



**KONFLIK GAZA SEBAGAI INSPIRASI
DALAM KARYA SENI MASA KINI**

PROYEK STUDI

Diajukan dalam Rangka Penyelesaian Program Studi Seni Rupa S1
untuk Mencapai Gelar Sarjana Seni

Oleh

Sofa Bagus Panuntun

2450406007

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2013

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek studi dengan judul “Konflik Gaza sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Masa Kini” yang disusun oleh:

Nama : Sofa Bagus Panuntun

NIM : 2450406007

Program Studi : Seni Rupa

Telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Proyek Studi Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada tanggal 23 Agustus 2013.

Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum.
NIP. 19600803 198901 1 001

Drs. Purwanto, M.Pd.
NIP. 19590101 198103 1 003

Penguji Utama,

Mujiyono, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19780411 200501 1 001

Penguji I/Pembimbing I

Penguji II/Pembimbing II

Drs Aryo Sunaryo, M.Pd.
NIP. 19500831 197501 1 001

Eko Haryanto, S.Pd., M.Ds.
NIP. 19720103 200501 1 002

PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Sofa Bagus Panuntun

NIM : 2450406007

Prodi/ Jurusan : Seni Rupa S1/ Seni Rupa

Menyatakan bahwa karya proyek studi dengan judul **“Konflik Gaza sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Masa Kini”** benar-benar hasil karya sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain baik sebagian ataupun seluruhnya. Pendapat dan temuan orang lain yang terdapat dalam proyek studi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 23 Agustus 2013

Sofa Bagus Panuntun

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Hidup adalah sebuah kebijakan yang berkelanjutan dalam sebuah falsafah bagi setiap permasalahan yang kita jalani, dan yakinlah Tuhan senantiasa mempunyai rencana yang menakjubkan”.

Persembahan

Karya ini dipersembahkan kepada:

1. Orang tua
2. Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang
3. Almamater UNNES
4. Bangsa Indonesia

PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan Proyek Studi yang berjudul **“Konflik Gaza sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Masa Kini”**, disusun sebagai tugas akhir dalam menyelesaikan perkuliahan.

Penyelesaian proyek studi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, antara lain:

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas akademik serta administrasi kepada penulis dalam menempuh proyek studi ini.
2. Bapak Drs. Syafii, M.Pd. Ketua Jurusan Seni Rupa, yang telah memberikan layanan akademik dalam proses proyek studi ini.
3. Bapak Mujiyono, S.Pd., M.Sn. selaku penguji utama yang telah membimbing dan memberikan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan proyek studi.
4. Bapak Drs. Aryo Sunaryo, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberi masukan dari awal hingga akhir dalam penulisan proyek studi.
5. Bapak Eko Haryanto, S.Pd., M.Ds. selaku pembimbing II yang dengan sabar membimbing dan memberikan masukan-masukan kepada penulis.
6. Orang tua yang telah membesarkan dan memberikan masa depan hingga sampai pada gerbang cita-cita yang penulis harapkan.
7. Ulfa Niken DK, S.Psi. dengan sabar mendampingi dan memberikan support

dalam setiap karir yang penulis tempuh.

8. Teman-teman Seni Rupa angkatan 2006 dan keluarga besar Seni Rupa Universitas Negeri Semarang.
9. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penulisan proyek studi ini.

Selama pembuatan Proyek Studi ini, penulis memperoleh banyak pelajaran serta inspirasi dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas Proyek Studi ini. Semoga Proyek Studi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, Agustus 2013

Penulis

SARI

Panuntun, Sofa Bagus. 2012. *Konflik Gaza sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Masa Kini*. Proyek Studi, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. Aryo Sunaryo, M.Pd. dan Pembimbing II Eko Haryanto, S. Pd., M.Ds.

Kata kunci: *Konflik Gaza, Seni Masa Kini, Video Art, Seni Instalasi, Video Game Art, Seni Lukis.*

Konflik Israel-Palestina ini bukanlah sebuah konflik dua sisi yang sederhana, seolah-olah seluruh bangsa Israel (atau bahkan seluruh orang Yahudi yang berkebangsaan Israel) memiliki satu pandangan yang sama, sementara seluruh bangsa Palestina memiliki pandangan yang sebaliknya. Di kedua komunitas terdapat orang-orang dan kelompok-kelompok yang menganjurkan penyingkiran teritorial total dari komunitas yang lainnya, sebagian menganjurkan solusi dua negara, dan sebagian lagi menganjurkan solusi dua bangsa dengan satu negara sekular yang mencakup wilayah Israel masa kini, Jalur Gaza, Tepi Barat, dan Yerusalem Timur. Harapan dari pembuatan karya proyek studi ini adalah untuk membuka mata dunia bahwa konflik (peperangan) hanya akan menimbulkan dampak negatif terhadap berbagai macam pihak. Oleh karena itu, alangkah baiknya konflik dan peperangan tersebut haruslah segera diselesaikan dan berakhir. Tujuan penulisan proyek studi ini adalah: (1) mengungkapkan perasaan dan gagasan penulis melalui karya seni masa kini, (2) sebagai salah satu media komunikasi penulis dengan publik dalam menyikapi sebuah kehidupan.

Mengacu pada pemilihan obyek yang terdapat dalam proyek studi ini, penulis memilih berbagai macam bentuk obyek visual antara lain Seni lukis (spanram, kain kanvas, *rubber white*, lem kayu, cat tembok, kuas, kain lap, air, kapur warna, pensil *conte*), Seni instalasi (kayu, cat, *toys*), *Video art* (klip video perang Gaza diunduh dari *youtube*), *Video game art* (*play station 3*) dan lain sebagainya. Konflik Gaza menjadi sebuah inspirasi untuk berkarya. Dari konsep tersebut, kemudian menjadi sebuah acuan untuk berkarya. Wacana, tema dan referensi diambil dari konflik Gaza. Setelah itu diimplementasikan melalui karya seni masa kini yaitu, seni lukis, seni instalasi, *video art*, *video game art*.

Karya yang dihasilkan dari pembuatan proyek studi ini adalah karya seni lukis (lukisan bertemakan konflik Gaza dengan panjang 9 meter, lebar 1,5 meter), seni instalasi (menggunakan media *air soft gun* dan peluru yang terbuat dari kayu), *video art* (video tentang kondisi yang terjadi di jalur Gaza yang diunduh dari *youtube* dengan *background* musik gamelan Jawa), *video game art* (media yang digunakan adalah *play station 3* yang dimainkan oleh 2 orang, masing-masing mengenakan bendera Palestina dan Israel). Kesimpulan yang dapat diambil adalah penulis memilih budaya timur sebagai dasar perilaku berkesenian. Penciptaan karya seni dalam proyek studi ini, diharapkan dapat memberikan sebuah kontribusi untuk berkembangnya dunia kesenirupaan Indonesia.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PRAKATA	v
SARI	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Alasan Pemilihan Tema.....	1
1.2 Pemilihan Jenis Karya	6
1.3 Tujuan Pembuatan Karya	7
BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL	
2.1 Konflik Gaza sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Masa Kini	8
2.1.1 Pengertian Konflik	8
2.1.2 Penanganan Konflik.....	9
2.1.3 Penyebab Konflik.....	10
2.2 Pengertian Seni Masa Kini	13
2.2.1 Ciri-ciri Seni Masa Kini	17
2.2.2 Seni Lukis	17
2.2.3 Seni Instalasi	18

2.3 Seni <i>Video Art</i>	19
2.4 Seni <i>Video Game Art</i>	19
2.5 Konsep Gaza sebagai Inspirasi dalam Karya Seni	
Masa Kini	20
BAB 3 METODE BERKARYA	
3.1 Pemilihan Media Seni.....	22
3.1.1 Lukisan.....	23
3.1.2 Instalasi	25
3.2 Proses Berkarya	25
3.2.1 <i>Video Art</i>	26
3.2.2 <i>Video Game Art</i>	26
BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA	
4.1 Karya 1	27
4.2 Karya 2	34
4.3 Karya 3	40
4.4 Karya 4	43
4.5 Karya 5	48
BAB 5 PENUTUP	
5.1 Simpulan.....	50
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

3.2 Skema Proses Berkarya	25
4.1 Karya 1	27
Panel 1, 2, 3	28
Panel 4	29
Panel 5, 6, 7	30
Panel 8	31
Panel 9, 10, 11, 12, 13	32
4.2 Karya 2	34
4.3 Karya 3	40
4.4 Karya 4	43
4.5 Karya 5	48

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Alasan Pemilihan Tema

Jalur Gaza adalah sebuah kawasan yang terletak di pantai timur Laut Tengah, berbatasan dengan Mesir di sebelah barat daya (11 km), dan Israel di sebelah timur dan utara (51 km (32 mil)). Jalur Gaza memiliki panjang sekitar 41 kilometer (25 mil) dan lebar antara 6 sampai 12 kilometers (3,7 hingga 7,5 mil), dengan luas total 365 km² (141 mil²). Populasi di Jalur Gaza berjumlah sekitar 1,7 juta jiwa. Mayoritas penduduknya besar dan lahir di Jalur Gaza, selebihnya merupakan pengungsi Palestina yang melarikan diri ke Gaza setelah meletusnya Perang Arab-Israel 1948. Populasi di Jalur Gaza didominasi oleh Muslim Sunni. Tingkat pertumbuhan penduduknya pertahun mencapai angka 3,2%, menjadikannya sebagai wilayah dengan laju pertumbuhan penduduk tertinggi ke-7 di dunia (www.wikipedia.com).

Jalur Gaza memperoleh batas-batasnya saat ini pada akhir perang tahun 1948, yang ditetapkan melalui Perjanjian Gencatan Senjata Israel-Mesir pada tanggal 24 Februari 1949. Pasal V dari perjanjian ini menyatakan bahwa garis demarkasi di Jalur Gaza bukanlah merupakan perbatasan internasional. Jalur Gaza selanjutnya diduduki oleh Mesir. Pada awalnya, Jalur Gaza secara resmi dikelola oleh Pemerintahan Seluruh Palestina, yang didirikan oleh Liga Arab pada bulan September 1948. Sejak pembubaran Pemerintahan Seluruh Palestina pada tahun

1959 hingga 1967, Jalur Gaza secara langsung dikelola oleh seorang gubernur militer Mesir (www.wikipedia.com).

Israel merebut dan menduduki Jalur Gaza dalam Perang Enam Hari pada tahun 1967. Berdasarkan Persetujuan Damai Oslo yang disahkan pada tahun 1993, Otoritas Palestina ditetapkan sebagai badan administratif yang mengelola pusat kependudukan Palestina. Israel mempertahankan kontrolnya terhadap Jalur Gaza di wilayah udara, wilayah perairan, dan lintas perbatasan darat dengan Mesir. Israel secara sepihak menarik diri dari Jalur Gaza pada tahun 2005.

Jalur Gaza merupakan bagian dari teritori Palestina. Sejak bulan Juli 2007, setelah pemilihan umum legislatif Palestina 2006 dan setelah Pertempuran Gaza, Hamas menjadi penguasa *de facto* di Jalur Gaza, yang kemudian membentuk Pemerintahan Hamas di Gaza (www.wikipedia.com).

Konflik Israel-Palestina ini bukanlah sebuah konflik dua sisi yang sederhana, seolah-olah seluruh bangsa Israel (atau bahkan seluruh orang Yahudi yang berkebangsaan Israel) memiliki satu pandangan yang sama, sementara seluruh bangsa Palestina memiliki pandangan yang sebaliknya. Di kedua komunitas terdapat orang-orang dan kelompok-kelompok yang menganjurkan penyingkiran teritorial total dari komunitas yang lainnya, sebagian menganjurkan solusi dua negara, dan sebagian lagi menganjurkan solusi dua bangsa dengan satu negara sekular yang mencakup wilayah Israel masa kini, Jalur Gaza, Tepi Barat, dan Yerusalem Timur (www.wikipedia.com).

