

PENCIPTAAN SENI

KEPALSUAN



Dr. I Nyoman Suardina, S.Sn., M.Sn.
NIP. 196809071997031002

Progran Studi Kriya
Fakultas Seni Rupa dan Desain

INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
DENPASAR
2014

ABSTRAK

Karya Kriya Seni dengan judul “Kepalsuan” dibuat dalam rangka memenuhi undangan pameran bersama dari Ciputra Artpreneur Jakarta. Pameran ini diselenggarakan oleh Direktorat Pengembangan Seni Rupa Ditjen Ekonomi Kreatif Berbasis Seni dan Budaya Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia dengan tema “Wood & Good: Kriya Kayu Kontemporer Indonesia”. Karya Kepalsuan diciptakan atas fenomena kekinian yang terjadi di masyarakat, di mana manusia kerap ‘berkamoplase dengan kepalsuan perilaku’ guna memperjuangkan diri, martabat, dan kepentingan pribadi atau kelompok. Atas dasar itu, timbul keinginan untuk mengekspresikan fenomena tersebut melalui penciptaan karya Kriya Seni berjudul Kepalsuan.

Bentuk ini terinspirasi dari perilaku serangga (Lebah Madu) di mana ratu lebah memegang kendali atas keteraturan kehidupan sebuah koloni. Kendali ini terjadi secara alamiah dan tidak terjadi penyimpangan sehingga sebuah koloni lebah madu dapat bertahan dalam waktu yang lama. Namun tidak demikian halnya yang terjadi di dunia manusia, dalam kehidupan politik dan pemerintahan selalu terjadi persaingan dan cara-cara untuk memenangkannya terkadang menyampingkan sisi kemanusiaan. Sebagai sebuah karya seni, karya ini mengandung bentuk dan isi. Isi adalah dari sisi pemaknaannya yakni berkamoplase dengan kepalsuan untuk menguasai yang lebih lemah. Sedangkan bentuk/ shape utamanya berupa sebuah *creatures* berbentuk badut. Figur badut dibuat berbadan gemuk dan besar. Bagian kepala menggunakan bentuk perpaduan kepala lebah madu dan manusia, sedangkan dari leher ke bawah berbentuk tubuh manusia.

DESKRIPSI KARYA KEPALSUAN

Kepalsuan perilaku adalah suatu fenomena dalam kehidupan manusia yang sudah mengglobal. Perbuatan yang seakan telah terbentuk oleh *mindset* begitu kuat untuk menyerang kesadaran, bisa berada pada apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan. Dia dapat meluluhlantakkan segalanya, akan tetapi bisa pula diluluhlantakkan dengan kesadaran. Karya ini menggambarkan perilaku pemegang *domain* dalam kehidupan manusia yang sering disebut 'oknum' dalam trik 'cuci tangan'. Karya ini berbentuk *creatures*, perpaduan antara kepala lebah madu dan badan manusia. Sosok badut yang seakan sedang berpesta pepes anak lebah madu, dipilih untuk menggambarkan semua penyimpangan perilaku, baik dalam perilaku lebah maupun dalam perilaku manusia. Jika dari segi peran badut adalah sosok yang dianggap lucu, dalam konteks penokohan dalam karya ini justru ingin mengungkapkan bahwa penyimpangan perilaku inilah yang menimbulkan kelucuan/ dagelan dalam politik, ekonomi, hukum, dan keamanan. Dagelan adalah trik permainan untuk tidak memperlihatkan suatu hal yang sebenarnya.

Jika dalam keseharian manusia dalam perilaku berpolitik kerap melakukan determinasi oleh golongan yang lebih kuat terhadap yang lebih lemah, dengan istilah yang lebih ekstrem golongan yang kuat memakan yang lemah, maka sesungguhnya hal inilah yang ingin digambarkan dalam karya Kepalsuan. Badut besar menggambarkan golongan yang kuat, sedangkan anak lebah yang dihidangkan merupakan penggambaran golongan yang lemah. Kehidupan lebah madu juga dapat mengalami hal serupa, di mana lebah dewasa memakan anak-anak lebah. Namun hal ini hanya terjadi disaat kehidupan lebah mengalami musim paceklik (kekurangan sumber makanan). Jika musim paceklik benar-benar terjadi, secara alamiah lebah dewasa akan memakan anak-anak lebah yang masih sangat muda. Lain halnya dengan dunia

manusia, perilaku yang kuat memakan yang lemah tidak saja terjadi disaat situasi yang sulit, tetapi juga dalam situasi perekonomian yang sudah maju. Realitas ini dapat dilihat dalam stratifikasi sosial yang sangat tajam antara kalangan bawah (akar rumput), kalangan menengah dan kalangan atas.



Gambar Badut (*Creatures* detail)

Creatures ini dipadukan dengan beberapa komponen, berikut detail komponen figur badut.





