

BATU SEBAGAI SIMBOL PRIBADI DALAM KARYA SENI LUKIS

Oleh: Muhammad Rizky*

ABSTRACT

Stone is represent object owning interesting characteristic, exotic, and have multifariously of symbol which not yet to exploration, specially will become symbol having the character of personal. Combination between experience of person among social reality, where stone as object at the same time to be subject which personate symbol of personality (metaphor). Along with style combination of surrealistic and of minimalistic, created masterpiece make an impression on 'in' and is free.

Keywords: stone, symbol, artistic of paint.

PENDAHULUAN

Batu merupakan bagian kecil dari semesta yang luas, yang menarik perhatian di mana penulis ingin mengekspresikannya menjadi pokok masalah. Menjadi suatu hal yang menarik ketika objek batu sebagai pusat perhatian dalam suatu simbolisasi yang bebas. Objek tersebut memiliki peran penting ketika batu diposisikan sebagai objek sekaligus subjek dalam sebuah karya seni, baik ketika objek batu tersebut berdiri sendiri maupun ketika digabungkan bersama dengan objek yang lain. Rasa ketertarikan tersebut berdasarkan pengalaman pri-

badi setelah memandang objek batu, dan dikategorikan menjadi tiga aspek.

Pertama, Batu dari aspek ke-bendaan yang memiliki karakter kuat, kokoh, keras, dan memiliki tekstur pada permukaannya. Karakteristik tersebut melekat seiring fungsi dasar objek tersebut yang dapat untuk dilempar, dibentuk, dikomposisikan atau dидiamkan, bahkan secara simbolik dapat dimaknai ke-beradaannya. Melalui aneka karakteristik objek tersebut dapat sebagai sarana untuk menggali nilai dan makna.

Kedua, aspek jenis dan fung-

sinya. Secara umum setiap batu me-miliki jenis dan karakter serta sifat dari segi fungsinya yang dapat dilihat di lingkungan sekitar, seperti: (a) Kelompok batu darat. Pada kelompok batu darat, dapat dibagi menjadi beberapa kategori menurut fungsinya, yaitu: fungsi sebagai bahan bangunan, seperti: batu koral, kerikil, batu sungai, batu kapur, marmer, granit, dan lain sebagainya. Adapun batu digunakan sebagai fungsi hias, seperti: batu akik, batu intan, dan batu mulia lainnya. Batu sebagai fungsi alat pembakar atau bahan bakar, yaitu: batu bara dan batu api (batu untuk pemantik), serta pada fungsi kerumahtanggaan dan lain sebagainya, yaitu: batu apung. (b) Kelompok batu laut. Pada umumnya kelompok batu laut difungsikan dan memiliki nilai hias, seperti berikut: batu karang, batu mulia (kalimaya), mutiara, dan lain sebagainya.

Ketiga, batu dari aspek citra. Bagi penulis, objek batu dapat secara simbolik ketika diri memaknai. Citra objek tersebut hadir berdasarkan kedua aspek di atas, dimana terdapat aneka unsur yang melingkupinya. Karakteristik objek tersebut beserta jenis dan fungsinya dapat dibentuk, dikomposisikan, diatur

sedemikian rupa secara bebas tanpa melepas substansi kebendaannya.

Paparan di atas memberikan pencerahan bagi penulis atas objek yang semula dianggap sebagai benda mati, dalam konteks ini, seolah-olah benda mati tersebut dapat berbicara.

PEMBAHASAN

Secara umum, nilai citra batu sebagai objek dalam karya dapat di-asmisikan memiliki banyak arti dan makna. Kenyataan tersebut terselu-bung bersama simbol-simbol, tanda-tanda, dan metafora, khususnya yang berkaitan dengan praktek kesenirupaan dan kesusastaraan. Oleh karena itu, mengutip Edmund Burke Feldman (1967: 43) dalam mendefinisikan citra dalam konteks objek-objek visual, sebagai berikut:

"...Seseorang melihat citra (*image*) bukan benda (*things*). Sensasi cahaya yang jatuh pada retina ditransmisikan sebagai impuls energi pada otak yang secara simultan mener-jemahkannya ke dalam entitas bermakna yang di sebut citra. Tidak saja ada pada sebuah gambar, sebuah proyeksi optis, di dalam otak sendiri proses optik terjadi di mata tentunya. Akan tetapi, persepsi merupakan fungsi

dari otak. Kita tidak dapat mengalami sensasi tanpa menguraikan cirinya dengan cara tertentu, memberinya label, memuatinya dengan makna. Citra, dengan demikian, dapat didefinisikan sebagai hasil pemuatan *sensasi optis* dengan makna.”

