

## STUDI EKSPLORASI BIOMORFIK SEBAGAI IDE DASAR PENCIPTAAN KARYA SENI RUPA TIGA DIMENSI

**Narsen Afatara<sup>1</sup>, Sayid Mataram<sup>2</sup>**

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret Surakarta

**Nadia Sigi Prameswari<sup>3</sup>**

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

narsen\_afatara@yahoo.com<sup>1</sup>

### ABSTRACT

*Art is making quality work that can be enjoyed by others. The stages of making art are determined by ideas, ideas and being able to reconstruct into valuable works of art. One way to get ideas, ideas is to make observations. One object that can be used as observation is Amoeba. Joan Miro and Santiago Calatrava are among the artists whose works are inspired by Amoeba or biomorphics. The purpose of this study is to find out how far artists explore and produce high-value works with Amoeba or biomorphics as the basic ideas in making art.*

**Keywords:** *visual arts, biomorphism*

### ABSTRAK

Seni adalah membuat karya yang bermutu dan dapat dinikmati oleh orang lain. Tahapan pembuatan seni rupa ditentukan oleh ide, gagasan dan mampu merekonstruksi menjadi karya seni yang bernilai. Salah satu cara mendapatkan ide, gagasan adalah dengan melakukan pengamatan. Salah satu objek yang bisa dijadikan pengamatan adalah amoeba. Joan Miro dan Santiago Calatrava merupakan salah satu seniman yang karyanya terinspirasi amoeba atau biomorfik. Tujuan dari kajian ini adalah untuk mengetahui seberapa jauh seniman mengeksplorasi dan menghasilkan karya yang bernilai tinggi dengan amoeba atau biomorfik sebagai ide dasar dalam pembuatan karya seni.

**Kata kunci:** seni rupa, biomorfis

### PENDAHULUAN

Banyak pertanyaan yang muncul tentang seni terutama dari orang yang karier atau pekerjaannya tidak bersentuhan dengan bidang seni. Seni berasal dari bahasa Sanskerta “*sani*” yaitu pemujaan, persembahan, atau layanan. Definisi tersebut muncul karena

pada awalnya seni digunakan untuk aktivitas ritual keagamaan. Sedangkan menurut Padmapuspita dalam Setyoadi (2016), seni berasal dari bahasa Belanda “*genie*”, di dalam bahasa Latin “*genius*” yang memiliki arti kemampuan luar biasa yang dibawa sejak lahir. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata seni

memiliki beberapa arti. Arti tersebut adalah, pertama, keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dsb). Kedua, karya yang diciptakan dengan keahlian yg luar biasa, seperti tari, lukisan, ukiran. Ketiga, kesanggupan akal untuk menciptakan sesuatu yg bernilai tinggi (luar biasa).

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang ditangkap oleh mata dan dirasakan dengan rabaan (Probosiwi, 2017). Bahwa keindahan karya seni dalam hal ini senirupa selalu berkaitan dengan ruang dan perspektif itu menjadi salah satu yang penting dari sebuah karya lukisan atau gambar, sehingga memberikan acuan dalam membuat obyek apapun dari sebuah lukisan ataupun gambar (Wiratno, 2017). Dalam aspek seni rupa terdiri dari 6 unsur yang terdiri dari seni lukis, patung, grafis, kriya, bangunan, dan desain. Maka dari itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa seni merupakan gabungan dari pemikiran, keahlian yang melibatkan keterampilan fisik dan hasil akhir yang termanifestasi dalam bentuk atau gerakan. Berarti, seni adalah sebuah proses.

