

SENI

# LAPORAN PENELITIAN HIBAH BERSAING TAHAP II



## PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS BERBASIS PRINSIP REKONSILIASI DAN NILAI TRADISIONAL

Peneliti Utama dan Anggota  
Drs. Heru Maryono, M. Sn  
Drs. Onggal Sihite, M. Si  
Dra. Tetty Mirwa Siregar, M. Sn

Dibiayai oleh

Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional,  
sesuai dengan

Surat Perjanjian Pelaksanaan Dosen Muda, Fundamental,  
Hibah Bersaing, dan Hibah Pasca

Nomor: 003/SP2H/PP/DP2M/III/2008 6 Maret 2008

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Oktober, 2008

## HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR

1. Judul Penelitian: Penciptaan Karya Seni Lukis Berbasis Prinsip Rekonsiliasi dan Nilai Tradisional

2. Ketua Peneliti

- a. Nama Lengkap : Drs. Heru Maryono, M.Sn  
b. Jenis Kelamin : L  
c. NIP : 131475981  
d. Jabatan Fungsional : Lektor  
e. Jabatan Struktural :  
f. Bidang Keahlian : Seni Murni/Lukis  
g. Fakultas/Jurusan : Fakultas Bahasa dan Seni/Jurusan Seni Rupa  
h. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Medan  
i. Tim Peneliti

No	Nama	Bidang Keahlian	Fakultas/Jurusan	Perguruan Tinggi
1	Drs. Onggal Sihite, M.Si	Antropologi	Fakultas Bahasa dan Seni/Seni Rupa	Universitas Negeri Medan
2	Dra. Tetty Mirwa, M.Sn	Seni Patung	Fakultas Bahasa dan Seni/Seni Rupa	Universitas Negeri Medan

3. Pendanaan dan Jangka Waktu Penelitian

- Nomor: 139/H33.8/KEP/PL/2008 tanggal 14 April 2008  
a. Jangka waktu penelitian yang diusulkan: 3 tahun  
b. Biaya total yang diusulkan : Rp. 150.000.000,-  
c. Biaya yang disetujui tahun I : Rp. 40.000.000,-  
d. Biaya yang disetujui tahun II : Rp. 45.000.000,-

Medan, 28 Oktober 2008  
Ketua Peneliti

Drs. Heru Maryono, M.Sn  
NIP 131475981

Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Khairil Anshari, M.Pd  
NIP 131765638

Menyetujui,

Ketua Lembaga Penelitian  
Universitas Negeri Medan

Dr. Ridwan Abd. Sani, M.Si  
NIP 131772614

## RINGKASAN

Kemiripan konsep Pohon Hayat dengan dialektika Hegel, serta kemiripan struktur Borobudur dengan ajaran Tiga Instansi, *Ido Ego*, dan *Superego* dari Psikoanalisa, menunjukkan bahwa warisan budaya tradisional memiliki makna universal. Diasumsikan, prinsip transfigurasi yang digunakan Hegel mencerminkan transfigurasi Pohon Hayat dalam dialektika Hegel. Demikian halnya, prinsip diferensiasi dalam Psikoanalisa mencerminkan diferensiasi struktur Borobudur dalam Tiga Instansi. Kekuatan rasionalitasnya dimanfaatkan sebagai basis proses kreatif untuk menyerap artifak budaya nusantara dalam melukis. Penelitian eksperimen yang melibatkan pelukis, dipandang sebagai langkah efektif untuk menyosialisasikan. Keberhasilan salah seorang dari sepuluh responden penelitian, sekalipun secara kuantitatif perbandingannya tidak memadai untuk dijadikan dasar menyatakan keberhasilan program penelitian, namun dari alasan bahwa yang menjadi responden penelitian ialah seniman profesional, maka keengganan untuk merubah gaya lukisan dapat dimaklumi, karena dapat mengganggu kredibilitas ciri khas corak lukisannya bagi khalayak peminatnya. Sebaliknya, bagi yang bersedia merombak gaya lukisannya untuk kepentingan program penelitian, sudah memperhitungkan risiko dari perubahannya itu, dan bersedia untuk mulai belajar dari awal lagi. Di samping itu, kesediannya untuk merubah gaya lukisan dalam eksperimen penelitian, ada manfaat yang dapat dipetik responden untuk kebutuhan inovasi dalam pengembangan gaya lukisannya. Oleh karena itu, kesediannya untuk mau berubah patut diberikan apresiasi setinggi-tingginya. Dengan demikian, sekalipun hanya seorang responden yang memenuhi kriteria pelaksanaan program penelitian, eksperimen penelitian ini dianggap berhasil.

## SUMMARY

The similarity *Pohon Hayat* concept with Hegel's dialectic, and the similarity Borobudur structures with Id, Ego, and Superego doctrines from Psychoanalyze, shows that traditional culture heritage have universal meaning. We can assume that the principle which is used by Hegel reflects *Pohon Hayat* transfiguration in Hegel dialectic. Thus, differentiation principle in Psychoanalyze reflects the differentiation Borobudur structure in Id, Ego, and Superego. The rational power is used as basic creative process to absorb national culture artifact in paint. Experiment involve the painter is considered as effective way to socialize. The one succeed of ten examination respondents, even quantitatively the proportion is not enough to be a basic show the succeed experimental program, in spite of the reason that the experiment respondents is artists, so the unwillingness to change the painting style can be accepted because it can disturb the credibility of particular characteristic of the painting stripe to the appreciators. In contrast, the painter who can change the painting style, counted the consequent changing and ready to study from basic. Beside that, the willingness to change the painting style in experiment examination can give advantage to the respondents for needed in innovation in his painting style development. So, we must appreciate his willingness to change. Although there is only one respondent who fulfill the criteria of the holding the experiment program, we can judge this experiment success.



## PRAKATA

Di saat sekarang ini, ungkapan kata ekspresi seolah-olah telah menjadi jalan kebebasan dalam proses berkarya seni. Namun tanpa disadari, jalan kebebasan itu sendiri sesungguhnya perangkat aturan yang melawan keamanan. Ironisnya, jalan tersebut dimanfaatkan untuk membebaskan diri dari belenggu tradisi. Setidaknya pantang dikatakan tradisional. Secara otomatis, tindakan ini orientasinya ke arah modern. Seiring dengan bergulirnya era globalisasi, maka yang dapat dikenalkan untuk khalayak dunia adalah yang tradisional. Pada hal bila ditelaah mendalam, kerangka berpikir tradisional memiliki tipikal kerangka berpikir modern. Melalui penelitian ini, diupayakan untuk membuktikan bahwa nilai-nilai tradisional memiliki kerangka universal yang barangkali menjadi acuan kerangka berpikir modern. Namun tanpa azas manfaat dari temuannya itu, terasa tidak lengkap keberadaannya. Oleh karena itu, hasilnya dimanfaatkan untuk landasan proses berkarya seni. Harapannya, seiring dengan doa yang dipanjatkan ke Hadapan Allah S.W.T., di kelak kemudian hari dapat menuai keberhasilan, dan membawa manfaat dalam perkembangan seni rupa, khususnya seni lukis.

# DAFTAR ISI

	Halaman
Bab I Pendahuluan .....	1
Bab II Tinjauan Pustaka .....	5
Bab III Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	12
Bab IV Metode Penelitian .....	14
Bab V Hasil dan Pembahasan .....	16
Bab VI Kesimpulan dan Saran .....	43
Daftar Pustaka .....	45
Lampiran .....	46



# DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 1	Ganesa .....	63
Gambar 2	Centaur .....	64
Gambar 3	Lingga-Yoni .....	65
Gambar 4	Lokasi Lingga-Yoni di gua Karli .....	66
Gambar 5	Pohon Hayat .....	67
Gambar 6	Borobudur (denah) .....	68
Gambar 7	Borobudur (gambar potongan) .....	69
Gambar 8	Stupa di Sanchi (India) .....	70
Gambar 9	Punden Berundak .....	71
Gambar 10	Ulu Paung (ornamen Batak Toba) .....	72
Gambar 11	Kala-Makara .....	73
Gambar 12	Tari Hudoq .....	74
Gambar 13	Siwa .....	75
Gambar 14	Wisnu .....	76
Gambar 15	Hari-Hara .....	77
Gambar 16	Ornamen Sultur-Suluran Batak Toba .....	78
Gambar 17	Patung Asmat (Figur Bersusun) .....	79
Gambar 18	Tongkat Tunggal Panaluan (Figur Bersusun) ..	80
Gambar 19	Model Penciptaan Personifikasi Pohon Hayat (Figur Bersusun) .....	81
Gambar 20	Wayang Kulit (Wibisono) .....	82
Gambar 21	Siwa Nataraja .....	83
Gambar 22	Batara Guru (Wayang Kulit) .....	84
Gambar 23	Model Penciptaan (Kombinasi Batara Guru dan Ganesa) .....	85
Gambar 24	Model Penciptaan (Modifikasi Batara Guru menjadi Berkaki Cicak) .....	86
Gambar 25	"Pasar Buah", karya Budi Siagian .....	87

Gambar 26	"Bunga Sakura", karya Budi Siagian .....	88
Gambar 27	"Bingkai Hayal", eksperimen Budi Siagian ....	89
Gambar 28	Model Penciptaan, motif figur dalam figur .....	90
Gambar 29	Model Penciptaan, motif figur dalam figur .....	91
Gambar 30	Detail Gambar 29 .....	92
Gambar 31	Desain Kursi .....	93
Gambar 32	Kursi di Kokpit Robot dalam Film "Matrix" ...	94
Gambar 33	Robocop .....	95
Gambar 34	Tokoh Antagonis dalam Film "Robocop" .....	96
Gambar 35	Transplantasi Manusia dalam Dunia Mesin .....	97
Gambar 36	Mekanisme Gerak Mesin mirip Manusia .....	98
Gambar 37	Manusia Berkulit Perak, dalam film "Fantastic Four" .....	99
Gambar 38	Kombinasi Mitologi dan Teknologi .....	100
Gambar 39	Manusia Kertas .....	101
Gambar 40	Model Penciptaan, Kombinasi Profil Wayang Kulit dan Bangunan .....	102
Gambar 41	Struktur Bangunan .....	103
Gambar 42	Figur Berkarakter Bangunan (Berkulit Ubin) ..	104
Gambar 43	Wajah Berkulit Jaring atau Kelambu .....	105
Gambar 44 - 53	Kombinasi Manusia dan Pohon maupun Akar	106
Gambar 54	Kombinasi Wajah, Taring, dan Tulang .....	116
Gambar 55	Kombinasi Wajah dan Ornamen .....	117
Gambar 56	Figur dari Besi Bekas dan Peralatan Bengkel ..	118
Gambar 57	Potret terbentuk dari Susunan Buku .....	119
Gambar 58 - 60	Efek Media dalam Melukis dan Menggambar	120
Gambar 61	Efek Media Menyatukan Figur dan Latar Belakang Bidang Kanvas .....	123
Gambar 62	Bidang Segi Empat (Kubus) menyatukan Figur dan Ruang (Bidang Kanvas) dalam Kubisme	124

Gambar 63	Kombinasi Realistik-Kubisme dari Art Deco ..	125
Gambar 64	Kombinasi Realistik-Ornamental Art Nouveau	126
Gambar 65	Sapuan Ekspresif menyatukan Figur dan Ruang	127
Gambar 66	Homogenitas Teknik aliran Fauvisme .....	128
Gambar 67	Lukisan Realistik dalam Dramatisasi Perkotaan	129
Gambar 68	Lukisan Realistik dalam Dramatisasi Pedesaan	130
Gambar 69	Lukisan Realistik secara Objektif .....	131
Gambar 70	Pakaian Boneka .....	132
Gambar 71	Lukisan Keagamaan .....	133
Gambar 72 - 74	Manusia Bersayap .....	134
Gambar 75	Lukisan Mitologi Yunani (Kisah Centaur) .....	137
Gambar 76	Kisah Centaur untuk Parodi dalam Lukisan Kontemporer .....	138
Gambar 77	Lukisan Surealisme .....	139
Gambar 78	Detail "Bingkai Hayal" Lampiran Gambar 27	140
Gambar 79 - 80	Ornamen Batak Simalungun .....	141
Gambar 81 - 82	Ornamen Batak Mandailing .....	143
Gambar 83 - 91	Detail "Bingkai Hayal" .....	145
Gambar 92 - 114	Detail "Pasar Buah" Lampiran Gambar 25 .....	154
Gambar 115 - 118	Topografi dan Geografi untuk Analogi Teknik Melukis .....	177
Gambar 119 - 122	Relief untuk Analogi Teknik Melukis .....	181
Gambar 123 - 130	Detail "Bingkai Hayal" .....	185
Gambar 131	Relief untuk Analogi Teknik Melukis .....	193
Gambar 132 - 134	Detail "Bingkai Hayal" .....	194
Gambar 135	Teraan Cat pada Tumpukan Benda-Benda untuk Analogi Teknik Melukis .....	197
Gambar 136	"Lucky", eksperimen Arifin .....	198
Gambar 137	"Merenggut Mimpi", eksperimen Triyogo .....	199
Gambar 138 - 141	Detail "Merenggut Mimpi" .....	200

Gambar 142	Wayang Suket .....	204
Gambar 143	Reog .....	205
Gambar 144 - 145	Keris .....	206
Gambar 146 - 163	Karya Seni Art Nouveau dan Art Deco .....	208
Gambar 164 - 165	Detail "Merenggut Mimpi" .....	226
Gambar 166	Lukisan Abstrak untuk Analogi Teknik Melukis .....	228
Gambar 167	Detail "Merenggut Mimpi" .....	229
Gambar 168 - 170	Lukisan Abstrak untuk Analogi Teknik Melukis .....	230
Gambar 171	"After Lighting", eksperimen Endy Pribadi ....	233
Gambar 172 - 174	Detail "After Lighting" .....	234
Gambar 175	"Tarian Damai", eksperimen Kuntara .....	237
Gambar 176	"Kehilangan", eksperimen Jonson Pasaribu ....	238
Gambar 177	"Jenggar", eksperimen M. Yatim .....	239
Gambar 178	Detail "Jenggar" .....	240
Gambar 179	"Si Gale-Gale", eksperimen Panji Sutrisno .....	241
Gambar 180 - 183	Detail "Si Gale-Gale" .....	242
Gambar 184	Ornamen Jenggar .....	246
Gambar 185	"Tak Kan Melayu Hilang di Bumi", eksperimen Rien Asmara .....	247
Gambar 186	"Totem", eksperimen Rien Asmara .....	248
Gambar 187	"Dia Pikir Tangannya Banyak", eksperimen Togu Sinambela .....	249

# DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Instrumen Penelitian .....	47
Personalia .....	48
Rincian Anggaran Biaya .....	54
Lampiran Gambar .....	63
Artikel Terkait .....	250
Berita dan Artikel Pameran Model Penciptaan .....	269
Artikel Pameran Hasil Eksperimen Penelitian .....	338
Katalog dan Undangan Pameran yang menyertakan Hasil Eksperimen .....	357
Dokumentasi dan Makalah kegiatan Diskusi dengan Responden Penelitian saat Pameran Model Penciptaan .....	373
Sinopsis Penelitian Lanjutan	
Surat Perjanjian Kerja, Nomor: 139/H33.8/KEP/PL/2008	

## BAB I. PENDAHULUAN

Proses inovasi terbentuk dari interaksi antara sumber inovasi dan penerima inovasi. Akibat faktor individual, serapannya menjadi relatif dan berbeda satu dengan lain. Demikian halnya dalam pelaksanaan penelitian "*Penciptaan Karya Seni Lukis Berbasis Prinsip Rekonsiliasi dan Nilai Tradisional*" pada tahap ke dua. Pelibatan pelukis sebagai responden penelitian akan berhadapan dengan proses kreatif dalam merealisasikan ide yang telah dirumuskan berupa model penciptaan. Kreativitasnya mendorong terjadi perbedaan secara signifikan antara lukisan satu dengan lainnya, maupun dengan visualisasi model penciptaan. Sekalipun demikian, kemungkinan adanya kemiripan dengan model penciptaan juga tidak dapat dihindari.

Bila diklasifikasi, hasilnya terdiri dari tingkatan sebagai berikut. Pertama, karakter yang mirip dengan visualisasi model. Ke dua, tingkat perbedaan yang sangat jauh dengan model penciptaan, tetapi masih memiliki persamaan dalam ikatan tema. Akhirnya pada tingkat ke tiga, menghasilkan sesuatu yang sama sekali berbeda dengan model penciptaan.

Basis konsep nilai tradisi juga berpeluang memberi pengembangan dalam beragam tingkatan. Pertama, tiruan mirip. Dalam fase ini, pengembangan bertumpu pada pola reorganisasi untuk kepentingan penataan pada bidang kanvas. Visualisasinya hanya tiruan dari pola ragam hias atau karakter visual seni tradisional. Ke dua, mempersonifikasikan nilai-nilai tradisi dalam gambaran manusia berserta kaitan cerita atau tema yang terkandung di dalamnya. Ke tiga, mencampuradukkan gambaran objek-objek di alam dalam kesatuan baru, seperti Ganesa (Lampiran Gambar 1) dari

serapan lokal, dan Centaur (Lampiran Gambar 2) dari peninggalan budaya Yunani Kuno. Ke empat, mentransfigurasikan (pengalihan bentuk) dalam struktur baru yang kemungkinan belum pernah ada sebelumnya. Bila bisa dicapai, kemampuan ini menjadi sasaran utama yang diharapkan. Ke lima, hanya sekadar menyerap dari keberadaan aliran-aliran seni lukis dari Barat, untuk selanjutnya dihubungkan dengan program penelitian.

Pengelompokan juga mencakup prosedur. Diasumsikan, perbedaan tradisional dan modern bertumpu pada nilai kehidupan. Landasan ini berpengaruh dalam membangun gagasan, untuk selanjutnya ditindaklanjuti dalam proses melukis. Kehidupan tradisional bersandar pada kekekalan. Keyakinannya menyangkut totalitas kehidupan dari susunan berpasangan. Misalnya, ada dan tiada, laki-laki dan perempuan, serta kekuasaan dan penghambaan. Bila ditambahkan, antara tradisi dan modern, maupun luar dan dalam. Lingga-Yoni (Lampiran Gambar 3 dan 4) lambang pertemuan laki-laki dan perempuan. Kepercayaan Tiga Dunia dalam Pohon Hayat (Lampiran Gambar 5), mempertemukan ada dan tiada.

Pasangan "luar-dalam", sekaligus penguasaan siang dan malam, dijumpai dalam pertemuan Kalender Masehi (siang) dan Kalender Jawa (malam) menjadi Mitos "Jumat-Kliwon". Secara konkrit, muncul dalam Borobudur (Lampiran Gambar 6 dan 7). Keunikannya tak lain hasil pasangan dari luar dan dari dalam, yakni Stupa dari India (Lampiran Gambar 8) dan Punden Berundak (Lampiran Gambar 9). Kesejalanannya dengan siang dan malam, terkandung dalam ajaran manusia sebagai Rupadatu. Keberadaannya sebagai ajang pertemuan nafsu Kamadatu dari sisi gelap, dan akal budi Arupadatu sebagai sisi terang yang memberi pencerahan.

Fakta lain menunjukkan, ornamen tradisional memuat tiga unsur. Meliputi, manusia, tumbuhan, dan binatang. Contoh penampilannya dijumpai pada ornamen Ulu-Paung (Lampiran Gambar 10), dari Batak Toba, dan Kala-Makara (Lampiran Gambar 11). Performannya dapat dihubungkan dengan kostum tari Hudoq (Lampiran Gambar 12) dari Kalimantan. Rangkaiannya terdiri dari rumbai-rumbai daun untuk pakaian dan mahkota dari bulu burung. Hal ini identik dengan pakaian. Bahan tumbuhan untuk kemeja dan celana, sedangkan kulit binatang untuk tali pinggang, sepatu, maupun topi.

Perekatannya pada tubuh manusia dapat diartikan lambang hierarkhi puncak kekuasaan. Tumbuhan dimakan herbivora. Herbivora dimangsa karnivora, dan manusia tergolong omnivora memangsa tumbuhan dan binatang. Kutub ini menunjukkan sifat Siwa (Lampiran Gambar 13). Pemeliharaan dan sekaligus penghambaan menjaga kelestariannya menunjuk sifat Wisnu (Lampiran Gambar 14). Penyatuannya terdapat dalam Hari-Hara (Lampiran Gambar 15).

Uraian di atas menegaskan perlunya penafsiran berlapis. Kerangkanya dapat dimanfaatkan untuk mempertemukan perbedaan motif ornamen dalam keserumpunan nilai simbolik. Misalnya perbedaan motif sulur-suluran (Lampiran Gambar 16) dan patung figur bersusun, seperti patung Asmat (Lampiran Gambar 17) dan tongkat Tunggal Panaluan (Lampiran Gambar 18) artifak budaya Batak Toba, yang mencerminkan susunan Nenek Moyang dari hierarkhi tertinggi hingga lapisan-lapisan di bawahnya. Keterkaitan sulur-suluran dan motif figur bersusun terlihat dari fungsi sulur-suluran yang dimanfaatkan untuk mentransformasikan Pohon Keturunan maupun Pohon Hayat agar dapat diaplikasikan sebagai penghias bangunan maupun benda fungsional. Dari aspek simbolik, Pohon Keturunan berakar pada Nenek

Moyang. Sebaliknya, dalam Pohon Hayat kehadirannya berada di puncak pohon yang melambangkan lokasi Dunia Atas. Pertentangan lokasinya menunjukkan pandangan kekekalan. Nenek Moyang sebagai akar kehidupan dalam Pohon Keturunan, keberadaannya tetap disanjung dan dianut dalam Pohon Hayat. Gambarannya sejalan dengan motif sulur-suluran yang selalu mencari ruang kosong, dan maknanya juga bersifat ganda. Pertama, ujung sulur-suluran sebagai generasi terakhir dari gambaran Pohon Keturunan yang berakar pada Nenek Moyang. Ke dua, dapat diartikan untuk mengisi kekosongan (jiwa) dengan spiritualitas nilai-nilai tradisi agar keberadaannya tetap lestari. Di sisi lain, figur bersusun juga dapat ditafsirkan sebagai transfigurasi motif sulur-suluran. Bila tafsir-tafsir ini mampu ditransformasikan secara visual, bukan tidak mustahil akan diperoleh visualisasi dan sekaligus rumusan konsep baru seni lukis yang berakar pada nilai tradisi.

## BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Analogi kostum tari Hudoq dengan pakaian modern menunjukkan bahwa prinsip *totemic reconciliation* (rekonsiliasi totemik) yang berarti pemanfaatan tumbuhan dan binatang untuk membahasakan (interaksi simbolik) upacara ritual (Hawkes, 1986: 53), hingga sekarang masih relevan. Perbedaannya terletak pada lokasi. Ritual dipertentangkan dengan kehidupan sehari-hari. Nilai simbolik juga bergeser. Pencitraannya menjadi cermin individu yang bersangkutan-paut dengan kepemilikan harta benda. Keberkaitan benda-benda (artifak) satu dengan lainnya menghadirkan citra yang disebut *proxemic* (Walker, 1997: 24). Misalnya, citra bangunan tempat tinggal sebanding dengan pilihan perabotan di dalamnya. Demikian halnya dengan pakaian maupun pilihan kendaraan.

Meresapnya Kapitalisme menjadikan citra *proxemic* berpuncak pada simbol status dari kepemilikan harta benda mewah dan mahal. Kekuatan media massa yang menembus batas wilayah antar negara sebagai pendorongnya (Atkins, 1990: 131). Kemampuannya menyeragamkan citra *proxemic* disebut *mediatisation*. Batasannya adalah proses komodifikasi dan transmisi yang mengacu pada kekuatan universal budaya modern, dan oleh karenanya berkarakter global (Walker, 1997: 23).

Di bidang seni, karakter global yang mewarnai perkembangan seni rupa dunia, termasuk Indonesia, keberadaannya mengharuskan untuk disadari bila berkehendak membangun proses kreatif berlandaskan pola lokal. Kepentingannya dimanfaatkan sebagai pembanding untuk perumusan konsep. Merujuk kata identifikasi yang berarti mengambil kerangka rujukan (Fisher, 1986: 357), serapan kekuatan global untuk upaya mengidentifikasi diri

dengan citra kemajuan dan kebaruan, dapat dianalogikan dengan Ganesa untuk mengidentifikasi diri setara dengan kekuatan gajah.

Kerangka identifikasi yang menunjukkan keserumpunan, dijumpai pada persamaan artifak di ujung Barat dan Timur Indonesia. Wilayah ujung Barat menunjuk pulau Sumatera. Tepatnya Sumatera Utara. Ujung Timur menunjuk Papua. Hal ini sebagai petunjuk, sekalipun berjauhan dari ujung ke ujung, dijumpai adanya keserumpunan. Artifak dimaksud bermotif figur bersusun. Artifak Batak Toba mewakili Sumatera. Motifnya terpahat pada tongkat Tunggal Panaluan (Lampiran Gambar 18). Artifak suku Asmat mewakili Papua (Lampiran Gambar 17).

Fakta di atas menunjukkan, wilayah Indonesia dari ujung Barat hingga ujung Timur dibatasi artifak bermotif figur bersusun. Di dalamnya menjulur hamparan rangkaian sulur-suluran yang hampir merata dijumpai di setiap suku bangsa Indonesia. Adapun perbedaan sulur-suluran setiap suku, serta figur bersusun Asmat dan Batak Toba, dapat dianalogikan dengan perbedaan Borobudur dan Stupa dari sumber aslinya di India. Kolaborasinya dengan Punden Berundak dari unsur lokal menjadi berciri spesifik. Searti dengan perbedaan ciri setiap suku karena adanya faktor lokal berperan sebagai penentu.

Kondisi yang sama dijumpai pada pemakaian istilah *jiwa ketok* oleh Sujoyono untuk mereaksi lukisan *Mooi Indie*. Prinsipnya tidak berbeda dengan lahirnya aliran baru dalam seni Modernisme di Barat selalu mereaksi aliran sebelumnya. Sekalipun demikian Sujoyono menggunakan istilah lokal.

Inovasi (kekinian) yang ditempuh dengan jalan mereaksi pola (aliran) sebelumnya dilandasi prinsip dialektik Hegel yang terdiri dari tesis (*being*, atau ada), antitesis (*nothing*, atau tiada), dan sintesis (*becoming*, atau menjadi) (Hauser, 1982: 343). Kerangka ini memiliki persamaan prinsip dengan mitos Tri-Buwana yang terdiri dari Dunia Atas, Dunia Tengah, dan Dunia Bawah. Asumsinya, kehidupan manusia yang tertanam dalam Dunia Tengah tidak berbeda dengan tesis atau ada. Kematian manusia yang tertanam dalam Dunia Bawah tidak berbeda dengan antitesis atau tiada. Terlepasnya roh dari jasad untuk mencapai tingkat kedewaan di alam Dunia Atas tidak berbeda dengan sintesis atau menjadi. Dalam Ganesa, pemenggalan terhadap manusia dan gajah identik antitesis. Kehidupan manusia dan gajah dalam habitatnya sebagai tesis. Rangkaian menjadi Ganesa yang mengemban peran Dewa Kebijaksanaan sebagai sintesis.

Analogi di atas sejalan dengan ajaran Van Peursen tentang "Tiga Tahap Kebudayaan", meliputi Tahap Mitis, Tahap Ontologis, dan Tahap Fungsional (1992: 18). Tahap Mitis sikap merasa terkepung daya gaib, sedangkan keinginan meneliti hakikat segala sesuatu (ontologi) serta perinciannya (ilmu) sebagai Tahap Ontologis. Sikap membangun pertautan baru sebagai Tahap Fungsional. Mentautkan mitos-mitos tradisi dan dunia ilmu, sama artinya membangun pergulatan antara proses enkulturasi (belajar budaya sendiri) dan proses inkulturasi (budaya luar yang telah mengakar menjadi budaya sendiri). Pembukaan cakrawala perkembangan seni rupa dunia dari proses inkulturasi, menuai pembukaan tabir misteri yang melekat pada karakter artifak tradisional untuk dikembangkan secara kreatif dalam kerangka pemikiran secara universal.

Operasional Tahap Ontologis tak lain untuk merealisasikan Tahap Fungsional dalam kepentingannya memberi arti artifak masa lampau. Meminjam istilah *eponymy* dari Gerard Genette, artinya memberi makna pada sebuah nama yang dianggap belum bermakna (Lechte, 2005: 104). Dari kerangka inilah analogi antara Pohon Hayat dan prinsip dialektik Hegelian dapat terungkap. Termasuk kemiripan "Tiga Instansi" ajaran Psikoanalisa yang terdiri dari *Id*, *Ego*, dan *Superego* (Freud, 1984: xxxix), dengan Kamadatu, Rupadatu, dan Arupadatu. Analoginya, bila wilayah Rupadatu diartikan hasrat menuju Arupadatu tetapi masih terbelenggu Kamadatu, kondisinya searti dengan *Ego* menjalani realitas kehidupan atas dasar dorongan naluri dari *Id* yang direpresi karena adanya internalisasi norma sosial dari *Superego*. Di dorong serapan istilah "transfigurasi" atau pengalihan bentuk yang dikemukakan Hegel (2005: xlvi), dugaannya menjadi semakin kuat, dan memicu kebangkitan proses kreatif berlandaskan prinsip transfigurasi (Lampiran Gambar 19).

Di samping ungkapan kombinasi Pohon Hayat dan figur bersusun dari patung Asmat maupun tongkat Tunggal Panaluan, prinsip mengalihfungsikan kepala berdwifungsi sebagai lutut diserap dari kombinasi gajah dan manusia dalam Ganesa, maupun Centaur hasil kombinasi kuda dan manusia. Prinsip yang dianut adalah dipenggal (mutilasi) untuk dipersatukan dalam tampilan figur baru. Wayang kulit juga tidak luput dari serapan pengungkapannya. Prinsip menyatukan berbagai arah sudut pandang dalam sosok wayang kulit (Lampiran Gambar 20), ditransfigurasikan menjadi tampilan serangkaian figur yang menghadap berbagai arah dalam tampilan kesatuan figur bersusun atau "figur konfigurasi". Kombinasi Ganesa (Lampiran Gambar 1), ornamen (Lampiran Gambar 10 dan 11), Siwa Nataraja (Lampiran Gambar 21) yang berdiri di atas makhluk mitologi, serta pengejawantahannya menjadi sosok

Batara Guru berdiri di atas Lembu Nandi (Lampiran Gambar 22) dalam wayang kulit, juga dapat dileburkan dalam figur berkaki makhluk "jadian" hasil kombinasi binatang dan tumbuhan (Lampiran Gambar 23 dan 24).

Penerapan prinsip transfigurasi terhadap kandungan unsur yang tertanam dalam artifak tradisional, memiliki keutamaan bila dihubungkan dengan pandangan Hegel tentang aktivitas individu sebagai warga negara. Dalam hal ini dinyatakan, aktivitas manusia berasal dari kepentingan pribadi dan model pencarian diri, karena itu seluruh kehendak dipersembahkan demi pencapaian tujuan, namun penanamannya dalam tujuan historis mempertimbangkan kepentingan sebagai warga negara yang menyatu dengan institusi negara (2005: 45-46). Lebih lanjut dinyatakan, melalui negara dapat dibangun komunitas kehadiran, dan negara adalah objek definitif kelayakan sejarah dunia (2005: 80). Tindakan ini dijumpai dalam pengkurasian Harold Rosenberg terhadap lukisan Jackson Pollock, yang dibuktikan dari penabalan nama aliran: "*Action Painting, and the American-Style Painting*" (Atkins, 1990: 36). Mempertentangkan aktivitas individual yang dikatakan kunci kebebasan modern, dengan tindakan kolektif Sosialisme (Atkins, 1990: 37), mengindikasikan sebagai upaya memuliakan kebangsaan, dan negara Amerika. Istilah *interpellation* yang berarti menyuarakan kekuatan negara (Walker, 1997: 105), sangat sesuai dengan tindakan dimaksud.

# BAGAN

## KARYA SENI

**K  
O  
S  
M  
I  
K**

**-  
D  
-  
V  
-  
D  
-  
N**

# TRANSFIGURASI

## PENJELASAN BAGAN

### **KOSMIK:**

Pandangan secara universal bahwa kehidupan manusia tidak individual, serta berimpitan dengan alam kematian, dan alam lain yang ikut mengatur kehidupan di muka bumi.

### **TRANSFIGURASI**

Pengalihan bentuk dari ornamen atau artifak budaya tradisional lainnya ke dalam karakter bentuk masa kini yang terkait dengan persoalan perilaku budaya.

### **INDIVIDU:**

Latar belakang individu seniman yang mencakup kemampuan teknik dan kecenderungan gaya yang ditekuni.

### BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Model lukisan penelitian tahap awal dimanfaatkan sebagai stimuli eksperimen penelitian tahap ke dua. Sasarannya mendorong proses kreatif menyerap karakter artifak tradisional bagi responden. Kemampuan menafsirkan menjadi kunci, untuk menghindari tiruan secara objektif dalam upaya meniadakan kesan kekekatannya dengan etnik tertentu. Oleh karena itu pencarian terhadap nilai-nilai keserumpunan dari ornamen etnik yang tersebar di wilayah nusantara lebih diprioritaskan untuk dijadikan landasan konsep melukis bagi pelukis yang menjadi responden.

Penawaran konsep berwawasan nusantara terkait dengan adanya fakta kemiripan ajaran Psikoanalisa dengan struktur Borobudur, serta kemiripan dialektika Hegelian dengan struktur Pohon Hayat. Kemiripannya menunjukkan, dari konsep yang sama dapat menghasilkan jenis ungkapan berbeda. Demikian halnya, tipikal Borobudur yang khas, berbeda karakternya dengan stupa pada umumnya. Serupa dengan Pohon Hayat. Sekalipun tersebar di Sumatera, Jawa, Bali dan Kalimantan, masing-masing situs memiliki corak berbeda satu dengan yang lain. Perbedaan bentuk dari konsep yang sama, setara dengan istilah "transfigurasi" atau pengalihan bentuk yang digunakan Hegel (2005: xlvi). maupun istilah "diferensiasi" untuk menyatakan pengalihan *Id* dalam perilaku *Ego* (Freud, 1984: xl). Keduanya menguatkan dugaan adanya proses transfigurasi dari konsep Tri-Buwana Pohon Hayat ke dalam tripartit dialektika Hegel, serta diferensiasi tingkatan Datu Borobudur dalam Tiga Instansi Psikoanalisa. Di balik itu, pengaruh Psikoanalisa terhadap Surealisme, serta acuan prinsip dialektika dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan seni Modernisme, menunjukkan kekuatan pengaruh nilai

universalnya. Pengaruh dan ubahan yang dihasilkan, mendorong untuk dijadikan acuan membangun proses kreatif.

Kerangka landasan yang bertumpu pada analogi dapat dimanfaatkan untuk menegaskan dan menunjukkan bahwa konsep artifak masa silam di Indonesia bermuatan nilai universal. Kenyataan ini dapat dijadikan momentum menjunjung tinggi dan menegakkan kebesarannya untuk landasan pengembangan kesenian ke masa depan. Daya dukung tentang studi kasus, juga ditempuh melalui penulisan artikel di koran lokal yang mengulas tentang kekuatan nilai tradisi dalam kancah dunia (artikel berjudul "*Mengekspresikan Mitos Ekspresionisme*" terlampir).



#### BAB IV. METODE PENELITIAN

Metode yang sesuai untuk memberi pengaruh terhadap responden dalam penelitian yang berorientasi pada pengungkapan visual adalah demonstrasi, peragaan, ceramah, observasi, dan provokasi atau intervensi. Dalam penelitian ini dipilih kombinasi peragaan, ceramah, dan observasi. Metode peragaan dilaksanakan melalui pameran yang bersifat terbuka untuk umum (berita dan artikel di koran terlampir). Metode ceramah disertai tanya jawab, dan pemutaran *slide (power point)*, dilaksanakan dua kali. Pertama, terbuka untuk umum. Ke dua, khusus bagi responden. Sekalipun terbuka untuk umum, ceramah tahap pertama juga melibatkan calon responden.

Selain melalui pendekatan tatap muka secara individual dengan jalan beramah-tamah berkunjung ke sanggar, penjangkaran calon responden juga dilakukan melalui penyebaran undangan disertai dengan materi tulisan (makalah) dan *CD Power Point (slide)* tentang materi penelitian. Kesungguhannya dalam berdiskusi dijadikan kriteria penetapannya sebagai responden. Dasar penetapannya ditentukan dari kesediaannya untuk hadir hingga usai. Dari proses ini diperoleh responden sebanyak 10 (sepuluh) orang, karena di antara yang hadir banyak dari kalangan luar. Cara penetapan ini pun hasil kesepakatan di lapangan. Selisih 2 (dua) orang dari kekurangan quota yang ditetapkan sebanyak 12 (duabelas) responden dalam proposal penelitian tetap dibiarkan kosong. Hal ini untuk menghargai kesepakatan penunjukannya antara peneliti dan responden.

Penetapan quota sampel sebanyak 12 (duabelas) orang, disesuaikan dengan kecenderungan gaya lukisan yang ada. Secara garis besar, meliputi representatif dan abstrak. Representatif dibedakan antara realistik dan

surrealistik. Corak realistik meliputi serapan dari Barat dan Cina. Spesifikasi realistik meliputi karakter ketajaman ungkapan, sapuan kuas tegas, kontur tegas, bidang warna tegas, pengaburan, dramatisasi pencahayaan gelap, dramatisasi pencahayaan terang, serta realistik dengan kesan flat atau datar, dan disebut dekoratif. Lukisan gaya Cina meliputi mengutamakan kualitas garis atau skets, kombinasi kekuatan garis dan warna, serta ketegasan dan pengaburan. Corak surrealistik terbagi dua. Pertama, fantastik surrealistik, dan ke dua, surrealistik simbolik. Corak abstrak dibedakan antara abstrak dan abstraksi. Selain abstrak murni, termasuk kategori di dalamnya abstrak etnik. Demikian halnya dengan abstraksi. Selain abstraksi, corak etnik dekoratif termasuk dalam wilayah kategorinya. Dari kedelapanbelas corak, tidak menutup kemungkinan terjadi perpaduan dalam gaya satu lukisan. Peluang adanya pola kombinasi menjadi bahan pertimbangan kecukupan 10 (sepuluh) sampel.

Penjaringan data penelitian dilakukan melalui kombinasi metode observasi, analisis deskriptif, wawancara, serta penafsiran. Metode provokatif (intervensi) dihindari, karena pencatatannya dipersiapkan untuk pelaksanaan Penelitian Tahap III yang melibatkan mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan. Alasan yang melatarbelakangi, intervensi yang dilakukan peneliti akan meniadakan kemurnian serapan responden dalam melukis. Dengan demikian, kemurniannya dapat dimanfaatkan sebagai referensi eksperimen penelitian kepada mahasiswa.

## BAB V. HASIL DAN PEMBAHASAN

Nama-nama pelukis yang menjadi responden penelitian ialah Arifin, Bambang Triyogo, Budi Siagian, Endy Pribadi, Jonson Pasaribu, Kuntara D.M., M. Yatim, Panji Sutrisno, Reins Asmara, dan Togu Sinambela. Dari kesepuluh pelukis, hanya seorang yang mengerjakan dua buah lukisan, ialah Rein Asmara. Namun hanya seorang pelukis yang dianggap berhasil mengembangkan corak lukisannya, ialah Budi Siagian.

Keberhasilan Budi Siagian terletak pada kemampuannya merombak secara total dari gaya lukisan sebelumnya. Bermula dari seorang pelukis yang menekuni corak dekoratif bertemakan kehidupan sehari-hari (Lampiran Gambar 25) atau pemandangan (Lampiran Gambar 26), eksperimennya menghasilkan corak yang sama sekali berbeda (Lampiran Gambar 27).

Dilihat muatan objek yang dihadirkan, bagian bawah di isi dengan binatang air, binatang darat di bagian tengah, dan burung di bagian atas, situasinya menunjukkan bahwa ruang yang dibangun mengisahkan proses inisiasi alam kosmologi yang terbagi dalam Dunia Atas, Dania Tengah, dan Dunia Bawah. Namun itu hanya langkah awal pencarian proses kreatif yang dilakukan Budi Siagian.

Menurut penuturannya saat pameran berlangsung, Budi Siagian tertarik dengan sajian model penciptaan dari hasil Penelitian Tahap I. Aspek yang dicermati adalah pola-pola penumpukan dan perangkaian objek satu dengan yang lain (Lampiran Gambar 28, 29, dan 30). Cara seperti ini memunculkan inisiatif untuk bereksperimen dengan penerapan teknik melukis Budi sendiri.

Bila dicermati, visualisasi Lampiran Gambar 29 dan 30, menganut azas memanfaatkan figur sebagai struktur ruang untuk menempatkan figur lain di dalamnya. Kerangkanya seperti alam pemandangan untuk mendudukan figur di dalamnya. Tidak berarti keberadaan figur langsung ditempatkan. Lepas dari persoalan kontekstual, tema, atau isi pemaknaan (kandungan cerita). Misalnya, menghubungkan orang bermalas-malasan (tidur-tiduran) dengan (di) alam terbuka. Keduanya dapat dihubungkan dengan perantara kursi malas (Lampiran Gambar 31). Struktur fungsional kursi untuk menempatkan figur, dan konstruksi kursi dengan kaki seperti lingkaran roda, selain untuk mendudukan kursi di lantai (tanah atau rerumputan) sekaligus juga untuk fungsi mengayun-ayunkan kursi. Lokasi kursi dapat dipindahkan dalam "cockpit" (ruang kemudi atau pengendali) robot seperti dalam film *Matrix* (Lampiran Gambar 32). Dalam hal ini, alam terbuka maupun robot sama-sama berkedudukan sebagai ruang untuk menempatkan kursi. Dengan sendirinya, kondisi ruang yang berbeda membutuhkan konstruksi berbeda pula.

Imajinasi menyatukan mesin dan manusia dijumpai dalam film *Robocop* (Lampiran Gambar 33). Sisi manusiawi *Robocop* dapat dipertentangkan dengan tokoh antagonis dalam film *Robocop II* (Lampiran Gambar 34). Di luar perfilman, selain imajinasi robot manusiawi (Lampiran Gambar 35), juga dijumpai tampilan robot yang benar-benar mekanistik (Lampiran Gambar 36). Kembali ke tokoh perfilman, selain dijumpai sosok teknologi yang mengandalkan kesan kualitas bahan, seperti tokoh *Silver Surfer* dalam film *Fantastic Four* (Lampiran Gambar 37), pengaruh budaya Jepang yang masih kuat dengan alam mitologi, menghadirkan tokoh robot dalam film yang menyatu dengan makhluk mitologi (Lampiran Gambar 38).

Dari masing-masing sifat yang dikandung, setiap sosok membawa tipikalnya sendiri. Kesan yang dihadirkan tidak berbeda dengan sifat wayang kulit (Lampiran Gambar 20), Ganesa (Lampiran Gambar 1), maupun Siwa (Lampiran Gambar 13 dan 21) dan Wisnu (Lampiran Gambar 14). Kecharusan untuk berubah didasari pada faktor media. Dalam arti media sebagai bahan, maupun media sebagai pesan dalam mitos dan semangat jaman, serta media sebagai sarana (misalnya robot). Pengembangannya dalam proses kreatif berpeluang untuk berinteraksi dengan penjonolan budaya tertentu, misalnya budaya kertas untuk mewakili budaya Cina, sehingga melahirkan figur dari kertas (Lampiran Gambar 39). Dalam model penciptaan Penelitian Tahap I, serapan profil (raut wajah) wayang kulit (Lampiran Gambar 20) dikombinasikan dengan karakter bangunan (Lampiran Gambar 41), sehingga melahirkan wajah wayang kulit yang tersusun dari ubin (Lampiran Gambar 40). Karakternya tidak berbeda dengan patung yang tersusun dari media yang sama (Lampiran Gambar 42), maupun dari bahan lainnya, tetapi bercita rasa sama (Lampiran Gambar 43).

Sebaliknya, pemikiran tentang lahan yang terus pesat beralih fungsi menjadi pemukiman menimbulkan kesadaran tentang penghijauan, dan melahirkan kombinasi manusia pohon (Lampiran Gambar 44 - 46), atau manusia hutan (Lampiran Gambar 47), maupun kombinasi bangunan dan tumbuhan menjadi taman fantastik (Lampiran Gambar 48). Aspek detail dalam melukiskan wajah manusia melalui pemanfaatan akar (Lampiran Gambar 49), maka dari langkah-langkah prosedur yang ditempuh (Lampiran Gambar 50) berpeluang melahirkan gagasan baru melukiskan (termasuk mematungkan) karakter manusia dalam struktur pita (Lampiran Gambar 51 - 53).

Nilai universal yang merangkum contoh-contoh di atas adalah azas pengungkapan bahwa figur tertanam dalam media. Aktualitasnya terletak pada pemanfaatan media tertentu yang menghadirkan atau menjadikan ada figur tersebut. Perbedaannya satu dengan yang lain, dilandasi prinsip transfigurasi (pengalihan bentuk) media yang digunakan. Bila azas ini telah terbentuk dalam kerangka konsep pemikiran, maka pengalihannya dalam struktur duri atau taring (Lampiran Gambar 54), ornamen (Lampiran Gambar 55), maupun peralatan bengkel (Lampiran Gambar 56), hingga penyusunan majalah (Lampiran Gambar 57), hanya persoalan memindahkan media.

Prinsip ini juga berlaku dalam teknik sapuan kuas (Lampiran Gambar 58 dan 59) dari media cat minyak, tetapi berbeda dalam pilihan teknik visualisasinya, hingga pemanfaatan media lain, misalnya goresan pensil (Lampiran Gambar 60). Pertimbangan yang menyangkut kesatuan organisasi antara objek (figur) dengan bidang kanvas ada kalanya mengorbankan presisi realitas objektif, dan memilih lebih menonjolkan pengungkapan teknik (Lampiran Gambar 61). Kubisme memilih meleburkan figur dalam struktur bidang-bidang segi empat untuk dipersatukan dengan areal bidang kanvas yang juga dipenuhi dengan rangkaian bidang-bidang segi empat (Lampiran Gambar 62). *Art Deco* sebagai kombinasi gaya *Art Nouveau* dan Kubisme, menerapkan kolaborasi antara pengungkapan figur secara realistik dengan latar belakang corak kubistik (Lampiran Gambar 63). Ketertarikan *Art Nouveau* terhadap seni Timur, melahirkan kesatuan corak realistik yang dibalut elemen estetik bingkai ragam hias menyatu dengan tumbuh-tumbuhan dan struktur bidang kanvas (Lampiran Gambar 64).

Dalam mengungkapkan sekumpulan figur, teknik *gesture painting* (goresan bebas) juga dapat dimanfaatkan sebagai media menyatukan kerumunan figur dalam bidang kanvas (Lampiran Gambar 65). Melalui cara seperti ini menjadikan figur melebur dalam sapuan kuas, dan kesatuan teknik goresan yang terorganisasi dalam bidang kanvas menjadikannya melebur di dalamnya. Fauvisme menempuh dengan langkah menerapkan sarana sapuan kuas tunggal, yakni sapuan kuas lebar dan memanjang (*large areas of flat*) yang meleburkan antara figur satu dengan yang lain dalam kesatuan *scenery* (ruang alam pemandangan) (Lampiran Gambar 66). Kondisinya berbeda dengan lukisan realistik. Karakter ruang ditentukan dari jalinan objek satu dengan yang lain secara perseptif, baik dalam ruang terbuka (Lampiran Gambar 67 dan 68), maupun interioritas ruang tertutup (Lampiran Gambar 69), dalam ikatan ilusi optik yang tertanam secara konstruksi perspektif.

Pengungkapan aspek realitas secara tidak lazim (Lampiran Gambar 70) menghasilkan kesan yang berbeda pula. Menjadikan kerumunan boneka sebagai pakaian, kondisinya mengingatkan pada lukisan keagamaan yang menempatkan awan ke dalam ruang (Lampiran Gambar 71), atau sematan sepasang sayap dalam menggambarkan Dewa (Lampiran Gambar 72 - 74). Namun bila penggambaran makhluk mitologi (Dewa misalnya *Centaur*) dihubungkan dengan seorang tokoh (Lampiran Gambar 75 dan 76) juga akan menimbulkan kesan berbeda. Wilayahnya menjadi seni kontekstual yang terangkum dalam seni kontemporer. Demikian halnya dengan pola penggabungan objek yang menganut prinsip interpenetrasi (saling merasuki antara potongan objek satu dengan yang lain) sehingga menimbulkan objek baru. Temuan seperti ini dijumpai dalam Suralisme. Misalnya lukisan berjudul "*Apparition of a Face and Fruit Dish on a Beach*", karya Salvador Dali (Lampiran Gambar 77).

Pemaparan tentang konsep atau penerapan media di atas, sejalan dengan makna *ekphrasis* artinya mendeskripsikan proses berkarya seni secara mendetail (Walker, 1997: 53). Tujuannya untuk mendudukkan inti konsepnya, sehingga dapat disusun perspektif untuk menghubungkan satu sama lain. Hauser mengumpamakan keterkaitan hubungannya sebagai *culinary taste* (1982: 707). Diibaratkan makanan, olahan resep masakan dipenuhi rasa asam, asin, manis, hingga rempah-rempah bumbu. Setiap resep memiliki jenis dan komposisi campuran rempah yang berbeda, sehingga menghasilkan sajian rasa yang berbeda pula. Di antara perbedaan itu, tentu ada keserumpunan rasa yang disebabkan dari persamaan rempah-rempah bumbunya. Demikian halnya dengan karya seni. Keserumpunan model penciptaan Penelitian Tahap I (Lampiran Gambar 29 dan 30), dengan aspek fungsional tempat duduk dan konstruksinya untuk diletakkan di bidang datar (Lampiran Gambar 31), serta penempatan tempat duduk dalam *cockpit* robot (Lampiran Gambar 32), adalah ditentukan dalam satu ikatan untuk mendudukkan figur manusia di dalamnya. Keserumpunannya juga berlaku pada pemanfaatan boneka menjadi pakaian (Lampiran Gambar 70), dengan asumsi pemakainya seolah-olah menjadi sarana pengangkut massal bagi anak-anak, sekalipun kelihatan aneh. Berdasarkan pandangan Merleau-Ponty, hidup di muka bumi berarti mendiami tubuh, dan tubuh dalam arti mulia adalah ruang yang mengungkapkan diri (Mangunwijaya, 1992: 1), maka keserumpunannya dapat diperluas mencakup kehadiran robot (Lampiran Gambar 33 - 38) sebagai ruang pengungkapan yang menyerupai manusia. Aspek kemiripannya memperluas cakupannya hingga ke proses kreatif yang memanfaatkan beragam media untuk mewujudkan figur (Lampiran Gambar 39 - 57).

Makna mirip dengan manusia memiliki arti berbeda dengan kehadiran manusia asli. Demikian halnya dengan lukisan yang mementingkan aspek *brush work* (sapuan kuas) (Lampiran Gambar 58 - 66), keberadaannya berbeda dengan lukisan realistik atau naturalistik (67 - 69). Walker membekas seni *retinal* dan realistik (1997: 27). Sekalipun demikian, teknik naturalistik dalam lukisan keagamaan, mitologi simbolik, dan Surealisme tidak menghasilkan lukisan yang bersifat realistik (Lampiran Gambar 71 - 77).

Pemaparan ini sangat bermanfaat dalam membahas karya Budi Siagian. Sesuai dengan hasil eksperimennya yang diberi judul "*Bingkai Hayal*", maka kehadiran bingkai yang juga dilukiskan untuk menegaskan judul tersebut (Lampiran Gambar 27). Namun di balik itu, motivasinya adalah semangat membingkai seperti dijumpai dalam lukisan *Art Nouveau* (Lampiran Gambar 64). Dalam ornamen Batak seperti dijumpai pada motif *Ulu Paung* (Lampiran Gambar 10). Perwujudan lainnya juga dijumpai dalam patung Wisnu (Lampiran Gambar 14), maupun salah satu rancangan model penciptaan dari hasil Penelitian Tahap I (Lampiran Gambar 28).

Latar belakang lukisan yang disusun dari sekumpulan ikan di bagian bawah, sekumpulan binatang darat, serta pohon dan bangunan di bagian tengah, maupun burung di bagian atas (Lampiran Gambar 78), mengingatkan pada struktur pemandangan alam danau Toba yang terdiri dari langit, bumi, dan air yang dapat dianalogikan dengan Dunia Atas, Dunia Tengah, dan Dunia Bawah dari alam Tri-Buwana yang dilambangkan dalam Pohon Hayat. Penjelasan lebih mendalam lihat Lampiran Makalah, "Materi Dialog dengan Responden Penelitian" (Halaman 375), berjudul *Penciptaan Karya Seni Lukis Berbasis Prinsip Rekonsiliasi dan Nilai Tradisional*, pada halaman 7 (tujuh), serta lampiran "Gambar 16" dalam makalah tersebut. Karakter subjek lukisan

yang bersifat datar, serta penyusunannya memenuhi bidang dapat dianalogikan dengan penataan ornamen bangunan yang juga cenderung bersifat datar (Lampiran Gambar 79 dan 80) dan penuh mengisi bidang (Lampiran Gambar 81 dan 82).

