

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Masa kecil seniman hingga kehidupan pribadi kerap menjadi inspirasi dalam proses penciptaan sebuah karya seni. Dan ini dialami oleh beberapa seniman dunia seperti Jean-Michel Basquiat, Frida Kahlo, dan Marc Chagall. Pengalaman di dalam kehidupan sehari-hari dan di lingkungan sekitar seniman sedikit banyak telah memengaruhi kreativitas seniman, pola berpikirnya, hingga kepada pemilihan kecenderungan gaya ataupun teknik yang digunakan dalam menciptakan karya seni (Lihat Gambar 1.1 dan Gambar 1.2).



Gambar 1.1.Jean-Michel Basquiat."Obnoxious Liberals"



Gambar 1.2.Frida Kahlo."Without Hope (Sin esperanza),1945-oil on canvas

Di dalam setiap proses berkarya, kadangkala seniman mencari ilham atau inspirasi yang dimulai dari pendekatan personal, seperti hal-hal yang sangat dekat dengan kehidupan keseharian atau kehidupan pribadinya (Lihat Gambar 1.3).



Gambar 1.3.Marc Chagall."Marc Chagall parents"

Apa yang dipaparkan tersebut juga terjadi pada diri perupa. Setiap fenomena dalam perjalanan kehidupan manusia yang terjadi dari segala aspek tentunya cukup memengaruhi perupa baik di dalam keadaan formal maupun informal, termasuk di dalam berkarya. Fenomena pada kehidupan manusia yang cukup dekat dengan perupa dalam kesehariannya ialah mimpi, di mana mimpi ini pada akhirnya berhubungan dengan ruang khayal atau imajinasi yang tidak terbatas. Perupa menyadari bahwa mimpi terkadang muncul akibat dari kenyataan keseharian ataupun karena hasrat yang terpendam secara sadar maupun tanpa sadar. Apa yang ingin dilakukan dan diinginkan dapat muncul dalam mimpi. Walaupun bukan persis seperti yang terjadi dalam kenyataan keseharian, setidaknya dapat berupa sebuah bentuk tindak lanjut dari keseharian-keseharian perupa (bahkan yang dirasa tidak mungkin terjadi). Hasrat yang terpendam bahkan terjadi dalam ruang khayal atau imajinasi, adalah hasrat seperti yang

Sigmund Freud ungkapkan yaitu: “*dreams are a form of fulfilling suppressed wishes*” (Sigmund Freud on Dreams, Dreams and Freud Theory Jurnal by Kevin, Published April 20, 2005). Jika keinginan seseorang tidak terpuaskan dalam kegiatan kesehariannya, maka keinginannya akan menjadi *visual fantasy*, yang membiarkan keinginan seseorang tersebut terpenuhi dalam mimpinya.

Dalam dunia mimpi, kita belum tentu paham sepenuhnya mengenai keberadaan kita. Seperti yang dituliskan oleh Hildebrandt “*in falling asleep our whole being, with its forms of existence, disappears “as through an invisible trapdoor*” (Hildebrandt ari Classic in the History of Psychology; An internet educational resource developed by Christopher D. Green York University, Toronto, Ontario. The Interpretation of Dreams by Sigmund Freud (1900)), yang artinya dalam keadaan tertidur, tubuh kita dengan segala bentuk keberadaan kita menghilang bagaikan menghilang melalui pintu yang tidak terlihat.

Pada akhirnya kenyataan hidup meninggalkan begitu banyak imajinasi bagi perupa. Ruang dan waktu dalam dunia nyata menjadi tidak penting ruang dan waktu dalam dunia imajinasi. Seperti dalam ungkapan L. Strumpell “*He who imagine turns his back upon the world of waking consciousness*”, yang artinya barangsiapa yang dalam berimajinasi, ia menjauhkan diri dari kesadaran dunia nyata. Khayalan atau imajinasi yang telah terjadi tentu ada maknanya.

Berdasarkan hal tersebut di atas, perupa tertarik untuk mengangkat tema yang berhubungan dengan dunia angan-angan dan perasaan milik perupa yang tidak terbatas,

yang berhubungan dengan khayalan, sesuatu yang irasional, penuh dengan imajinasi, berangkat dari pengalaman keseharian hidup perupa yang mengalami berbagai macam mimpi maupun imajinasi baik kesenangan maupun sebaliknya, lalu merangkainya secara kreatif untuk kemudian diimplementasikannya ke dalam kanvas dua dimensi. Perupa menggambarkan objek dengan sudut pandang yang nonperspektif, (Perspektif dalam hal ini berkaitan dengan ketepatan proyeksi dari dunia tiga dimensi ke permukaan dua dimensi, seperti kertas atau kanvas).

Terinspirasi oleh salah satu karya Rafall Olbinski yang berjudul “*LaDolce Vita*”, di sini perupa bermaksud untuk tidak menyentuh sisi simbolis atau semiotika yang ada (walaupun tanpa sengaja dapat tersirat). Karya ini memiliki unsur kejutan, ukuran tak terduga yang berdekatan satu sama lain tanpa alasan yang jelas, yang merupakan beberapa ciri dari karakteristik karya-karya Surrealisme Kontemporer (Lihat Gambar 1.4).



Gambar 1.4. “*Ladolce vita*”. Rafall Olbinski. <http://www.google.co.id/contemporary art>

Dalam karya Tugas Akhir ini perupa ingin menciptakan karya yang merepresentasikan ide dan gagasan perupa yang dimulai dari pendekatan mengenai Surrealisme, relativitas pada objek, dan kemudian memadukannya dengan teknik melukis ekspresif sehingga menjadi suatu keseluruhan karya yang menyatu dengan konsep.