Secara garis besar proses ini dapat dibagi menjadi tiga tahap. Tahap pertama akan dimulai dengan ide atau pemikiran (Felix, 2012). Tidak ada satu pun karya seni yang bisa dihasilkan tanpa

diawali dengan ide. Ide merupakan latar belakang, nyawa dari karya tersebut. Setelah ide atau pemikiran yang melatarbelakangi suatu karya telah berhasil didapatkan, maka selanjutnya karya seni tersebut akan memasuki tahap tahap ke dua yaitu proses produksi. Mengingat karya seni adalah sebuah produk yang bermutu yang tercermin dari segi kehalusannya, keindahannya, dan lain sebagainya, maka pada proses produksi akan dibutuhkan pekerja yang memiliki keahlian menciptakan sesuatu yang luar biasa. Pada tahap terakhir, seluruh keahlian yang melibatkan keterampilan fisik seperti keterampilan memahat yang sudah dilakukan oleh para seniman akan termanifestasi dalam sebuah karya seni yang bersifat masif, penuh dengan simbolisasi.

Pada tahapan pembuatan seni rupa tentunya diperlukan suatu gagasan ide yang mampu merekonstruksi suatu karya seni rupa yang bernilai. Untuk mendapatkan satu ide gagasan bisa didapatkan melalui pengamatan dan perabaan terhadap suatu objek tertentu. Salah satu objek yang dapat diamati adalah pengamatan terhadap bentuk amoeba yang merupakan abstraksi biomorfis estetis. Amoeba adalah makhluk yang hanya memiliki satu sel namun dapat berubah bentuknya, dalam genus protozoa dapat terdiri dari beberapa jenis amoeba seperti yang dapat hidup di air

atau juga yang dapat hidup pada tubuh hewan dan manusia sebagai parasit. Amoeba adalah sel-sel yang memiliki bentuk dinamis dan mempunyai bentuk morfologi dengan berbagai karakter sehingga membuatnya sangat sulit untuk diidentifikasi. Oleh karena itu amoeba masih terhitung sedikit yang diketahui dari 200 spesies amoeba yang dapat ditemukan, hanya 10-100 yang dapat diketahui padahal amoeba ada di mana-mana (Alexey, 2008). Amoeba memiliki struktur internal kompleks dan memiliki kemampuan yang baik dalam merasakan serta menangkap mangsa. *Amoeba* umumnya berbentuk seperti jelly yang tidak bewarna serta transparan, sehingga karakteristik bentuknya abstrak dan berubah-ubah. Dalam kajian seni, karakteristik bentuk Amoeba bermakna kebebasan dan estetika karena bentuk tubuhnya yang dinamis. Maka dari itu, hal yang menarik mengenai karakteristik dan bentuk Amoeba perlu dilakukan pengkajian mendalam untuk mendapatkan suatu bentuk karya seni rupa yang estetis dengan Amoeba sebagai objek inspirasinya.

### **Metodologi**

Kajian ini membahas mengenai prinsip-prinsip karakteristik dan bentuk dari penciptaan karya seni rupa yang terinspirasi dari konsep biomorfis/ amoeba/ protozoa. Pengkajian terhadap ka-

rakteristik dan bentuk biomorfis dalam seni rupa dilakukan melalui studi literatur dengan melakukan pengamatan pada sejumlah seniman dan karya seni nya yang terinspirasi dari biomorfis.

### **PEMBAHASAN**

Konsep pembuatan seni rupa terkait bentuk amoeba sebagai salah satu kategori dapat terinspirasi dari beberapa karya populer yang kerap disebut dengan karya Art Nouveau. Santiago Calatrava dan Joan Miro merupakan seniman yang banyak melahirkan karya seni rupa dengan tema biomorfik dan/atau amoeba.

#### **Art Nouveau & Konsep Biomorfisme**

Gaya seni biomorfis atau biomorphism art lahir dari perkembangan gaya seni Art Nouveau. Perkembangan gaya seni Art Nouveau mengombinasikan unsur seni dengan alam atau nature. Art Nouveau merupakan satu unsur gaya seni rupa yang berangkat dari konsep mikroorganisme alamiah yang tumbuh sejak era Paleolithics. Kemudian pada perkembangannya, Antoni Gaudí arsitek sekaligus seniman, membawa prinsip kebaruan dengan membenturkan gaya arsitektur Art Nouveau dengan pola tumbuhan dengan hewan. Hal tersebut tergambar pada salah satu museum dan menjadi “the most emblematic work” di Kota Barce-