Semua objek tersebut disatukan dengan figur dominan berupa sepasang manusia, tanpa menghiraukan perbedaan latar depan dan latar belakang (Lampiran Gambar 83 - 88). Prinsip penyatuannya tidak berbeda dengan model penciptaan (Lampiran Gambar 29 dan 30). Hasil penyatuannya seperti dijumpai pada patung Wisnu (Lampiran Gambar 14), Hari-Hara (Lampiran Gambar 15), serta pakaian boneka (Lampiran Gambar 70), maupun lukisan keagamaan (Lampiran Gambar 71).

Menganut prinsip menampilkan objek berupa bidang datar, menjadikan pola perangkaian objek satu dengan yang lain ditempuh dengan jalan menumpukkan. Bila dalam pandangan menyeluruh, lukisan sepasang manusia berwarna ungu dengan garis tepi kuning tampil dominan menjadi menjadi latar depan (Lampiran Gambar 27 dan 78), maka dalam pandangan detail, kehadirannya menjadi latar belakang (Lampiran Gambar 85 - 91). Peralihan dari latar belakang menjadi latar depan, dan sebaliknya, dari latar depan menjadi latar belakang, disebut efek *passage* (Ven, 1995: 216). Kualitas seperti ini dijumpai dalam lukisan abstrak. Hal ini dapat terjadi dalam lukisan Budi Siagian, karena cara penumpukannya (menutupnya) tidak mengikuti kaidah lukisan realistik. Setiap subjek lukisan yang menimpa sepasang figur, diberi perbedaan warna mendekati figur tersebut, atau senada, bahkan sewarna, dan sebagian kecil lainnya subjek lukisan dipertahankan warnanya sehingga menimbulkan kesan menutup sepasang figur.

Kualitas teknik juga ikut berperan dalam menimbulkan efek *passage*. Secara umum lukisan Budi Siagian mengandalkan efek tekstur sebagai ungkapan estetikanya. Dalam lukisannya sebelumnya, misalnya "Pasar Buah" (Lampiran Gambar 25), tekstur bebatuan kasar (Lampiran Gambar 92) dimanfaatkan untuk melukiskan kulit tubuh manusia (Lampiran Gambar 93 - 96). Tekstur *zig-zag* yang tersusun dari rangkaian huruf "L" (Lampiran Gambar 97) untuk melukiskan permukaan keranjang atau bakul (Lampiran Gambar 98). Tekstur rangkaian garis sirkular (Lampiran Gambar 99), untuk melukiskan motif kain batik (Lampiran Gambar 100 dan 101). Tekstur garis-garis saling berimpitan (Lampiran Gambar 102 - 105), untuk melukiskan rambut (Lampiran Gambar 106 - 108). Tekstur air beriak (Lampiran Gambar 102 - 105), untuk melukiskan kesan atmosfer, atau latar belakang yang membentuk ruang alam terbuka (106 - 108). Karakter tekstur seperti permukaan pohon pepaya berwarna hitam (Lampiran Gambar 109) dimanfaatkan untuk melukiskan tiang teras rumah berdinding tepas (*gêdhèk*) beratap rumbia (Lampiran Gambar 110 - 114).

Di samping untuk melukiskan tiang tersebut di atas, kekuatan warna hitam secara umum dimanfaatkan untuk menegaskan penampilan subjek lukisan yang berlokasi di latar depan. Atas dasar pertimbangan tiang bangunan berada di latar belakang, maka kekuatan warna hitam dikurangi dengan jalan pada bagian-bagian tertentu diterakan warna kuning (Lampiran Gambar 109 dan 110).

Terlepas dari teraan warna, tekstur dalam lukisan Budi Siagian ibarat peta topografi yang menunjukkan tinggi dan rendahnya areal permukaan (Lampiran Gambar 115 dan 116). Pemakaian warna hitam sebagai pembatas untuk menegaskan subjek lukisan, seperti pola menggambar peta dunia.

Analoginya, kekuatan hitam sebagai warna paling pekat, setara dengan kekuatan warna biru tua untuk menggambarkan laut paling dalam yang tidak tertandingi kekuatan kepekatannya dibanding warna lainnya dalam peta (Lampiran Gambar 117 dan 118). Dalam relief, menegaskan batas dengan memberikan parit dijumpai dalam *relievo schiacciato* atau relief datar (Canaday, 1980: 375), dan pemberian parit disebut *stylus*, artinya menoreh tajam (Canaday, 1980: 376) (Lampiran Gambar 119). Selain itu, juga untuk menegaskan subjek relief terhadap bidang datar yang menjadi landasannya (Lampiran Gambar 120 - 122), sehingga torehan yang lebar dan dalam juga dibutuhkan.

Detail lukisan Budi Siagian dari hasil eksperimennya berjudul *Bingkai Hayal* (Lampiran Gambar 27), juga menunjukkan kualitas torehan yang lebar (Lampiran Gambar 123). Hasilnya menunjukkan, sebagian torehannya diisi dengan warna hitam penuh (Lampiran Gambar 124), sebagian tidak penuh (Lampiran Gambar 125 dan 126), sebagian lainnya tanpa diberi sentuhan garis hitam (127 - 130).

Pengungkapan tekstur (relief) tanpa warna seperti halnya dengan relief tanpa warna, kecuali dari warna media (bahan) itu sendiri (Lampiran Gambar 131). Selain ketidakkonsistenan dalam pola kerjanya, penyimpangan dalam eksperimen Budi Siagian adalah juga menerakan garis untuk melukiskan figur bermotif geometrik dengan jalan mengabaikan kontur relief (Lampiran Gambar 132 - 135). Pada prinsipnya, pola kerjanya tidak berbeda dengan menerakan cat pada objek-objek yang telah disusun sebelumnya dengan jalan mengabaikan kontur atau karakter susunan bentuk tersebut (Lampiran Gambar 136).

Perbedaan pola kerja dari lukisan berjudul Pasar Buah yang terencana dan mengikuti kaidah-kaidah yang selama ini ditekuni Budi Siagian bermuara pada perbedaan corak lukisan yang kelihatan melompat jauh. Namun bila ditelusuri, pola yang bersandar pada tekstur (relief) tetap dipertahankan. Intinya terletak pada pelanggaran terhadap kebakuan pola. Bila sebelumnya tertata pada kehendak untuk mengabdikan merepresentasikan objek perseptif, maka eksperimen yang ditempuh dihadapkan pada persoalan-persoalan pengaburan antara nyata dan tidak nyata, antara ada dan tiada, serta antara modern dan tradisional.

Kemasan modern terlihat pada kebebasan dalam menginterpretasikan melalui pengungkapan teknik yang selama ini ditekuni. Aspek tradisi terlihat dari motif figur yang dilukiskan. Karakter figur geometrik merupakan salah satu ciri khas ornamen Batak. Demikian halnya dengan pengungkapan bentuk yang bersifat datar, secara umum menjadi ciri khas warisan artifak budaya nusantara.

Makna pelanggaran terhadap kebakuan yang selama ini ditekuni dapat diartikan upaya mencari terobosan atau jalan keluar untuk berinovasi. Hal ini sejalan dengan pengertian proses kreatif. Seperti dikemukakan Edward de Bono, kreativitas pun berkaitan dengan pembangunan kembali, tetapi dengan lebih banyak memberikan tekanan pada jalan keluar dari pola yang membatasi (1991: 11). Termasuk di dalamnya, jalan keluar yang membatasi antara tradisi dan modern, atau rekonsiliasi antara tradisi dan modern, maupun rekonsiliasi yang mengabdikan diri pada nilai tradisi dalam seni lukis modern.

Pengembangan yang bersifat struktural tidak dijumpai pada pelukis lainnya. Corak yang dihadirkan tetap bersikukuh dengan pola yang ditekuni,

dan umumnya tingkat penyesuaian dengan eksperimen penelitian diasiasi secara tematik. Pertama, pelukis bernama Arifin. Dalam kesehariannya melukiskan figur tunggal dengan teknik sapuan kuas berupa bidang-bidang lebar. Sesuai dengan latar belakang etniknya, kadang kala lukisannya mengadopsi corak lukisan Cina. Dalam eksperimen penelitian menghadirkan tiga ekor babi, dan diberi judul "*Lucky*" (Lampiran Gambar 136). *Subject matter* lukisannya mencerminkan latar belakang budayanya. Dari segi teknik maupun pola pengorganisasian unsur, masih bertahan dengan pola yang ditekuni, yakni teknik sapuan kuas lebar, berlatar belakang pewarnaan memenuhi bidang kanvas. Keterkaitannya dengan penelitian, tema yang dimunculkan sesuai dengan mitos (tradisi) budayanya.

Dari latar belakang pelukis realis, Bambang Triyogo yang menempati urutan alfabetik ke dua menghadirkan tema lukisan bencana kehidupan petani. Subjek yang dilukiskan seorang petani perempuan sambil menggendong anak memunguti tanaman padi yang gagal panen akibat banjir (Lampiran Gambar 137 dan 138). Pilihan judul "*Merenggut Mimpi*" juga untuk menegaskan makna tersebut. Dalam hal ini, *subject matter* petani menggendong anak untuk menunjukkan keluarga (anak-anak) yang harus dinafkahi. Kegagalan panen membawa bencana kelaparan bagi semua yang menjadi tanggung jawab untuk dinafkahi. Ikakatan padi beterbangan (Lampiran Gambar 139) untuk menegaskan mimpi yang terenggut, dan dipertajam lagi melalui pemingkai taburan butir-butir padi pada bagian tepi di samping kiri dan kanan lukisan (Lampiran Gambar 137, 140, dan 141).

Menghubungkan objek satu dengan lainnya untuk membangun pemaknaan merupakan wilayah seni tradisional. Misalnya atribut Siwa yang dipegang keempat tangannya, antara lain meliputi, pertama, *Camara* atau

penghalau alat. Ke dua, *Aksamala* atau tasbih. Ke tiga, *Kamandalu* atau kendi berisi air kehidupan, dan ke empat, *Triçula (Trisula)*, atau tombak berujung cabang tiga. Berbeda dengan atribut Wisnu yang terdiri dari *Gada* atau pemukul, *Cakra*, *Çangkha (Sangka)* atau kerang bersayap, dan kuncup teratai. Semua memiliki fungsi sesuai dengan peran yang diemban sebagai Dewa Perusak bagi Siwa, dan sebagai Dewa Pemelihara bagi Wisnu. Demikian halnya dengan subjek lukisan berupa ikatan padi beterbangan. Diartikan sebagai atribut mimpi tentang padi yang ingin diraih tetapi melayang atau sirna, dan bingkai taburan butir-butir padi sebagai dinding atau ruang pelingkup yang “memenjarakan” manusia hidup dalam kungkungan petani penghasil padi. Apabila gagal panen, tidak tahu lagi pekerjaan lain yang dapat menafkahi, kecuali bercocok tanam.

Membangun makna dengan mengabaikan realitas, seperti sosok manusia berlengan empat sebagai *avatara* (penjelmaan) Dewa menjadi manusia di muka bumi, maupun padi-padi beterbangan, sejalan dengan makna mitos, yakni kontradiksi antara keyakinan dan realitas (Lechte, 2005: 126). Dalam hal ini, keyakinannya menunjuk pada pemanfaatan untuk menyampaikan maksud atau gagasan. Sekalipun mengabaikan realitas, bila realitas irasionalnya dapat diterima (pihak lain) maka keberadaannya menjadi realitas baru. Sekaligus hal ini membuktikan kebenaran pernyataan Louis Hjelmslev, bahwa ungkapan bisa muncul dalam berbagai cara, melalui wicara atau isyarat, dan masing-masing medium ini dapat direalisasikan dalam banyak media lainnya, seperti buku, karya seni, dan lain-lain (Lechte, 2005: 215). Bila demikian halnya, sama artinya lukisan Bambang Triyogo berperan mengabdikan pada pemberitaan media massa tentang gagal panen akibat bencana alam. Seirama dengan keberadaan seni tradisional yang mengabdikan kepentingan agama atau kekuasaan kerajaan.

Perekatan butir padi asli, juga menghasilkan kontradiksi. Padi dimitoskan sebagai jelmaan Dewi Sri. Menurut Mitos Aitiologis (Mitos Mula Jadi), kematian satu pihak dipandang sebagai kurban diri yang menghasilkan sarana kesejahteraan (Subagya, 1981: 93). Peristiwanya bermula dari Mitos Teomakhi, yaitu pertarungan Dewa-Dewa dari Lambang Alam Atas melawan Lambang Alam Bawah (Subagya, 1981: 91). Padi hasil kurban diri Dewi Sri untuk kesejahteraan umat mencegah kelaparan, dalam lukisan Bambang Triyogo telah disia-siakan dengan cara dihambur-hamburkan untuk direkatkan dalam lukisan. Dalam kisah masa lalu, yang dimanfaatkan untuk berkesenian adalah rumput, atau jerami padi, yakni untuk membuat *Wayang Suket*. Kata *suket* dari bahasa Jawa, dalam bahasa Indonesia artinya rumput. Pertunjukannya dilaksanakan saat panen.

Merujuk Ganesa sebagai perekatan kepala gajah pada tubuh manusia tanpa kepala, menjadi pembenaran perekatan butir-butir padi pada lukisannya. Keberadaan Ganesa menunjukkan fakta, bahwa kedewaannya membutuhkan korban manusia dan gajah. Demikian halnya Bambang Triyogo. Ungkapan makna lukisannya membutuhkan korban padi untuk menegaskan maksud. Tidak dapat disangkal, hadirnya padi dalam lukisan menimbulkan tanda tanya. Pertanyaan tentang ketidaklazimannya dapat membangun penegasan arti makna lukisan.

Penuturan pelukis tentang makna lukisannya, bagaikan penuturan dalang saat melakonkan wayang kulit dalam pertunjukan wayang kulit. Keduanya memiliki persamaan, yakni saat menuturkan kisahnya tidak satu pun yang membahas karakter visual. Pelukis tidak membahas karakter unsur-unsur lukisannya, dan dalang tidak membahas karakter fisik wayang kulit

yang dipegangnya. Dengan kata lain, prinsip estetik yang ditegakkan hanya sebatas pengungkapan makna. Proses melukis sebagai rangkaian strukturalisasi seolah sirna, tenggelam dalam bayang-bayang pemaknaan. Termasuk di dalamnya, tempelan butir-butir padi. Kehadirannya mengalir begitu saja. Hanya untuk menegaskan, bahwa semua orang butuh beras. Menjadi tugas petani untuk menyediakan bahan bakunya berupa padi atau gabah. Apabila gagal panen, maka petani itu sendiri yang membutuhkan untuk ditanam.

Dari pengakuannya, selain untuk kebutuhan inovasi eksperimen penelitian, pengaruh seni kontemporer yang bebas sekehendak hati juga ikut mendorong penaburan butir-butir padi pada lukisan. Bagi Mangunwijaya semangat seperti ini tergolong *eclecticismus*, artinya semangat menjiplak serba campur-aduk, gado-gado dari semua unsur yang disenangi, tanpa refleksi, tanpa prinsip, selera liar (1992: 140). Selanjutnya dinyatakan, yang biasa dikerjakan dalam keadaan seperti ini adalah "*recourse to the catalogue of the past*", atau perjalanan kembali ke daftar pergudangan masa lampau (1992: 141).

Dari Realisme hingga prinsip serba boleh yang berasal dari Barat, kondisinya menunjukkan bahwa daftar pergudangannya berasal dari Barat. Dari kenyataan ini perlu dirujuk rumusan konsep untuk diadopsi sebagai acuan. Serapan pertama tertumpu pada Borobudur sebagai perpaduan unsur dari luar (Stupa dari India) dan unsur lokal (Punden Berundak). Ke dua, serapan dari wayang kulit. Tradisi bertutur disertai media visual menjadi acuan karya Bambang Triyogo. Kaitannya dengan Borobudur, tradisi bertutur dari unsur lokal, dikolaborasikan dengan Realisme dan seni kontemporer sebagai serapan unsur dari luar. Merujuk keunikan karakter Borobudur dan

wayang kulit yang tidak dijumpai di sumbernya (India), persoalan ini menjadi tantangan ke depan dalam membangun konsep seni nusantara. Upaya merangkaikan figur (Lampiran Gambar 19, 23, 28 dan 29) dalam model penciptaan Penelitian Tahap I, adalah sebagai salah satunya. Ke tiga, menyerap Ganesa, Reog, atau ornamen *Ulu Paung*. Penyatuan gajah dan manusia dalam Ganesa (Lampiran Gambar 1), atau burung merak, harimau, dan manusia dalam penampilan Reog (Lampiran Gambar 143), maupun kombinasi (wajah) manusia, binatang, dan tumbuh-tumbuhan dalam ornamen *Ulu Paung* (Lampiran Gambar 10), dapat ditafsirkan sebagai penyatuan yang tidak pada tempatnya, namun fungsional untuk makna simbolis. Dalam lukisan Bambang Triyogo dijumpai pada penempatan ikatan padi yang beterbangan di angkasa. Ke empat, serapan dari benda fungsional, misalnya keris. Materialnya dapat berupa kombinasi antara bilah keris dari bahan besi, gading gajah untuk tangkai pegangan, serta kombinasi perak dan gading untuk sarungnya (Lampiran Gambar 144 dan 145). Untuk asesoris rias pengantin, pada tangkainya dihias lagi dengan untaian bunga melati. Memanfaatkan keris sebagai contoh, dilandasi pada kenyataan bahwa dalam budaya nusantara tidak dijumpai perbedaan antara seni murni dan seni pakai. Seperti halnya Borobudur, wayang kulit, Ganesa, maupun ornamen. Kombinasi bahan alami dari gading, dan bahan olahan besi, tidak berbeda dengan lukisan Bambang Triyogo yang terdiri dari padi sebagai bahan alami, dan cat dari bahan olahan. Pola kombinasi tersebut sejalan dengan semangat *Art Nouveau* yang menyerap Seni Timur, berlandaskan prinsip *reconciliation between traditional expectations of art and the modern face of technology* (Sembach, 1996: 9). Penuturan yang melahirkan Simbolisme dapat dikatakan sebagai aspek tradisional, sedangkan wajah modern tercermin dalam Realisme yang tergolong Modernisme, sebagai aliran yang dianut Bambang Triyogo. Selanjutnya dinyatakan, kedua unsur tersebut adalah *irreconcilable* (tidak

selayaknya direkonsiliasikan), namun dapat dimanfaatkan secara irasional untuk mengungkapkan kebenaran (*truth*), dalam utopia *reconciling the irreconcilable*. Demikian halnya kombinasi padi dan lukisan, serta pengungkapan aspek realitas yang dikombinasikan dengan irasionalitas ikatan padi yang beterbangan. Rangkaian unsur yang tidak selayaknya dikombinasikan menjadi benar, karena kepentingan menuturkan harapan sirna akibat bencana alam.

Kombinasi *Art Nouveau* juga mencakup simbiosis formal dan fungsional (Sembach, 1996: 26). Secara genealogis dinyatakan, *Dionysian* sebagai unsur fungsionalisme, dan *Apollonian* sebagai harmoni (Sembach, 1996: 206) (Lampiran Gambar 146), salah satunya untuk fungsi simbolik. Berbeda dengan *Modernisme* yang menetapkan nilai formal atau harmoni pada pola pengorganisasian unsur untuk mencapai kesatuan melalui prinsip *center of interest* (pusat perhatian). Prinsip *Art Nouvea* adalah proporsi tidak pernah ada di antara materi yang sama (Ven, 1995: 78). Pola organisasinya juga disebut *construction material relationships* (Sembach, 1996: 21), atau konstruksi relasi materi (Lampiran Gambar 147 dan 148). Konstruksinya juga berarti relasi *arts and crafts* (Sembach, 1996: 17) atau seni dan kerajinan (kriya). Penambahan unsur dekoratif dalam karya seni juga disebut "*Total Work of Art*" (Sembach, 1996: 199) (Lampiran Gambar 149 dan 150). Dari landasan ini, maka kombinasi lukisan cat minyak dan tempelan padi, dapat dikategorikan hasil konstruksi relasi materi. Peletakan tempelan padi di kiri dan kanan lukisan, dapat dikategorikan penambahan unsur dekoratif untuk menuju kualitas "*Total Work of Art*".

Konstruksi muatan materi juga disertai informasi mendetail tentang materi (Sembach, 1996: 13), dan setiap detail menunjukkan kegunaan

(Sembach, 1996: 23). Prinsip pemakaiannya, semakin kontras semakin dramatik (Sembach, 1996: 26). Biasanya kontras dicapai melalui pertentangan garis lurus dan lengkung (Lampiran Gambar 151 - 163), atau antara alam (natural) dan budaya (benda-benda produksi manusia) (Lampiran Gambar 64). Tujuannya untuk mencapai karakteristik artifisial (semu atau menyerupai) (Sembach, 1996: 13).

Penjelasan ini mengantarkan untuk menyorotkan pandangan mata pada aspek detail lukisan Bambang Triyogo berupa tekstur berbidang-bidang (Lampiran Gambar 164), dan tekstur bergaris-garis (Lampiran Gambar 165). Dari informasi pelukis, pengungkapannya hanya sebagai teknik semata. Secara naluri, keberadaan tekstur bidang barangkali untuk maksud memecah belah bidang kanvas menjadi bingkai-bingkai kecil (analog dengan Lukisan Abstrak pada Lampiran Gambar 166), sehingga batas-batasnya dapat mbingkai ikatan padi yang dilukiskan, dan menjadikan lebih jelas dalam pandangan mata. Bagian tekstur yang menonjol (Lampiran Gambar 167), ibarat riak-riak ombak air laut dipantai. Kehadirannya memberikan aksentuasi seakan-akan muncul sebagai wilayah otonom. Apabila dikroping dan diperbesar, seperti lukisan tersendiri (analog dengan lukisan Ekspresionistik yang menekankan kekuatan tekstur secara gestural pada Lampiran Gambar 168).

Wilayah tekstur bergaris-garis (Lampiran Gambar 165), apabila dikroping dan dilepaskan kungkungannya dari totalitas visual lukisan, maka akan diperoleh kesejajaran dengan lukisan abstrak (Lampiran Gambar 169), dan lukisan gestural (spontanitas goresan secara bebas) (Lampiran Gambar 170) dalam hal pengarahannya. Karakternya dapat mempengaruhi pola *eye scanning* (mengarahkan pandangan mata pengamat) dalam menjelajahi bidang

lukisan. Kerangka pengorganisasian yang lebih bersifat naluri bawah sadar, bila keberadaannya diekstensifkan secara sadar, berpeluang memunculkan kesadaran baru untuk mereorganisasikan *construction material relationships* di masa mendatang.

Menyerap kerangka teori *Art Nouveau* tidak berarti untuk ditiru. Karakternya yang mirip dengan konsep seni Timur dan kejelasannya dalam rumusnya, dapat dimanfaatkan dan diserap untuk pengembangan wacana dan wawasan seni nusantara.

Pelukis ke tiga bernama Endy Pribadi. Subjek lukisannya berupa lilin (Lampiran Gambar 171 - 173). Pemahaman tentang subjek lukisannya, fungsi lilin adalah untuk penerangan. Batasan ini sebagai makna pertama. Untuk fungsi simbolik, rujukannya pada makna ke dua (Walker, 2001: 121). Biasanya lukisan lilin dihubungkan dengan keagamaan dalam tema "*Memento Mori*", yang mengandung arti "ingat, kelak kamu akan mati" (Myers, 1985: 217).

Bila melihat sumbu yang dilukiskan korek api (Lampiran Gambar 174), dan apinya telah padam, maka kaitannya dengan tema tersebut menjadi sirna. Menghubungkan korek api dan lilin, tidak berbeda dengan menghubungkan harimau dan merak dalam Reog. Pertentangan antara harimau yang menakutkan dipertemukan dengan burung merak yang memikat hati. Demikian halnya dengan lilin dan korek api. Korek api yang menyala sesaat, tetapi menjadi sumber untuk menyalakan lilin. Berseberangan dengan lilin yang menyala lama, tetapi memperoleh sumber api dari korek api. Dikaitkan dengan judul lukisan "*After Lighting*", asosiasinya berkaitan

dengan bersatunya donor (menyalakan) dan resipin (dinyalakan), tetapi tetap padam.

Lambang tersebut dikategorikan *Chiasmus*, artinya menyilangkan (*crossing*), atau menukarkan (*crossed over*) untuk menjadikan salah (Walker, 2001: 124). Dari penjelasan ini dapat dikatakan, lukisannya untuk tujuan kritik sosial. Sumber yang (seharusnya) memberikan kesejahteraan, sekalipun telah menjadi sumbu pemacu (menyalakan) kesejahteraan, bagi masyarakat tidak memberikan nyala kesejahteraan.

Bila merujuk batasan mitos sebagai kontradiksi antara keyakinan dan realitas (Lechte, 2005: 126), atau dikembangkan menjadi kontradiksi antara janji dan kenyataan, lukisan Endy Pribadi merupakan transfigurasi yang sesuai. Sekalipun demikian, kekhasan gaya lukisannya yang bercorak realistik-dekoratif tetap bertahan dalam visualisasinya. Ringkas kata, tema yang dipilih hanya sebatas penyesuaian dengan program penelitian.

Pelukis ke empat dan ke lima ialah Jonson Pasaribu dan Kuntara. Secara umum keduanya menerapkan pola pengurangan (pemenggalan) terhadap dua atau beberapa objek untuk saling disatukan membangun bentuk baru. Kecenderungan aliran abstrak atau abstraksi tetap bertahan dalam lukisan Kuntara berjudul "*Tarian Damai*" (Lampiran Gambar 175), dan kecenderungan realistik tetap bertahan dalam lukisan Jonson Pasaribu berjudul "*Kehilangan*" (Lampiran Gambar 176). Karena alasan keduanya telah diulas peneliti dalam harian *Analisa* terbitan Medan, maka ulasan seutuhnya dilampirkan dari artikel tersebut, berjudul "*Konsep Seni Fragmentasi dan Coincidentia Oppositorum*".

Pelukis ke enam dan ke tujuh ialah M. Yatim dan Panji Sutrisno. Keduanya dikenal sebagai pelukis realis yang handal. M. Yatim melatih kepekaannya dengan jalan melukiskan objek asli, sedangkan Panji Sutrisno meniru foto. Langkah melukiskan objek asli memberi ruang gerak adanya proses penafsiran pemakaian warna dan pengembangan teknik, sedangkan langkah meniru foto cenderung merekam keotentikan foto. Perbedaannya terlihat pada hasil lukisan mereka.

M. Yatim dan Panji Sutrisno memilih bertutur tentang riwayat kelahiran artefak budaya Batak. Kelahiran ornamen *Jenggar* (Lampiran Gambar 177) menjadi pilihan Yatim, sedang asal-usul *Si Gale-Gale* (Lampiran Gambar 179 dan 180) pilihan Panji Sutrisno. Ornamen *Jenggar* yang terpasang di hadapan rumah adat Batak (Lampiran Gambar 184), asal-usulnya digambarkan pada permukaan tanah untuk pengobatan. Bagian inti cerita ini dilukiskan sebagai areal terang (Lampiran Gambar 178), sedangkan wilayah lainnya lebih gelap. Terlihat figur pendeta yang memohon doa menghadap ke langit. Sesuai dengan kepercayaan bahwa langit sebagai tempat bermukim Dewa, arealnya juga dilukiskan terang, bahkan diberi penguatan warna merah. Demikian halnya tubuh anak yang diobati juga diwarnai kemerahan dalam nada yang lebih terang dibanding figur di sekelilingnya. Dengan cara demikian, maka tubuh anak yang terbaring di atas ornamen (*Jenggar*) menjadi terlihat jelas dan terjadi tarik menarik dengan langit merah dalam kesan pandangan mata, sehingga dalam pola pengorganisasian unsur arealnya menjadi pusat perhatian.

Berbeda dengan Panji Sutrisno, Warna yang digunakan terang, sesuai dengan kualitas warna fotografi. Karakter mitologi seperti dijumpai dalam lukisan keagamaan (Lampiran Gambar 71) diterapkan untuk melukiskan

kesan dunia pendewaan. Dalam hal ini, cerita tentang pembuatan Si Gale-Gale untuk menggantikan orang yang telah meninggal. Keberadaannya untuk melepas kerinduan dan merasa selalu dekat dengan yang sudah meninggal. Pengidamannya dilukiskan terbang di angkasa (Lampiran Gambar 181). Di kiri (Lampiran Gambar 182) dan kanan (Lampiran Gambar 183) Si Gale-Gale diapit wajah Roh Nenek Moyang yang membayang di awan.

Kedua contoh ini menunjukkan, kemampuan melukis realistik sangat sesuai untuk mendramatisir cerita atau mitos. Sekaligus kemampuannya untuk menunjukkan kepiawaian bahwa segala sesuatunya dapat dilukiskan. Namun yang pasti, karakter realistik bersifat abadi, yakni untuk melukiskan realitas secara objektif. Untuk tema mitologi, realitasnya menjadi irasional. Kaitan mitos dan kemampuan melukis realistik hanya sebatas menarik alur cerita untuk dilukiskan sesuai dengan visi maupun kemampuan pelukis, dan kemampuan melukis realistik akan terus dipegang teguh sebagai keahlian.

Urutan ke delapan ialah Reins Asmara. Kecenderungan corak lukisannya tidak menetap. Dari abstrak hingga realistik. Dari dekoratif, maupun dekoratif lirik (banyak detail garis *contour*) hingga ekspresif. Kecenderungan ini dalam eksperimen penelitian bertambah lagi dengan hadirnya motif-motif ornamen Melayu dalam lukisannya (Lampiran Gambar 185). Keberadaannya dimanfaatkan untuk melukiskan laut, dan di atasnya berlayar "*Lancang Kuning*", yakni sebuah nama kapal Melayu yang melegenda karena menjadi judul lagu. Judul lukisan "*Takkan Melayu Hilang di Bumi*", memperkuat jati diri kehadiran ornamen Melayu dan perahu "*Lancang Kuning*". Pola penggabungan lainnya juga dijumpai dalam lukisan berjudul "*Totem*" (Lampiran Gambar 186). Gabungan Tongkat Tunggul Panaluan (Lampiran Gambar 18) dan Patung Asmat (Lampiran Gambar 17),

membentuk "Totem Baru" berupa Trisula. Kegemaran menghampiri, untuk selanjutnya dirangkum dalam lukisan, dan menjadi bagian dalam lukisan, tanpa dileburkan guna memperoleh corak baru (bukan percampuran atau eklektif), seperti sudah menjadi tipikal dalam lukisan Rien Asmara.

Ke sembilan, seorang pelukis bernama Togu Sinambela, kecenderungannya memiliki teknik pengungkapan secara realistik, namun dalam pola pengorganisasiannya bersifat surealistik. Seperti pada umumnya pelukis-pelukis lainnya, pola pengorganisasiannya diorientasikan untuk kebutuhan fungsi simbolik. Demikian halnya dengan lukisan hasil eksperimen penelitian. Wilayah surealistik hanya sebatas kategori yang merujuk cara merangkaikan objek secara irasional. Namun sesungguhnya pengungkapannya menyerap figur bersusun dari tongkat *Tunggal Panaluan* yang dikombinasikan dengan wujud Siwa berlengan banyak. Orientasinya juga untuk mengungkapkan makna simbolik.

Perbedaannya dengan otentisitas figur bersusun, Togu hanya menyisakan sepasang figur. Ikatan pemasangannya disusun dengan cara menempatkan figur perempuan berdiri di atas bahu laki-laki dalam posisi jongkok (Lampiran Gambar 187). Posisi jongkok merupakan karakter khas figur bersusun dari artifak budaya Batak. Ciri-cirinya juga dijumpai dalam tongkat *Tunggal Panaluan*.

Dapat dikatakan, karakter ini untuk menunjukkan kekuatan rujukan yang bersumber pada etnik Batak. Namun jumlah lengan sebanyak duabelas menunjukkan afiliasinya dengan budaya lain yang bersumber dari agama Hindu. Perpaduannya mengingatkan pada pembentukan Borobudur. Kombinasi Stupa dan Punden Berundak, ditransfigurasi menjadi

perpaduan tongkat *Tunggal Panaluan* dan Dewi Durga (istri Siwa) berlengan delapan.

Dilihat dari keberadaan figur laki-laki memegang palu, dan kedua tangan dari duabelas tangan figur perempuan menutup mata figur laki-laki, visualisasinya menunjukkan maksud tertentu yang berkaitan dengan fungsi simbolik. Laki-laki memegang palu, mengindikasikan bahwa figur dimaksud berkedudukan sebagai Hakim. Dalam arti umum, penegak hukum. Mata tertutup melambangkan penegak hukum yang tidak pandang bulu dalam menindak pelanggaran hukum. Namun adanya beragam benda yang dipegang tangan-tangan perempuan, menunjukkan arti yang lain. Tangan memegang kunci pas, melambangkan dunia industri, khususnya industri mobil. Selain sebagai sektor yang berpotensi menimbulkan "KKN", produk yang dihasilkan juga mendorong untuk menempuh dengan segala cara agar dapat memperoleh status simbol dari kepemilikannya. Pedang yang dipegang menunjukkan premanisme. Keberadaan tongkat sebagai Tongkat Komando, melambangkan hierarki puncak kekuasaan. Brankas yang dijinjing menunjukkan kekuasaan uang untuk menyuap penegak hukum. Tas jinjing untuk menyembunyikan isi di dalamnya, melambangkan barang "haram" atau ilegal, yang menjadi sumber keuangan untuk menyuap. Tangan memegang telepon genggam, melambangkan setiap saat dapat dihubungi. Bila semuanya menutup mata dan menjadikan gelap mata bagi penegak hukum, maka proses menegakkan hukum menjadi gelap. Antara benar dan salah menjadi tersamar.

Pola yang bersifat kausalitas sebab dan akibat (karma) merupakan nilai simbolik seni tradisional. Prinsip peralihan dalam siklus Tri- Buwana yang tertanam dalam Pohon Hayat, pada dasarnya juga bertutur tentang karma. Demikian halnya dengan cerita wayang. Dalam lukisan Togu, pola ini juga

berlaku, dan pilihan visualisasinya sangat tepat untuk memvisualisasikan kontradiksi antara peradilan gelap dan peradilan tanpa pandang bulu.

Pilihan warna hijau untuk latar belakang menegaskan makna Meja Hijau yang lazimnya dihubungkan dengan persidangan. Namun latar belakang polos ini hanya sebatas memunculkan kekuatan seperti lukisan potret. Kekuatan ruang yang terisi penuh seperti dijumpai dalam seni tradisional, misalnya ornamen, tidak mendapat perhatian untuk dirujuk. Jalinan latar depan dan latar belakang yang memenuhi ruang (bidang kanvas) menjadi ciri warisan seni tradisional. Pengungkapannya menyiratkan ikatan ada dan tiada, atau dunia tampak dan dunia tidak tampak. Sekalipun demikian, upaya ke arah tersebut sudah ditempuh. Pilihan judul, "*Dia Pikir Tangannya Banyak*" menunjukkan aspek ketakutan terhadap bayang-bayang banyak tangan. Pemakaian warna hijau dan coklat pada tangan semu sebagai latar belakang, dimaksudkan sebagai wilayah dunia tidak tampak yang ditakuti.

Tingkat inovasi dibedakan antara Faedah Relatif, Komtabilitas, dan Kompleksitas (Rakhmat, 1993: 71). Faedah Relatif menunjukkan tingkat kelebihan inovasi dibandingkan dengan gagasan yang mendahului. Komtabilitas adalah tingkat kesesuaian inovasi dengan nilai-nilai yang ada. Kompleksitas berarti tingkat kesukaran untuk memahami atau menggunakan inovasi. Dari uraian ini menunjukkan, kesepuluh responden penelitian menunjukkan tingkat keberhasilan dalam proses inovasi, hanya berbeda dalam dimensinya. Satu orang dalam tingkat Faedah Relatif, sedangkan sembilan lainnya dalam tingkat Komtabilitas. Bila ditabulasikan, diperoleh data sebagai berikut.

## TABULASI DIMENSI INOVASI

NO	NAMA	DIMENSI INOVASI
1	ARIFIN	KOMTABILITAS
2	BAMBANG TRIYOGO	KOMTABILITAS
3	BUDI SIAGIAN	FAEDAH RELATIF
4	ENDY PRIBADI	KOMTABILITAS
5	JONSON PASARIBU	KOMTABILITAS

6	KUNTARA D.M.	KOMTABILITAS
7	M. YATIM	KOMTABILITAS
8	PANJI SUTRISNO	KOMTABILITAS
9	REINS ASMARA	KOMTABILITAS
10	TOGU SINAMBELA	KOMTABILITAS

Sekalipun kesepuluh responden penelitian menunjukkan tingkat keberhasilan, namun dalam batasan proses kreatif memberi tekanan pada jalan keluar dari pola yang membatasi (Bono, 1991: 11), apalagi dihubungkan dengan upaya untuk membangun totalitas alam mitologi, maka peringkat komtabilitas kurang memadai sebagai jalan sesuai dengan program penelitian. Oleh karena itu, kemampuan keluar dari pola yang membatasi yang setara dengan dimensi Faedah Relatif dianggap sebagai keberhasilan yang sesuai dengan program penelitian.

## BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Dari uraian hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa salah seorang pelukis yang secara total dapat merombak gaya lukisannya, dan merasa tertantang untuk mengembangkannya lagi, dilandasi pada ketertarikan pada aspek struktural model lukisan yang dipamerkan. Lainnya terus bertahan dengan gaya lukisan yang ditekuni, dan serapannya hanya bertumpu pada aspek tematik. Keteguhan untuk tetap bertahan dengan gaya lukisannya dapat dimaklumi, karena semua responden penelitian adalah pelukis profesional.

Sekalipun demikian, dari salah seorang yang berani merombak gaya lukisannya, namun tetap bertahan dengan teknik yang ditekuni, juga melihat adanya prospek ke depan tentang pengembangan gaya lukisannya. Sinergi antara muatan tradisi, serta transfigurasi yang disesuaikan dengan perkembangan seni masa kini, dan kemampuan untuk menghasilkan gaya lukisan yang khas, merupakan harapan yang ingin dicapai. Dari penuturannya sekaligus diperoleh kesimpulan, bahwa keberhasilan itu perlu didukung dengan adanya uraian verbal yang menyertai. Tanpa adanya penjelasan yang berkemampuan menguraikan karakter struktural dan mutan budaya yang terkandung di dalamnya, pengembangannya menjadi tidak berarti, karena tidak tercatat dan tidak terbaca oleh khalayak peminat seni. Program penelitian ini sangat membantu pengembangan gaya lukisan, dan hasil laporan serta temuan yang diperoleh sangat dibutuhkan untuk mengoreksi diri pelukis dalam langkah lanjut pengembangannya. Perubahan gaya yang ditunjukkan salah seorang pelukis yang searah dengan program penelitian, dan searah dengan pengembangan visi pelukis, merupakan keberhasilan pelaksanaan

Penelitian Tahap II. Hal ini mengingat ketika dalam forum dialog (diskusi) begitu sulitnya untuk membicarakan karakter struktural artifak budaya tradisional yang tersusun dari totalitas antara ada dan tiada dalam wujud Pohon Hayat. Antusias yang ditunjukkan responden hanya seputar tema dan cerita, serta kemungkinan untuk melukiskan, sehingga munculnya perubahan yang bersifat struktural merupakan hasil yang tidak terduga.

### **Saran**

Wujud seni (budaya) tradisional karakter visualisasinya bertemakan melebur dalam siklus kehidupan yang berpuncak pada kekuasaan Penguasa Alam. Bila arah pengembangan seni lukis diorientasikan pada nilai tradisi, maka pola tersebut selayaknya dijadikan pijakan. Demikian halnya untuk penyelenggaraan penelitian dalam orientasi yang sama. Usulan program-programnya, baik dalam model penciptaan maupun rumusannya secara verbal, diarahkan untuk tujuan tersebut. Analisis secara rasional dalam menafsirkan mitos maupun struktur visual, hanya sebatas untuk memahami kerangkanya dalam pola pemikiran zaman sekarang, dan sekaligus mengambil manfaat untuk mengembangkan atau merubahnya. Langkah ini disarankan bagi pembaca, atau responden penelitian, maupun bagi peneliti lain yang berkehendak menindaklanjuti, untuk dijadikan kerangka landasan pemahamannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atkins, Robert (1990) *Art Speak* New York: Abbeville Press.
- Bono, Edward de, (1991) *Berpikir Lateral* ("Lateral Thinking". Penerjemah: Sutoyo) Jakarta: Erlangga.
- Canaday, John Edwin (1980) *What is Art?* New York: Alfred A. Knopf.
- Escher, M. C. (1992) *The Graphic Work* Koln: Taschen.
- Fisher, B. Aubrey (1986) *Teori-teori Komunikasi* ("Perspectives on Human Communication". Penerjemah: Soejono Trimo) Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Freud, Sigmund (1984) *Memperkenalkan Psikoanalisa, Lima Ceramah* ("Ueber Psychoanalyse, Funf Vorlesungen". Penerjemah: K. Bertens) Jakarta: Gramedia.
- Hauser, Arnold (1982) *The Sociology of Art* ("Soziologie der Kunst". Penerjemah: Kenneth J. Northcott) Chicago: The University of Chicago Press.
- Hawkes, Terence (1986) *Structuralism and Semiotics* London: Methuen.
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (2005) *Nalar dalam Sejarah* ("Reason in History". Penerjemah: Salahuddien Gz.) Jakarta: Teraju.
- Lechte, John (2005) *50 Filsuf Kontemporer* ("Fifty Key Contemporary Thinkers", Penerjemah: A. Gunawan Admiranto) Yogyakarta: Kanisius.
- Mangunwijaya, Y.B. (1992) *Wastu Citra* Jakarta: Gramedia.
- Myers, Bernard (1985) *Book of Art, vol. X, How to Look at Art* London: Grolier.
- Peursen, C.A. van (1992) *Strategi Kebudayaan* ("Cultuur in Stroomversnelling", Penerjemah: Dick Hartoko) Yogyakarta: Kanisius.
- Rakhmat, Jalaluddin (1993) *Metode Penelitian Komunikasi* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sembach, Klaus-Jurgen (1996) *Art Nouveau* Koln: Taschen.
- Subagya, Rachmat (1981) *Agama Asli Indonesia* Jakarta: Djaya Pirusa.
- Ven, Cornelis van de (1995) *Ruang dalam Arsitektur* Judul Asli: "Space in Architecture" Jakarta: Gramedia.
- Walker, John A., dan Sarah Chaplin (1997) *Visual Culture* Manchester: Manchester University Press.



## INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen penelitian adalah hasil karya seni lukis dalam eksperimen penelitian. Kolaborasi dari pencermatan terhadap data visual melalui observasi, serta informasi yang dihimpun dari responden, maupun penafsirannya melalui pemanfaatan teori dan sumber rujukan yang relevan, dirumuskan tingkat keberhasilan yang dicapai responden penelitian. Berdasarkan tingkatannya ini, selanjutnya disusun klasifikasinya dari jenjang yang searah dengan program penelitian, maupun yang hanya sebahagian memenuhi kriteria program penelitian. Untuk kepentingan pemahamannya, terutama bagi responden penelitian, analisis yang diberlakukan terhadap setiap karya hasil eksperimen penelitian diupayakan dikaji secara menyeluruh dari segala kemungkinan yang dapat digali dan dirujuk untuk mendudukan tingkat pencapaiannya dalam proses kreatif, baik yang bersinggungan dengan program penelitian maupun yang bersangkut paut dengan dasar-dasar pengembangannya bagi pelukis sendiri.



# PERSONALIA TENAGA PENELITI BESERTA KUALIFIKASINYA, DLL

## BIODATA PENELITI

### A. KETUA PENELITI

#### 1. Identitas Peneliti serta Alamat Lengkap

- a) Nama Lengkap dan Gelar : Drs. Heru Maryono, M. Sn  
b) Tempat dan Tanggal Lahir : Bangkalan, 6 Juni 1958  
c) Jenis Kelamin : Laki-laki  
d) NIP : 131475981  
e) Jabatan Fungsional : Lektor  
f) Pangkat dan Golongan : Penata Tk. I / III/d  
g) Fakultas dan Jurusan : Bahasa Seni/Pendidikan Seni Rupa  
h) Bidang Keahlian : Seni Lukis  
i) Alamat : Jl. Pimpinan, Ds. I, Bintang Meriah  
Batang Kuis, Deli Serdang

#### 2. Pendidikan

UNIVERSITAS/INSTITUT DAN LOKASI	GELAR	TAHUN SELESAI	BIDANG STUDI
IKIP Malang	Sarjana Pendidikan	1983	Pendidikan Seni Rupa
ISI Yogyakarta	Magister Seni	2002	Seni Murni/ Lukis

3. Pengalaman kerja dalam penelitian dan pengalaman profesional serta kedudukan saat ini (disusun secara kronologis)

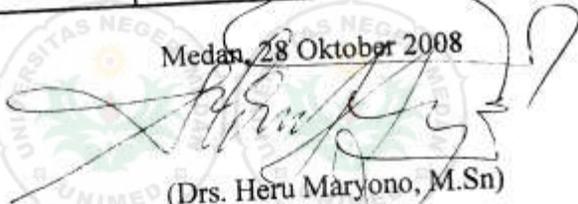
INSTITUSI	JABATAN	PERIODE KERJA
Pusat Pengabdian kepada Masyarakat, IKIP Medan	Ketua Penelitian <i>Pengembangan Desain dan Ornamen Dekorasi Etnik Sumatera Utara pada Perhiasan Logam</i>	1997
Pusat Penelitian/FPBS IKIP Medan	Ketua Penelitian <i>Penerapan Bentuk Wayang Kulit dalam Pengembangan Penciptaan Karya Seni Lukis</i>	1998
Pusat Pengabdian kepada Masyarakat, IKIP Medan	Anggota Penelitian <i>Pengembangan Desain Dekorasi Motif Etnik guna Meningkatkan Kualitas Artistik Hasil Kerajinan Keramik di Sumatera Utara</i>	1999

4. Daftar publikasi yang relevan dengan proposal penelitian yang diajukan

JUDUL	MEDIA	TANGGAL
Wawancara dengan Majalah <i>Gatra</i> saat Pameran Tunggal di Galeri <i>Tong Sampah</i> (Medan), dan dipublikasikan dalam artikel berjudul " <i>Hitam Putih yang Futuristik</i> ". Bolpoin sangat karib dengan garis. Pelbagai deformasi dan fantasi warna yang imajinatif pun berlahiran.	Majalah <i>Gatra</i>	26 April 1997

<b>Abstraknya "Absract on Canvas" dan Berkabungnya Imajinasi</b> (Ulasan tentang <b>Performance Art</b> , berupa aktifitas melukis bersama pada satu bidang kanvas yang dikerjakan dalam beberapa kanvas, di <b>Taman Budaya Sumatera Utara</b> )	Harian <b>Analisa</b> , terbitan Medan	6 Juni 2004
<b>Kekuatan Kuratorial dalam Penyelenggaraan Pameran Seni Rupa</b> (Ulasan tentang Pameran Bersama dan Seminar Jurusan Seni Rupa FBS Unimed)	Harian <b>Analisa</b> , terbitan Medan	29 Mei 2005
<b>Graffiti Art karya Jean-Michel Basquiat, dan Wacana Seni Kontemporer</b>	<b>Seni Rupa</b> , Jurnal Seni Rupa, FBS, Unimed	Vol. 2, no. 1, Juni 2005
<b>Meraut Wajah Merajut Makna</b> (Ulasan Pameran Bersama bertemakan Potret, di Galeri Payungteduh, Medan)	Harian <b>Analisa</b> , terbitan Medan	12 Februari 2006
<b>Mengekspresikan Mitos Ekspresionisme</b>	Harian <b>Analisa</b> , terbitan Medan	30 Desember 2007
<b>Konsep Seni Fragmentasi dan Coincidentia Oppositorum</b>	Harian <b>Analisa</b> , terbitan Medan	31 Agustus 2008

Medan, 28 Oktober 2008

  
 (Drs. Heru Maryono, M.Sn)  
 NIP. 131475981

**B. ANGGOTA PENELITI  
PERTAMA**

**1. Identitas Peneliti serta Alamat Lengkap**

- a) Nama Lengkap dan Gelar : Drs. Onggal Sihite, M. Si
- b) Tempat dan Tanggal Lahir : Pagaralam, 27 Desember 1962
- c) Jenis Kelamin : Laki-laki
- d) NIP : 131860014
- e) Jabatan Fungsional : Lektor
- f) Pangkat dan Golongan : Penata / III/c
- g) Fakultas dan Jurusan : Bahasa Seni/Pendidikan Seni Rupa
- h) Bidang Keahlian : Antropologi
- i) Alamat : Jl. Raya Leverri, 15, Medan Estate, Medan

**2. Pendidikan**

UNIVERSITAS/INSTITUT DAN LOKASI	GELAR	TAHUN SELESAI	BIDANG STUDI
ISI Yogyakarta	Sarjana Seni	1988	Seni Lukis
Universitas Indonesia	M. Si	1996	Antropologi

**3. Daftar publikasi yang relevan dengan proposal penelitian yang diajukan**

JUDUL	MEDIA	TANGGAL
<i>Signifikasi Ideologis Lukisan Joko Pekik</i>	<i>Jurnal Visi Wacana</i>	Oktober-Desember 2002
<i>Dasar-dasar Teori dan Metode Hermeneutik, Salah Satu Pendekatan Alternatif dalam Penelitian Seni.</i>	<i>Jurnal Seni Rupa</i>	Desember 2005

Medan, 28 Oktober 2008

  
(Drs. Onggal Sihite, M. Si)  
NIP. 131860014

## KE DUA

### 1. Identitas Peneliti serta Alamat Lengkap

- a) Nama Lengkap dan Gelar : Dra. Tetty Mirwa Siregar, M. Sn  
b) Tempat dan Tanggal Lahir : Medan, 21 Mei 1958  
c) Jenis Kelamin : Perempuan  
d) NIP : 131663523  
e) Jabatan Fungsional : Lektor  
f) Pangkat dan Golongan : Penata Tk. I/III/d  
g) Fakultas dan Jurusan : Bahasa Seni/Pendidikan Seni Rupa  
h) Bidang Keahlian : Seni Patung  
i) Alamat : Jl. Sei Rokan, 9, Medan

### 2. Pendidikan

UNIVERSITAS/INSTITUT DAN LOKASI	GELAR	TAHUN SELESAI	BIDANG STUDI
ISI Yogyakarta	Sarjana Seni	1984	Seni Murni/Patung
ISI Yogyakarta	Magister Seni	2002	Seni Murni/Patung

**3. Pengalaman kerja dalam penelitian dan pengalaman profesional serta kedudukan saat ini (disusun secara kronologis)**

INSTITUSI	JABATAN	PERIODE KERJA
Pengembangan Desain pada Keramik untuk Menumbuhkan Nilai Tambah Ekonomi Industri Keluarga di Kotamadya Medan	Anggota	1996
Pengembangan Ornamen Etnik Sumatera Utara pada Industri Keramik di Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara.	Anggota	1998
Pengembangan Desain dan Motif Kain Ulos di Sumatera Utara	Anggota	1997
Pengembangan Rancang Bentuk Produk, Teknik Glazur dan Cetakan Keramik pada "Andilo" Keramik di Medan	Anggota	2006

Medan, 28 Oktober 2008

(Dra. Tetty Mirwa, M. Sn)  
NIP. 131663523

**MUTASI KAS PENELITIAN HIBAH BERSAING I**

**"PENCIPTAAN KARYA SENI BERBASIS PRINSIP REKONSILIASI DAN NILAI TRADISIONAL"**

TANGGAL	URAIAN	DEBET	KREDIT	JUMLAH
15 April 2008	A PERSIAPAN			
16 April 2008	KOORDINASI TIM PENELITIAN		Rp. 1.000.000,-	- Rp. 1.000.000,-
	KUNJUNGAN KE SANGGAR-SANGGAR PELUKIS		Rp. 600.000,-	- Rp. 1.600.000,-

17 April 2008	KONSUMSI UNTUK LANGKAH PERSIAPAN PERAGAAN MODEL PENCIPTAAN PENELITIAN TA- HAP I BERSAMA PELUKIS, DAN DISEPAKATI (DISARANKAN PE- LUKIS) DALAM BENTUK PE- NYELENGGARAN PAMERAN TERBUKA UNTUK UMUM, DI GALERI PAYUNG TEDUH		Rp. 500.000,-	- Rp. 2.100.000,-
	PENCAIRAN ANGGARAN			
12 Mei 2008	TERIMA ANGGARAN TAHAP I 70% dari Rp. 45.000.000,-	Rp. 31.500.000,-		Rp. 29.400.000,-
	B BAHAN HABIS PAKAI			
18 Mei 2008	CETAK UNDANGAN PAMERAN		Rp. 800.000,-	Rp. 28.600.000,-

