

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penciptaan karya seni sesungguhnya tidak lepas dari adanya pengaruh lingkungan, pengalaman fisik, pengalaman batin dan peristiwa menakjubkan yang dialami oleh seniman itu sendiri. Peristiwa dan pengalaman tersebut akan mengendap dan direnungkan kembali sehingga memunculkan endapan pengalaman estetis, selanjutnya diinterpretasikan ke dalam bentuk karya seni.

Melalui latar belakang berawal dari seringnya bermain dilingkungan banyaknya tumpukan barang rongksokan. Kebiasaan masa kecil (Sejak umur 7 tahun) penulis dengan mengumpulkan mainan dari limbah rongksokan. Limbah rongksokan (barang bekas) tersebut yang akan menjadi bahan daur ulang, yang pada akhirnya menjadi sampah dan digunakan sebagai bahan bakar untuk membakar batu bata merah. Seiring dengan tempat bermain dan pada area tersebut banyak ditemukan barang-barang unik salah satunya mainan-mainan bekas yang masih layak untuk dipergunakan atau disimpan dan dipajang dirumah. Mainan-mainan tersebut ditata sedemikian rupa agar dapat menjadi pernik-pernik sebagai penghias interior rumah penulis. Mulai dari kebiasaan mengumpulkan mainan-mainan bekas tersebut secara tidak langsung dan tidak sadar itu menjadi pola kebiasaan hingga saat ini.

Menurut definisi World Health Organization (WHO) sampah adalah sesuatu yang tidak digunakan, tidak dipakai, tidak disenangi atau sesuatu yang dibuang yang berasal dari kegiatan manusia dan tidak terjadi dengan sendirinya (Chandra, 2006). (Sutarmin1, 2020)

Hal ini tidak lepas dari peranan penulis dalam kekaryaannya yang penulis coba ciptakan. Menggunakan material bekas, material limbah, dan material sisa yang dapat digunakan kembali menjadi pilihan kekaryaannya yang bersinggungan dengan lingkungan. Kontruksi berfikir yang hanya membuat karya berdasarkan bahan baru semata, akan

menenggelamkan struktur kehidupanyang dapat difungsikan kembali. Tidak ada satu material dalam karya seorang seniman yang sesungguhnya menghasilkan limbah. Penulis berfikir, bertindak, dan sekaligus berkarya dengan segala kemampuannya memanfaatkan semua bentuk material, tak terkecuali material limbah. Apapun kondisi yang terjadi pemikiran untuk mengurangi, menggunakan kembali, mendaur ulang dan memberi fungsi kembali pada setiap bentuk material sangat penting menjadi bagian yang terpikirkan oleh seniman. Penulis dalam berkarya tidak dibatasi oleh apapun, ruang, pikiran yang luas dan tak terbatas.

Ide-ide yang dikembangkan oleh penulis sejatinya selalu memanfaatkan material dalam ruang dan waktu yang tidak terbatas pula. Tidak menutup kemungkinan barang-barang bekas mengolah dan menata barang-barang bekas tersebut menjadi bentuk yang bisa dijadikan sebuah karya yang baru. Seni sebagai bentuk ekspresi penulis untuk tindakan merakit dan merangkai sebuah barang fungsional menjadi sebuah karya seni patung. Seni sebagai bentuk ekspresi juga menjadi sebuah ungkapan penulis dan luapan emosi untuk mengenali sisi-sisi lain dalam diri penulis dengan lebih dalam melalui simbolisasi universal dalam sebuah karya seni yang diciptakannya. Penulis mencoba memahami lebih dalam tentang sisi lain akan karya yang cocok dalam pemanfaatan barang limbah yang ada disekitar penulis (Priyoleksono 2022).