lona, Casa Batlló (Orman, 2013). Di era 1800-an, Gaudí merepresentasikan pandangannya mengenai modernism dalam Art Nouveau. Arsitektur sensasionalnya dengan detail yang mencolok dicontohkan dalam karya-karya seperti Templo Expiatorio de la Sagrada Familia dan Casa Battló. Kedua maha karya ini mencerminkan keunikan mahakarya Gaudí: menggunakan keadaan alam yang estetis, desain yang sangat dipengaruhi oleh sentuhan kepercayaan dan modernitas yang belum pernah terjadi sebelumnya (Agkathidis, 2015).

### **Tinjauan Karya Santiago Calatrava : Arsitektur Biomorfisme**

Upaya manusia dalam menciptakan suatu karya seni rupa diperkaya oleh visi intuitif yang mengacu pada fenomena yang telah dipelajari dan sedang dipelajari. Sama seperti teori struktural dan geometri, ini dapat menginspirasi karya arsitektur monumental. Keyakinan semacam itu mendasari karya arsitek dari seorang insinyur berkebangsaan Spanyol Santiago Calatrava yang lahir di tahun 1951, yang penggunaan teknologi arsitekturnya secara ekspresif dan bentuk inventif memengaruhi banyak karya fenomenal dan monumental (McQuaid, 1993). Calatrava tertarik dengan struktur yang ditemukan di alam, terutama struktur yang bergerak. Penelitian disertasinya mengeksplorasi pertanyaan

tentang “pemodelan pergerakan bagian-bagian struktur lengkap dan representasi permukaan melengkung yang rumit. Dari sini inspirasi dan imajinasi Calatrava tertuju pada bentuk abstraksi biomorfis yang tertuang pada gaya seni dan arsitekturnya. Calatrava’s design dan arsitektur telah memberi pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seni arsitektural dengan mengadopsi bentuk morfologi kehidupan serta segala bentuk ekosistem kehidupan. Calatrava melakukan pendekatan yang sama dengan terinspirasi pada Bio-Inspired. Banyak dari gagasan arsitekturnya sebagai symbol representative kehidupan laut beserta biomorfisnya (Imani, 2017).

### **Karya Seni Arsitektur Biomorfis Santiago Calatrava**

Calatrava mengaku telah belajar banyak dari alam karena ia terinspirasi oleh bentuk biomorfik alami. Ini terbukti dalam sebagian besar karyanya karena mereka mencerminkan ritme melalui pengulangan dalam kolom dan elemen struktural lainnya (Peters & Victor, 2016). Kemampuan Calatrava untuk mengubah arsitekturnya menjadi struktur zoomorphic yang fleksibel adalah sebagai hasil dari gabungan pengetahuan teknik dan flare untuk seni, terutama patung. Salah satu karya fenomenal biomorfis Santiago Calatrava adalah Museum of science and Planetarium di Valencia. Trotoar

aksial (Axial Sidewalk) yang mengelilingi bangunan dan terhubung ke galeri memasuki planetarium.

Rumah opera di Valencia menciptakan tempat besar untuk seni spektakuler dan tengara yang dinamis dan monumental. Komponen utama bangunan ini adalah auditorium yang menampung 1.300 orang, cocok untuk pertunjukan opera, serta konser dan balet, ruang untuk 400 kursi untuk musik kamar, drama dan pertunjukan lainnya, dan auditorium udara terbuka, beratap, tempat duduk untuk 2.000 orang dan menawarkan pemandangan spektakuler dari kompleks, serta kesempatan untuk menonton pertunjukan di layar video khusus.