19 Mei 2008	PENYEBARAN UNDANGAN DAN MENJARING KESEDIAAN RESPONDEN	Rp. 200.000,-	Rp. 28.400.000,-
19 Mei 2008	PERSIAPAN PAMERAN, PEMBINGKAIAN, PEMAJANGAN KARYA, DAN PEMASANGAN SPANDUK	Rp. 2.500.000,-	Rp. 25.900.000,-
19 Mei 2008	DVD HANDYCAM KOSONG @ RP. 100.000,- SEBANYAK 5 BUAH	Rp. 500.000,-	Rp. 25.400.000,-
19 Mei 2008	SEWA HANDYCAM	Rp. 400.000,-	Rp. 25.000.000,-
20 Mei 2008	PENGETIKAN DAN PENGGAANDAN PRESS RELEASE	Rp. 100.000,-	Rp. 24.900.000,-
20 Mei 2008	PENGGAANDAN FORMAT CD PRESS RELEASE	Rp. 200.000,-	Rp. 24.700.000,-

20 Mei 2008	PENYEBARAN PRESS RELEASE		Rp. 200.000,-	Rp. 24.500.000,-
20 Mei 2008	PENGETIKAN DAN PENGANG- DAAN MATERI DISKUSI		Rp. 200.000,-	Rp. 24.300.000,-
20 Mei 2008	CETAK/PRINTOUT (FOTO) UNTUK MELENGKAPI MATERI DISKUSI @ RP. 1.500,- X 49 LEMBAR X 100 SET		Rp. 7.350.000,-	Rp. 16.950.000,-
20 Mei 2008	PEMBUATAN POWER POINT MATERI DISKUSI, DAN PENG- GANDAANNYA DALAM FORMAT CD		Rp. 600.000,-	Rp. 16.350.000,-
24 Mei 2008	SEWA HANDYCAM		Rp. 400.000,-	Rp. 15.950.000,-
24 Mei 2008	DVD HANDYCAM @ RP. 100.000,- SEBANYAK 5 KEPING		Rp. 500.000,-	Rp. 15.450.000,-

24 Mei 2008	SEWA MEJA DAN TENDA UNTUK PEMBUKAAN PAMERAN	Rp. 300.000,-	Rp. 15.150.000,-
28 Mei 2008	PEMBELIAN CAT MINYAK @ RP. 150.000,- X 12 (WARNA) UNTUK 10 ORANG	Rp. 18.000.000,-	-Rp. 2.850.000,-
28 Mei 2008	PEMBELIAN KANVAS 1 GULUNG @ RP. 350.000,- UNTUK 10 ORANG	Rp. 3.500.000,-	-Rp. 6.350.000,-
	PERJALANAN DAN AKOMODASI		
24 Mei 2008	AKOMODASI SEREMONIAL PEMBUKAAN PAMERAN, M.C., DAN PEMANDU PAMERAN	Rp. 1.200.000,-	-Rp. 7.550.000,-

	D			
19 Mei 2008	KONSUMSI KONSUMSI PENGAMBILAN FOTO MODEL PENCIPTAAN		Rp. 100.000,-	-Rp. 7.650.000,-
20 Mei 2008	PERSIAPAN KONSUMSI ACARA PEMBUKAAN PAMERAN		Rp. 2.000.000,-	-Rp. 9.650.000,-
28 Mei 2008	KONSUMSI PERTEMUAN DE- NGAN RESPONDEN PENELITIAN		Rp. 600.000,-	-Rp 10.250.000,-
30 Juni 2008	KONSUMSI PERTEMUAN DE- NGAN RESPONDEN PENELITIAN MENAMPUNG USULAN PAMER- AN LUKISAN (HASIL EKSPERI- MEN) RESPONDEN		Rp. 350.000,-	-Rp. 10.600.000,-

15 Juli 2008	KONSUMSI RAPAT PUTUSAN PELAKSANAAN PAMERAN, DAN ADA PENYANDANG DANA YANG MENANGGULANGI PELAKSANAAN PAMERAN		Rp. 300.000,-	-Rp. 10.900.000,-
--------------	--	--	---------------	-------------------



**MUTASI KAS PENELITIAN HIBAH BERSAING II**

**"PENCIPTAAN KARYA SENI BERBASIS PRINSIP REKONSILIASI DAN NILAI TRADISIONAL"**

TANGGAL	URAIAN	DEBIT	KREDIT	JUMLAH
1 September 2008	A SISA ANGGARAN TAHAP I	-Rp. 10.900.000,-		
	B BAHAN HABIS PAKAI			
	BEAYA PENGETIKAN		Rp. 1.500.000,-	-Rp. 12.400.000,-

	KERTAS HVS 4 RIM @ RP. 50.000,-			Rp. 200.000,-	-Rp. 12.600.000,-
	PHOTO COPY DAN PENJILIDAN			Rp. 900.000,-	-Rp. 13.500.000,-



# LAMPIRAN GAMBAR

---

## LAMPIRAN GAMBAR 1



**GANESA**

## LAMPIRAN GAMBAR 2



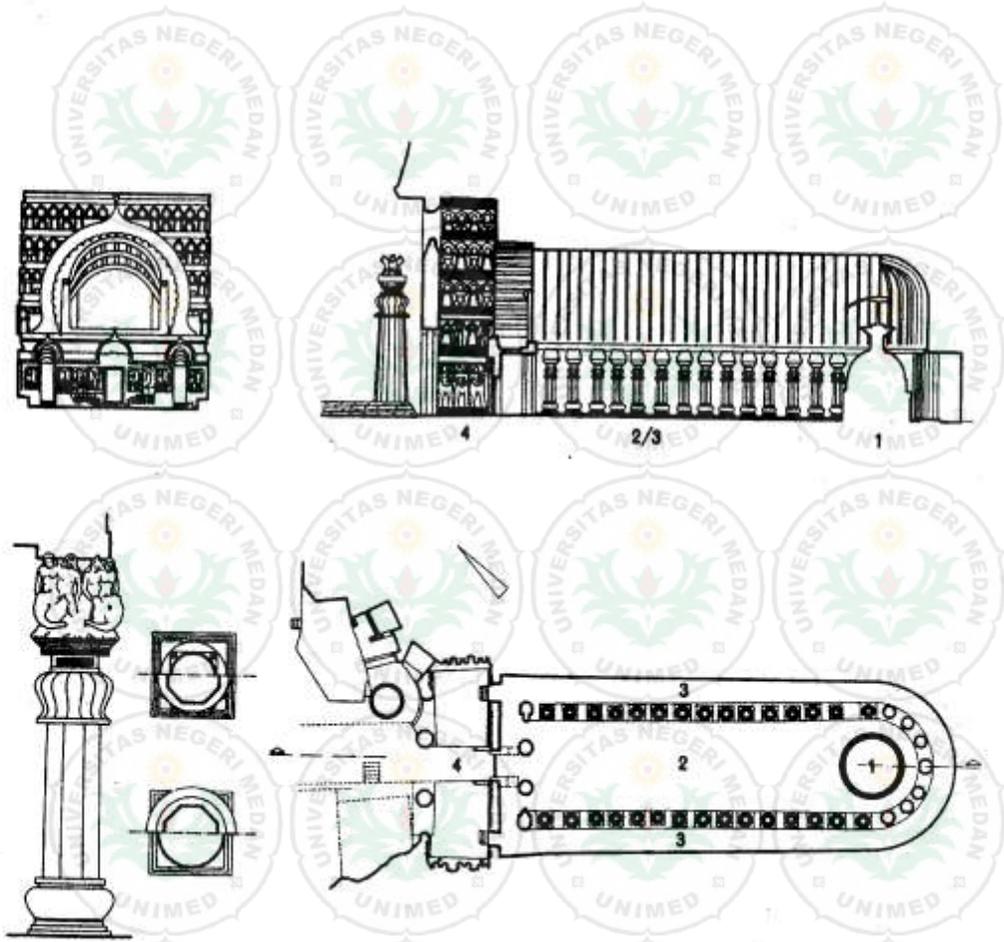
**CENTAUR**

## LAMPIRAN GAMBAR 3



**STUPA SELAKU SIMBOL LINGGA  
(PRINSIP LAKI-LAKI)  
DITEMPATKAN DI UJUNG GUA  
(GUA GARBA ATAU LUBANG RAHIM)  
SIMBOL YONI  
(PRINSIP PEREMPUAN)**

# LAMPIRAN GAMBAR 4



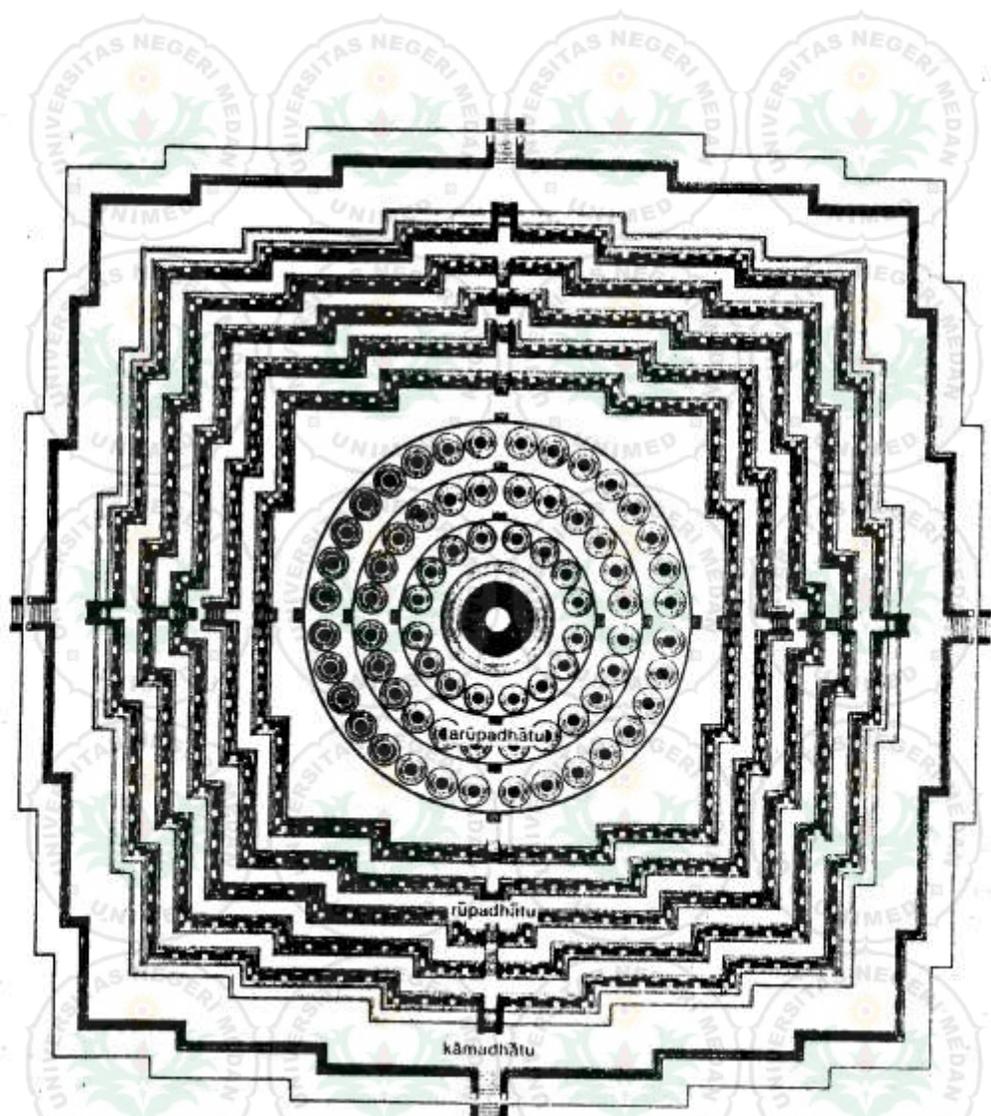
## **PENJELASAN LAMPIRAN 3 GAMBAR POTONGAN DAN DENAH BANGSAL GUA DI KARLI**

# LAMPIRAN GAMBAR 5



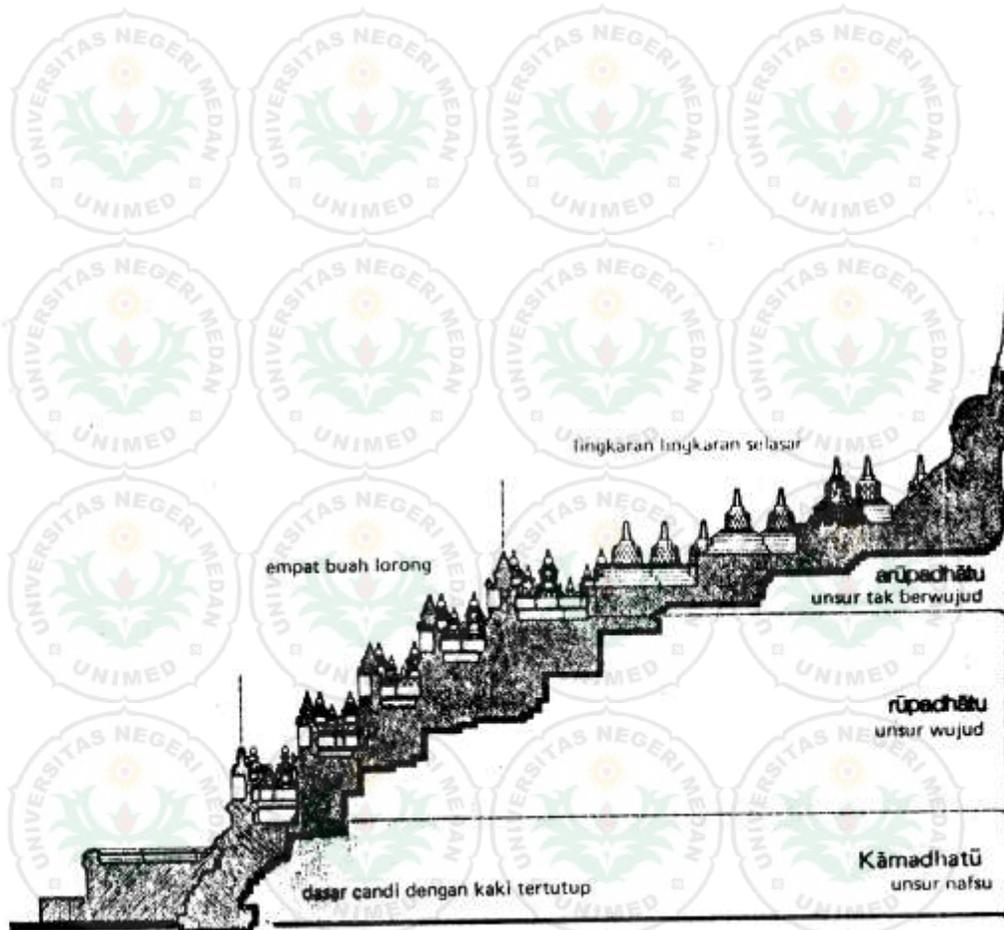
**POHON HAYAT DARI  
KALIMANTAN TENGAH**

# LAMPIRAN GAMBAR 6



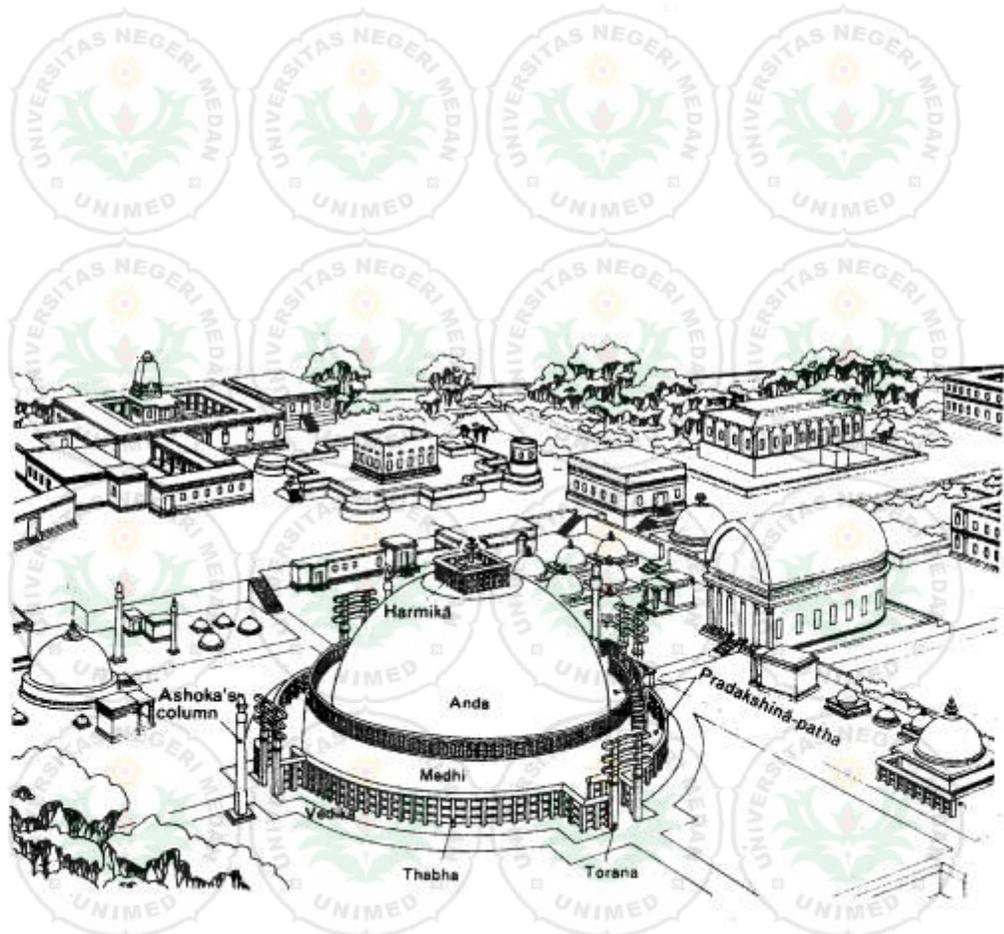
**DENAH BOROBUDUR**

# LAMPIRAN GAMBAR 7



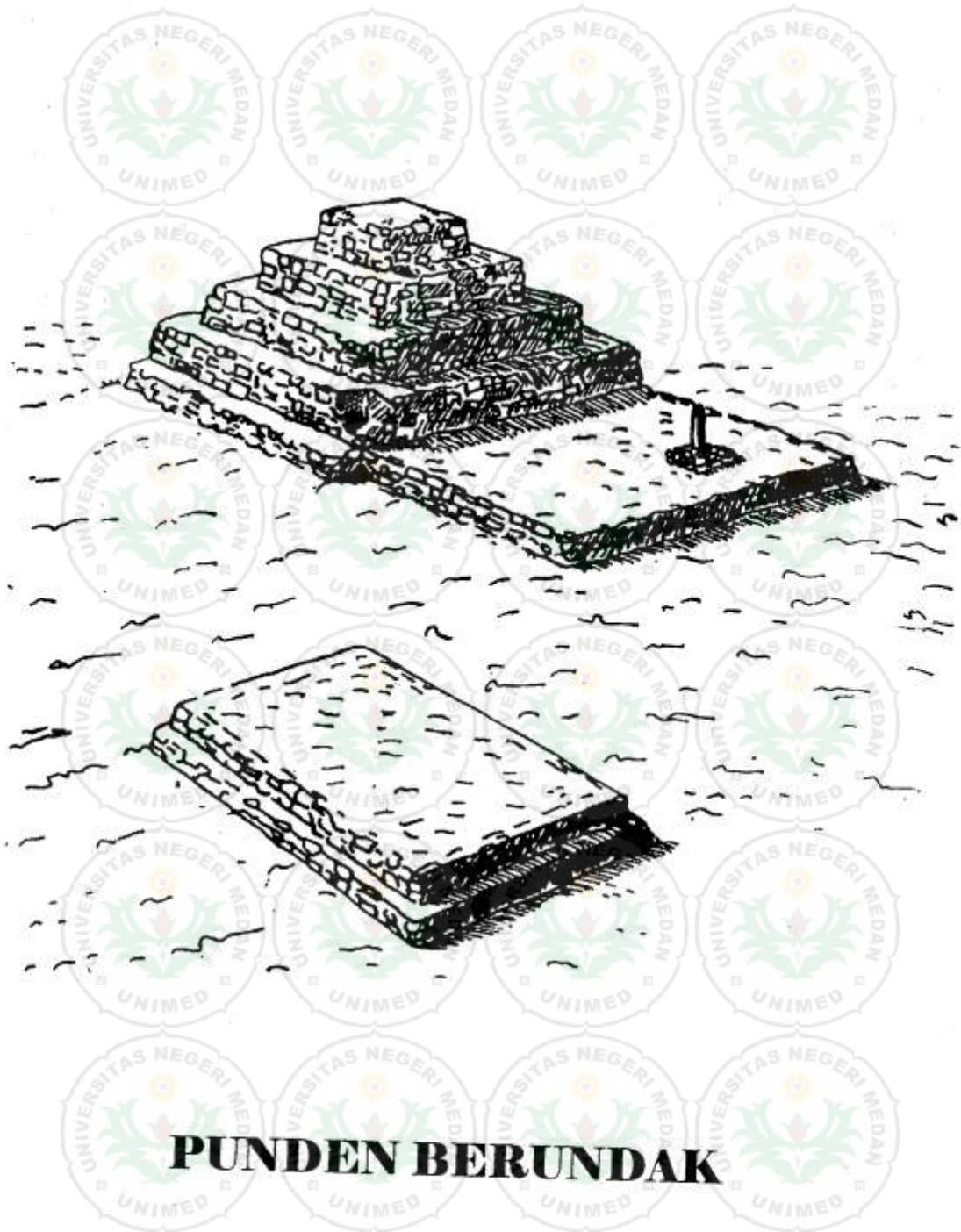
## POTONGAN BOROBUDUR

# LAMPIRAN GAMBAR 8



**STUPA DI SANCHI**

# LAMPIRAN GAMBAR 9



## LAMPIRAN GAMBAR 10



**ULU PAUNG**

# LAMPIRAN GAMBAR 11



**KALA-MAKARA**

## LAMPIRAN GAMBAR 12



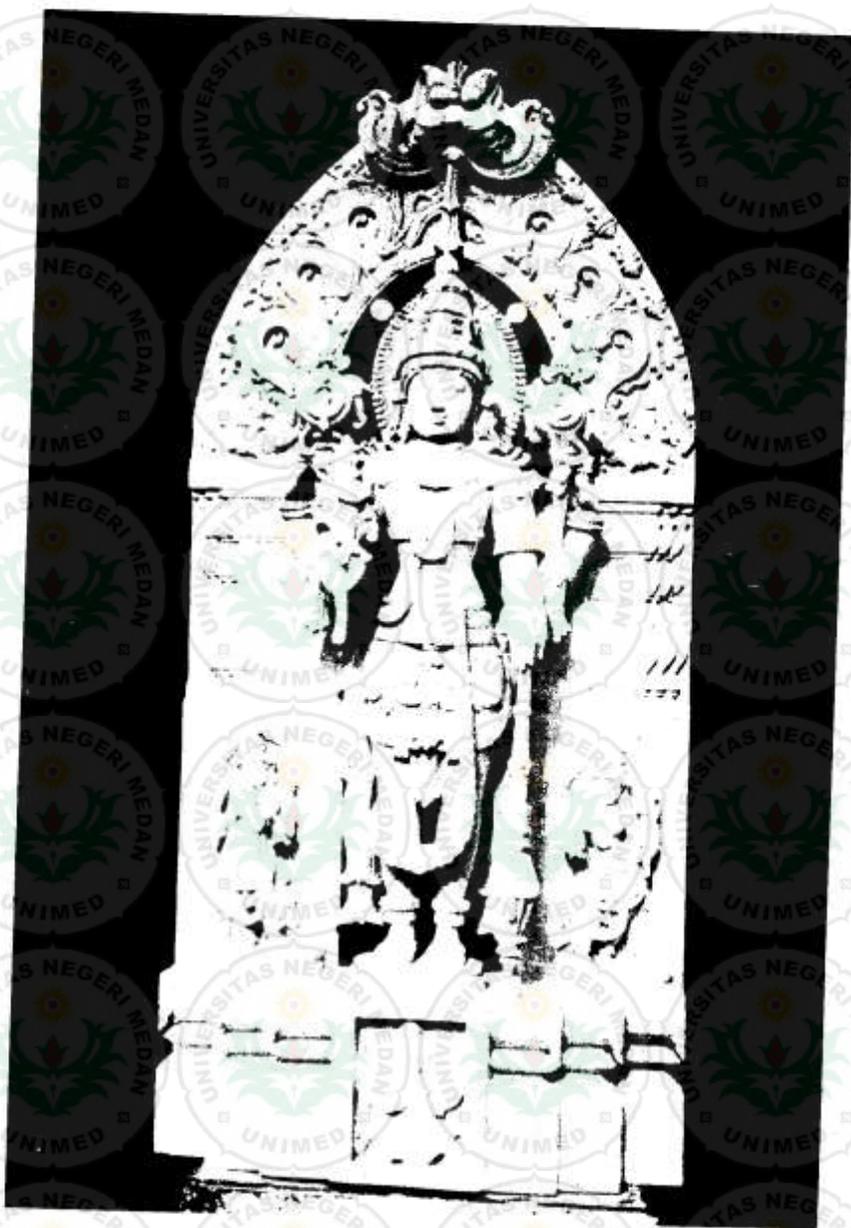
**TARI HUDOQ**

# LAMPIRAN GAMBAR 13



**SIWA**

# LAMPIRAN GAMBAR 14

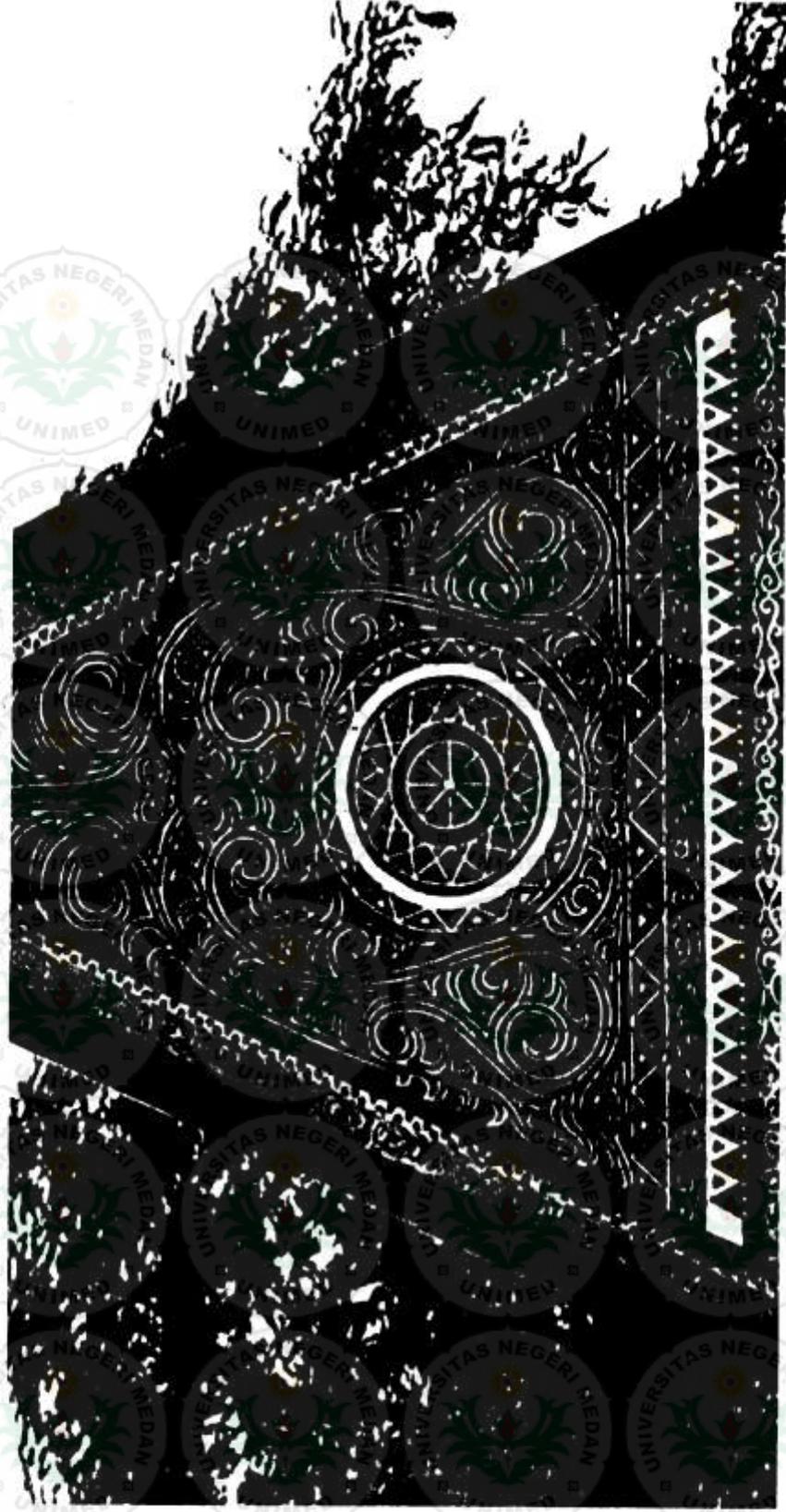


**WISNU**

# LAMPIRAN GAMBAR 15



## LAMPIRAN GAMBAR 16



## ORNAMEN SULUR-SULURAN

# LAMPIRAN GAMBAR 17

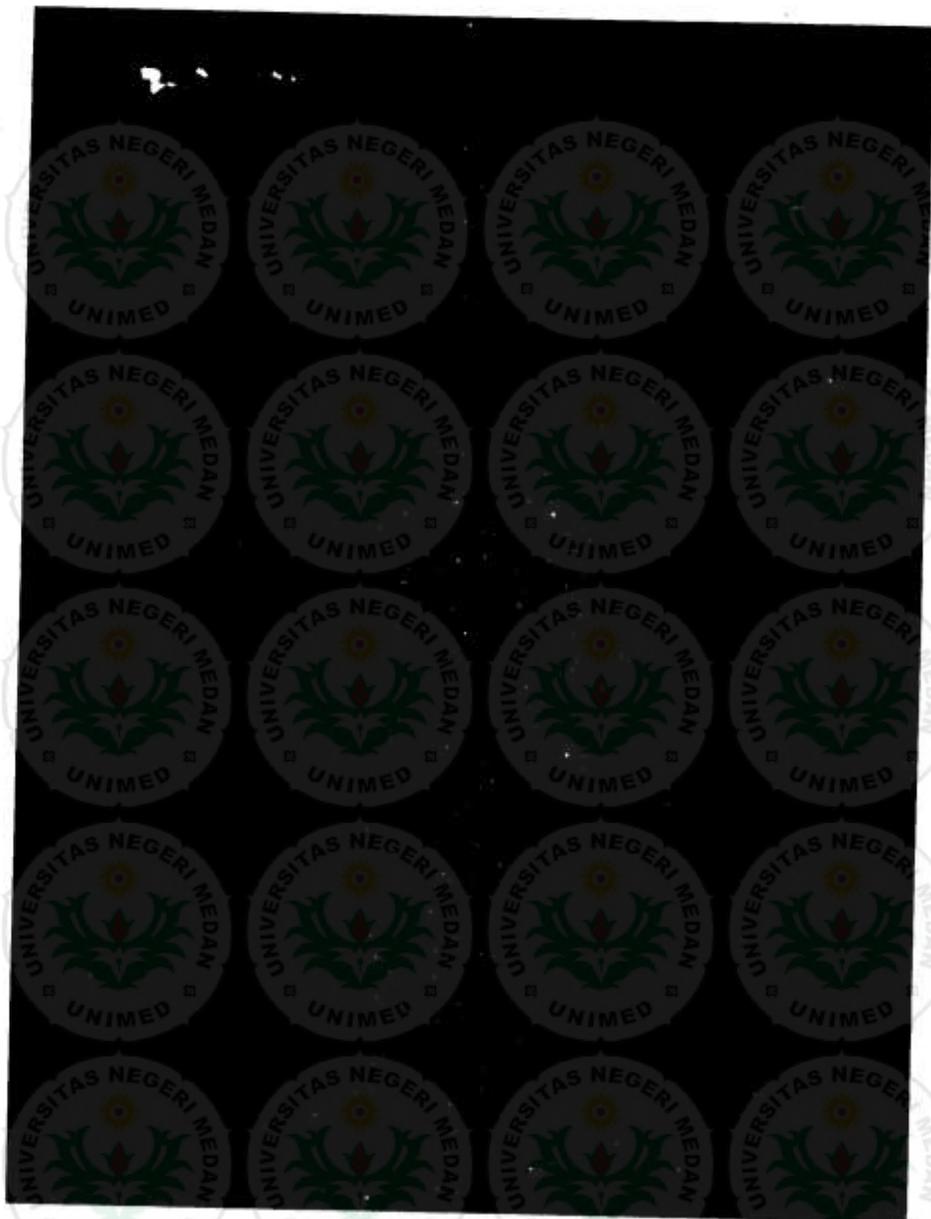


**FIGUR BERSUSUN ASMAT**

# LAMPIRAN GAMBAR 18



## LAMPIRAN GAMBAR 19



**PERSONIFIKASI POHON HAYAT  
DARI SUSUNAN TRI-BUWANA  
DUNIA ATAS, DUNIA TENGAH, DAN  
DUNIA BAWAH**

# LAMPIRAN GAMBAR 20



# LAMPIRAN GAMBAR 21



**SIWA NATARAJA**

## LAMPIRAN GAMBAR 22



## LAMPIRAN GAMBAR 23



## LAMPIRAN GAMBAR 24

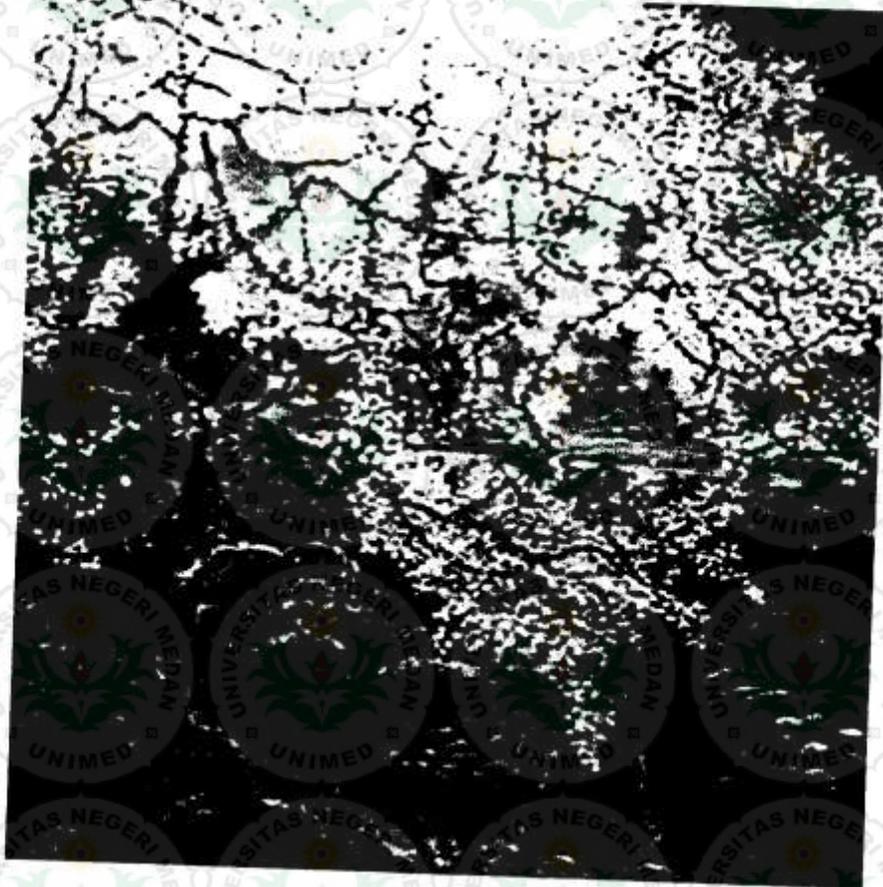


# LAMPIRAN GAMBAR 25



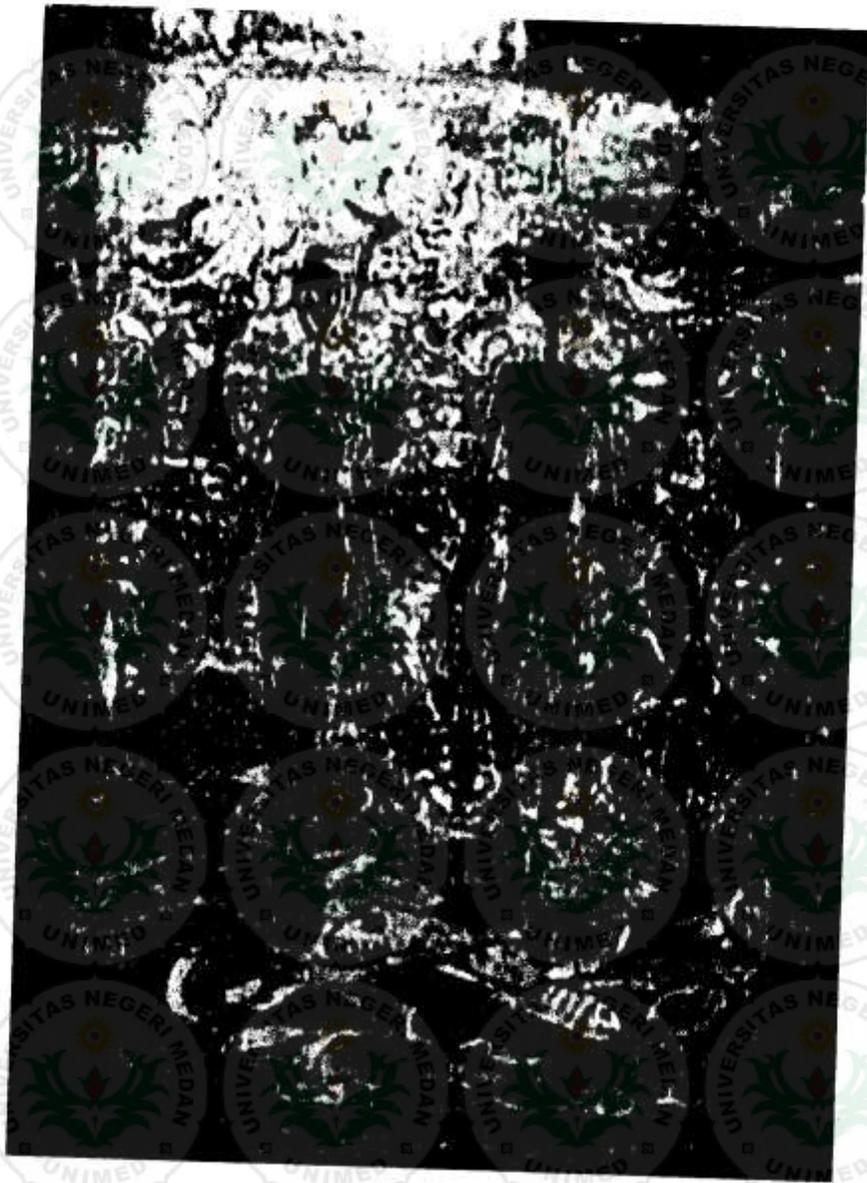
**KARYA BUDI SIAGIAN**  
**JUDUL: "PASAR BUAH"**

# LAMPIRAN GAMBAR 26



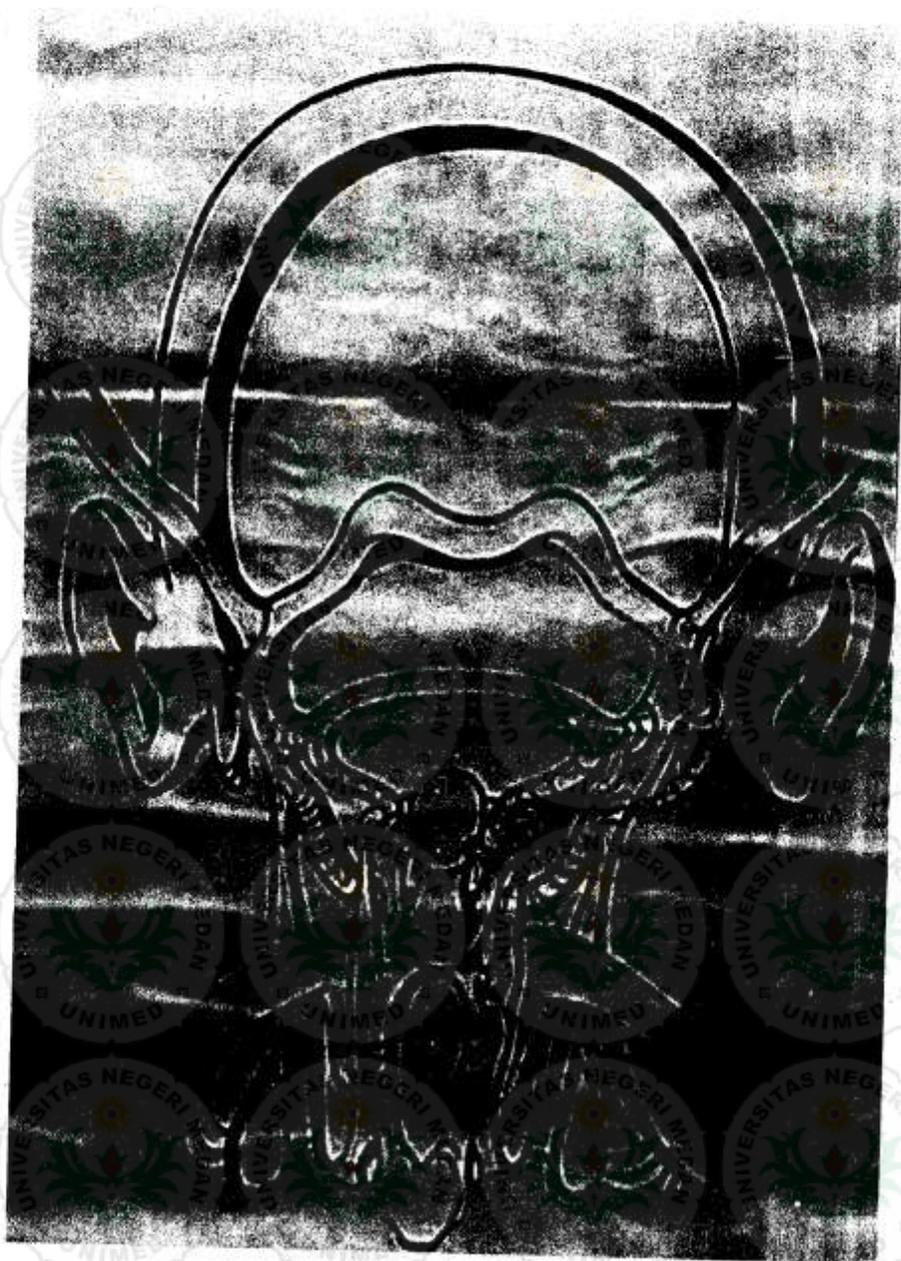
**KARYA BUDI SIAGIAN  
JUDUL: "BUNGA SAKURA"**

## LAMPIRAN GAMBAR 27



**KARYA BUDI SIAGIAN  
HASIL EKSPERIMEN PENELITIAN  
JUDUL: "BINGKAI HAYAL"**

## LAMPIRAN GAMBAR 28



**MOTIF FIGUR DALAM FIGUR  
FIGUR PELINGKUP  
HASIL MODIFIKASI KANOPI  
SINGGASANA ISTANA MAIMOON**

## LAMPIRAN GAMBAR 29



**MOTIF FIGUR DALAM FIGUR**

## LAMPIRAN GAMBAR 30



**DETAIL GAMBAR 29**

## LAMPIRAN GAMBAR 31



**MENGANALOGIKAN KONSTRUKSI  
KURSI DI ALAM TERBUKA  
DENGAN SINGGASANA RAJA  
DALAM KEMEGAHAN KANOPI  
DI ISTANA KERAJAAN  
DAN HASIL MODIFIKASI  
FIGUR DALAM FIGUR**

## LAMPIRAN GAMBAR 32



**KURSI DALAM KOKPIT ROBOT  
(FILM MATRIX)**

## LAMPIRAN GAMBAR 33



**TRANSPLANTASI ORGAN TUBUH  
DALAM ROBOT  
(FILM ROBOCOP)**

## LAMPIRAN GAMBAR 34



## TRANSPLANTASI ORGAN TUBUH DALAM ROBOT (TOKOH ANTAGONIS DALAM ROBOCOP)

# LAMPIRAN GAMBAR 35



# TRANSPLANTASI MANUSIA DALAM DUNIA MESIN

# LAMPIRAN GAMBAR 36



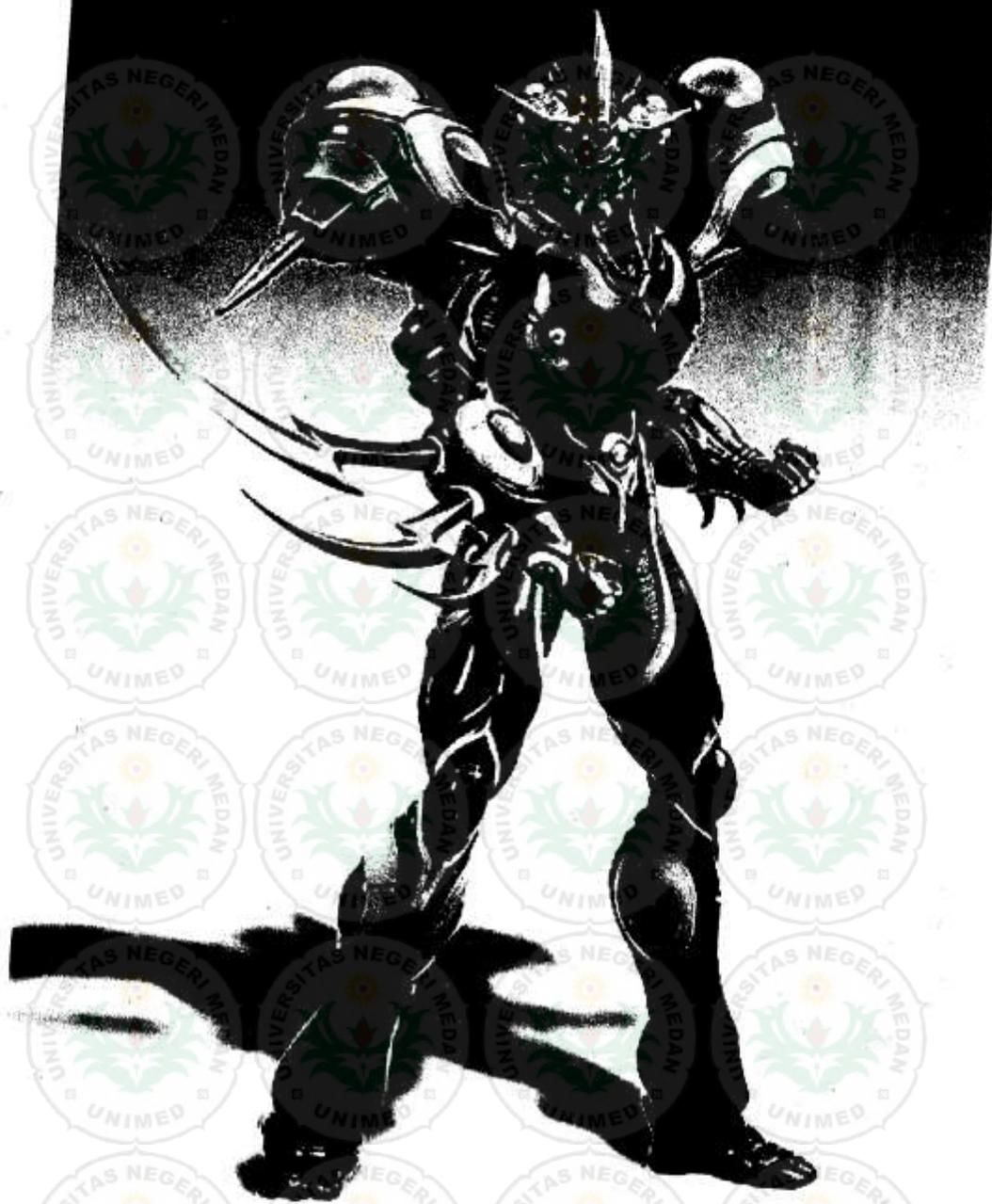
**MEKANISME GERAK MESIN  
MENYERUPAI MANUSIA**

