



Membakar Kebinatangan (Plastik dalam Perwujudan Karya Seni Rupa)

Bangkit Sanjaya

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
bangkit251294@gmail.com

Abstrak

Tujuan dalam penciptaan yaitu usaha melihat kebinatangan menjadi fenomena untuk inspirasi dalam menciptakan karya. Lalu, memvisualisasikan membakar kebinatangan (Plastik dalam Perwujudan Karya Seni Rupa). Kata “kebinatangan” yaitu sifat-sifat binatang atau kelakuan seperti binatang. Kebinatangan yang dimaksudkan dalam penciptaan karya seni ini yaitu perilaku manusia yang melebihi hewan. Perilaku tersebut justru tidak dilakukan oleh hewan, bahkan hanya manusialah yang melakukan perilaku keji kepada makhluk lainnya karena untuk menggapai tujuannya. Metode penciptaan menggunakan *Practice Based Research*. Dua penggunaan yang dapat dilakukan yaitu kegelisahan pribadi dan menggunakan literatur atau teori pendukung. Metode lukis menggunakan lima proses kreativitas dari ahli. Pertama, persiapan adalah suatu sikap bagaimana seseorang membuat dasar masalah penciptaan. Kedua, konsentrasi yaitu memfokuskan permasalahan. Ketiga, inkubasi yaitu seseorang mencoba mengambil dan menciptakan jarak pada masalah agar bisa beristirahat sejenak. Keempat, iluminasi yaitu usaha untuk mencari cara untuk penyelesaian masalah agar mendapatkan ide dan gagasan berkarya. Kelima, verifikasi yaitu mencoba menghubungkan dan mensintesiskan berbagai rencana kerja serta melaksanakannya. Sehingga, lahirlah karya dengan judul “Membakar Kesombongan” dan “Membakar Kesedihan” dengan teknik membakar plastik.

Kata Kunci: kebinatangan, plastik, seni lukis

Burning bestiality ***(Plastics in Manifestation of Fine Art Works)***

Abstract

The objective of creation is the effort to see animalism as a phenomenon for inspiration in creating works. Then, visualize burning animalism (Plastic in the Embodiment of Fine Art). The word "bestiality" is the nature of animals or behavior like animals. The bestiality intended in the creation of this work of art is human behavior that exceeds animals. These behaviors are not actually carried out by animals, even only humans do cruel behavior to other creatures because they reach their goals. The methodology of creation is Practice Based Research. Two functions that can be done are personal anxiety and using supporting literature or theory. The painting method uses five creative processes from experts. First, preparation is an attitude on how one makes the basis of the problem of creation. Second, concentration is focused on the problem. Third, incubation is someone trying to take and create a distance to the problem so they can take a break. Fourth, illumination is an effort to find ways to solve problems in order to get ideas and ideas for work. Fifth, verification is trying to connect and synthesize various work plans and implement them. So, the work was born with the title "Burning Pride" and "Burning Sadness" by burning plastic.

Keywords: animalism, plastics, painting

PENDAHULUAN

Proses melakukan pembakaran material plastik dalam penciptaan karya merupakan wujud dari usaha membakar kebinatangan sebagai dasar tawaran kembali menyadari dan meminimalisasikannya, salah satunya yaitu pengendalian diri. Setiap individu tentu memiliki kegelisahan dalam kehidupan. Kebinatangan merupakan sifat atau perilaku manusia yang cenderung sulit untuk dihilangkan atau dimusnahkan. Manusia memiliki kehendak dalam melakukan sesuatu di luar keterbatasan atau aturan yang mengikat untuk menggapai sebuah tujuan. Akibatnya mendorong seseorang untuk melakukan tindakan yang cenderung menyimpang. Di sisi lain, manusia juga dapat dipengaruhi dari luar dirinya. Beranjak dari pemikiran tersebut, dilakukan sebuah penelitian penciptaan seni rupa untuk menawarkan cara bagaimana mengendalikan sifat kebinatangan yang dapat dilakukan oleh setiap manusia secara berulang-ulang, bahkan tanpa henti seperti tidak pernah hilang atau musnah. Dalam penciptaan ini, menggunakan media plastik untuk menyampaikan kegelisahan tentang sifat kebinatangan.