Penempatan dan komposisi setiap objek ada dalam tampilan yang *unnatural* sehingga apresiator dapat merasa seolah-olah masuk ke dalam dunia yang sama sekali berbeda dengan dunia kenyataan, namun sebuah dunia milik perupa, dunia imajinasi. Selain itu perupa juga menciptakan karya yang menyajikan efek kontemplatif tertentu bagi apresiator dan juga dapat menambah pengalaman estetik secara personal.

Ide gagasan dalam berkarya merupakan satu kesatuan dengan teori-teori yang ada. Maka dari itu perupa perlu menjelaskan lebih lanjut mengenai Surrealisme, teori relativitas, dan beberapa teori yang berkaitan dengan konsep dan visualisasi pada karya ini, sehingga *audience* mendapat manfaat dari keseluruhan karya. Karya ini dimaksudkan oleh perupa untuk menyampaikan kreasinya sehingga para apresiator dapat memberikan timbal balik terhadap perupa demi pengembangan karya selanjutnya.

1.2 Dasar Pemikiran

Berangkat dari perenungan perupa terhadap setiap pengalaman dalam kehidupan

personal yang ternyata melahirkan imajinasi yang tidak terbatas dan bebas dalam pemikiran, perupa kemudian menjadikan hal tersebut sebagai sebuah titik tolak dalam berkreasi dan tentunya merupakan dasar dari pemikiran konsep karya perupa.

Dalam *Oxford Advanced Learner's Dictionary*, di sana dikatakan bahwa *"Illution is an untrue idea"*. Yang berarti kita sebagai subjek dapat memiliki kesalahpahaman atas sesuatu yang kita temui. Dalam karya ini, perupa menerapkan konsep tersebut salah satunya pada penggambaran objek dengan proporsi yang didistorsi. Ilusi juga kadang tercipta karena kita menginginkan sesuatu yang belum pernah kita dapatkan. Apa yang kita inginkan akhirnya keluar melalui pandangan dalam mimpi dan khayalan atau imajinasi, sebuah proyeksi dari lubuk hati kita ke kepala. Proyeksi demikian adalah proyeksi seperti dalam teori cermin dari Jung dalam buku *"The subjects of dreams"* nya Paul kugler yang berisi:

"To concern ourselves with dreams is a wave of reflecting on ourselves a way of self-reflection. It is not our ego-consciousness renelecting on itself: rather it turns its attention to the objective actuality of the dream. It renelects not on ego but on the Self; it recollects the strange self. Alien to the ego, which was ours from the beginning, the trunk from which the ego grew".

Pengertian ilusi dari kamus dan teori cermin dari Jung memberi pendapat kepada kita bahwa apa yang dilihat dalam mimpi maupun khayalan atau imajinasi adalah ilusi. Dan hal ini perupa coba gambarkan dalam objek-objek visual seperti wanita pada pohon,

gestur wanita dengan kepala berupa mata manusia dan sebagainya, yang merupakan bagian dari pencitraan ke-ilusiannya tersebut. Dalam keadaan sadarpun kita dapat berilusi.

1.3 Tujuan Penciptaan

- Menambah kajian perupa mengenai konsep berkarya seni
- Merefleksikan dunia imajinasi ke dalam media kanvas dan cat minyak
- Memberi pengalaman estetik bagi apresiator tentang dunia imajinasi, dunia yang penting untuk pengembangan kreativitas seseorang
- Sebagai bentuk kontemplasi terhadap ketidakterbatasan dalam berimajinasi itu sendiri

1.4 Manfaat Penciptaan

Manfaat dari penciptaan karya dan laporan ini ditinjau dari aspek:

1. Kognitif, adalah untuk melengkapi ragam seni lukis dengan kombinasi komposisi yang menggunakan gaya melukis Surealis dan kesan Ekspresif yang ditampilkan.

2. Personal, adalah untuk memberikan kontribusi dalam proses penciptaan bagi karya perupa selanjutnya, yang diharapkan menjadi inspirasi, pembelajaran dan kemungkinan aktualisasi ide atau gagasan secara mendalam melalui eksplorasi teknik dan gaya.

3. Publik, adalah sebagai bahan referensi dan masukkan bagi para *audience* melalui tulisan dan visual, dan memberi peluang bagi para apresiator untuk mengapresiasi karya seni lukis pada Tugas Akhir ini.

1.5 Metode Penciptaan

Proses penciptaan karya dilakukan dengan beberapa metode yakni sebagai berikut:

1. Metode Deskriptif-Analitis yang dilakukan dalam tataran konsep ide gagasan
2. Metode Eksperimentasi: perupa melakukan eksplorasi melukis dengan menggunakan medium cat minyak di atas kanvas. Pendalaman teknik ekspresif dan eksplorasi komposisi warna
3. Metode Studi Pustaka: Meninjau teori-teori pendukung karya

1.6 Sistematika Penulisan Pengantar Tugas Akhir

Penulisan ini terbagi menjadi 5 bab, sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan

Menguraikan secara umum tentang gambaran dari Latar Belakang, Masalah Penciptaan, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan, Metode Penciptaan, dan Sistematika Penulisan.

Bab 2 Landasan Teori

Menguraikan teori-teori yang ada sebagai cakupan terluas dari kajian mengenai karya untuk memperkuat argumen yang hendak ditampilkan

Bab 3 Konsep Berkarya

Menguraikan secara global yakni proses berkarya serta konsep berkarya

Bab4 Tinjauan Karya

Menganalisis karya yang telah diciptakan secara detil

Bab 5 Kesimpulan

Berisi tentang kristalisasi hasil analisis dan interpretasi yang dirumuskan dalam bentuk pernyataan ringkas dan padat.