**LAMPIRAN GAMBAR 37**



**TRANSPLANTASI FIGUR DALAM SIFAT PERAK (FILM FANTASTIC FOUR)**

## LAMPIRAN GAMBAR 38



**KOMBINASI MITOLOGI  
DAN TEKNOLOGI**

## LAMPIRAN GAMBAR 39



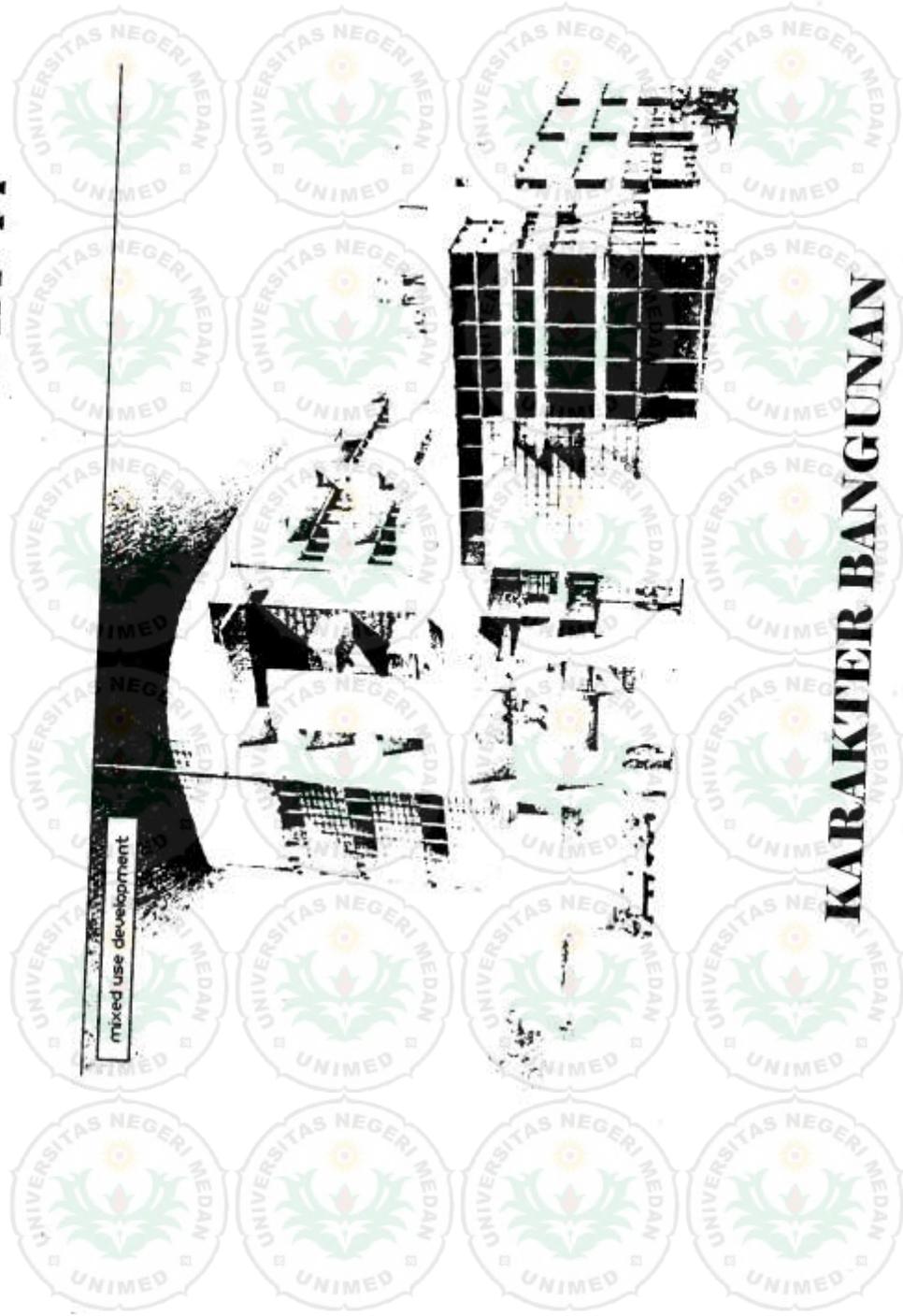
**MANUSIA KERTAS**

## LAMPIRAN GAMBAR 40



**KOMBINASI  
PROFIL WAYANG KULIT  
DAN BANGUNAN**

# LAMPIRAN GAMBAR 41



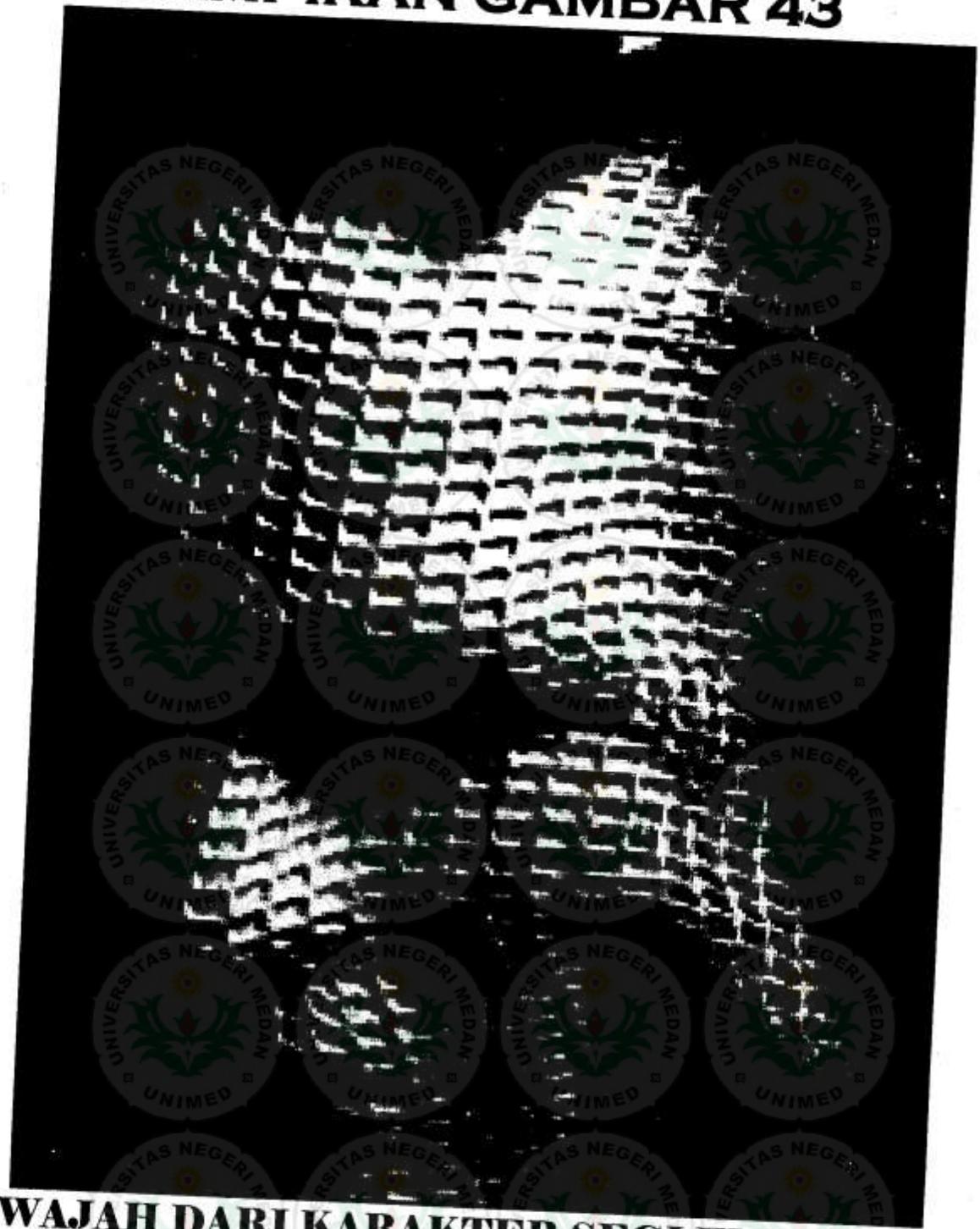
# KARAKTER BANGUNAN

# LAMPIRAN GAMBAR 42



# PATUNG BERKARAKTER BANGUNAN

# LAMPIRAN GAMBAR 43



**WAJAH DARI KARAKTER SEGI EMPAT  
DALAM POLA KELAMBU**

# LAMPIRAN GAMBAR 44



以上作品主要应用了Zbrush技法

# KOMBINASI MANUSIA DAN POHON

# LAMPIRAN GAMBAR 45



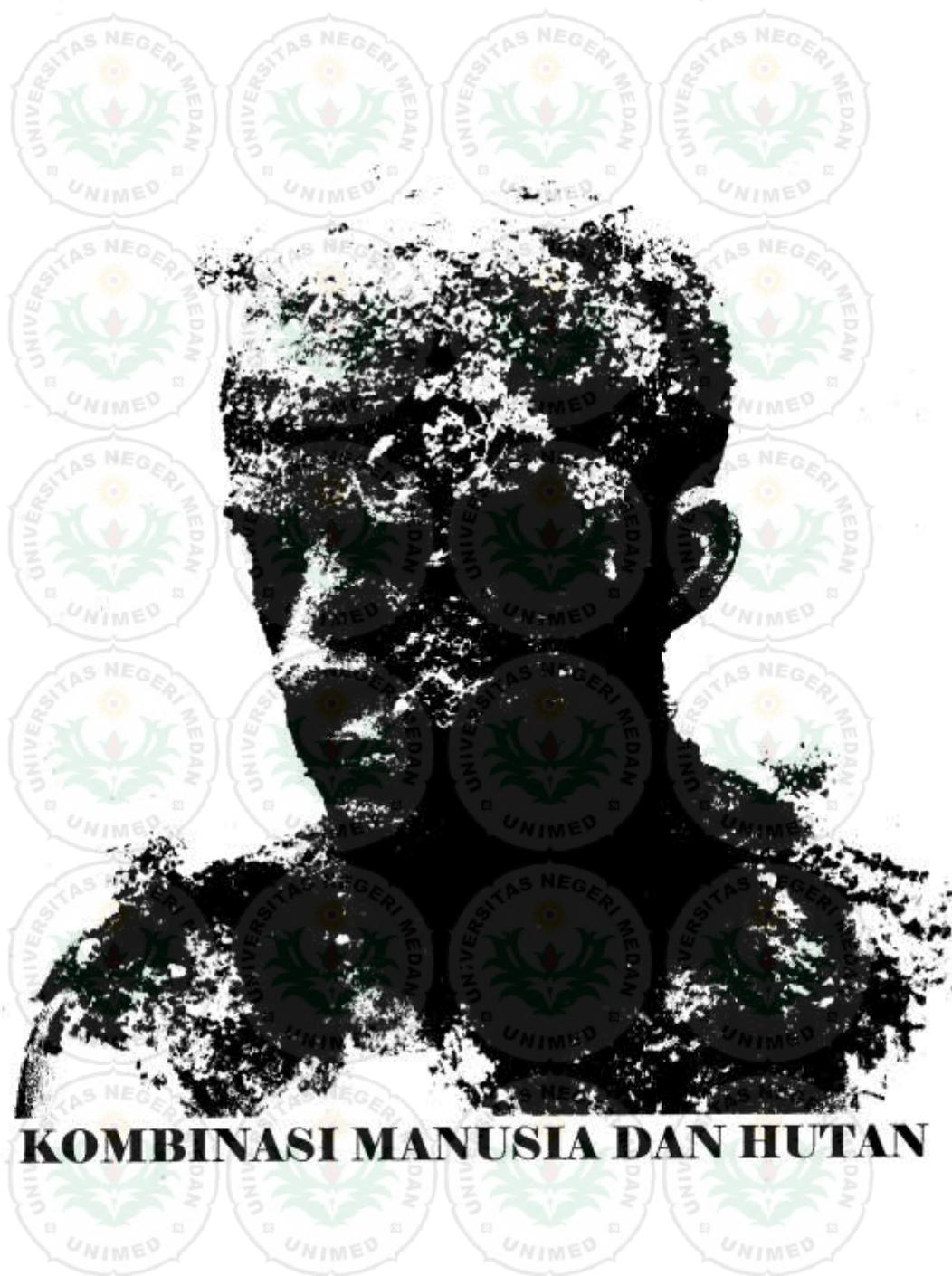
## KOMBINASI MANUSIA DAN POHON

## LAMPIRAN GAMBAR 46



## KOMBINASI MANUSIA DAN POHON

# LAMPIRAN GAMBAR 47



**KOMBINASI MANUSIA DAN HUTAN**

## LAMPIRAN GAMBAR 49



# **KOMBINASI MANUSIA DAN POHON (AKAR)**

## LAMPIRAN GAMBAR 50



## KERANGKA DASAR SUSUNAN AKAR

## LAMPIRAN GAMBAR 51



# PENGEMBANGAN STRUKTUR AKAR

## LAMPIRAN GAMBAR 52



### **KUALITAS ARSIRAN (GARIS) PENERAPAN STRUKTUR AKAR**

## LAMPIRAN GAMBAR 53



### **KUALITAS GARIS (JALINAN PITA) 3 DIMENSIONAL (BOUND SCULPTURE)**

## LAMPIRAN GAMBAR 54



**KOMBINASI WAJAH, TARING,  
TULANG, DAN TEKNOLOGI BAHAN**

## LAMPIRAN GAMBAR 55



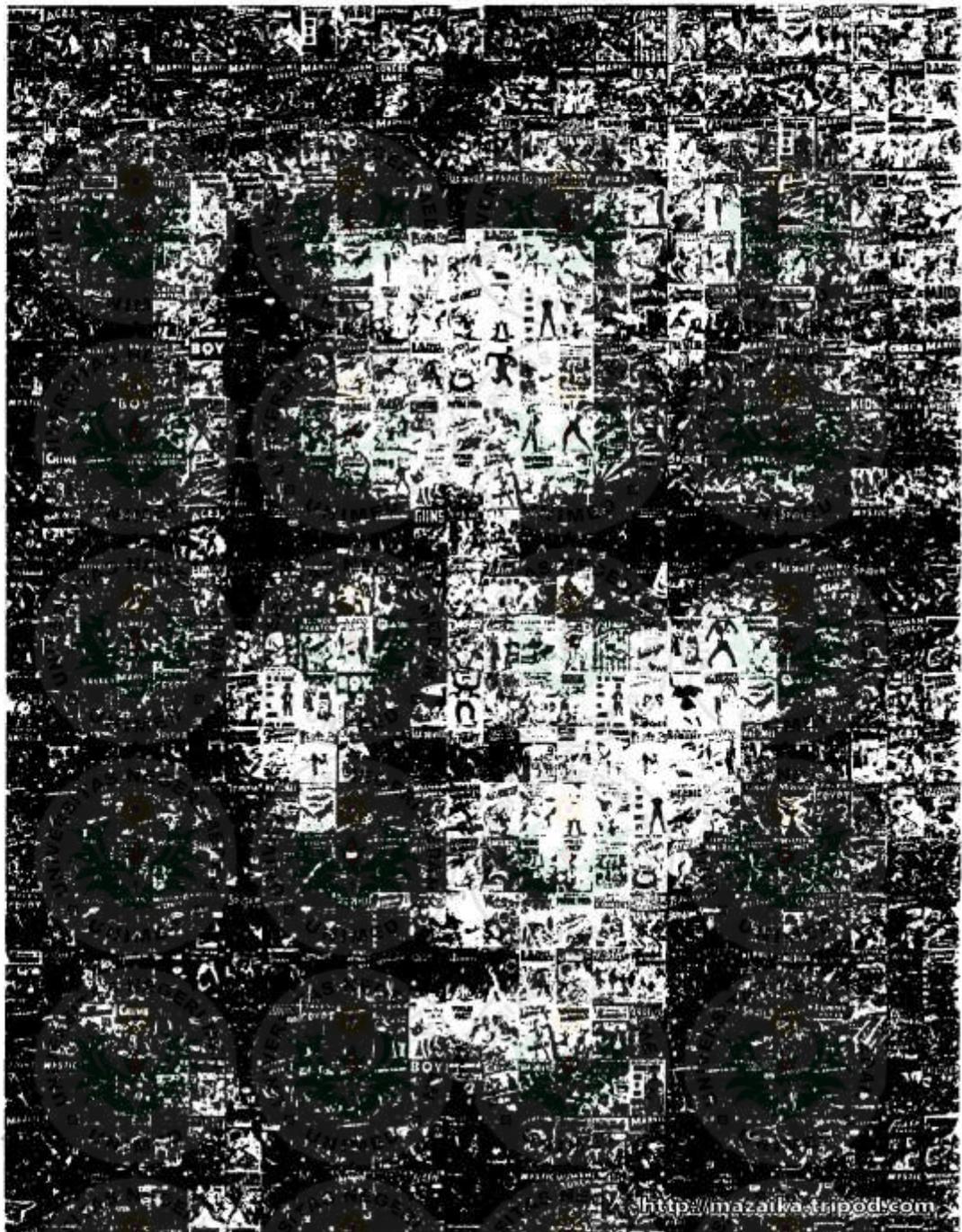
**KOMBINASI POTRET  
DAN ORNAMEN**

## LAMPIRAN GAMBAR 56



**BESI BEKAS DAN PERALATAN BENGKEL  
MENJADI MEDIA PATUNG**

# LAMPIRAN GAMBAR 57



**POTRET TERBENTUK DARI  
SUSUNAN BUKU**

## LAMPIRAN GAMBAR 58



## LAMPIRAN GAMBAR 59



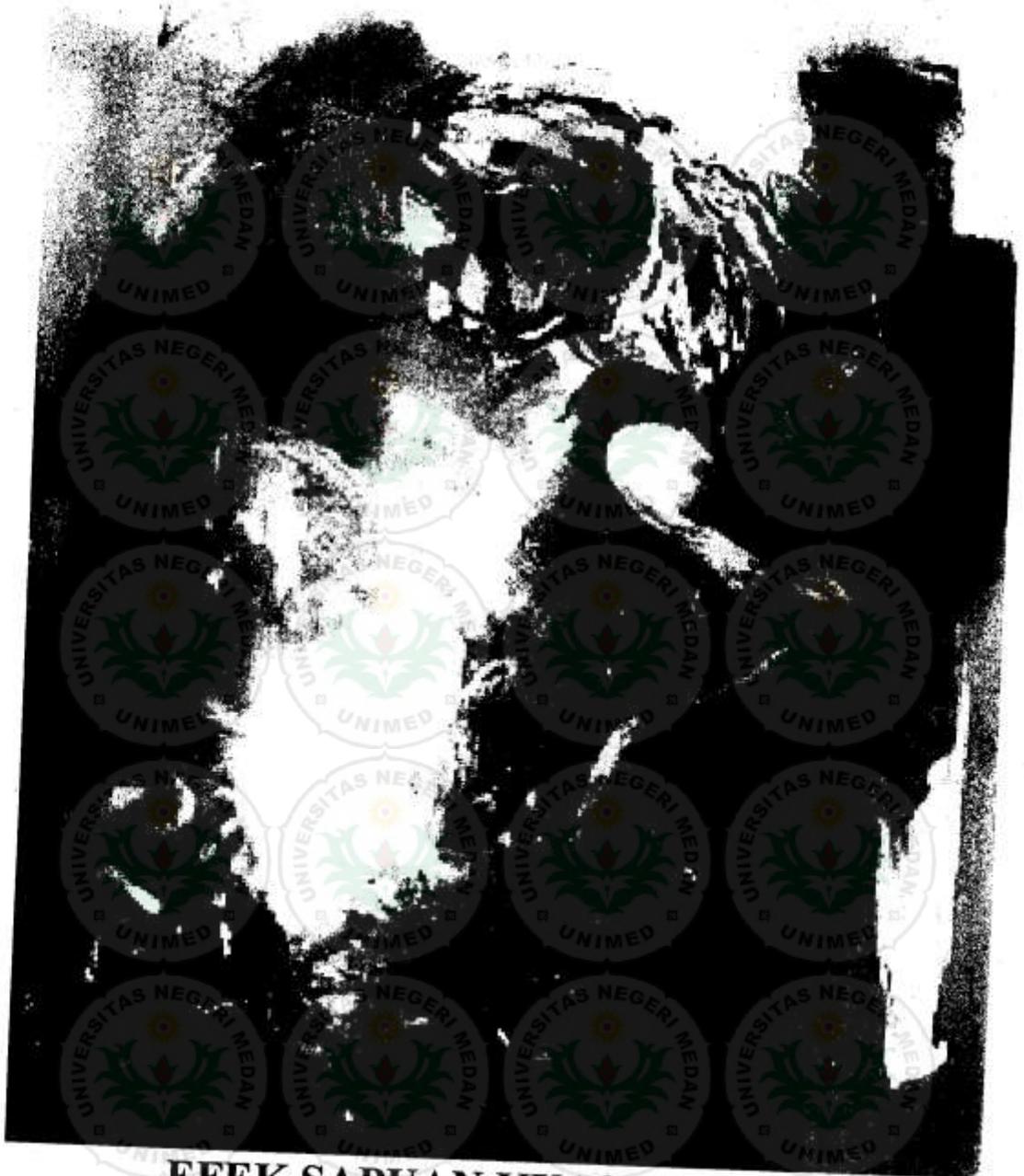
**SAPUAN KUAS SEBGAGAI EFEK  
MEDIA LEBIH DOMINAN**

## LAMPIRAN GAMBAR 60



**GORESAN SEBGAGAI EFEK MEDIA  
LEBIH DOMINAN**

## LAMPIRAN GAMBAR 61



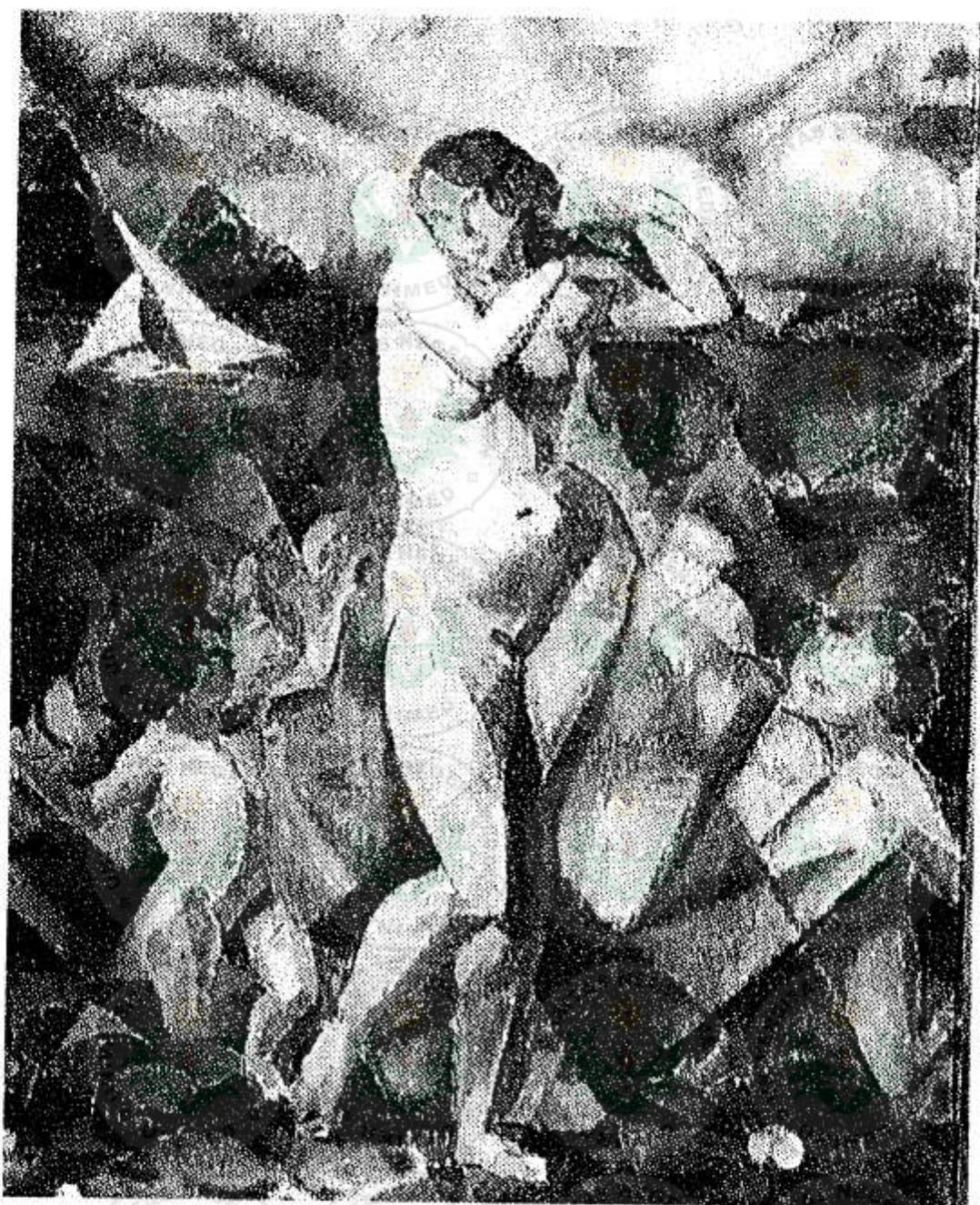
**EFEK SAPUAN KUAS (MEDIA)  
MENYATUKAN FIGUR DAN  
RUANG (LATAR BELAKANG  
ATAU BIDANG KANVAS)**

## LAMPIRAN GAMBAR 62



**KUBISME**  
**JUDUL: "WOMAN PLAYING MANDOLIN"**  
**KARYA PABLO PICASSO**  
**BIDANG SEGI EMPAT (KUBUS)**  
**MENYATUKAN FIGUR DAN RUANG**

## LAMPIRAN GAMBAR 63



**"THE BIRTH OF VENUS"  
KARYA PAUL VERA  
KOMBINASI REALISTIK-KUBISME  
DARI GAYA ART DECO**

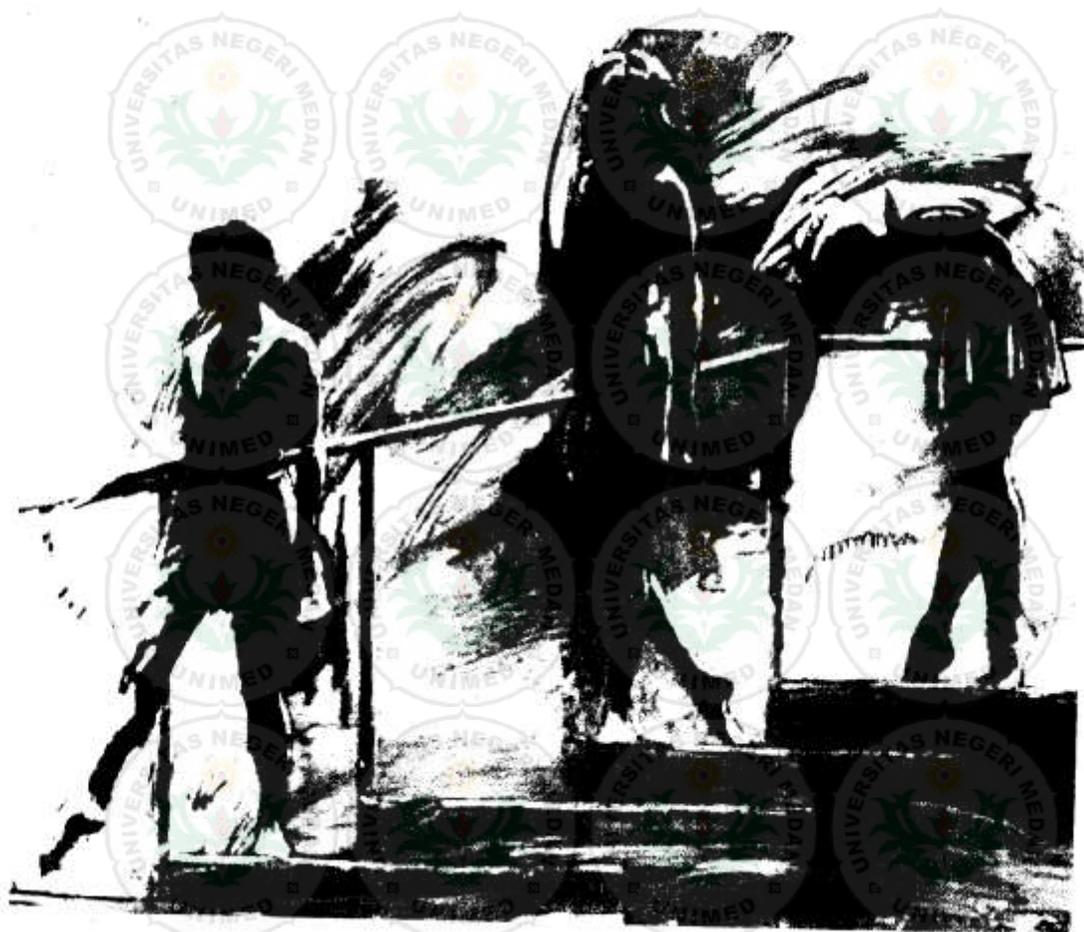
# LAMPIRAN GAMBAR 64



Alphonse Mucha  
Le Soir

**KOMBINASI REALISTIK-ORNAMENTAL**

## LAMPIRAN GAMBAR 65



**GESTURE PAINTING  
(SAPUAN EKSPRESIF)  
MENYATUKAN  
FIGUR DAN RUANG**

## LAMPIRAN GAMBAR 66



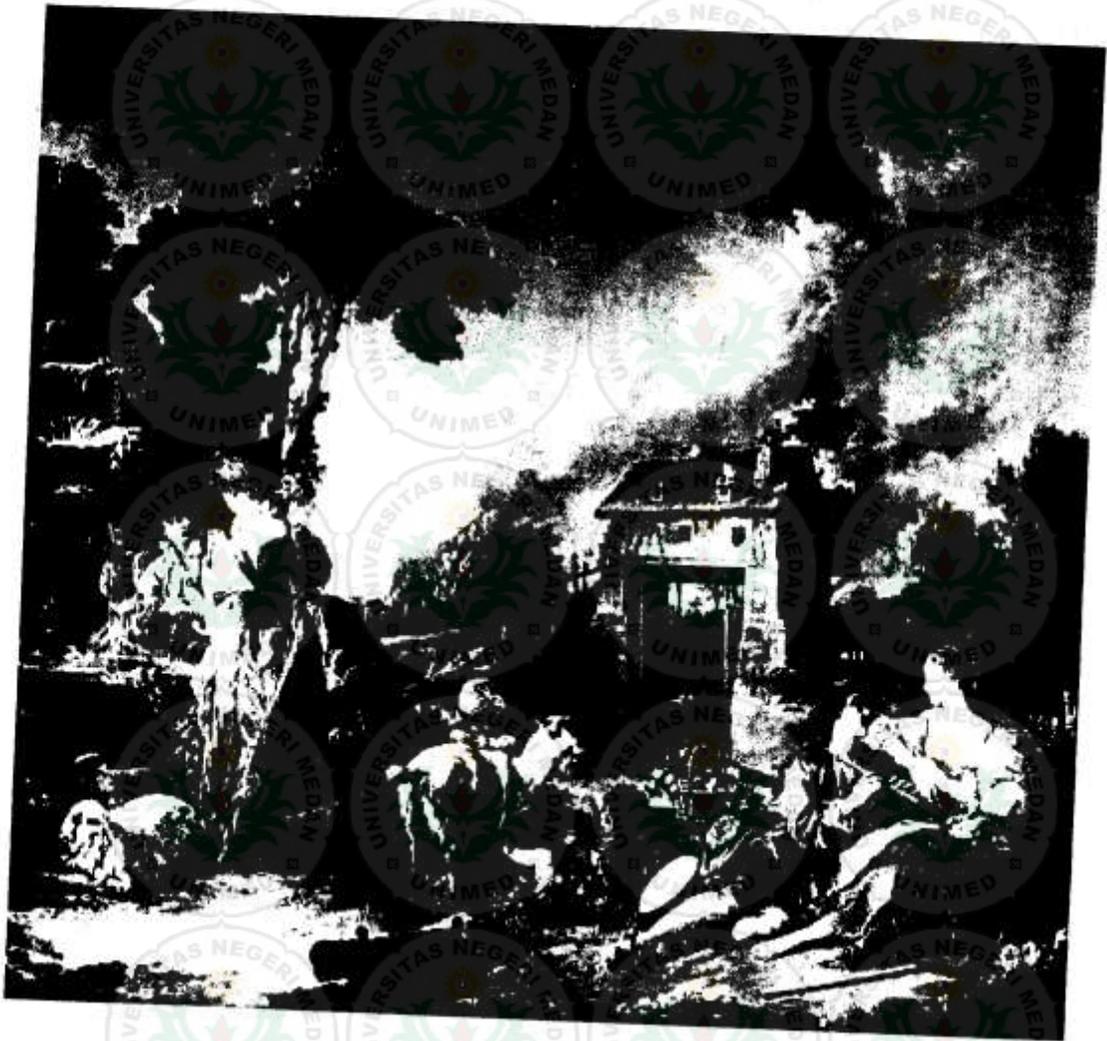
## KESATUAN HOMOGENITAS TEKNIK

## LAMPIRAN GAMBAR 67



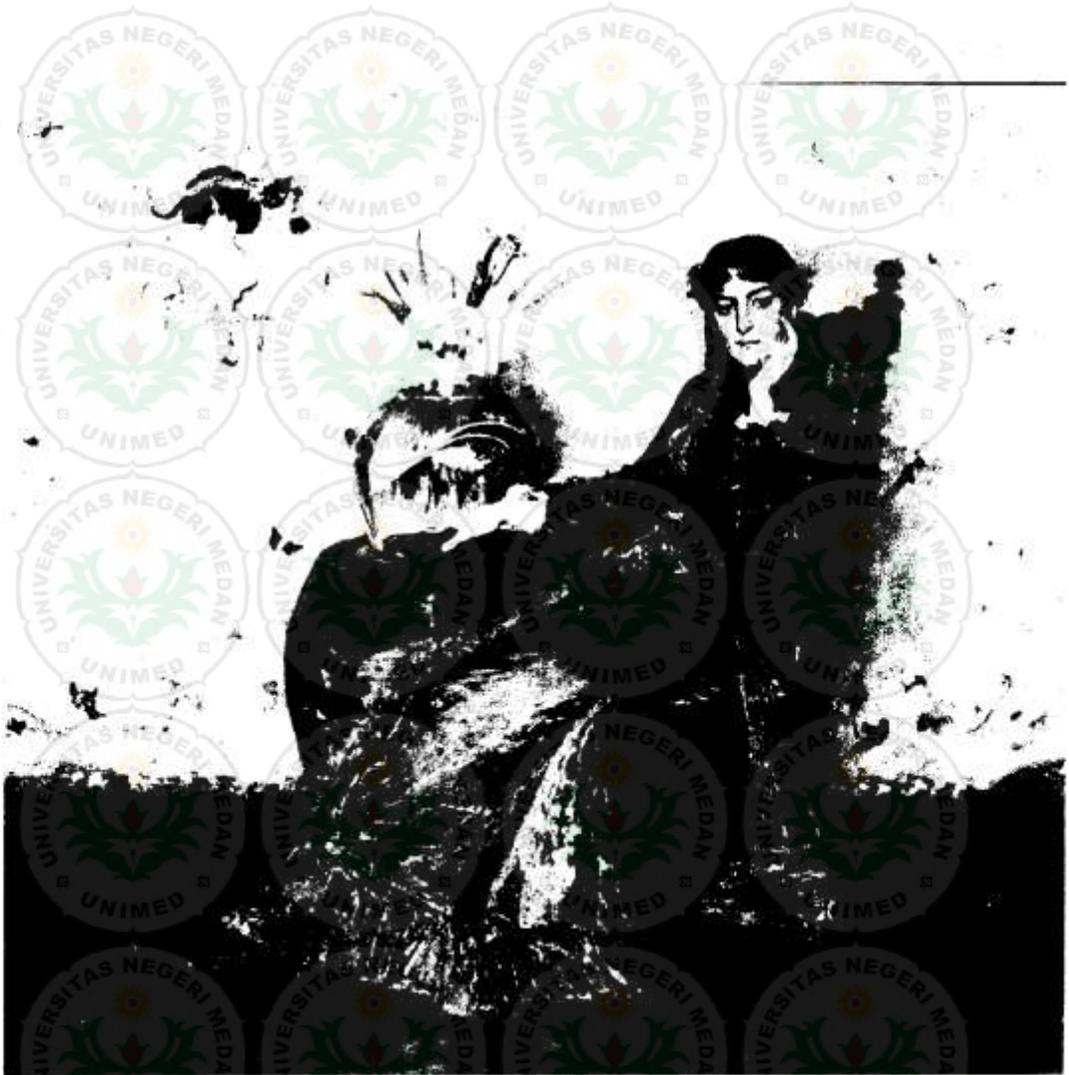
TEKNIK MENGABDI VISUALISASI OBJEKTIF  
DALAM DRAMATISASI PERKOTAAN

## LAMPIRAN GAMBAR 68



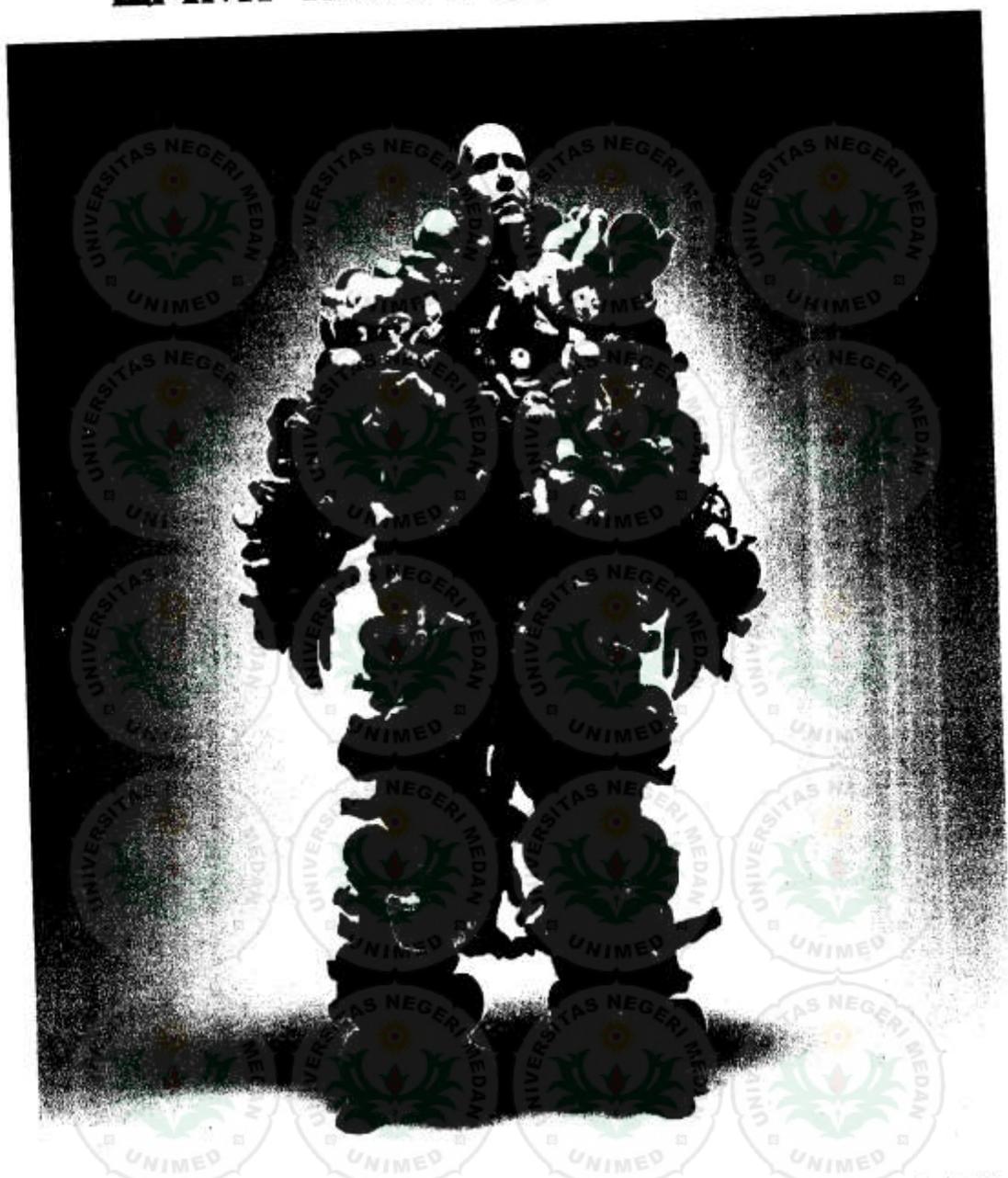
**TEKNIK MENGABDI  
VISUALISASI OBJEKTIF  
DALAM  
DRAMATISASI PEDESAAN  
(FETE CAMPETRE)**

## LAMPIRAN GAMBAR 69



**TEKNIK MENGABDI  
VISUALISASI OBJEKTIF  
DALAM REALITAS PERSEPTIF  
(REALISTIK)**

# LAMPIRAN GAMBAR 70



joe-ks.com

**PAKAIAN TIDAK LAZIM  
BERKESAN SUREALISTIK  
ATAU MITOLOGIS**

## LAMPIRAN GAMBAR 71



**MENEMPATKAN AWAN DALAM RUANG  
UNTUK KEBUTUHAN SAKRAL  
ATAU MITOS KEAGAMAAN**

## LAMPIRAN GAMBAR 72



**PENAMBAHAN SAYAP  
SEBAGAI IDENTITAS  
MALAIKAT ATAU DEWA**

## LAMPIRAN GAMBAR 73



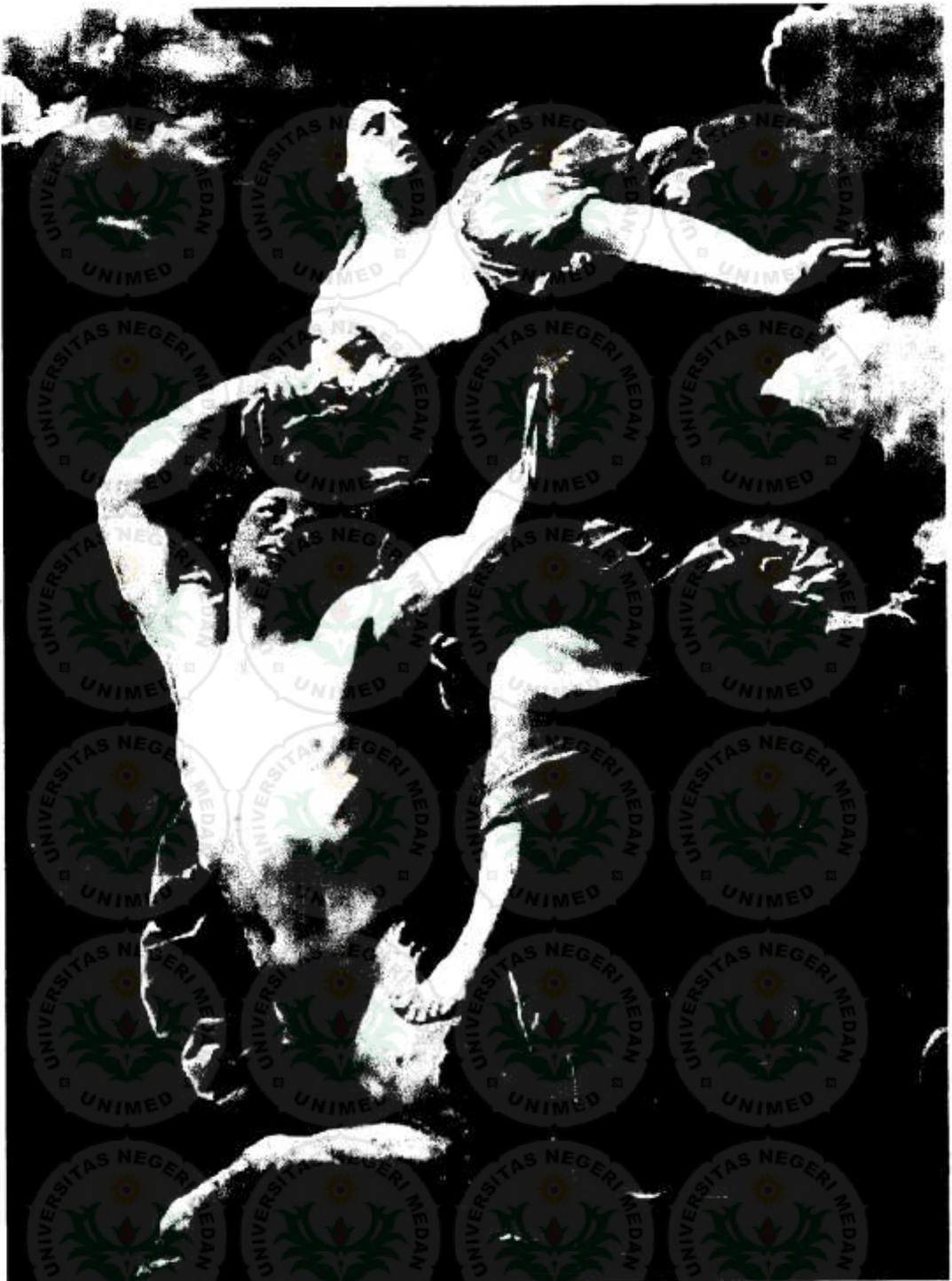
**KREATIVITAS INOVASI SAYAP**

## LAMPIRAN GAMBAR 74



**MANUSIA LOGAM BERSAYAP**

## LAMPIRAN GAMBAR 75



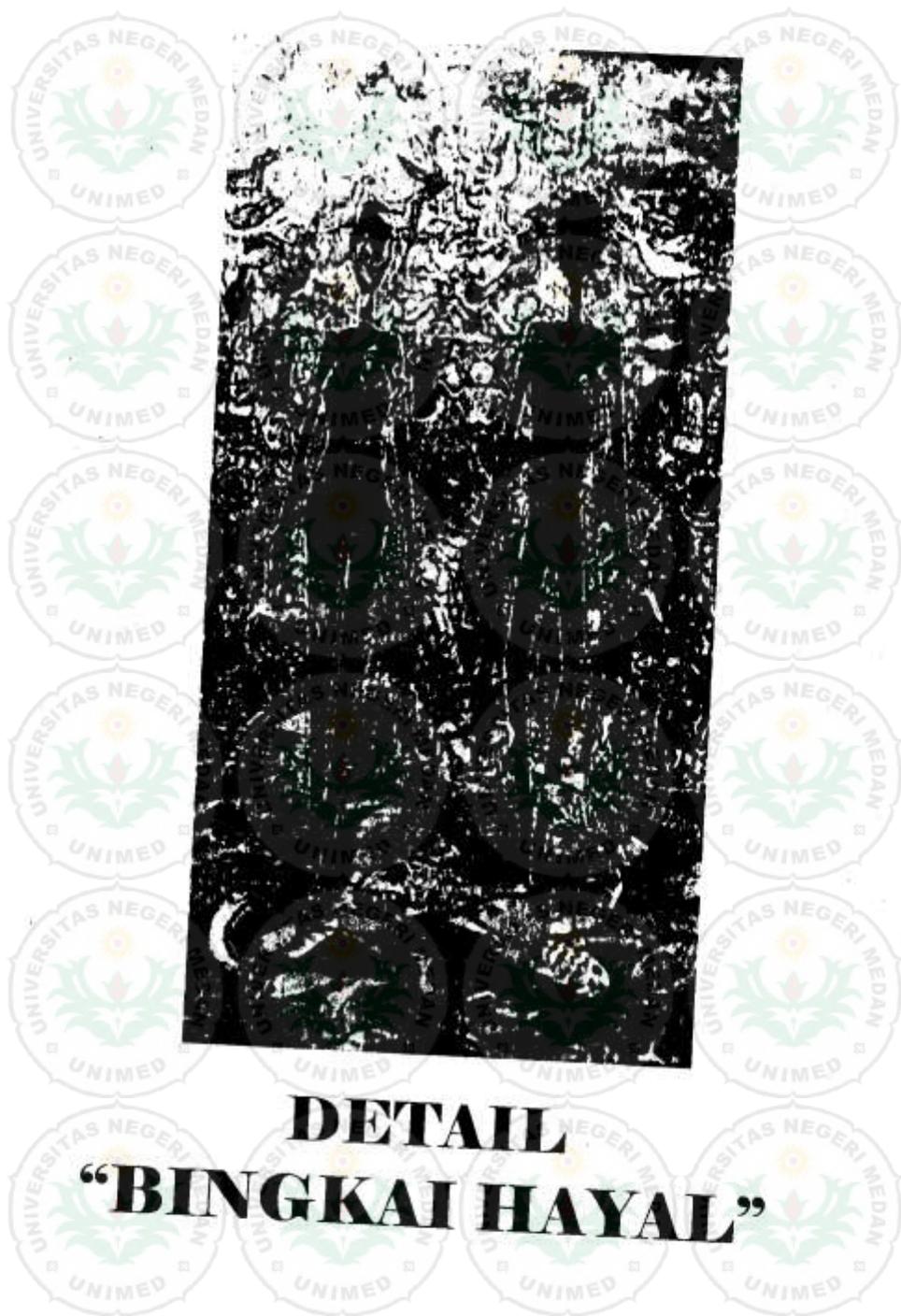
**KISAH CENTAUR DALAM LEGENDA YUNANI**

## LAMPIRAN GAMBAR 77



SALING MERASUKI (INTERPENETRATION) ANTARA OBJEK SATU DENGAN YANG LAIN  
SEHINGGA MEMBENTUK OBJEK BARU DALAM JALINAN SALING BERKAIT

## LAMPIRAN GAMBAR 78

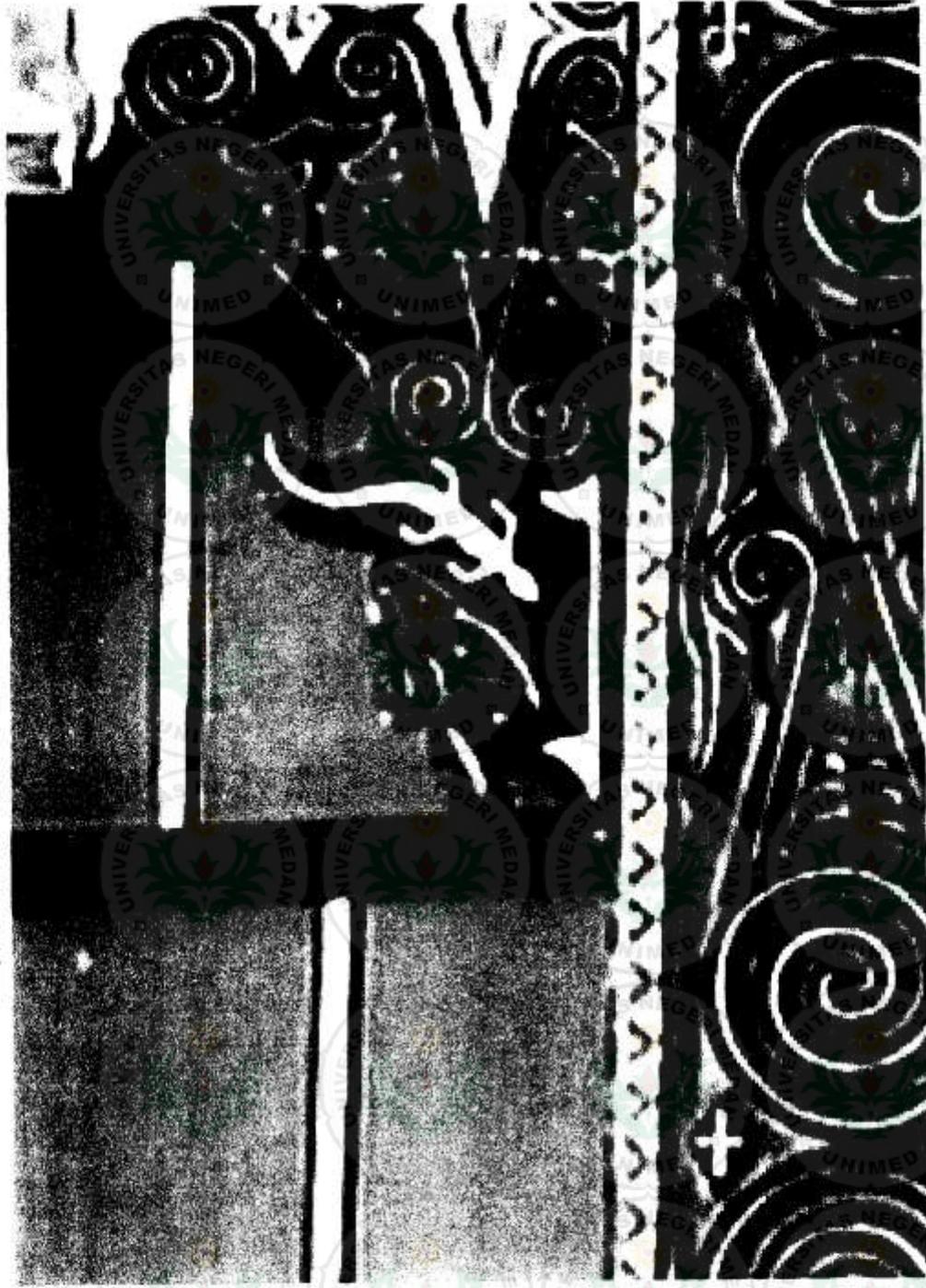


## LAMPIRAN GAMBAR 78



**KARAKTER ORNAMEN (DATAR)  
YANG DISERAP “BINGKAI HAYAL”**

## LAMPIRAN GAMBAR 80



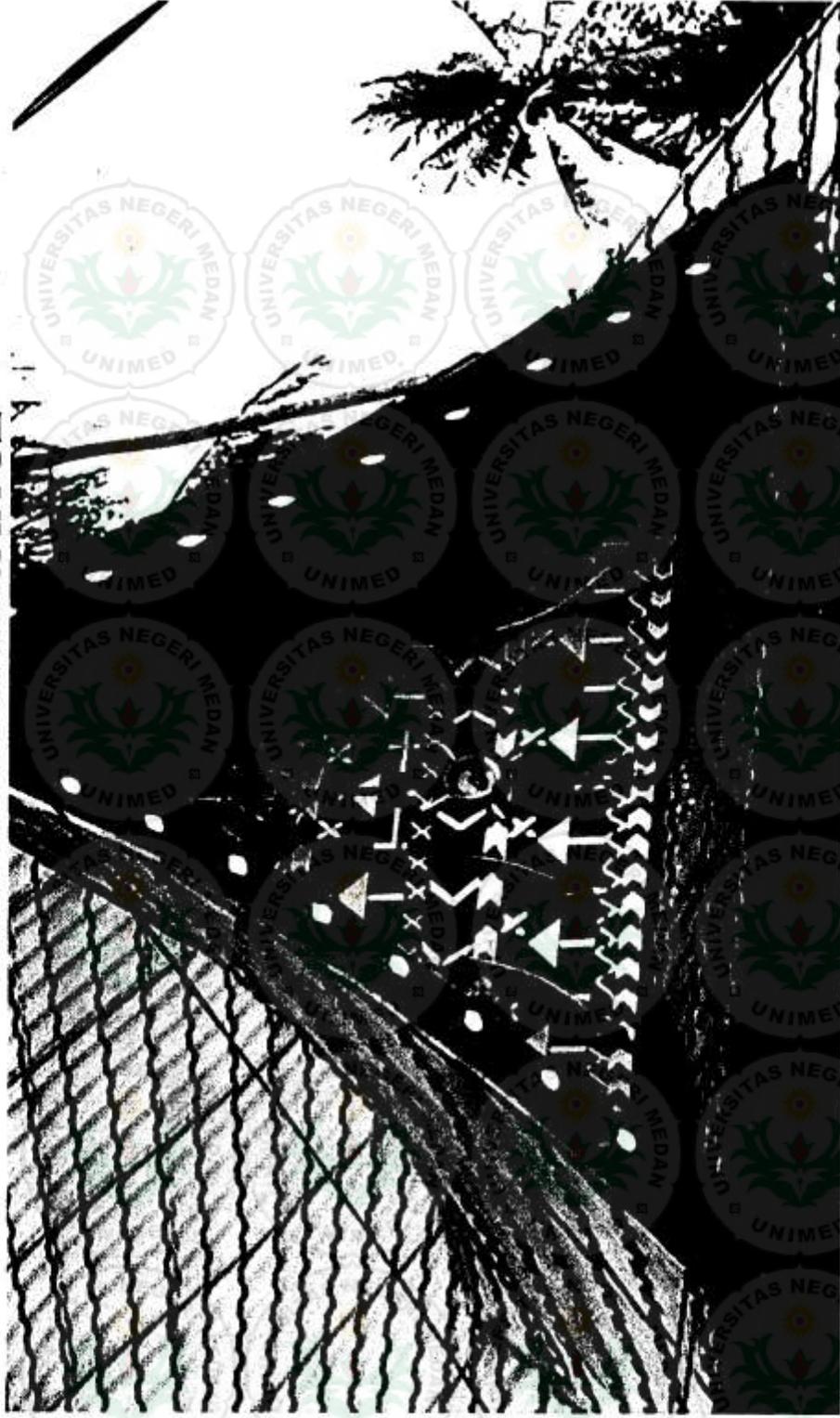
## DETAIL LAMPIRAN 79

## LAMPIRAN GAMBAR 81



**KARAKTER MOTIF POSITIF (HITAM) DAN NEGATIF (PUTIH)  
PADA LATAR MERAH, YANG DISERAP “BINGKAI HAYAL”**

## LAMPIRAN GAMBAR 82



KARAKTER MOTIF POSITIF (MERAH) DAN NEGATIF (PUTIH)  
SERTA MEMENUHI BIDANG (HITAM)  
YANG DISERAP “BINGKAI HAYAL”