Gambar 1.  
Museum of science and Planetarium di Valencia

Museum of science and Planetarium di Valencia lebih dikenal dengan *la Ciudad de las Artes y las Ciencias* yang cukup megah di Eropa dan secara cepat menjadi ikon tersendiri bagi Kota

Valencia di Spanyol. Museum of Science and Planetarium yang sepenuhnya ditujukan untuk promosi teknologi, inovasi, seni dan budaya, menggabungkan tampilan futuristik dengan warisan tradisional kota, seperti penggunaan ubin mosaik keramik yang dikenal sebagai "trencadis" yang sebagian besar digunakan sebagai lapisan eksterior di atas permukaan beton dari beberapa bangunan dan elemen promenade. Air dan kehidupan laut adalah ide-ide utama yang mengarah pada pengembangan museum sains mirip kerangka paus dan di setiap bangunan atau struktur mudah dikenali penggunaan bentuk biomorfik, fitur khas karya Calatrava. Penggunaan garis-garis tajam yang dominan, beton putih murni dengan penggunaan pecahan keramik, ciri khas tradisi Valencia, dan kolam yang dangkal mengikat semua bangunan dari sudut pandang estetika sebagai representasi kehidupan laut dan amoeba air.

### **Tinjauan Karya Joan Miro** **Joan Miro : Surrealis Biomorfisme**

Joan Miro merupakan seniman populer dengan gaya lukisnya yang surealis, penuh dengan penggambaran kebebasan dan imajinasi. Seorang Katalan yang berperan penting pada perubahan meskipun dengan gaya seni penuh dengan mimpi dan imajinasi. Penggambarannya melalui bentuk seni

lukis tertuang dalam kanvas dengan penjiwaan sekaligus kritik mengenai politic dan social act. Karya Miro sebagai pelukis dituangkan dalam bentuk-bentuk lucu berwarna cerah, coretan-coretan kekanak-kanakan dan adegan seperti mimpi, yang sebenarnya menunjukkan diri Miro yang lain, bahwa dirinya telah sepenuhnya terlibat dalam realitas sosial dan politik pada masanya (Adamowicz, 2014).

Joan Miro menjadi satu dari sekian banyak seniman surealis yang mampu memadukan konsep imajinasi dengan varietas biomorfis dalam setiap karyanya. Pameran pertamanya diadakan pada tahun 1918 di Barcelona. Tahun berikutnya ia menetap di Paris dan banyak berhubungan dengan Picasso. Seni lukisnya di era 1933, menjadi karya fenomenal yang menginspirasi banyak seniman lukis dengan gaya surealis penuh dengan pola abstraksi hewan dan biomorfis. Joan Miro adalah seorang pelukis, pembuat cetakan, seniman kolase dan pematung. Karyanya mempunyai bentuk tersendiri yang membedakan dengan yang lain. Joan Miro sangat menyukai aliran surealisme yang mempunyai bentuk-bentuk non geometrik dan abstrak yang berwarna cerah. Dia terkenal karena bereksperimen dengan persepsi tradisional dan beralih objek dalam karya seni tak terbatas, tanpa sepenuhnya berkomit-

men untuk abstraksi. Bentuk ini kadang-kadang disebut sebagai bentuk-bentuk biomorfik, yang berarti menyerupai organisme biologis. Seni lukis Miro didasarkan pada automatisme. Istilah ini berarti "automatic action", menunjukkan proses melukis seakan-akan dalam keadaan tidak sadar (*trance*) dan membiarkan pikiran bawah sadar mengontrol tindakan-tindakan selama proses melukis. Miró menggambar untuk memicu kreativitasnya, tetapi karya-karyanya disusun dengan hati-hati. Dia dipamerkan dengan kelompok surealis dan banyak dari karyanya menunjukkan pengaruh gerakan.

Lukisan biomorfik sering menggunakan Automatisme untuk mengakses hubungan bawah sadar seniman dengan realitas internal yang dalam. Meskipun Automatisme tidak pernah secara resmi bergabung dengan surealis, Joan Miró adalah yang pertama yang merintis menggambar otomatis, praktik yang ia kembangkan sebagai mahasiswa di Barcelona. Di kelas seni ia, seperti mahasiswa lain, akan mengenakan penutup mata untuk menggambar dengan sentuhan. Automatisme dipandang memiliki hubungan yang asli dan lebih primitif baik dengan bahan yang digunakan maupun dengan alam itu sendiri. Bentuk biomorfik beragam, kadang-kadang membangkitkan kehidupan mikroskopis, bentuk seluler, atau organisme laut seperti yang