Di sisi lain, alasan mengapa kaum yahudi menginginkan tanah palestina adalah mereka menginginkan pembangunan haikal sulaiman (*solomon temple*) di

tanah Palestina tersebut tepatnya di masjid Al-Aqsho Yaerussalem. Ketika gerakan Zionisme Internasional menyelenggarakan kongresnya yang pertama di Bassel, Swiss, tahun 1897, memori ini menemukan momentumnya dan Theodore Hertzl menyerukan agar semua Yahudi Diaspora berbondong-bondong memenuhi Tanah Palestina yang disebutnya sebagai Tanah Perjanjian.

Atas klaim sepihak, kaum Zionis ini mengatakan bahwa di bawah tanah Masjidil Aqsha inilah Haikal Sulaiman berdiri. Sebab itu, mereka mengatakan tidak ada pilihan lain kecuali menghancurkan Masjidil Aqsha dan kemudian membangun kembali Haikal Sulaiman di atasnya. Bagi kaum Zionis, Haikal Sulaiman merupakan pusat dari dunia. Bukan Makkah, bukan pula Vatikan. Haikal Sulaiman-lah pusat seluruh kepercayaan dan pemerintahan segala bangsa. Keyakinan ini bukanlah berangkat tanpa landasan.

Dalam keyakinan Yudaisme yang sesungguhnya telah bergeser jauh dari Taurat yang dibawa oleh Musa a.s., bangsa Yahudi meyakini bahwa di suatu hari nanti seorang Messiah (*The Christ*) akan mengangkat derajat dan kedudukan bangsa Yahudi menjadi pemimpin dunia. Kehadiran Mesiah inilah yang menjadi inti dari semangat kaum Yahudi untuk memenuhi Tanah Palestina. Namun hal ini menjadi perdebatan utama di kalangan Yahudi yang pro-Zionis dengan yang anti-Zionis.

Bagi yang pro-Zionisme, mereka menganggap Kuil Sulaiman harus sudah berdiri untuk menyambut kedatangan Messiah yang akan bertahta di atas singgasananya. Sedangkan bagi kaum Yahudi yang menolak Zionisme, bagi mereka, Messiah sendirilah yang akan datang dan memimpin pembangunan

kembali Haikal Sulaiman yang pada akhirnya diperuntukkan bagi pusat pemerintahan dunia (*One World Order*). Referensi diatas menjelaskan bahwa, konflik yang terjadi di jalur Gaza tersebut adalah sebuah konflik yang di dalamnya terdapat berbagai macam kepentingan, mulai dari unsur politik antar negara, ras, kepercayaan dan lain sebagainya (<http://adakabarapa.wordpress.com>).

Berbagai macam isu yang berkembang pada konflik tersebut, kemudian menjadi sebuah acuan pada pembuatan karya proyek studi dengan tema Konflik Gaza. Karya-karya yang diciptakan adalah sebuah gagasan tentang Konflik Gaza, kemudian diimplementasikan ke dalam karya seni masa kini mulai dari karya dua dimensi (lukisan), karya tiga dimensi (seni instalasi), karya multi media (*video art* dokumenter), dan lain sebagainya. Sesuai dengan perkembangan dunia kesenirupaan Indonesia, penulis bermaksud untuk mengikuti trend yang sedang populer saat ini, yaitu mengaplikasikan karakter kekinian ke dalam setiap jenis karya yang diciptakan.

Karya-karya yang tersaji dalam pembuatan proyek studi ini adalah sebuah respon dari penulis tentang bagaimana kondisi dan iklim di daerah tersebut. Betapa risaunya warga yang tinggal di daerah tersebut. Mulai dari kalangan remaja, manula, bahkan anak-anak telah menjadi korban kekerasan yang semestinya tidak mereka rasakan. Setiap hari dalam hidupnya selalu dihantui perasaan takut dan risau karena penindasan yang terus berlanjut dan entah sampai kapan akan berakhir. Sebagai sesama, penulis ingin menyampaikan sikap solidaritas kepada penduduk sipil yang bermukim di daerah tersebut dan tentunya

karya-karya yang diciptakan ini didedikasikan kepada mereka yang hidup di dalam konflik tersebut.

Melalui pembuatan karya proyek studi ini, penulis ingin mengutarakan sikap empati terhadap warga negara (masyarakat sipil) yang bermukim di daerah tersebut, dengan menggunakan media seni masa kini (kontemporer). Seperti telah kita ketahui, seni kontemporer dalam bahasa Indonesia padanannya adalah “seni masa kini” atau juga “seni mutakhir”. Dalam khazanah seni modern yang telah berusia ratusan tahun, kehadiran seni kontemporer cukup rumit dan menimbulkan kontroversi yang berkepanjangan.

Pengertian “kontemporer” dibandingkan dengan istilah modern hanya sebagai sekat munculnya perkembangan seni rupa sekitar tahun 70-an dengan menempatkan seniman-seniman Amerika seperti David Smith dan Jackson Pollock sebagai tanda peralihan (Dharsono, 2004: 223). Sementara pengertian kontemporer dalam bidang arsitektur memiliki pengertian lain, hal ini diungkapkan oleh Kultermann seorang pemikir asal Jerman, berdasarkan teori Udo pengertian kontemporer dekat dengan paham *post-modern* menjelang 1970. Paham baru ini menentang kerasionalan paham modern yang dingin dan berpihak pada “*symbolisme instink*” (Dharsono, 2004: 223).

Terdapat beberapa jenis karya meliputi karya dua dimensi dan tiga dimensi mulai dari karya lukis, instalasi, dan documentary *art video* yang bertujuan, agar tercipta suasana yang lebih dramatis. Hal tersebut bertujuan supaya esensi dari pameran tersebut dapat terangkap *audience* secara optimal.

Karakteristik yang terdapat pada karya-karya yang diciptakan adalah karya seni timur yang telah dikemas dengan konsep yang bersifat kekinian. Pada pola penyajian karya, dari karya pertama hingga karya terakhir, mempunyai alur yang berkesinambungan dan saling terkait satu sama lain. Pada penyusunan karya proyek studi ini, hanya terdapat sedikit dominasi figur manusia. Hal ini bertujuan sebagai pembeda layaknya seperti karya-karya barat pada umumnya, karena menurut khasanah karya timur, manusia hanya bersifat figuran (pelengkap).

Harapan dari pembuatan karya proyek studi ini adalah untuk membuka mata dunia bahwa konflik (peperangan) hanya akan menimbulkan dampak negatif terhadap berbagai macam pihak. Oleh karena itu, alangkah baiknya konflik dan peperangan tersebut haruslah segera diselesaikan dan berakhir.

1.2 Pemilihan Jenis Karya

Tidak bisa dipungkiri pesatnya perkembangan dunia informasi di Indonesia, sedikit banyak mempengaruhi paham dan ideologi perupa. Berbagai macam referensi ketika mengunjungi sebuah pameran seni selalu menyuguhkan jenis karya seni yang bertemakan tentang kekinian atau segala sesuatu yang sedang populer saat ini.

Pengambilan sikap dan perilaku dari perupa sendiri bukan tanpa alasan, hegemoni yang berkembang dalam dunia seni di mana perupa berproses menjadikan sebuah tuntutan untuk berkarya sesuai zaman, yaitu berkarya sesuai dengan keinginan dalam rangka merespon isu atau realitas yang berkembang di publik dan masyarakat sekitar.

Seni yang baik adalah seni yang diciptakan dengan penuh kejujuran, dari sinilah dapat ditarik kesimpulan bahwa ketika menciptakan sebuah karya seni harus didasari dengan sikap yang jujur, baik kepada diri sendiri maupun orang lain.

Guna menyikapi kejujuran tersebut perupa sendiri tidak membatasi media yang akan digunakan. Selama bisa dipertanggung jawabkan, maka sah saja. Seorang perupa memilih beberapa media yang sekiranya sesuai dengan keinginan perupa itu sendiri. Perilaku inilah yang kemudian menjadi sebuah inovasi yang syarat dengan kreatifitas.

1.3 Tujuan Pembuatan Karya

Pembuatan proyek studi karya seni yang bertemakan “Konflik Gaza sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Masa Kini” bertujuan untuk, antara lain:

- a. Mengungkapkan perasaan dan gagasan penulis melalui karya seni masa kini.
- b. Sebagai salah satu media komunikasi penulis dengan publik dalam menyikapi sebuah kehidupan.

BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Pengertian Konflik Gaza dalam Karya Seni Masa Kini

2.1.1 Pengertian Konflik

Konflik dari kata kerja latin *configere* yang berarti saling memukul. Secara sosiologis konflik diartikan sebagai suatu proses sosial antara dua orang atau lebih (bisa juga kelompok) di mana salah satu pihak berusaha menyingkirkan pihak lain dengan menghancurkannya atau membuat tidak berdaya.

Soerjono (2003:215) menyebut konflik sebagai perantara atau pertikaian, yaitu suatu proses sosial individu atau kelompok yang berusaha memenuhi tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan, disertai dengan ancaman dan atau kekerasan. Sementara itu, konflik sosial bisa diartikan menjadi dua hal. Pertama, perspektif atau sudut pandang yang menghadap konflik selalu ada dan mewarnai pertikaian terbuka seperti perang, revolusi, pemogokan, dan gerakan perlawanan.

Anoraga (2006:98) berpendapat mengenai konflik, merupakan suatu hal nyata dalam kehidupan seseorang merupakan proses sosial orang-orang yang berusaha mencapai tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan yang disertai kekerasan.

Konflik merupakan ekspresi pertikaian antara individu dengan individu lain, kelompok dengan kelompok lain karena beberapa alasan. Dalam pandangan ini, pertikaian menunjukkan adanya perbedaan antara dua atau lebih individu yang

diekspresikan, diingat, dan dialami (Pace & Faules, 1994:249). Konflik dapat dirasakan, diketahui, diekspresikan melalui perilaku-perilaku komunikasi (Folger & Poole:1984).

Pendapat Coser (dalam Margaret 2003:110) mengenai arti konflik adalah perselisihan mengenai nilai-nilai atau tuntutan tuntutan berkenaan dengan status, kuasa dan sumber sumber kekayaan yang persediaannya terbatas.

Sementara menurut Duane Ruth-hefelbower, konflik merupakan kondisi yang terjadi ketika dua pihak atau lebih menganggap ada perbedaan posisi yang tidak selaras, tidak cukup sumber dan tindakan salahsatu pihak menghalangi, atau mencampuri atau dalam beberapa hal membuat tujuan pihak lain kurang berhasil (Ashari, 2010:151).

Dari pendapat di atas, maka konflik dapat disimpulkan bahwa konflik berarti adanya pertentangan atau perbedaan pendapat antar individu dengan individu lain atau pertentangan antar individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok.

2.1.2 Penanganan Konflik

Untuk menangani konflik dengan efektif, kita harus mengetahui kemampuan diri sendiri dan juga pihak-pihak yang mempunyai konflik. Ada beberapa cara untuk menangani konflik antara lain:

2.1.2.1 Introspeksi diri

Bagaiman biasanya menghadapi konflik, serta gaya apa yang biasanya digunakan dan apa saja yang menjadi dasar dan persepsi kita. Hal ini penting untuk dilakukan sehingga kita dapat mengukur kekuatan kita.

2.1.2.2 Mengevaluasi pihak-pihak yang terlibat

Sangat penting bagi kita untuk mengetahui pihak-pihak yang terlibat. Kita dapat mengidentifikasi kepentingan apa saja yang mereka miliki, bagaimana nilai dan sikap mereka atas konflik tersebut dan apa perasaan mereka atas terjadinya konflik. Kesempatan kita untuk sukses dalam menangani konflik semakin besar jika kita melihat konflik yang terjadi dari semua sudut pandang.