Media plastik digunakan karena memiliki sifat yang sama seperti sifat manusia. Kesamaan tersebut terdapat pada sifat plastik yang masih cenderung sulit untuk diurai oleh alam atau dimusnahkan. Setelah melakukan percobaan pemusnahan plastik dengan cara dibakar, diamati bahwa plastik semakin keras dan padat. Plastik dapat diolah kembali atau didaur ulang oleh manusia. Dari peristiwa tersebut, mengamati perilaku menyimpang manusia yang bisa kembali lagi bahkan cenderung tidak akan hilang ataupun musnah. Tetapi, sifat yang disebut kebinatangan tersebut dapat dikontrol oleh manusia itu sendiri seperti halnya mengolah plastik.

Penciptaan seni rupa ini mengikuti pemikiran Mochtar Lubis (1992: 115) yang mengungkapkan “manusia dengan otak unggul tidaklah otomatis menjadi manusia yang bermoral, yang mendukung nilai etis, beradab, dan berbudaya”. Dapat saja seseorang melakukan perilaku menyimpang walaupun ia sudah mengetahui hal tersebut termasuk dalam perilaku tidak baik atau tindakan kejahatan.

Tujuan dalam penciptaan yaitu usaha melihat kebinatangan menjadi fenomena untuk inspirasi di antaranya mulai mengamati, mencatat sifat dan perilaku menyimpang yang terjadi di lingkungan sekitar, media sosial, dan televisi agar berguna dalam menciptakan karya seni rupa. Lalu, memvisualisasikan “Membakar Kebinatangan (Plastik dalam Perwujudan Karya Seni Rupa)”.

Kata “binatang” adalah makhluk bernyawa yang mampu bergerak dan mampu berkreasi terhadap rangsangan, tetapi tidak berakal budi seperti anjing, kerbau, kodok, semut, dan lainnya. Sedangkan “kebinatangan” yaitu sifat-sifat binatang atau kelakuan seperti binatang. Berdasarkan pengertian tersebut, jelas manusia dan hewan berbeda. Yang membedakannya yaitu sifat berakhlak budi.

Akhlak budi muncul karena adanya kesadaran untuk melakukan perbuatan baik. Perbuatan baik dilakukan karena adanya pikiran rasionalitas dalam ciri esensial dari jiwa manusia. Menurut Plato dalam Takwin (2005: 94), “manusia harus melakukan refleksi ke dalam dirinya agar dapat memperoleh dan memahami pengetahuan yang benar”. Hanya manusia sebagai makhluk berkesadaran tinggi terhadap apa yang ia lihat dan ia lakukan.

Menelusuri sikap selalu terkait dengan perilaku yang berada dalam batasnya karena respon terhadap lingkungan sekitar. Manusia mengamati dan mempelajari apa yang baik dan buruk untuk menjalani kehidupan. Manusia memiliki kelebihan dibandingkan makhluk lain, hingga ia cenderung berada pada makhluk paling dominan. Hal yang membedakan manusia dan makhluk lainnya yaitu pikiran. Pada konsep *nous* atau pikiran oleh Aristoteles. Menurutnya hanya manusia yang dapat mengetahui dan memahami tentang dunia. Hal yang membedakan manusia dengan makhluk-makhluk lainnya yaitu kemampuannya mengetahui dan memahami (Takwin, 2005: 98-99).

Kebinatangan yang dimaksudkan dalam penciptaan karya seni ini yaitu perilaku manusia yang melebihi hewan. Perilaku tersebut justru tidak dilakukan oleh hewan, bahkan hanya manusialah yang melakukan perilaku keji kepada makhluk lainnya karena untuk menggapai tujuannya. Perilaku tersebut cenderung dapat kembali lagi dan tidak bisa hilang. Akan tetapi, manusia diharapkan mengontrol sifat yang ada dalam dirinya agar tidak menimbulkan dampak buruk bagi orang lain.

Suatu pandangan tentang seni yang lebih bersifat objektif sebagaimana dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara dan Herbert Read (1972). Ki Hajar Dewantara mensyaratkan tiga hal untuk biasa disebut indah, yaitu adanya integritas atau perfek, ada proporsi yang tepat atau harmonis, dan adanya klaritas atau kejelasan (Jazuli, 2014: 31).

Menurut Leo Tolstoi dalam Sumardjo (2000: 62-63) “seni adalah ungkapan perasaan seniman yang disampaikan kepada orang lain agar mereka dapat merasakan apa yang dirasakannya”. Setiap karya seni yang diciptakan seseorang harus memenuhi unsur-unsur dan prinsip seni rupa. Dengan adanya unsur-unsur dan prinsip yang baik, suatu karya atau produk akan menjadi lebih baik pula.