## LAMPIRAN GAMBAR 83



**DETAIL**  
**“BINGKAI HAYAL”**

# LAMPIRAN GAMBAR 84



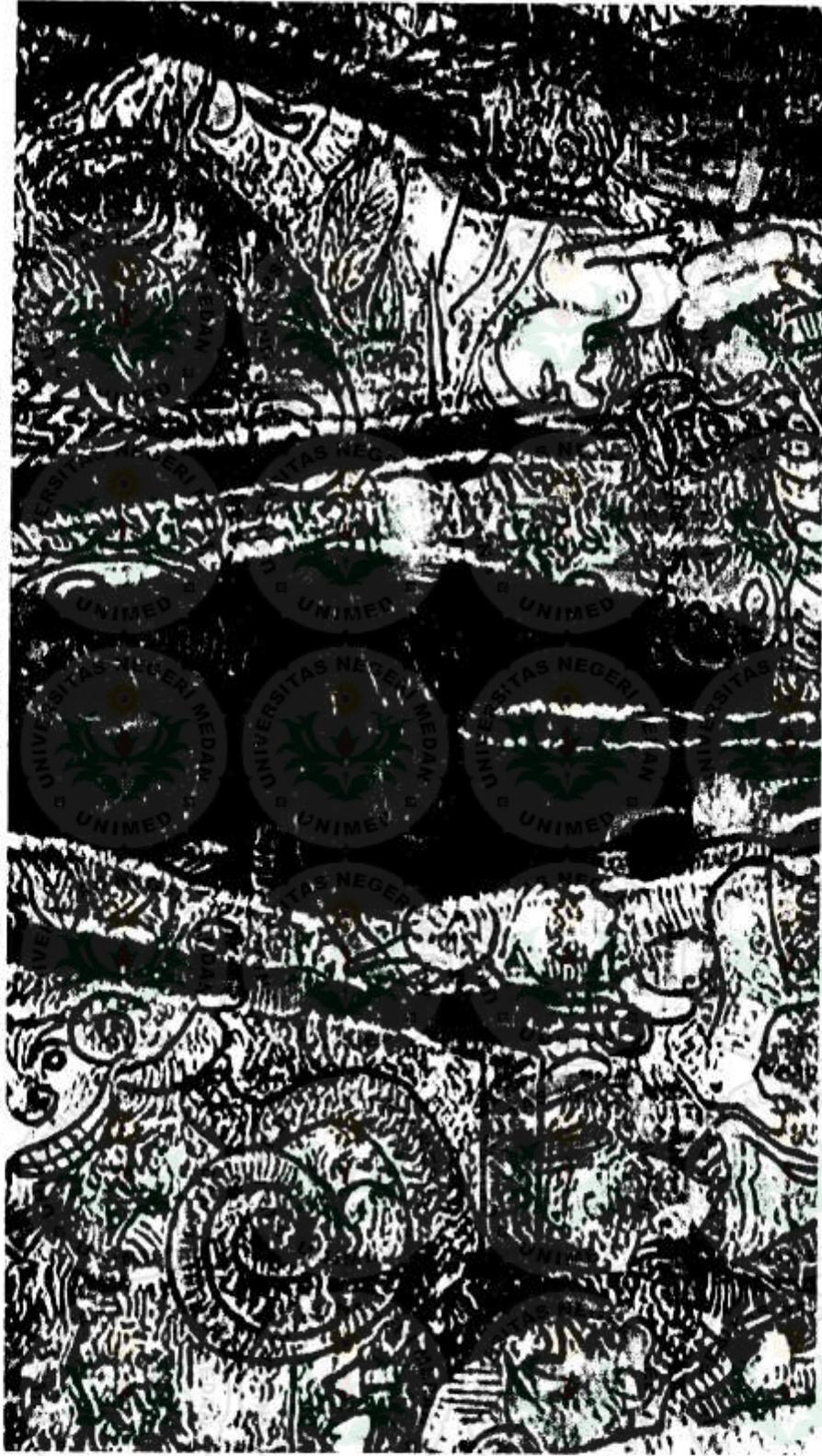
**DETAIL**  
**“BINGKAI HAYAL”**

## LAMPIRAN GAMBAR 85



**DETAIL  
“BINGKAI HAYAL”**

## LAMPIRAN GAMBAR 86



**DETAIL**  
**“BINGKAI HAYAL”**

# LAMPIRAN GAMBAR 87



**DETAIL**  
**“BINGKAI HAYAL”**

## LAMPIRAN GAMBAR 88



**DETAIL**  
**“BINGKAI HAYAL”**

# LAMPIRAN GAMBAR 89



**DETAIL**  
**“BINGKAI HAYAL”**

## LAMPIRAN GAMBAR 90



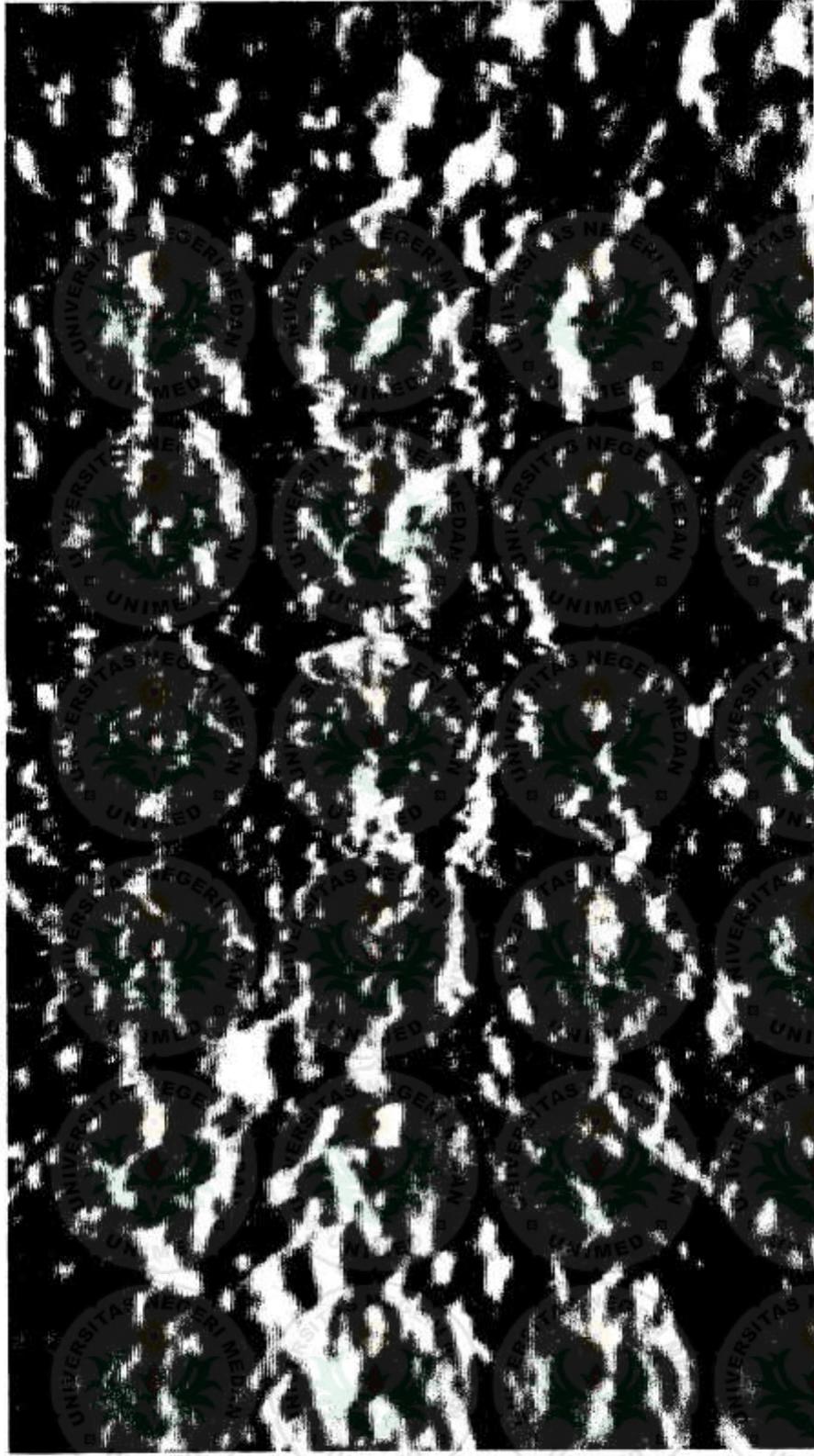
**DETAIL**  
**“BINGKAI HAYAL”**

# LAMPIRAN GAMBAR 91



**DETAIL**  
**“BINGKAI HAYAL”**

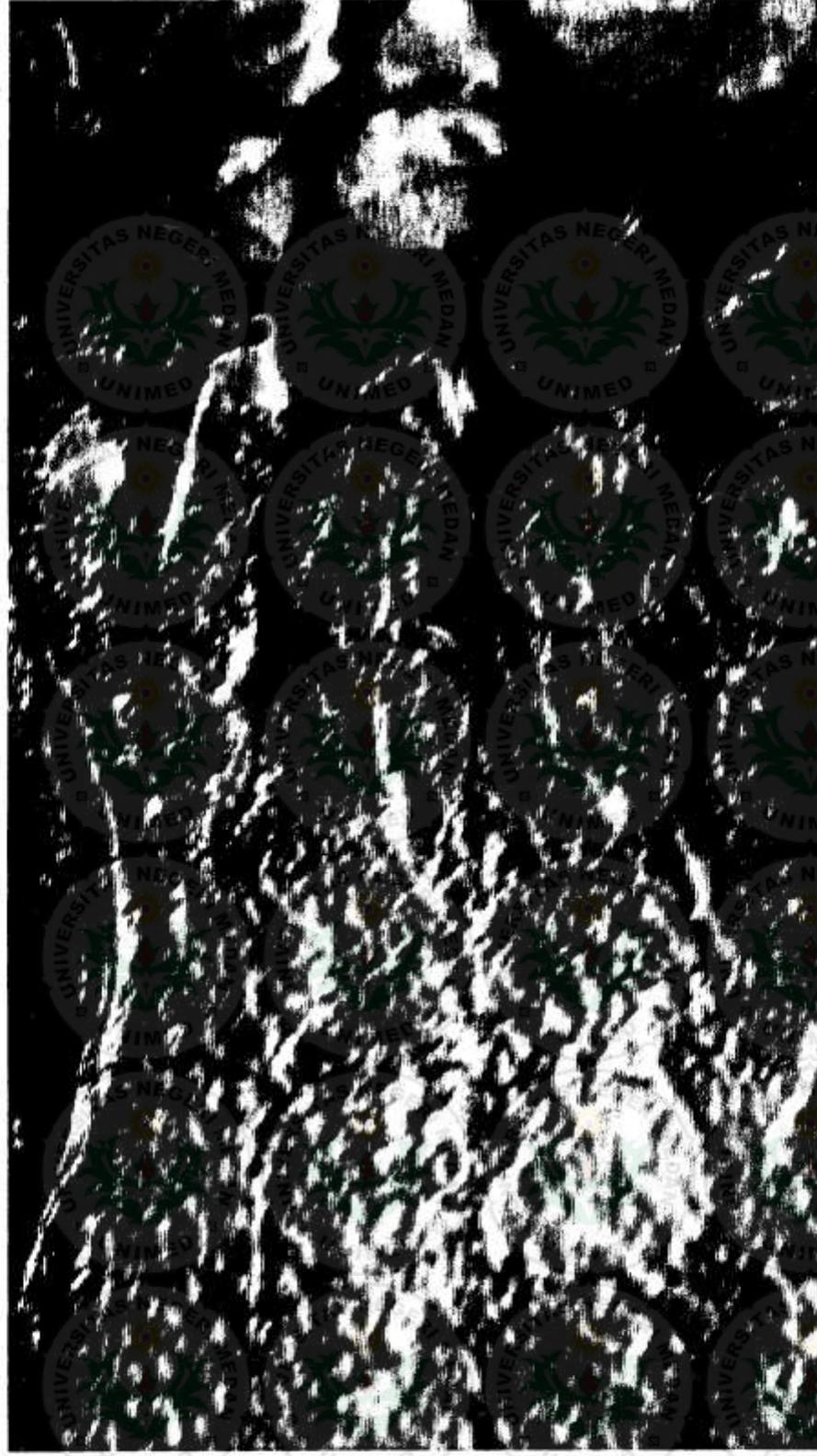
## LAMPIRAN GAMBAR 92



DETAIL: "PASAR BUAH"

TEKSTUR KAKI

## LAMPIRAN GAMBAR 93



DETAIL: "PASAR BUAH"

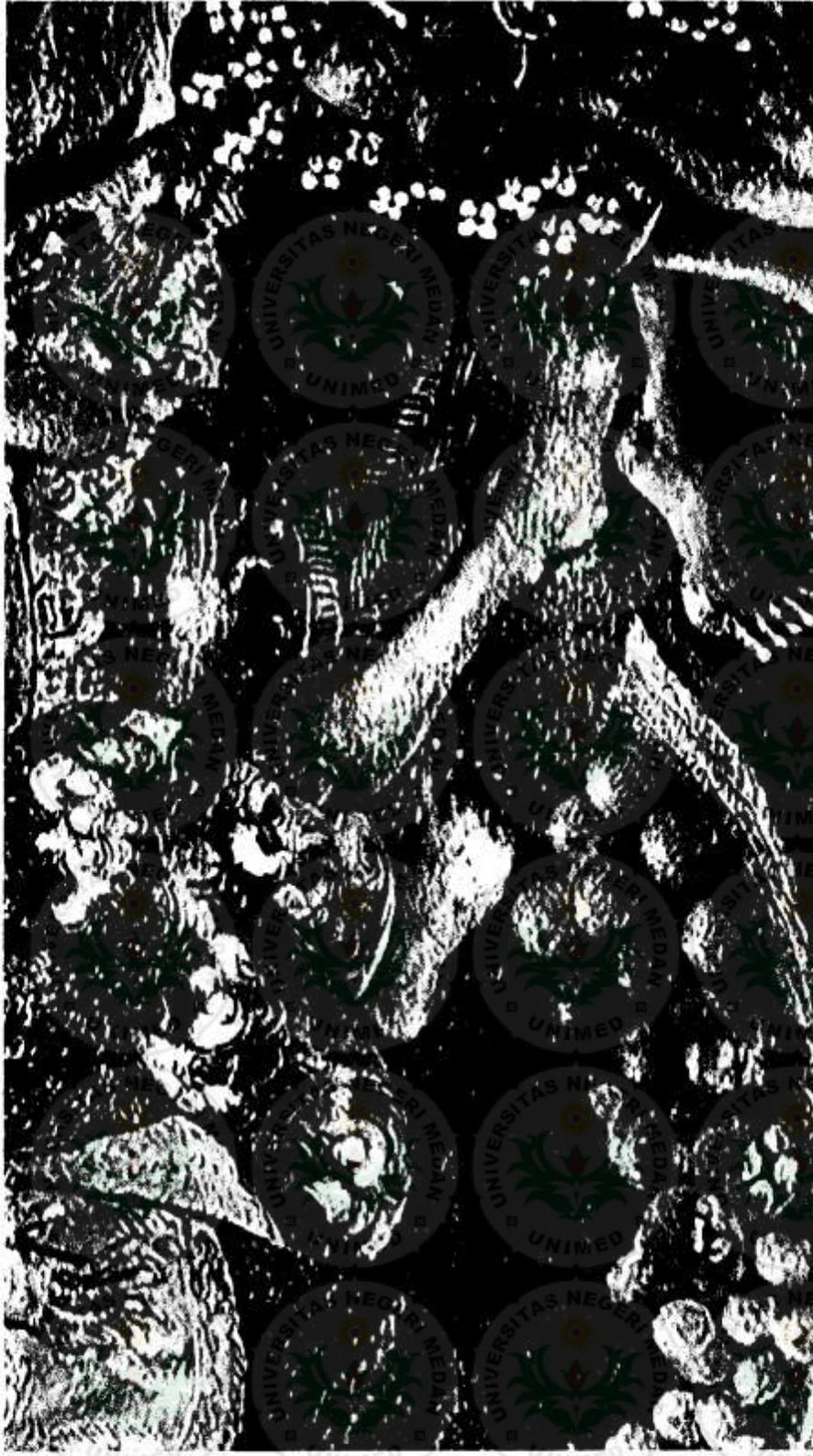
JARI-JARI KAKI

## LAMPIRAN GAMBAR 94



DETAIL: "PASAR BUAH"  
KAKI DAN KERANJANG

## LAMPIRAN GAMBAR 95



DETAIL: "PASAR BUAH"

## KAKI-KAKI PENJUAL BUAH DAN BUAH-BUAHAN

## LAMPIRAN GAMBAR 96



DETAIL: "PASAR BUAH"  
KELOMPOK PENJUAL BUAH

## LAMPIRAN GAMBAR 97



DETAIL: "PASAR BUAH"  
TEKSTUR ATAU POLA ANYAM KERANJANG

## LAMPIRAN GAMBAR 98



DETAIL: "PASAR BUAH"  
KAKI, KERANJANG, DAN BUNGA MOTIF BATIK

## LAMPIRAN GAMBAR 99



DETAIL: "PASAR BUAH"  
TEKSTUR MOTIF BATIK

## LAMPIRAN GAMBAR 100



DETAIL: "PASAR BUAH"

MOTIF BATIK

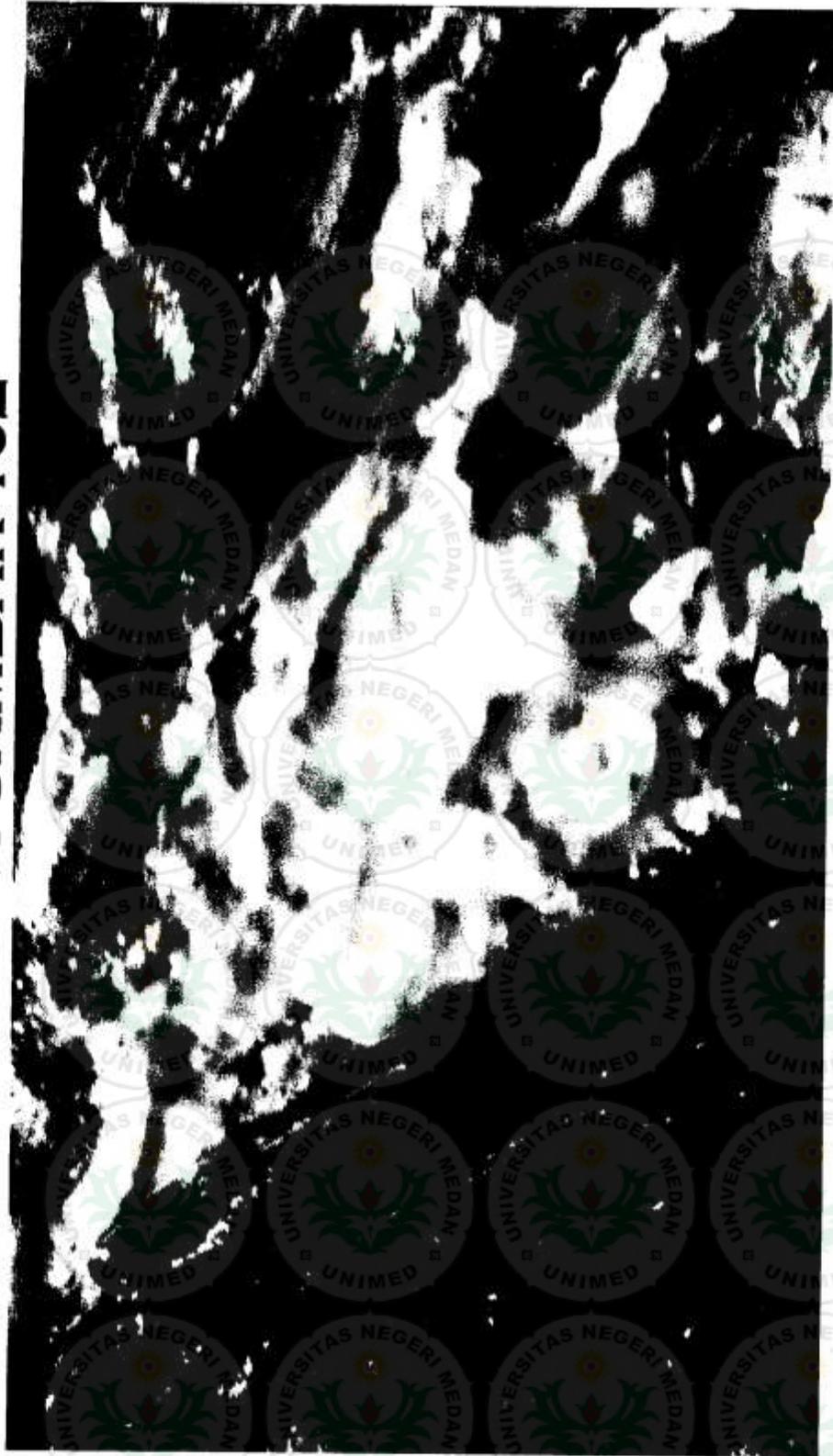
## LAMPIRAN GAMBAR 101



DETAIL: "PASAR BUAH"

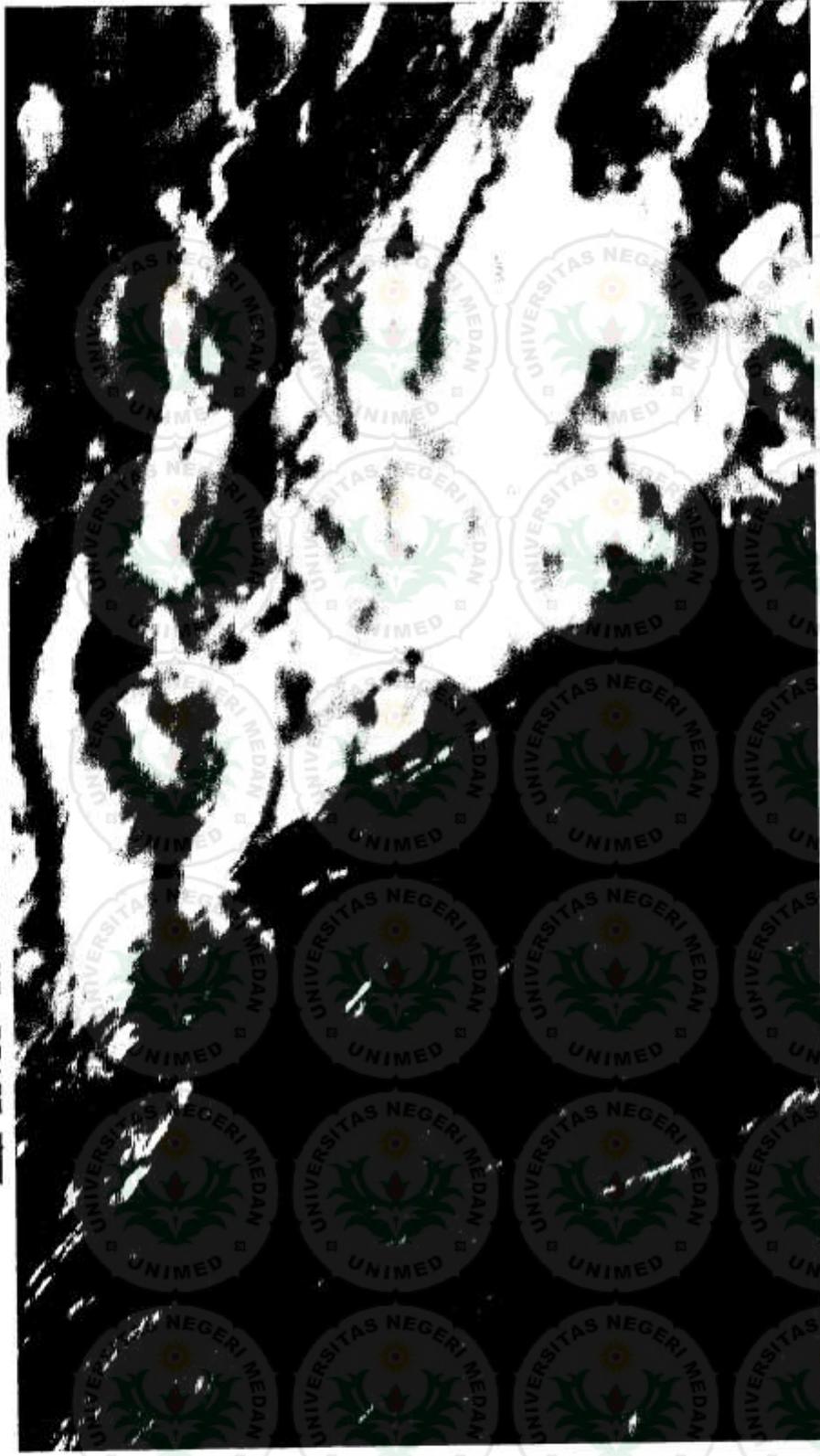
KEBAYAK DAN BATIK PAKAIAN PENJUAL BUAH

## LAMPIRAN GAMBAR 102



DETAIL: "PASAR BUAH"  
BATAS RAMBUT DAN LATAR BELAKANG

## LAMPIRAN GAMBAR 103



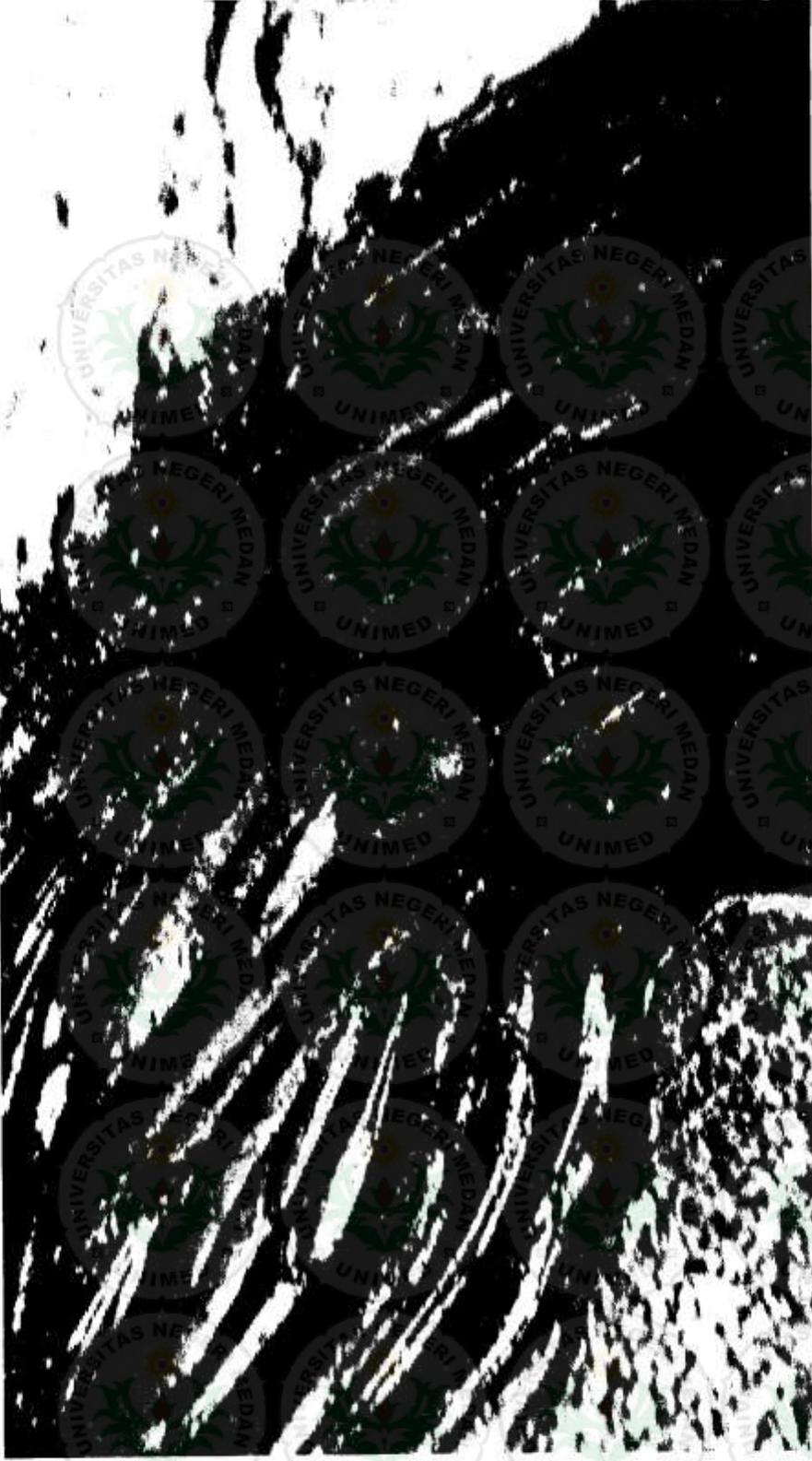
**DETAIL: "PASAR BUAH"  
GELAP-TERANG RAMBUT**

## LAMPIRAN GAMBAR 104



DETAIL: "PASAR BUAH"  
GELAP-TERANG RAMBUT

## LAMPIRAN GAMBAR 105



DETAIL: "PASAR BUAH"

PERBEDAAN TEKSTUR RAMBUT DAN WAJAH (DAHI)

## LAMPIRAN GAMBAR 106



DETAIL: "PASAR BUAH"

## LAMPIRAN GAMBAR 107



DETAIL: "PASAR BUAH"

## LAMPIRAN GAMBAR 108



DETAIL: "PASAR BUAH"

## LAMPIRAN GAMBAR 109



DETAIL: "PASAR BUAH"  
TEKSTUR TIANG BANGUNAN DI LATAR BELAKANG

## LAMPIRAN GAMBAR 110



DETAIL: "PASAR BUAH"

TIANG BANGUNAN PADA BIDANG LATAR BELAKANG

## LAMPIRAN GAMBAR 111



**DETAIL: "PASAR BUAH"  
TIANG BANGUNAN**

## LAMPIRAN GAMBAR 112



**DETAIL: "PASAR BUAH"  
TIANG BANGUNAN**

## LAMPIRAN GAMBAR 113



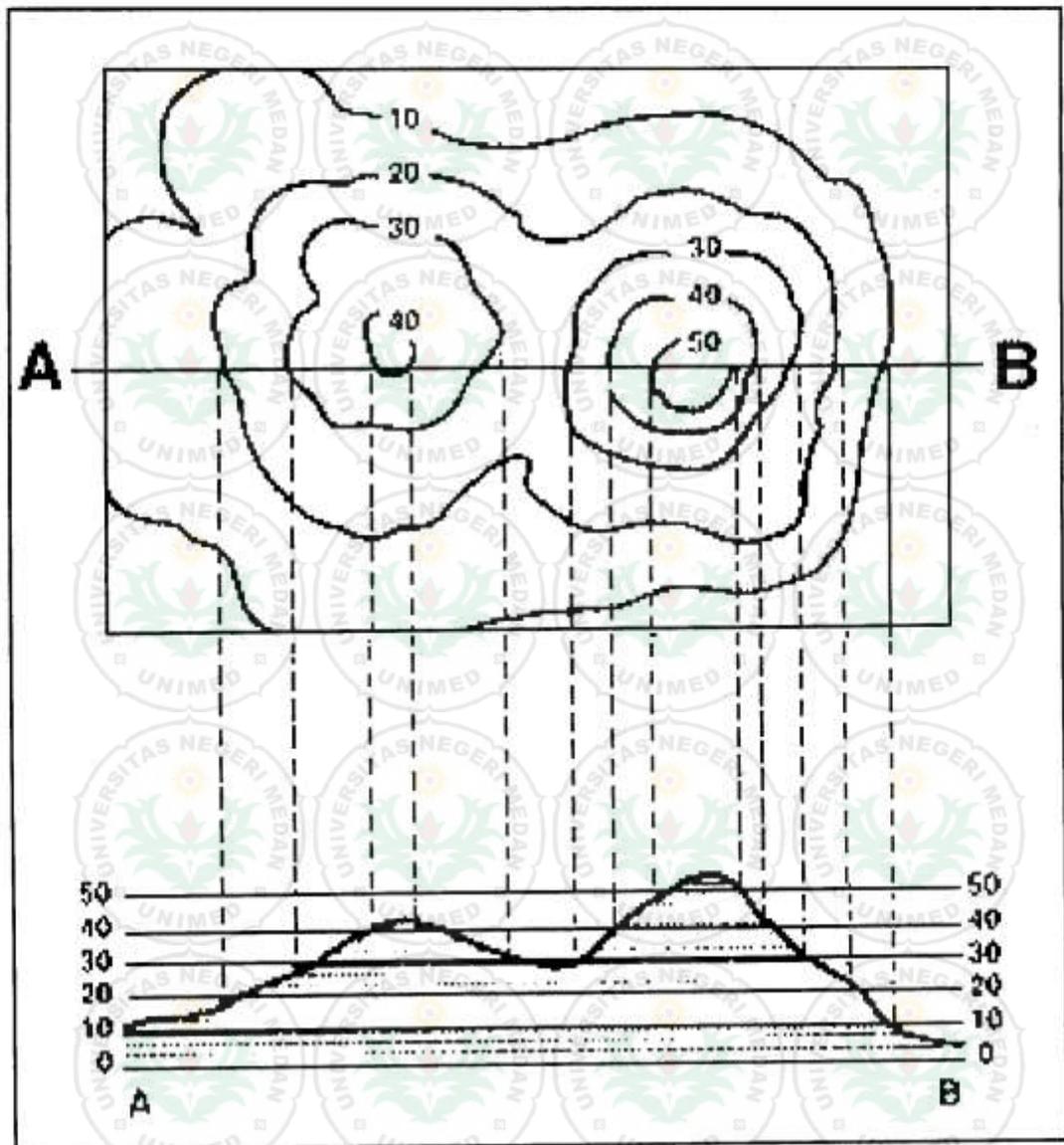
**DETAIL: "PASAR BUAH"  
TIANG BANGUNAN  
DI LATAR BELAKANG KEPALA**

## LAMPIRAN GAMBAR 114



DETAIL: "PASAR BUAH"  
BANGUNAN DI LATAR BELAKANG

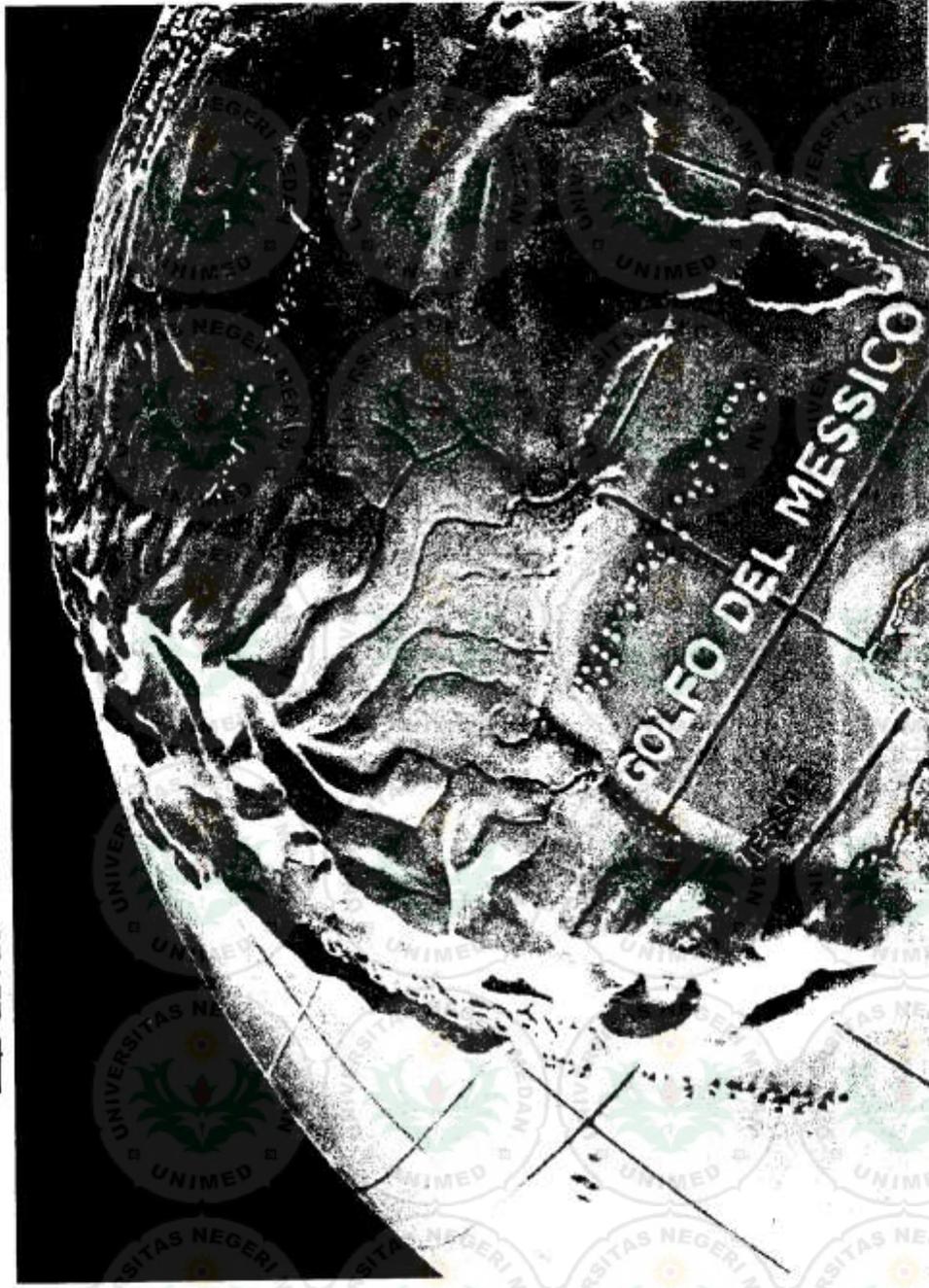
# LAMPIRAN GAMBAR 115



PETA TOPOGRAFI UNTUK  
MENGANALOGIKAN TEKNIK LUKISAN  
"PASAR BUAH"

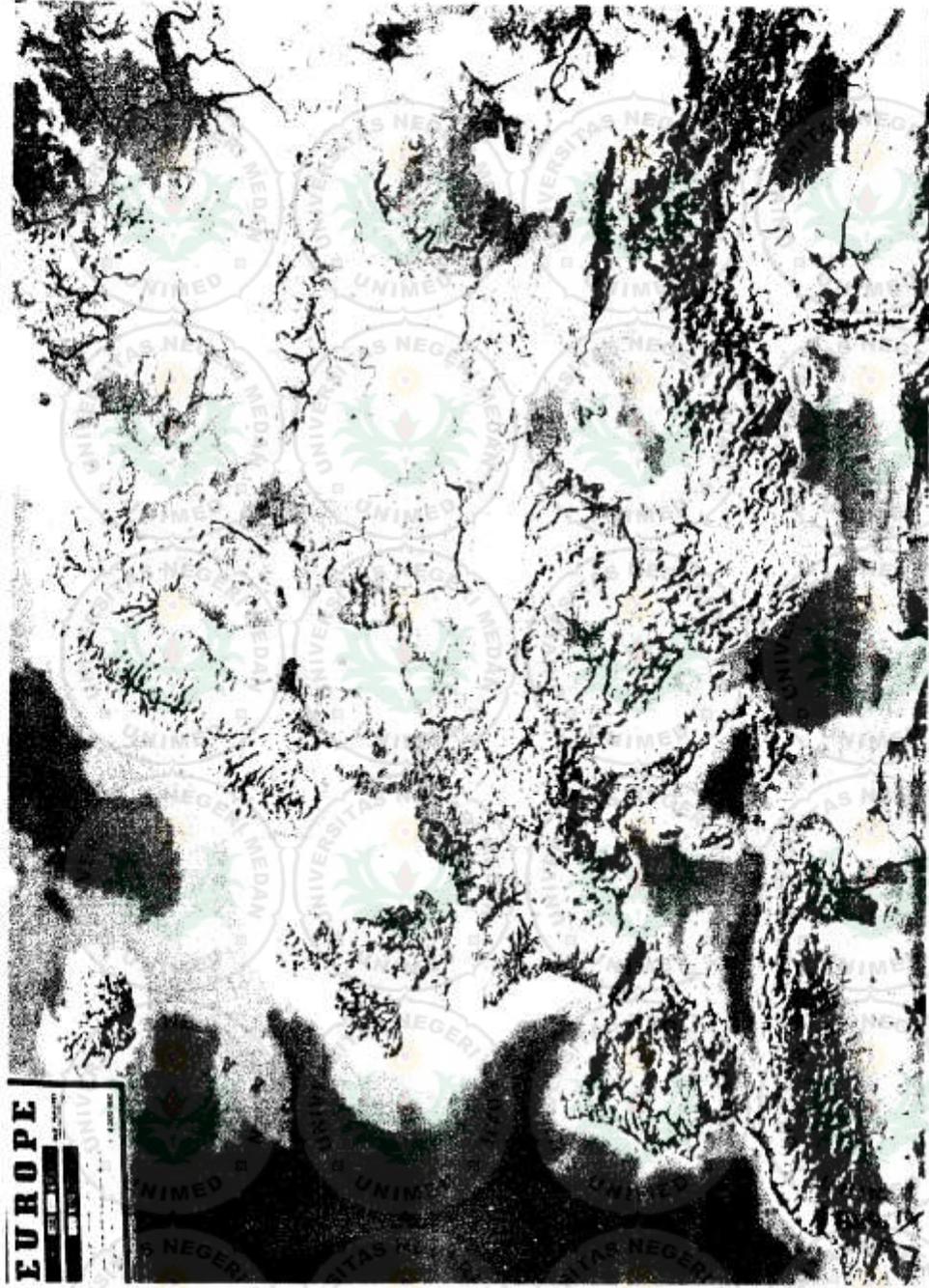


## LAMPIRAN GAMBAR 117



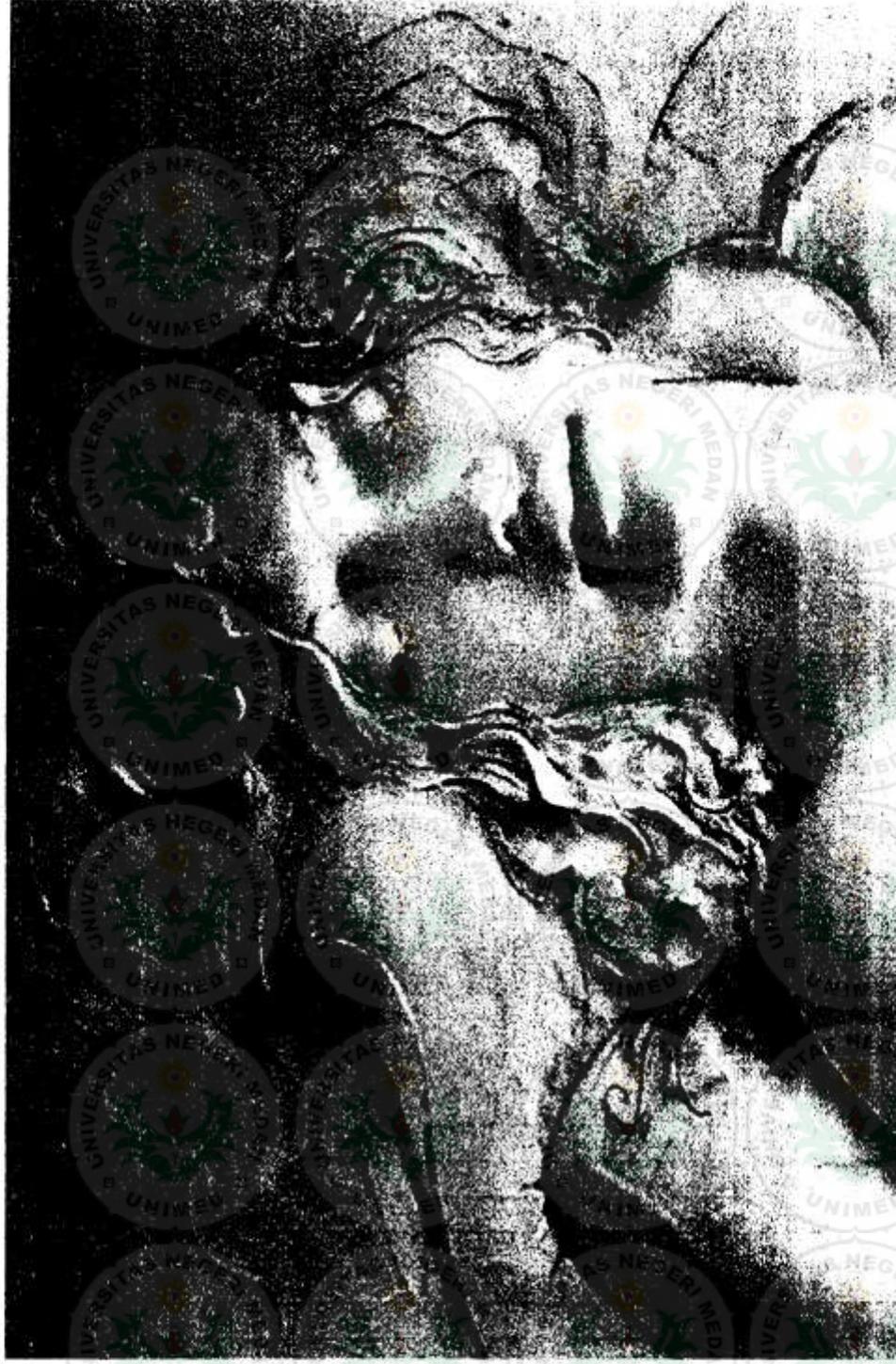
PETA TIMBUL UNTUK MENGANALOGIKAN TEKNIK LUKISAN  
"PASAR BUAH"

## LAMPIRAN GAMBAR 118



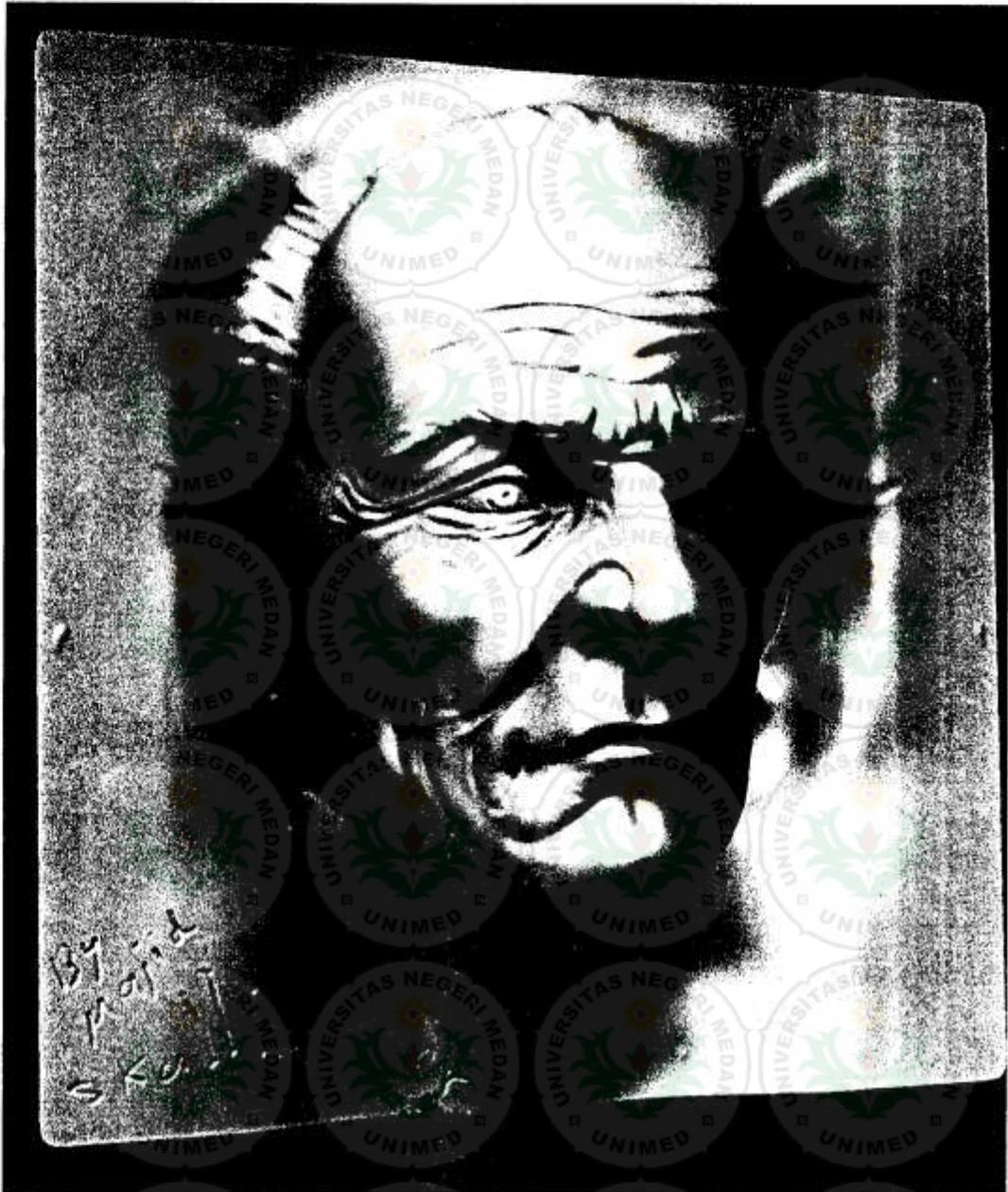
WARNA PEMETAAN UNTUK MENGANALOGIKAN TEKNIK LUKISAN  
"PASAR BUAH"

## LAMPIRAN GAMBAR 119



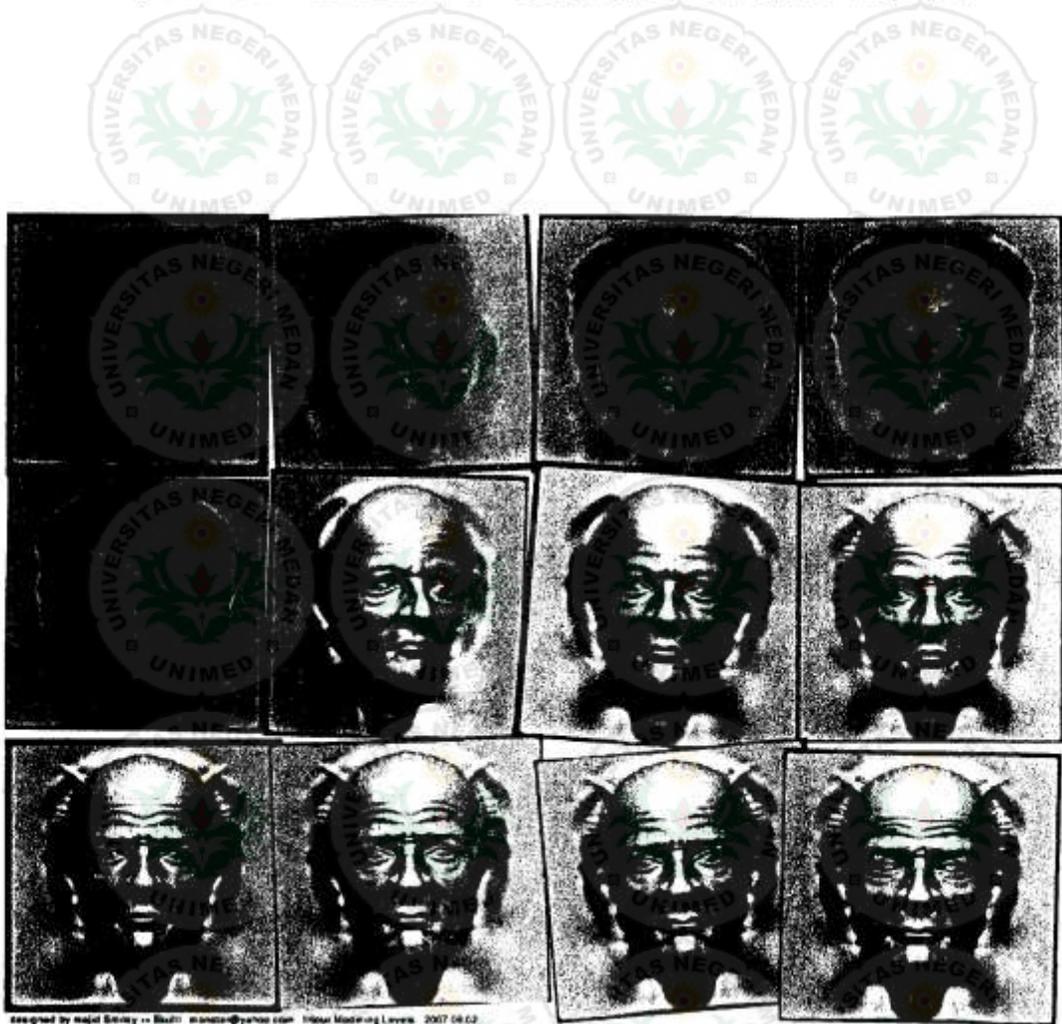
RELIEF DATAR (RELIEVO SCHIACCIATO) BERPAVIT STYLLUS (TOREHAN TAJAM)  
UNTUK MENGANALOGIKAN TEKNIK LUKISAN "PASAR BUAH"