2.1.3 Penyebab Konflik

- a. Perbedaan individu, yang meliputi perbedaan pendirian dan perasaan. Setiap manusia adalah individu yang unik. Artinya, setiap orang memiliki pendirian dan perasaan yang berbeda-beda satu dengan lainnya. Perbedaan pendirian dan perasaan akan sesuatu hal atau lingkungan yang nyata ini dapat menjadi faktor penyebab konflik sosial, sebab dalam menjalani hubungan sosial, seseorang tidak selalu sejalan dengan kelompoknya. Misalnya, ketika berlangsung pentas musik di lingkungan pemukiman, tentu perasaan setiap warganya akan berbeda-beda. Ada yang merasa terganggu karena berisik, tetapi ada pula yang merasa terhibur.
- b. Perbedaan latar belakang kebudayaan sehingga membentuk pribadi-pribadi yang berbeda. Seseorang sedikit banyak akan terpengaruh dengan pola-pola pemikiran dan pendirian kelompoknya. Pemikiran dan pendirian yang berbeda itu pada akhirnya akan menghasilkan perbedaan individu yang dapat memicu konflik.
- c. Perbedaan kepentingan antara individu atau kelompok. Manusia memiliki perasaan, pendirian maupun latar belakang kebudayaan yang berbeda. Oleh

sebab itu, dalam waktu yang bersamaan, masing-masing orang atau kelompok memiliki kepentingan yang berbeda-beda. Kadang-kadang orang dapat melakukan hal yang sama, tetapi untuk tujuan yang berbeda-beda. Sebagai contoh, misalnya perbedaan kepentingan dalam hal pemanfaatan hutan. Para tokoh masyarakat menanggap hutan sebagai kekayaan budaya yang menjadi bagian dari kebudayaan mereka sehingga harus dijaga dan tidak boleh ditebang. Para petani menbang pohon-pohon karena dianggap sebagai penghalang bagi mereka untuk membuat kebun atau ladang. Bagi para pengusaha kayu, pohon-pohon ditebang dan kemudian kayunya diekspor guna mendapatkan uang dan membuka pekerjaan. Sedangkan bagi pecinta lingkungan, hutan adalah bagian dari lingkungan sehingga harus dilestarikan. Di sini jelas terlihat ada perbedaan kepentingan antara satu kelompok dengan kelompok lainnya sehingga akan mendatangkan konflik sosial di masyarakat. Konflik akibat perbedaan kepentingan ini dapat pula menyangkut bidang politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Begitu pula dapat terjadi antar kelompok atau antara kelompok dengan individu, misalnya konflik antara kelompok buruh dengan pengusaha yang terjadi karena perbedaan kepentingan di antara keduanya. Para buruh menginginkan upah yang memadai, sedangkan pengusaha menginginkan pendapatan yang besar untuk dinikmati sendiri dan memperbesar bidang serta volume usaha mereka.

- d. Perubahan-perubahan nilai yang cepat dan mendadak dalam masyarakat. Perubahan adalah sesuatu yang lazim dan wajar terjadi, tetapi jika perubahan itu berlangsung cepat atau bahkan mendadak, perubahan tersebut dapat

memicu terjadinya konflik sosial. Misalnya, pada masyarakat pedesaan yang mengalami proses industrialisasi yang mendadak akan memunculkan konflik sosial sebab nilai-nilai lama pada masyarakat tradisional yang biasanya bercorak pertanian secara cepat berubah menjadi nilai-nilai masyarakat industri. Nilai-nilai yang berubah itu seperti nilai kegotongroyongan berganti menjadi nilai kontrak kerja dengan upah yang disesuaikan menurut jenis pekerjaannya. Hubungan kekerabatan bergeser menjadi hubungan struktural yang disusun dalam organisasi formal perusahaan. Nilai-nilai kebersamaan berubah menjadi individualis dan nilai-nilai tentang pemanfaatan waktu yang cenderung tidak ketat berubah menjadi pembagian waktu yang tegas seperti jadwal kerja dan istirahat dalam dunia industri. Perubahan-perubahan ini, jika terjadi seara cepat atau mendadak, akan membuat kegoncangan proses-proses sosial di masyarakat, bahkan akan terjadi upaya penolakan terhadap semua bentuk perubahan karena dianggap mengacaukan tatanan kehidupan masyarakat yang telah ada.

2.2 Pengertian Seni Masa Kini

Secara harfiah menurut Poerwadarminto (1991:1038), seni merupakan kesanggupan akal untuk menciptakan sesuatu bernilai tinggi (luar biasa).

Sedangkan Rondhi (2002:2), menyatakan bahwa seni atau kesenian merupakan salah satu unsur kebudayaan. Seni merupakan hasil ciptaan manusia yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan manusia atau masyarakat terhadap nilai-nilai keindahan.

Dalam hal ini, seni merupakan istilah atau konsep yang sama dengan kata '*art*' dalam bahasa Inggris, ialah pengertian suatu 'keahlian' dalam hal membuat sesuatu yang bernilai estetis dan berdayaguna. Seni secara sederhana didefinisikan sebagai usaha untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan dan bentuk-bentuk tersebut dapat memberikan kepuasan rasa 'indah'. Terpenuhinya rasa indah akan terjadi. Jika seorang pengamat dapat meresapi kesatuan atau harmoni dari tata susunan bentuk.

Seni rupa adalah salah satu kesenian yang mengacu pada bentuk visual atau sering disebut bentuk perupa, yang merupakan susunan atau komposisi atau satu kesatuan dari unsur-unsur rupa yakni garis, bidang, warna, dan tekstur.

Seni masa kini adalah salah satu cabang seni yang terpengaruh dampak modernisasi. Kontemporer itu artinya kekinian, modern atau lebih tepatnya adalah sesuatu yang sama dengan kondisi waktu yang sama atau saat ini. Jadi seni kontemporer adalah seni yang tidak terikat oleh aturan-aturan zaman dulu dan berkembang sesuai zaman sekarang. Lukisan kontemporer adalah karya yang

secara tematik merefleksikan situasi waktu yang sedang dilalui. Misalnya lukisan yang tidak lagi terikat pada Renaissance. Begitu pula dengan tari, lebih kreatif dan modern.

Seni rupa modern adalah istilah umum yang digunakan untuk kecenderungan karya seni yang diproduksi sejak akhir abad ke-19 hingga sekitar tahun 1970-an. Seni rupa modern menunjuk kepada suatu pendekatan baru dalam seni dimana tidak lagi mementingkan representasi subjek secara realistik— penemuan fotografi menyebabkan fungsi penggambaran di dalam seni menjadi absolut, para seniman modern berksperimen mengeksplorasi cara baru dalam melihat sesuatu, dengan ide segar tentang alam, material dan fungsi ini, seringkali bergerak melaju kearah abstraksi.

Istilah Modernisme sendiri menunjukkan ideologi yang mempengaruhi gerakan budaya, politik dan seni yang menyertai perubahan masyarakat di Barat pada akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20. Secara meluas, modernisme dideskripsikan sebagai satu seri pergerakan budaya progresif dalam seni rupa, arsitektur dan musik, literatur dan seni pakai yang muncul dalam dekade sebelum 1914. tercakup di dalam perubahan dan kehadirannya, modernisme menjadi arah karya seniman, pemikir, penulis dan perancang yang memberikan label baru tradisi akademi dan sejarah seni pada akhir abad ke-19 serta mengkonfrontasi aspek ekonomi, sosial dan politik baru yang dimunculkan dunia modern.

Memahami seni rupa modern dapat juga dengan melakukan analisis terhadap istilah pembentuknya yaitu "seni" dan "modern". Istilah seni umumnya merujuk pada segala kegiatan dan hasil karya manusia yang mengutarakan

pengalaman batinnya yang karena disajikan secara unik dan menarik memungkinkan timbulnya pengalaman atau kegiatan batin pula pada diri orang lain yang melihat dan menghayatinya. Hasil karya ini lahir bukan karena didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan hidup manusia yang paling pokok, melainkan oleh kebutuhan spiritualnya, untuk melengkapinya dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya. Dengan batasan seperti ini kita dapat mencoba untuk menunjukkan benda apa saja yang layak untuk disebut seni dapat masuk ke dalamnya.

Berdasarkan pendapat ini jelaslah bahwa ia menggunakan istilah modern tidak dalam hubungannya dengan kronologi melainkan dimaksudkan untuk menunjukkan sesuatu kelompok karya yang memiliki sifat-sifat tertentu. Maka sifat-sifat tertentu itulah yang dapat dipandang sebagai ciri khas seni modern sehingga dengan mudah akan dapat dikenali mana yang bisa digolongkan dalam seni modern dan mana yang tidak. Dengan ungkapan itu sesungguhnya artian modern tersebut diperluas tetapi sekaligus juga dipersempit.

Selain berdasarkan medianya, kesenian juga dapat digolongkan berdasarkan sifatnya, yakni dengan seni kontemporer dan klasik. Seni klasik yang dimaksud adalah kesenian yang diasosiasikan pada puncak penciptaan seni tertinggi pada suatu masyarakat. Sedangkan dalam seni kontemporer, sifat kesenian dihubungkan dengan penciptaan kekinian dan tengah mengalami proses perkembangan.

Berbagai perdebatan ini muncul karena penggunaan artinya secara leksikal menerangkan kekinian sekaligus juga mewakili konsep seni rupa kontemporer yang dipengaruhi wacana dalam seni rupa Barat.

Sifat-sifat modern ini pada perkembangannya seolah-olah mengesampingkan berbagai produksi kesenian non-Barat yang dianggap lebih rendah dari seni modern karena bersifat tradisional. Sifat inilah yang ditentang oleh penganut seni rupa posmodern karena sifat-sifat modern tadi tidak mengakui karya seni rupa tradisional yang dihasilkan oleh budaya komunal sebagai karya seni rupa yang sejajar dengan karya seni rupa modern.

Ciri kontemporer dalam wacana seni rupa kemudian dikukuhkan dengan semangat pluralisme (keberagaman), berorientasi bebas serta menghilangkan batasan-batasan kaku yang dianggap baku (konvensional) dalam seni rupa selama ini. Dalam seni rupa kontemporer batasan medium dan pengkotak-kotakan seni seperti “seni lukis”, “seni patung” dan “seni grafis” nyaris diabaikan. Orientasi bebas dan medium yang tidak terbatas memunculkan karya-karya dengan media-media inkonvensional serta lebih berani menggunakan konteks sosial, ekonomi serta politik (Sumartono dalam Soedarso 2003:41-44).

Walaupun ada pemaknaan khusus dalam wacana seni rupa kontemporer seperti telah disebutkan di atas, tetapi arti leksikal yang menunjukkan konteks kekinian tidak dapat diabaikan begitu saja. Berdasarkan konteks kekinian, seni rupa kontemporer dapat dipandang sebagai karya seni yang ide dan pembahasannya dibentuk serta dipengaruhi sekaligus merefleksikan kondisi yang mewarnai keadaan zaman ini tempat “budaya global” menyeruak, yang

menebarkan banyak pengaruh yang menjadi penyebab berbagai perubahan dan perkembangan (Sumartono dalam Soedarso 2003:41-44).

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa seni masa kini merupakan karya seni yang di dalamnya terdapat berbagai macam unsur kekinian baik secara bentuk, tema maupun konsep. Hal ini bisa dilihat dari apa yang terdapat dalam karya seni tersebut sesuai dengan unsur-unsur kekinian.

2.2.1 Ciri-ciri Seni Masa Kini

- a. Tidak terikat oleh aturan-aturan kaidah seni konvensional dan berkembang sesuai zaman.
- b. Tidak adanya sekat antara berbagai disiplin seni, alias meleburnya batas-batas antara seni lukis, patung, grafis, kriya, teater, tari, musik, hingga aksi politik.

2.2.2 Seni Lukis

Pada dasarnya seni lukis merupakan salah satu pengalaman, khususnya pengalaman estetis manusia. Seni lukis sering diartikan sebagai ungkapan perasaan dan pikiran pada suatu bidang datar melalui susunan garis, bidang atau raut, tekstur dan warna atas hasil pengamatan dan pengalaman estetis seseorang (perupa).

