dan memaknainya.

Penelitian ini bertujuan untuk bagaimana karya seni dapat menciptakan interaksi komunikasi dalam dimensi spiritual. Subjek pada penelitian ini terdiri dari dua orang seniman dan satu komunitas yaitu Ahmad Sadali lukisan “Gunungan” (1971), Susilawati Susmono karya bertajuk “Tugu Serat”, dan komunitas Rajut Kejut karya bertajuk “Sesaji Nusantara”. Penelitian ini juga akan menganalisis dimensi spiritualitas yang muncul dalam karya seni dari masing-masing seniman dan kelompok kolektif seni.

B. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pustaka (*library research*), yaitu penelitian yang objek utamanya adalah buku-buku atau sumber pustaka lain. Pencarian data dilakukan melalui kajian pustaka dari buku-buku yang relevan dengan pembahasan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian ini menerapkan pendekatan sosiologis seni, yaitu pendekatan yang membahas dan mengkaji orang-orang dengan

keterlibatan spesifik dalam aktifitas seni dan masyarakat. Konsep ini membawa keberadaan sebuah benda seni sebagai sesuatu yang penting dalam perspektif fungsi sosial. Pengumpulan data pada kajian ini menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi terkait dengan karya seni yang di ciptakan oleh Ahmad Sadali lukisan “Gunungan” (1971), Susilawati Susmono karya bertajuk “Tugu Serat”, dan komunitas Rajut Kejut karya bertajuk “Sesaji Nusantara”.

Ahmad Sadali

Ahmad Sadali alumni angkatan pertama Departemen Seni atau sebelumnya bernama Sekolah Guru Gambar. Sadali lahir di Garut pada 24 Juli 1924, sempat menempuh pendidikan di Sekolah Tinggi Islam Jakarta tahun 1944-1946. Ahmad Sadali tercatat sebagai pelopor Seni Lukis Abstrak Indonesia dan keluarga Sadali dikenal sebagai keluarga pembatik dan percetakan. Lingkungan kesenian tersebut membangun jiwa seni dan kepekaan atas material, bahan, warna dan wadah yang beraneka ragam yang berkarya. Ries Mulder yang menyukai cara melukis kubisme Jacques Villon (1875-1963). Mulder kemudian mengajarkan gaya kubisme pada Sadali yang kemudian mengembangkan gaya kubisme Villon melalui pola kubisme geometris dari bentuk figur atau alam benda yang dipadukan warna-warna pastel yang lembut.

Periode 1970-an adalah era para seniman yang diberikan kebebasan dalam proses penciptaan karya seni rupa bernafaskan Indonesia. Visualisasi corak lukisan menampilkan dekoratif dengan unsur-unsur tradisi, pola batik tradisional, alam atau kesenian rakyat. Gaya abstrak ekspresionis, kubisme, dekoratisme bertemakan obyek

alam dan lokalitas tradis. Para seniman Indonesia menggelar pameran pada tahun 1971 di Taman Ismail Marzuki. Ahmad Sadali beserta para seniman lainnya seperti But Muhtar, Mochtar Apin, A.D. Pirous, Srihadi Sudarsono, Rita Widagdo, Gregorius Sidharta, Sanento Juliman, Harjadi Soeadi, Umi Dachlan, Samsudin Dajat, Kabeel Soeadi, Sunaryo, T. Sutanto, Jusuf Affendy, Erna Pirous, Roestam Arif dan Surja Pernawa. Yang menamakan kelompok seniman tersebut adalah 'Group 18'.

Umar Kayam selaku Ketua Dewan Kesenian Jakarta mengatakan dalam pengantar katalog, bahwa "kehadiran mereka kami tunggu dengan harapan besar akan mengalami suatu penghayatan hasil seni yang mengasyikan" (Pirous dkk., 1971: 2).

Karya yang pertama karya kali Sadali menampilkan lukisan dengan pola geometris berbentuk Gunung, merupakan bentuk segitiga dan menjadi pola yang sering divisualisasikan dalam lukisan-lukisan Sadali dikemudian hari. Bentuk segitiga memiliki makna simbolik mengenai hubungan Tuhan-Alam-Manusia merupakan hal yang mendasar dalam kehidupan di dunia.

Keyakinan spiritualitas ketuhanan bahwa Zat Allah yang menciptakan alam, dan manusia adalah makhluk pintar yang diciptakan Tuhan yang harus mengolah alam sebagai pengabdian kepada Tuhan (khalifah). Sadali menampilkan karya "Gunungan", 1971. Karya tersebut berupa lukisan berbentuk bujur sangkar seluas 1m², dengan garis diagonal yang terbuat berdasarkan torehan ujung kuas pada latar belakang hitam. Setengah dari

diagonal tersebut diberikan ornament prada dan puncak gunung diberikan aksan merah.



Gambar 1. Lukisan Ahmad Sadali, “Gunungan” (1971)

Sumber: Foto pribadi pada pameran, Lawangwangi, Bandung

Nama *Gunungan* dalam lukisan Sadali (1971) terinspirasi dari dunia perwayangan, sedangkan nama lain dari *gunungan* adalah *kayon*. yang biasa dikenal *gunungan* atau *kayon*. *Kayon* menyerupai bentuk segitiga melancip mirip gunung, biasanya memiliki salah satu unsur pokok yaitu kayu. Gambaran pohon dalam *gunungan* sebagai lambang pohon kehidupan atau sumber ilmu pengetahuan. *Kayon* atau *Gunungan* adalah pembuka dan sekaligus penutup pergelaran wayang kulit. Makna sudut tertinggi *Gunungan* menurut Sadali merupakan simbol ketuhanan yang juga makna hubungan manusia dengan keluarga juga yang tentunya mempunyai makna lain.

Bagi Sadali hidup diyakini sebagai ibadah dalam mencari rido ilahi dan Seni ada dalam hidup manusia sebagai ibadah penyerahan diri kepada Tuhan. Manusia pada dasarnya mencari tiga jalan kebenaran yaitu kebenaran yang dicapai melalui pengetahuan, keinginan untuk mendapatkan keindahan melalui seni dan

keinginan untuk mendapatkan kebaikan serta keadilan melalui agama. Sadali meyakini satu sama lain dalam segitiga adalah tiga hal tersebut diatas yang tidak dapat dipisahkan.

Susilawati Susmono

Susilawati meninggalkan profesinya di dunia perbankan sejak 1999, untuk meneguhkan diri dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa secara luas. Susilawati Susmono merupakan sosok multitalenta yang telah banyak berkarya dalam bentuk karya ilmiah, karya sastra, karya lagu karya batik dan karya seni rupa. Sebelumnya beliau merupakan Pembina ISAQ Center dan Yayasan Riyadatul Ihsan ini sudah menggelar 90 event baik dalam bentuk forum ilmiah maupun pertunjukan seni. Susilawati sudah melahirkan 3.682 sejak tahun 2001-2019 terdiri dari 100 buku, 588 karya sastra, 43 lagu, 15 tari, 2.247 serat Alquran, 285 manuskrip serat, 130 lukisan, 24 guci, 12 teko kaca, 1 tugu serat dan 3 design motif batik. karya dalam berbagai bentuk. Pada tanggal 22 Juni 2019 Ia menggelar Pemeran Tunggal 'Serat Holistik Kehidupan'.

Dalam sebuah karya ilmiah berupa jurnal, Solusi murni holistik kehidupan (Susmono, 2020) adalah mengenal bongkahan emas, permata diri, bangsa dan dunia. Perintah untuk saling mengenal itu sudah sangat jelas. Harus saling mengenal agar benar-benar tahu yang sedalam-dalamnya kehendak, karena mengenal maka tidak akan bingung alias tertipu. Semua karya memiliki makna dan merupakan jembatan bagi orang-orang yang ingin mencari jati dirinya yang sejati, serta menjadi warisan yang sangat tinggi nilainya bagi anak cucu, bangsa serta dunia. Ditengah galeri terdapat sebuah instalasi

yang mirip dengan stupa setinggi 2,7 meter. Karya bertajuk 'Tugu Serat' ini terbuat dari triplek berlapis fiber dengan cat akrilik hitam. Tugu ini diapit sepasang guci hijau dan kuning.



Gambar 2. Karya bertajuk 'Tugu Serat' (2019)

Sumber: <https://seleb.tempo.co/>

Tiga karya ini seakan menjadi pusat karya-karya lain. Simbol dan susunan simetris seperti ini juga dituangkan Susilawati melalui lukisan yang disusun mengerucut keatas. Semua itu seakan menggambarkan perjalanan sipiritual manusia menuju Sang Illahi. Dalam pengantar pameran, kurator seni Mikke Susanto menulis, karya seni pameran ini mengangkat berbagai pengalaman dan renungan mendalam akan saripati kehidupan. Spiritualitas maupun kesemestaan menjadi pilihan wacana. "Topik kesejatan hidup manusia dituangkan secara intensif untuk meneguhkan sifat lintas kajian. Ekspresi artistiknya di tuangkan via kanvas, gerabah, kertas, fiber dan teko kaca. Dengan gaya visual decorative, muncul percampuran teks dan objek dalam lukisan, diungkap untuk menunjukan siapa kita, diri manusia di hadapan-nya. Inilah serat-serat tauhid kontemporer," tulis Mikke.

Rajut Kejut

Rajut kejut adalah sebuah komunitas perajut menggunakan satu jarum atau bisa disebut haken. Rajut Kejut menggunakan materi benang dengan metode merajut atau merenda dengan haken (*crocheting*). Komunitas ini terbentuk secara organik dari sabang sampai marauke (Nusantara). MeraKomunitas ini bisa melakukan aksi *Yarn Bombing* baik di dalam maupun di luar ruangan. *Yarn bombing* adalah bagian dari seni jalanan (*street art*). Rajut Kejut muncul sebagai bentuk reaksi untuk mengungkapkan kepedulian komunitas terhadap sebuah kejadian ataupun fenomena tertentu. Selain itu komunitas ini juga menerima undangan dari luar komunitas untuk mempromosikan dan bergabung dalam kerjasama tertentu.

Karya dari komunitas Rajut dari tahun 2014-2021 berupa: Membungkus dua bangku taman di depan Museum Nasional. Membungkus dua bangku taman di depan Bundaran HI, Membungkus pohon didepan Istana Negara untuk menyambut Presiden RI baru yang terpilih. Membuat kolase karpet berbentuk hati yang dibentangkan di jalan raya Thamrin untuk memeriahkan hari kasih saying, Karya hati sebagai background tour '*Be Nice To Each Other*' dalam rangka peluncuran album *Smile Miracles*, Membungkus bemo sebagai angkutan perkotaan yang nyaris penuh.

Menghias satu gerbong *commuterline* sebagai ungkapan penghargaan akan kondisi kereta api Indonesia yang semakin baik untuk publik. Bersama-sama merajuti didepan Istana Presiden sekaligus melihat dan merayakan Kemerdekaan dan hasil dari rajutan dipasangkan sebagai hiasan di salah satu sudut Taman

Istana, membuat karya berupa *benner* rajutan rasaksa 4x8m yang diarak pada tanggal 28 April 2019 sebagai cara mengkapanyekan toleransi dan kebersamaan.

Selama pandemi 2020-2021 perajut berkarya dengan cara memposting melalui sosial media sebagai bentuk himbauan “stop kekerasan terhadap perempuan dan *“wold crochet in public day*”. Pada bulan Desember 2021 Rajut Kejut diundang oleh Jakarta Biennale untuk ikut andil dalam perhelatan setiap dua tahunan ini dengan tema “Esok”. Rajut kejut membuat karya tumpeng dengan judul karya “Sesaji Nusantara”, melibatkan perajut seluruh Indonesia dalam karya ini.



Gambar 3. Karya bertajuk ‘Sesajen Nusantara’ (2021)
Sumber: Foto pribadi pada pameran, Jakarta Biennale 2021



Gambar 4. Karya bertajuk 'Sesajen Nusantara' (2021)
Sumber: Foto pribadi pada pameran, Jakarta Biennale 2021

Tumpeng merupakan simbol masyarakat Jawa religius. Hal ini dapat diketahui, bahwa bentuk kerucut menggambarkan sekumpulan dari lingkaran-lingkaran yang makin keatas semakin kecil, sehingga pada ujungnya berbentuk lancip. Sekumpulan lingkaran merupakan simbol yang artinya orang-orang yang berkumpul/bersatu/berkelompok/berjamaah/bermasya rakat. Sedangkan lancip mempunyai arti menyembah kepada Tuhan Yang Maha Esa. Sesaji nasi tumpeg sebenarnya juga merupakan simbolisasi dari Ardi Dewantara, yaitu sebuah gunung yang menjadi tempat bersemayamnya para dewa (Haryanto, 1988: 62). Dalam suatu konsepsi kepercayaan lama memang diyakini, bahwa diatas bukit dan puncak gunung adalah alam gaib tempat bersemayamnya arwah para leluhur dan para dewa.

Indonesia memiliki banyak kebudayaan tradisional. Salah satu unsur kebudayaan tradisional yang bersifat universal adalah unsur yang berkenaan dengan upacara

adat pada suatu daerah. Tiap daerah tersebut memiliki berbagai macam acara ataupun ritual-ritual dalam kebudayaan mereka masing-masing. Sementara itu upacara adat adalah perayaan yang diadakan sehubungan dengan adat atau kebiasaan suatu masyarakat (KBBI, 2016). Upacara adat sebagai bagian dari produk budaya manusia dalam tataran praktisnya tidak terlepas dari pemanfaatan sumberdaya, seperti tumbuhan, yang ada di lingkungan sekitarnya. Hubungan antara manusia dengan lingkungannya sangat erat dan sudah berlangsung sejak lama (Hakim, 2014). Banyak tumbuhan yang digunakan dalam upacara adat yang dilakukan masyarakat seperti padi (*Oryza sativa* L.), singkong (*Manihot esculenta* Crantz.), pinang (*Areca cathecu* L.), bawang putih (*Allium sativum* L.), kencur (*Kaempferia galanga* L.), pepaya (*Carica papaya* L.), kelapa (*Cocos nucifera* L.), kunyit (*Curcuma longa* L.), dan aren (*Arenga pinnata* Merr.) (Supriatna, 2014). Tumbuhan yang digunakan dalam upacara adat mempunyai fungsi utama terkait dengan makna simbolik (Iskandar dan Iskandar, 2017). Sebagai contoh daun sirih (*Piper betle* L.) melambangkan kerukunan, beras (*Oryza sativa* L.) melambangkan kecukupan pangan, dan bunga- bunga melambangkan keharuman (Supinah, 2006).

Peneliti mewancarai salah satu pendiri Rajut Kejut yang bernama Ibu Ati. Beliau menceritakan dibalik pembuatan “Sesaji Nusantara” yang berlokasi di pos polisi Cikini. Tumpeng berukuran besar merupakan rangkaian dari pembuatan bunga yang dibuat oleh kolektif Rajut kejut dari berbagai daerah Nusantara. Bunga disusun menjadi satu sehingga menghasilkan Tumpeng Rasaksa. Bunga merupakan perwujudan upacara yang selalu di

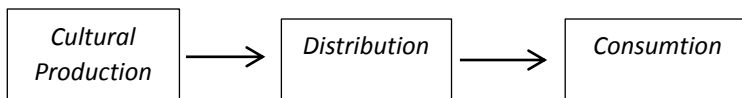
lakukan oleh masyarakat Indonesia. Sedangkan Tumpeng sebagai simbol perayaan akan rasa syukur kepada sang Ilahi ditengah pademi Covide-19, komunitas ini masih berkarya walaupun dirumah masing-masing, berdiskusi secara online. Rajut Kejut berhasil membuat karya “Sesaji Nusantara” dalam wujud tumpeng sebagai ungkapan kebersamaan akan rasa syukur dan kembali ke Tuhan Yang Maha Esa.

C. Pembahasan

Dalam bahasa Indonesia, kata kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta *buddhayah*, yaitu bentuk jamak dari kata *buddhi* (budi atau akal). Ada kalanya juga ditafsirkan bahwa kata budaya merupakan perkembangan dari kata majemuk “budi-daya” yang berarti daya dari budi, yaitu berupa cipta, karsa, dan rasa. Karenanya ada juga yang mengartikan kebudayaan merupakan hasil dari cipta, karsa, dan rasa. Ini sesuai dengan definisi Koentjaraningrat tentang kebudayaan. “... keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia, dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar” (Koentjaraningrat, 1975: 11). Dari definisi kebudayaan diatas, kebudayaan paling tidak memiliki tiga wujud: 1) kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma, peraturan, 2) wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari aktivitas kelakuan yang berpola dalam masyarakat, dan 3) wujud kebudayaan sebagai benda-benda dari hasil karya manusia (Poerwanto, 2005:51-52).

Semua makna kebahasaan tersebut merujuk kesegala hal yang berada di balik lahir atau tampak. Hal ini sejalan dengan istilah spiritualitas dalam intraksi berkomunikasi.