## LAMPIRAN GAMBAR 120



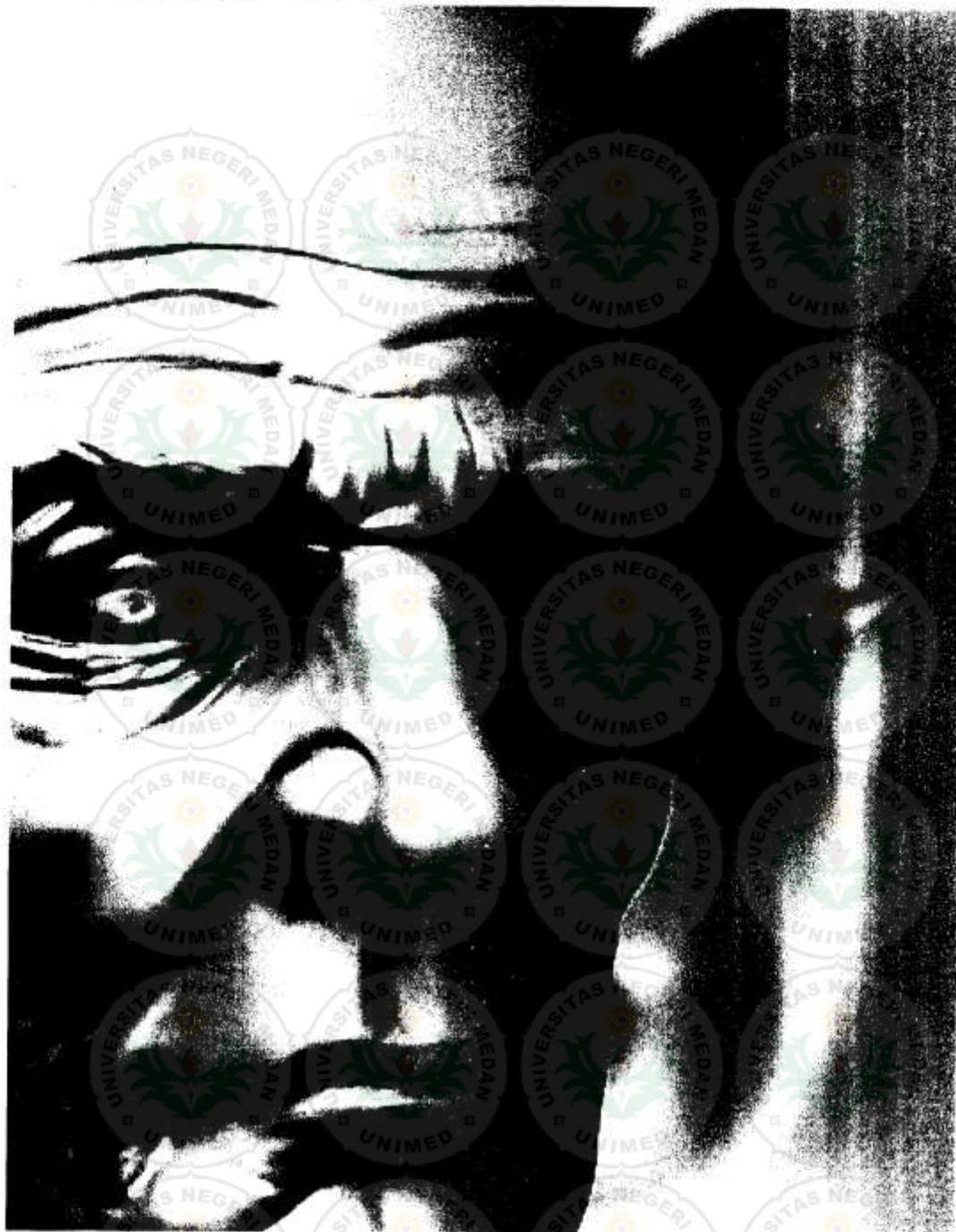
RELIEF TIMBUL DENGAN TEPI BERPARIT UNTUK  
MENGANALOGIKAN TEKNIK LUKISAN  
"PASAR BUAH"

## LAMPIRAN GAMBAR 121



RELIEF TIMBUL DENGAN TEPI BERPARIT UNTUK  
MENGANALOGIKAN TEKNIK LUKISAN  
"PASAR BUAH"

## LAMPIRAN GAMBAR 122



RELIEF TIMBUL DENGAN TEPI BERPARIT UNTUK  
MENGANALOGIKAN TEKNIK LUKISAN  
"PASAR BUAH"

## LAMPIRAN GAMBAR 123



DETAIL "BINGKAI HAYAL"  
MENUNJUKKAN KUALITAS TOREHAN YANG LEBAR

## LAMPIRAN GAMBAR 124



**DETAIL "BINGKAI HAYAL"  
KUALITAS TOREHAN YANG LEBAR  
DIISI DENGAN WARNA HITAM PENUH**

## LAMPIRAN GAMBAR 125



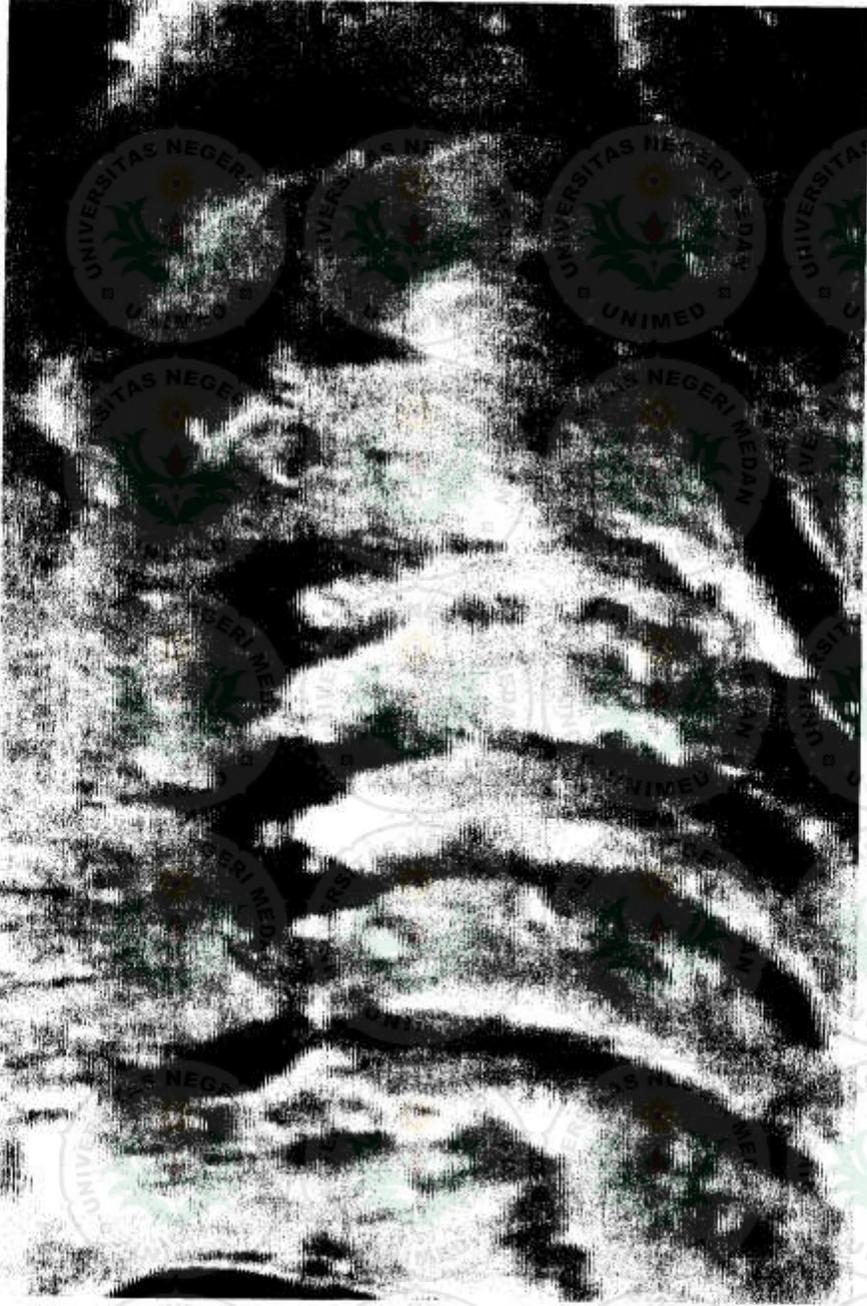
**DETAIL "BINGKAI HAYAL"  
MENUNJUKKAN  
KUALITAS TOREHAN LEBAR  
SEBAGIAN TIDAK DIISI PENUH  
DENGAN HITAM**

## LAMPIRAN GAMBAR 126



DETAIL "BINGKAI HAYAL"  
MENUNJUKKAN KUALITAS TOREHAN YANG LEBAR  
SEBAGIAN TIDAK DIISI PENUH DENGAN HITAM

## LAMPIRAN GAMBAR 127



**DETAIL “BINGKAI HAYAL”  
KUALITAS TOREHAN LEBAR  
TANPA DIBERI SENTUHAN GARIS HITAM**

## LAMPIRAN GAMBAR 128



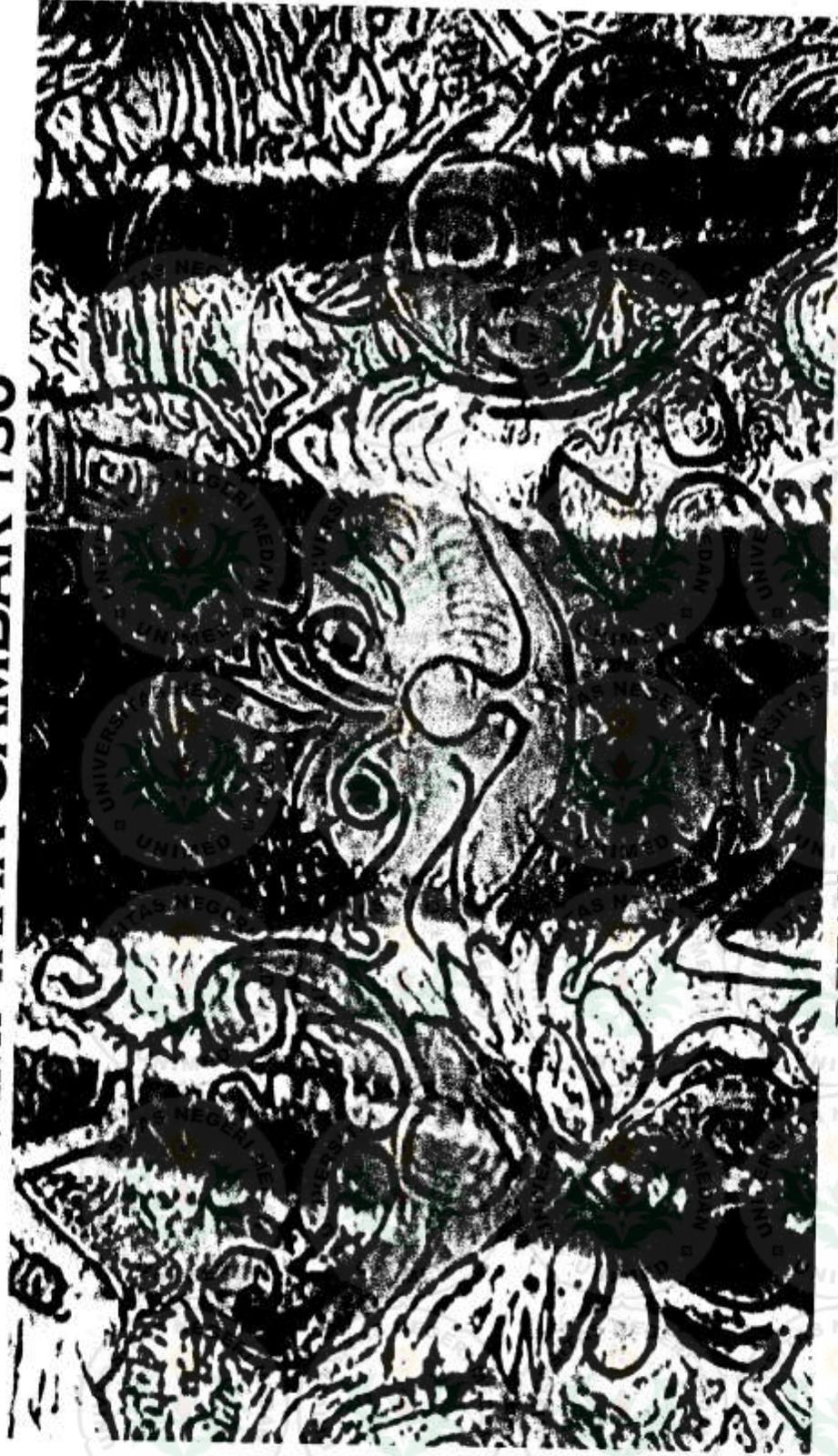
**DETAIL "BINGKAI HAYAL"  
KUALITAS TOREHAN LEBAR  
TANPA DIBERI SENTUHAN GARIS HITAM**

## LAMPIRAN GAMBAR 129



DETAIL "BINGKAI HAYAL"  
KUALITAS TOREHAN LEBAR  
TANPA DIBERI SENTUHAN GARIS HITAM

## LAMPIRAN GAMBAR 130



DETAIL "BINGKAI HAYAL"  
POSISI TOREHAN LEBAR TANPA SENTUHAN GARIS HITAM  
DI ANTARA TEKNIK YANG LAIN

## LAMPIRAN GAMBAR 131



PARIT-PARIT RELIEF ANALOG TOREHAN LEBAR TANPA SENTUHAN HITAM

## LAMPIRAN GAMBAR 132



**DETAIL "BINGKAI HAYAL"  
PENYIMPANGAN MENERAKAN GARIS  
UNTUK MELUKISKAN FIGUR  
BERMOTIF GEOMETRIK  
DENGAN JALAN  
MENGABAIKAN KONTUR RELIEF**

## LAMPIRAN GAMBAR 133



**DETAIL "BINGKAI HAYAL"  
PENYIMPANGAN MENERAKAN GARIS  
UNTUK MELUKISKAN FIGUR  
BERMOTIF GEOMETRIK  
DENGAN JALAN  
MENGABAIKAN KONTUR RELIEF**

## LAMPIRAN GAMBAR 134



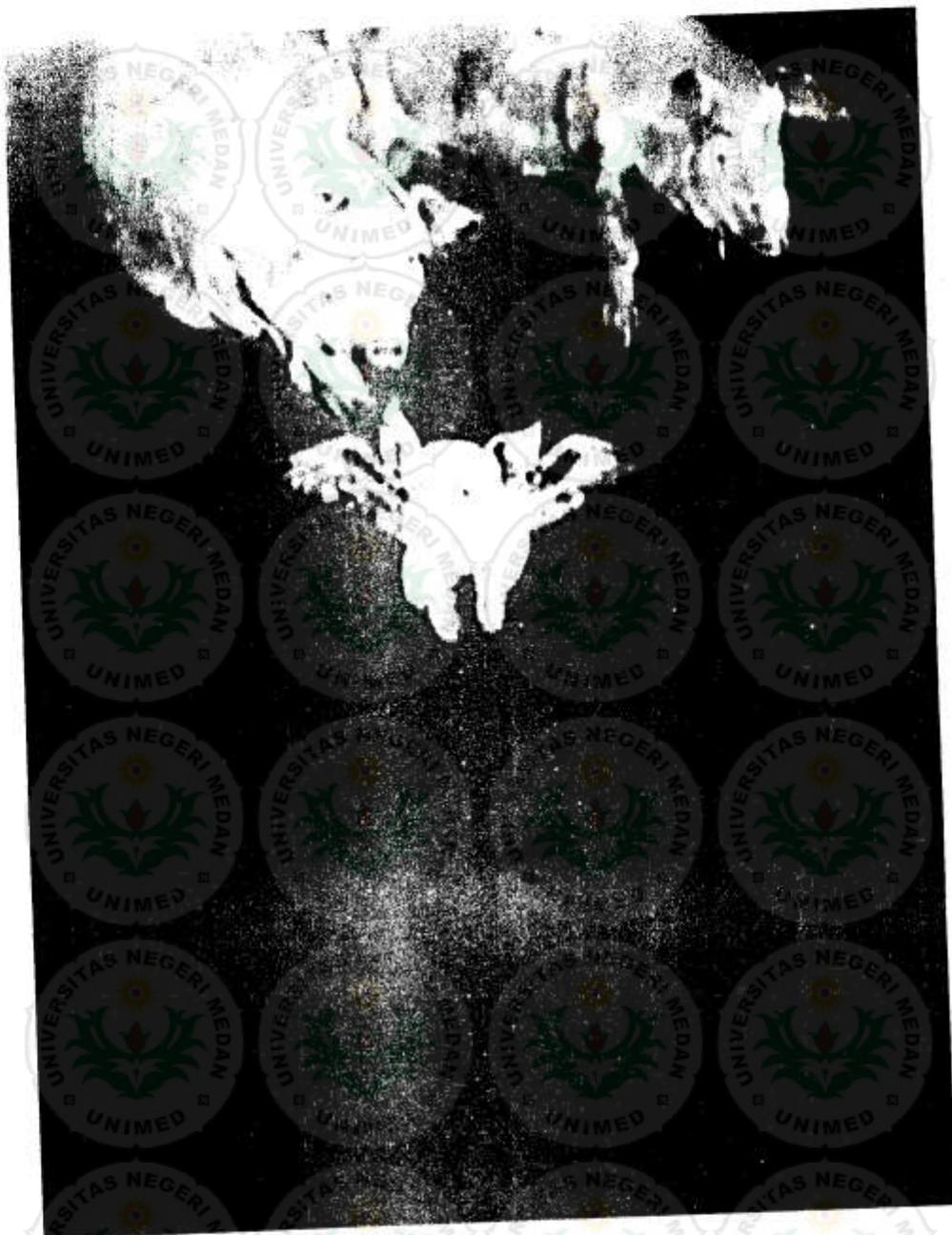
**DETAIL "BINGKAI HAYAL"  
PENYIMPANGAN MENERAKAN GARIS  
UNTUK MELUKISKAN FIGUR  
BERMOTIF GEOMETRIK  
DENGAN JALAN  
MENGABAIKAN KONTUR RELIEF**

## LAMPIRAN GAMBAR 135



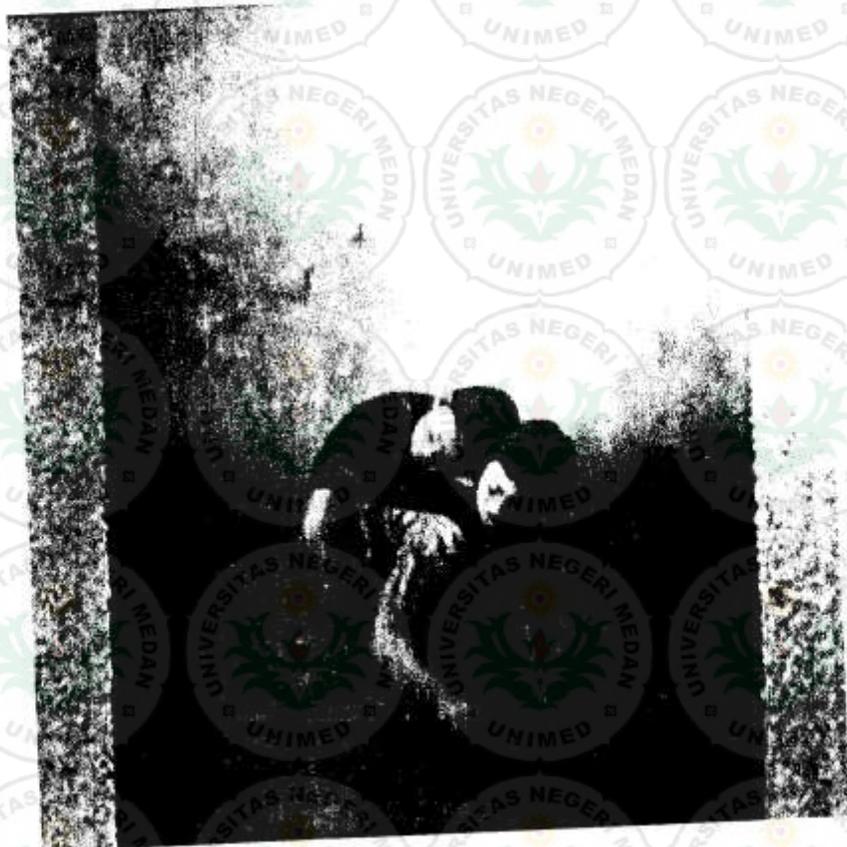
STRUKTUR RELIEF DARI HASIL TUMPUKAN BENDA-BENDA  
DAN TERAAN CAT PADA BEBDA-BENDA TERSEBUT DENGAN  
JALAN MENGABAIKAN KONTUR ATAU KARAKTER SUSUNANNYA  
UNTUK DIANALOGIKAN DENGAN TERAAN GARIS  
DALAM MELUKISKAN FIGUR BERMOTIF GEOMETRIK  
DENGAN JALAN MENGABAIKAN KONTUR RELIEF (TEKSTUR)

# LAMPIRAN GAMBAR 136



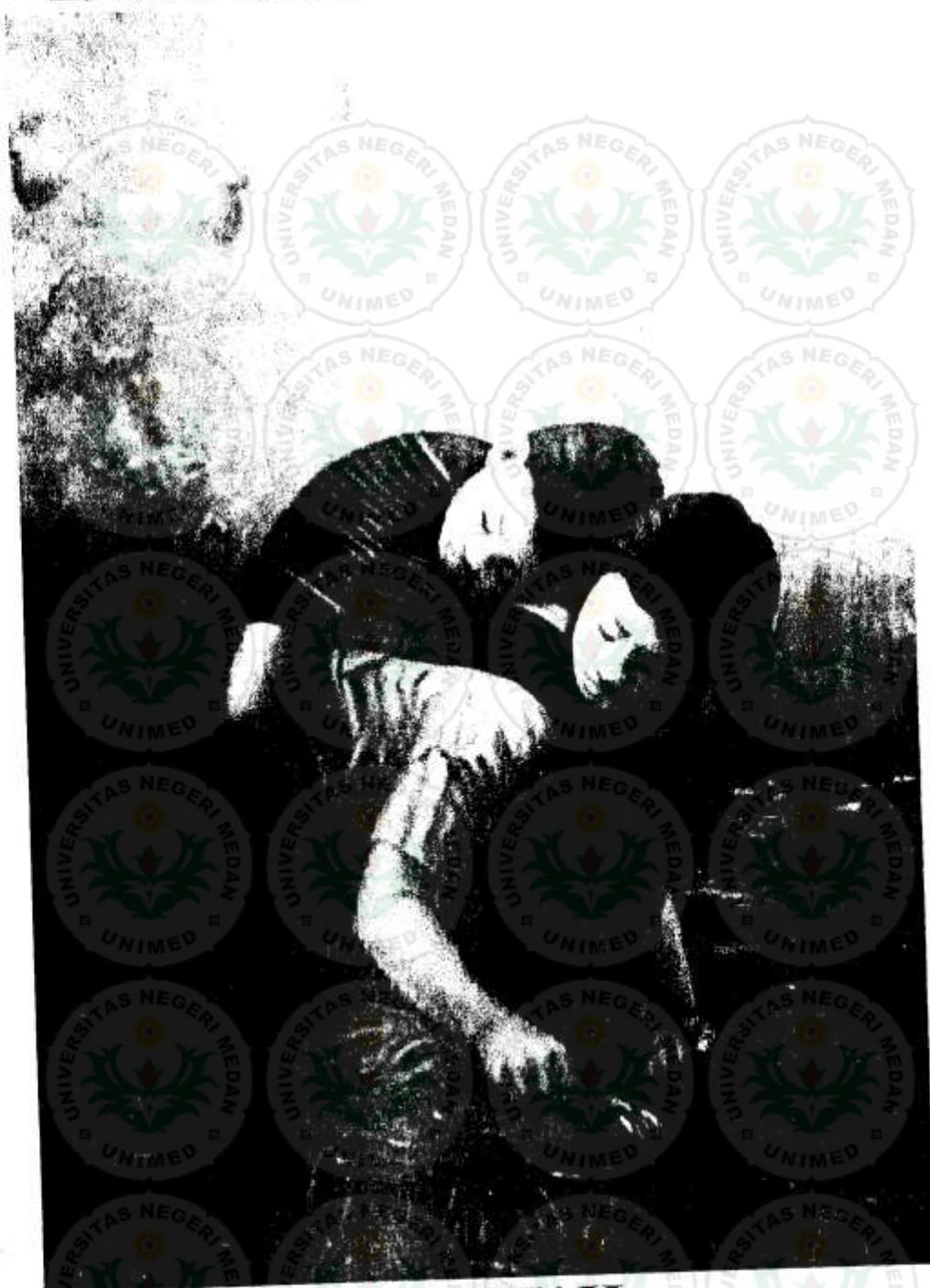
**“LUCKY”**  
**KARYA: ARIFIN**

# LAMPIRAN GAMBAR 137



**“MERENGGUT MIMPI”**  
**KARYA: BAMBANG TRIYOGO**

## LAMPIRAN GAMBAR 138



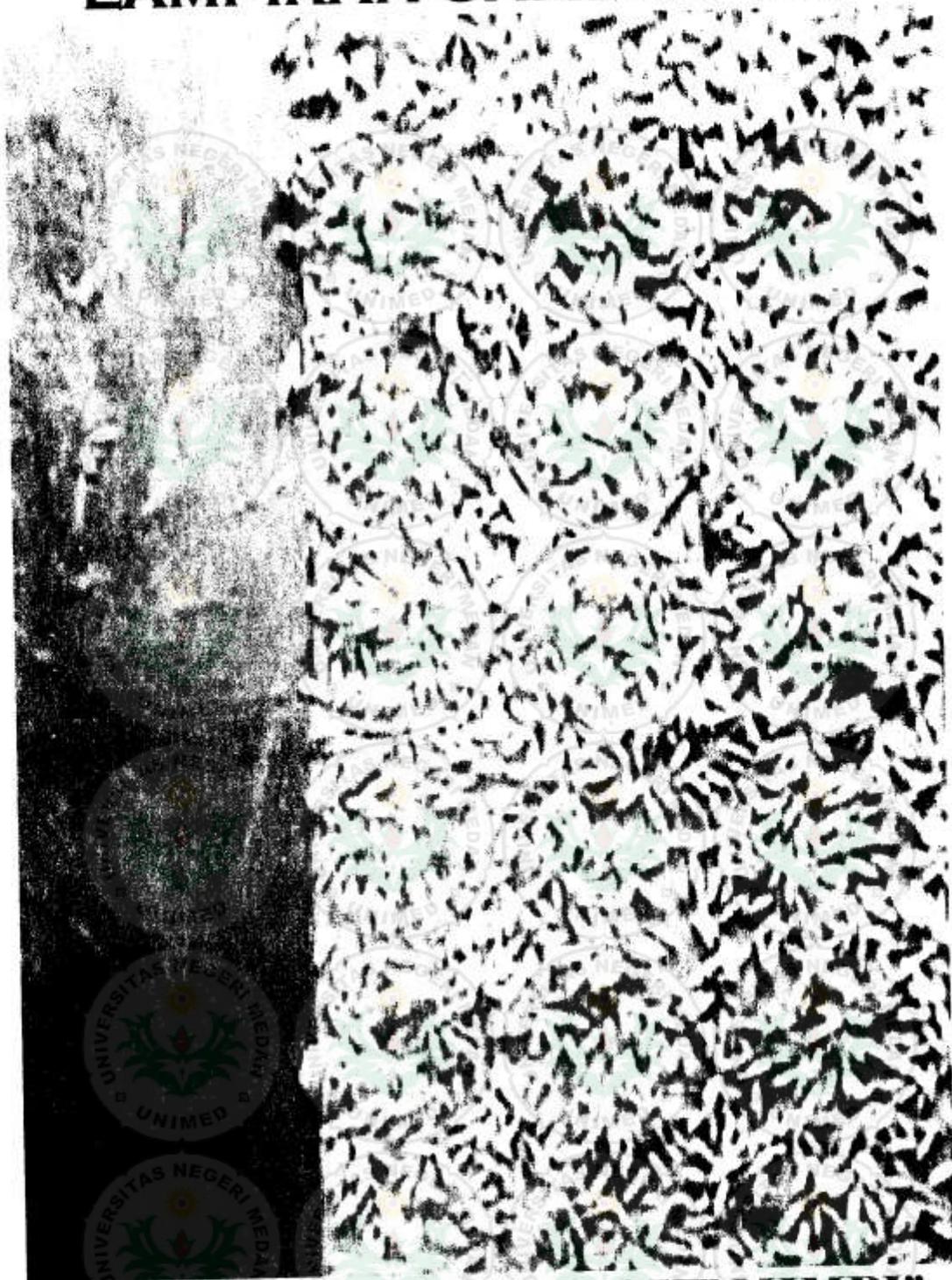
**DETAIL**  
**“MERENGGUT MIMPI”**

## LAMPIRAN GAMBAR 139



DETAIL “MERENGGUT MIMPI”

## LAMPIRAN GAMBAR 141



**DETAIL “MERENGGUT MIMPI”**

## LAMPIRAN GAMBAR 142



**WAYANG SUKET**

# LAMPIRAN GAMBAR 143



**REOG**

## LAMPIRAN GAMBAR 144



**KERIS**

# LAMPIRAN GAMBAR 145

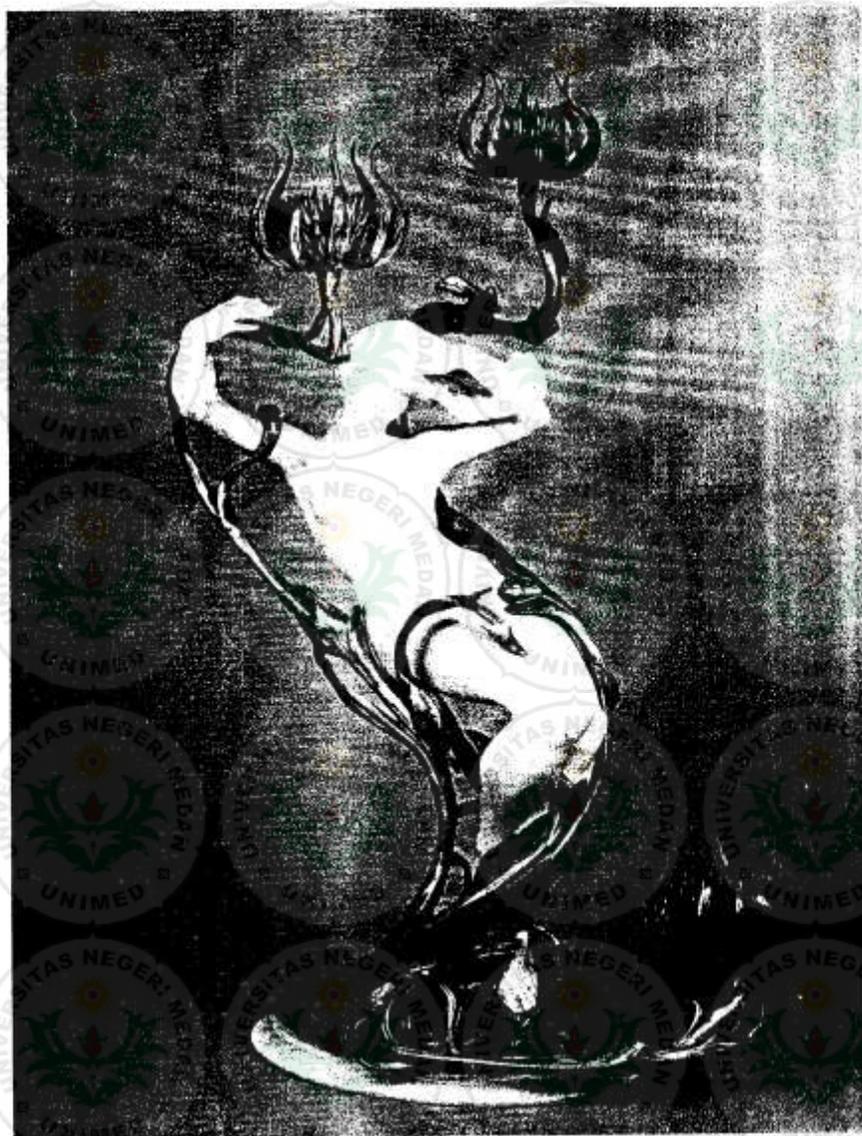


## LAMPIRAN GAMBAR 146



**PATUNG MERANGKAP  
FUNGSI LAMPU**

## LAMPIRAN GAMBAR 147



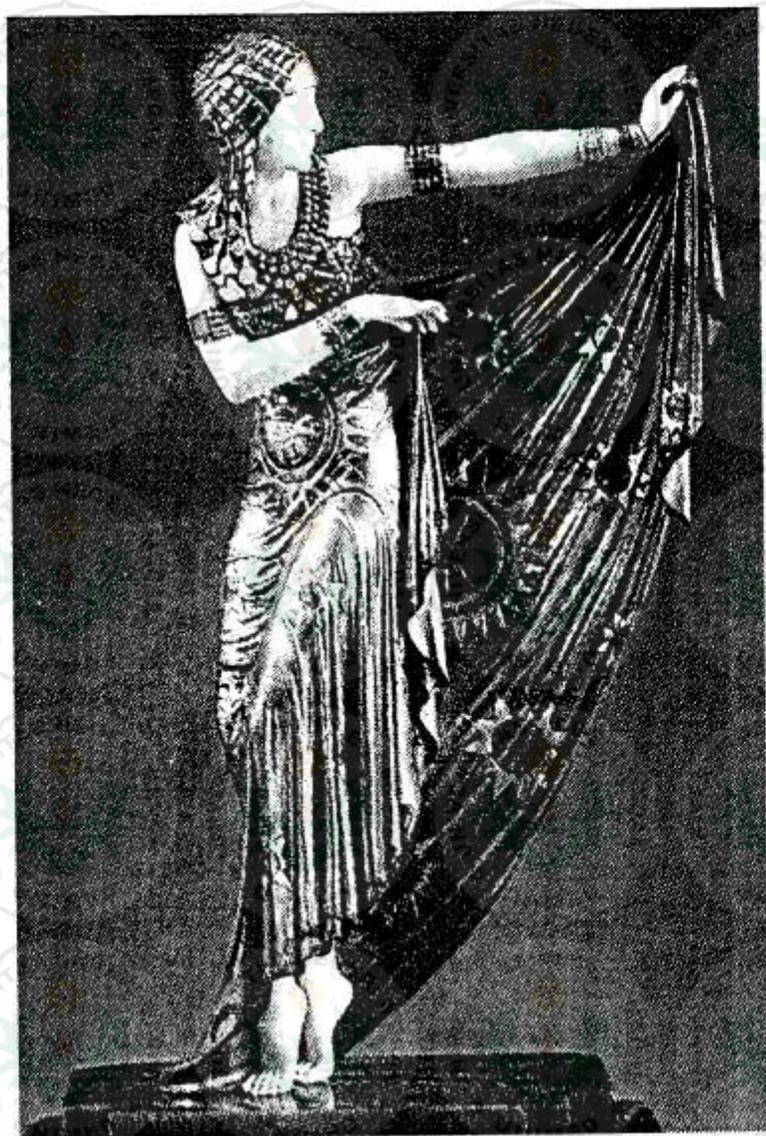
**PATUNG KOMBINASI  
GADING DAN LOGAM  
UNTUK TEMPAT LILIN**

## LAMPIRAN GAMBAR 148



**PATUNG ART DECO  
(PERKEMBANGAN ART NOUVEAU)  
"THE BLACK LEATHER SUIT"  
KARYA BRUNO ZACH  
BAHAN  
GADING UNTUK FIGUR  
DAN  
LOGAM UNTUK PAKAIAN**

## LAMPIRAN GAMBAR 149



**PATUNG ART DECO  
"SUNBURST"  
KARYA DEMÊTRE CHIPARUS**

## LAMPIRAN GAMBAR 150



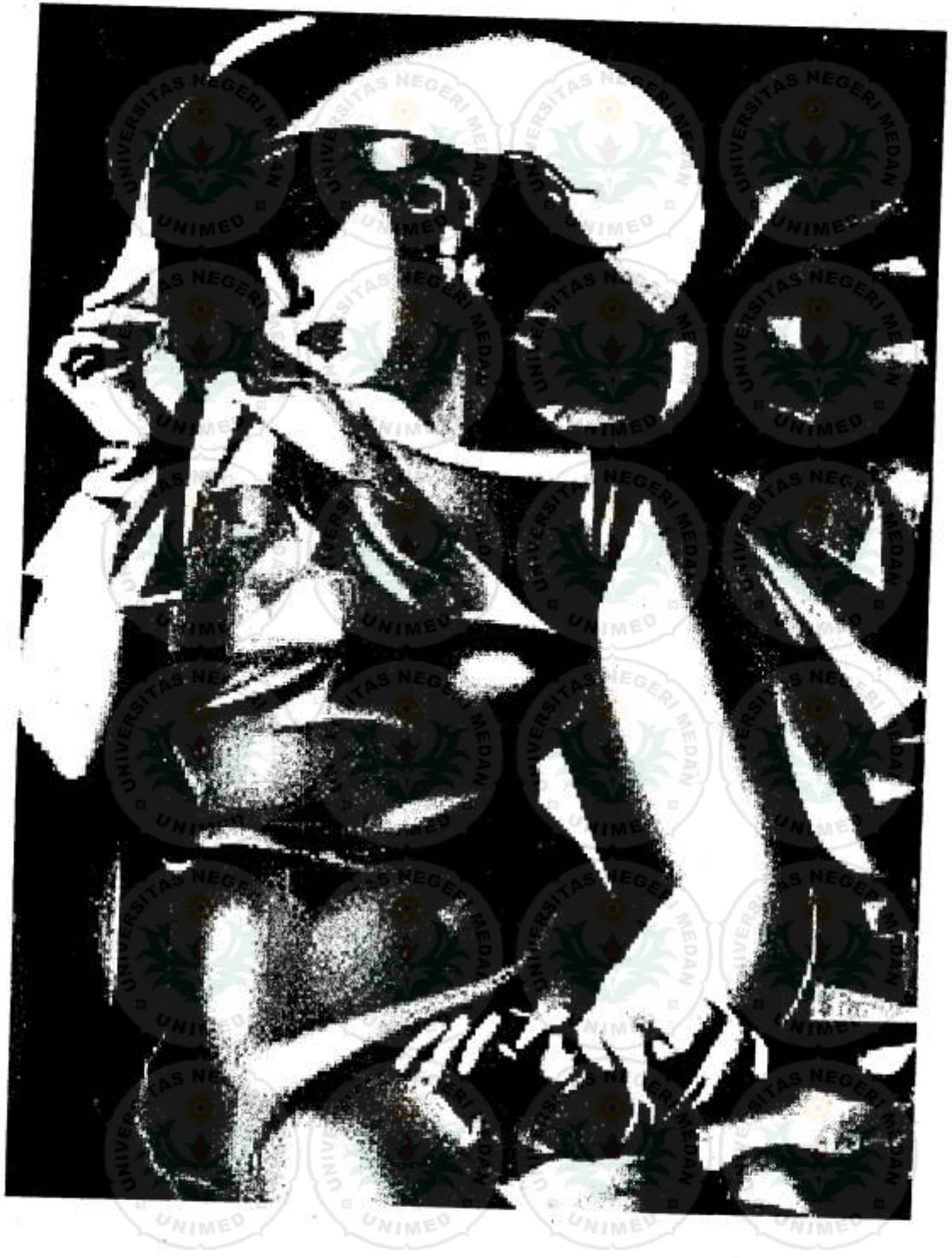
**PATUNG ART DECO  
"SEMIRAMIS"  
KARYA DEMÈTRE CHIPARUS**

## LAMPIRAN GAMBAR 151



**LUKISAN ART DECO  
“GREEN DRESS” - KARYA LEMPICKA  
BERSIFAT ARTIFISIAL  
DARI KOMBINASI  
BIDANG LURUS DAN KURVA**

# LAMPIRAN GAMBAR 152



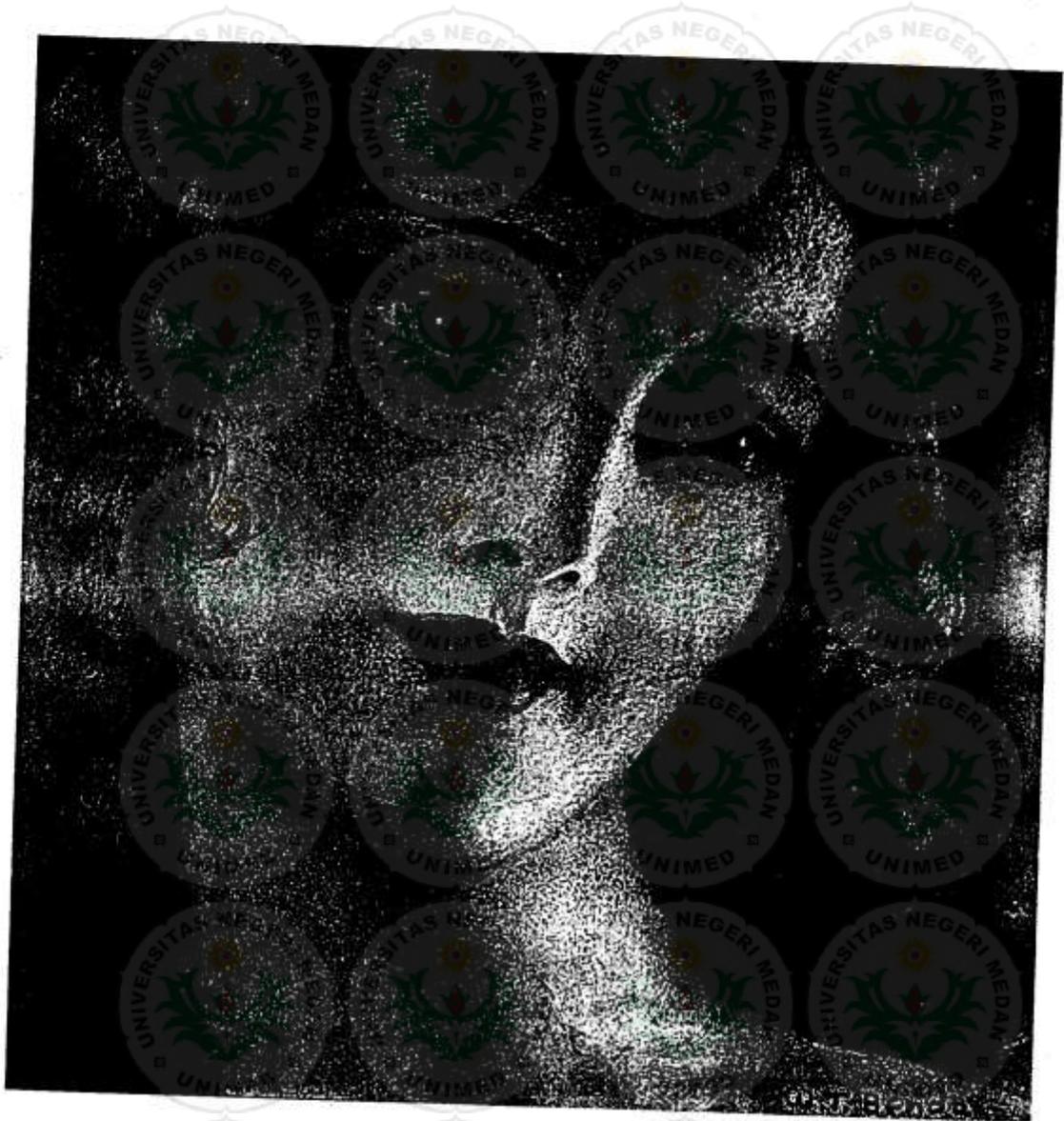
## LAMPIRAN GAMBAR 153



“PORTRAIT OF ARLETTE BOUCARD”

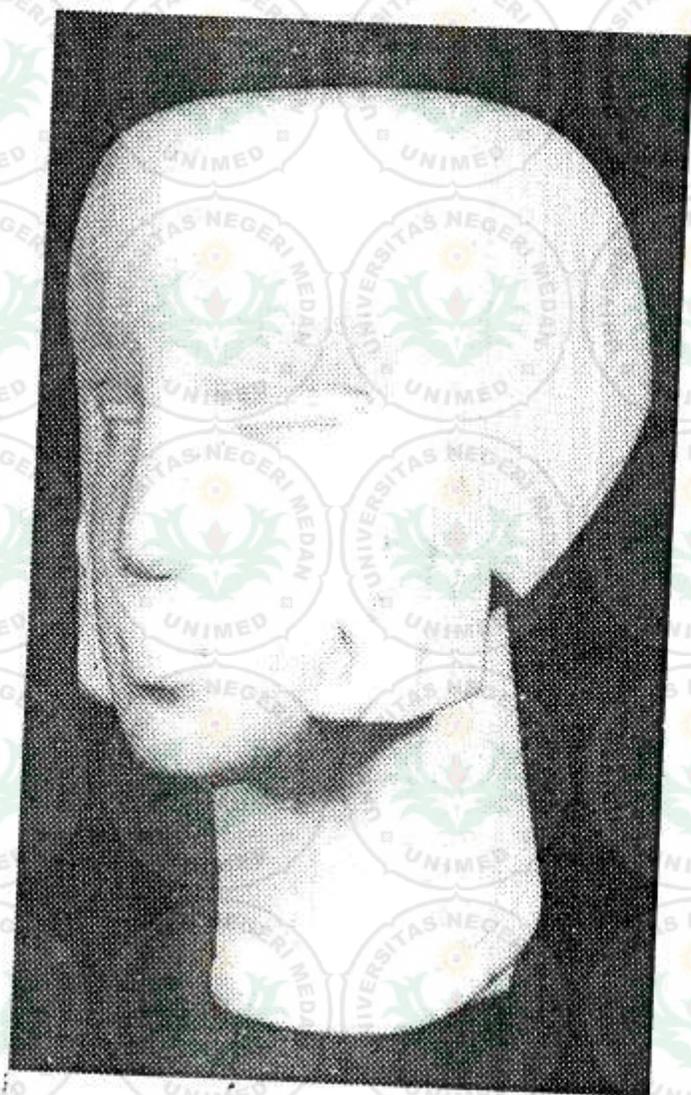
KARYA TAMARA DE LEMPICKA

# LAMPIRAN GAMBAR 154



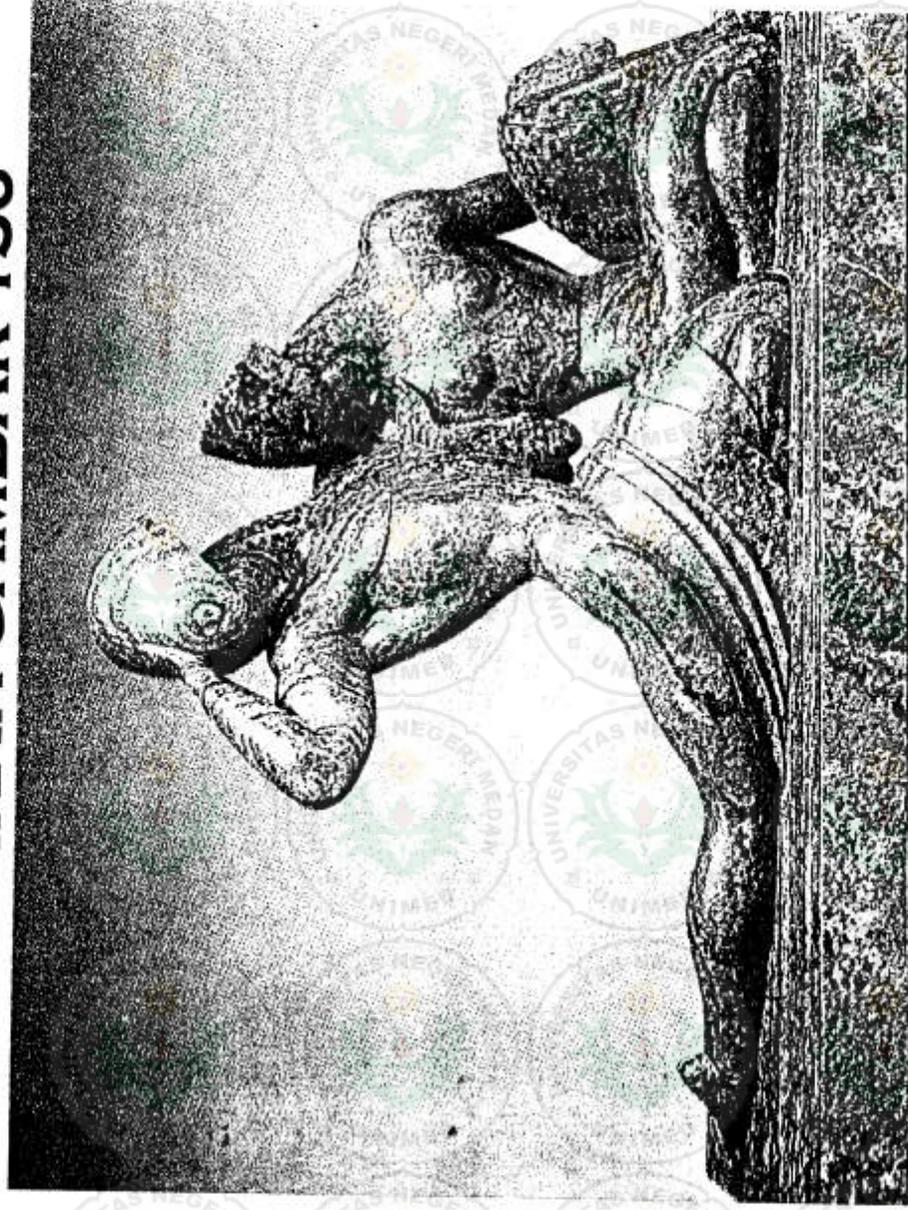
**POTRET ART DECO**

## LAMPIRAN GAMBAR 155



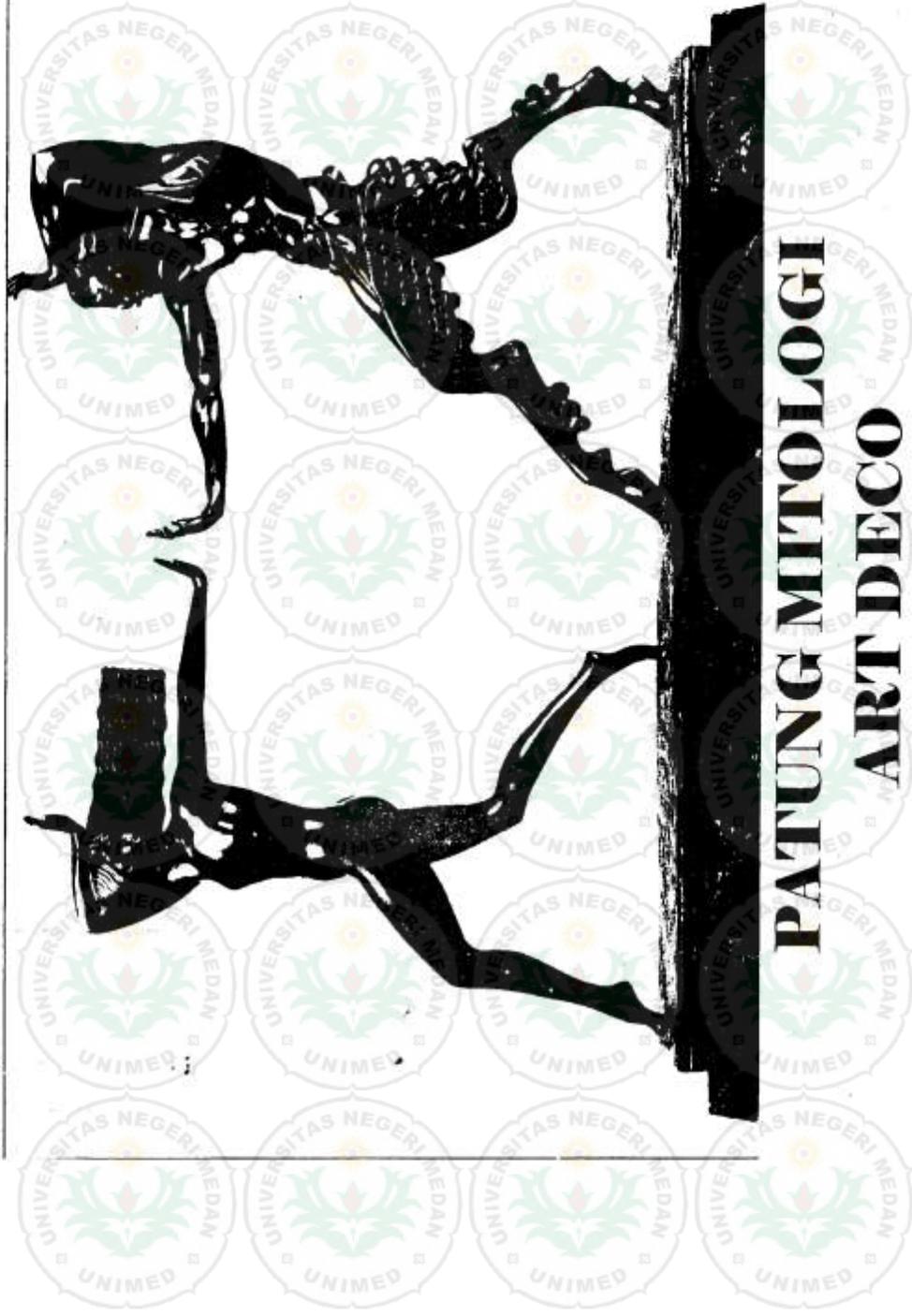
**PATUNG ART DECO  
KOMBINASI BIDANG LURUS  
DAN KURVA**