“Seni berarti halus, kecil dan rumit. Seni juga berarti kencing, dan seni juga berarti indah” (Rondhi, 2002: 4). Tentu saja dalam kajian ini seni bukanlah berarti kecil atau bahkan kencing, melainkan indah. Seni adalah suatu keahlian untuk membuat sesuatu yang bernilai estetis.

Seni lukis merupakan salah satu cabang dari seni rupa yang mempunyai citra tersendiri dibanding dengan cabang-cabang seni rupa lainnya. Citra tersebut

muncul karena lukisan sebagai karya seni rupa yang memiliki komponen-komponen yang berkaitan sehingga sulit dipisahkan, antara pokok, bentuk dan isi. Keterkaitan tersebut menjadi suatu kesatuan yang bulat dan merupakan pencerminan pribadi pelukisnya. Dengan demikian, salah satu karakteristik seni lukis ekspresi subjektif, artinya ungkapan yang bersifat pribadi sehingga tidak salah jika kemudian menjadi unik atau khas. Pandangan lukisan sebagai karya yang unik dan individual sangat didambakan dalam kesenian modern.

Pokok lukisan bertalian dengan perhatian penulis akan hubungan antara dirinya sebagai manusia terhadap manusia lainnya dalam suatu lingkungan. Lukisan bertemakan tentang kehidupan sehari-hari yang menggunakan gaya representatif. Gaya representatif merupakan jenis seni lukis yang menggambarkan objek dan masih memiliki kemiripan penglihatan atau dapat diasosiasikan dengan obyek-obyek alam.

2.2.3 Seni Instalasi

Munculnya seni instalasi berasal dari perkembangan salah satu teknik dalam seni rupa (patung) yaitu assemblasi. Assemblasi sendiri berasal dari perkembangan aliran Kubisme (Picasso dan Braque), ditambah dengan semakin gencarnya pengaruh Dadaisme, Surealisme dan *Conceptual Art*/Seni Konseptual.

Adapun artian harfiahnya (asal kata *install*= memasang, *installation*= pemasangan), jadi seni instalasi merupakan seni yang memasang, menyatukan, memadukan dan mengkontruksi sejumlah benda yang dianggap bisa merujuk pada suatu konteks kesadaran makna tertentu. Lebih spesifiknya instalasi adalah memasang, merakit, komponen-komponen benda seni maupun benda lain (bentuk

di luar konteks seni rupa). Adapun pengertian instalasi yang diungkapkan oleh Setiawan Sabana bahwa, instalasi adalah sebuah perakitan komponen-komponen dalam karya seni yang dulu dipisahkan seperti patung, lukis, grafis dan keramik.

2.3 Seni *Video Art*

Karya seni *video art* menurut kutipan Susanto (2012:424), merupakan intergrasi antara seni rupan dengan media video, termasuk di dalamnya adalah perangkat-perangkat yang mendukungnya, seperti monitor, *video player*, komputer dan figur model.

Seni ini berkembang pada pertengahan tahun 1960-an secara international. Beberapa seniman yang menggunakannya seperti Adrian Piper, Norman Yonemoto, Woody and Steina Vasulka, Peter D'Agustina, Richard Serra dan lain-lain. Sedangkan di Indonesia seniman yang banyak memainkan peranan video salah satunya adalah Krisna Murti.

2.4 Seni *Video Game art*

Seni *video game art* menurut kutipan Susanto (2012:424), melibatkan penggunaan atau modifikasi game video atau *repurposing* dari game yang sudah ada atau struktur-struktur game. Modifikasi ini sering melewati penggunaan level editor, meskipun teknik-teknik lain sudah ada.

Beberapa seniman menggunakan aplikasi machinima untuk menghasilkan karya animasi non-interaktif, meskipun ini merupakan suatu kekeliruan,

perbedaan modifikasi artistik dengan machinima hanya proporsinya yang lebih kecil dari modifikasi artistik.

Video game seni mengandalkan cakupan hasil dan teknik artistik yang lebih luas dibanding modifikasi artistik. Meliputi lukisan, patung, dalam campur tangan *game* dan tampilan, sampling, dan lain-lain. Seni game video tidak hanya memodifikasi *game* yang sudah ada tetapi juga menciptakan *game* seni.

Karya *Video game art* yang terdapat pada proyek studi ini, mempunyai bentuk yang berbeda dari definisi yang terdapat di atas. Karya tersebut tersusun dari beberapa unsur atau media diantaranya mesin game jenis *play station* dan manusia yang memainkan *game* tersebut.

2.5 Konsep Konflik Gaza sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Masa Kini.

Perebutan wilayah yang dipenuhi dengan banyak kepentingan yang menjadikan sebuah konflik besar dan berkepanjangan. Sebuah dilema bila kita lihat dari satu sudut pandang karena di dalam konflik tersebut banyak sekali politisasi yang mungkin menguntungkan salah satu pihak saja dan itu tidak akan berakhir hingga akhir zaman, karena telah tercatat dalam kitab suci umat islam. Dari literatur tersebut dapat kita tafsirkan bahwa pergolatan konflik ini akan terus terjadi mengingat setiap kesepakatan perdamaian selalu dilanggar yang kemudian memunculkan permasalahan dan konflik baru dari daerah tersebut.

Keseluruhan tema dan topik dari pameran ini adalah bermula dari merespon konflik yang terjadi di Palestina dan Israel yaitu jalur Gaza. Dari sinilah

ide atau gagasan muncul yang kemudian menjadi inspirasi dalam berkarya seni. Dari keseluruhan karya-karya ini, perupa berharap *audience* mengamati karya secara keseluruhan (bukan per bagian saja). Maka dari itu dapat di maknai, bahwa karya seni ini tidak bisa dinilai atau diamati setiap bagian saja, melainkan harus melihat karya secara keseluruhan. Alasan daripada konsep ini adalah mengenai salah satu karakteristik karya-karya timur, yaitu memposisikan segala sesuatu secara bersamaan dan tidak ada bagian yang menjadi sebuah dominasi. Dalam istilah lain, peran setiap bagian dalam sebuah karya seni selalu berkesinambungan antara satu dengan yang lainnya. Hal ini bertujuan untuk menjadikan sebuah pembeda dari karakteristik karya timur dan karya barat.

Berkaitan dengan konsep tersebut, penulis berharap *audience* bisa membedakan karakteristik antara karya timur dan karya barat, dengan tujuan mengembalikan khasanah seni ketimuran yang kini mulai di tinggalkan. Penulis beranggapan bahwa nilai-nilai yang terdapat pada karya-karya timur lebih dari sekedar sebuah karya seni saja. Di dalamnya selalu terdapat makna-makna simbolik, filsafat, pesan moral yang tinggi dan selalu syarat dengan ke-Tuhanan.

BAB 3

METODE BERKARYA

3.1 Pemilihan Media Seni

Karya seni merupakan suatu ekspresi ideal dari sebuah gagasan yang dapat divisualisasikan melalui media tertentu. Oleh sebab itu, karya seni tidak akan tercipta tanpa adanya bahan dan alat sebagai sarana untuk mengungkapkan pengalaman estetis. Mengacu pada pemilihan obyek yang terdapat dalam proyek studi ini, penulis memilih berbagai macam bentuk obyek visual antara lain Seni lukis, Seni instalasi, *Video art*, dan lain sebagainya.

Perkembangan gaya dan corak dalam sebuah karya seni dari masa ke masa sangatlah cepat dan penuh inovasi kreatifitas. Begitu juga media yang digunakan dalam berproses pun sangat fleksibel dan beragam. Dewasa ini, *trend* yang diminati kebanyakan perupa muda untuk dijadikan sebagai gaya, secara otomatis mengikuti perkembangan sesuai dengan aspek-aspek yang berlaku. Praktis semua elemen itu menjadi sebuah pikiran dan ide dalam berkarya.

Mengingat lebih fleksibelnya corak dan gaya tersebut, justru memberikan keuntungan tersendiri bagi penulis. Hal itu terjadi karena tidak lagi ada penyekat antara satu dan lainnya. Penulis berhak untuk mengkombinasikan semua corak, tehnik, gaya dan aliran.

Adapun media yang dipergunakan dalam proses pembuatan karya seni antara lain, sebagai berikut:

3.1.1 Lukisan:

3.1.1.1 Spanram

Adalah benda yang digunakan sebagai media meletakkan (bentangan) kain kanvas. Biasanya berbentuk persegi panjang maupun bujur sangkar. Tetapi di masa kini banyak spanram yang berbentuk macam-macam, bisa berbentuk segitiga, jajaran genjang, trapezium, lingkaran dan lain-lain namun dalam pembuatan karya ini bentuk yang digunakan adalah persegi dan persegi panjang. Bahan yang digunakan biasanya dari kayu, bisa kayu jati, kayu nangka, mahoni dan lain-lain.

3.1.1.2 Kain Kanvas

Merupakan salah satu jenis kain yang biasa digunakan sebagai media untuk melukis. Mengenai jenis dan macamnya, kanvas terdiri dari berbagai macam type/jenisnya (bertekstur kasar dan tekstur lembut), dan biasa terdapat di toko-toko peralatan seni atau toko kain tertentu.

3.1.1.3 *Rubber White*

Adalah cairan kimia (menyerupai cat, tetapi cenderung lebih kental) yang biasa digunakan sebagai campuran sablon kaos.

3.1.1.4 Lem Kayu

Lem kayu yang digunakan di sini sama seperti lem kayu yang biasa digunakan di bengkel-bengkel furniture atau tukang kayu. Bisa didapatkan di toko-toko bahan bangunan.

3.1.1.5 Cat Tembok

Cat tembok warna putih merk Mowilex dipergunakan sebagai pelapis dasar pada kain kanvas guna menutupi pori-pori kain kanvas, dengan tujuan memperoleh hasil permukaan bidang kanvas yang halus, dan tidak meresap ke belakang kain kanvas dan membuat lukisan tahan lebih lama.

3.1.1.6 Kuas

Kuas merupakan alat utama dalam berkarya seni lukis. Ukuran kuas yang digunakan beragam bentuk besar kecilnya sesuai dengan goresan atau sapuan yang diinginkan. Kuas di sini adalah kuas cat minyak dan cat air.

3.1.1.7 Kain Lap

Kain lap merupakan media yang berfungsi untuk membersihkan dan mengeringkan kuas

3.1.1.8 Air

Air berfungsi sebagai pelarut cat acrylic dan sebagai pembersih sket yang salah.

3.1.1.9 Kapur Warna

Kapur warna berfungsi sebagai alat untuk proses sketing.

3.1.1.10 Pensil *Conte*

Pensil *conte* berfungsi sebagai media/alat untuk menggambar obyek yang telah dipilih.

3.1.2 Instalasi

3.1.2.1 Kayu

Kayu berfungsi sebagai bahan dasar pembuatan instalasi yang dibubut menyerupai bentuk peluru. Jenis kayu yang digunakan adalah kayu nangka.