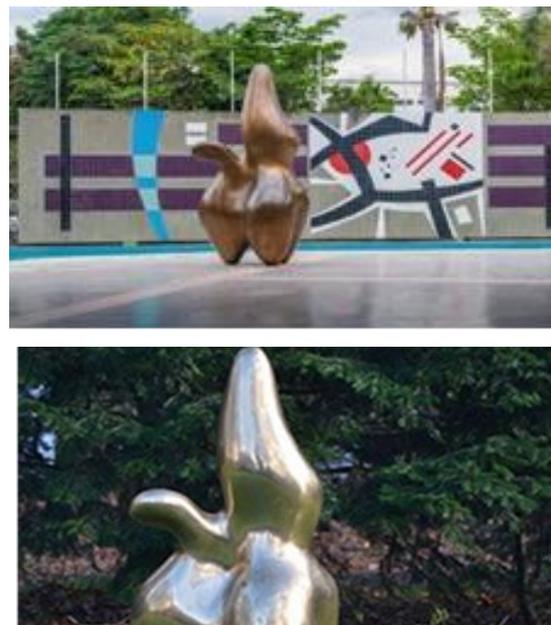
terlihat dalam Yves Tanguy, *The Ribbon of Extremes* (1932) di mana bentuk biomorfik yang mengingatkan pada kehidupan laut berserakan di pantai.

Gorky berusaha menciptakan "organisme hidup yang mengambang dengan warna cerah." Pada 1930-an Roberto Matta mulai menciptakan "Morfologi Psikologis," yang ia juga sebut "Inscapes," yang menyarankan penggambaran mereka tentang lanskap internal. "Automatisme" dalam konsep seni yaitu gerak-gerak yang terjadi berlangsung secara teratur dan berjalan dengan enak, lancar dan luwes tanpa harus disertai pikiran tentang apa yang harus dilakukan dan mengapa hal itu dilakukan. Dalam seni rupa, automatisme merupakan penggunaan indera raba dan rasa sehingga suatu objek seni telah terasa secara alam bawah sadar.

### **Karya Biomorfisme Sculpture Joan Miro**

Pengembangan gaya pribadi seniman Surrealis yang beranjak dari pencapaian artistik tampak jelas pada Miro dengan gambar abstraknya. Memasuki era 1940, Joan Miro telah melampaui hasil karya kanvas dan pindah ke seni pahat, menghasilkan karakter-karakter lucu dan unik yang ia sebut "tokoh" ketika Miro mencari inspirasi melalui bentuk Biomorfisme untuk mencerminkan kehidupan melalui tiga dimensi, kehidupan,

dunia dan fantomagoriknya. Miró bersama Artigas mulai tahun pertengahan 1940 selanjutnya berkarya dengan media keramik yang mengambil bentuk-bentuk fantastis dari lukisannya. Sebagian besar karyanya tersebut kini dikoleksi oleh Maeght Foundation di Perancis (Sulastianto, 2000).



Gambar 2.  
Karya pahat abstraksi biomorfis Joan Miro (1960)

Patung biomorfik menekankan praktik ukiran langsung dan menggunakan butiran, tekstur, dan kerapatan bahan untuk membentuk karya seni dengan penuh semangat. Akibatnya, kayu, marmer, dan batu lokal sering menjadi bahan yang disukai. Karena ukiran langsung melibatkan keterlibatan yang intens; banyak dari karya mutakhir mengungkap keterlibatan intim yang menghubungkan karya dengan seniman dan

alam bawah sadar penikmat karya. Kadang-kadang dibuat dalam skala kecil, bentuk-bentuk organik, menyerupai kerang, batu, atau makhluk hidup kecil, dapat dipegang dan disusun kembali dengan hasil bahwa mereka membangkitkan asosiasi yang semakin banyak.