Hal di atas didukung pula oleh citra menurut Yasraf Amir Piliang (2004: 86) dalam imagologinya, dimana semua berawal dari objek nyata (naturalisme) yang bergerak secara alami menjadi citra imajiner di era kini (digital), yang salah satunya tentang citra fatamorgana (*mirage*) mengatakan, bahwa:

“...fatamorgana adalah kategori citra yang membentuk dunia citra dan halusinasi di dalam berbagai ruang hiper realitas, seperti televisi dan, khususnya *cyberspace*.”

Memandang paparan dan penjelasan dari latar belakang pemikiran di atas, maka hal tersebut dapat menstimulasi pemikiran guna menajamkan objek batu yang secara kebendaan dan karakteristiknya memiliki keartistikan yang sanggup diungkapkan ke berbagai bentuk, fungsi dan makna dalam wujud simbolisasi yang logis sehingga secara keseluruhan menimbulkan citra eksotisme personal sebagai penanda, penimbul, pembakar, peng-

gosok, penghias, dan pembangun.

Atas dasar fenomena wacana yang ada, maka penulis, pada dinamisasinya, objek batu dapat disimbolisasikan dan difungsikan secara bebas, sesuai dengan karakter dan kepentingan diri secara personal. Oleh karena itu, bagaimana jika fenomena objek batu tersebut diterapkan ke dalam bentuk karya seni lukis?.

Penulis sadar bahwa setiap benda, demikian juga batu memiliki nilai dan keberadaan sebagai teks yang luas, yang dapat dimaknai dan difungsikan secara bebas dalam batasan disiplin ilmu masing-masing pelaku, seperti halnya dalam karya sastra Nietzsche (2002: 159) yang menyatakan, bahwa:

“...Wahai kalian manusia, dalam batu itu tidur sebuah rupa untukku, rupa dari rupaku.”

Bagi penulis, menjalani sebuah proses berkesenirupaan tentu memiliki tujuan dan manfaat yang mengacu pada fungsi karya seni menurut Feldman (1967: 5), sebagai berikut:

“...media ekspresi pribadi seorang seniman”, dimana seni tidak hanya berfungsi sebagai suatu bahasa untuk menerjemahkan pikiran-pikiran dan perasaan-perasaan dalam diri manusia ke dalam tanda-

tanda konvensional dan simbol-simbol di luar mereka yang mungkin dibaca oleh orang lain; maksudnya mendukung komunikasi.”

A. Sumber dan Landasan Penciptaan

Idealitas dalam menciptakan karya seni (lukisan) bukan hanya berdasarkan ekspresi pribadi semata, namun harus dapat memilah dan memilih ide yang dapat mentransformasikan ide dan imajinasi ke dalam wujud visual. Oleh karena itu, dibutuhkan sumber penciptaan guna dapat meraih keseimbangan makna. Adapun sumber penciptaan yang dihadirkan berupa: referensi visual dan referensi literatur.

1. Referensi Visual

Referensi visual dalam penciptaan karya diambil dari dokumentasi foto pribadi atau gambar (*image*) dari internet. Hal tersebut dilakukan untuk membantu penulis dalam penciptaan karyanya sebagai sarana pembandingan maupun sebagai alat bantu dalam membangun imajinasi, juga dapat merangsang dan memadatkan ekspresi (*mood*) sebelum melukis.

Pada gambar 1, terlihat lukisan Rene Magritte, dimana batu

menjadi pondasi bangunan (istana). Tampak kekokohan dan kesan monumentalistik, namun ringan melayang. Gaya surealisme yang dihadirkan mempengaruhi diri dalam penciptaan karya. Citra batu yang tampak eksotis di samping sisi fungsionalnya, dapat dikombinasikan dengan imajinasi dan ekspresi pribadi atas fenomena sehari-hari, yang disederhanakan menjadi simbol yang bersifat personal. Sifat kesederhanaan tersebut tampak pada bentuk dan gaya dari hasil karya, dimana citra batu memberi arti lain di luar interpretasi umum.