Salah satu yang dapat dilakukan dalam mencipta karya seni ialah pengelompokan elemen-elemen visual atau struktur karya seni seperti garis, warna, tekstur, *tone*, bentuk, cahaya, dan lain-lain, disusun sedemikian rupa berdasarkan kaidah estetik seni sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh antara bagian dengan bentuk keseluruhan karya (Fathurrahman, 2005: 27).

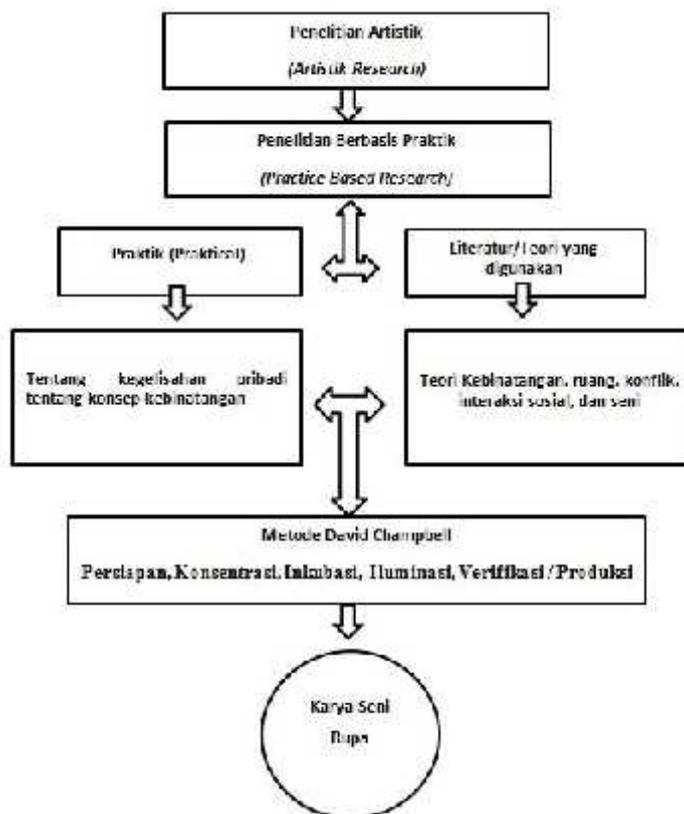
Menurut Sutadi Wiryaatmadja dalam Santosa (1993: 3) menyatakan bahwa “semiotika adalah ilmu yang mengkaji kehidupan tanda dalam maknanya yang luas di masyarakat, baik yang lugas (*literal*) maupun yang kias (*figuratif*), baik

menggunakan bahasa maupun nonbahasa”. Salah satu komponen semiotika yaitu tanda, lambang, dan isyarat. Tanda merupakan kajian bentuk yang mewakili sesuatu yang lain. Pada penciptaan karya ini akan menggunakan garis nyata menyalang berupa garis zig-zag dan saling memotong sebagai tanda memberikan keras, pertentangan, mengerikan, dan bahaya. Lalu, mengisi ruang sebagai wujud dari kebiasaan manusia pada produksi ruang.

METODE

Penciptaan karya seni rupa ini berawal dari proses di mana salah satunya melalui riset karya terdahulu, verifikasi, dan sebagainya. Dalam hal ini, menyatakan bahwa apa yang dibuat bukanlah sekadar iseng belaka. Selalu mencoba untuk tidak sekedar meneliti sesuatu tetapi belajar bersama sesuatu. Dalam hal ini, tentu mulai dari melakukan, tidak hanya membaca dan mengamati. Secara keseluruhan, seseorang dituntut untuk melakukan secara sistematis dengan penuh kesadaran tentang apa yang dilakukannya.

Menurut Hannula (2005: 203) mengemukakan bahwa “*Talking about theorization rather than simply theory is justified because it refers to the active, critical, and creative skill of thinking*”. Berarti berbicara tentang teori bukan hanya sekadar teori yang dibenarkan karena hal tersebut mengacu pada keterampilan berpikir aktif, kritis, dan kreatif. Semua mengenai pentingnya memperbarui dalam menciptakan karya seni. Dengan cara inilah seseorang bisa berusaha untuk memperbarui praktik, semacam latihan teori. Pada saat bersamaan, teori dan praktek mengatur diri mereka sendiri untuk menjadi lebih baik. Praktek juga menjadi tujuan dan latar belakangnya semua upaya dalam memotivasi untuk melakukan penelitian dan sains. Lihat kerangka dalam praktik berbasis penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pemikiran Penciptaan