Gambar Komponen karya Kepalsuan (detail)

Keterangan:

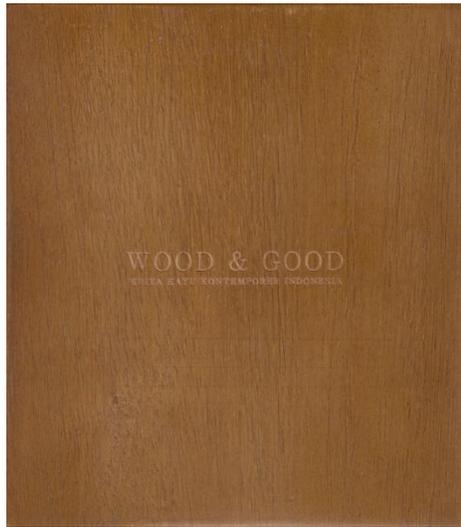
- a. Motif rambut dibuat seperti bulatan-bulatan tepung sari (polen) yang diperbesar. Dimaksudkan untuk melambangkan pikiran yang ingin menguasai sumber makanan.
- b. Bagian telinga ditutupi atribut berupa *headphone*. Dimaksudkan untuk melambangkan perilaku yang mengabaikan kondisi orang lain atau lingkungan, tetapi fokus pada kepentingan sendiri.
- c. Tangan kanan memegang garpu. Dimaksudkan untuk melambangkan hati yang selalu ingin menyerang dan menguasai.
- d. Tangan kiri memegang piring berisi pepes anak lebah madu. Dimaksudkan untuk melambangkan rasa yang selalu kurang.
- e. Meja, dimaksudkan sebagai meja makan, desainnya dalam bentuk meja lesehan yang dapat dipakai dalam suasana santai. Papan meja dibentuk dari potongan kayu nangka dengan arah melintang berbentuk rangkaian segi enam sama besar, sehingga penampangnya menunjukkan serat yang unik, dan tampak seperti sarang lebah madu.
- f. Kudapan berupa kreasi dari kayu berbentuk pepes anak lebah yang dihidangkan di atas piring kayu. Melambangkan kelompok lemah yang selalu menjadi korban kekuasaan yang lebih kuat.

PENUTUP

Setelah melalui proses yang cukup panjang, berkuat dalam intuisi dan imajinasi, merumuskan konsep, menerjemahkan rancangan dalam proses perwujudan, maka tercipta karya kriya dengan judul Kepalsuan. Karya Kepalsuan adalah konsep menggabungkan antara dua objek (dalam hal ini lebah madu dan manusia). Pada hakikatnya konsep semacam ini telah diterapkan dalam berbagai model penciptaan sejak dahulu. Karya sastra, seni rupa, cinematografi, dan fotografi sering berproses dalam wilayah ini. Namun nilai kebaruan karya ini dicapai melalui aktualisasi pengorganisasian elemen-elemen yang ada dengan teknik *craftmanship*, yang secara visual menghasilkan bentuk karya yang metaforis, secara kontekstual menggambarkan situasi kekinian.

Perlu digalakkan model penciptaan seni rupa khususnya seni kriya di masa mendatang, dengan penggalan ide, konsep, teknik, dan lain-lain yang lebih eksploratif. Model penciptaan ini masih terbuka untuk diteliti, direnungkan, dan direkayasa kembali dalam bentuk-bentuk ciptaan yang mencerminkan orisinalitas pemikiran senimannya. Tidak saja yang berkaitan dengan lebah madu dan manusia, namun dalam wilayah objek yang lain. Orisinalitas dan kreativitas tersebut tentu harus dibangun melalui dedikasi, sportivitas, inteleksi, dan virtuousitas yang tinggi dalam mencipta. Jika sebuah proses penciptaan, khususnya dalam dunia akademis ditunjang dengan strategi yang baik, niscaya hambatan yang bersifat non-teknis akan dapat teratasi dengan baik.

KATALOG PAMERAN KARYA KEPALSUAN



Katalog ini dicetak dalam rangka Pameran Kriya Seni Indonesia

WOOD & GOOD KRIYA KAYU KONTEMPORER INDONESIA

Ditenggarakan oleh :
Direktora Pembinaan Seni Rupa
Dipin Ekone Kreatif Berbasis Seni dan Budaya
Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
Republik Indonesia

Pengarah
Direktur Jenderal Ekonomi Kreatif
Berbasis Seni dan Budaya

Penanggung Jawab Pameran
Wasek Menteri

Ketua Pelaksana
Yusuf Hartono

Koordinator Pameran, Edukasi, dan Kerja Sama
Andi Marlina
Jumadi

Kurator
Aemudjo J. Irianto
Riki A. Zaenari
I Wayan Sanyoga Parta

Asisten Kurator
Indira Aul Andayani
Maharani Mancanegara

Koordinator dan Dokumentasi
Anisa

Desain dan Tata Letak Katalog
Nurachmah Widayana

ARTIST PARTICIPANT

Abdi Setiawan	Kana
Abdul Sobur	Kamal Epedine
Adhi Nugeraha	Kerajinan Batik Kayu
Agus Snyono	Sanggar Puri
Ahmad Muzakki	Leonardonyah Allenda
Alexis	Lindu
Ali Umar	Matso
Ajir	Mitry Rifande
Andono	Nus Salomo
Anusapati	Oto Cornelius
Artes	Rempah Rumpah Karya
Bagus Pandega	Rudi Hendriano
Bernaui Pulungan	Sukarno
Cokrowharjo	Sumno
Gladys Angelina	Theresia Agustina Sitompul
Hadi Sewanto	Timbul Rahardjo
Handiweman	Wahyu Sriyandi
KAR	Yanuar PF
	Yuli Prayitno

BALI SECTION

Ida Bagus Arit
Ida Bagus Ari Munarta
Ketut Muja
Made Gede Putra
Made Sama
Made Sukanta Wahyu
Nyoman Suardina
Pande Wayan Mataram
Wayan Jana
Wayan Mudana
Wayan Patra
Wayan Tuges