## LAMPIRAN GAMBAR 156

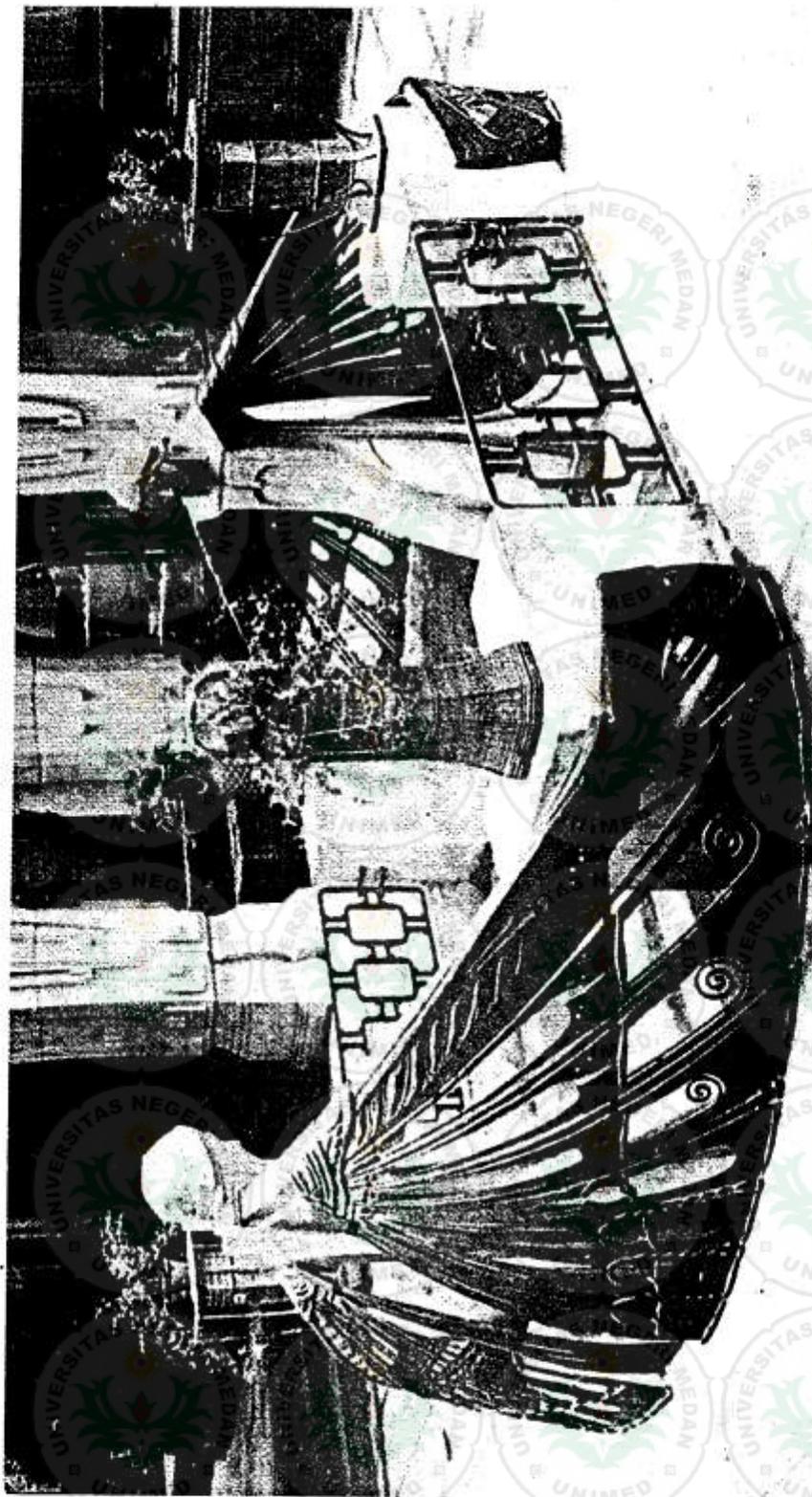


## PATUNG ART DECO

## LAMPIRAN GAMBAR 157

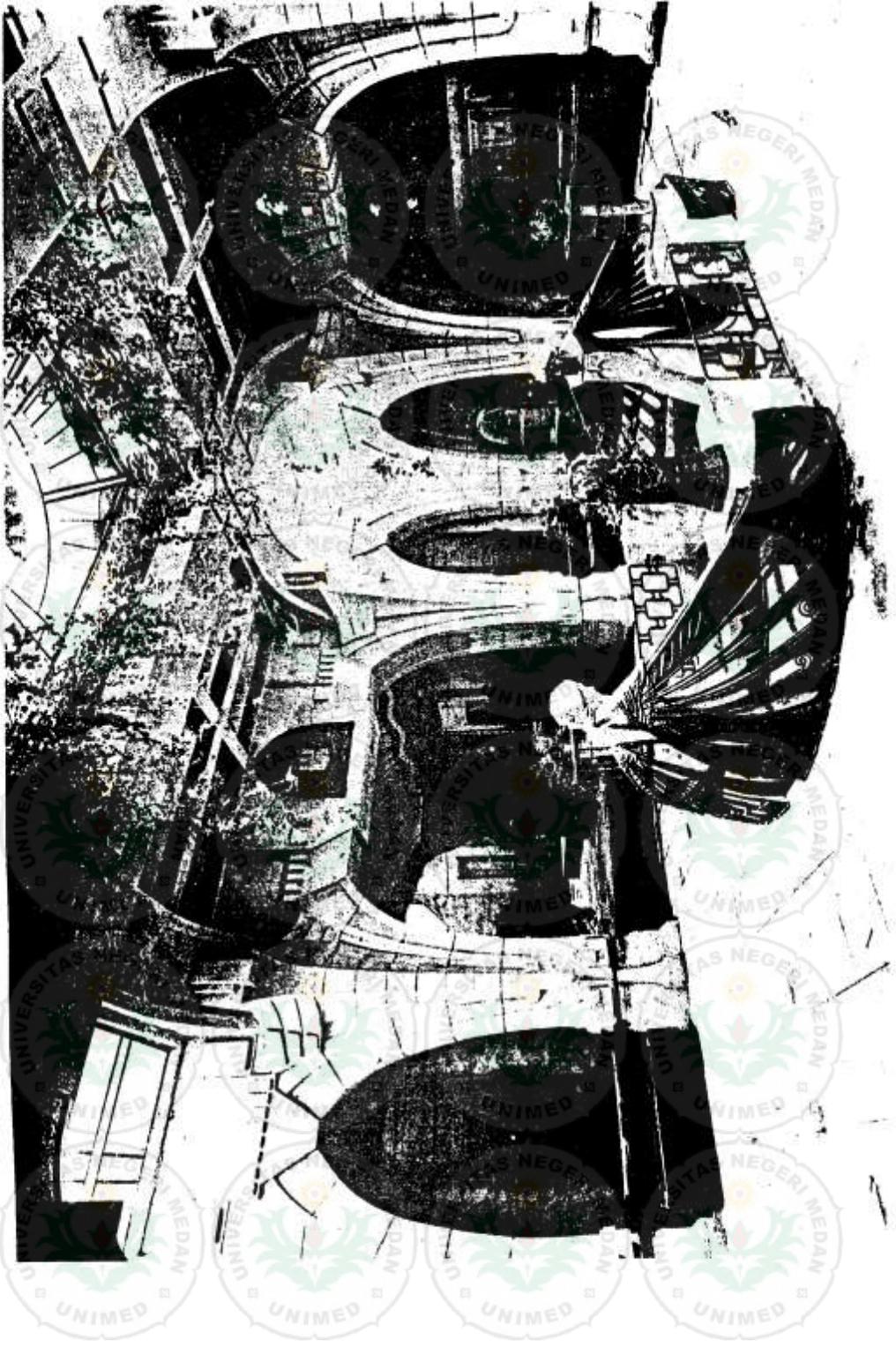


## LAMPIRAN GAMBAR 158

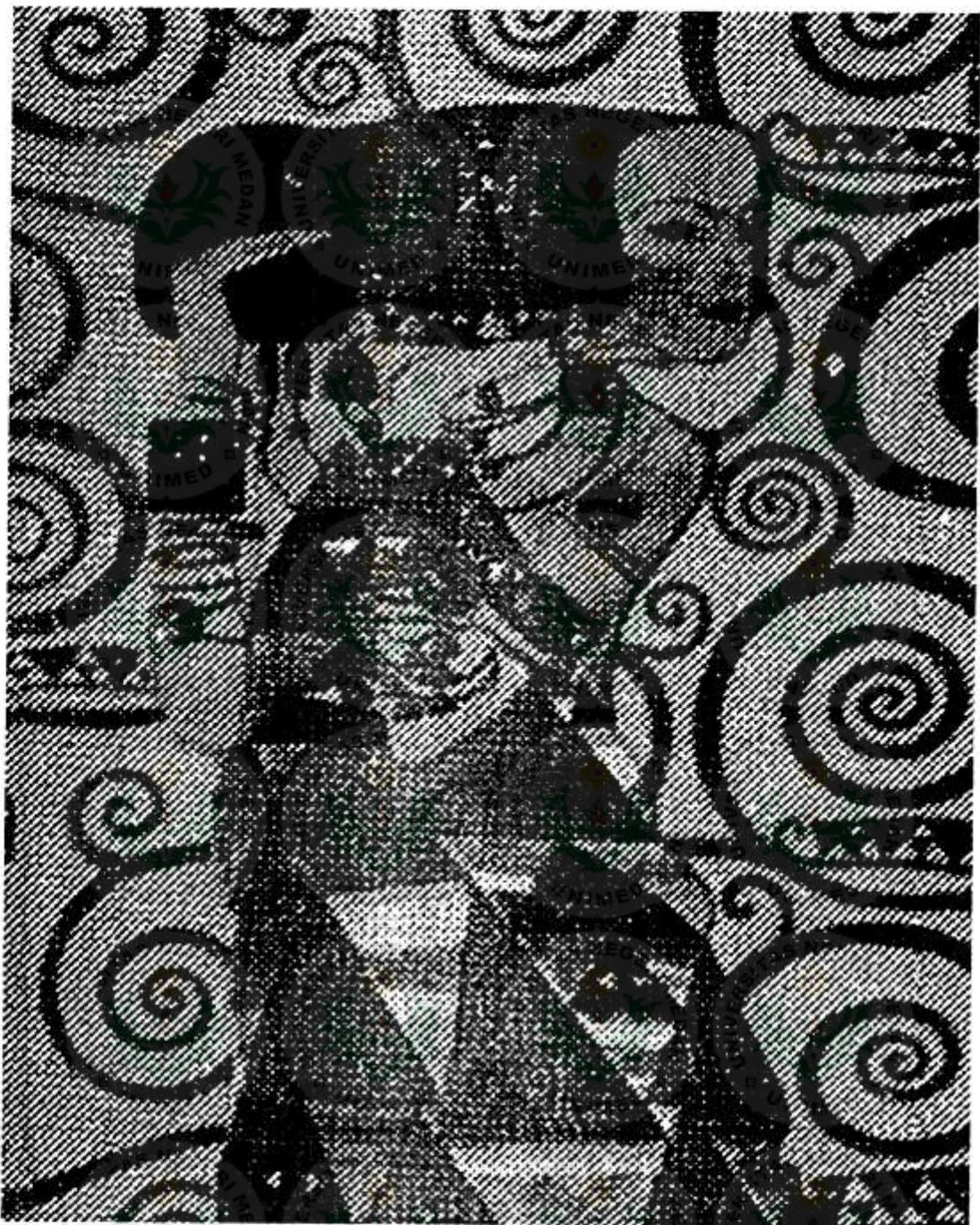


**ART NOUVEAU**

## LAMPIRAN GAMBAR 159

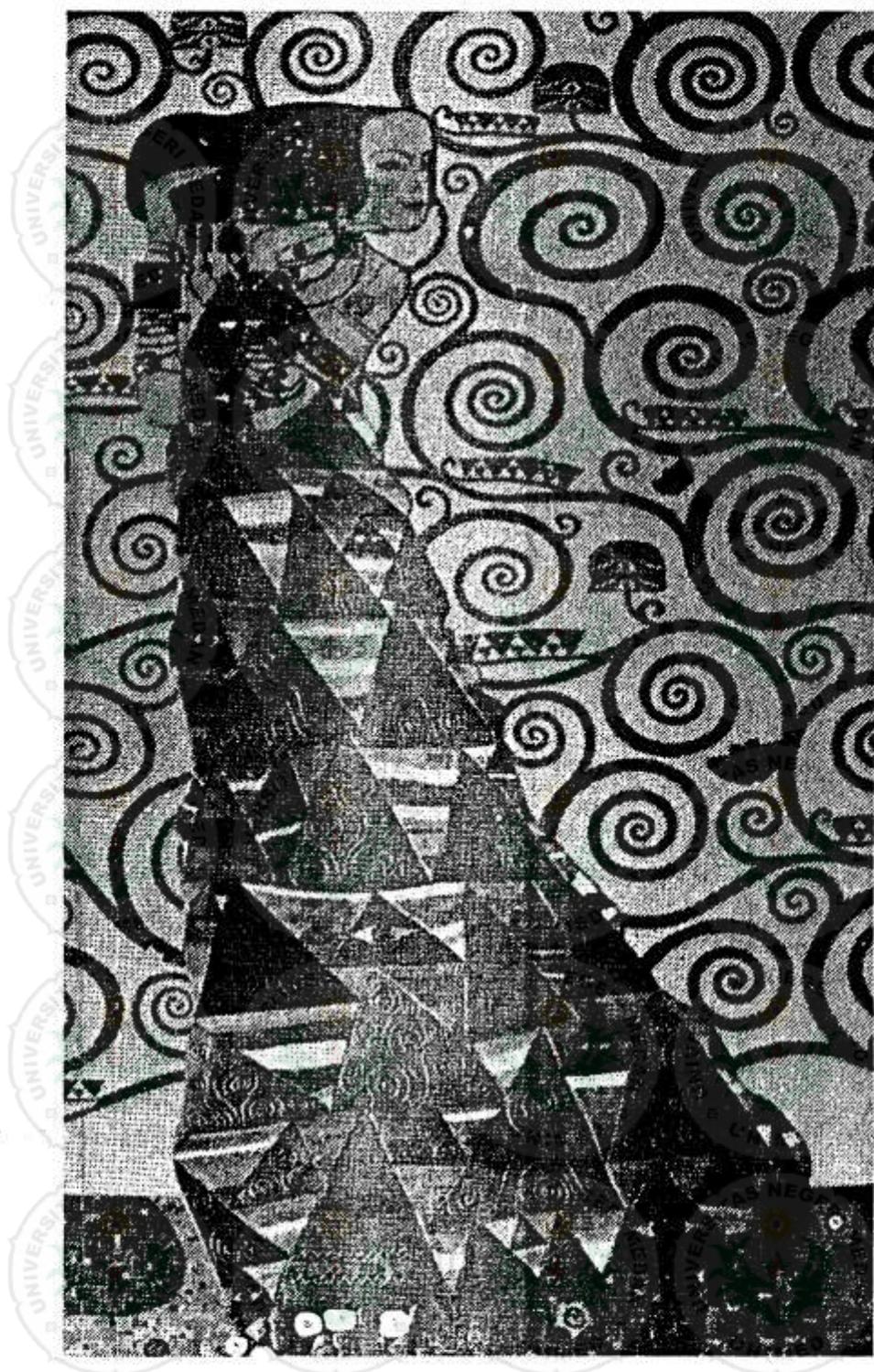


## LAMPIRAN GAMBAR 160

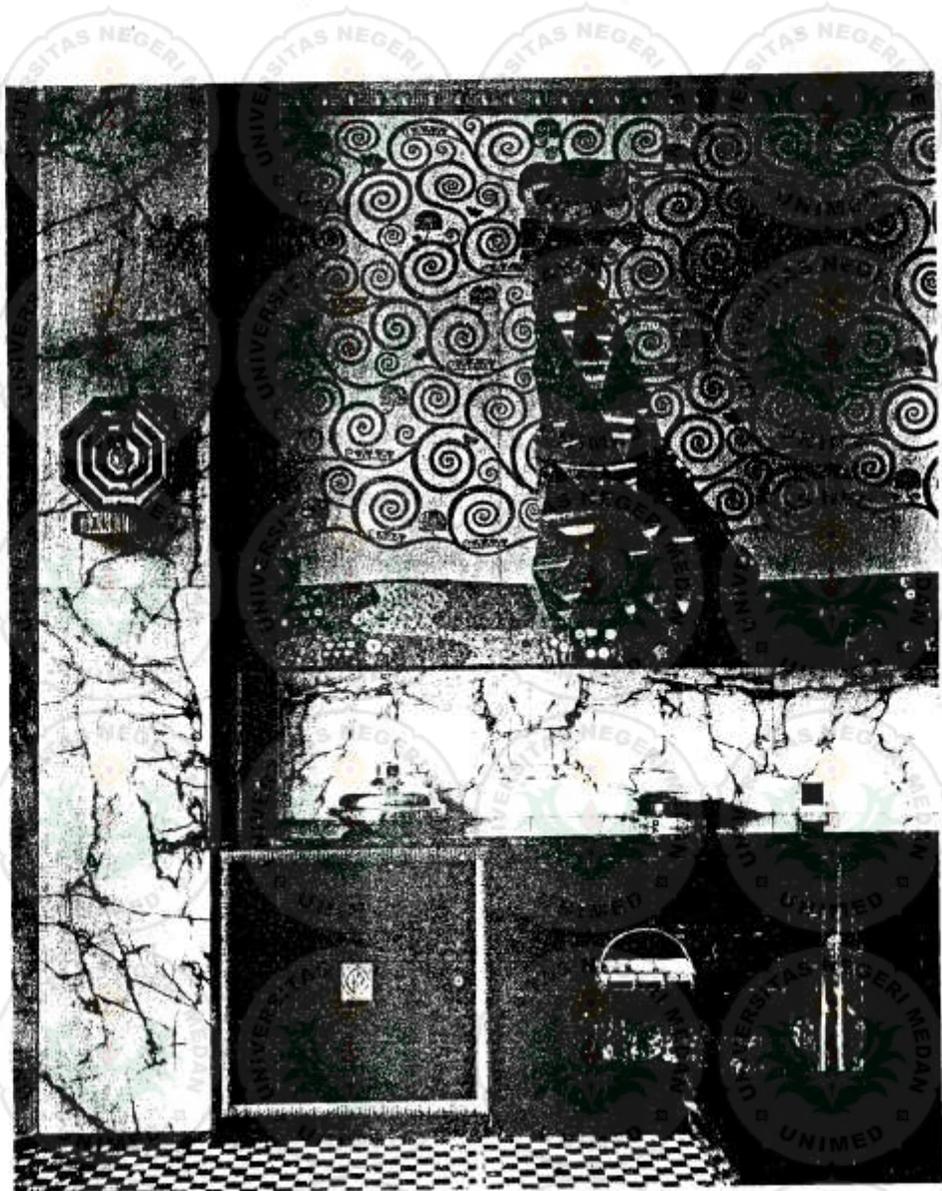


**ART NOUVEAU**

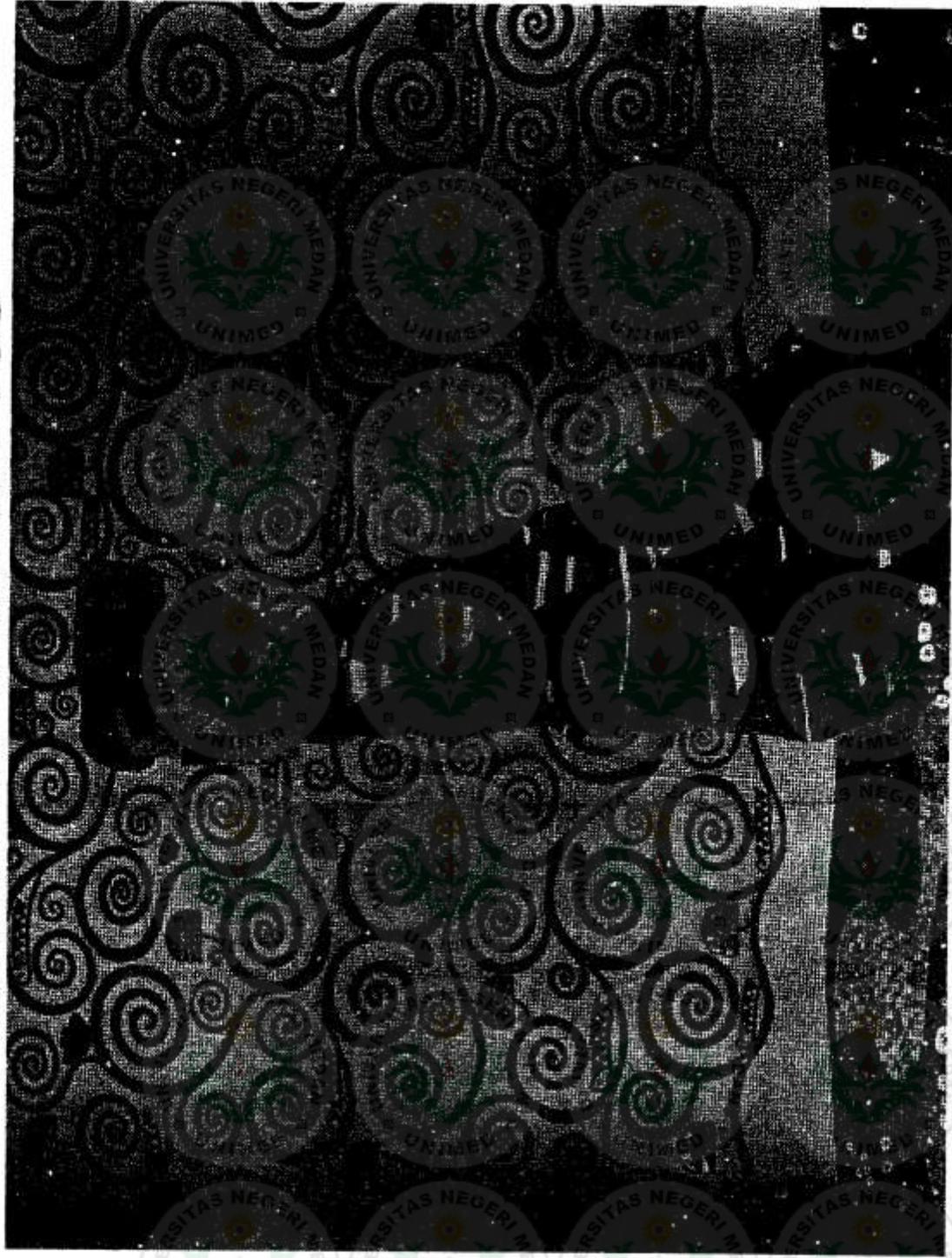
## LAMPIRAN GAMBAR 161



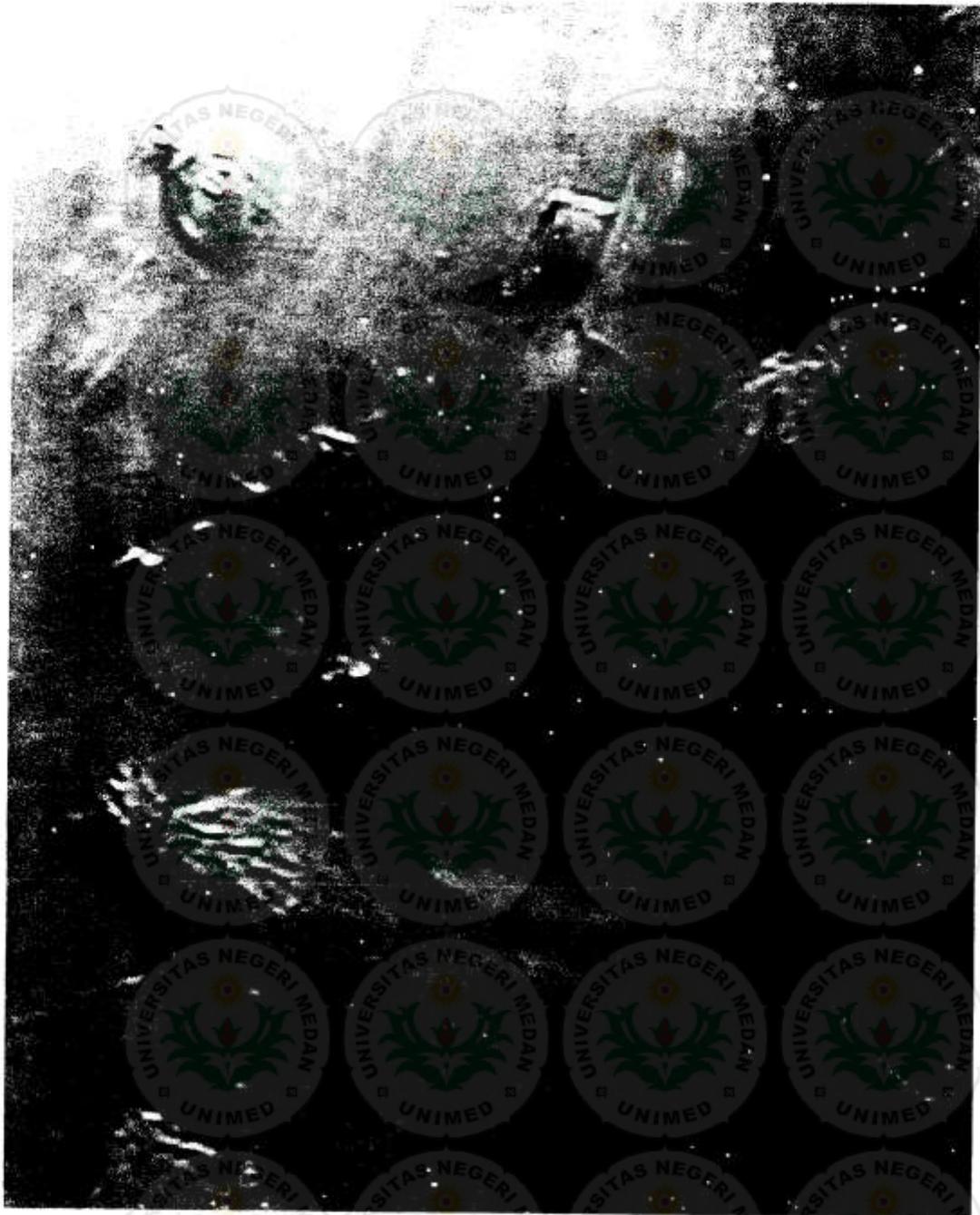
## LAMPIRAN GAMBAR 162



## LAMPIRAN GAMBAR 163

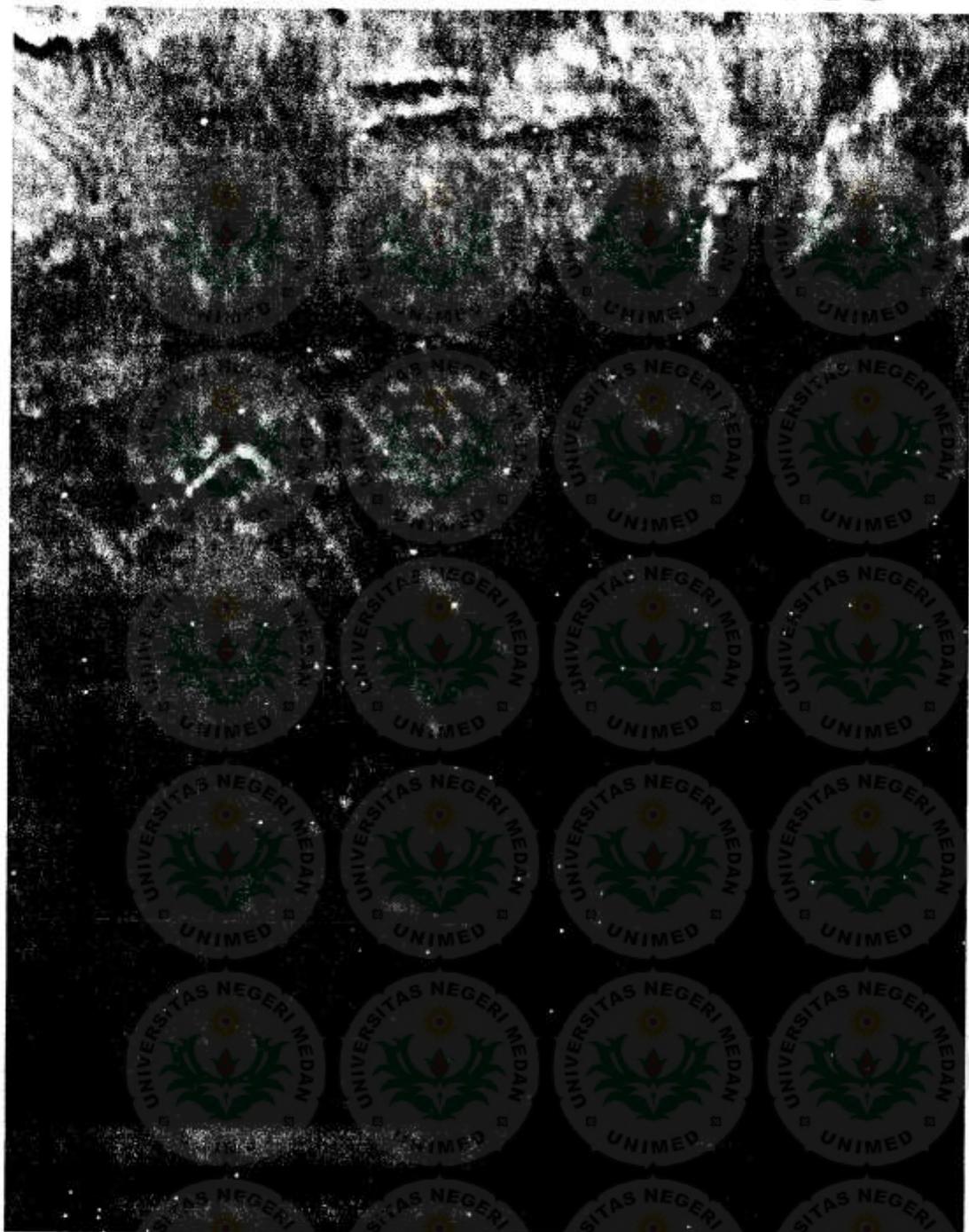


## LAMPIRAN GAMBAR 164



**DETAIL “MERENGGUT MIMPI”  
DARI LAMPIRAN GAMBAR 139**

## LAMPIRAN GAMBAR 165



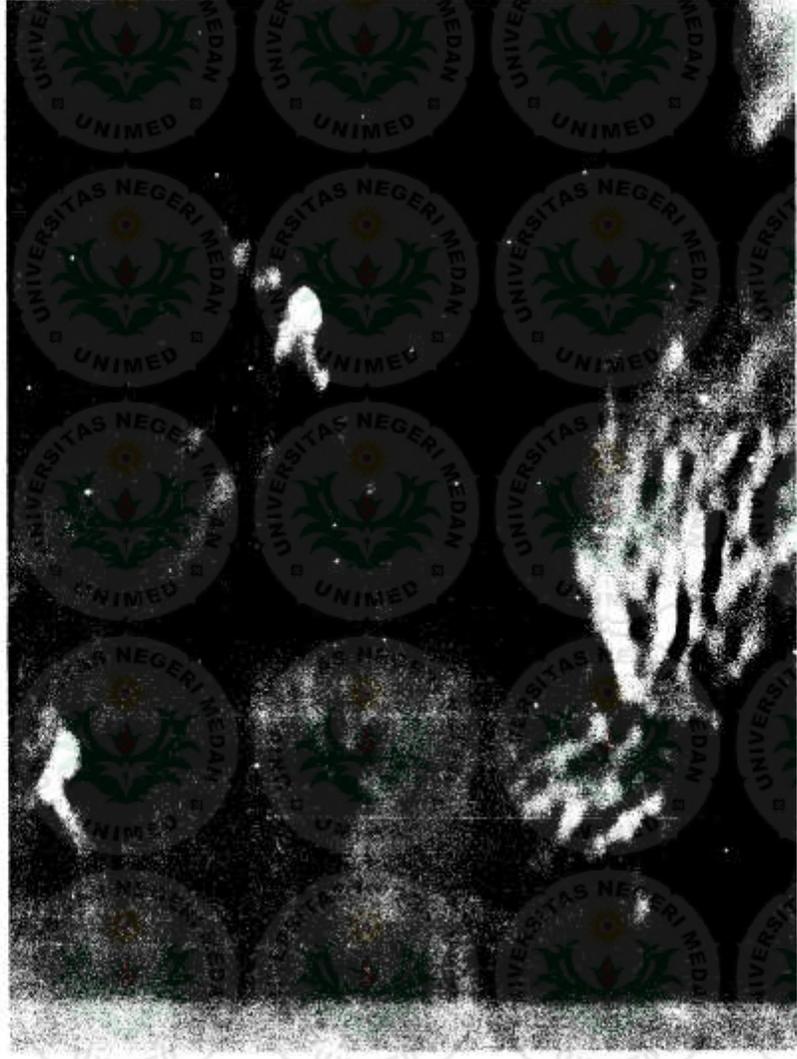
**DETAIL “MERENGGUT MIMPI”  
DARI LAMPIRAN GAMBAR 140**

## LAMPIRAN GAMBAR 166



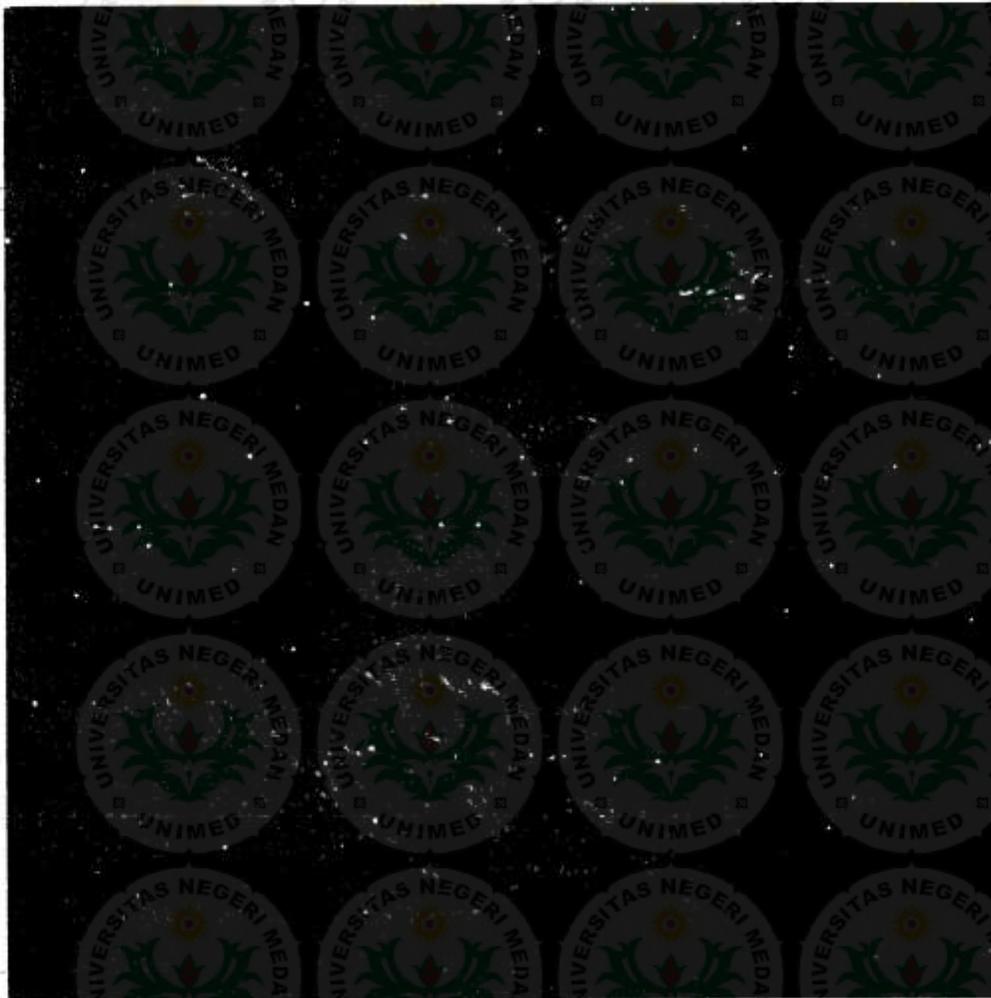
**LUKISAN ABSTRAK  
UNTUK MENGANALOGIKAN  
DENGAN SAPUAN KUAS  
LAMPIRAN GAMBAR 164 DAN 165**

## LAMPIRAN GAMBAR 167



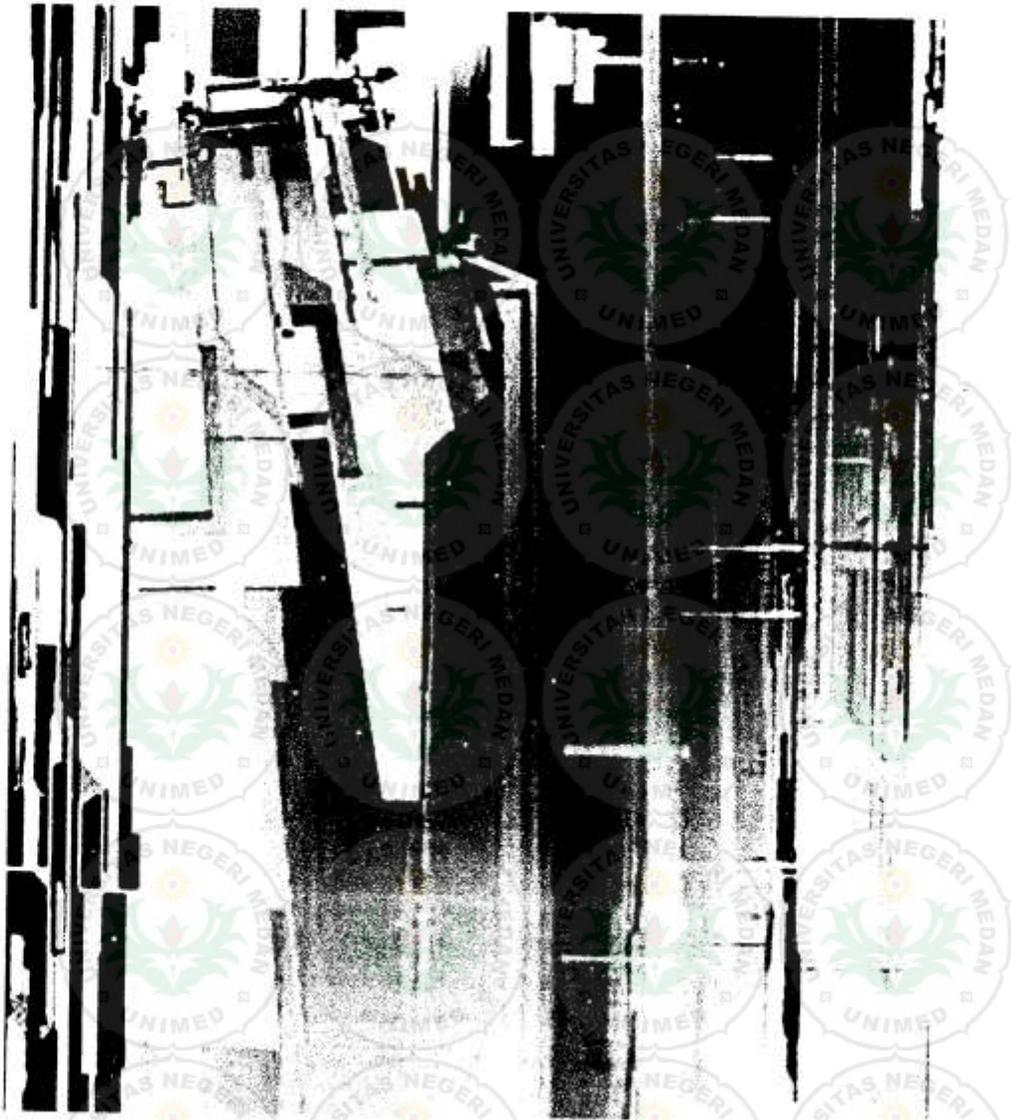
**DETAIL “MERENGGUT MIMPI”  
DARI LAMPIRAN GAMBAR 164**

## LAMPIRAN GAMBAR 168



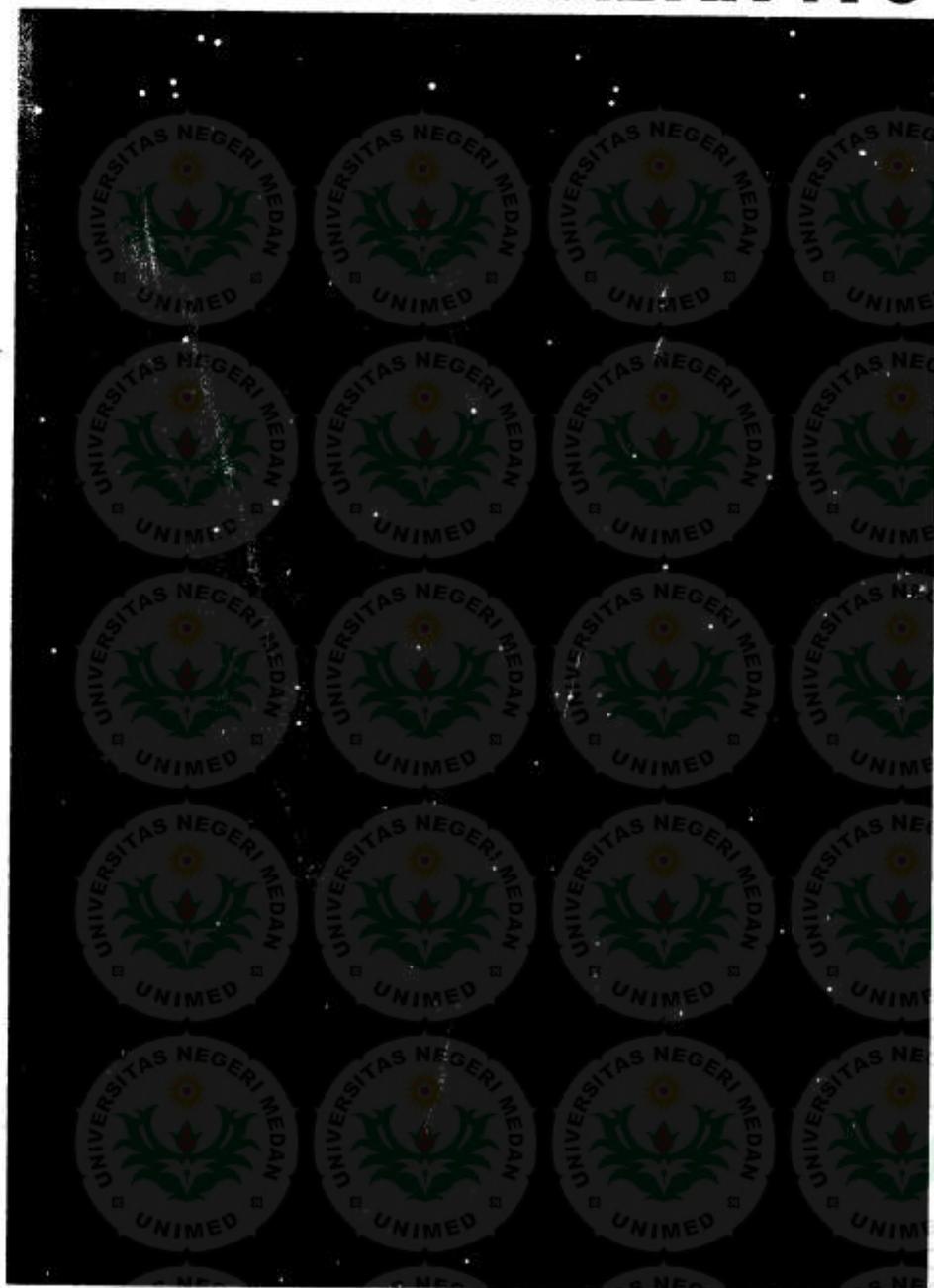
**LUKISAN ABSTRAK  
BERKEKUATAN TEKSTUR  
UNTUK MENGANALOGIKAN  
DENGAN LAMPIRAN GAMBAR 167**

## LAMPIRAN GAMBAR 169



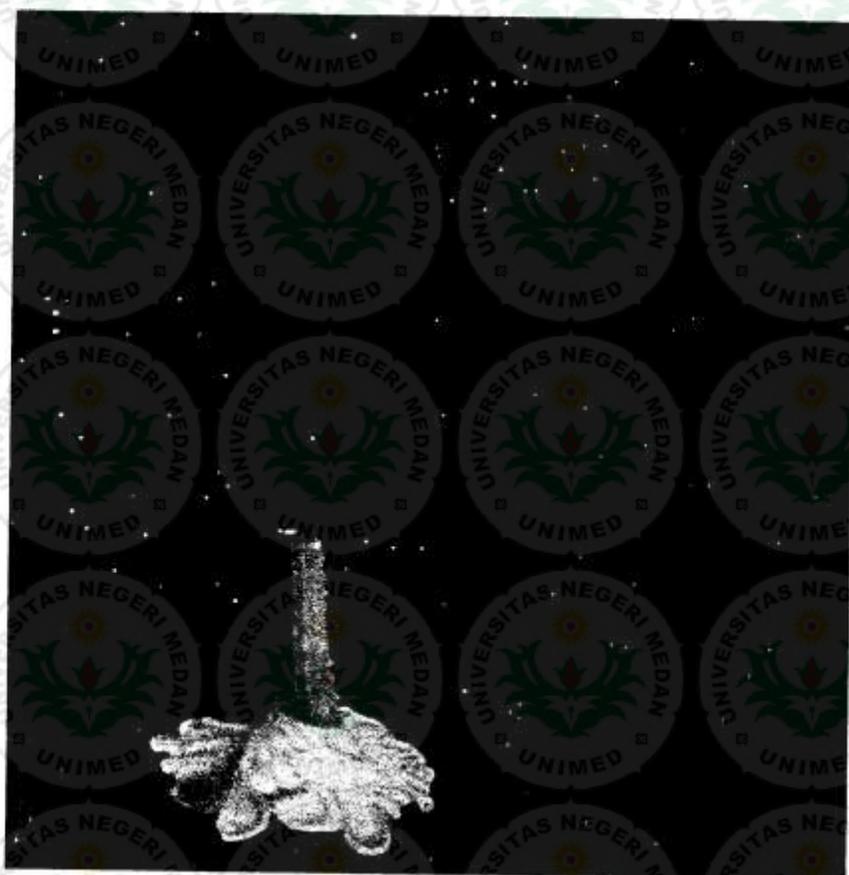
**ARAH YANG TERBENTUK DARI  
STRUKTUR BIDANG  
UNTUK MENGANALOGIKAN DENGAN  
ARAH SAPUAN KUAS DARI LAMPIRAN  
GAMBAR 165**