Merujuk pada wujud kebudayaan sebagai benda-benda dari hasil karya manusia, wujud ini tidak jauh beda dengan pandangan Arnold Huster dalam bukunya *"The sociology of Art"*. Huster menunjukkan bahwa ada hubungan sosial dan ekonomi dengan seni. Seni bukanlah merefleksikan namun justru seni berinteraksi secara luas (Huster, 1982: 116). Pendapat David Inglis menunjukkan bahwa seni selalu menjadi bagian dari kehidupan sosial. Perspektif sosiologi menunjukkan bahwa "seni", selalu menjadi bagian dalam kehidupan sosial dan tidak diperlakukan terpisah atau dicabut dari seluruh pengaruh sosial baik yang manifest maupun laten (Inglis dan Hunshon, 2005: 15). Hal yang menjadi pertanyaan bagaimana karya seni dapat berinteraksi komunikasi dalam dimensi sipiritual? Dalam hal tersebut ada tiga hal yang di jadikan sorotan dalam sosiologi seni yaitu (1) kreasi (*cultural production*), (2) distribusi (*distribution*), dan (3) apresiasi (*consumtion*).



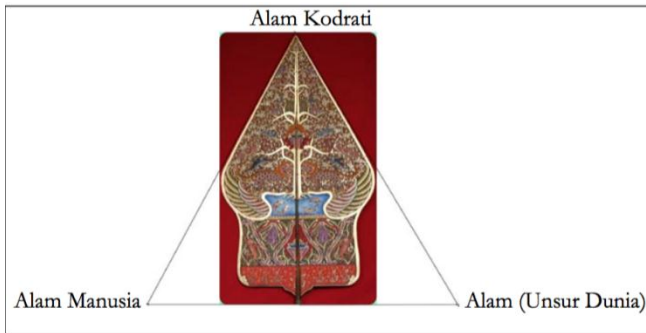
Gambar 5. Proses Produksi Oleh Davis Ingris
Sumber: David Inglis dan John Hunghson, 2005:24

Pada proses produksi ini juga sama halnya penciptaan komunikasi batin yang dituangkan seniman dalam penciptaan karya. Dalam kebudayaa masyarakat Jawa terdapat hubungan timbal balik antara manusia dan alam sekitarnya. Hubungan timbal balik ditujukan untuk memperoleh keseimbangan alam. Agar lingkungan alam sekitar memperoleh keseimbangan diperlukan adanya suatu sarana, yakni sarana keyakinan atau kepercayaan.

Sarana keyakinan merupakan cara-cara supranatural, seperti mengungkapkan doa, mantra, pusa, dan meditasi. Disamping itu keyakinan juga dapat dilakukan dengan cara membuat suatu benda. Menurut Sunaryo (1993: 428), gunung merupakan simbol tempat pertemuan antara yang illahi (Tuhan) dengan manusia. Perlu diketahui dalam bahasa Jawa terdapat analisis kata untuk memberi arti atau maknanya, yang disebut otak-atik manuk-gatuk. Dengan cara seperti ini, tentu “gunungan” dapat dianalisa arti katanya, sebagai berikut:

Gunungan:	- gu	Gusti		
	- nung	Nunggal		Gusti Manungga

Dengan analisis tersebut, gunung merupakan tempat bersatunya Tuhan dengan manusia, disebut *Gusti manunggal*. Mengacu pada pertanyaan tersebut, model satu benda yang ada disekitar kita banyak yang meniru seperti gunung. Apabila dilihat secara struktural Tumpeng, Wayang Gunungan, Stupa, mewujudkan simbol yang apabila digali mengandung makna yang dalam. Simbol dan makanya tersebut dapat diabstraksikan dalam model gambar wayang gunungan.



Gambar 5. Tiga Alam dalam wayang Gunungan
Sebagai Asal Usul Agama Hindu
Sumber: Agus Purwoko, Gunungan, Hal. 30-31

Bentuk Gunungan tampak seperti jantung manusia dengan tiga sudut, Yaitu sudut paling atas sebagai sudut lancip, dan dua sudut lainnya sebagai sudut tumpul. Segitiga gunungan ini merupakan gambaran mengenai *sangkan praning dumadi*. asal usuk kehidupan. Segitiga ini mengindikasikan adanya tiga unsur hidup, yaitu aalam kodrati, alam manusia, dan alam dunia (Purwoko, 2013: 30). Begitu juga dengan tumpeng dapat digolongkan sebagai simbol dominan, yaitu simbol yang menurut Turner (1967: 19) sellau muncul dalam konteks upacara yang berbeda dan meliputi frase-frase khusus.

D. Penutup

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan penciptaan seni dapat meningkatkan spiritual manusia. Kegiatan penciptaan suatu karya tidak hanya mengandalkan keterampilan tangan saja, melainkan juga keterlibatan unsur batinilah seniman. Kegiatan menciptakan karya merupakan bentuk komunikasi antara seniman dengan karyanya yang dapat

menimbulkan rasa batin. Hasil karya tersebut merupakan gejala spiritual sebagai hubungan dengan Tuhan. Melalui karya yang diciptakan, seniman dapat mengkomunikasikan karyanya kepada publik agar megilhami dimensi spiritual. Penciptaan karya seni dan spiritual memiliki hubungan timbal balik yang beragam. Seni dapat meningkatkan spiritual pada seniman. Spiritual juga dapat menjadi inspirasi bagi seniman untuk menghasilkan karya. Dengan demikian penciptaan karya seni merupakan bentuk aktivitas manusia yang dapat bermanfaat untuk mengembangkan spiritualitas. Karya seni dapat menciptakan interkasi komunikasi melalui dimensi spiritual. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi para seniman dan khalayak. Seniman dapat menciptakan karya dengan narasi yang dituangkan dan khalayak (publik) dapat memahami dan berkomunikasi sehingga menimbulkan interpretasi terhadap karya yang dituangkan. Objek dapat mengkomunikasikan tentang spiritualitas kepada orang yang melihat dan memaknainya.

Daftar Rujukan

- Haryanto, S. (1988). *Pratiwimba Adiluhung: Sejarah dan Perkembangan Wayang*. Jakarta: Djambatan.
- Hakim, L. (2014). *Etnobotani dan Manajemen Kebun-Pekarangan Rumah: Ketahanan Pangan, Kesehatan, dan Agrowisata*. Malang: Selaras.
- Huster, A. (1982). *The Sociology of Art*. Terj. Kenneth J. Northcott. London & Chicago: *The Univercity of Chicago Press*.
- Koentjaraningrat. (1975). *Kebudayaan, Mentalitet, dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Pirous, A. D., dkk. ed. Grup. (1971). Bandung, Indonesia: Harapan offset.

- Poerwanto, H. (2005). *Kebudayaan dan Lingkungan dalam Perspektif Antropologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwoko, A. (2013). *Gunungan: Nilai-Nilai Filsafat Jawa*. Cet. I. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rohidi, TR. (1993). *Ekspresi Seni Orang Miskin: Adaptasi Simbolik Terhadap Kemiskinan*. [Doctoral dissertation, Universitas Indonesia].
- Supriatna, P. (2014). Skripsi. Fakultas Biologi. Universitas Jenderal Soedirman. Purwokerto
- Supinah, P. (2006). Sawer: Komunikasi Simbolik pada Adat Tradisi Suku Sunda dalam Upacara setelah Perkawinan. *Mediator*, 7(1), 85-94.
- Soekanto, S. (1990). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja GP.
- Sunaryo, B. (1993). *Nilai Religius Upacara Gerebek*. Basis. Edisi Bulan November. Yogyakarta: BP Basis.
- Susmono, S. (2020). Mengenal Bongkahan Emas, Permata Diri, Bangsa dan Dunia. *Jurnal Holistik Kehidupan*. *JHK* 1(2), 1-3.
- Taneko, S. B. (1994). *Sistem Sosial Indoensia*. Jakarta: Fajar Agung.

Proses Daur Ulang Sampah Plastik dalam Praktik Penciptaan Seni Rupa Kontemporer

Adam Wahida

Universitas Sebelas Maret

Pos-el: adamwahida@staff.uns.ac.id

A. Pendahuluan

Sampah plastik merupakan salah satu masalah lingkungan yang sangat serius di seluruh dunia. Sampah plastik terdiri dari bahan-bahan plastik yang sangat sulit untuk terurai, dan membutuhkan waktu ratusan tahun untuk terurai sepenuhnya (Melypataki, 2022). Dampak lingkungan dari masalah sampah plastik sangat serius bagi kehidupan manusia, hewan, dan tumbuhan. Sampah plastik berdampak pada kesehatan manusia, ketika sampah plastik tertimbun tanah, maka akan melepaskan bahan kimia berbahaya yang dapat mencemari tanah dan air. Bahan kimia berbahaya tersebut, seperti dioksin dan bisphenol A, yang dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan seperti kanker, kelainan hormonal, dan masalah reproduksi (Alabi, et.al, 2019). Selain itu, produksi, penggunaan, dan pembuangan sampah plastik menghasilkan gas rumah kaca yang berkontribusi pada pemanasan global dan perubahan iklim. Sampah plastik yang dibuang ke sungai atau lautan dapat mencemari air dan membahayakan kehidupan di sungai atau laut karena dapat membunuh hewan di dalamnya saat mereka memakan atau

terperangkap sampah. Secara keseluruhan, sampah plastik dapat mengganggu ekosistem dengan mempengaruhi keseimbangan ekosistem dan mengurangi keanekaragaman hayati.

Untuk mengatasi masalah sampah plastik dan dampak lingkungannya, dibutuhkan upaya kolaboratif dari pemerintah, swasta, dan individu masyarakat. Beberapa langkah yang dapat diambil termasuk pengurangan penggunaan plastik sekali pakai, meningkatkan daur ulang plastik, memperbaiki sistem pengelolaan sampah, dan mendukung inovasi teknologi ramah lingkungan.

Penggunaan sampah plastik dalam praktik seni merupakan salah satu tren yang berkembang saat ini dan banyak seniman yang menggunakan bahan ini sebagai medium kreatifnya. Dalam konteks keberlanjutan, penggunaan sampah plastik dalam praktik seni dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat akan masalah sampah plastik dan memberikan contoh bagaimana sampah plastik dapat diolah menjadi karya seni yang indah dan bermanfaat. Beberapa seniman menggunakan sampah plastik sebagai bahan utama untuk membuat instalasi seni yang besar dan mengesankan, sementara yang lain menggunakan sampah plastik untuk membuat karya seni konvensional seperti patung, lukisan, atau aksesoris. Selain itu, penggunaan sampah plastik dalam karya seni rupa juga dapat membantu mengurangi jumlah sampah plastik di tempat pembuangan akhir atau lingkungan alam. Dengan mengubah sampah plastik menjadi karya seni rupa yang indah dan bermanfaat, seniman dapat membantu

mengurangi dampak sampah plastik terhadap lingkungan.

Terdapat beberapa seniman yang menggunakan sampah plastik sebagai material karya seni kontemporer mereka. Aurora Robson adalah seniman kontemporer yang dikenal karena karya seni 3-D nya terbuat dari sampah plastik. Ia menggunakan teknik pengelasan untuk menggabungkan potongan-potongan plastik menjadi karya seni yang berbentuk organik, seperti bunga, burung, dan binatang lainnya (Walter, 2019). Sayaka Ganz, seniman Jepang-Amerika, juga menggunakan sampah plastik dalam karya seninya. Ganz mengumpulkan plastik bekas dari tempat sampah dan toko-toko barang bekas, lalu menggunakannya untuk menciptakan hewan-hewan dengan gerakan dan bentuk yang dinamis (Inouye, 2021). Veronika Richterová seniman asal Ceko menciptakan karya seni unik dari botol-botol plastik bekas. Ia memotong botol-botol tersebut menjadi bentuk-bentuk, seperti bunga, binatang, dan cangkir (Klimas, 2022). Wang Zhiyuan, seniman asal Tiongkok yang menciptakan karya seni berupa instalasi terbuat dari ribuan botol plastik bekas yang diikatkan bersama. Instalasi ini menyoroti isu lingkungan dan konsumsi barang-barang sekali pakai. Penggunaan sampah plastik dalam seni rupa kontemporer menjadi alternatif yang menarik dalam mengurangi sampah plastik yang semakin menumpuk di lingkungan. Seniman-seniman di atas telah menunjukkan bahwa material yang dianggap sebagai sampah ternyata dapat diolah menjadi karya seni rupa yang indah dan bermakna.

Weintraub (2012) menggambarkan seni sebagai katalisator yang memungkinkan untuk perubahan lingkungan. Menurut Weintraub, praktik artistik dapat digunakan sebagai alat untuk merangkul kesadaran dan merangsang perubahan kebiasaan kita sehari-hari melalui berbagai solusi kreatif langsung dan tidak langsung. Seni lingkungan atau *ecoart* adalah bidang yang sedang berkembang dan mencakup beragam praktik, mulai dari patung, instalasi yang terbuat dari sampah hingga karya seni rupa yang ditempatkan di lingkungan alam, atau pertunjukan teater yang digelar di lingkungan alam dan program melukis untuk kritik sosial. Dalam beberapa kasus, karya seni bertujuan untuk membangkitkan kemarahan penonton, terkadang untuk mendidik, terkadang untuk menciptakan rasa empati terhadap lingkungan alam, atau terkadang dibangun ke dalam proyek pembangunan komunitas (Curtis, 2017). Teori ini tampaknya membuktikan bahwa praktik artistik dapat berkontribusi pada perubahan perilaku sekaligus menciptakan kembali hubungan emosional antara penonton dan lingkungan.

Seniman terlibat dengan topik lingkungan menggunakan spektrum metodologi dan materi yang luas; banyak dari mereka mencoba berkontribusi pada masalah yang paling mendesak (polusi plastik) melalui penggabungan sampah ke dalam praktik estetika mereka. Apropriasi sampah plastik dalam karya seni memiliki tradisinya dalam praktik *avant-garde*, yang sering menyebut sampah yang dikumpulkan sebagai pembawa memori romantis atau mewujudkan visi idealis untuk membuat sesuatu yang baru melalui sesuatu yang lama.

Daur ulang merupakan salah satu cara yang digunakan seniman untuk mengolah sampah plastik menjadi karya seninya. Beberapa seniman menggunakan teknik pengelasan atau perekatan untuk menggabungkan potongan-potongan plastik menjadi satu karya seni yang utuh. Daur ulang merupakan salah satu cara paling inovatif untuk mengelola jumlah sampah plastik di lingkungan dan mengurangi dampak negatif bagi masyarakat (Zulkernain et al., 2021). Sebuah metode pengolahan sampah di mana bahan sampah dikumpulkan dan diubah menjadi material mentah yang dapat digunakan kembali untuk membuat produk bernilai lainnya (Evode et al., 2021).

Dalam pengolahan sampah plastik, daur ulang merupakan salah satu bidang yang paling banyak diteliti (Li et al., 2021). Beberapa temuan menunjukkan bahwa terdapat kelemahan dalam proses daur ulang, seperti: keuntungan rendah, biaya tinggi, dan menghasilkan polutan sekunder dalam prosesnya (Chen et al., 2020). Seperti Fauziah et al. (2015) mengungkapkan bahwa penerapan inovasi daur ulang yang tidak memadai untuk pengolahan sampah plastik telah mengakibatkan pembuangan sampah ke air dan habitat lain dalam ekosistem. Meskipun demikian, dalam pengolahan sampah plastik saat ini, menempatkan metode daur ulang di garis depan karena dianggap sebagai cara yang memberikan nilai baru untuk meningkatkan ekonomi sirkular (Li et al., 2021). Oleh karena itu, pengembangan pendekatan yang hemat biaya, ramah lingkungan, dan efisien untuk mengubah plastik bekas menjadi produk bernilai sangat diperlukan guna menghindari

penyebarannya ke berbagai kompartemen ekosistem (Hou et al., 2021).

Berdasarkan pendahuluan di atas, artikel ini membahas proses daur ulang sampah plastik secara sederhana untuk menghasilkan material-material baru dalam penciptaan karya seni rupa. Proses tersebut sebagai upaya alternatif penciptaan seni daur ulang yang pada dasarnya bermakna positif dalam menjaga kelestarian lingkungan.

B. Pembahasan

Seni kontemporer telah melahirkan banyak eksperimen dan inovasi yang menggabungkan berbagai bahan dan teknologi dalam menciptakan karya seni yang unik, menarik, dan kontekstual. Salah satu konsep kunci praktik seni rupa kontemporer secara global adalah adanya seni daur ulang sebagai gerakan lingkungan. Seniman harus memiliki kesadaran terhadap lingkungan sosial budaya tempat tinggalnya. Karya seni yang diciptakan harus didasarkan pada isu-isu kontekstual di dalam lingkungannya (Yulianto et al., 2017).