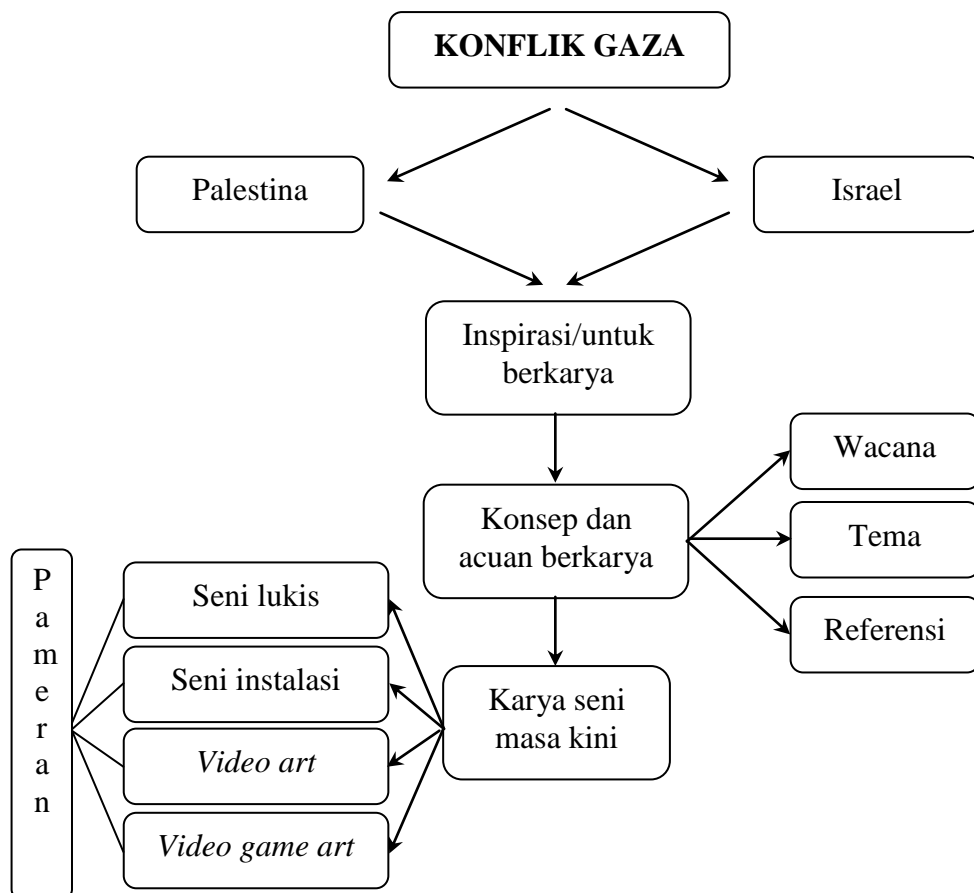
3.1.2.2 Cat

Cat berfungsi sebagai pewarna kayu yang telah dibubut.

3.1.2.3 Toys (Mainan Air Soft Gun)

Dapat dibeli di toko mainan

3.2 Proses Berkarya



Gambar 3.2 Proses Berkarya

3.2.1 *Video Art*

Klip video tentang perang Gaza yang diunduh melalui situs *youtube* dan kemudian dikombinasikan dengan musik etnik Jawa (gamelan) dengan judul Srinarendra. Musik gamelan berfungsi sebagai *backsound*. Panggabungan antara klip video dengan musik etnik Jawa tersebut menggunakan *software windows movie maker*.

4.2.2 *Video Game Art*

Karya *Video game art* yang terdapat pada proyek studi ini, mempunyai komponen meliputi mesin *game* jenis *play station* yang dimainkan oleh dua figur manusia. Figur manusia tersebut mengenakan bendera Israel dan Palestina.

BAB 4

DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

4.1 Karya 1



4.1.1 Spesifikasi karya

Judul : *City destroyed #1*

Ukuran: 150 cm x 900 cm (13 panel)

Media : *Acrylic* dan pensil *conte* di atas kanvas

Tahun : 2011

4.1.2 Deskripsi karya

Dalam karya yang berjudul *City destroyed #1* ini mempunyai panjang keseluruhan 900cm dan tinggi 150cm dan terdiri dari 13 panel, dengan ukuran 200x150cm (1 buah), 150x150cm (1 buah), dan 150x50cm (12 buah). Subyek yang terdapat dalam karya ini adalah reruntuhan bangunan besertakan puing-puing akibat perang. Pengerjaan bagian subyek ini yaitu teknik *drawing* dengan media pensil *conte*. Subyek tersebut tergambar impresionistis saling menyambung antara satu dengan yang lainnya, dan harus dilihat secara kesatuan. Letak subyek puing-puing bangunan yaitu tergambar di atas *background* dengan warna tidak beraturan dengan sapuan kuas secara spontan.

Berikut diskripsi dari masing-masing panel:

1) **Panel 1, 2, dan 3**



Gabungan antara panel 1, panel 2, dan panel 3 mempunyai ukuran masing-masing 150x50cm. Obyek yang terdapat pada bagian panel ini adalah puing-puing bangunan yang tergambar impresionistis dengan pensil *conte*. Hanya terdapat tiga unsur warna yaitu warna putih dan coklat (sebagai warna *background*), kemudian warna hitam (berasal dari warna pensil *conte*). Warna coklat tergambar impresionistis akibat sapuan kuas dengan cara spontan. Warna hitam tergambar impresionistis menggunakan pensil *conte*.

2) Panel 4

Bagian pada panel 4 ini mempunyai ukuran 150x150cm. Warna yang terdapat pada karya ini meliputi warna putih, merah, coklat, hitam, dan sedikit warna kuning. Terdapat beberapa obyek bangunan yang masih berdiri dengan dikelilingi puing-puing di sekitarnya. Kombinasi beberapa jenis warna tersebut menghasilkan bentuk positif/negatif dari bangunan tersebut yang tergambar impresionistis.

3) Panel 5, 6, dan 7



Warna yang terdapat pada panel 5, panel 6, dan panel 7 ini adalah warna merah, hitam, coklat, dan warna putih. Tiga panel tersebut mempunyai ukuran masing-masing 150x50cm. Obyek yang terdapat pada ketiga panel tersebut adalah sisa-sisa bangunan yang masih berdiri dengan dikelilingi puing-puing berserakan akibat ledakan mortir. Obyek tersebut tergambar impresionistis menggunakan pensil *conte* dan dikombinasikan dengan sapuan kuas.

4) Panel 8



Potongan bagian karya pada panel 8 ini mempunyai ukuran 200x150cm. Warna yang terdapat pada panel tersebut meliputi warna kuning, coklat, hitam, putih, dan sedikit warna merah. Obyek yang terdapat pada panel ini adalah bangkai mobil dengan warna kuning, troli, potongan jembatan layang, gedung bertingkat yang telah hancur dan beberapa puing-puing bangunan yang berserakan di antara bangunan yang masih tersisa. Obyek-obyek tersebut berasal dari kombinasi pensil *conte* dan sapuan kuas yang tergambar impresionistis.

5) Panel 9, 10, 11, 12, dan 13



Kelima panel ini mempunyai ukuran masing-masing yaitu 150x50cm. Warna yang terdapat pada kelima panel ini meliputi kuning, coklat, hitam, dan putih. Obyek yang terdapat pada kelima panel tersebut adalah menara mercusuar, jembatan layang, beberapa prabot rumah tangga, gedung bertingkat dan puing-puing bangunan yang berserakan. Keseluruhan obyek-obyek tersebut tergambar secara horisontal. Obyek tersebut tergambar impresionistis menggunakan pensil conte yang dikombinasikan dengan sapuan kuas secara spontan.

4.1.3 Analisis karya

Garis-garis yang tercipta di dalam karya ini antara lain sebagai berikut; garis-garis vertikal dan garis horizontal tercipta oleh beberapa bagian gambar gedung yang masih utuh karena tidak terkena ledakan mortir dan tembakan akibat perang garis tidak beraturan terdapat pada bagian puing-puing reruntuhan bangunan dan perbedaan warna akibat dari sapuan kuas pada *background*.

Bentuk keseluruhan garis yang terdapat pada karya ini terkondisi secara seimbang. Dapat dilihat pada karya tersebut, setiap arah garis selalu mempunyai pembandingan antara garis satu dengan yang lainnya. Bisa kita ambil contoh ketika pada bagian tertentu terdapat garis vertikal pastilah disebelahnya terdapat garis horisontal dan apabila terdapat garis diagonal ke kanan, pastilah di sekelilingnya terdapat garis diagonal ke kiri. Hal ini juga terdapat pada pemetaan bidang gambar pada karya tersebut.

Sedangkan penggunaan warna pada karya ini adalah beberapa jenis warna-warna dasar nusantara yaitu merah, kuning, hijau dan kombinasi ketiga warna tersebut. Selain ketiga warna tersebut pada karya ini juga terdapat warna hitam dan putih sebagai penyeimbang keseluruhan bentuk karya.

Fungsi daripada penerapan warna pada *background* tersebut adalah memberikan esensi yang kemudian memberi kesan “chaos” sekaligus dramatis pada karya tersebut. Kemudian pemilihan warna dengan karakter nusantara tersebut yaitu agar karya ini mempunyai nilai dengan khasanah ketimuran.

Reruntuhan bangunan yang tergambar dengan teknik *drawing* ini menjadi sebuah dominasi atau inti daripada bagian karya ini. Puing-puing tersebut mewakili sebuah kerusakan, kekacauan, dan kehancuran akibat perang yang dilakukan secara brutal. Visualisasi yang dihasilkan dari goresan transparan pensil conte yang dikombinasikan dengan *background* impresif tersebut menghasilkan sebuah suasana “chaos” sehingga perupa memberikan judul pada karya ini adalah *City destroyed #1*.

Keseimbangan yang digunakan pada karya ini adalah keseimbangan asimetris. Terlihat pada pengeturan tata ruang yang terdapat di dalamnya. Pemotongan bidang gambar dan raut dilakukan dengan pertimbangan dinamisasi keseluruhan bentuk. Hal ini bertujuan untuk mengorganisasikan unsur-unsur rupa untuk mewujudkan nilai-nilai estetis karya yang biasa disebut komposisi atau desain.

Dalam penyusunan atau peletakan, karya yang terdiri dari 13 panel ini harus disatukan agar menjadi sebuah bidang gambar memanjang. Setiap panel tidak bisa berdiri sendiri karena bentuk gambar dari karya ini menyambung antara satu dengan yang lainnya dan tidak boleh ditata secara acak.

Dalam karya yang berjudul *City destroyed #1* ini, penulis ingin menyampaikan bahwa inilah akibat yang ditimbulkan dari perang dan konflik yang berkepanjangan tersebut. Bukankah lebih baik bila hidup damai berdampingan bersama.

4.2 Karya2



4.2.1 Spesifikasi karya

Judul : *City destroyed # 2*

Ukuran : 60 cm x 200 cm (5 panel)

Media : *mix* media di atas panel kayu

Tahun : 2012

4.2.2 Deskripsi karya

Karya dengan judul *City destroyed # 2* ini terbagi menjadi lima bagian panel kayu. Obyek yang terdapat pada karya ini meliputi 14 bentuk peluru dan beberapa puing-puing bangunan yang digambar menggunakan pensil *conte* dengan penempatan secara vertikal dan horisontal. Warna yang digunakan pada karya ini meliputi warna merah, hitam, putih, dan warna dasar kayu. Keseluruhan warna tersebut digambarkan impresionistis menggunakan sapuan kuas secara spontan.

Berikut penjelasan dari masing-masing panel:

Panel 1:

Terdapat 7 buah peluru yang terletak pada bagian atas bidang gambar. Ketujuh peluru tersebut digambar dengan teknik *drawing* menggunakan pensil *konte* dengan posisi vertikal. Di bawahnya terdapat beberapa puing-puing bangunan. Warna yang digunakan pada panel-1 ini meliputi hitam, putih, dan merah. Warna-warna tersebut tergambar impresionistis menggunakan sapuan kuas yang dikombinasikan dengan *drawing* pensil *conte*.

Panel 2:

Obyek yang terdapat pada panel ke-2 tersebut meliputi beberapa bagian puing-puing bangunan yang berserakan dengan posisi horisontal. Penggambaran obyek tersebut menggunakan pensil *conte*. Kombinasi warna yang digunakan pada panel ke-2 ini adalah hitam dan putih yang digambarkan secara impresionistis oleh penulis. Pada panel ke-2 tersebut juga terdapat sedikit warna dasar kayu pada bagian tengah karya.

Panel 3:

Obyek yang terdapat pada panel ke-3 tersebut meliputi satu buah peluru yang digambar dengan teknik drawing menggunakan pensil *conte*. Peluru tersebut terletak pada bagian kanan atas karya. Pada bagian bawah karya terdapat puing-puing bangunan yang tergambar dengan posisi horisontal menggunakan pensil *konte*. Warna yang terdapat pada panel ke-3 ini meliputi hitam, putih, dan terdapat warna dasar kayu pada bagian tengah karya. Kombinasi warna tersebut tergambar impresionistis.

