

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tema yang diangkat ini sebenarnya terinspirasi dari buku karangan Lewis Carroll: *Alice in wonderland*. Buku ini memiliki kesan yang mendalam dalam memori saya, sebagai salah satu dongeng anak yang amat saya gemari. Secara garis besarnya buku ini menceritakan seorang anak yang masuk ke dalam alam lain dan mengalami berbagai perjalanan, dan yang mengejutkan dalam akhir cerita dikatakan bahwa apa yang dialaminya itu hanyalah mimpi (bunga tidur). Buku ini adalah respon dari perang dunia tetapi dengan cara bertutur lain dari kenyataan yang ada. Dengan mengadaptasi cara bertutur tadi, dalam karya ini saya ingin menyampaikan harapan yang ideal yang telah dan diharapkan terjadi.



Gambar I.1 Alice in Wonderland
sumber: www.alltheweb.com

Perjalanan adalah suatu aktivitas yang sering dilakukan oleh manusia termasuk didalamnya perjalanan kehidupan. Perjalanan hidup ialah kegiatan yang dilakukan oleh setiap manusia. Pada masa kecil saya cukup banyak melakukan perjalanan, baik ke luar kota maupun di dalam kota. Hal tersebut membekas dan tersimpan sebagai suatu pengalaman visual yang tak terlupakan. Pengalaman ini tidak sepenuhnya tersimpan dalam ingatan, sering menjadi tidak kronologis lagi, dan terlupakan kapan waktu terjadinya.

Setiap kejadian tadi memberi suatu respon dalam pikiran yang dituangkan ke dalam karya, meskipun semuanya itu dapat dituangkan tidak dengan alam yang nyata, sama seperti pikiran itu sendiri. Kehidupan itu memiliki persamaan dengan mimpi yang terkadang tidak berjalan mulus, namun selalu memiliki harapan. Harapan itu sendiri menarik bagi saya untuk diceritakan ulang.

Waktu di masa kecil saya pernah berharap menjadi dokter hewan, lalu dokter anak, ketika beranjak remaja menjadi seorang komikus namun jalan hidup memberikan arah bahwa saya harus menempuh pendidikan sebagai seorang dokter umum. Perenungan akan menjadi apakah saya ini dimasa yang akan datang dimulai disana.

Hal diatas membawa saya untuk mengambil keputusan yang sangat penting, yaitu memutuskan untuk meninggalkan kedokteran dan menuju dunia seni rupa, yang sama sekali berbeda dalam cara berpikirnya. Manusia hanya dapat berencana namun yang Kuasalah yang menentukan jalan hidup seseorang.

Masa kecil saya suka memperhatikan obyek berbentuk lingkaran. Dari orang-orang yang sehari-hari saya temui, lingkaran sebagai objek yang memiliki 2 kriteria yang menjadikannya menarik untuk diungkap dalam bentuk visual. Dua kriteria tersebut yaitu:

dinamis dan dianggap sempurna. Seperti itulah saya menempatkan diri dalam mimpi. Tidak berlebihan bahwa lingkaran itu bisa dianggap mewakili mimpi saya dimana keinginan untuk menjadi lebih dinamis dan sempurna dalam menempuh perjalanan hidup. Maka tidak terlalu berlebihan bila mengatakan lingkaran itu ialah harapan saya atas kehidupan yang ideal. Dalam hal ini kehidupan ideal adalah kehidupan di dalam Dia (Tuhan) seperti yang tertulis dalam ajaran-Nya, “menjadi sempurna di dalam Dia.”

Dalam kehidupan banyak sekali terjadi *chaos*, namun dalam alam mimpi hal itu menjadi sangat normal dan dipandang sah-sah saja. Dalam perjalanan hidup saya, terdapat banyak pilihan yang diambil; entah itu benar ataupun salah. Pilihan tersebut selalu menyisakan mimpi yang ideal. Kegagalan menjadi suatu warna yang biasa bagi manusia, namun harapan memberi kemampuan bagi kita untuk kembali memperjuangkan hal yang diimpikan.

Mimpi bagi saya adalah yang hal yang memacu untuk menggapai harapan yang lebih baik. Dalam mimpi, kehidupan menjadi lebih dinamis. Hal ini mendorong saya untuk memberi ruang kontemplasi antara ekspresi dan penuangan dalam karya.

1.2 Batasan Masalah

Dalam memberi visual objek, memori masa kecil menjadi salah satu hal penting. Hal ini muncul dalam karya terinspirasi dari alam lingkungan baik warna maupun bentuknya. Bentuk lingkaran, warna pelangi, nuansa kabut (awan) dan warna kayu terutama menjadi dijewantahkan. Dalam hal ini warna dianggap sebagai pengganti bahasa, dianggap seperti pada kata-kata yang membentuk puisi. Lebih jauh lagi perjalanan ini bersifat perpindahan dari satu waktu ke waktu yang lain. Dalam hidup saya dari saya bisa memahami

(menyadari) keberadaan diri hingga saya membuat karya ini; menjadi momen yang tertuang dalam karya saya ini

1.3 Rumusan Masalah

Ada dua hal yang menjadi masalah penciptaan karya ini:

- a. Bagaimana pencitraan yang tepat yang bisa mewakili keadaan yang saya alami ?
- b. Sepenting apakah perjalanan ini untuk diceritakan ?

1.4 Tujuan Penciptaan

- a. Penciptaan ini sebagai suatu perenungan hidup saya.
- b. Dialog antara saya dengan masyarakat sebagai pemerhati.
- c. Menuangkan mimpi saya untuk dinikmati orang lain.

1.5 Manfaat Penciptaan

Untuk mengeksplorasi teknik dan menggali pengertian yang lebih dalam, atas karya saya yang pernah ada atau dibuat. Penggalan ini berguna untuk lebih mengerti perasaan, keberadaan, dan jati diri saya. Lebih jauh melalui karya ini, saya ingin menggugah orang lain untuk memiliki mimpi tentang hari esok.

1.6 Metode penciptaan

a. Cara/teknik

Saya bukan orang yang dapat membayangkan karya apa yang akan dibuat, tetapi bergerak menurut dorongan motorik yang terjadi, hampir seperti automatic drawing; cara yang umumnya dipakai oleh para pelukis surrealis. Sketsa dibuat sebagai bahan pertimbangan. Perpindahan kanvas ialah cara untuk memaksimalkan karya. Setelah karya yang di buat dianggap/dipandang cukup mewakili tema yang telah ditentukan sebelumnya, maka proses selanjutnya adalah mendeskripsikan karya tersebut ke dalam tulisan penghantar karya.

b. Alat dan bahan

Karya ini dibuat dalam cat minyak dan akrilik diatas kanvas dalam kebutuhan antara kontemplasi maupun ekspresi, lebih dapat dicapai dengan 2 media ini. Ukuran kanvas disesuaikan dengan kebutuhan ekspresi.