Gambar 1

Lukisan Rene Magritte,
"The Castle Of The Pyrenees", 1959.
Sumber: the-castle-of-the-pyrenees-
1959_ftpuploads0.wikipaintings.orgimages
rene-magrittethe-castle-of-the-pyrenees-
1959%281%29

2. Referensi Literatur

Referensi literatur turut pula mempengaruhi diri dalam proses akumulasi pemikiran. Hal tersebut sering dialami oleh setiap umat atas daya tangkap personal terhadap realitas. Referensi literatur dalam hal ini juga sebagai alat untuk mempermudah pembacaan guna memandang kembali karya yang telah diciptakan.

Referensi literatur tersebut juga dapat mempertegas arti penting judul di atas guna mempermudah jalannya pemahaman penulis memberikan penegasan dengan penjabaran kata. "Batu" menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 793), adalah: benda keras dan padat yang berasal dari bumi atau planet lain, tetapi bukan logam, sedangkan "Simbol" menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 113), adalah: lambang, menggunakan, mempunyai, memakai, merupakan, melambangkan simbolisme untuk mengekspresikan ide (misalnya: sastra dan seni). Adapun simbol menurut Paul Tillich dalam arti religius di dalam Kamus Filsafat (2002: 1008) karangan Lorens Bagus, ialah:

"...dengan cara yang berlainan dengan tanda-tanda

lain, simbol berpartisipasi dalam realitas yang ditunjukkannya. Lebih jauh simbol memiliki kehidupan: ada, berkembang, dan kadang mati."

"Pribadi" menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 888), adalah: nama untuk individu dalam tatanan rohani. Ia merupakan sesuatu yang individual, dianugerahi dengan kodrat rohani yang tidak dapat dikomunikasikan. Sesuatu yang berdiri sendiri, sedangkan "Karya" menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 448-449), adalah: 1 kerja; pekerjaan; 2 (hasil) perbuatan; buatan; ciptaan (terutama hasil karangan). "Seni" Kamus Filsafat (2002: 987) karangan Lorens Bagus, ialah: kreasi manusia yang memiliki mutu atau nilai keindahan; keterampilan yang dicapai dalam pengalaman yang memungkinkan kemampuan untuk menyusun, menggunakan secara sistematis dan intensional sarana-sarana fisik agar memperoleh hasil yang diinginkan menurut prinsip-prinsip estetis, entah ditangkap secara intuitif atau kognitif. "Karya seni" menurut Morris Weitz di dalam buku Filsafat Seni: Sebuah Pengantar (1996: 33) karangan The Liang Gie, ialah:

"Suatu kebulatan organis yang disajikan dalam suatu medium inderawi, kebulatan itu tersusun dari unsur-unsur. Ciri-ciri ekspresifnya, dan hubungan-hubungan yang diperoleh di antara mereka".

Istilah "Lukis" menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 605), adalah: *me.lu.kis* v 1 Melukis untuk orang lain; sedangkan menurut Soedarso. Sp. dalam Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni (1990: 11), adalah: "suatu perwujudan pengalaman yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensi dengan menggunakan garis, bentuk, warna, tekstur, volume, dan ruang", masih menurut Soedarso. Sp. dalam Tinjauan Seni:

Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni (1990: 7) "Seni Lukis" ialah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna. Apabila suatu lukisan unsur garisnya menonjol sekali seperti karya-karya yang dibuat dengan pena atau pensil, maka karya tersebut disebut *gambar*, sedang sementara itu lukisan adalah yang kuat unsur warnanya.

B. Metode & Proses Penciptaan

Jabaran di atas telah memberi pandangan dan pemikiran serta berbagai hal yang mempengaruhi dalam penciptaan karya, termasuk realita diri di tengah realita global. Oleh karenanya maka diperlukan metode guna menerapkan ke dalam wilayah penciptaan karya.

1. Metode penciptaan

Pada umumnya seorang perupa dalam proses kreatifitasnya berawal dari ide, yang didukung oleh aneka referensi yang kelak menjadi bahan presentasi pertanggungjawaban. Ide tersebut muncul setelah diri menangkap sesuatu yang esensial dari realitas. Mengutip penjelasan tentang ide penciptaan menurut Budiharjo Wirjodiharjo (1992: 62) yang mengatakan, bahwa:

"Secara umum, pada awal proses penciptaan seni, seniman dengan rangsangan sengaja disentuhnya atau tidak sengaja disentuhnya merupakan ide atau konsep yang cakupannya meliputi sensasi dan semua jenis khayalan mental ide merupakan segala gambaran dan cita rasa yang terbentuk dalam diri seniman, yaitu: kualitas abstrak yang kemudian diejawantahkan dalam laku dan

kar-ya seni yang dibuat, dimana merupakan hasil pertemuan terolah antara subjek dengan objek dunia luar atau rangsangannya."