Tidak bisa dipungkiri, lingkungan kotor sisa sampah konsumsi masyarakat banyak ditemukan di mana-mana, dan kondisi ini mendorong para seniman untuk mewujudkan solusi kreatif dengan menciptakan karya-karya yang peduli lingkungan. Saat ini seni daur ulang merupakan salah satu pendekatan yang memberikan solusi kreatif untuk penanganan sampah. Seni daur ulang terkait dengan praktik seni menggunakan benda-benda sehari-hari yang sudah tidak terpakai untuk menyampaikan ide-ide tertentu (Maric, 2016). Praktik seni daur ulang dilakukan untuk

menunjukkan kreativitas penggunaan bahan daur ulang dan benda-benda temuan dalam wilayah seni rupa kontemporer (Mansour et al., 2018). Jenis sampah yang berbeda memiliki karakteristik dan potensi seni yang berbeda, sehingga membutuhkan penerapan teknik yang berbeda pula. Salah satu bahan yang muncul dalam beberapa karya seni rupa kontemporer adalah sampah plastik. Sejumlah seniman memanfaatkan material sampah untuk membuat karya seni yang menyoroti isu lingkungan dan mempromosikan kesadaran lingkungan.

1. Mendaur Ulang Sampah Plastik Menjadi Material Artistik

Mendaur ulang sampah plastik dapat dilakukan pada plastik jenis LDPE (*Low-Density Polyethylene*) seperti kantong plastik, HDPE (*High Density Polyethylene*) dan PET (*Polyethylene Terephthalate*) pada sebagian besar botol kemasan. Ketiga jenis plastik tersebut dapat dicuci, digiling menjadi bubuk, dilelehkan, dan diekstrusi menjadi pelet untuk dipanaskan dan dicetak ulang. Proses ini dikenal sebagai daur ulang mekanis.

Fokus utama dalam artikel ini adalah proses daur ulang sederhana yang menjadi bagian dari sistem pengelolaan sampah berkelanjutan. Untuk itu, proses daur ulang dilakukan pada plastik jenis LDPE dengan mempertimbangkan kebutuhan eksperimen yang terbatas pada skala studio. Proses daur ulang dilakukan menggunakan alat pemanas sederhana, seperti *heat gun*, setrika, dan *solder*. Penggunaan alat pemanas sederhana tersebut relevan karena memiliki derajat panas yang cukup untuk melelehkan plastik LDPE.

Berikut ini beberapa langkah proses daur ulang yang dilakukan:

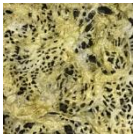
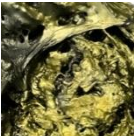
- a. Mengumpulkan produk plastik bekas. Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan sampah plastik dari rumah tangga dan tempat sampah umum.
- b. Memilah plastik menjadi beberapa kategori. Pemilahan untuk membedakan jenis plastik, warna, dan struktur. Warna dan kandungan resin dalam plastik menjadi dasar pemilahan karena warna plastik dapat menghasilkan efek artistik, seperti: ilusi, jarak, gerak, volume, ruang, dan bentuk.
- c. Mencuci untuk menghilangkan kotoran. Plastik dicuci menggunakan detergen untuk menghilangkan kertas label, debu, dan kotoran lain yang menempel. Pencucian ini penting karena jika masih ada kotoran yang menempel pada plastik maka akan menurunkan kualitas produk daur ulang tersebut. Noda akibat kontak langsung plastik dengan debu dan kotoran lainnya dapat menyebabkan warna plastik menjadi keruh. Setelah pencucian selesai, kemudian plastik tersebut dijemur hingga kering.
- d. Merobek dan mengubah ukuran plastik. Pemotongan plastik menjadi ukuran kecil lebih mudah didaur ulang daripada bentuknya yang utuh. Selain itu, juga memudahkan untuk mengidentifikasi kotoran yang masih menempel pada plastik.

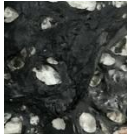
- e. Mengidentifikasi dan memisahkan plastik. Dalam proses ini, partikel plastik diuji tingkatan dan kualitasnya. Menempatkan potongan-potongan plastik ke dalam wadah berisi air untuk mengetahui massa jenis plastik tersebut. Partikel yang tenggelam kurang padat, sedangkan yang mengapung lebih padat. Bahan plastik tersebut kemudian dibagi berdasarkan karakteristiknya untuk diproses lebih lanjut.
- f. Pengolahan menjadi material karya seni. Proses ini dilakukan penghancuran dan peleburan partikel plastik untuk menemukan efek artistik dari teksturnya. Bahan plastik memiliki sifat meleleh. Melalui konduktor panas logam, plastik dapat meleleh saat terkena suhu tinggi. Oleh karena itu, pengaturan suhu saat mendaur ulang plastik akan mempengaruhi hasilnya. Plastik LDPE memiliki titik leleh 135 °C, sehingga mudah dilelehkan menggunakan alat pemanas, seperti *heat gun*, setrika, dan *solder* untuk membuat tekstur plastik sesuai kebutuhan artistik. Alat-alat pemanas tersebut memiliki fitur pengaturan suhu untuk mengontrol panas agar konstan dan stabil saat digunakan untuk menciptakan bentuk visual dan efek tekstur. Plastik LDPE memiliki sifat mampu meleleh saat dipanaskan dan mengeras saat dingin sehingga mudah untuk dibentuk.

Hasil artistik dari tekstur visual sampah plastik tergantung pada proses daur ulang menggunakan pengaturan alat yang berbeda. Dalam hal ini, nilai sampah plastik dapat berubah karena adanya proses

daur ulang yang mempengaruhinya selama penelitian berlangsung. Beberapa proses daur ulang untuk menciptakan nilai tekstur artistik pada sampah plastik LDPE, dapat dilihat di tabel 1.

Tabel 1. Tekstur yang dihasilkan dari proses daur ulang

Tekstur	Deskripsi Proses Daur Ulang
	Lembaran plastik ditumpuk tanpa meninggalkan udara di dalamnya kemudian dipanaskan dengan <i>heat gun</i> pada suhu 162°C dan <i>solder</i> untuk menghasilkan efek visual berupa lubang-lubang kecil yang merata.
	Lapisan plastik dengan warna berbeda ditumpuk secara acak, ditutup dengan kertas silikon, dan dipanaskan menggunakan setrika dan <i>heat gun</i> pada suhu 135 C, menghasilkan tekstur berlubang dan berongga.
	Lembaran plastik ditumpuk rata tanpa meninggalkan udara kemudian dipanaskan menggunakan <i>heat gun</i> dengan suhu 150°C hingga menghasilkan lekukan yang membentuk bidang.
	Plastik diremas dan disusun secara acak, dipanaskan dengan <i>heat gun</i> dan <i>solder</i> lalu diwarnai menggunakan cat semprot hingga menghasilkan tekstur menyerupai permukaan karang.



Plastik dua warna disusun mendatar dan ditutup dengan kertas teflon tahan panas, dipanaskan dengan setrika dan *heat gun* lalu dilubangi menggunakan *solder* sehingga menghasilkan tekstur seperti gumpalan tanah tandus dan berlubang.

Eksplorasi tekstur di atas menunjukkan potensi artistik yang dihasilkan dengan menggunakan alat pemanas sederhana. Pengaturan suhu dan intensitas waktu mempengaruhi hasil tekstur, yang strukturnya dibentuk sebelum sampah plastik dipanaskan.

2. Perwujudan Karya Seni Rupa

Karya seni kreatif melibatkan ide dan praktik yang bekerja secara integral dan simultan sebagai bentuk penelitian artistik. Penelitian artistik menempatkan praktik sebagai subjek, metode, konteks, dan hasil (Borgdorff, 2011). Penelitian artistik adalah penelitian tentang seni dan status ontologisnya; tidak semua penelitian menggunakan seni dan kreasi seni sebagai objeknya. Pengetahuan yang dihasilkan melalui penelitian artistik bersifat ideografik dan bahkan sangat subyektif (Biggs & Karlsson, 2011). Untuk itu penelitian artistik dimulai dari hal yang mendasar, seperti bagaimana membuat atau menyiapkan bahan mentah untuk menciptakan karya seni, yang merupakan proses dari senimannya sendiri dan bersifat subyektif untuk menghasilkan karya seni yang unik.

Penciptaan seni rupa mengembangkan model penelitian yang unik dan spesifik, kental dengan karya eksperimental dan eksplorasi penciptaan karya seni, mulai dari ide, pemilihan bahan, pengolahan bahan, dan teknik yang digunakan hingga bagaimana realitas medium karya tersebut. Dalam penciptaan seni, eksplorasi material akan menentukan medium karya. Kualitas pengolahan material karya seni berperan dalam menciptakan imajinasi penonton terhadap karya seni yang ditampilkan.

Metode daur ulang dalam karya seni berjalan seiring dengan perkembangan seni rupa. Berbagai teknik dalam penciptaan karya seni rupa mengadaptasi material. Teknik rakitan dan kolase merupakan cara umum untuk mengatur potongan-potongan material. Seni daur ulang adalah tentang memberi makna pada orientasi baru (*repurposing*) dengan menggunakan kembali bahan bekas tanpa terbatas pada jenis bahannya. Menciptakan karya seni daur ulang merupakan tantangan untuk menumbuhkan kreativitas dan membuka kemungkinan temuan teknis dalam pengolahan bahan. Tidak hanya bentuk tetapi pengenalan dan pengolahan bahan menjadi poin yang dapat dipelajari dan dieksplorasi dalam penelitian artistik.

Berpijak dari hasil eksplorasi tekstur plastik di atas, maka langkah selanjutnya adalah mengembangkan bentuk karya seni rupa berdasarkan karakter visual dari setiap tekstur yang dihasilkan. Perwujudan karya seni rupa menggunakan pendekatan bentuk ekspresi simbolik dalam format 2-D dan 3-D yang mempertimbangkan ruang, volume,

tekstur, ritme, dan bentuk-bentuk biomorfik. Penyajian format 2-D mengacu pada kekuatan tekstur yang ditonjolkan menyerupai relief sedangkan format 3-D mengacu beberapa skema acuan spasial yang disediakan oleh sumbu dan bidang referensi. Sumbu merupakan diameter imajiner dalam volume simetris atau asimetris sedangkan bidang referensi merupakan bidang gerak, posisi, volume, sumbu, dan permukaan imajiner, bidang frontal, horizontal, yang proporsional. Kedua acuan spasial tersebut berdampingan dan berinteraksi dalam bentuk 3D, yang berkontribusi pada ekspresi dan keindahannya.

Ide pertama penciptaan karya seni rupa daur ulang ini terkait dengan keprihatinan akan bahaya serta ancaman sampah plastik di laut yang membutuhkan waktu ratusan tahun untuk terurai sempurna. Dalam prosesnya sampah plastik hancur menjadi partikel-partikel kecil, menyebar di lautan dan dikonsumsi oleh binatang-binatang laut dan secara tidak langsung bisa membunuhnya. Pada karya ke-1, perwujudan ide menggunakan format 2-D persegi panjang dengan sisi tak beraturan. Permukaannya bertekstur tebal membentuk relief dengan komposisi ikan dan binatang laut yang menyatu dengan *background* tekstur batu karang. Perwujudan metafor bentuk ikan-ikan mati membeku dan menyatu dengan karang plastik secara simbolis merepresentasikan ide tentang bahaya sampah plastik di laut.



Gambar 1. Adam Wahida, *Membujur Kaku*, 70 x 110 cm, plastic, 2023

Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada karya ke 2, ide penciptaan diwujudkan dalam format 3-D, dengan penyajian di atas pedestal. Perwujudan bentuk gumpalan plastik menyerupai karang yang menjerat dan melilit ikan-ikan di laut untuk menghadirkan suasana dramatik, sebagaimana ikan-ikan tersebut berjuang dari jeratan bahaya plastik.



Gambar 2. Adam Wahida, *Terjerat*, Diameter 60 cm, plastic, 2023

Sumber: Dokumentasi Penulis

Penciptaan berikutnya, pada karya ke 3 mengangkat ide tentang bahaya sampah plastik bagi ekosistem burung. Perwujudannya dalam format 3-D dengan 3 karya series berbentuk sarang plastik, burung, dan telur. Perwujudan ini sebagai metafor satire bahwa banyaknya sampah plastik telah menjadikan burung-burung terjerat atau bersarang dalam plastik sehingga tidak lagi membuat sarang dari daun dan ranting.



Gambar 3. Adam Wahida, *Bersarang Plastik*, Dimensi Variabel, 2023

Sumber: Dokumentasi Penulis

C. Penutup

Masalah sampah plastik merupakan isu global yang menjadi perhatian banyak negara dan masyarakat. Beberapa dampak negatif yang ditimbulkan oleh sampah plastik antara lain tercemarnya lingkungan dan bahaya kesehatan bagi manusia dan binatang. Seni dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi masalah sampah plastik. Meskipun demikian penggunaan sampah plastik

dalam karya seni rupa belum sepenuhnya dapat menyelesaikan masalah polusi plastik. Upaya yang lebih besar dan komprehensif masih diperlukan untuk mengatasi masalah tersebut, seperti: pengurangan produksi, penggunaan kembali, dan daur ulang. Oleh karena itu, penggunaan sampah plastik dalam karya seni harus dilihat sebagai satu bagian solusi untuk masalah yang lebih besar dari sampah plastik.

Seni daur ulang dapat digunakan untuk mengedukasi masyarakat tentang bahaya sampah plastik dan dampaknya terhadap lingkungan. Karya seni rupa yang menggambarkan masalah sampah plastik dapat memotivasi orang untuk mengurangi penggunaan plastik dan memilih bahan alternatif yang lebih ramah lingkungan. Penciptaan seni daur ulang dapat membantu mengubah pandangan masyarakat tentang sampah plastik sebagai benda yang tidak berguna menjadi bahan kreatif untuk menghasilkan karya seni yang menarik. Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan inspirasi untuk menciptakan karya kreatif dari sampah plastik yang tidak hanya bernilai estetis tetapi juga dapat membantu mengurangi jumlah sampah plastik yang berakhir di tempat pembuangan akhir.

Secara keseluruhan, penggunaan sampah plastik dalam praktik seni rupa kontemporer dapat membantu meningkatkan kesadaran akan masalah sampah plastik dan mempromosikan keberlanjutan dengan cara yang kreatif dan menarik. Dengan menggunakan seni sebagai media untuk mengatasi masalah sampah plastik maka akan tercipta budaya yang lebih ramah lingkungan dan berkelanjutan bagi generasi mendatang.

Daftar Rujukan

- Alabi, O. A., Ologbonjaye, K. I., Awosolu, O., & Alalade, O. E. (2019). Public and environmental health effects of plastic wastes disposal: a review. *J Toxicol Risk Assess*, 5(021), 1-13.
- Biggs, M., & Karlsson, H. (2011). Evaluating quality in artistic research. *The Routledge companion to research in the arts*, 405-424.
- Borgdorff, H. (2011). *The Production of Knowledge in Artistic Research*. Dalam Biggs, Michael and Karlsson, Henrik (Eds.). *The Routledge Companion to Research in the Arts*. Routledge: London and New York, pp: 44-63.
- Chen, T., Mansfield, C. D., Ju, L., & Baird, D. G. (2020). The influence of mechanical recycling on the properties of thermotropic liquid crystalline polymer and long glass fiber reinforced polypropylene. *Composites Part B: Engineering*, 200, 108316. <http://dx.doi.org/10.1016/j.compositesb.2020.108316>
- Curtis, D. (Ed.). (2017). *Building sustainability with the arts: Proceedings of the 2nd National EcoArts Australis Conference*. Cambridge Scholars Publishing.
- Evode, N., Qamar, S. A., Bilal, M., Barceló, D., & Iqbal, H. M. (2021). Plastic waste and its management strategies for environmental sustainability. *Case Studies in Chemical and Environmental Engineering*, 4, 1-8. 100142. <https://doi.org/10.1016/j.compositesb.2020.108316>
- Fauziah, S. H., Liyana, I. A., & Agamuthu, P. (2015). Plastic debris in the coastal environment: The invincible threat? Abundance of buried plastic debris on Malaysian beaches. *Waste Management & Research*, 33(9), 812-821.
- Hou, C., Wen, Y., He, Y., Liu, X., Wang, M., Zhang, Z., & Fu, H. (2021). Public stereotypes of recycled water end uses with different human contact: evidence

- from event-related potential (ERP). *Resources, Conservation and Recycling*, 168, 105464. <http://dx.doi.org/10.1016/j.resconrec.2021.105464>
- Inouye, E. (2021). Animating Plastics: Shinto and Environmentalism in Sayaka Ganz's Reclaimed Creations. *Oswald Research and Creativity Competition*. 39. <https://uknowledge.uky.edu/oswald/39/>
- Klimas, M., (2020). *Recycled PET Plastic Bottle Plant and Animal Sculptures by Veronika Richterová*. https://www.boredpanda.com/plastic-bottle-sculpture-recycle-art-veronika-richterova/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic
- Li, Y., Huang, S., Liu, Y., & Ju, Y. (2021). Recycling potential of plastic resources from end-of-life passenger vehicles in China. *International journal of environmental research and public health*, 18(19), 10285. <https://doi.org/10.3390/ijerph181910285>
- Mansour, H., Al-Yahyai, F., & Heiba, E. (2018). The recycling concept in art education at Sultan Qaboos University. *Journal of Education and Social Development*, 2(2), 82-87.
- Maric, B. (2016). *One Man's Trash is Another Man's Recycled Art*. Wildwalls. <https://www.widewalls.ch/magazine/what-is-recycled-art-meaning>
- Mélypataki, G. (2022). Ecology aspect of CSR—What is the social plastic? In *Entrepreneurship in the Raw Materials Sector* (pp. 69-75). CRC Press.
- Walter, R. (2019). *Skin, Bones + Bags: Investigating the Death of Marine Ecosystems*. Bachelor of Fine Arts Senior Papers. 64. <https://openscholarship.wustl.edu/bfa/64/>
- Weintraub, L. (2012). *To Life Eco Art in Pursuit of a Sustainable Planet*. University of California Press, Berkeley, Los Angeles London.