Panel 4:

Obyek yang terdapat pada panel ke-4 tersebut meliputi beberapa bentuk puing-puing bangunan yang berserakan. Obyek tersebut digambar dengan teknik drawing menggunakan pensil *conte*. Obyek tersebut terletak pada bagian bawah karya dengan posisi horisontal. Warna yang terdapat pada panel ke-4 ini meliputi hitam, putih, sedikit warna emas, dan warna dasar kayu. Pada panel ke-4 tersebut warna kayu lebih dominan dari pada warna-warna yang lain.

Panel 5:

Obyek yang terdapat pada panel ke-5 meliputi 6 buah bentuk peluru dan beberapa puing-puing bangunan yang digambar dengan teknik drawing menggunakan pensil *conte*. Tiga buah peluru terletak pada bagian kiri atas bidang gambar, dua buah peluru terletak pada bagian kanan atas gambar, dan satu buah peluru terletak pada bagian kanan tengah gambar. Keempat peluru tersebut tergambar secara vertikal (bagian atas) dan horisontal (pada bagian tengah). Pada bagian pojok kiri bawah terdapat puing-puing bangunan yang digambar menggunakan pensil *conte*. Warna yang terdapat pada panel ke-5 ini meliputi hitam, putih, merah muda, dan sedikit warna emas. Warna-warna tersebut tergambar impresionistis menggunakan sapuan kuas secara spontan.

4.2.3 Analisis karya

City destroyed #2 ini adalah sambungan dari karya pertama yaitu *City destroyed #1*. Ketika keseluruhan karya pertama penekanan terletak pada bentuk obyek, maka pada karya ke dua ini penekanan terletak pada esensi dalam sebuah karya seni saja. Jadi bisa di istilahkan unsur-unsur yang terdapat pada karya ke dua ini hanya bagian-bagian penting saja. Sehingga dapat mewakili setiap makna daripada karya tersebut.

Puing-puing bangunan yang terdapat pada karya #2 ini berbeda dengan yang terdapat pada karya #1, karena bentuk puing-puing telah disederhanakan sehingga setiap bagian mempunyai peran vital dalam setiap fungsinya. Dalam karya yang berjudul *City destroyed #2* ini mempunyai keseluruhan panjang 200 cm dan tinggi 60 cm yang terbagi menjadi 5 panel kayu, media gambar yang

digunakan antara lain adalah campuran cat *acrylic* dan pensil *conte* yang di aplikasikan pada 5 panel kayu.

City destroyed #2 ini mempunyai beberapa unsur garis yang beragam, yaitu garis vertikal, garis horizontal, kombinasi dari kedua garis tersebut, dan garis tidak beraturan. Bagian yang mempunyai jenis garis tidak beraturan lebih dominan karena perupa menginginkan esensi daripada karya seni ini lebih distortif, sehingga mampu menciptakan sebuah provokasi bawah sadar ke dalam kejiwaan apresian dan kritikus seni yang menikmati karya ini. Garis-garis tersebut tercipta dengan sapuan-sapuan kuas tidak beraturan yang terdapat pada background dan beberapa bagian puing bangunan.

Kembali penekanan pada nilai sebuah karya seni terdapat pada keseluruhan obyek dan bentuk dari karya itu sendiri. Oleh karena itu perupa kembali menekankan bahwa karya yang besar adalah karya yang mempunyai nilai dan unsur secara keseluruhan. Dapat dilihat bentuk visual daripada karya ini, bahwa setiap unsur bagian mempunyai peran vital dalam menunjang bentuk daripada karya ini. Dapat diambil contoh ketika satu bagian saja dihilangkan, maka karya tersebut akan terlihat kurang dinamis bila dinikmati.

Unsur *background* mempunyai peran sebagai pemberi cita rasa, *taste*, atau aransement sementara unsur obyek yang menjadi dominasi mempunyai peran sebagai penerjemah, pemberi makna, atau bahkan sebuah representasi daripada maksud sebuah karya tersebut. Kedua unsur tersebut dikombinasikan dengan konsep dasar karya yang mempunyai masing-masing peran disetiap fungsinya.

Penulis mengkondisikan unsur-unsur tersebut sedemikian rupa, sehingga menjadi sebuah pemecah masalah dan mewakili makna tersirat yang terdapat pada esensi karya tersebut. Dapat dilihat fungsi daripada warna merah yang cukup dominan memberi makna amarah, gejolak, dan porak poranda sebuah konflik. Warna merah tersebut tergambar secara ekspresif tidak beraturan.

Keselarasan perpaduan warna, garis, dan bentuk pada karya ini selalu menjadi pertimbangan penting dengan setiap aspek yang terdapat di dalamnya. Peran warna lain seperti emas, kuning, dan lain sebagainya ini hanyalah sebuah pelengkap. Karena penulis menginginkan *arrangement* dalam karya ini adalah kondisi suram akibat konflik seperti yang telah tertulis di atas. Tidak lupa penjelasan warna dasar yaitu putih dan hitam pada background adalah, warna-warna ini berfungsi sebagai penyetabil daripada komposisi visual dari karya tersebut.

Dalam karya *City destroyed #2* ini juga terdapat unsur tekstur yaitu terdapat pada bahan dasar material kayu yang di gunakan sebagai media dan tekstur yang berasal dari bekas sapuan kuas pada panel kayu yang mengering. Tekstur yang terdapat pada karya seni ini tercipta tanpa unsur kesengajaan dari perupa. Dengan demikian segala sesuatu yang terdapat pada karya tersebut bersifat ekspresif sesuai dengan karakter penulis.

4.3 Karya 3

4.3.1 Spesifikasi karya



Judul : *Toys for the children*

Ukuran : 110x65cm (4 panel)

Media : air *soft gun* dan panel kayu

Tahun : 2012

4.3.2 Deskripsi karya

Perupa memberi judul pada karya ini yaitu *Toys for the children*. Terdapat beberapa bentuk peluru yang terbuat dari kayu. Berjumlah 10 buah peluru dengan warna putih dan ukuran yang berbeda-beda. Peluru-peluru tersebut diletakkan pada beberapa buah panel bersekat yang juga terbuat dari kayu. Peletakan peluru-peluru tersebut yaitu diletakkan secara acak di antara sekat-sekat panel kayu dengan susunan vertikal dan horisontal.

Selain peluru, penulis juga mengaplikasikan beberapa jenis *air soft gun* model M16, AK 47, *shot gun*, revolver kaliber 16, dan lain sebagainya. Penataan *air soft gun* tersebut disusun secara acak pada sekat-sekat panel kayu sesuai dengan ukuran masing-masing dengan irama vertikal, horisontal dan miring. Berikut diskripsi dari masing-masing panel pada karya tersebut:

Panel 1:

Pada panel pertama terdapat 6 buah penyekat yang terbuat dari kayu. Di dalamnya terdapat 4 buah peluru dengan warna putih yang diletakkan secara horisontal pada dua panel terpisah. Di sebelah peluru tersebut terdapat sebuah *air soft gun* yang diletakkan secara vertikal pada satu penyekat. Di pojok bagian kiri atas terdapat sebuah helm perang berwarna hitam dan pada helm tersebut terdapat gambar bintang.

Panel 2:

Pada panel ke-2 tersebut, terdapat 6 buah penyekat yang terbuat dari kayu. Di dalam penyekat tersebut terdapat 3 buah *air soft gun* yang diletakkan secara vertikal dan horisontal. Satu buah *air soft gun* diletakkan secara vertikal di atas panel, satu buah *air soft gun* diletakkan secara horisontal di dalam penyekat 1, dan satu buah lagi diletakkan secara vertikal di dalam penyekat.

Panel 3:

Pada panel ke-3 tersebut, terdapat 7 buah penyekat yang terbuat dari kayu. Pada bagian penyekat kiri bawah terdapat sebuah *air soft gun* yang diletakkan secara horisontal. Di penyekat sebelahnya terdapat tiga buah peluru berwarna putih yang diletakkan secara horisontal. Di atas panel tersebut diletakkan sebuah *air soft gun* dengan posisi miring dan dua buah *air soft gun* jenis pistol diletakkan di dalam penyekat tersebut.

Panel 4:

Pada panel ke-4 tersebut terdapat 6 buah penyekat yang terbuat dari kayu. Di dalam penyekat tersebut terdapat 3 buah peluru yang diletakkan secara horisontal dan 4 buah *air soft gun* yang diletakkan secara vertikal dan horisontal.

4.3.3 Analisis karya

Toys for the child bila diartikan ke dalam bahasa Indonesia yaitu mainan untuk anak-anak. Penulis bermaksud mengungkapkan sebuah sindiran terhadap daerah konflik yang dimana anak-anak di daerah tersebut terampas haknya untuk dapat bermain seperti anak-anak normal lainnya. Kebanyakan dari mereka selalu dihantui rasa takut ketika keluar rumah untuk bermain dengan teman sebayanya.

Dentuman bom, tembakan meriam, suara-suara ledakan mortir adalah lingkungan yang tidak kondusif untuk anak-anak. Mereka tertekan secara mental yang kemudian mempengaruhi mereka secara psikis. Hal itu mempunyai imbas jangka panjang terhadap pola pikir mereka dan tentunya berdampak pada masa depan. Mungkin bila mereka mampu mengutarakan isi hati kecilnya, pastilah mereka tidak menginginkan kondisi tersebut. Kondisi tersebut menjadi sebuah ironi ketika mereka harus akrab dengan mesin-mesin perang di lingkungan sekitar mereka tinggal. Setiap hari mereka harus berjaga-jaga dengan menyertakan mesin-mesin perang tersebut dipundaknya.

Mimpi buruk yang menjadi sebuah pemandangan kelam untuk anak-anak daerah konflik tersebut. Kekerasan itu memaksa mereka untuk tetap bertahan dengan sisa-sisa keceriaan yang mereka miliki. Banyak di antara mereka yang harus kehilangan orang-orang tercinta akibat kejahatan perang dan ada juga

beberapa dari mereka yang kehilangan organ tubuh. Mesin-mesin perang yang seharusnya digunakan oleh orang dewasa, kini anak-anak pun ikut mengenakannya.

Peluru dan senjata-senjata itu mungkin cukup mewakili kejamnya kejahatan perang yang terjadi. Penulis menyimbolkan sebuah peluru adalah perlambangan dari pemicu terjadinya kekerasan sementara senjata adalah media atau sarana untuk menunjang dua hal tersebut. Dari peluru itulah nyawa seseorang hilang, dari peluru itulah ketakutan menghantui langkah seseorang dan dari peluru itulah kehancuran dimulai. Mereka mungkin tidak menyadari bahwa hal itu juga berdampak pada keseimbangan alam.

4.4 Karya 4



4.4.1 Spesifikasi karya

Judul : *Sound to peace*

Ukuran : 150x200cm

Media : *Video art*

Tahun : 2012

4.4.2 Deskripsi karya

Karya *video art* dengan judul *Sound to peace* ini adalah sebuah kombinasi yang bisa dikatakan cukup kontradiktif. Potongan video dokumenter tentang kejahatan perang yang menimpa warga sipil ini mempunyai durasi kurang lebih 10 menit. Karya ini mengisahkan tentang sebuah ironi di mana warga sipil menjadi korban kejahatan perang. *Backsound* yang digunakan sebagai latar belakang video tersebut adalah musik karawitan Jawa (Srinarindra).

Berbagai macam momen dramatis terdapat di dalam video ini. Antara lain pada menit pertama, detik ke-1 sampai dengan detik ke-30 menceritakan tentang damainya sebuah lokasi pinggiran pantai dengan terdapat beberapa anak kecil sedang bermain bersama teman-temannya. Masuk pada bagian detik ke-30 sampai menit pertama, mulailah terdapat sebuah ilustrasi porak-poranda dengan ditandai jatuhnya rudal dengan uraniumnya ke pemukiman warga sipil. Menginjak durasi pada menit ke-2, dalam video tersebut mengilustrasikan tentang warga sipil yang masih bertahan menolong saudara mereka yang terkena musibah dan menjadi korban kejahatan perang.