Faktor kebiasaan mengumpulkan mainan- mainan bekas tersebut memberikan kesenangan dalam menemukan akan barang-barang unik dan sayang jika dibuang. Penulis mempunyai pandangan bahwa barang-barang temuan tersebut akan menjadi cerita tersendiri akan barang-barang yang telah ditemukan sebagai barang atau mainan yang tak ternilai. Penulis berharap dengan ditemukan barang-barang tersebut dapat menjadi kenangan tersendiri akan temuan barang atau mainan, acapkali mainan tersebut diseleksi atau dipilih mainan yang masih layak pakai. Mainan yang masih layak tersebut penulis tata dan

susun sebagai bahan pengisi ruangan atau barang koleksi pribadi dan disimpan dimana penulis tinggal.

Kebiasaan penulis tersebut dinilai oleh tetangga kanan kiri sebagai perilaku yang aneh dimana barang bekas atau mainan bekas dikumpulkan sehingga memenuhi sebagian ruangan rumah, sekaligus memuaskan batin dan obsesi penulis. Kebiasaan di lingkungan penulis untuk mengumpulkan barang-barang bekas terus-menerus dilakukan maka penulis merasa sayang apabila barang-barang tersebut hanya dibakar. Oleh sebab itu penulis mempunyai inisiatif untuk mengumpulkan kembali barang-barang atau mainan yang masih layak untuk digunakan atau difungsikan.

Menghadapi fenomena dalam kehidupan lingkungan tersebut menjadikan salah satu kesadaran penulis bahwa hidup itu bukan bergantung terhadap barang limbah tersebut, melainkan limbah dapat dijadikan sebuah nilai tambah yang dapat bermanfaat bagi kehidupan saat ini. Saat ini sebuah limbah tidak serta merta sebagai barang yang terbuang, tetapi kita harus beranggapan bahwa barang tersebut belum terurai dengan baik. Hal ini sebanding dengan apa yang dimiliki oleh penulis, bahwa apapun adanya sampah belum tentu sesuai dengan apa yang dibutuhkan dalam hidup penulis. Melainkan hidup harus menyesuaikan dengan apa yang penulis butuhkan, dan tidak menjadi sia-sia.

Adanya dilingkungan penulis dengan ketidak perduliannya orang-orang tersebut akan barang rongsokan tersebut memicu rasa penasaran penulis agar tidak mengikuti alur pikiran atau cara pandang dalam kehidupan yang tidak seperti normalnya orang-orang di lingkungan penulis. Penulis mempunyai maksud dan tujuan memecah stigma masyarakat disekitar penulis dalam mengolah barang yang tidak terpakai. Bahwa tidak selamanya barang-barang bekas selalu menjadi barang sampah untuk sekedar dibakar.

Kebiasaan Masyarakat yang semula memandang barang-barang sampah sebagai barang terbuang tidak ada gunanya, maka anggapan

tersebut haruslah mulai diubah cara pandang maupun penyelesaian masalah sampah. Barang-barang sampah haruslah dipandang sebagai tantangan untuk memanfaatkan barang sampah tersebut.

Tindakan mengumpulkan barang-barang yang terlihat sepele tetapi bermanfaat, unik, antik, dan langka, yang penulis sukai, seperti yang berupa barang dekorasi ruangan dan barang antik seperti botol bekas minuman, gelas kaca, mainan dan pernak pernik barang jadul. Berkumpulnya barang-barang sedikit demi sedikit yang pada akhirnya menjadi tumpukan barang-barang bekas yang hampir memenuhi rumah penulis. Disinilah penulis mulai gelisah bagaimana cara mengatasi barang yang menumpuk sedemikian banyaknya.

Akhirnya penulis menemukan alternatif solusi dalam mengatasi tumpukan barang bekas yang semakin menggunung, solusinya adalah mengupayakan barang-barang bekas tersebut untuk sarana atau bahan penciptaan seni dalam karya penulis. Dengan harapan adanya upaya penciptaan seni patung sekaligus dapat menjadi sarana ekspresi yang selama ini penulis rasakan akan kegalauan yang penulis hadapi. Harapan yang lain semoga dengan pemanfaatan bahan limbah ini dapat memberikan warna dalam penciptaan seni patung seperti yang penulis alami di kesempatan tugas akhir penulis saat ini.