Dalam penelitian artistik terdapat cara praktik berbasis penelitian. Ada dua penggunaan yang dapat dilakukan. Pertama, praktik berdasarkan pengalaman, kegelisahan pribadi, dan masalah penciptaan. Konsep berkarya pada penciptaan ini yaitu kebinatangan. Kedua, menggunakan literatur atau teori pendukung berkarya seni. Hal ini membantu dalam kekuatan bahwa penciptaan karya tidak hanya sebatas pengalaman dan keinginan untuk menyampaikan kegelisahan saja. Tapi, sudah diperkuat dengan berbagai bidang keilmuan lainnya. Teori kebinatangan, ruang, konflik, interaksi sosial, dan seni menuntun pada hasil penciptaan yang dapat dipertanggungjawabkan berdasarkan bidang keilmuan lainnya. Praktik dan literatur membawa pada metode David Campbell untuk mematangkan konsep berkarya. Setelah itu, pengembangan konsep pada perwujudan bentuk karya seni.

Memfaatkan metode dari ahli merupakan tindakan yang dapat membuat kerja menjadi sistematis dan efisien. Membuat karya dengan metode dapat dipertanggungjawabkan agar bisa dijelaskan dengan baik kepada orang lain. Secara umum ada beberapa tahap dalam suatu proses penciptaan seni. Dalam seni rupa, ada banyak pandangan mengenai cara dalam menciptakan sebuah karya. Tetapi, David Campbell (1986: 18) mengemukakan bahwa proses kreatif ada beberapa

tahapan yaitu persiapan (*preparation*), konsentrasi (*concentration*), inkubasi (*incubation*), iluminasi (*illumination*), verifikasi/produksi (*verification/production*).

1. Tahap persiapan (*preparation*)

Tahapan persiapan adalah suatu sikap bagaimana seseorang membuat dasar, mencari dan memahami masalah penciptaan secara rinci. Dalam tahapan inilah, mengalami kegelisahan yang tidak menentu dalam menemukan sebuah konsep penciptaan. Mendalami mengenai kegelisahan yang dialami, lalu membuat catatan konsep penciptaan. Setelah mengamati antara sifat manusia yang menyerupai hewan atau disebut kebinatangan dengan sifat plastik. Terdapat sebuah persamaan yaitu sulit dihilangkan dan dimusnahkan. Kemudian, menetapkan pentingnya akan pengendalian dan pengolahan dari sifat tersebut.

2. Tahap konsentrasi (*concentration*)

Tahapan konsentrasi yaitu memfokuskan permasalahan dan kembali memikirkan tentang masalah yang telah ditetapkan. Tertarik pada dampak dari ruang abstrak salah satunya melakukan perilaku menyimpang untuk mencapai tujuan. Kembali fokus dan mencari informasi pendukung seperti ruang galeri, buku, media sosial, koran, dan sebagainya. Hal tersebut dilakukan untuk mempertajam fenomena yang dipilih untuk konsep penciptaan.

3. Tahap inkubasi (*incubation*)

Tahapan inkubasi yaitu seseorang mencoba mengambil dan menciptakan jarak pada masalah agar bisa beristirahat sejenak. Dalam tahap ini seseorang menitikberatkan pada ketenangan diri serta mencoba melepaskan pikiran setelah melakukan konsentrasi. Untuk menyegarkan pikiran dan bersantai sejenak agar tidak stres, oleh sebab itu, mencoba pergi berolahraga, bermain *game*, berwisata, dan menonton film. Lihat Gambar 2.



Gambar 2. Berwisata dan Menonton Film
Sumber: Potchanan Pantham, 2018.

4. Tahap iluminasi (*illumination*)

Tahap iluminasi yaitu usaha untuk mencari cara untuk penyelesaian masalah agar mendapatkan ide dan gagasan berkarya. Melakukan eksplorasi kembali untuk

mendapatkan ide dan gagasan dalam berkarya. Hal ini dilakukan untuk mempertajam kembali tentang konsep yang ditetapkan sebelumnya.

5. Tahap verifikasi (*verification/production*)

Tahapan verifikasi yaitu mencoba menghubungkan dan mensintesis berbagai rencana kerja serta melaksanakannya. Mencoba mensintesis segala perencanaan dan melakukan praktik seperti menulis konsep penciptaan, tema, dan menentukan judul karya.