Sampai pada menit ke-3 pada video tersebut, terlihat seorang tentara dengan senjata lengkap memukuli warga sipil tanpa senjata. Terdapat seorang

wanita meleraikan tentara tersebut tetapi tidak diindahkannya. Terdapat pula seorang pemuda tergeletak kesakitan karena pukulan senjata dari tentara tersebut. Ternyata penyiksaan tentara tersebut masih berlanjut dengan korban pemuda lain. Pada menit ke-4 terlihat kembali seorang pemuda dipukuli oleh tentara tersebut. Berlanjut pada menit ke-4 detik ke-32, terdapat seorang anak kecil menangis melihat ayahnya dibawa dengan paksa oleh beberapa orang tentara dan ia pun mengejar dengan menangis memanggil-manggil ayahnya. Sampai pada akhir dari video ini ditutup dengan tangisan seorang wanita muda dengan berbagai macam representasi.

4.4.3 Analisis karya

Konsep pembuatan video ini adalah, penulis ingin mengutarakan kegelisahannya terhadap apa yang terjadi di daerah konflik Palestina-Israel tersebut. Dalam video ini, tervisualkan berbagai macam adegan yang mengilustrasikan sebuah kekejaman terhadap warga sipil daerah itu. Permulaan video menggambarkan tentang kondisi tentram dan damai pada suatu tempat. Di sana terdapat banyak anak kecil yang sedang bermain dengan teman sebayanya. Betapa indahnya suasana yang berada di daerah pinggiran pantai itu.

Selang beberapa waktu kemudian sesuatu yang sangat tidak mereka inginkan mendatangi seakan-akan merampas hak-hak mereka untuk tetap bermain. Suasana yang pada waktu sebelumnya terlihat indah dan menentramkan, berubah menjadi sebuah kondisi yang mencekam dengan datangnya tembakan rudal yang tidak diketahui asalnya. Ditambah hujan posfor yang tiba-tiba datang mengguyur sebagian tempat tersebut. Seketika korban pun berjatuh dengan

didramatisasi tangisan orang yang kehilangan sanak keluarga atau orang tercintanya. Seakan-akan tidak ada tempat lagi untuk berlindung dari kejaran rudal dan mortir yang membabi buta.

Suasana mencekam yang terjadi pada video dengan durasi kurang lebih 10 menit itu, diiringi dengan *background* musik gamelan gending Jawa. Penulis ingin merepresentasikan gejolak yang ada pada dirinya bahwa hati kecilnya melakukan penolakan terhadap kekejaman perang tersebut. Oleh karena itu penulis menampilkan sebuah visual yang cukup kontradiktif sesuai dengan kondisi kejiwaannya yang kontras dengan nurani dan akal sehat manusia ketika melihat kekejaman perang tersebut. Dapat diartikan dengan jelas bahwa setiap manusia tidak menginginkan sebuah kekerasan dalam dirinya.

Musik gamelan gending Jawa adalah sebuah musik yang berkarakterkan ketimuran. Ketika mendengarkan musik ini, seketika hati seseorang menjadi terasa nyaman, damai dan menentramkan. Alunan nada-nada pada musik gamelan sangatlah dinamis dan mudah diterima oleh hati kita yang baik. Perpaduan kombinasi nada-nadanya ternyata oleh para leluhur kita telah disesuaikan dengan alur harmonisasi rongga hati manusia. Oleh sebab itu, banyak beberapa diantara kita yang mempunyai *statement* dan beranggapan ketika mendengarkan musik gamelan maka seketika akan terasa kantuk.

Asal mula nada-nada yang terdapat pada musik gamelan yaitu berasal dari nada-nada atau suara yang terdapat di alam semesta kemudian diaplikasikan ke dalam sebuah alat musik tertentu. Nada-nada ini akan lebih harmonis ketika dimainkan secara bersama-sama. Setiap bagian dari alat musik ini mempunyai

peran masing-masing dari perpaduan keseluruhan *arrangement*. Sesuai dengan karakteristik karya-karya ketimuran yakni, penilaian tentang sebuah karya seni haruslah dilihat secara keseluruhan karya dan tidak ada salah satu bagian yang mendominasi.

Kembali pada kombinasi antara video dan *arrangement* musik gamelan. Representasi kedua kombinasi tersebut menyiratkan tentang keinginan yang bergejolak tentang sebuah perdamaian hakiki. Dapat dilihat ketika menyaksikan video tersebut hati seakan-akan menolak karena seolah-olah perpaduan dua unsur tersebut adalah kombinasi yang tidak sesuai karena biasanya video-video semacam itu selalu diiringi *background* musik barat. Penulis ingin menyampaikan bahwa dekonstruksi dalam karya ini, sesungguhnya video ini bisa menjadi sebuah peringatan untuk masyarakat tentang indahnya perdamaian dan tidak perlu ada peperangan.

Musik gamelan mempunyai dramatisasi yang lebih mendalam dan mampu memberikan lebih banyak representasi ketika diaplikasikan ke dalam suatu media. Musik gamelan bisa seketika terdengar megah ketika suasana yang terjadi di tempat itu (lingkungan di mana musik gamelan diputar) dalam kondisi elegan seperti pada acara-acara besar keraton dan lain sebagainya. Musik gamelan juga bisa menjadi mistis ketika suasana pada tempat tersebut mistis dan lain sebagainya. Jadi harapan penulis terhadap *audience* dan kritikus seni, mereka mampu memaknai dekonstruksi dalam karya tersebut sesuai dengan hati mereka masing-masing hingga menjadi sebuah persepsi.

4.5 Karya 5



4.5.1 Spesifikasi karya

Judul : *Legowo*

Ukuran : *Variable dimension*

Media : Mesin *Play station*

Tahun : 2013

4.5.2 Deskripsi karya

Penulis menyebutkan bahwa karya dengan judul *Legowo* ini merupakan karya penutup dari beberapa rangkaian karya. Jenis karya ini adalah karya *Video Game Art*. Unsur-unsur yang terdapat pada karya ini meliputi antara lain televisi, mesin *game* jenis *play station*, dan dua orang yang memainkan *game* tersebut dengan mengenakan bendera Palestina dan Israel.

4.5.3 Analisis karya

Dari berbagai macam gejolak konflik yang terjadi di jalur Gaza tersebut, ternyata perupa mempunyai pendapat bahwa konflik tersebut harus segera diakhiri dengan perdamaian. Oleh karena itu seyogyanya kedua belah pihak haruslah bersikap *legowo* (merelakan setiap apa yang telah terjadi tersebut dengan sikap ikhlas). Terlihat jelas dalam unsur struktur obyek karya tersebut. Kedua orang yang sedang bermain game adalah mewakili dua buah negara (Palestina dan Israel). Penanda atau identifikasi dua negara tersebut terdapat pada dua buah bendera yang dikenakan oleh dua orang yang bermain *game*. Mereka berdua terlihat ceria duduk bersebelahan bermain *game* sepak bola (*winning eleven*).

Sepak bola adalah bahasa *universal* dan dapat seketika diterima oleh banyak kalangan. Dalam sepak bola tidak ada penyekatan atau pengastaaan suatu kaum. Semua kalangan dapat menikmati permainan ini tanpa harus memandang perbedaan dan latar belakang masing-masing. Di sisi lain, budaya *global* ini juga mampu menjadi sebuah pemersatu di antara sekian ribu perbedaan selama dimainkan secara sportif, karena aspek yang ditekankan pada sepak bola adalah kerjasama tim (*team work*).

Permainan itu menyimbolkan indahnya sebuah perdamaian. Hak-hak mereka yang pada masa sebelumnya terampas akibat kejahatan perang, kini mereka dapatkan kembali. Dengan *game* mereka dapat berjalan bersandingan dan tertawa lepas tanpa beban. Dengan *game* pula perbedaan dapat dilupakan dan dengan *game* pula perpecahan dapat kembali disatukan.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Sampailah pada akhir dari susunan laporan karya seni dengan judul “Konflik Gaza sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Masa Kini’ ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa, penulis menjelaskan latar belakang bagaimana ia menciptakan sebuah karya seni. Mulai dari menentukan konsep untuk menciptakan karya, memilih media yang digunakan, hingga menyikapi sebuah permasalahan atau isu yang berkembang dan memaknai fungsi seni itu sendiri dengan kehidupan.

Dari beberapa alasan yang terdapat pada laporan tersebut dapat dianalisis bahwa, dalam menentukan sebuah sikap untuk berkesenian, penulis memilih budaya timur sebagai dasar perilaku berkesenian. Dari beberapa karakteristik dan bentuk visual karya, dapat diidentifikasi bahwa aspek-aspek dan landasan karya tersebut berasal dari budaya timur. Harapan penulis dari pengaplikasian karakter dan budaya timur pada karya tersebut yaitu, perupa menginginkan sebuah titik balik dari berkembangnya budaya barat di Indonesia. Penulis juga berharap publik yang menikmati karya seni ini dapat membuka pikiran dan tidak memandang sebelah mata tentang kebesaran khasanah budaya ketimuran.

“*War of gaza*” adalah judul yang dipilih perupa sebagai benang merah antara konsep dan visual karya. Penulis menampilkan kedua unsur tersebut secara dinamis dalam rangkaian sebuah karya seni. Karya ini mengisahkan tentang

bagaimana kejahatan perang di daerah jalur Gaza. Banyaknya korban perang dan kerugian akibat perang yang berkepanjangan di daerah tersebut. Hak-hak warga sipil yang seharusnya dapat mereka nikmati, ternyata terampas akibat konflik yang sebenarnya tidak diperlukan.

Isu politik yang berkembang dan mempunyai berbagai macam kepentingan dalam konflik tersebut, dijadikan penulis sebagai sebuah karakter karya seni masa kini karena selalu syarat dengan unsur politik. Hal ini bisa dikategorikan sebagai sebuah respon dari penulis yang kemudian menjadi sebuah ide atau gagasan representatif dan mewakili jati diri dari penulis sendiri.

Dari beberapa gambaran yang terdapat di atas dan uraian dari masing-masing bab, dapat teridentifikasi bahwa penulis telah menyampaikan keseluruhan gagasannya melalui media karya seni masa kini sehingga, apa yang sedang dirasakannya telah terwakili dengan adanya karya-karya tersebut. Hal itu juga dapat dibuktikan sebagai jenis karya seni masa kini karena karya-karya yang terdapat di dalamnya adalah penggabungan beberapa jenis karya seni yang diolah menjadi satu konsep berkesenian sesuai era yang dialami penulis saat ini.

Karya-karya tersebut adalah sebuah representasi penulis, sebagai salah satu media komunikasi penulis dengan publik karena sebuah karya seni tidak akan mempunyai arti sama sekali bila tidak ada apresiator di sebelahnya.

Ciri khas dan karakter karya yang ditampilkan adalah terdapat pada: (1) Mempunyai karakteristik seni timur. (2) Setiap bagian dan jenis karya mempunyai pengaruh terhadap karya lainnya. (3) Warna yang digunakan adalah beberapa jenis warna nusantara. (4) Terdapat berbagai macam jenis karya seni yang

digabungkan menjadi satu bagian. (5) Tema yang diangkat adalah dampak kekejaman perang.

5.2 Saran

Penciptaan karya seni dalam proyek studi ini, diharapkan dapat memberikan sebuah kontribusi untuk berkembangnya dunia kesenirupaan Indonesia. Penulis berharap agar para generasi penerus kesenirupaan Indonesia mampu menciptakan karya-karya besar dengan berkarakterkan ketimuran. Jadikanlah bangsa ini menjadi bangsa yang besar seperti para pendahulu dan leluhur kita dengan karya-karya besar dan menghargai keangungan seni buah ciptaan Tuhan dengan manusia sebagai mediatornya. Masih banyak ilmu yang harus digali untuk mendefinisikan keagungan seni.