- Yulianto, N., Yuliastuti, N., & Sulistyono, E. T. (2017). Recycle art: changing waste to be a friendly-environment artwork. In *1st International Conference on Art, Craft, Culture and Design 2017*. Bandung Institute of Technology.
- Zulkernain, N. H., Gani, P., Chuan, N. C., & Uvarajan, T. (2021). Utilisation of plastic waste as aggregate in construction materials: A review. *Construction and Building Materials*, 296, 123669. <https://doi.org/10.1016/j.conbuildmat.2021.123669>

Telaah *Gestalt* Rupa dan Makna Semiotis Poster Racism (1996) *Lex Drewinski*

Bella Williyana

Universitas Esa Unggul,

Pos-el: bellawiliana@student.esaunggul.ac.id,

Matthew Kristofer

Universitas Esa Unggul,

Pos-el: matthewkristofer@student.esaunggul.ac.id,

Karna Mustaqim

Universitas Esa Unggul,

Pos-el: karnamustaqim@esaunggul.ac.id

A. Pendahuluan

Pemahaman mendasar dalam menelaah karya desain menjadi penting. Dalam tulisan ini yang dibahas merupakan karya desain komunikasi visual atau desain grafis dalam medium poster yang sudah tidak asing lagi. Tidak demikian awalnya, media poster diacuhkan sebatas pernak-pernik dan biasanya langsung dibuang tak lama setelah tujuan dari maksud pembuatannya tercapai, yaitu sebagai penyebar informasi ringkas. Sebagian poster yang cukup beruntung tersimpan menjadi wawasan bernilai bagi suatu masyarakat yang diwakilinya sehingga kemudian hari dianggap tanda ikonik kebudayaan zaman tertentu. Pada akhirnya sekitar tahun 1890-an, poster di Inggris dan Perancis mulai dihargai sebagai karya seni rupa yang dikoleksi.

1. Sejarah Singkat Poster

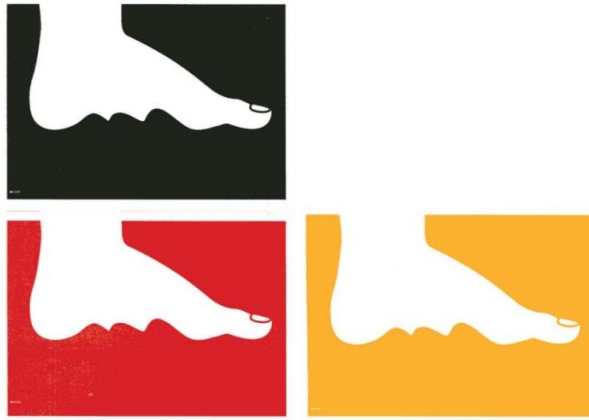
Awalnya poster disebut dengan '*style moderne*' atau *Art Nouveau* yang mendapatkan sebutannya dari *Salon de l'Art Nouveau* di Paris yang dimulai oleh Samuel Bing pada tahun 1895. *Art Nouveau* yang merupakan penerus dari gerakan seni dan kerajinan (*Arts and Crafts Movement*) dari Inggris, dengan tidak disengaja meliputi semua bidang kesenian, termasuk arsitektur, ornamen, buku dan secara khususnya desain poster-poster (de Jong, et al., 2010). Sebelumnya tidak pernah terjadi suatu gerakan seni yang begitu menyatu namun sekaligus dengan banyak ragam penamaan labelisasi: *Art Nouveau* di Perancis dan Belgia; *Nieuwe Kunst* di Belanda; dan *Jugendstil* di Jerman, serta beberapa negara eropa lainnya memberi nama berbeda-beda seperti *Glasgow Style* di Skotlandia, dan *Vienna Secession (Sezessionstil)* di Austria (Heller, Steven & Chwast, 2018).

Julukan Bapak Poster Modern seringkali diberikan kepada seniman dan teknisi terampil dari Perancis bernama Jules Chéret (1836-1932), yang kemudian hanya dapat ditandingi oleh seniman poster asal Ceko (*Czech*) yang bernama Alphonso Mucha (1860-1939) yang mana karya-karya desain posternya sangat terkenal hingga langgam *Art Nouveau* seringkali dirujuk kepada langgamnya Mucha. Meskipun dewasa ini poster dalam periklanan komersil sudah bukan lagi menjadi bentuk kreasi perorangan perupa atau desainer, namun secara historis desain poster menjadi salah satu medium yang memulakan dan menyatukan relasi antara pasar periklanan dengan seni rupa

(Bersson, 2003), dan masih membekas hingga ke dunia poster komersial yang didistribusikan secara digital dewasa ini.

2. Metode Analisis

Penelaahan dalam studi pembelajaran persepsi visual dan makna semiotis ini mengambil studi desain poster dari desainer grafis yang menunjukkan potensi penerapan pemikiran *Gestalt* dari segi persepsi visual membantu menciptakan karya desain yang benar-benar menarik. Melalui pendekatan *Gestalt* dicapai wawasan baru dengan cara mendekati masalah dan tantangan yang melahirkan perubahan radikal dalam desain grafis (Malinauskas, 2018). Desainer grafis yang dimaksud adalah Lex Drewenski (1951), kelahiran Szczecin, Polandia. Drewinski berpartisipasi dalam banyak pameran poster dan kompetisi desain poster yang signifikan di dunia serta mengadakan pameran solo lebih dari 60 kali di kota-kota seluruh dunia (He, 2007). Karya desain poster yang akan diangkat menjadi objek studi dalam kajian ini adalah serial poster berjudul '*Racism*' (1996).



Gambar 1. Poster 'Racism' oleh Lex Drewenski (1996).

Sumber: Dokumentasi Penulis

Poster ini diperlihatkan kemudian direspon oleh mahasiswa desain komunikasi visual tahun kedua semester empat: 1) Bella Williyana (B.W), 2) Andhini Moulina Swari (A.M.S), 3) Aufrida Silviana Astuti (A.S.A), dan 4) Matthew Kristofer (M.K). Robert Bresson dalam bukunya *'Responding to Art: Form, Content, and Context (2003)'*, memberikan petunjuk dalam merespon karya seni dengan dua jalan memandang agar menjadi lebih inklusif dalam menyeimbangkan kesenangan estetik dengan pemahaman intelektual, yakni menggabungkan dua cara tradisional dalam memandang karya seni: telaah formalisme dan kontekstualisme (hal. 16). Telaah formalisme pada dasarnya fokus menilai karya seni melalui rupa artistik, unsur-unsur rupa dan aransemen prinsip-prinsip desain karya sebagaimana dirumuskan oleh Clive Bell (1881-1964) kritikus seni dari Inggris Raya yang disebut sebagai 'bentuk bermakna' (*significant form*). Telaah kontekstualisme

pula memerhatikan relasional konteks kehidupan sosio-kultural tertentu, seperti hal terkait riwayat desainer, yang mungkin memengaruhi karya seni atau sesuatu di luar fisik karya yang mungkin berkorelasi dengannya. Telaah informasi kontekstual dalam konteks penelitian materi visual secara ringkas diantaranya adalah konteks sejarahnya, konteks pembuatnya, dan konteks pengalaman melihatnya (Rose, 2016).

Komponen seni dalam suatu kajian terdiri dari bentuk (*form*), kandungan (*content*) dan konteks (*context*) (Belton, 1996). Apresiasi pertama-tama dengan membaca topik, atau biasa disebut tema pokok, pokok pikiran atau materi subjek (*subject matter*) yaitu apa objek yang digambarkan, *Form* adalah bagaimana organisasi visual disusun, dan *Content* adalah dampak atau makna yang dikandung dalam suatu karya desain. Dalam semiotika triadik Charles W. Morris (Chafidzoh, 2020) membaginya menjadi semiotika lapis sintaksis, yaitu bagaimana suatu tanda disusun dalam hal ini relasional antara bentuk desain dan maksudnya, lapis semantik dimana tanda berkaitan dengan makna retorik tersurat (denotatif) maupun yang tersirat (konotatif) dari sebuah desain, dan lapis pragmatik berkaitan dengan pencerapan bagi khalayak pelihat dalam upaya memahami dan membaca desain. Pada lapis sintaksis diuraikan pertama-tama mengenai persepsi visual dari segi elementer formal desain seperti: warna, dimensi, garis, massa, medium, skala, raut/lekuk, ruang, dan tekstur. Kemudian disusul dengan uraian mengenai penerapan prinsip

komposisional kontras, dominasi, harmoni, gerakan, proporsi, ritme, variasi, repetisi, kesatuan, dan keseimbangan menyeluruh. Pada lapis semantik ini dibahas maksud arti dari visual poster secara denotatif dan konotatif, dan pada lapis pragmatik membahas psikologi visual *Gestalt* yang mana artinya sebuah desain itu tidak hanya dilihat dan dibaca apa yang tampak sebagian atau bagian per bagiannya, namun merupakan keseluruhan dari elemen dan prinsip yang diterapkan untuk mencapai efek tertentu sehingga interpretasi pembacaan secara utuh desain posternya.

B. Pembahasan

Belajar menuliskan apresiasi merupakan suatu cara agar pelajar memahami karya seni, dalam hal ini memahami suatu karya desain poster. Pembahasan desain poster ini mengikuti langkah Berrson (p. 16) dalam merespon karya seni dengan menggabungkan dua pendekatan tradisional yang berbeda jalannya dalam memandang seni yaitu: pendekatan formalisme dan pendekatan kontekstualisme.

Tabel 1. Perbandingan isi makalah dari empat penulis mahasiswa terhadap desain poster “Racism” (1996) karya desainer grafis Lex Drewenski. 1) B.W, 2) A.M.S, 3) A.S.A, dan 3) M.K.

No.	Analisa Formal	Analisa Kontekstual
1.	Pegertian-pengertian: Persepsi Visual, bias persepsi dan Gestalt.	Riwayat Desainer, Tujuan dan interpretasi.
2.	Pengertian Psikologi, DKV dan Poster, Elemen dan Prinsip Desain.	Riwayat Desainer, Interpretasi.

3.	Pengertian Sintaks (Form), Elemen dan Prinsip Desain, Prinsip-prinsip Gestalt Visual, Semiotik Ikon, Indeks dan Simbol.	Deskripsi karya poster, Interpretasi Konten dan Konteks.
4.	Analisa Form: Elemen dan Prinsip Desain. Prinsip-prinsip Gestalt.	Interpretasi Konten, dan Konteks.

1. Persepsi Visual

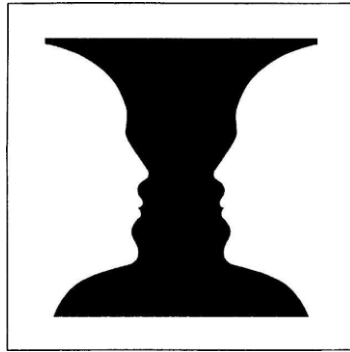
Selanjutnya ringkasan isi penulisan masing-masing mengikuti tahapan mulai dari persepsi visual dengan melihat dan membaca segi formal artistik, dengan memerhatikan prinsip gestalt yang dominan kemudian membaca teks pendukung dalam memahami makna tersurat dan tersirat, disampaikan dalam pembahasan secara berkesinambungan berikut ini.

Salah satu fungsi psikologis yang seringkali dijadikan fokus dalam bidang psikologi adalah persepsi. Persepsi atau pengamatan merupakan suatu proses psikologis dimana rangsang atau stimulus yang diterima individu diolah sedemikian rupa, sehingga rangsang tersebut mempunyai makna. Para pelajar memulai pembahasan dengan menjelaskan bagaimana proses persepsi berbeda dengan proses penginderaan atau sensasi sampai melakukan interpretasi atau penafsiran. Sensasi merupakan proses penginderaan yang mana informasi diterima dalam bentuk cacakannya oleh inderawi kita. Kemudian saat melakukan tindak

persepsional, dunia dan hal-hal yang ada di sekitar individu yang mencerap cacahan inderawi tadi dipersepsi secara terintegrasi, padu dan utuh, bukan lagi dalam cacahan (Van Eymeren, 2016). Van Eymeren menyatakan bahwa dimensi kesadaran batin manusia yang memengaruhi persepsi seorang individu berfungsi apabila terdapat obyek perseptual yang berada di dimensi lahiriah kesadarannya.

Aktivitas mempersepsi dunia yang dapat dicerap (*perceptible world*) dengan pengideraan inderawi (*sensorial*) menangkap pola-pola stimulasi dari benda-benda di seputar manusia yang melibatkan cahaya, mata, lokasi dan gerak. Pengaruh adanya cahaya, mata, dan lokasi dalam mencerap dunia memunyai keterkaitan dengan persepsi adanya latar depan (*figure*) dan latar belakang (*ground*). Pencerapan inderawi latar depan dan latar belakang memengaruhi persepsi seseorang terhadap obyek mana yang tampil ke depan pandangan mata dan mana yang menjadi latar belakang, sebagaimana dikenal bias persepsi dalam teori *Gestalt*.

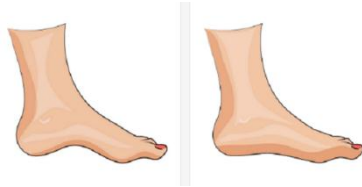
Pada gambar 1. poster diatas pengelihan seseorang akan mengalami proses perhatian selektif. Proses perhatian selektif terjadi karena adanya pemerhatian yang tinggi pada suatu karya desain, yang artinya pelihatsecara aktif menatap karya tersebut dan berupaya mencari tambahan informasi. Jika dilihat sekilas poster tersebut menunjukkan sebuah kaki pada umumnya. Namun jika diamati lebih dalam akan ada dua objek yang terlihat.



Gambar 2. Vas Rubin dari buku: Ittelson, W. H. (1969).
Visual Space Perception, Springer Publishing Company,
LOCCCN 60-15818

Vas Rubin pada gambar 2., yang juga dikenal dengan vas wajah figur/latar (*figure/ground*) Rubin adalah seperangkat bentuk dua dimensi yang ambigu atau bi-stabil atau berkebalikan yang terkenal yang dikembangkan sekitar tahun 1915 oleh psikolog Denmark, Edgar Rubin. Dalam teori *Gestalt* hal ini termasuk ke dalam gambar atau figur yang mana menurut teori ini, jika terdapat stimulus yang mengandung dua atau lebih wilayah yang berbeda, biasanya akan dilihat sebagian sebagai sosok bentuk figur memenuhi bagian depan dan sebagian lainnya mengisi latar belakang. Menurut analisa Bella, daerah yang terlihat pada gambar berisi obyek yang menjadi pusat perhatian, mereka akan tampak lebih padat dibandingkan latar belakang dan menjadikannya terlihat di depan latar. Yang demikian merupakan bentuk organisasi perseptual yang mendasar. Proses persepsi itu berusaha membedakan objek sosok figur dari latar belakang. Dalam keadaan yang sebanding, objek sosok figur dan objek latar belakang dapat

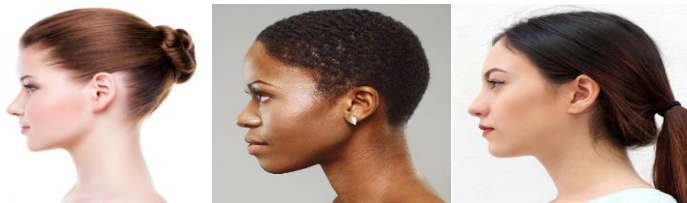
dipertukarkan sehingga tercipta ambiguitas atau terjalin kemenduaan figur dan latar tersebut.



Gambar 3. Bentuk anatomi kaki. Kiri kaki melengkung, Kanan kaki mendatar.

Sumber: <https://assets.pikiran-rakyat.com/crop/0x0:0x0/750x500/photo/2021/10/06/1027334274.png>

Tipe objek anatomi kaki yang diilustrasikan pada poster merupakan tipe kaki melengkung sebagaimana dapat dilihat pada Gambar 3. Sementara itu untuk raut gestur tepian wajah manusia yang diilustrasikan sifatnya lebih generik saja, sebagaimana adanya pada poster Lex Drewinski yang tidak membuat secara khusus penggambaran lekuk tipe wajah-wajah masing-masing ras (Gambar 4.).