Adapun hal yang menyangkut nilai-nilai dalam karya, ide penciptaan di sini mengutamakan ekspresi pribadi yang tersimbolisasi melalui karakter dan bentuk objek batu, kemudian dialihfungsikan secara bebas dan fleksibel. Adapun cara pengungkapan simbolisasi tersebut di atas, dilakukan dengan menggunakan bahasa metafor menurut ensiklopedi Indonesia (1983: 2221), yaitu: "penggunaan kata dengan arti kiasan..." Pemakaian bahasa metafor ini dapat sebagai landasan guna memaknai atas simbolisasi yang telah dihadirkan sebelumnya.

Memandang dari segi karakteristiknya, objek batu memberikan kesan kokoh dan kuat. Hal ini bagi diri penulis dapat dimaknai sebagai bentuk objektivitas.

Sesuatu yang bersifat paradok dalam realita kehidupan, terdapat hal-hal yang selalu berpasangan dan bertolakbelakang. Demikian pula dengan karakteristik batu yang kokoh dan kuat, memiliki sisi lain berupa kerapuhan ketika

batu ditetesi air secara terus menerus, akan membuat lubang atau cekung-an pada permukaannya. Bagi penulis, hal ini membentuk kesadaran baru, dimana batu dapat digerakkan atau difungsikan secara bebas dan fleksibel.

Di sisi lain, objek batu memiliki nilai religi (Lat.: *religio* ialah sikap khidmat dalam pemujaan), menurut ensiklopedi Indonesia (1983:2878) Sikap dalam hubungan dengan hal yang suci dan supranatural, yang dengan sendirinya menuntut hormat dan khidmat.



Gambar 2

Tradisi Lompat Batu Pulau Nias.
Sumber: [http://4.bp.blogspot.com-oFSdflwFgpMUPT_eXK0RTIAAAAAAAAE/MHia8faEljFYs1600Lompat-Batu-Nias](http://4.bp.blogspot.com/oFSdflwFgpMUPT_eXK0RTIAAAAAAAAE/MHia8faEljFYs1600Lompat-Batu-Nias)

Religi kini diidentikkan dengan agama dan keyakinan kepada Yang Maha Esa. Adapun makna dan nilai religi di atas tentu mem-

bawa dinamika yang khas bagi umat manusia, khususnya bagi diri pribadi. Fenomena realita atas nilai dan makna religi tersebut, secara tidak langsung men ciptakan tradisi dan budaya, seperti: tradisi lompat batu (kepulauan Nias) yang memberikan makna bahwa batu dapat difungsikan sebagai penanda sesuatu (kedewasaan seorang pria).

Pada aspek fungsi kebentukannya, batu dikomposisikan dan diatur sedemikian rupa membentuk sesuatu atau bangunan sesuai dengan keyakinan para penganutnya. Struktur dan komposisi bangunan pada era zaman batu, sampai sekarang masih merupakan misteri pada proses penciptaannya, seperti bentuk monumen Stonehange di Inggris.

Bagi penulis, hal ini dapat memberikan nilai dan citra eksotis yang khas. Mengenai citra eksotis tersebut, batu dapat bersentuhan dengan nilai gerak aktifitas dan kreativitas manusia. Memandang sebuah relief atau patung-patung pada candi-candi di Indonesia, citra eksotis ini didukung oleh simbolisasi yang secara umum memberikan nilai moral dan keilahian. Hal ini dapat dilihat pada relief candi prambanan yang menceritakan ten-

tang legenda Ramayana, dan pada relief candi Borobudur menceritakan tentang perjalanan Sidharta Gautama.



Gambar 3

Relief Candi Prambanan

Sumber: <http://2.bp.blogspot.com/th-5shltjkoTqZFd7LbCIIAAAAAAAAAYYL66G2JM7aXks1600relif6>

Ide penciptaan di atas tentu membutuhkan suatu pandangan dan pemikiran yang dapat mendukung dengan ditempatkannya sifat-sifat kebentukan atas kebendaan yang bersifat ekspresif dan intuitif yang menuju pada praktek penyajian karya yang disebut dengan konsep perwujudan. Adapun bentuk metode dalam hal ini melibatkan beberapa poin yang terkait dalam visualisasi karya. Visualisasi tersebut antara lain terkait dengan pilihan gaya sebagai dasar pijakan mewujudkan karya seni.