Berkesenian adalah aktifitas yang selalu berawal dari gagasan-gagasan yang kemudian bermetamorfosa menjadi sebuah karya seni. Pengalaman estetis dan gagasan-gagasan tersebut, penulis dapatkan dari lingkungan sekitar. Berbagai macam isu politik, problematika sosial dan lain sebagainya adalah beberapa contoh gagasan yang diambil penulis dalam pembuatan proyek studi ini dan menentukan konflik gaza sebagai subyek dari proyek studi tersebut.

Seni adalah sebuah perilaku untuk menjalani hidup yang berbudaya. Oleh karena itu, dengan budayalah manusia akan menjadi lebih bijaksana. Maka, dengan kebijaksanaan, segala sesuatu akan terlihat dinamis. Ketika seseorang telah melampaui tataran hidup dan mampu menemukan esensi dari dinamis tersebut, maka dia telah menemukan keagungan seni.

DAFTAR PUSTAKA

- Anoraga, Pandji. 2006. *Psikologi Kerja*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Azhari, Akyas. 2010. *Psikologi Agama*. Jakarta: Teraja Mizan.
- Dharsono, Sony Kartika. 2004. *Seni Rupa Modern Kontemporer Indonesia*. Jakarta: Diadit Media.
- <http://artjoo.wordpress.com/2011/01/11/seni-rupa-modern-dan-kontemporer/>
- <http://elfaroeq.wordpress.com/2011/05/24/seni-rupa-tradisional-modern-dan-kontemporer/>
- <http://id.shvoong.com/humanities/history/1947563-latar-belakang-sejarah-konflik-palestina/#ixzz1udGKaE5D>, diunduh tanggal 19 November 2009, wordpress2009, oleh liewie.
- Poerwadarminto, W.J.S. 1991. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Poloma, Margaret M. 2003. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Rondhi, Moh dan Anton Sumartono. 2002. *Paparan Perkuliahan Mahasiswa: Tinjauan Seni Rupa I*. Semarang: Unnes Press.
- Sabana, S. 2007. *Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Soedarsono, Srihadi. 2000. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa*. CV. Studio Delapan Puluh Enterprise bekerja sama dengan Badan Penerbi ISI Yogyakarta.
- Soerjono. 2003. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Susanto, Mieke. 2012. *Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.
- www.google.com diunduh tanggal 25 Oktober 2010 oleh Ashari, Dhani. (2010).
- www.scribd.com, diunduh tanggal 21 Mei 2012.
- www.wikipedia.com, diunduh tanggal 15 Mei 2012.
- www.youtube.com, diunduh tanggal 22 Mei 2012

LAMPIRAN

BIODATA



Nama : Bagus Panuntun

TTL : Salatiga, 10 Maret 1989

Status : Pelajar/Mahasiswa UNNES

Alamat : Gunung tumpeng, 01/01, Suruh, Kab Semarang

E-mail : panuntun10@gmail.com

Phone : 085640009451

➤ **Group Exhibition**

- Tahun 2006:
 - Tanda Petik, DKJT, Semarang
- Tahun 2007:
 - Pameran angkatan, FBS, UNNES, Semarang

- Semarang Art Fair, Lawang Sewu, Semarang
- FBS Award, FBS, UNNES, Semarang
- Tahun 2008:
 - Tanpa Bingkai, Museum Ronggo Warsito, Semarang
 - Icon Kota Semarang, FT UNDIP, Semarang
 - Pasar Imlek Semawis, Pecinan, Semarang
- Tahun 2009:
 - HERTZ, Retro Creative House, Semarang
 - Art Van Java, Unisbank, Semarang
 - ARTention, FBS, UNNES, Semarang
 - Rupa Kotaku, Gallery Bu Atie, Semarang
 - Burn to Born, Graffiti competition, Salatiga
- Tahun 2010:
 - Metamorphose, TBRs Semarang
 - Dolanan Lombok, FBS, UNNES, Semarang
 - Peksiminas, Pontianak
- Tahun 2011:
 - Pameran FBS Award Semarang
- Tahun 2012:
 - The 3rd Indonesia's Integrated Expo 2012, Bangladesh
 - "Keseimbangan", Hotel Trio, Magelang
 - "Independent", Copa kopi, Semarang

- Tahun 2013:
 - Sketsa kota lama semarang, Semarang Contemporary Art Gallery, Semarang
 - “Pejalan”, Saung Suraukami, Semarang
 - Pameran Semarang Art Map, “ROB”, Gallery Nasional Indonesia, Jakarta
 - Pameran 100 Tahun Sudjoyono, Gallery Merak, Kota Lama Semarang

➤ **Solo Exhibition**

- Karya Seni Masa Kini “Gaza”, FBS UNNES Semarang

➤ **Award:**

- Tahun 2008:
 - 8 Besar Kompetisi Lukis Nasional "Icon kota Semarang" FT, UNDIP, Semarang
 - Juara 2, Class Mild "Smoke Painting", Semarang
- Tahun 2009:
 - 9 Besar "Burn to Born" Graffiti competition Jateng DIY, Salatiga
- Tahun 2010:
 - Juara 1 peksimida
 - Juara 2 Class art painting

MATERI PAMERAN

Pameran karya seni masa kini

GAZA

Oleh: Bagus panuntun



Konsep

Perebutan wilayah yang dipenuhi dengan banyak kepentingan yang menjadikan sebuah konflik besar dan berkepanjangan. Sebuah dilema bila kita lihat dari satu sudut pandang karena di dalam konflik tersebut banyak sekali politisasi yang mungkin menguntungkan salah satu pihak saja dan itu tidak akan berakhir hingga akhir zaman, karena telah tercatat dalam kitab suci umat islam. Dari literatur tersebut dapat kita tafsirkan bahwa pergolatan konflik ini akan terus terjadi mengingat setiap kesepakatan perdamaian selalu di langgar yang kemudian memunculkan permasalahan dan konflik baru dari daerah tersebut.

Keseluruhan tema dan topik dari pameran ini adalah bermula dari merespon konflik yang terjadi di Palestina dan Israel yaitu jalur Gaza. Dari sinilah ide atau gagasan muncul yang kemudian menjadi inspirasi dalam berkarya seni. Dari keseluruhan karya-karya ini, perupa berharap audience mengamati karya secara keseluruhan (bukan per bagian saja). Maka dari itu dapat di maknai, bahwa karya seni ini tidak bisa dinilai atau diamati setiap bagian saja, melainkan harus melihat karya secara keseluruhan. Alasan daripada konsep ini adalah mengenai salah satu karakteristik karya-karya timur, yaitu memposisikan segala sesuatu secara bersamaan dan tidak ada bagian yang menjadi sebuah dominasi. Dalam istilah lain, peran setiap bagian dalam sebuah karya seni selalu berkesinambungan antara satu dengan yang lainnya. Hal ini bertujuan untuk menjadikan sebuah pembeda dari karakteristik karya timur dan karya barat.

Berkaitan dengan konsep tersebut, perupa berharap audience bisa membedakan karakteristik antara karya timur dan karya barat, dengan tujuan mengembalikan khasanah seni ketimuran yang kini mulai di tinggalkan. Perupa beranggapan bahwa nilai-nilai yang terdapat pada karya-karya timur lebih dari sekedar sebuah karya seni saja. Di dalamnya selalu terdapat makna-makna simbolik, filsafat, pesan moral yang tinggi dan selalu syarat dengan keTuhanan.

Poster Konsep Pameran (A3)



Nama : Bagus Panuntun
Tempat/Tgl/Lahir: Salatiga, 10 Maret 1989
E-mail : panuntun10@gmail.com
Phone : 08564008451

Pameran karya seni masa kini

GAZA

Oleh: BAGUS PANUNTUN



Group Exhibition

- Tahun 2006 :
 - Galeri Paksi, DKUT, Semarang
- Tahun 2007 :
 - Pameran angkatan, FBS, UNNES, Semarang
 - Semarang Art Fair, Leaning Tower, Semarang
 - BSI Award, FBS, UNNES, Semarang
- Tahun 2008 :
 - Tapa Singsai, Museum Ponggo Waru, Semarang
 - Room Koba Semarang, FT, UNDP, Semarang
 - Galeri Inna Semarang, Pionan, Semarang
- Tahun 2009 :
 - KARTZ, Rupa Creative House, Semarang
 - Art Van Java, Umbak, Semarang
 - ArtStation, FBS, UNNES, Semarang
 - Rupa Koneksi, Gallery Bu Aka, Semarang
- Tahun 2010 :
 - Born to Born, Grafik competition, Salatiga
 - Melanorphae, TERS Semarang
 - Born to Born, Grafik competition, Salatiga
 - Semarang, FBS, UNNES, Semarang
 - Sasmitama, Protlanak
- Tahun 2011 :
 - Semarang, FBS Award Semarang
- Tahun 2012 :
 - The 3rd Indonesia's Integrated Expo 2012, Bangladesh
 - "Kusambanga", Hotel Ito, Magelang
 - "Independent", Cika Ina, Semarang
- Tahun 2013 :
 - Suka kota tema Semarang, Semarang Contemporary Art Gallery, Semarang
 - "Pasar", Ruang Semarang, Semarang
 - Pameran Semarang Art Map, "GCB", Gallery Nasional Indonesia, Jakarta

Award :

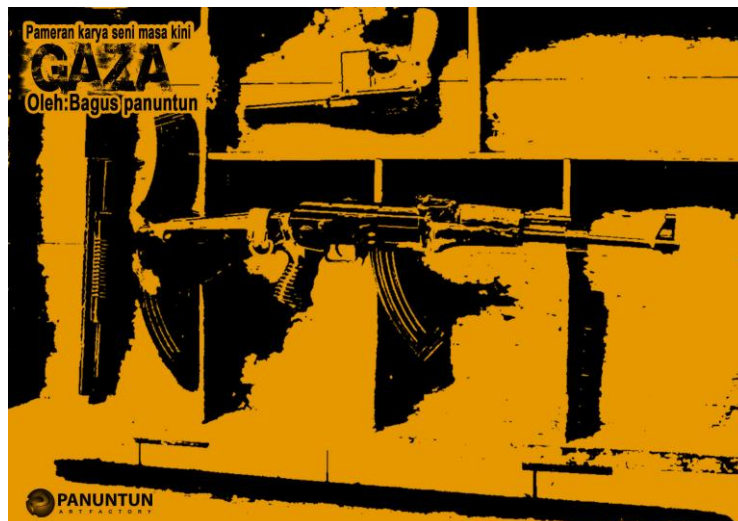
- Tahun 2008 :
 - 3 Besar Kompetisi Lukis Nasional "Room kota Semarang" FT, UNDP, Semarang
 - Juara 2, Class Mini "Grafis Painting", Semarang
- Tahun 2009 :
 - 3 Besar "Born to Born" Grafik competition Jeleng DIY, Salatiga
- Tahun 2010 :
 - Juara 1 pameran
 - Juara 2 Class art painting

PANUNTUN
ARTISTS

Selebaran Pameran (A4, tampak depan)



Selebaran Pameran (A4, tampak belakang)



Undangan Pameran (A5, tampak depan)

PEMBUKAAN PAMERAN



Sambutan Bapak Supatmo, S.Pd., M.Hum.



Sambutan Penulis



Pembukaan Pameran oleh Bapak Supatmo, S.Pd., M.Hum.

FOTO PAMERAN



Tag Name (Gallery Alternatif PKM FBS)



Menjelaskan Konsep Karya



Foto bersama R. Adi Nur Cahyoko dan Istri



Apresiasi Karya



Pengunjung Pameran



Pengunjung Mengapresiasi Karya 1



Pengunjung Mengapresiasi Karya 2



Pengunjung Mengapresiasi Karya 3