Gambar 4. Foto tipikal lekuk ras manusia.

Sumber: dari ki-ka: <https://www.freepik.com/free-photos-vectors/side-face> ; <https://www.istockphoto.com/id/search/2/image?phrase=woman+side+profile+portrait> ; <https://stock.adobe.com/id/search/images?k=asian+woman+side+face>

2. Desain Poster

Poster atau plakat adalah karya seni atau desain grafis yang memuat komposisi gambar dan huruf di atas kertas berukuran besar. Pengaplikasian poster dapat dilakukan dengan menempelkannya di dinding, atau permukaan datar lainnya dengan sifat mencari perhatian mata sekuat mungkin. Karya poster dilihat dari fungsinya, merupakan bagian dari seni terapan dan ditinjau dari segi dimensinya termasuk ke dalam dua dimensional. Dewasa ini poster tidak lagi berada hanya di bidang cetak dua dimensional, namun juga berada secara maya (virtual) di ruang digital atau terpampang dua dimensional berbasis layar (*screen-based*). Poster di bidang cetak memiliki keterbatasan distribusi seperti dinding tembok, ruang galeri pameran atau di dalam buku koleksi. Hadirnya teknologi digital berbasis layar membuat poster melampaui keterbatasan tersebut karena dapat didistribusikan secara elektronik melalui perangkat lunak dan perangkat keras gawai teknologi komunikasi.

3. Pandangan Empat Mahasiswa

Pada kuliah estetika, mahasiswa desain komunikasi visual dihadapkan pada persoalan memberi apresiasi terhadap desain poster dari Lex Drewenski di atas yang berjudul "*Racism*".

Pertama, Matthew dalam analisisnya melihat warna sebagai latar yang punya makna signifikan dan mudah dikenali. Warna yang digunakan pada desain poster ini tidak banyak yaitu warna putih sebagai sosok figur bentuk kaki, sedangkan warna hitam, merah, dan kuning sebagai warna latar atau

wajah. Dari kedua warna itu, menampilkan permainan bidang positif dan bidang negatif. Keempat warna itu memiliki makna warna yang cenderung diidentifikasi kepada warna kulit karena menunjukkan ilustrasi kaki yang berada diatas wajah menandakan ras, yang cukup umum dikenali yaitu diantaranya:

- a. Warna Putih: Ras Kaukosid (ras yang berkulit putih seperti Eropa).
- b. Warna Hitam: Ras Negroid (ras yang berkulit hitam seperti Afrika).
- c. Warna Merah: Ras-ras tertentu yang memiliki warna kulit kemerahan.
- d. Warna Kuning: Ras Mongoloid (ras yang berkulit kuning seperti Asia).

Kedua, Andhini menambahkan bahwa rasisme atau rasialisme adalah suatu paham yang merasa ras diri sendiri merupakan ras yang lebih tinggi daripada ras-ras lainnya. Rasisme biasa dikaitkan dengan diskriminasi pada suku, agama, ras, adat, golongan atau ciri-ciri fisik pada seseorang. Rasisme secara umum dapat diartikan sebagai serangan sikap, kecenderungan, pernyataan, dan tindakan yang mengunggulkan atau memusuhi kelompok masyarakat terutama karena masalah identitas ras. Tindakan-tindakan rasisme dapat terjadi dalam berbagai bidang kehidupan bermasyarakat, diantaranya seperti pada bidang Pendidikan, pelayanan kesehatan, hingga tempat-tempat hiburan sekalipun. Adanya perilaku rasisme tersebut bisa menyebabkan perpecahan, baik antarsesama maupun golongan tertentu.

Lex Drewinski melalui poster lawas ini menyampaikan pesan kepada masyarakat tentang rasisme melalui ilustrasi yang denotatif dan warna yang konotatif terlihat supel dan sederhana. Dengan demikian, begitu orang melihatnya pasti akan mudah memahami maksud dari poster tersebut, dan pesan yang disampaikan mampu melintas waktu hingga masih dapat dipahami sampai saat ini.

Ketiga, analisa formal Aufrida terhadap poster tersebut memperlihatkan kemudahan bagi khalayak dalam memahami unsur-unsur rupa yang mudah ditangkap oleh persepsi. Tahapan analisis formal dalam analisis unsur visual poster '*Racism*' menggunakan unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip desain visual. Unsur-unsur rupa yang dapat dibaca dalam poster '*Racism*' antara lain: unsur garis dapat dilihat pada garis yang memisahkan antara kuku jari kaki dengan objek kaki, dan pemisah antara objek kaki dengan objek setengah wajah manusia. Unsur-unsur lain yaitu bidang warna dan raut (*shape*) dalam karya poster ini merujuk secara tersurat (denotasi) kepada objek kaki dan objek setengah wajah manusia menjadi permainan ruang ilustrasi sosok figur dan latar ditampilkan.

Pada poster tersebut, alur yang digunakan adalah vertikal (dari atas sampai bawah), hal ini dapat diperhatikan dari objek denotatif kaki yang seolah-olah sedang menginjak sesuatu, lalu pada latar belakang yakni objek setengah wajah manusia yang berupa latar berwarna konotatif hitam, merah, dan kuning yang tersirat seolah '*tertutup*' oleh objek yang berwarna putih. Kemudian, seperti yang

ditampilkan pada poster '*Racism*' terdapat sebuah objek berbentuk kaki yang berada di tengah objek dan cukup mengisi ruang yang ada sehingga pandangan khalayak langsung tertuju pada objek ini atau bisa disebut sebagai *point of interest*. Aufrida secara cerdas juga membaca bagaimana desain poster jika dilihat secara keseluruhan, terdiri dari 3 warna, yakni hitam, merah, dan kuning. Warna ini serupa dengan warna bendera negara Jerman. Ia mengaitkan poster yang di publikasikan beberapa dekade lalu ini masih relevan hingga saat ini, dimana semenjak pandemi covid-19 melanda, aksi rasisme ternyata masih marak khususnya di Jerman. Banyak warga Jerman yang mendiskriminasi warga imigran khususnya 'orang asia' yang dianggap membawa virus. Hal ini disebabkan karena awal wabah pandemi yang terjadi di China, sehingga banyak orang yang memperlakukan orang asia secara rasis.

Keempat, Bella menyoroti desain poster yang hanya memiliki satu tata letak (*layout*) keseimbangan pengaturan skala dan proporsi bidang yang merujuk pada putih kaki, dan warna-warni merujuk pada wajah, pada pandangan Bella poster dikomposisikan oleh Lex Drewinski secara asimetris, yaitu susunan yang unsur-unsurnya pada tiap sisi ditempatkan tidak persis di tengah simetri namun tetap mampu memberikan kesan kenyamanan seimbang yang menyatu pada mata pelihat.

C. Penutup

Pemberian latihan menulis apresiasi terhadap karya desain poster yang tampak sederhana diharapkan dapat menjadi bahan pemikiran para peserta didik agar mampu berpikir kreatif dan kritis. Kemampuan yang ingin dicapai adalah agar peserta didik memunyai ketrampilan berpikir secara visual, dengan menautkan antara praktik mendesain dan menempatkan atau tepatnya memanfaatkan kajian teoretis sebagai latihan merangsang kreativitas mengolah rupa.

Analisa sederhana yang dimulai dari menatap rupa formalisme desain, yang kemudian diteruskan menelaah gejala psikologi gestalt dan dikaji makna semiotis dari unsur-unsur rupa formal ke dalam konteks masyarakat atau khalayak pelihat secara umumnya. Dalam studi apresiasi seni desain poster Lex Drewinski berjudul “*Racism*” dari tahun 1996 ini, terlihat pesan-pesan isu rasisme yang masih relevan pada situasi dewasa ini. Rasisme masih menghantui, dan bagaimana desain poster dengan komposisi desain piktografik dan ikonik seperti diatas mampu melintas zaman.

Daftar Rujukan

- Belton, R. J. (1996). *Art History: A Preliminary Handbook*. 1996. <http://fccs.ok.ubc.ca/about/links/resources/arthistory.html>
- Bersson, R. (2003). *Responding to Art : Form, Content and Context* (1 ed.). McGraw-Hill.
- Chafidzoh, T. F. (2020). Representasi Visual dan Verbal Iklan Mobil “FORD” pada Koran Arab Digital (Semiotik Charles Morris). *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 5(4), 174. <https://doi.org/10.36722/>

sh.v5i4.415

- de Jong, Cees W., Purvis, Alston W., Coultre, M. F. (2010). *The Poster. 1,000 Posters from Toulouse-Lautrec to Sagmeister*. Abrams.
- He, J. (2007). *All Men are Brothers - Designer's Edition*. Page One.
- Heller, S., & Chwast, S. (2018). *Graphic style: from Victorian to post-modern* (4 ed.). Abrams.
- Malinauskas, J. (2018). Evolution of Gestalt Principles in Contemporary Graphic Design. *Proceedings of 9th International Symposium on Graphic Engineering and Design, Figure 1*, 525-531. <https://doi.org/10.24867/GRID-2018-p63>
- Rose, G. (2016). *Visual Methodologies: An Introduction to Researching Visual Materials* (4 ed.). Sage Publications.
- Van Eymeren, M. M. (2016). Memahami Persepsi Visual: Sumbangan Psikologi Kognitif Dalam Seni Dan Desain. *ULTIMART Jurnal Komunikasi Visual*, 7(2), 47-63. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v7i2.387>

Tren *Korean Wave* terhadap Perancangan Desain Interior Kafe di Bandung

Asti Nenasania, Tessa Eka Darmayanti

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Universitas Kristen Maranatha

Pos-el: tessa.ed@art.maranatha.edu

A. Pendahuluan

Pada akhir tahun 2019, dunia digemparkan dengan peristiwa mewabahnya virus di kota Wuhan, Provinsi Hubei, Republik Rakyat China yang dikenal dengan *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19). Cepatnya penyebaran COVID-19 telah menginfeksi dan menyebabkan kematian jutaan orang di berbagai negara (Mouhayyar et al., 2021). Indonesia menjadi salah satu negara yang ikut terdampak COVID-19 dengan kasus pertama pada tanggal 2 Maret 2020 yang dikonfirmasi langsung oleh Presiden Joko Widodo di Istana Negara. Dalam upaya menekan penyebaran virus, pemerintah Indonesia memberlakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) pada tanggal 15 April 2020 melalui Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar. Terjadinya lonjakan kasus terinfeksi yang terjadi membuat pemerintah memberlakukan pembatasan masyarakat dengan PPKM yang dimulai tanggal 11 Januari 2021. Pemberlakuan peraturan-peraturan tersebut mengharuskan masyarakat meminimalisir kegiatan di area publik, sehingga masyarakat mengurangi kegiatan sosial dan lebih banyak

melakukan kegiatan di dalam rumah. Pemerintah juga menerapkan sistem bekerja dan belajar dari rumah sampai keadaan membaik (Meliana et al., 2023).

Berkurangnya kegiatan sosial membuat masyarakat memiliki kecenderungan tingkat stres lebih tinggi selama masa pandemi COVID-19, minimnya kegiatan yang dapat dilakukan di rumah membuat masyarakat menjadi mudah bosan (Sakina, 2020). Kondisi ini mendorong masyarakat mencari berbagai cara kreatif untuk menghabiskan waktu selama berada di rumah, sehingga terjadi pergeseran produktivitas ke dunia maya, mulai dari memesan makanan dan hal pelengkap seperti hiburan dilakukan secara virtual (Supriyatno, 2020). Di tengah merebaknya penularan virus COVID-19, fenomena Gelombang Korea atau yang lebih dikenal dengan *Korean Wave* semakin meningkat pesat, di mana masyarakat Indonesia dilanda demam Korea karena ketertarikannya akan hal-hal berbau Korea seperti K-Pop, K-Drama, K-Indie bahkan budaya dan gaya hidup ala orang Korea yang dijadikan sebagai konten hiburan dan pelengkap pada masa pandemi COVID-19. Hallyu atau *Korean Wave* adalah istilah yang diberikan untuk budaya pop Korea Selatan yang tersebar secara global di berbagai negara di dunia, termasuk di Indonesia (Shim, 2006). Berdasarkan data Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (2020) masyarakat mengalihkan hiburan luar ruang dengan menonton seri drama Korea, dari 924 responden 842 diantaranya mengaku menonton drama Korea selama pandemi COVID-19. Bahkan dari 842 responden, sebanyak 41,3% responden menonton seri drama Korea lebih dari enam kali selama seminggu.

Tingginya minat masyarakat Indonesia akan hal-hal yang berhubungan dengan Korea dapat menjadi peluang yang baik untuk berbagai industri, salah satunya sektor usaha bisnis kafe. Kafe menjadi salah satu tujuan yang banyak dituju masyarakat setelah berkurangnya angka penularan COVID-19, selain karena pilihan menu yang disajikan, interior kafe juga menjadi pertimbangan masyarakat untuk berkunjung dan menghabiskan waktu luang. Dalam sebuah hasil penelitian, menyimpulkan bahwa kinerja elemen desain interior sangat berpengaruh terhadap faktor kenyamanan pengunjung di *Coffee Shop* dan kafe. Hal ini selaras dengan beberapa pendekatan yang terdapat pada keilmuan desain interior yang memiliki tujuan untuk mengubah suatu bangunan, bagi manusia secara individu atau kelompok agar dapat menjalankan berbagai jenis aktivitas dari yang sederhana sampai yang kompleks dengan nyaman (Haristianti et al., 2020). Ditetapkannya kebijakan *New Normal* pasca menurunnya angka penularan COVID-19 membuat masyarakat dapat memulai kembali berkegiatan di area publik dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Penerapan Tren Korean Wave terhadap interior kafe dapat membangun citra kekinian, di mana penerapan tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan peng gayaan pada konsep interior yang dibuat menyerupai suasana kafe Korea. Inovasi menu dan kreativitas desain interior dalam menciptakan suasana kafe Korea dapat menjadi peluang daya tarik pengunjung, terutama bagi mereka penggemar hal-hal yang berkaitan dengan Korea (Limanto, D et al., 2021).

Salah satu cafe yang menerapkan tren *Korean Wave* ke dalam interiornya yaitu Chingu Café Bandung, Chingu Cafe sudah memiliki beberapa cabang di Bandung, yang menjadi keunikan dari Chingu Cafe yang terletak di Jl.Sawunggaling No.10 Tamansari, Bandung ini memiliki arsitektur yang sudah lebih cantik dan modern (Michelle, 2021). Chingu Cafe menghadirkan suasana Kota Seoul dan ciri khas Korea Selatan kedalam arsitektur dan interiornya. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan informasi dan gambaran dalam memanfaatkan peluang untuk merancang sebuah interior kafe dengan menerapkan tren *Korean Wave* sebagai konsep dan pembentuk suasana ruang.

Penelitian kualitatif ini dilakukan dengan memahami, menelaah dan menafsirkan makna pada sebuah peristiwa meningkatnya suatu tren di tengah pandemi yang dijadikan peluang untuk diadaptasi ke dalam konsep dan pengayaan interior kafe di Bandung (Yuanditasari, et al., 2021). Penggunaan metode kualitatif dalam penelitian ini dikarenakan dapat dengan mudah membantu peneliti menggali informasi yang lebih dalam terkait suatu topik penelitian, yang nantinya informasi yang didapatkan dapat digunakan untuk menentukan tujuan penelitian. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan studi literatur (buku, jurnal, artikel ilmiah) yang terkait dengan pembahasan dalam penelitian dan wawancara terhadap subjek (pengunjung). Penggunaan studi literatur dalam penelitian ini bertujuan sebagai data pendukung penelitian dari hasil-hasil temuan penelitian terdahulu, namun hal ini tidak berarti melakukan konfirmasi secara mendalam terhadap hasil-hasil temuan penelitian terdahulu (Afiyanti, 2005) namun

teori yang sudah ada menjadi penjelasan atau penguat yang berakhir menjadi teori baru (Rachmawati, et. al, 2020). Studi Kasus yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Chingu Cafe sebagai cafe yang menerapkan tren *Korean Wave*, pengumpulan data dilakukan dengan survey dan mewawancarai pengunjung cafe yang dilakukan pada tanggal 19 April 2022.