Penggarapan bentuk, cat, warna, dan sebagainya diharapkan sesuai dengan yang telah ditentukan. Hasil pembakaran plastik sebagai wujud dari paru-paru yang sakit. Sifat plastik memiliki persamaan dengan konsep kebinatangan yaitu sulit dihilangkan dan dimusnahkan.

Selanjutnya, penting adanya penekanan pada usaha inovasi agar memiliki kekuatan untuk disampaikan kepada orang lain. Sangat penting jika seseorang bisa menulis, melakukan, dan menyampaikan. Hal ini memungkinkan bahwa semua konsep dari kegelisahan akan tersampaikan secara maksimal kepada orang lain. Meyakinkan orang lain bahwa permasalahan yang dialami betul-betul dari kegelisahan saat di perantauan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses berkarya dengan menggunakan metode dari beberapa ahli membantu mempermudah dalam menciptakan karya seni. Hasil dari kegiatan dalam penciptaan karya seni ini yaitu mengisi kekosongan pikiran, fokus pada kegiatan seni, dan menghasilkan karya seni dengan kesadaran. Setelah melalui tahapan metode dan proses berkarya tersebut dihasilkanlah karya seni berjudul “Membakar Kesombongan”, “Membakar Kesedihan”, dan “Luka Bakar”. Selain itu, proses dan kegiatan rutin yang dilakukan merupakan salah satu tindakan seseorang dalam mengalihkan perilaku menyimpang.

Ada banyak kejahatan yang telah dilakukan oleh orang yang memiliki kecerdasan luar biasa. Baik kejahatan pada diri sendiri maupun kepada orang lain dengan sadar atau tidak disadari secara berulang-ulang. Pada akhirnya melakukan perilaku yang tidak mencerminkan sebagaimana seorang manusia seutuhnya. Perilaku yang ia lakukan tersebut justru mencerminkan seperti hewan. Perilaku hewan tersebut yaitu pertama, membunuh seperti dampak membuat ruang di perkotaan membunuh orang miskin secara tidak langsung. Kedua, berkelahi seperti yang kuat mengalahkan yang lemah (hukum rimba) untuk menciptakan kekuasaan yang berdampak pada kesenjangan wilayah. Ketiga, tidak sopan dan santun, seperti

berkata buruk atau bicara tidak baik, tertidur seperti saat anggota DPR bekerja/rapat. Keempat, mencuri dan rakus seperti pencuri (koruptor).

Semua tindakan tersebut dikatakan sebagai perilaku kebinatangan. Lebih berbahaya jika kekuasaan dipegang oleh manusia-manusia pintar tetapi tidak memiliki sesuatu nilai etis, tidak berbudaya, tidak bermoral, tentu akan ada dampak bagi diri sendiri dan orang lain. Berdasarkan pemahaman tersebut, pengendalian sifat menggunakan karya seni adalah salah satu bentuk tawaran bagaimana perlu adanya tindak kembali menyadari. Lihat gambar berikut:



Gambar 3. Membakar Kesombongan _200 x 200 cmx15cm_2018_Patung_
Sumber: Bangkit Sanjaya

Rasionalitas terasa penting oleh manusia dalam mempertanggungjawabkan tindakan yang ia lakukan. Membatasi diri untuk melakukan perilaku menyimpang. Perilaku muncul karena dorongan diri dan kesadaran. Baik dan buruk perilaku yang dilakukan tentu atas dasar kesadaran dalam bertindak. Semua manusia adalah pemimpin. Baik memimpin diri sendiri, memimpin keluarga, orang lain, dan sebagainya. Karena manusia selalu berusaha berperilaku atas dasar kemauannya untuk ketercapaian tujuannya. Hanya manusia yang memiliki kecerdasan sangat luar biasa. Hanya manusia yang suka membuat garis dan digunakan untuk berekspresi, membatasi diri dengan orang lain, membuat kekuasaan dan sebagainya. Tetapi, apakah kecerdasan saja sudah cukup? Bagaimana jika orang yang genius salah dalam menggunakan keahliannya? Apalagi orang yang memiliki jabatan atau kedudukan yang telah memiliki kekuasaan atau ilmu pengetahuan maupun keduanya. Tetapi, apakah semua orang yang memiliki kegeniusan selalu akan bertindak baik?