Disisi lain semoga dapat memberikan warna kesenirupaannya disurabaya dan jawa timur pada umumnya. Penciptaan yang berbasis sampah dianggap penting karena dapat memecahkan masalah limbah karena limbah tersebut telah diolah sebagai barang yang lebih bernilai untuk kepuasan diri penulis dan ketentraman dalam batin penulis serta tidak mempaerdulikan omongan tetangga kanan-kiri dikarenakan penulis mempunyai tujuan tertentu dan akan penulis gunakan sebagai penyaluran estetis batin penulis.



Gambar 1 Penimbunan Dirumah penulis
(Sumber : Dokumentasi pribadi penulis)



Gambar 2 Penimbuna dirumah penulis
(Sumber : Dokumentasi pribadi penulis)

Kenyataan yang penulis hadapi adalah kecaman dari beberapa orang dan bahwa benda yang penulis kumpulkan menghambat akses aktifitas didalam rumah, selain rumah menjadi sempit dan terasa kumuh. Ini menyangkut seni lingkungan yang berkaitan dengan latar belakang penulis, seperti:

<i>Reduce</i> (mengurangi)	Yaitu dengan mengurangi sumber daya atau mengkonsumsi lebih sedikit dan menghindari barang sekali pakai.
<i>Reuse</i> (Menggunakan kembali)	Menggunakan kembali barang-barang yang masih layak pakai dari pada membuangnya dan memperbaiki barang yang sudah rusak.
<i>Recycle</i> (Mendaur ulang)	Mengolah kembali bahan-bahan yang bisa didaur ulang yang memiliki fungsi baru dari fungsi awalnya.
<i>Refunction</i> (Fungsi ulang)	yaitu memodifikasi atau mendesain ulang barang-barang yang ada untuk memiliki fungsi baru dengan melibatkan inovasi dan kreatifitas dalam menemukan cara baru untuk menggunakan barang bekas yang sudah tidak diperlukan dalam fungsi aslinya.
Rongsokan	adalah barang-barang bekas yang sudah tidak digunakan lagi dan sering kali dianggap sebagai limbah atau sampah. Barang-barang ini bisa berupa berbagai jenis benda yang sudah rusak, usang, atau tidak berfungsi sebagaimana mestinya, namun masih memiliki nilai atau potensi untuk didaur ulang, diperbaiki, atau digunakan kembali dengan cara tertentu.
Limbah	adalah bahan yang tidak digunakan lagi dan dibuang karena dianggap

tidak memiliki nilai ekonomi atau tidak dapat digunakan sesuai dengan tujuan awalnya. Limbah dapat berasal dari berbagai sumber, termasuk rumah tangga, industri, dan pertanian. Limbah bisa berbentuk padat, cair, atau gas, dan bisa bersifat organik atau anorganik.

Sampah

adalah material sisa yang dibuang oleh manusia karena dianggap tidak berguna lagi. Sampah dapat berasal dari berbagai aktivitas manusia, baik dari rumah tangga, industri, pertanian, maupun komersial. Sampah dapat berupa bahan organik atau anorganik, padat atau cair, dan bisa memiliki berbagai dampak terhadap lingkungan dan kesehatan manusia jika tidak dikelola dengan baik.

Sampah anorganik

Sampah yang dihasilkan dari bahan-bahan non-hayati, baik berupa produk sintetik maupun hasil proses teknologi pengolahan bahan tambang

Sampah organik

Sampah yang bisa mengalami pelapukan (dekomposisi) dan terurai menjadi bahan yang lebih kecil dan tidak berbau (sering disebut dengan kompos)

TPA

Tempat pembuangan akhir adalah tempat untuk menimbun sampah dan merupakan bentuk tertua dalam perlakuan sampah.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat dijabarkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Penimbunan barang-barang bekas apakah dapat digunakan sebagai sarana ekspresi karya seni patung?
2. Alternatif bentuk apa yang dapat diwujudkan kedalam karya seni patung?
3. Melalui karya seni tersebut apakah berdampak serta efek psikologi terhadap penonton atau penikmat serta pertanggung jawaban kepada diri penulis sebagai pilihan penulis tekuni?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Menemukan penyelesaian masalah barang-barang yang menumpuk sekaligus menjadi solusi Penimbunan.
2. Mentransformasikan serta menghadirkan bentuk-bentuk yang muncul dari penimbunan sesuai imaji penulis dengan bentuk tiga dimensi kepada penonton atau apresiator.
3. Mengetahui efek psikologi penonton atau penikmat, sebagai bentuk pertanggung jawaban kepada diri saya serta semua orang yang terlibat dalam kehidupan saya, terhadap pilihan yang saya tekuni melalui karya tiga dimensi.