"...Gaya seni merupakan se-

buah pengelompokan atau klasifikasi karya-karya seni (melalui waktu, daerah, ujud, teknik, subjek matter, dll) yang membuat kemungkinan studi dan analisis lebih jauh." Feldman (1967: 1)

Pilihan gaya lukisan yang diwujudkan dalam studi penciptaan ini, menggunakan gaya surrealistik yang mengacu pada surrealisme dalam manifesto Andre Breton dalam buku karangan Mudji Soetrisno dan Christ Verhaak (1993: 57) yang mengatakan bahwa dasar pemikiran surrealisme, adalah:

"...sebagai usaha untuk membebaskan manusia dari cengkeraman rasionalisme maupun dari paksaan yang berasal dari berbagai macam-macam prasangka estetis maupun etis."

Mengacu pada pandangan dan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa gaya surrealistik adalah sebuah gaya yang secara umum mengacu pada sifat-sifat dan nilai-nilai surrealisme, dengan fenomena realita (diri dan kehidupan) sebagai landasan pemahaman dan ekspresi personal, guna menciptakan batasan-batasan yang lebih personal dan objektif.

Pada perkembangannya, gaya surrealistik telah mengalami berbagai macam perubahan corak dan

bentuk. Hal tersebut mempengaruhi diri pribadi dalam membuat konsepsi dalam perwujudan karya seni, agar dapat secara bebas dan fleksibel membentuk, merubah dan menempatkan objek batu secara bebas tanpa mengurangi nilai bendaannya.

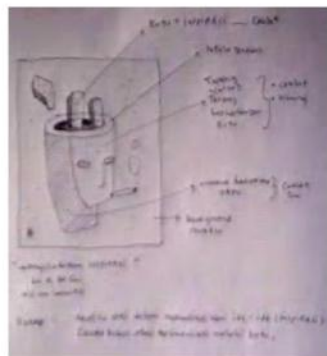
Secara umum, konsep perwujudan karya dalam studi penciptaan ini, bentuk dan karakter batu yang direalisasikan dengan mengambil bentuk dan karakter batu sungai yang keras dan kokoh, kemudian digabungkan dengan bentuk dan sifat unsur alam, seperti: pemandangan hamparan bukit batu, tanah lapang dan lain sebagainya, dalam suatu citra atau *image* yang mempertimbangkan nilai fungsi pada objek utama (*focus of interest*) dengan disertai objek pendukung.

2. Proses Perwujudan

Guna merealisasikan ide dan gagasan yang ada, maka perlu adanya suatu kepekaan pemilihan alat, bahan dan teknik yang digunakan dalam perwujudan karya. Adapun proses perwujudan karya diawali dengan mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan, berupa: cat minyak dan kanvas

berikut perangkat yang melingkupinya. Kedua, tehnik melukis dengan menggunakan tehnik *impasto*, yaitu:

"tehnik melukis yang berasal dari Italia yang berarti 'Mixture' atau 'Thick Colour', tehnik melukis dengan tehnik yang tebal, berlapis-lapis, dan tidak rata untuk menonjolkan kesan goresan atau bekas sapuan, sehingga menimbulkan tekstur yang kasar atau nyata". (Susanto, 2002: 53).



Gambar 4

Sketsa di atas kertas.
Foto: M. Rizki, 2012

Tehnik tersebut dikembangkan secara bebas atau digabungkan, sehingga mendapatkan berbagai macam tehnik yang mendukung keartistikan karya. Ketiga, tahap-tahap perwujudan dalam penciptaan karya, penulis secara khusus mendokumentasikan dan men-

jabarkan hasil karya yang diciptakan. Adapun tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

- Membuat ide/ gagasan secara tertulis atas dasar imajinasi maupun pemikiran personal. yaitu beberapa nilai terpenting (esen-si) pada karya yang akan diwujudkan (lihat gambar 4), dan membuat gambaran sketsa karya berikut konsep karya yang akan diwujudkan. pada lembaran yang secara terpisah dari media yang akan dilukiskan (kanvas atau mix media).
- Mempersiapkan sarana kerja dan membuat sketsa pada media yang telah dipersiapkan sebelumnya.
- Melapisi kanvas yang akan dilukis.