Seni abstraksi biomorfik yang terbentuk melalui automatisme banyak di pengaruhi dari seniman-seniman di era 1940-an. Bentuk-bentuk biomorfik Barbara Hepworth dan Henry Moore menekankan kesesuaian antara tubuh manusia dan bentang alam. Hepworth memelopori konsep "menusuk" formulir dengan ruang kosong sehingga lubang-lubang itu akan cocok untuk mengabstraksi bentuk manusia sekaligus menyarankan bentuk-bentuk lahan yang terkikis. Banyak seniman Biomorfik mengembangkan kosa kata visual visual, seperti yang terlihat dalam keasyikan Miró dengan burung, matahari, bulan, dan tokoh (tokoh yang tidak dapat diidentifikasi tetapi humanoid), atau patung yang saling bertautan Isamu Noguchi seperti *Kuoros* (1945).

Disamping itu, karya seni pahat biomorfis Joan Miro merepresentasikan bentuk dinamis dan fleksibel. Bentuknya yang dapat berubah secara spontan menunjukkan karkter dinamis dan bebas sebagaimana kreativitas Miro yang tidak terbatas. Biomorfis menjadi seni pahat dan lukis yang khas dari guratan Joan

Miro sebagai konsep pengabdian dan pendermaan diri terhadap alam dan semesta. Pada kecenderungan ini seniman menghadirkan aneka simbol abstrak dengan pertimbangan emosional dalam wujud yang umumnya tidak berasosiasi dengan apapun (setelah memasuki kondisi di bawah sadar). Dalam konteks ini peran otomatisme yang semula dipergunakan dalam sastra (*automatic writing*) sebagai dorongan berkarya begitu kuat. Komposisi lukisan menghadirkan aneka figur yang cenderung bebas (*amorfis*) dalam ruang yang sempit sebagaimana ditemui pada piktograf Indian Amerika dan seni non-Eropa.

## SIMPULAN

Terdapat dua seniman yang banyak melahirkan karya seni rupa dengan tema biomorfik dan/atau amoeba adalah Joan Miro dan Santiago Calatrava. Arsitektur sensasional Calatrava dengan detail yang mencolok dicontohkan dalam karya-karya seperti *Templo Expiatorio de la Sagrada Familia* dan *Casa Battló*, sedangkan Joan Miro lebih dulu terkenal melalui sentuhan lukisan abstraknya yang kemudian terus berkembang menjadi karya seni pahat. *Museum of science and Planetarium* di Valencia merupakan salah satu karya sensasional Calatrava dengan konsep biomorfis dengan segala hal tentang laut yang diwujudkan dengan karya estetika arsitektural bangunan.

Berbeda halnya dengan Joan Miro dengan karya seni pahat biomorfisnya merepresentasikan bentuk dinamis dan fleksibel, menggambarkan kebebasan sebagaimana kreativitas yang tidak terbatas.

Sulastianto, H., 2000. Suralisme : Dunia Khayal dan Otomatisme. Bandung: Institut Teknologi Bandung.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adamowicz, E., 2014. Joan Miro's Black and Red Series: a political reading. *Journal of Iberian and Latin American Studies*. 20(3), pp.233–241
- Agkathidis, A. 2015. Generative Design Methods: Implementing computational techniques in undergraduate architectural education', *Proceedings of eCAADe 2015, Vienna*, pp 47-55
- Imani, M., 2017. Bio-Inspired Design Approach Analysis: A Case Study of Antoni Gaudi and Santiago Calatrava. *World Academy of Science, Engineering and Technology International Journal of Architectural and Environmental Engineering*. 11(8), pp.1152-1162
- McQuaid, M., 1993. *Santiago Calatrava: Structure and Expression*. New York : Department of Architecture and Design, The Museum of Modern Art
- Orman, B., 2013. Art Nouveau & Gaudí: The Way of Nature. *JCCC Honors Journal*, 4 (1), Art. 2, pp.1-12
- Peters, O. R., & Victor, M., 2016. Aesthetics Of Structural Functionalism: A Casestudy Of Santiago Calatrava's Architectural Designs. *European International Journal of Science and Technology*. 5(7), pp.94-103