B. Pembahasan

Sejak akhir tahun 2000, Korea Selatan telah mengembangkan bentuk-bentuk budaya baru dalam industri musik, industri film hingga *game online* yang telah berkembang pesat hingga mencapai Amerika Serikat, Chili dan Prancis. Perkembangan teknologi dan informasi semakin mempermudah akses penyebaran budaya-budaya Korea Selatan melalui berbagai industri. Salah satu contoh keberhasilan perkembangan penyebaran budaya Korea Selatan melalui industri musik dapat dibuktikan oleh lagu “Gangnam Style” – PSY, yang mulai mendorong pertumbuhan dan penyebaran tren *Korean Wave* di berbagai negara-negara Asia hingga Barat di tahun 2010 (Wicaksono, et Al., 2021). Tren *Korea Wave* sendiri sudah masuk ke Indonesia sejak tahun 2002 yang diawali dengan masuknya serial drama Korea berjudul ‘Winter Sonata’ dan ‘Endless Love’ yang ditayangkan oleh sebuah stasiun televisi swasta dan menjadi awal mula *Korean Wave* masuk dan mempengaruhi minat masyarakat Indonesia terhadap gelombang Korea atau yang lebih dikenal dengan *Korean Wave* (Lazzuarda, 2022). Semakin meningkatnya ketertarikan masyarakat Indonesia akan Korea Selatan, banyak dimanfaatkan oleh pelaku usaha yang mulai mengangkat budaya dan hal-hal

yang berkaitan dengan Korea Selatan sebagai tema keseluruhan pada kafe, seperti pada interior, eksterior maupun pilihan menu yang disajikan (Hadiansyah et Al., 2021). Adanya perubahan pola dan gaya hidup yang disertai dengan masuknya budaya-budaya asing membuat pengusaha bisnis kafe atau restoran harus lebih kreatif dan inovatif dalam memunculkan ide-idenya agar dapat menarik perhatian konsumen, salah satunya dengan mengangkat kebudayaan Korea Selatan (Tamara, et al., 2019). Di Bandung sendiri sudah terdapat beberapa kafe atau resto yang mengusung konsep Korea Selatan, salah satunya merupakan Chingu Cafe yang mengangkat tren *Korean Wave* ke dalam interior maupun eksterior bangunan. Selain dari itu, tentunya menu yang ditawarkan pun merupakan hidangan-hidangan khas Korea Selatan mulai dari ramyeon, kimbab, tteokboki dan jajangmyeon. Konsep tren *Korean Wave* di Chingu Café sudah dapat dirasakan saat pertama kali melihat fasad bangunan dengan menerapkan visual yang minimalis dan diperkuat dengan adanya neon light yang menjadi ciri khas cafe yang terdapat di Korea Selatan (Gambar 1).



Gambar 1. Fasad Chingu Café (kiri) dan Neon Light (kanan).
Sumber: google.com

Korea Selatan identik dengan mural, *signage* atau petunjuk arah, bentuk halte bus yang khas, *neon box*, *neon light*, *vending machine*, hingga kereta bawah tanah (KTX). Banyak faktor yang dapat mempengaruhi peningkatan pengunjung pada kafe, diantaranya meningkatkan kualitas menu, sistem pelayanan hingga perlu adanya konsep interior yang unik (Hadiansyah, et Al., 2021). Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 19 April 2022 terhadap salah satu pengunjung bernama Nida, menuturkan bahwa faktor yang mendorongnya untuk mengunjungi Chingu Café yaitu adanya rasa ingin tahu akan cita rasa makanan khas Korea Selatan dan suasananya karena untuk saat ini sulit dirasakan secara langsung akibat adanya keterbatasan untuk berkunjung secara langsung ke Korea Selatan yang membuat Nida memilih untuk mencoba merasakan kesan dan pengalaman tersebut dengan mengunjungi Chingu Café.

Chingu Cafe menerapkan tren *Korean Wave* ke dalam interiornya dapat dilihat dari penggunaan petunjuk arah ciri khas perkotaan Korea yang biasanya dilengkapi dengan lampu jalan pada bagian atasnya dengan penggunaan dua bahasa yaitu bahasa Korea yang bertuliskan huruf hangeul dan huruf alfabet bahasa Inggris (Hadiansyah, et al., 2021)



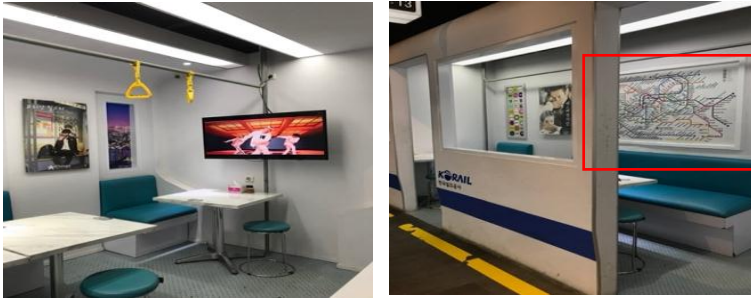
Gambar 2. *Signage area Chingu Cafe* (kiri) dan *Signage Toilet* (kanan).
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Berdasarkan penuturan Nida, ia juga sering melihat signage atau petunjuk arah tersebut yang sering kali muncul seperti dalam beberapa tayangan K-drama yang salah satunya terdapat pada K-Drama dengan judul “Itaewon Class. (Gambar 3)



Gambar 3. *Signage KTX Chingu Café* (kiri) dan *Signage di Itaewon dalam cuplikan K-drama “Itaewon Class”* (kanan).
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Korea Selatan memiliki satu transportasi umum yang cukup dikenal dan sering digunakan sebagai set film atau drama. Chingu Cafe mengadaptasi bentuk dan interior KoRail ke dalam interiornya yang didesain sangat menyerupai kereta bawah tanah Korea Selatan atau yang lebih dikenal dengan KoRail, Penerapan KoRail tersebut mulai dari mengadaptasi bentuk interior KoRail sendiri hingga dekorasi map railway (gambar 4).



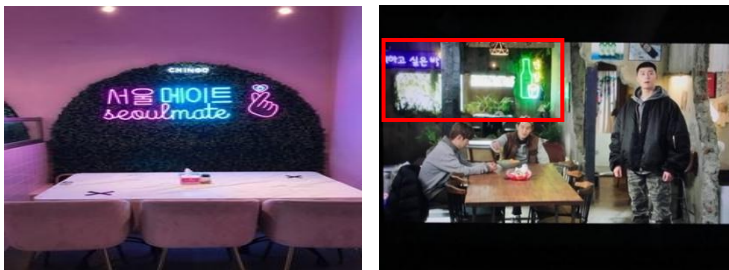
Gambar 4. Area Chingu Café dengan interior KTX (kiri) dan Railway MAP (kanan)
 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Korea Selatan memiliki salah satu objek wisata yang terkenal dengan ciri khas mural di sepanjang jalannya, objek wisata tersebut bernama Ihwa Mural Village (Hadiansyah, et al., 2021). Chingu Cafe juga menggunakan mural sebagai elemen desain interiornya, dengan menggambarkan kehidupan perkotaan Korea Selatan dan nama-nama grup K-Pop. Pengaplikasian mural di Chingu Café terdapat pada area menuju toilet, area dinding tangga menuju mushola, dan beberapa area lainnya (gambar 5).



Gambar 5. Mural menuju area toilet (kiri) dan Mural area tangga (kanan)
 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Ciri khas dari Korea Selatan di malam hari terutama di area perkotaan yaitu dihiasi dengan gemerlap lampu. *Neon Box* dan *neon Light* menjadi objek khas yang mendeskripsikan suasana di perkotaan Korea. Salah satu daerah di Korea Selatan yang cukup dikenal dengan neon box dan neon light yaitu daerah pusat belanja dan wisata Itaewon, bahkan daerah tersebut dijadikan lokasi sebuah K- Drama berjudul *Itaewon Class* yang menampilkan beberapa cuplikan berlatar belakang suasana malam dengan gemerlap *neon box* dan *neon light* di malam hari (Hadiansyah, Nur. et al, 2021). Nida menuturkan pengaplikasian neon box dan neon light menjadi penguat interior Chingu Cafe dalam menghadirkan suasana Korea dalam interiornya (Gambar 6).



Gambar 6. Neon Light Chingu Café (kiri) dan cuplikan K-drama “Itaewon Class” (kanan)

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Chingu Cafe juga menggunakan beberapa dekorasi dan pendukung suasana lainnya yang semakin memperkuat suasana Korea Selatan, seperti terdapat *vending machine*, spot foto menyerupai kedai *street food* Korea Selatan, hingga pemutaran musik video grup K-Pop pada beberapa layar televisi yang disediakan di beberapa ruang di Chingu Cafe. Berdasarkan penuturan Nida, hal tersebut juga semakin memberikan kesan dan

pengalaman yang menarik ketika mencicipi makanan korea yang terasa seperti berkunjung langsung ke Korea Selatan (gambar 7).



Gambar 7. Spot Foto Kedai Street Food (kiri) dan Vending Machine (kanan)

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

C. Penutup

Berdasarkan pembahasan pada artikel ini, dapat disimpulkan bahwa semakin merebaknya tren *Korean Wave* di Indonesia pada era *new normal* dapat dimanfaatkan sebagai peluang dalam menarik minat masyarakat dengan mengangkat tren tersebut menjadi sebuah konsep interior pada suatu café di Bandung. Penerapan tren *Korean Wave* ke dalam interior cafe dapat membangun tren kekinian, di mana penerapan tren tersebut mampu memberikan pengalaman dan menjadi suatu daya tarik bagi pengunjung khususnya masyarakat yang menggemari budaya dan hal yang berkaitan dengan Korea Selatan bagi masyarakat yang belum bisa merasakan suasana Korea Selatan secara langsung. Chingu Café sendiri merupakan salah satu café yang mengangkat tema *Korean Wave* ke dalam interiornya dengan memberikan sajian interior yang unik dengan cara menduplikasi ikon, ciri khas dan stereotip yang melekat dengan budaya Korea Selatan. Penerapan tren

Korean Wave sendiri dapat di lihat pada Chingu Café yang membangun suasana bertemakan Korea Selatan dengan mengangkat ciri khas Korea Selatan ke dalam beberapa elemen interior café. Tren-tren tersebut dapat diterapkan dengan penggunaan petunjuk arah (*signage*) huruf hangul, neon box, mural yang menggambarkan suasana malam di Korea Selatan, adaptasi interior *Korean Rail* untuk area makan, dan elemen dekoratif mendukung lainnya seperti *vending machine*, *Korean Railway map*, *neon light* bertulisan nama-nama grup K-POP, hingga alunan musik K-POP dan didukung dengan sajian menu makanan khas Korea Selatan yang semakin memperkuat suasana interior dari penerapan tren *Korean Wave*.

Daftar Rujukan

- Afiyanti, Y. (2005). Penggunaan Literatur dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 9(1), 32-35.
- Hadiansyah, N. M., Ramadhani, F. D. (2021) Kajian Elemen Pembentuk Suasana Ruang Bertema *Korean Street View* Pada Interior Kafe Chingu di Bandung. *Serat Rupa Journal of Design*, 5(2), 166-185. <https://doi.org/10.28932/srjd.v5i2.2836>
- Haristianti, Vi., Raja, M. T. M., Setiawan, T. F., & Mettawan, P. I. (2020). *Analisis Faktor Kebetahan Pengunjung Coffee Shop Melalui Penilaian Kinerja Elemen Interior*. Laporan Akhir Penelitian Dasar dan Terapan. Universitas Telkom.
- Lazzuarda, A. S. (2022). Peran Gelombang Korea (*Korean Wave*) Terhadap Creative Business Masyarakat di Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Ilmu Ekonomi (JIE)*, 6(1).
- Limanto, D., Christina, Marta, F.R., & Kurniawati, S. L. (2021). Strategi Public Relations Kedai Kopi Chuseyo Dengan Identitas *Korean Wave* Dalam Membangun

- Citra Kekinian. *MEDIASI – Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 1-13.
- Meliana., & Darmayanti, T. E. (2023). Pengaruh Warna di Ruang Kamar Tidur terhadap Produktivitas selama Pandemi bagi Mahasiswa. *Waca Cipta Ruang: Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 9(1), 63-68.
- Michelle. (2021). *Little Seoul; Korea Di Tengah Bandung*. Yoyaku.id. Diakses pada 4 April 2022 <https://news.yoyaku.id/food/little-seoul-korea-di-tengah-bandung/>
- Mouhayyar, C. E., Jaber T. L., Bergmann, M., Tighiouart, H., & Jaber, B. L. (2021). Country-level determinants of COVID-19 case rates and death rates: An ecological Study. Diakses pada 19 Maret 2022. https://www.researchgate.net/publication/355690367_Country-level_determinants_of_COVID-19_case_rates_and_death_rates_An_ecological_study
- Rachmawati, R., & Akifah, N. (2020). Penerapan Partisi Transparan Sebagai Elemen Interior Daycare di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Arsitektur Zonasi*, 4(1), 1-7. <http://dx.doi.org/10.17509/jaz.v4i1.27065>
- Sakina, A. R. (2020). *Korean Wave di Indonesia saat Pandemi Covid-19*. Diakses pada 19 Maret 2022 <https://kumparan.com/rizqia-sakina/korean-wave-di-indonesia-saat-pandemi-covid-19-1usGiUzBJvL/full>
- Shim, D. (2006). Hybridity and the Rise of Korean Popular Culture in Asia. *Media, Culture and Society*, 28(1), 25-44. <https://doi.org/10.1177/0163443706059278>
- Tamara, A., & Suyanto, A. (2019). Analisis Faktor-Faktor yang Membentuk Perubahan Minat Konsumen Dari Makanan Tradisional Menjadi Makanan Korea di Indonesia. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 3(2), 291-300. <https://doi.org/10.36555/almana.v3i2.511>
- Wicaksono, M. A., Patricia A. W., & Dita, M. (2021). Pengaruh Fenomena Tren Korean Wave Dalam Perkembangan Fashion Style di Indonesia. *Jurnal*

Sosial Politika, 2(2). 74-85. <https://doi.org/10.54144/jsp.v2i2.35>

Yuanditasari, A., Nastiti, R. A., & Hasya, A. H. (2021) Adaptasi Desain Interior dan Perubahan Perilaku Masyarakat Terhadap Rumah Tinggal Selama Krisis Pandemi Covid-19. Prosiding SNADES 2021 – Kebangkitan Desain & New Media: Membangun Indonesia di Era Pandemi.

Pergeseran Cendramata oleh Konsumen Kontemporer di Bali

Ira Adriati

Program Studi Seni Rupa
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Teknologi Bandung
Pos-el: ira.adriati@gmail.com

A. Pendahuluan

Pariwisata merupakan salah satu penyumbang devisa bagi Indonesia. Destinasi favorit yang telah dikenal di seluruh dunia adalah Pulau Dewata atau Bali. Seringkali masyarakat dunia lebih mengenal Bali daripada Indonesia. Daya tarik Provinsi Bali mencakup keindahan alam dan budaya tradisinya. Seiring dengan perkembangan zaman, terdapat pergeseran-pergeseran pandangan wisatawan yang berkunjung ke Bali. Tulisan ini akan menganalisis pergeseran pandangan wisatawan khususnya dalam cendramata di Bali saat ini.

1. Bali Pulau Dewata Destinasi Favorit Wisatawan Mancanegara

Bali merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang terletak di antara Pulau Jawa dan Pulau Lombok Nusa Tenggara Barat. Secara geografis, Provinsi Bali memiliki pantai dan lautan, pegunungan dengan danau-danaunya, maupun Gunung Agung (3142 m dpl) sebagai Gunung tertinggi serta Gunung Batur (1.717 m dpml). Di samping itu terdapat hutan mangrove serta hutan kota lainnya yang dapat dikunjungi. Selain di Pulau utama, pengunjung dapat

menyebrang ke Pulau Nusa Penida yang memiliki keindahan alam pegunungan dan laut.



Gambar 1. Peta Bali

Sumber: <https://www.google.com/maps/place/Bali/@-8.4554714,115.071577,10z/data=!3m1!4b1!4m6!3m5!1s0x2dd141d3e8100fa1:0x24910fb14b24e690!8m2!3d-8.4095178!4d115.188916!16s%2F%2F121hxx1j?entry=ttu>

Kegiatan pariwisata tidak terlepas dari cendramata yang dibeli oleh wisatawan untuk kenang-kenangan. Cendramata pada umumnya adalah produk lokal atau produk yang dibuat oleh warga setempat. Cendramata dapat berupa makanan khas suatu daerah atau produk kerajinan warga lokal.

Masyarakat Bali dikenal memiliki keterampilan membuat lukisan, ukiran, anyaman, dan menenun. Keterampilan tersebut erat kaitannya dengan kegiatan keagamaan mereka. Masyarakat Bali pada umumnya beragama Hindu. Dalam upacara Agama Hindu menggunakan beragam perangkat upacara yang dibuat dengan menganyam, mengukir, melukis, dan menenun. Hingga saat ini masyarakat Bali Hindu

masih melangsungkan kegiatan upacara keagamaan harian maupun upacara besar.

Produk-produk yang berkaitan dengan upacara keagamaan tersebut kemudian menjadi bagian dari cendramata Bali. Berbagai bentuk baru yang sifatnya profan menjadi cendramata untuk pariwisata. Misalnya ukiran yang dibuat berkaitan dengan rumah adat maupun patung-patung di pura selanjutnya menjadi obyek-obyek keseharian atau binatang-binatang peliharaan seperti bebek, kucing, dalam berbagai bentuk. Jika pada awalnya berwarna coklat klasik, maka pada pertengahan 1980-an mulai menggunakan beragam warna yang menarik. Perubahan warna tersebut untuk menarik minat pembeli.