Gambar 5

Sketsa awal. Foto: M. Rizki, 2011

- d. Membuat sketsa dengan bahan kapur tulis. Pada gambar (5) menunjukkan bentuk sketsa yang ditorehkan pada kanvas, dengan bahan kapur agar mudah menyatu dengan cat minyak.
- e. Mewarnai dan membentuk dengan melukiskan sesuai dengan yang telah dikonsepsikan dengan bahan dan media yang telah dipersiapkan. Pada gambar (10) diri mulai membentuk warna global sesuai garis luar yang telah dibuat, dengan tekstur yang dikehendaki.
- f. Menyelesaikan tahap akhir. Pada gambar (7) merupakan hasil dari warna-warna global di atas (setelah kering), langsung dilukis kembali dengan warna yang lebih matang, sehingga pengerjaan karya pun lebih efektif dan cepat. Gambar tersebut merupakan bentuk akhir dari pada pewarnaan dan menjadi karya yang utuh.



Gambar 6

Pewarnaan awal. Foto: M. Rizki, 2012



Gambar 7

Tahap Akhir. Foto: M. Rizki, 2012

- g. Memasang pigura (frame) pada karya yang telah diwujudkan jika perlu dan tersedia.
- h. Catatan tambahan, berupa: Improvisasi, merupakan salah sa-

tu faktor yang selalu hadir dalam setiap proses perwujudan karya. Improvisasi menurut Mikke Susanto (2002: 54):

"Ekspresi spontan dan tidak disadari sesuatu yang ada di dalam, yang bersifat spiritual. Penciptaan/ pertunjukan biasanya juga tanpa persiapan terlebih dahulu serta (biasanya) pengerjaannya hampir dengan bahan seadanya. Dalam berkesenirupaan hal ini sangat sering terjadi, biasanya pada karya sketsa atau seni lukis yang bergaya ekspresionisme, impresionisme atau abstrak ekspresionisme dan lain lain."

Mengenai bentuk improvisasi tersebut adalah, sebagai berikut:

- 1) Improvisasi terjadi pada saat adanya deformasi bentuk objek, serta adanya penambahan atau pengurangan bentuk objek dari sketsa karya (pada kertas) yang diterapkan pada media kanvas atau media pengganti (mix media).
- 2) Improvisasi terjadi ketika menyesuaikan dan mengkomposisikan objek - objek baru pada nilai dan posisi ruang media yang ada guna

memberikan nilai impresi (citra artistik) yang lebih baik.

- 3) Improvisasi terjadi ketika ekspresi diri menuntut dihadapkannya variasi pada bentuk karya dan latar belakang objek perhatian pada karya, misalnya: pada penerapan warna yang tepat dengan konsep karya yang akan diciptakan.

C. Hasil dan Deskripsi Karya

Tinjauan karya seni dalam laporan ini merupakan salah satu proses guna mempermudah jalannya pemahaman dan pemaknaan, yang akan dihadirkan secara naratif bersama bentuk-bentuk visual yang ada. Oleh karena itu, perlu dihadapkannya suatu metode penjabaran yang relevan menurut sistematika laporan dan metode penjelasan yang ada. Hal ini seperti pendapat Feldman (1967: 41) yang mengatakan, bahwa:

"Pertimbangan penilaian formalisme menempatkan mutu artistik pada suatu kualitas yang terintegrasi dalam pengorganisasian secara formal dari suatu karya seni rupa. Bagi seorang formalis, hubungan antara perencanaan dan perhitungan menjadi suatu kejelasan yang benar benar sama bobotnya."

Metode penjabaran dilakukan secara naratif dengan memberikan penjelasan singkat tentang visualisasi karya dan potret acuan karya. Beberapa karya yang dapat disampaikan, adalah sebagai berikut:

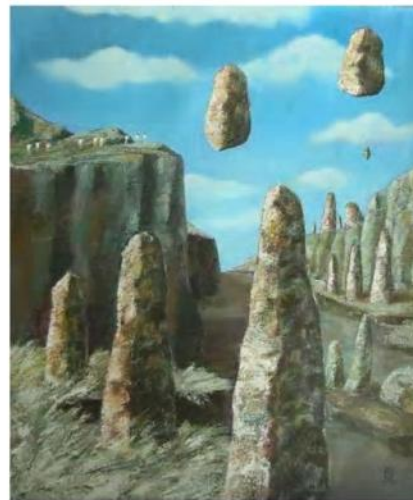
Pada gambar 8, tampak lukisan dengan struktur huruf Alif (Arab) yang memiliki bentuk dasar yang berdiri tegak dan berdiri sendiri, yang diwujudkan dalam karakter batu yang kokoh bersama dengan para (bentuk) alif yang lain. Hal ini menyimbolkan tentang kemandirian dan personalitas manusia sebagai individu dan makhluk sosial.