Tidak ada jaminan jika manusia yang cerdas akan melakukan hal baik saja. Untuk itulah wujud karya merupakan perpaduan dari garis yang saling memotong

sebagai tanda pertentangan dan bahaya. Tekstur pada karya juga dominan untuk mewujudkan bagaimana ke dalam pada lukisan tidak hanya semu tetapi sudah pada pengembangan yang nyata.



Gambar 4. Membakar Kesedihan_200 x 200 cmx15cm_2018_Patung_
Sumber: Bangkit Sanjaya

Seperti karya pertama, pada karya kedua juga pengembangan lebih kepada pembakaran plastik secara langsung. Kegelisahan sedikit sudah tersampaikan. Bagaimana ekspresi pembakaran mulai tercurahkan dengan media plastik. Tetapi, semakin lama entah mengapa terasa masih belum begitu mencapai kepuasan pribadi. Sehingga, pada penciptaan ini ingin mengembangkan lukisan kepada karya dua dimensi dan tiga dimensi yang dapat membentuk dan mengisi ruang. Ada banyak kebinatangan yang diamati dan dipahami. Oleh sebab itu, penting untuk mewujudkan dalam karya seni. Diharapkan mampu memvisualisasikan adanya kesadaran kebinatangan dalam sebuah karya seni. Semua hal harus disadari dan dipahami. Melalui pengamatan perilaku menyimpang di lingkungan sekitar, media sosial, dan televisi memberikan inspirasi dalam penciptaan seni. Sehingga, diharapkan karya sebagai bentuk tawaran pentingnya selalu menyadari segala sesuatu mengenai sifat dan perilaku.



Gambar 5. Luka Bakar_120 x 100 cmx_2018_Akrilik dan Plastik di atas Kanvas _
Sumber: Bangkit Sanjaya

Manusia berbeda dengan makhluk lainnya karena rasionalitas, berkesadaran tinggi, mengetahui dan memahami. Jika tidak berada pada sifat tersebut manusia cenderung melakukan sikap yang menyerupai hewan yang disebut kebinatangan. Bahkan hanya manusia yang dapat bertindak melebihi hewan dan melakukan perilaku tersebut secara berulang tanpa henti. Luka tidak sembuh dengan cepat. Terus merasa sakit seperti tidak akan hilang. Kesakitan tersebut membawa sebuah pengalaman yang berharga. Manusia belajar dari luka-luka yang dialami. Karena luka bisa memberikan pembelajaran terbaik bagi manusia untuk menjadi lebih baik lagi.

KESIMPULAN

Ada banyak kejahatan yang telah dilakukan oleh orang yang memiliki kecerdasan luar biasa. Baik kejahatan pada diri sendiri maupun kepada orang lain dengan sadar atau tidak disadari secara berulang-ulang. Pada akhirnya melakukan perilaku yang tidak mencerminkan sebagaimana seorang manusia seutuhnya. Perilaku yang ia lakukan tersebut justru mencerminkan seperti hewan.

Rasionalitas terasa penting oleh manusia dalam mempertanggungjawabkan tindakan yang ia lakukan. Membatasi diri untuk melakukan perilaku menyimpang. Perilaku muncul karena dorongan diri dan kesadaran. Baik dan buruk perilaku yang dilakukan tentu atas dasar kesadaran dalam bertindak. Untuk itulah proses membakar plastik dan penciptaan karya ini terasa penting sebagai tawaran kembali menyadari.

KEPUSTAKAAN

- Campbell, David. 1986. *Mengembangkan Kreativitas*; disadur A. M Mangunhardjana. Yogyakarta: Kanisius.
- Fathurrahman, Moh. 2006. "Metafora Keong Dalam Siklus Kehidupan". *Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni*. Volume. 1/02, *Surya Seni*, Agustus 2005: 19-28, Yogyakarta.
- Hannula, Mika dkk. 2005. *Artistic Research*. Finland: Cosmoprint Oy.
- Jazuli, M. 2014. *Sosiologi Seni*, edisi 2. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Lubis, Mochtar. 1992. *Budaya, Masyarakat, dan Manusia Indonesia*, Yayasan Obor Indonesia, Jakarta.
- Santosa, Puji. (1993), *Ancangan Semiotika Pengkajian Susastra*, Angkasa, Bandung.
- Sumardjo, Jacob. (2000), *Filsafat Seni*, ITB, Bandung.
- Takwin, Bagus. (2005), *Kesadaran Plural: Sebuah Sintesis Rasionalitas dan Kehendak Bebas*, Jalasutra, Yogyakarta.