Gambar 2. Cendramata Ukiran Kayu Berbentuk Kucing
Sumber: Koleksi Pribadi

Inovasi cendramata berbentuk kucing pun semakin menarik perpaduan sofa dengan kucing. Menghilangkan kesan klasik, tetapi tetap terasa jika produk tersebut merupakan bagian dari kerajinan di Bali. Bentuk unik di bawah ini menambah daya tarik bagi pembeli. Ukuran yang mungil tidak lebih dari 5 cm saja membuat mudah untuk dibawa.



Gambar 3. Cendramata Ukiran Kayu Berbentuk Kucing
Sumber: Koleksi Pribadi

Variasi kucing lainnya mempertahankan warna dasar kayu yang dipadukan dengan cat hitam untuk memberikan motif pada bulu kucing. Perpaduan dengan warna merah membuat kucing tersebut terlihat menarik. Pose kucing yang unik membuat wisatawan ingin memilikinya.



Gambar 4. Cendramata Ukiran Kayu Berbentuk Kucing
Sumber: Koleksi Pribadi

Usai fase ukiran binatang peliharaan, cendramata Bali yang populer adalah tas yang fungsional. Anyaman menjadi primadona dalam cendramata Bali pada tahun 2000-an hadir dalam bentuk tas-tas casual berbagai bentuk. Tas tersebut dijual dengan harga yang terjangkau sekitar 100 ribu hingga 200 ribu rupiah, sehingga setiap orang mampu memiliki. Pangsa pasar tas anyaman tersebut adalah kaum perempuan dari usia anak-anak hingga usia lanjut usia. Beragam desain hadir dengan variasi warna natural dan warna putih. Kualitas istimewa pada umumnya menggunakan kulit sebagai variasi. Perkembangan selanjutnya ditambahkan unsur lukisan pada tas-tas anyaman tersebut.

Produk fase pertama adalah tas berbentuk bulat dengan warna coklat natural, kemudian variasi warna putih dengan motif anyaman, selanjutnya motif kotak atau motif oval menambah keragaman bentuk tas yang diperjual belikan.



Gambar 5. Cendramata Tas Anyaman Berbentuk Bulat
Sumber: Koleksi Pribadi



Gambar 6. Cendramata Tas Anyaman Berbentuk Bulat
Variasi Warna Putih dan Motif
Sumber: Koleksi Pribadi



Gambar 7. Cendramata Tas Anyaman Berbentuk Kotak
Sumber: Koleksi Pribadi

Hingga tahun 2023 tas anyaman masih terlihat dijual walaupun tidak sepopuler tahun 2000 – 2018 - an. Wisatawan sudah tidak seantusias periode awal tahun 2000-an. Rupanya cendramata tas mengikuti trend. Diperlukan inovasi baru untuk menarik minat wisatawan.

2. Pergeseran Jenis Cendramata di Bali

Cendramata selalu mengikuti trend masyarakat atau wisatawan. Jika dahulu hingga sekitar tahun 2019 ukiran dan anyaman masih menjadi perhatian wisatawan, maka pada tahun 2023 terlihat pergeseran yang signifikan sesuai dengan kebiasaan masyarakat.

Perkembangan dunia digital semakin marak dan tidak terlepas dari kehidupan masyarakat. Terutama setelah pandemik covid-19 melanda dunia. Masyarakat dunia terbiasa dengan dunia maya. Kegiatan pendidikan, bisnis, pengobatan, dan lain sebagainya menjadi populer dan biasa melalui daring atau *online*. Eksistensi di dunia maya menjadi keharusan bagi kebanyakan orang. Hal ini berdampak pada tujuan wisatawan.

Para wisatawan yang berkunjung ke Bali memiliki perilaku yang sama. Mereka ingin menunjukkan eksistensi kepada para *follower* mereka di media sosial. Para wisatawan berkunjung ke berbagai destinasi wisata kemudian memposting foto-foto mereka agar followernya melihat aktifitas mereka.

Kondisi di atas memperlihatkan fokus wisatawan tidak lagi ingin menyimpan kenangan mereka melalui produk cendramata. Sebuah cendramata yang mereka simpan secara fisik di rumah atau di lingkungan mereka kerja. Mereka merasa telah menyimpan atau mengikat kenangan melalui wujud digital. Hal ini sangat berdampak pada industri kreatif berbasis kearifan lokal di Bali.

Tahun 2023 cendramata ukiran kayu berbentuk binatang semakin sedikit yang dijual. Jepit atau bros berbentuk bunga kemboja menjadi salah satu produk kerajinan yang sulit untuk dijumpai. Cendramata yang saat ini berkaitan dengan produk fungsional seperti t-shirt yang masih terus bertahan, tas lipat untuk belanja muncul dengan desain modern, produk perawatan tubuh, dan makanan. Berbagai jenis

makanan bermunculan di Bali saat ini. Setiap pengusaha berlomba-lomba menciptakan produk makanan yang baru. Setelah pie susu, pia, kemudian muncul makanan olahan dari pisang. Jenis makanan lainnya yang bermunculan adalah coklat. Pada periode tahun 1990-an, belum terlihat produk coklat sebanyak saat ini. Fenomena kemunculan berbagai coklat sebagai cendramata atau oleh-oleh dari Bali menarik untuk dianalisis. Di bawah ini akan fokus pada perkembangan coklat sebagai cendramata kekinian.

3. Coklat Cendramata Populer Tahun 2023

Pergeseran perilaku wisatawan yang sangat tertarik untuk memposting aktifitas mereka selama berwisata di Bali, memperlihatkan pergeseran minat wisatawan dalam memilih cendramata untuk oleh-oleh atau kenangan. Mereka tidak antusias lagi untuk membeli produk cendramata yang berasal dari tradisi. Produk dengan keterampilan seperti menganyam, menenun, mengukir, dan melukis yang diinginkan adalah produk dengan sentuhan desain kontemporer atau kekinian. Pilihan produk pun selalu yang sedang hit atau trend. Trend ini bisa berawal dari publik figur yang menggunakan atau membeli. Masyarakat merasa harus mencoba atau membeli agar bisa eksis.

Pada saat ini produk coklat mengisi toko-toko cendramata di Bali. Coklat mulai menyaingi kue pia yang sempat menjadi trend untuk oleh-olah. Coklat dianggap sebagai makanan modern atau kontemporer yang sebetulnya bukan tradisi khas Bali. Coklat biasanya menjadi oleh-oleh dari mereka yang berlibur dari luar negeri. Bagi wisatawan Indonesia atau

wisatawan domestik, coklat adalah makanan internasional dan mengindikasikan kelas sosial atas. Pembuatan coklat inipun terinspirasi oleh kebutuhan turis mancanegara yang sudah terbiasa dengan membeli coklat sebagai oleh-oleh.

Dalam tulisan ini data coklat yang dijual di Bali pada bulan Juli 2023 berasal dari Toko Pusat Oleh-oleh Krisna, Toko Pia Dhian, dan Bandara Internasional I Gusti Ngurah Rai Bali. Toko Pusat Oleh-oleh Krisna saat ini menjadi salah satu pusat oleh-oleh yang terkenal di Bali. Toko tersebut memiliki banyak cabang di Bali. Menyediakan berbagai makanan dan cendramata lainnya dengan variasi harga rendah hingga produk eksklusif. Toko Pie Susu Dhian di Kuta merupakan pusat Pie Susu Dhian. Toko tersebut terlihat sederhana walaupun menjadi pusat utama produksi Pie Susu Dhian. Di Bandara melihat gerai khusus produk coklat *Junglegold*.

Berdasarkan hasil survey Bulan Juli 2023 terdapat beberapa tingkatan jenis coklat yang dijual. Perbedaan jenis kelas tersebut terlihat dari harga dan desain kemasan. Kemasan sebagai daya tarik bagi konsumen untuk membeli. Terdapat beberapa jenis desain kemasan coklat yang dijual di Bali.

Tabel 1 Jenis Desain Kemasan Coklat di Bali

No	Objek	Visualisasi	Produk	Keterangan
1.	Penari Bali		Mitos Chocolate/ Krisna	Bali
2.	Barong		Mitos Chocolate/ Krisna	Bali

3.	Hanoman		<i>Mitos Chocolate/ Krisna</i>	Bali
4.	Kemasan Coklat dan Buah Coklat	Realis	<i>junglegold</i>	Bali
5.	Kehidupan Keseharian & kata-kata	Kartun	<i>Mitos Chocolate/ Krisna</i>	Bali
	Coklat dan motif	Realis & Ilustrasi	<i>junglegold</i>	Bali
6.	Seri Keindahan Alam Indonesia/ Destinasi Wisata	Naturalis	<i>Worcas Chocolate</i>	Non Bali
7.	Barong	Kartun	<i>Worcas Chocolate</i>	Non Bali
8.	Dekoratif Buah dan bunga coklat	Motif Batik	<i>Krakakoa</i>	Lampung
9.	Penari Bali/Legong	Realis/Foto	<i>Krakakoa</i>	Lampung
10.	Penari Bali	Kartun	<i>Baline Chocolate</i>	Gianyar Bali
11.	Barong Bali	Kartun	<i>Baline Chocolate</i>	Gianyar Bali
12.	Coklat	Realis/Foto	<i>Baline Chocolate</i>	Gianyar Bali
13.	Tari Kecak	Foto dan sketsa	<i>Baline Chocolate</i>	Gianyar Bali
14.	Topeng Bali	Foto	<i>Chocolate Monggo kerjasama dengan Krisna</i>	Yogyakarta

Bali				
15.	Tulisan Pembuat	Komputer	<i>Balimango buah mangga</i>	Bali
16.	Tulisan Pembuat	Huruf Komputer	<i>Baligee Chocolate</i>	Bali
17.	Pura	Foto	<i>Baligee Chocolate</i>	Bali

Tabel 1 memperlihatkan keragaman dari kemasan coklat yang dijual pada bulan Juli 2023. Kemasan tersebut pada umumnya masih menggunakan obyek-obyek dari budaya tradisi Bali seperti penari Bali, Barong, Tari Kecak, dan topeng. Divisualkan secara beragam mulai dari foto realis hingga bentuk kartun.

Obyek lainnya berupa keindahan alam atau obyek wisata yang ada di Bali. Salah satunya Puru Luhur Uluwatu digunakan sebagai cover dari produk coklat *Worcas Chocolate*. Foto menggunakan icon Bali tersebut membuat coklat dari produk *Worcas Chocolate* seakan-akan memproduksi khusus untuk Bali. Sebenarnya produsen coklat tersebut menggunakan beragam lokasi wisata di seluruh Indonesia, sehingga produknya dapat dipasarkan di mana saja. Strategi produsen ini tepat untuk memperluas pangsa pasar.



Gambar 8. Kemasan Coklat Produksi Worcas Chocolate
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Pada bagian belakang bungkus coklatnya, produsen menuliskan jika coklat ini merupakan salah satu penanda kenyamanan atau kenikmatan dari Indonesia. Dipertegas dengan tulisan *"Indonesia has known as the biggest chocolate producer. Worcas wants to introduce our richness of chocolate and our creativity to create many flavors with chocolate. Each chocolate and its ingrediets are premium quality."*



Gambar 9. Tampak Belakang Kemasan Coklat
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Desain produk *Worcas Chocolate* memadukan foto dan obyek-obyek yang berkaitan dengan bahan pembuatan coklat. Komposisi yang baik, pewarnaan yang sesuai dengan pemandangan alam Pura Luhur

Uluwatu yaitu nuansa biru, membuat kemasannya terlihat elegan. Desain tersebut sesuai dengan pangsa pasar untuk kelas menengah ke atas.

Berbagai bentuk kemasan diproduksi dengan kreatif oleh para produsen coklat. Terdapat kemasan bar ukuran 90 gram. Kemudian terdapat kemasan untuk pembelian tiga kemasan bar yang didesain secara menarik. Produsen *Junglegold* menyiapkan kemasan 10 gram yang dimasukkan dalam kotak. Produsen ini membuat kotak dengan lima varian rasa coklat yang mereka produksi. Kemasan dengan bahan yang mengkilat membuat coklat ini mengejar pangsa pasar atas.



Gambar 10. Kemasan Coklat 10 gram Produk *Junglegold*
Sumber: Koleksi Pribadi



Gambar 11. Kemasan *Mixed Collection* Produk JungleGold
Sumber: Koleksi Pribadi

Desain yang dibuat oleh Junglegold terlihat menarik dan membuat konsumen dapat melihat langsung isi dari coklat yang akan mereka beli. Pada bagian kemasan memperlihatkan motif ukiran Bali. Hal tersebut mendukung keinginan wisatawan yang membawa oleh-oleh ke rumah mereka.

Pada bagian belakang kemasan, produsen membuat penjelasan berupa infografis tentang sumber bahan untuk pembuatan coklat memang otentik berasal dari Bali. Produsen menjelaskan secara menarik di mana pabrik mereka maupun kantor mereka. Mereka mempertegas jika produknya menggunakan sumber daya dari lokal Bali. Infografis seperti ini menunjukkan jika konsumen mereka bukan sekedar membeli coklat tetapi membeli nilai lain. Nilai-nilai budaya dan nilai humanis yaitu memperdayakan atau memajukan petani Bali. Hal-hal seperti ini merupakan gaya pemasaran era

kontemporer, di mana konsumen diberikan informasi berkaitan nilai-nilai humanis dari sebuah rangkaian produksi.



Gambar 12. Kemasan Tampak Belakang
Sumber: Koleksi Pribadi

Beberapa jenis coklat lainnya dibuat lebih efektif untuk menekan biaya produksi dan ditargetkan untuk kelas pasar menengah. Hal ini tampak pada coklat Balinese. Tidak banyak memnerikan informasi kepada konsumen. Walaupun secara desain kemasannya cukup menarik.



Gambar 13. Kemasan Coklat Baligee
Sumber: Koleksi Pribadi

Para produsen coklat bersaing dengan membuat variasi kemasan coklat yang unik. Salah satunya dengan membuat bentuk kemasan segidelapan. Para wisatawan diberikan tawaran kemasan coklat sangat beragam bergantung dengan selera masing-masing. Hal ini menunjukkan produksi coklat yang dipasarkan di Bali sangat bersaing.



Gambar 14. Kemasan Coklat *Baline Chocolate*
Sumber: Koleksi Pribadi

B. Penutup

Telah terjadi pergeseran dalam masyarakat kontemporer. Dunia digital mempengaruhi budaya masyarakat. Mereka lebih tertarik untuk eksis di dunia maya dengan memperliatkn tempat-tempat menarik yang mereka kunjungi.

Berkaitan dengan oleh-oleh atau cendramata pada umumnya terjadi pergeseran dari benda kerajinan untuk digunakan maupun untuk hiasan beralih pada produk makanan atau kuliner. Salah satunya adalah coklat.

Praprodusen coklat yang memasarkan di Bali terbagi dua antara lokal Bali dengan di luar Bali seperti coklat Monggo produksi Yogyakarta. Desain yang menarik ditampilkan, setelah itu mereka mempromosikan rasa yang unik bukan sekedar coklat susu. Variasi rasa seperti papermint, moka, jambu mete dan lain-lain. Hal tersebut menarik para wisatawan era kini.

Perkembangan ini di satu sisi sangat positif, tetapi di sisi lain mulai terlihat mematikan para pengrajin anyaman, ukiran kayu, maupun tenun. Perlu usaha-usaha untuk menaikkan pamor industri kerajinan tersebut melengkapi kuliner.

Daftar Rujukan

Soemantri. H. (1998). *Indonesian Heritage: Visual Art*. Singapore: Periplus Publisher.

Peran Pendidikan Karakter dalam Meningkatkan Harmonisasi Masyarakat Menuju Indonesia Maju

Seriwati Ginting

Fakultas Seni Rupa dan Desain

Pos-el: seriwati.ginting@maranatha.edu

A. Pendahuluan

Tawuran antar pelajar, tawuran antar warga semakin jarang kita dengar. Memang di beberapa tempat masih terjadi namun bersyukur jumlahnya semakin menurun dan diharapkan tidak akan terjadi lagi mengingat kita semua adalah makhluk ciptaan Tuhan. Sekalipun berbeda kita semua saudarara, ya saudara sebangsa dan setanah air. Kesadaran masyarakat terhadap pentingnya Pendidikan karakter terus meningkat. Hal tersebut juga terjadi dalam dunia Pendidikan. Dahulu orang tua dan siswa selalu menayakan rangking berapa posisinya di dalam kelas dan bahkan di sekolah. Saat ini sudah tidak demikian. Rangking tidak perlu dicantumkan dengan kesadaran semua anak pada dasarnya pintar/cerdas. Kecerdasan itu bukan hanya sains (Matematika, Fisika, Kimia) tetapi ada juga kecerdasan di bidang lain seperti olahraga, seni, music dan lainnya. Setiap anak istimewa. Ada anak yang pintar bahasa Inggris, ada anak yang lebih suka di bidang Seni. Pemberian rangking pada siswa/anak dikawatirkan menimbulkan gap dan juga mengklasifikasi siswa. Padahal kecerdasan itu sifatnya multi. Dalam

perkembangannya anak-anak yang dipandang cerdas tidak selalu berhasil menyelesaikan pendidikannya atau yang sudah bekerja ternyata tidak mulus juga kariernya. Oleh sebab itu di beberapa sekolah mulai dihidupkan kembali Pendidikan Budi Pekerti. Pendidikan yang mengajarkan siswa bahwa salah satu hal yang terpenting adalah “menjadi diri sendiri” Tidak harus menjadi orang lain. Gali potensi yang ada di dalam diri dan kemudian dikembangkan. Tuhan menciptakan manusia itu unik, beragam. Keunikan dan keberagaman inilah yang mendorong manusia untuk terus berelasi, saling menolong, saling melengkapi. Kesadaran bahwa Tuhan menciptakan manusia itu beragam akan menolong setiap kita dapat menerima kehadiran orang lain sekalipun mereka berbeda dengan diri kita. Berbeda suku, ras, etnis, agama dan bahkan status sosial. Perlu selalu diingat bahwa di hadapan Tuhan manusia memiliki harkat derajat yang sama. Kesadaran ini dapat mengantarkan bangsa Indonesia untuk terus melangkah menggapai berbagai kemajuan untuk bersaing dengan bangsa lain. Mempersoalkan perbedaan yang ada tidak akan pernah ada habisnya sebab perbedaan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia sudah given, takdir.