Gambar 8

"Para Alif", 100 x 150 Cm, Oil on Canvas, 2004. Foto: M. Rizki

Pada gambar 9, terlihat bahwasanya umat manusia membutuhkan rekreasi, yang dapat memberikan pencerahan bagi diri dan sesama. Menciptakan budaya lain yang lebih berarti yaitu rekreasi ke dalam subjektivitas diri dalam ruang pemikiran dan realita sosial yang lebih luas. Dinamika realita global (pemandangan batu) membawa alur pada kebersamaan diri dan sesama menuju pada sesuatu yang lebih baik.



Gambar 9

"Vacation to the Land Scape", 50 x 60 Cm, Oil on Canvas, 2004. Foto: M. Rizki

Pada karya 10, terpampang lukisan layaknya permainan mate-

matika yang menunjukkan bahwa-sanya setiap manusia secara personal memiliki cara tersendiri dan khas dalam membangun pemikiran dan pemahamannya. Pada suatu lorong panjang berlaku sebagai bentuk proses perjalanan hidup yang panjang. Diri menjalin fenomena realita sebagai bentuk pencerahan dari sejarah perjalanan masa lalu (mesin jahit dan lampu teplok). Hal tersebut membentuk kepribadian diri (batu) dalam suatu moralitas dan sifat yang kuat bersama keyakinannya (religiusitas).



Gambar 10

The New Play Math", 120 x 150 Cm, Oil on Canvas, 2003. Foto: M. Rizki

SIMPULAN

Bagi penulis, objek batu yang dipandang dari aspek karakteristik,

fungsi, dan citranya menambah perbendaharaan baru dalam khasanah seni rupa. Batu dalam penulisan ini menjadi pokok masalah yang disimbolisasikan ke berbagai bentuk pengembangan dan pengolahannya.

Adapun ide penulis merupakan akumulasi dari realitas, yang salah-satunya dari bacaan, serta hal-hal lain, seperti: budaya daerah tertentu, keyakinan tertentu (animisme dan dinamisme) di Indonesia dan negara lain. Secara fundamental, batu dapat diartikan sebagai simbolisasi pribadi erat kaitannya dengan spiritualisme yaitu sesuatu yang hidup di dalam benda mati.

Layaknya ketiga hasil karya di atas, satu sama lain terlihat pembentukan yang bervariasi, gabungan antara latar belakang pemandangan dan minimalistik. Adapun yang memberi nilai orisinalitas karya adalah penempatan objek batu sebagai pokok masalah, di mana pada karya seniman lain secara umum objek batu sebagai objek pendukung. Seiring dengan gaya surealistik semakin mendukung kebebasan diri guna memberi kesan ringan dan tidak berbelit-belit dalam pemaknaan dan pembacaannya.

Penulis:
Muhammad Rizki*
Dosen Luar Biasa di Sekolah Tinggi
Kesenian Wilwatikta (STKW)
Surabaya

The Liang Gie, *Filsafat Seni: Sebuah Pengantar*, Jogjakarta, Pusat Belajar Ilmu Berguna, 1996.

Yasraf Amir Piliang, *Pos Realitas*, Jogjakarta: Jalasutra, 2004.

DAFTAR PUSTAKA

Budiharjo Wirjodiharjo, *Ide Seni, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, Jogjakarta: II/01, BP ISI, 1992.

Ensiklopedi Indonesia, Jakarta: PT. Ichtiar Baru – Van Hoeve, 1983.

Frederich Nietzsche, *Sabda Zarathustra*, Jogjakarta: Bentang, 2002.

Feldman, Edmund Burke, *Art as Image and Idea*, New Jersey: Prentice-Hall, inc, 1967.

Lorens Bagus, *Kamus Filsafat*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2002.

Mudji Soetrisno dan Christ Verhaak, *Estetika: Filsafat Keindahan*, Jogjakarta: Kanisius, 1993.

Mikke Susanto, *Diksi Rupa*, Jogjakarta: Kanisius, 2002.

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2002.