D. Makna Judul

Judul yang diangkat dalam penciptaan Karya Tugas Akhir ini adalah Penimbunan dalam Penciptaan Karya Seni Patung, guna menghindari adanya kesalah pahaman dalam penafsiran pada judul tersebut perlu adanya pembatasan perihal arti serta makna kata yang termuat.

Reimajinasi adalah Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Proses atau tindakan menciptakan Kembali atau membayangkan sesuatu dengan cara pandang yang baru.

Barang Bekas	adalah Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti barang bekas yaitu barang yang sudah dipakai; Barang lama yang sudah dipakai.
Menciptakan	adalah kata menciptakan merupakan kata yang dibentuk dari kata cipta. Sehingga kata menciptakan memiliki arti menjadikan sesuatu yang baru tidak dengan bahan. Kata menciptakan juga dapat diartikan sebagai membuat atau menggandakan sesuatu dengan kekuatan batin. Dikutip dari KBBI Online (https://kbbi.kemdikbud.go.id/)
Dunia	Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti dunia, buana, jagat, atau rat adalah nama umum yang digunakan untuk menyebut keseluruhan peradaban manusia, pengalaman manusia, sejarah manusia, atau keadaan manusia secara umum di seluruh Bumi, atau mengenai segala sesuatu yang terdapat di dalamnya.
Fantasi	adalah imajinasi atau khayalan mengenai sesuatu yang benar-benar tidak ada dan tidak terjadi berdasarkan pengalaman yang sudah ada atau pernah dialami. (Oktaviani, 2019)
Menjadi	Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti menjadi adalah (diangkat, dipilih) sebagai; (dibuat) untuk); berubah keadaan (wujud, barang) lain, menjelma sebagai; dan menjabat pekerjaan (sebagai).
Karya	Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, Kata karya Yang berarti pekerjaan: Hasil dari perbuatan (yang baik dan bermanfaat); ciptaan, buatan, karangan, dsb.
Seni	Herbert Read dalam bukunya yang berjudul <i>The Meaning of Art</i> (1959), menyebutkan bahwa

seni merupakan usaha manusia untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang menyenangkan dalam arti bentuk yang dapat membingkai perasaan keindahan dan perasaan keindahan itu dapat terpuaskan apabila dapat menangkap harmoni atau satu kesatuan dari bentuk yang disajikan (Dharsono Sony Kartika, 2017:2)

Karya Seni adalah segala macam keindahan yang diciptakan oleh manusia, maka menurut jalan pikiran ini seni adalah suatu produk keindahan, suatu usaha manusia untuk menciptakan yang indah-indah yang dapat mendatangkan kenikmatan (Soedarso, 1990: 1)

Patung adalah bentuk yang bisa dilihat dari berbagai arah ataupun penjuru; baik depan, samping, belakang maupun atas. Karthadinata (2009). patung merupakan bentuk ungkapan seni rupa trimatra. Pada mulanya patung dibuat bukan semata untuk dorongan estetis, melainkan bertalian dengan kebutuhan religi.

Kesimpulan makna judul:

Jadi makna judul “REIMAJINASI BARANG BEKAS: MENCIPTAKAN DUNIA FANTASI MENJADI KARYA SENI PATUNG” menurut penulis adalah menata ulang dan menggambarkan sebuah proses kreatif yang mengubah benda-benda bekas yang menimbun dan dikumpulkan penulis menjadi sebuah karya seni patung. Aktivitas tersebut dijadikannya sumber dalam penciptaan karya seni yang memunculkan tema dunia fantasi yang penuh keajaiban.