B. Pembahasan

1. Mengapa Pendidikan Karakter Penting

Dalam sebuah buku dikatakan bahwa apabila orang kehilangan karakter dia kehilangan segala galanya. Ini menunjukkan betapa pentingnya karakter itu. Karakter adalah suatu kondisi dimana seseorang melakukan segala tugas yang diberikan dengan penuh tanggungjawab. Mengerjakan apa yang

menjadi tugasnya tanpa harus diawasi. Karakter yang melekat pada diri individu atau kelompok masyarakat akan menentukan keberhasilan orang dalam menjalani kehidupan, (Hendarman, 2019). Memberi bantuan dan pertolongan dengan tulus tanpa pamrih dan tanpa mengharapkan pujian. Sulit menemukan orang yang berkarakter, tetapi bukan berarti tidak mungkin. Karakter itu bisa berubah, berkembang. Karakter merupakan modal utama dalam menjalani kehidupan, karakter tidak using dimakan waktu, tidak binasa dengan tekanan hidup (Ginting, 2021: 3). Hal ini bisa terjadi apabila ada kesadaran dari seseorang untuk meneumkan karakternya. Sederhananya seseorang tersebut perlu menemukan siapa dirinya. Apa kelebihan, kekuatan dari dirinya dan apa kelemahan atau kekuarangan dari dirinya (bukan secara fisik) Apabila dipandang perlu dapat juga melibatkan orang-orang dekat untuk menyampaikan hal-hal baik yang ada dalam diri kita untuk dipertahankan dan juga hal-hal yang tidak baik yang perlu dikurangi, dikikis secara perlahan. Semua perlu proses, tidak ada yang instan. Dalam mata kuliah Karakter Building ada satu kegiatan dari dinamika kelompok. Caranya mahasiswa diminta untuk membentuk kelompok. Anggota kelompok adalah teman-teman dekat. Kelompok terdiri dari tiga sampai lima orang. Setiap orang akan menuliskan siapa dirinya (kekuatan, kelemahan). Setelah selesai menulis maka salah satu dari mereka harus keluar kelas dan menunggu sampai dipanggil. Teman kelompok akan berdiskusi tentang kekuatan dan kelemahan dari teman mereka yang sedang ada di

luar. Kemudian berdasarkan pengamatan mereka selama bersahabat dan hasil diskusi kemudian mereka tambahkan pada kertas untuk nanti didiskusikan dengan teman yang bersangkutan. Semua mendapat kesempatan untuk dinilai oleh temannya. Dengan cara demikian seseorang dapat lebih mengenal dirinya secara lebih baik. Sebab menilai diri sendiri dapat sangat subyektif oleh sebab itu kita memerlukan penilaian orang lain terhadap kita (teman atau keluarga). Selanjutnya adalah membuat tabel pemeriksaan. Setelah menyetujui poin-poin yang harus diubah/diperbaiki maka setiap orang berusaha memperbaiki kekurangannya yang akan dipantau oleh teman dan keluarga. Misalnya sikap sering menunda/malas dalam satu bulan dilihat apakah ada kemauan dan komitmen menjadi tidak menunda. Tentu masih sangat banyak nilai karakter lainnya seperti integritas, disiplin, ramah, baik hati, suka menolong, rajin, sedia berbagi, tulus memberikan pujian, menerima perbedaan sebagai suatu realitas, santun, bisa dipercaya, dan seterusnya. Semakin banyak yang berkarakter maka akan semakin baik. Sebab keluarga sebagai organisasi terkecil terdiri dari orang-orang. Apabila keluarga-keluarga ini sudah memiliki karakter maka akan kita temukan masyarakat yang berkarakter pula. Thomas Lichona mengatakan bahwa Pendidikan karakter tercermin dari sikap jujur, menghormati orang lain, bekerja keras dan penuh tanggung jawab. Pendapat senada disampaikan oleh John Maxwell, (2013:66), bahwa karakter juga membutuhkan koreksi, perlu berhenti sejenak untuk melihat hal-hal apa saja

yang sudah dilakukan dan bagaimana selanjutnya agar setiap orang dapat mewujudkan impiannya namun juga tetap peduli dengan sesama. Karakter itu merupakan tatanan nilai menuju pada suatu sistem yang akan melandasi pemikiran, sikap serta perilaku yang ditampilkan.

2. Bangsa yang Majemuk

Indonesia adalah satu negara yang paling majemuk/plural di dunia. Suku bangsa sangat, bahasa daerah sangat banyak, budaya beragam. Perbedaan adalah keniscayaan. Masyarakat kita majemuk. Kita patut saling terima, (Ismail, 2019:1). Keberagaman ini menjadi kekayaan bangsa tetapi juga sekaligus sebagai ancaman. Sebagai kekayaan karena menarik banyak wisaawan asing untuk datang ke Indonesia, melihat kekayaan ragam budaya, termasuk pakaian daerah dan juga makanan khas dari tiap daerah yang unik. Kekayaan ini tentu menjadi kebanggaan yang perlu terus dijaga dan dipelihara. Sayangnya keberagaman ini rentan terhadap terjadinya konflik, perpecahan dan bahkan pertumpahan darah apabila tidak dijaga. Berbagai ujaran kebencian sempat marak beredar di media social tak kala menjelang pemilihan umum maupun pemilihan kepala daerah. Ujaran kebencian tersebut mengarah kepada SARA. Adu argument yang tiada ujung terjadi. Lebih parah Ketika ada orang yang bahkan di media berani menghina kepala negara atau menuduh menggunakan ijazah palsu tanpa alasan yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan, hal yang hampir sama terjadi ketika sesama tetangga kemudian jadi musuh karena menjagokan orang

yang berbeda dalam pemilahan kepala daerah. Padahal sebelumnya mereka akur dan rukun. Kondisi ini perlu diwaspadai. Perlu selalu diingatkan tentang sejarah perjuangan bangsa. Sejarah yang kelam dijajah oleh bangsa lain sampai berabad-abad lamanya. Sejarah juga mencatat bahwa kemerdekaan bangsa Indonesia diperoleh dari semangat persatuan dan kesatuan yang kemudian dituangkan dengan semboyan Bhineka Tunggal Ika. Dengan mengingatkan sejarah maka semua elemen bangsa tahu dan menjadi tidak mudah diprovokasi. Tidak mudah dibujuk untuk melakukan hal hal yang dapat memecah dan merusak persatuan dan kesatuan bangsa. Pemahaman yang tepat tentang sejarah panjang bangsa, dengan kondisi real yang dihadapi bangsa saat ini seharusnya semakin mengukuhkan persatuan dan kesatuan. Mari berlomba berkarya bagi negeri dengan talenta yang dimiliki atau melalui peran dan tugas kita masing masing. Keteladanan dari para pemimpin nasional, tokoh agama, tokoh masyarakat, budayawan termasuk para seniman, pekerja seni menjadi penyejuk bagi rakyat. Sebagian besar rakyat akan melihat dan meniru berbagai perbuatan baik “pimpinan dan tokoh” oleh sebab itu seyogyanya semua pimpinan dan tokoh harus berjiwa nasional. Dapat membedakan ranah public dan ranah privat. Segala sesuatu yang disampaikan dalam ranah public harus yang bersifat memotivasi, menginspirasi, memperkokoh persatuan dan kesatuan bukan sebaliknya merusak persatuan dan kesatuan. Mari kita angkat topi kepada para pejuang bangsa yang sudah mampu melihat jauh ke depan bahwa kunci

keberhasilan dan kemajuan bangsa Indonesia terletak pada persatuan dan kesatuan. Oleh sebab itu mereka mengusung Pancasila sebagai dasar dan pandangan hidup bangsa Indonesia. Pancasila memberi ruang bagi segenap anak bangsa dengan berbagai suku, ras, etnis, agama dapat hidup berdampingan, secara damai. Bangsa Indonesia sejak dahulu dipandang sebagai bangsa yang memiliki budaya yang tinggi. Mampu mengesampingkan kepentingan pribadi, kelompok, golongan demi menjaga persatuan, keutuhan bangsa. Bangsa kita masih bisa tegar dalam keberagaman. Menjaga bumi Indonesia sama artinya dengan menjaga keberagaman. Indonesia maju adalah Indonesia yang mampu berdiri sejajar dengan negara negara lain di dunia. Saat ini berbagai kemajuan dan pencapaian telah nyata. Tingkat Pendidikan masyarakat semakin meningkat. Perlahan tapi pasti geliat ekonomi semakin terasa setelah diterpa pandemic Covid tahun 2019 yang lalu. Memang ada satu catatan sebagai laporan merah bangsa Indonesia. Apa itu. Kita semua tahu Indonesia menjadi salah satu negara yang dioandang tingkat korupsinya tinggi. Korupsi secara sederhana diartikan sebagai tindakan mengambil hak, milik orang lain. Pemberantasan korupsi belum sepenuhnya berhasil. Ironisnya korupsi justru dilakukan oleh orang orang yang tingkat pendidikannya mumpuni. Lantas apa yang salah. Jawabannya kembali pada karakter. Karakter juga mencakup moral dan mental. Sejak dini anak perlu diyakinkan bahwa mengambil punya orang lain adalah tindakan kriminal. Belajar bersyukur, mencukupkan diri dengan apa yang ada.

Tentunya wejangan ini disertai contoh yang benar dari orang tua dan keluarga. Apabila anak melihat orang tua atau keluarga juga hidup tidak sesuai dengan nilai-nilai yang diajarkan maka anak cenderung melanggar. Pembelajaran yang sesungguhnya bukan dengan kata-kata tetapi dengan perbuatan. Sebagai contoh apabila keluarga hidup dengan “royal” lebih besar pengeluaran daripada pemasukkan yang akhirnya akan ngutang dan bila gaya hidup tidak diubah maka utang tersebut semakin membengkak dan berdampak pada keharmonisan di dalam keluarga. Utang tidak mungkin dihindari. Perlu sikap bijaksana. Apabila setiap keluarga kreatif dengan uang yang ada, Kesehatan anggota keluarga membaik. Hidup dengan utang membuat hidup tidak nyaman, tidur tidak tenang, emosi menjadi labil. Berbicara karakter sangat luas selain pengelolaan uang juga kemampuan dalam mengelola waktu. Setiap orang memiliki jumlah waktu yang sama yaitu 24 jam. Tetapi mengapa masih saja ada orang yang mengeluh, yang mengatakan waktunya tidak cukup untuk melakukan tugas-tugasnya. Pertanyaan bagi kita apakah sudah dikelola secara benar. Dunia menuntut kita kerja cerdas. Membuat perencanaan yang matang, kemudian melakukan apa yang sudah direncanakan. Hindari membuang waktu dengan menonton, main game, ngobrol yang tidak dibatasi waktu. Jadilah pemimpin bagi diri sendiri. Mengelola diri secara tepat termasuk di dalamnya mengelola emosi, menjaga kesehatan dan penampilan, (Ginting, 2021: 111). Saling menopang kesannya sulit namun apabila

dari hati ada dorongan untuk memberi, menolong mereka yang kurang beruntung tentu dapat dilakukan. Pada saat Covid 19 melanda bangsa kita sudah mempraktekkan hal tersebut. Artinya kalau kita mau kita masih bisa melakukannya, memberi Sebagian rejeki yang kita miliki kepada sesama tidak akan membuat kita kekurangan. Memberi dapat dilakukan di lingkungan tempat kita tinggal. Bisa dilakukan sendiri atau bersama-sama dengan warga lainnya. Karakter selalu menyentuh hati orang yang menerimanya. Hati yang tersentuh akan merespon dengan hati pula, (Badudu, 2019: 77). Hidup harus digunakan untuk hal-hal yang berguna, bermanfaat bagi sesama, saling membesarkan hati. Hidup hanya satu kali jadi jangan buang waktu untuk hal-hal yang sepele, (Carnegie, 2018).

C. Penutup

Membangun harmonisasi dapat dimulai dari rumah. Anggota keluarga yang saling menghormati, saling menghargai, melakukan tugas sesuai dengan fungsi dan peran. Setiap keluarga yang sudah dapat membangun relasi dengan baik cenderung lebih dapat berelasi dengan baik di lingkungan. Demikian juga sebaliknya mereka yang berasal dari keluarga yang tidak harmonis umumnya memiliki hambatan menjalin hubungan dengan orang lain. Peran keluarga sangat penting dan menentukan. Keluarga sering diibaratkan sebagai tiang negara. Semua hal baik dimulai di dalam keluarga. Sayangnya sampai saat ini belum semua keluarga menyadari bahwa mereka perlu terus bertumbuh, perlu upgrade pengetahuan, skill yang kekinian. Keluarga

perlu terbuka. Banyak seminar parenting yang gratis, yang dapat diikuti. Begitu juga seminar kebangsaan yang free. Menyadari bahwa pola asuh di tengah keluarga akan dibawa oleh anggota keluarga saat mereka bergaul di tengah masyarakat. Kemajemukan merupakan salah satu topik yang perlu diajarkan kepada anak-anak. Agar saat mereka bertemu dengan orang lain yang berbeda dengan dirinya dapat mereka terima dan hargai. Upaya membangun harmonisasi juga dapat dilakukan di sekolah dengan materi ajar yang dikaitkan dengan keberagaman, bisa juga melalui video singkat, tebak lagu tradisional, tebak permainan tradisional dan asal daerahnya serta tebak gambar pahlawan nasional. Sayang sekali anak-anak muda sekarang banyak yang tidak mengenal pahlawan nasional. Bukankah bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai jasa pahlawan. Di tingkat RT juga hal ini dapat dihidupkan kembali bukan saja pada hari-hari tertentu (17 Agustus, Sumpah Pemuda 28 Oktober, hari pahlawan 10 November, hari Pendidikan nasional 2 Mei, hari Kebangkitan Nasional 20 Mei) tapi bisa dilakukan misalnya pada saat liburan sekolah dengan memberikan apresiasi kepada para pemenang. Jiwa nasionalis yang dimiliki oleh warga dapat melibatkan Pak RT, Pengurus PKK dan Karang Taruna sebagai panitia. Terwujudnya harmonisasi menjadi Indonesia maju adalah tanggung jawab seluruh elemen bangsa.

Daftar Pustaka

- Ismail, A. (2019). *Selamat Mengindonesia: 33 Renungan Tentang Kebhinekaan*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Hendarman. (2019). *Pendidikan Karakter Era Milenial*. Bandung: Remaja Rosdaya.
- Maxwell, J. C. (2013). *Failing Forward. Mengubah Kegagalan Menjadi batu Lompatan*. Surabaya: MIC Publishing.
- Ginting, S. (2021). *Character Building Membangun Karakter Tangguh*. Gorontalo: Ideas Publishing.

SOSIAL HUMANIORA

DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI

Buku ini memuat pemahaman teoritis tentang seni, termasuk konsep seni, estetika, dan peran seni dalam masyarakat, analisis perkembangan seni dari masa ke masa, serta perubahan dalam gaya seni dalam proses penciptaan karya seni. Keunggulan buku ini memuat analisis mendalam tentang karya seni yang dibahas oleh para penulisnya. Sehingga menarik untuk dapat mencermati hubungan antara seni dan identitas kultural, termasuk bagaimana seni mencerminkan dan membentuk budaya dan identitas masyarakat.

Selain itu juga dibahas seni dapat memengaruhi dan dipengaruhi oleh masyarakat, serta dampaknya terhadap transformasi budaya dalam konteks global. Semoga buku ini dapat dimanfaatkan oleh masyarakat dari kalangan seniman, kalangan akademik dan masyarakat luas.



Alamat: Jalan Ir. Joesoef Dalie, No. 110 Kota Gorontalo 96128
Pos-el: infoideaspublishing@gmail.com
Website: www.ideaspublishing.co.id

ISBN 978-623-234-302-3