## LAMPIRAN GAMBAR 170



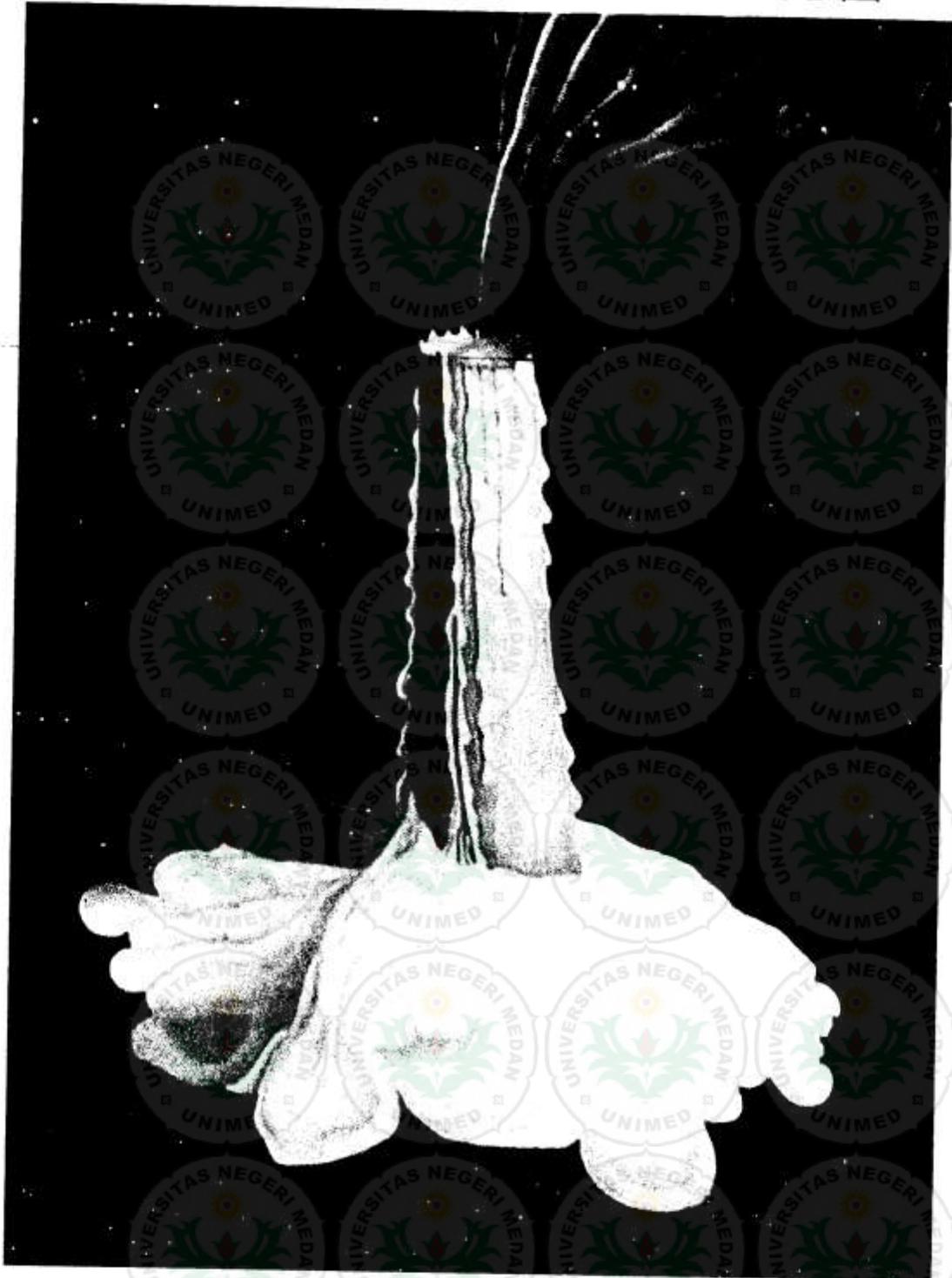
ARAH SAPUAN KUAS UNTUK  
MENGANALOGIKAN DENGAN  
LAMPIRAN GAMBAR 165

## LAMPIRAN GAMBAR 171



**“AFTER LIGHTING”**  
**KARYA: ENDY PRIBADI**

# LAMPIRAN GAMBAR 172



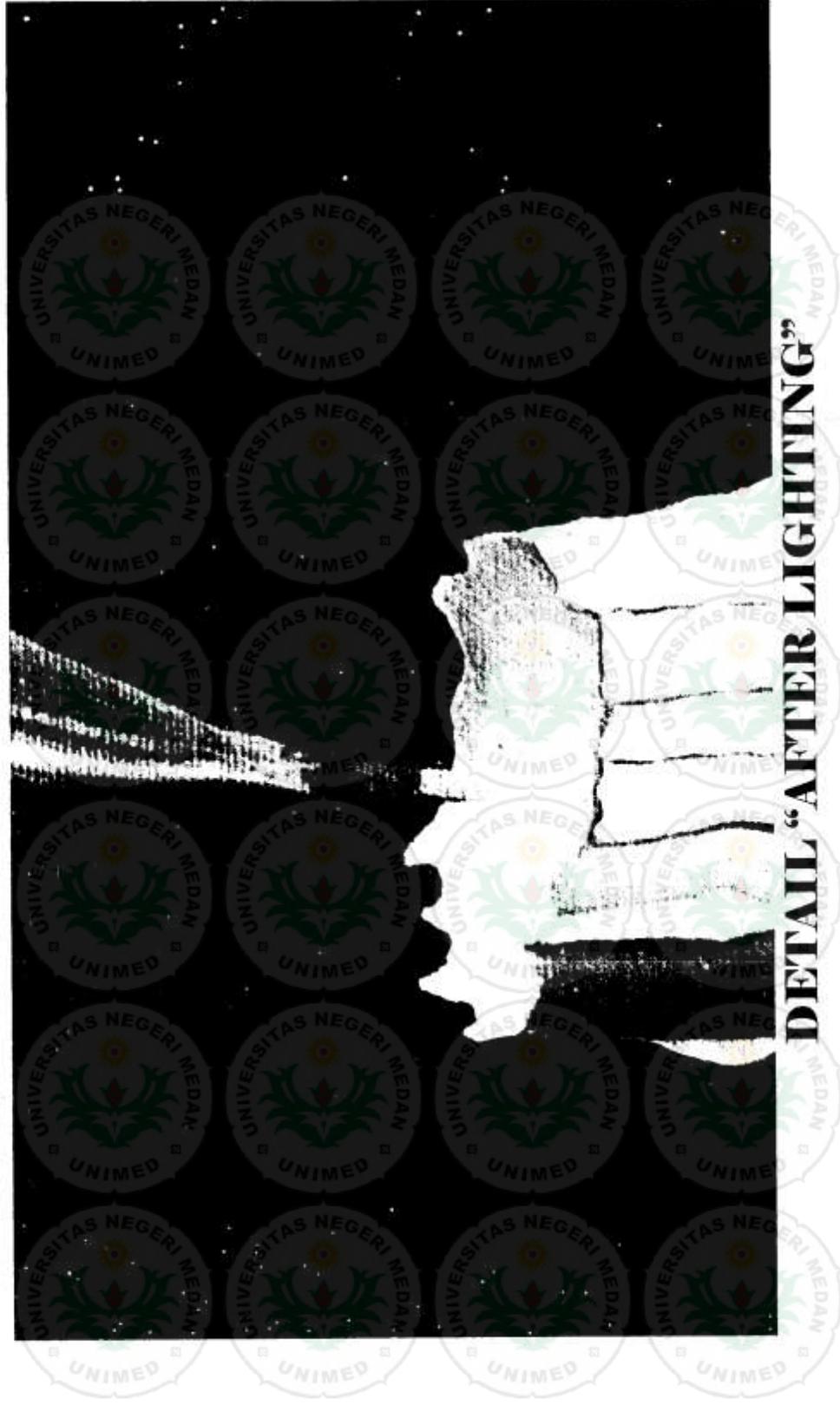
**DETAIL "AFTER LIGHTING"**

## LAMPIRAN GAMBAR 173

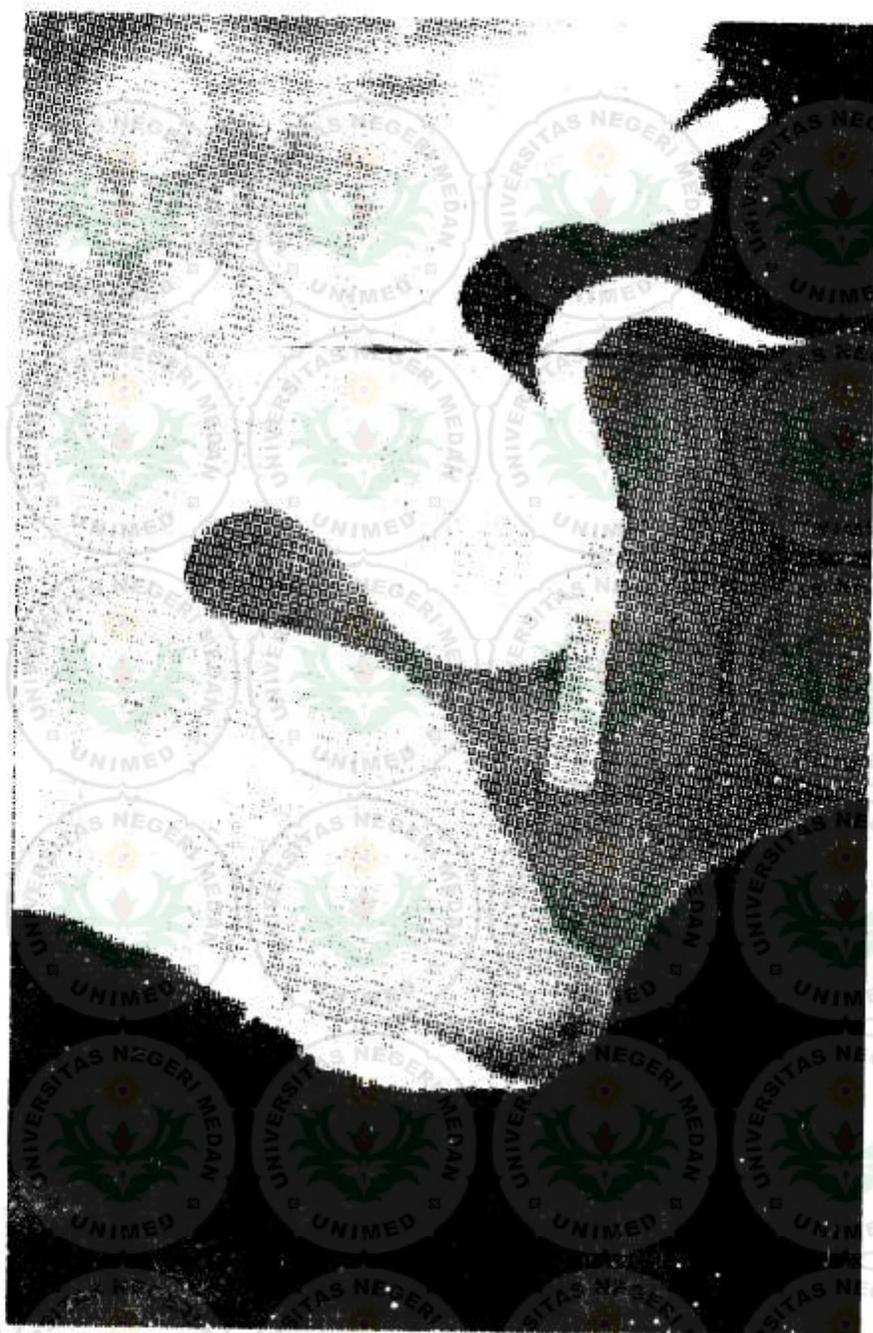


**DETAIL “AMNER LIGHTING”**

## LAMPIRAN GAMBAR 174

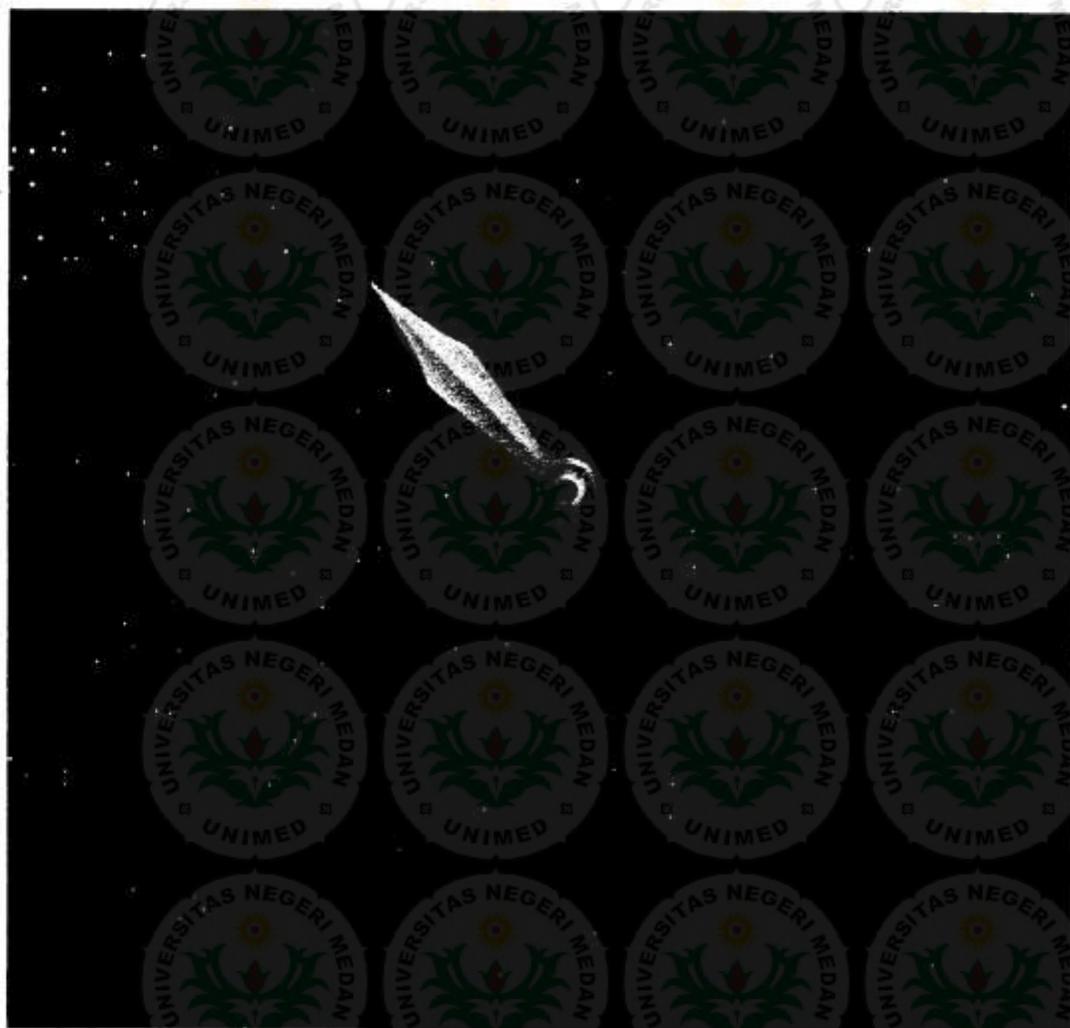


# LAMPIRAN GAMBAR 175



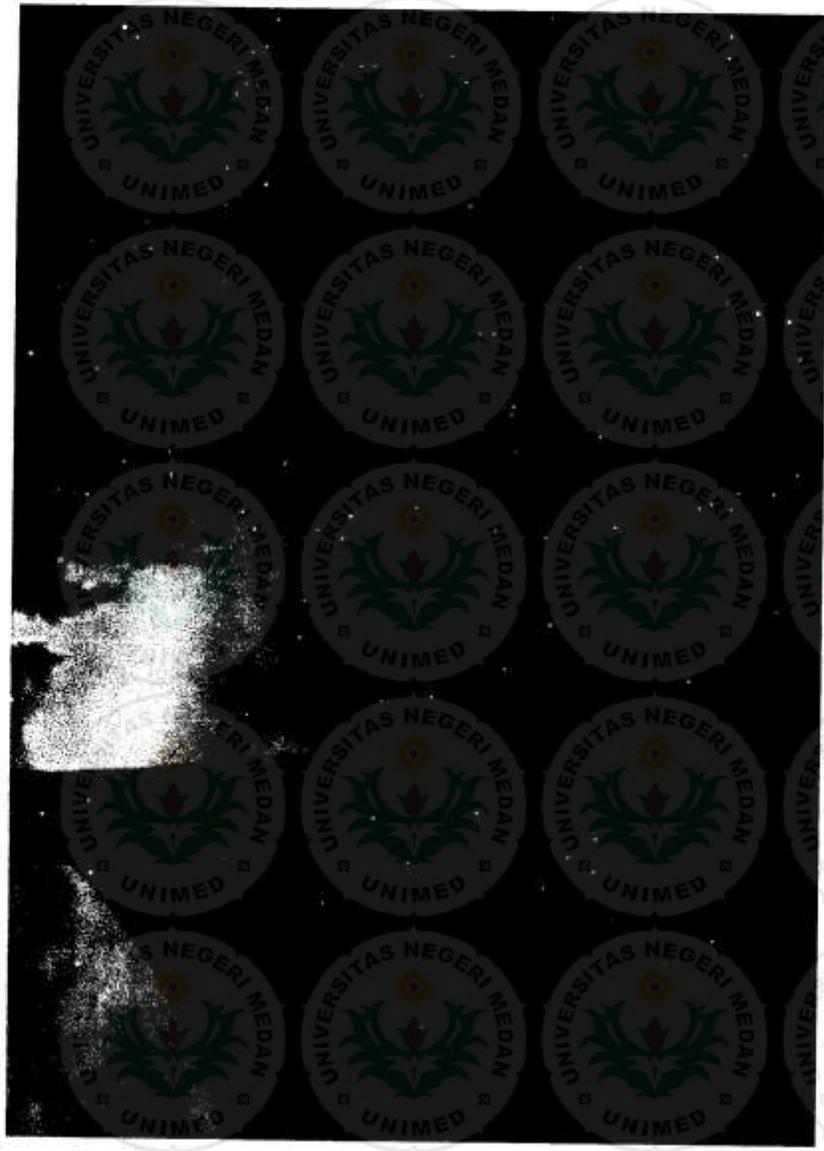
**“TARIAN DAMAI”  
KARYA: KUNTARA**

# LAMPIRAN GAMBAR 176



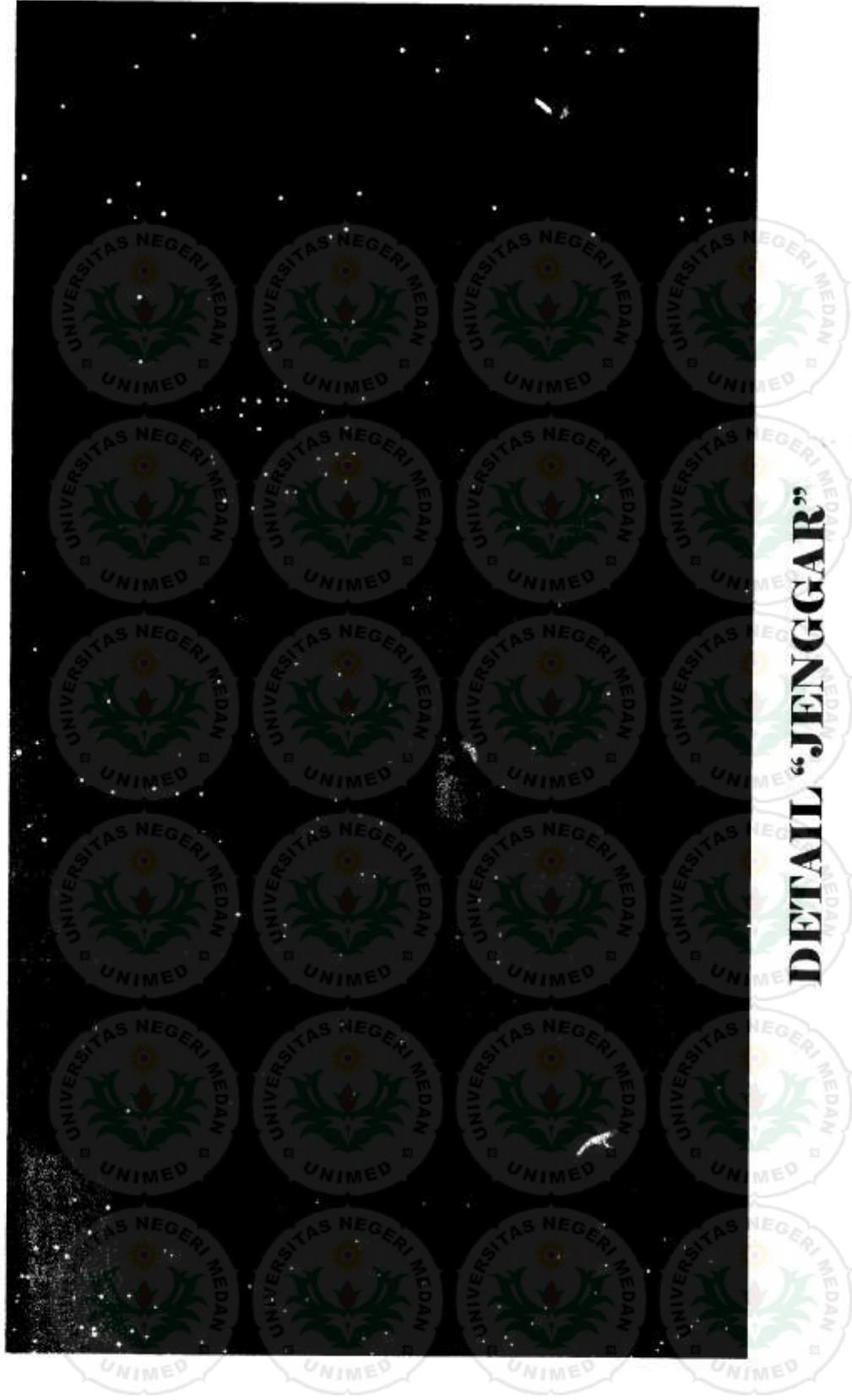
**“KEHILANGAN”  
KARYA: JONSON PASARIBU**

# LAMPIRAN GAMBAR 177



**“JENGGAR”  
KARYA: M. YATIM**

## LAMPIRAN GAMBAR 178



# LAMPIRAN GAMBAR 179



**“SI GALE-GALE”**  
**KARYA: PANJI SUTRISNO**

## LAMPIRAN GAMBAR 180



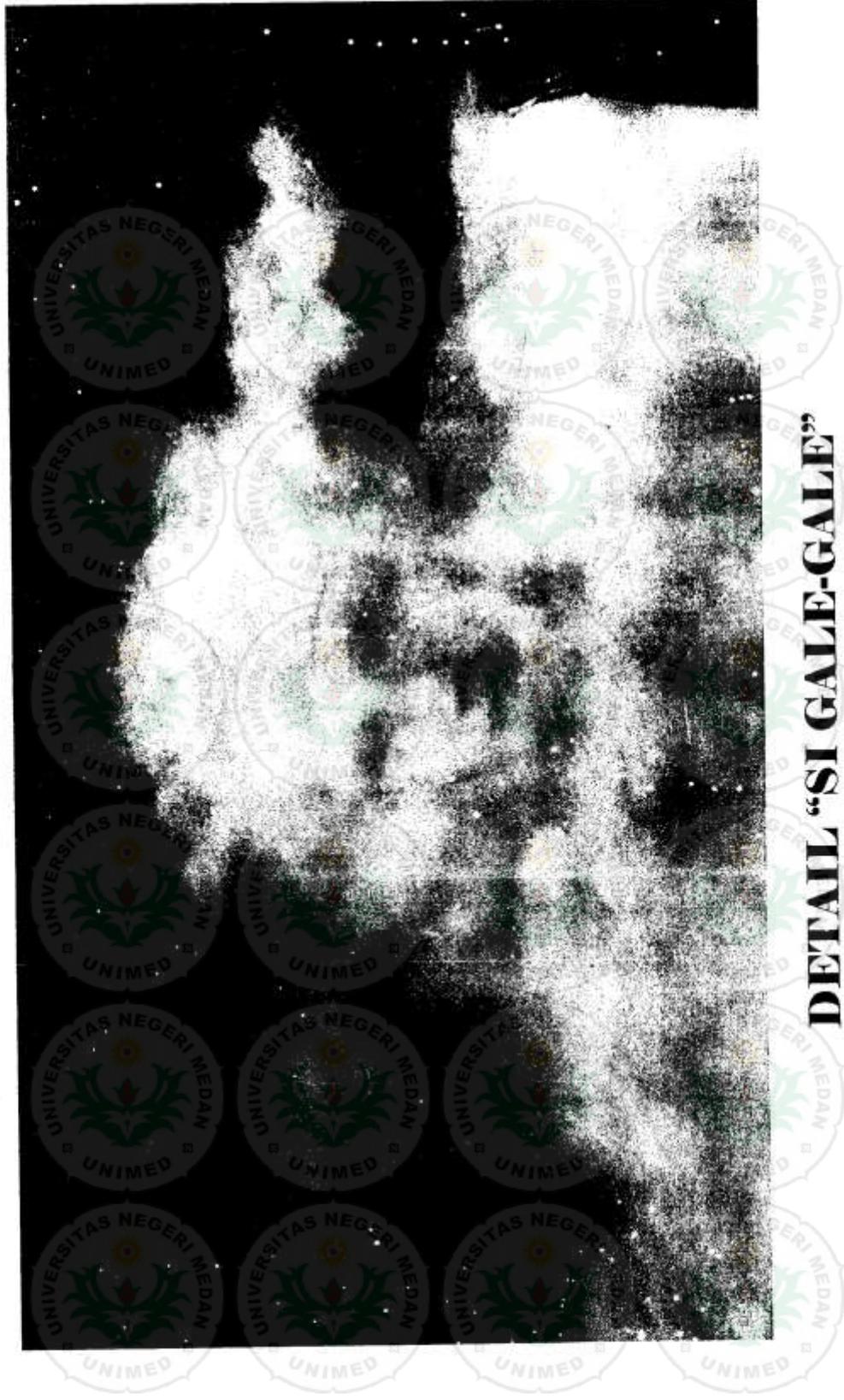
**DETAIL “SI GALE-GALE”**

## LAMPIRAN GAMBAR 181



**DETAIL “SI GALE-GALE”**

## LAMPIRAN GAMBAR 182

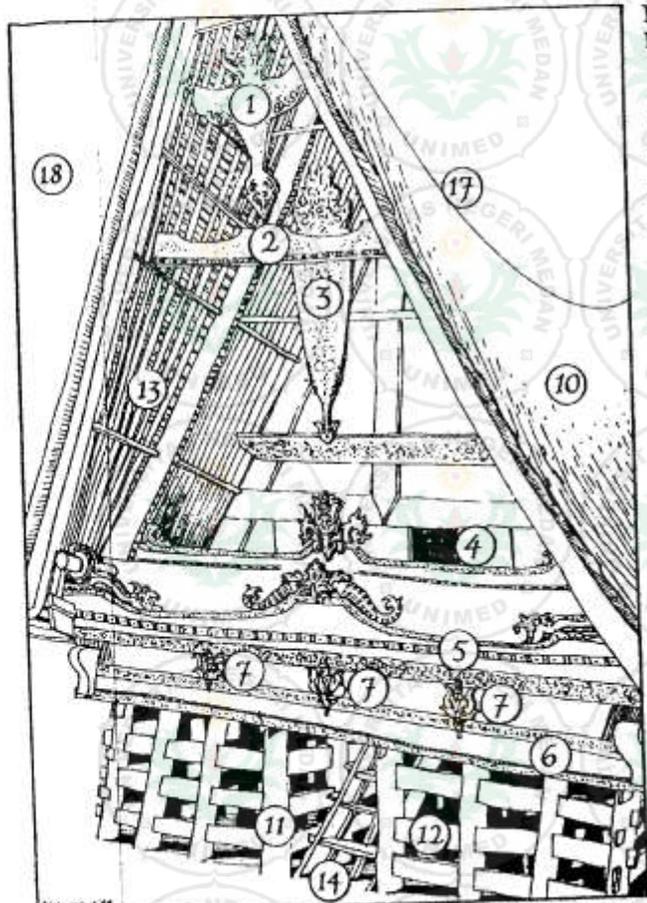


## LAMPIRAN GAMBAR 183



**DETAIL "SI GALE-GALE"**

# LAMPIRAN GAMBAR 184



KING SIDAURUK'S HOUSE AT SIMANINDO

NAMES OF PARTS OF THE HOUSE USED IN SAMOSIR

- 1 ULUPAUNG
- 2 JENGGAR
- 3 DILA PAUNG
- 4 PANDILOAN, small shutter
- 5 TOMBOMAN ADOP-ADOP
- 6 SOMBAHO ADOP-ADOP
- 7 JAGA DOMPAK, image to ward off evil
- 8 SINGA-SINGA, singa head, lion's head
- 9 ADOP-ADOP, woman's breasts, symbol of affluence.
- 10 TARUP IJUK, roof of ijuk, fibres of sugar palm tree
- 11 BASIHA
- 12 RANSANG
- 13 SUMBAN
- 14 BALATUK, stairs
- 15 PANDINGDINGAN/SUMBAHO, long side-wall of just one plank
- 16 SANDE-SANDE
- 17 BUNGKULAN, ridge
- 18 SITINDANGI, front of house



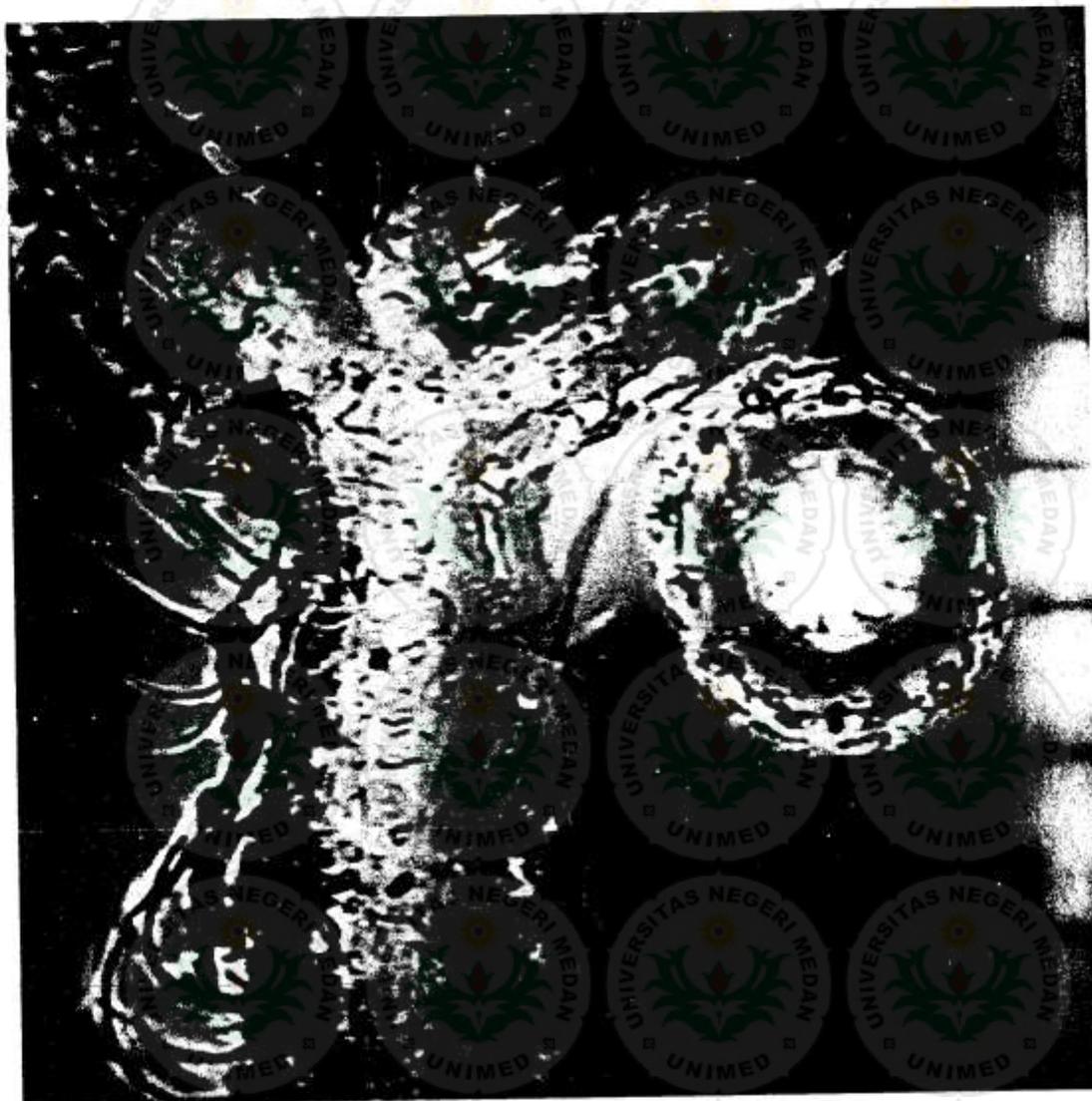
## ORNAMEN "JENGGAR"

## LAMPIRAN GAMBAR 185



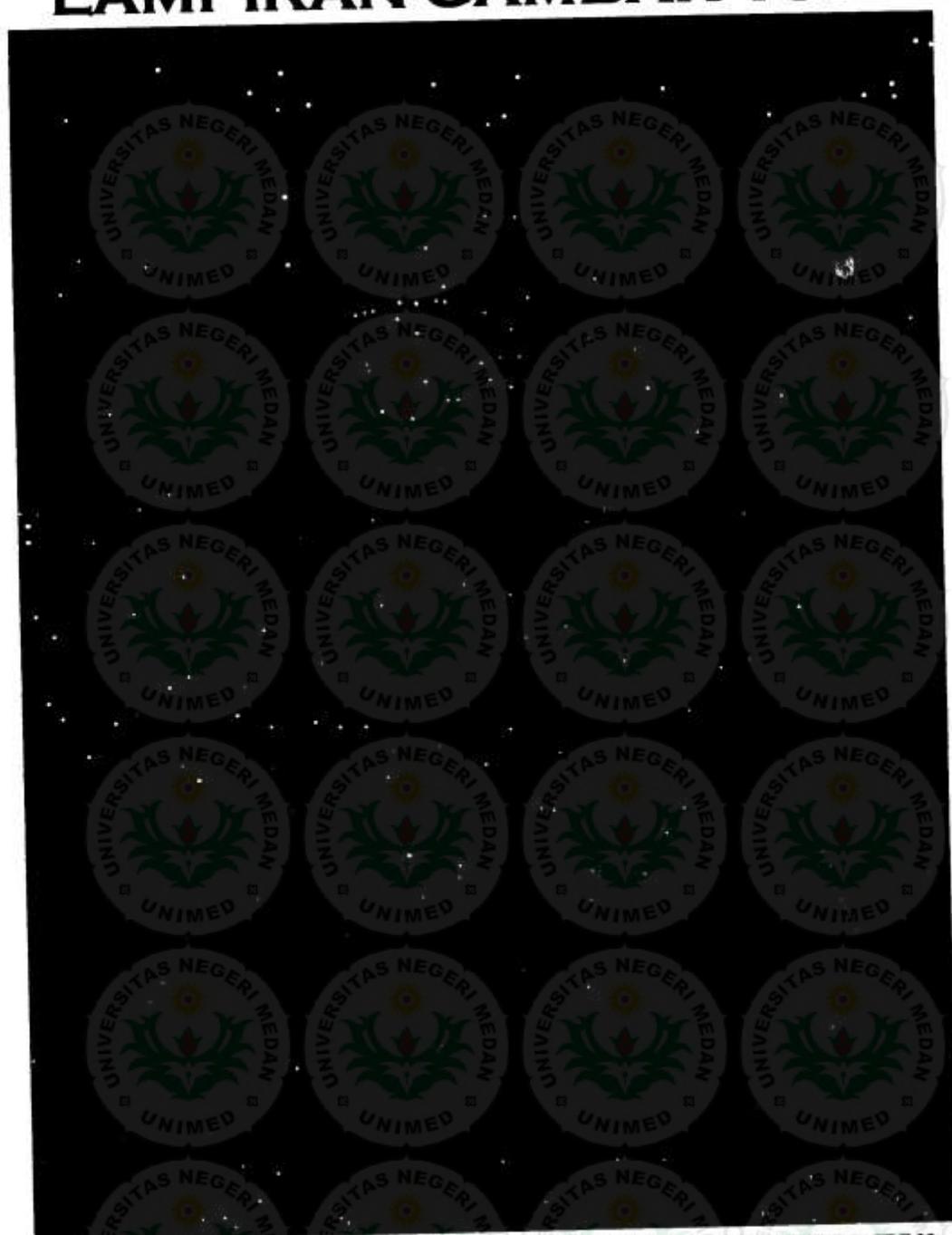
**“TAK KAN MELAYU HILANG DI BUMI”  
KARYA: RIEN ASMARA.**

## LAMPIRAN GAMBAR 186



**“TOTEM”**  
**KARYA: RIEN ASMARA.**

## LAMPIRAN GAMBAR 187



**“DIA PIKIR TANGANNYA BANYAK”  
KARYA: TOGU SINAMBELA**

The background of the page is a repeating pattern of the logo of Universitas Negeri Medan (UNIMED). The logo is circular, featuring a green stylized plant with a yellow sun-like symbol at the top, surrounded by the text "UNIVERSITAS NEGERI MEDAN" and "UNIMED".

LAMPIRAN ARTIKEL

***”MENGEKSPRESIKAN  
MITOS  
EKSPRESIONISME”***

MINGGU

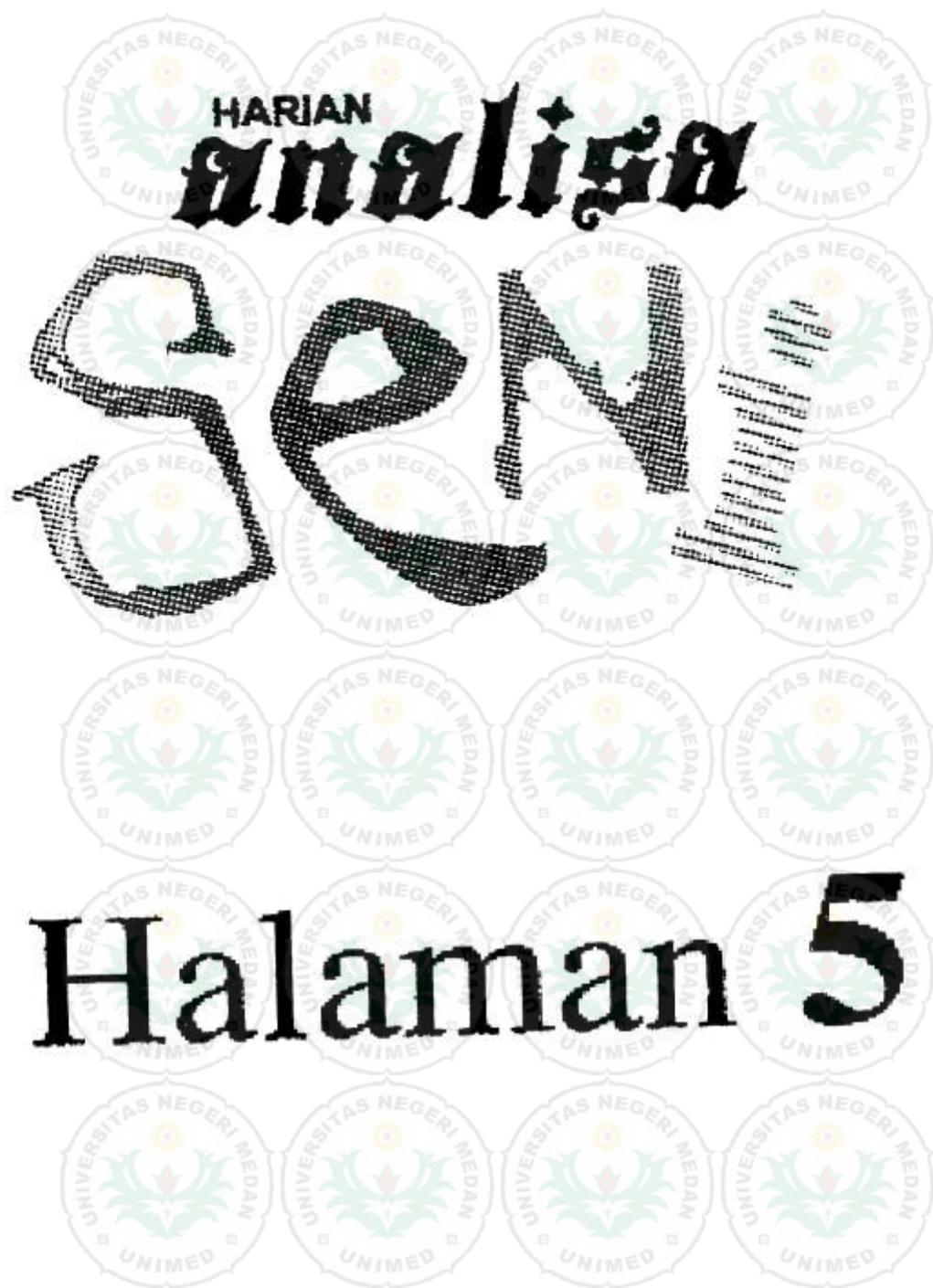
# analisa

*Membangkitkan Partisipasi Rakyat dalam Pembangunan*

ISSN 0215 - 2943

Tahun XXXVI No. 12541

30 Desember 2007



HARIAN

**Analisa**

**SEN**

**Halaman 5**

# Mengekspresikan Mitos Ekspresionisme

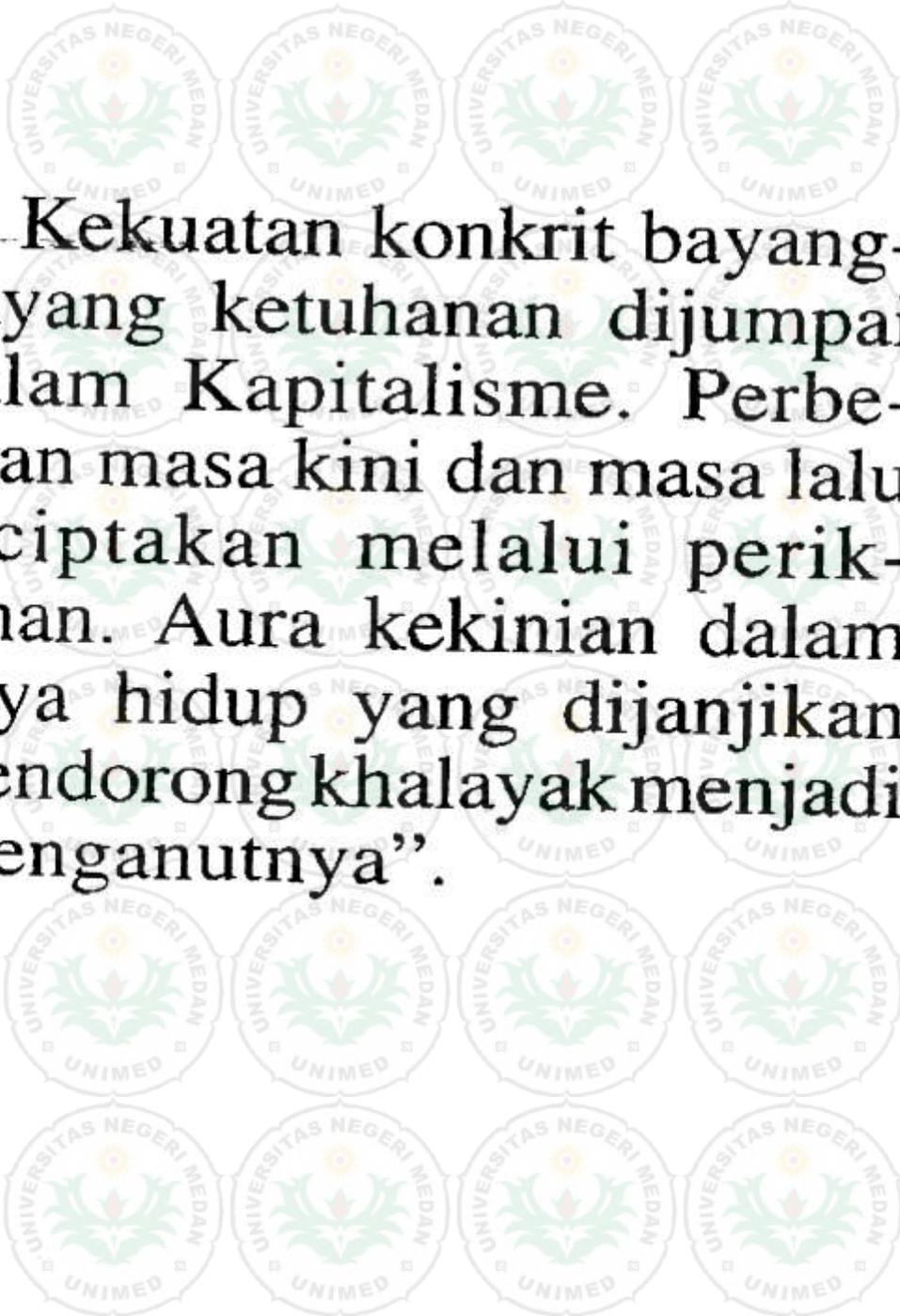
Oleh : Heru Maryono

**SECARA** umum, kata ekspresi berarti isi hati. Maknanya, konsisten dengan awal digelorakan pemikir Ekspresionis abad XIX, yakni ungkapan emosi. Kebangkitannya sebagai gerakan filsafat subjektif, menolak penalaran (filsafat) objektif. Pencetusnya Soren Kierkegaard yang beranggapan ide intelektual sebagai hal asing bagi eksistensi kehidupan.

Bila dirujuk dengan pemilihan bahasa pertama dari pengalaman asli, bahasa kedua sebagai penafsirnya dan bahasa ketiga saat dikomunikasikan, diperoleh cerita berikut ini. Pengalaman asli, misalnya *mrinding*. Dugaan hantu merupakan wilayah nalar (dalam ikatan otoritas budaya.) Padahal *mrinding* sebagai eksistensi yang hidup, adalah *mrinding* itu sendiri. Tafsiran hantu mengingkari eksistensi pengalaman. Apalagi bila diceritakan. *Bumbu-bumbu* akan ditambahkan agar lebih seram.

Rujukan di atas, dikutip dari ajaran Karl Jaspers dalam Filsafat Eksistensi. Ajarannya dipengaruhi Kierkegaard. Penempatan seni lebih tinggi dari ilmu pengetahuan, oleh Arthur Schopenhauer, intinya tidak berbeda dengan Kierkegaard. Puncaknya dijumpai pada prinsip *genealogi* dalam polaritas *Apollonian* dan *Dionysian* dari ajaran Friedrich Nietzsche.

*Apollonian* asosiatif dengan kebijaksanaan. Adapun kebijaksanaan (*wisdom*) berakar pada *verum factum*. Artinya kebenaran yang diciptakan (sendiri) untuk merespon lingkungan. Descartes mengembangkan Humanisme dari upaya menggantikan peran Tuhan. Kerangkanya, dilandasi prinsip universalisasi pengetahuan absolut melalui pengembangan ilmu pengetahuan. Nilai Maha Tinggi diganti nilai tertinggi. Hidup dan mati, siang dan malam, laki-laki dan perempuan, serta ajaran dunia dan akhirat, surga dan neraka, maupun pahala dan dosa, dalam universalitas pengetahuan ditaati menjadi kategori oposisi biner. Misalnya benar dan salah, baik dan buruk, indah dan jelek, asli dan tiruan (bajakan) serta masih banyak lagi pasangan pertentangan lainnya.



Kekuatan konkrit bayang-bayang ketuhanan dijumpai dalam Kapitalisme. Perbedaan masa kini dan masa lalu diciptakan melalui periklanan. Aura kekinian dalam gaya hidup yang dijanjikan mendorong khalayak menjadi "penganutnya".

Kehendak mengembangkan wawasan sendiri sebagai sikap *Dionysian*. Aktivitasnya dilandasi keriangian bermain dengan diri sendiri secara irasional dengan kegairahan mabuk atau ekstasi. Berdasarkan superioritas rasial Jermanik, *Apollonian* diartikan penolakan nalar klasik, sedangkan *Dionysian* mewakili emosi Jerman.

## Selain mitos "Ras Arya Paling Unggul", sikap menga-

gungkan diri ditunjukkan melalui konsep *Alpiner* dalam arsitektur. Klaimnya menyatakan bangunan Gotik berkarakter *Alpiner* dan Jerman sebagai pewarisnya. Bersamaan dengan kelahiran lukisan Romantikisme, juga bertipikal emosional. Konsep *Alpiner* menumbuhkan cita rasa Gotik dalam *Gothic Revival*. Karakter Ekspresionis, mengagungkan diri direalisasikan dengan perwujudan kelamin sebagai ide bangunan, melambangkan kejantanan dan kewanitaan. *Art Nouveau* yang mengagungkan diri sebagai Imperialis, menambahkan ragam hias dari koloninya.

Memasuki abad XX, lahir lukisan Ekspresionisme, memunculkan pelukis Wassily Kandinsky (orang Rusia kelompok Jerman). Berbeda dengan abstrak yang bertolak dari Rasionalisme. Lukisan Kandinsky sekalipun, tidak menggambarkan apapun, disebut *Free Form* atau *Organic Form*. Kata organik, sejalan dengan konsep *Gothic Revival* yang mengategorikan alat kelamin, sebagai bentuk organik. *Non Objective Painting*, juga istilah menyebut lukisannya.

Sesuai dengan tipikal Ekspresionisme yang tidak objektif, istilahnya sangat tepat. Apalagi berhadapan dengan prinsip empati, bersumber dari subjektivitas sebagai dasar Ekspresionisme. Pelukis bebas berekspresi. Pengamat bebas menafsirkan. Tolok ukurnya kebebasan, bermain-main dengan diri sendiri.

Kebebasan era multikultural, sejalan dengan *Dionysian*. Di sana, tetap ada supremasi dalam konsep *site specific*. Batasannya, karya seni yang tidak tertampung dalam kategori seni kontemporer, dikelompokkan di dalamnya. Logikanya, yang tidak terkategoriikan saja dikategoriikan. Apalagi seniman di Indonesia, dengan bangga menggunakan istilah instalasi yang sudah dikategoriikan. Supremasi kapitalistik pemanfaatan istilah yang menjanjikan (menjadi masa kini) bak periklanan berjalan sukses. Karena itu seharusnya bangsa Indonesia bangga ketika muncul klaim oleh Malaysia terhadap karya seni nusantara. Kondisinya menunjukkan perangai kontemporer. Salah

satunya peleburan oposisi  
biner.

Konkritnya peleburan halal dan haram, benar dan salah, atau asli dan bajakan. Tidak berbeda dengan cara "bermain-main" seniman di Indonesia. Katanya kreatif. Faktanya penggunaan istilah ekspresi, Surealis, abstrak, hingga kontemporer, instalasi, dan *video art*, asalnya dari mana?

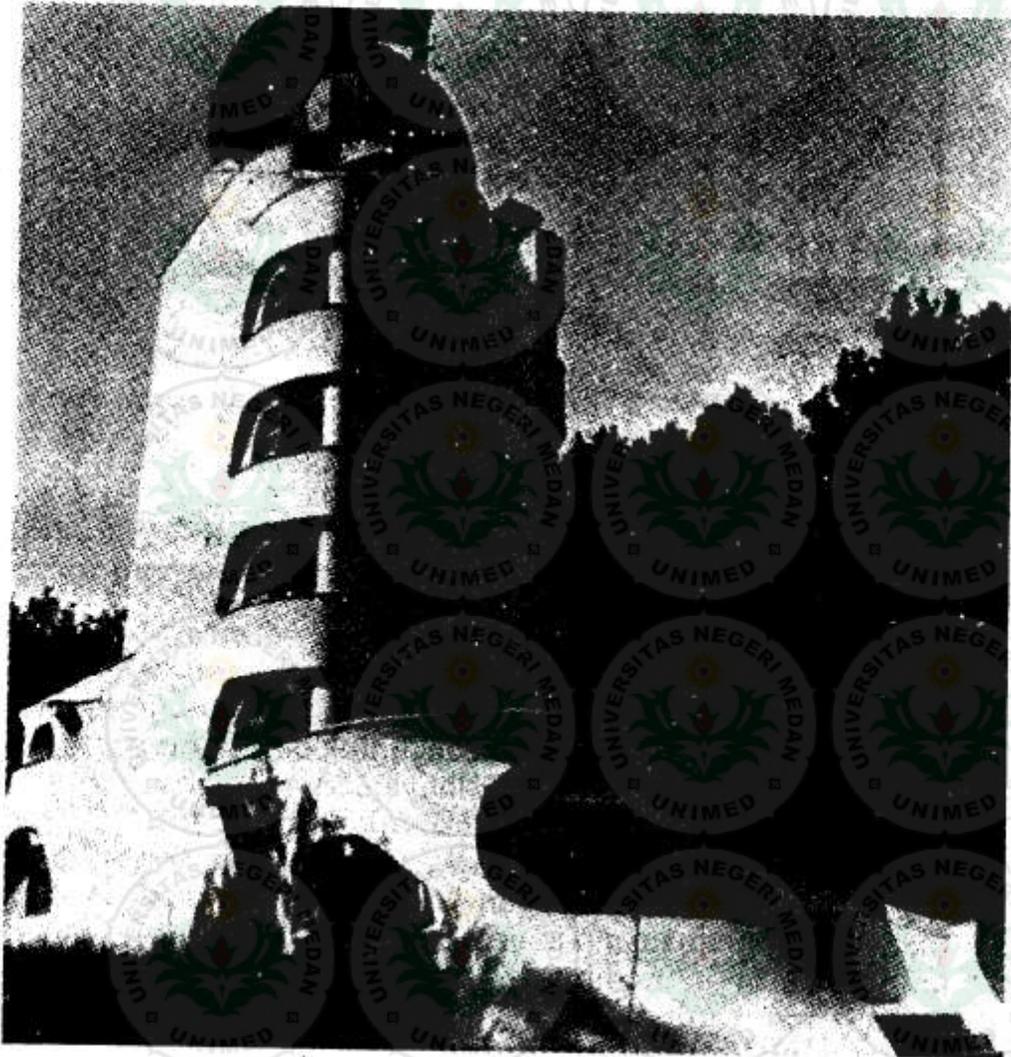
Terima kasih untuk Malaysia yang serumpun. Ulah-nya mendorong membangun supremasi keindonesiaan. Bila ditelah, apa beda peleburaan oposisi biner dengan patung Hari-Hara hasil peleburaan Siwa (perusak) dan Wisnu (pemelihara)? Tanpa terkecuali dengan prinsip dialektik Hegel yang menjadi dasar perkembangan ilmu pengetahuan dan inovasi Modernisme. Rangkaiannya terdiri dari tesis, antitesis dan sintesis, menunjukkan kemiripan dengan lambang Pohon Hayat. Makna tesis yang berarti "ada" dapat disejajarkan dengan kehidupan manusia. Dalam Pohon Hayat letaknya di *Dunia Tengah*. Antitesis, artinya "tiada" dapat disejajarkan dengan telah tiada. Dalam Pohon Hayat lokasinya di *Dunia Bawah*. Sintesis berarti "menjadi" dapat disetarakan menjadi arwah Nenek Moyang. Dalam kepercayaan, kehadirannya ikut mengatur roda kehidupan.

Lokasinya dalam Pohon Hayat di *Dunia Atas*. Upacara *Ngaben* di Bali sebagai proses "pemindahan" dari alam kematian (*Dunia Bawah*) menuju kesempurnaan *kelanggengan* (abadi) di *Dunia Atas*, dapat diidentikkan sebagai proses antitesis untuk mencapai sintesis. Demikian halnya dengan pemindahan kerangka jenazah dari kuburan ke *mausoleum* dalam upacara *Mangongkal Holi*.



Contoh ini menunjukkan betapa universalnya adat budaya nusantara (ditegaskan) di Indonesia. Untuk itu perlu dibangun supremasi "pengagungan diri" dengan doktrin "*Induniasia*". Artinya, segala bentuk dapat dicari akarnya dari Indonesia, masuk wilayah *Induniasia*. Seperti kata Afgan dan Afganistan. Pelaku (yang dianggap) pengutipnya disebut "*Induniasian*". Hasil serapan, tiruan, bajakan atau jarahannya disebut "*Induniasianistan*". Dengan demikian, budaya Indonesia akan mendunia. Konsekuensinya, perwujudan karya seni ditekankan menyerap budaya tradisional. Selain Pohon Hayat, *Ngaben* dan *Mangongkal Holi*, masih ada persamaan di antara warisan etnik nusantara untuk digali keserumpunannya dalam menggalang kekuatan nasional.

*Dosen Seni Rupa Unimed*



***Gedung ekspresionisme***

The background of the page is a repeating pattern of the logo of Universitas Negeri Medan (UNIMED). The logo is circular, featuring a green stylized plant with a yellow sun-like symbol at the top and the text 'UNIVERSITAS NEGERI MEDAN' and 'UNIMED' around the perimeter. The text 'LAMPIRAN BERITA PAMERAN' is centered over this pattern in a large, bold, black serif font.

# LAMPIRAN BERITA PAMERAN

# UNDANGAN PAMERAN

## UNDANGAN INVITATION

Sabtu, 24 Mei 2008  
Pukul, 16.00 Wib.  
Gallery PAYUNGTEDUH  
Jl. BELAT No. 101 Medan

Dibuka oleh :

**Andreas Maryoto**  
(Kepala Biro Medan "Harian Kompas")



## PAMERAN & DIALOG SENI

**Drs. HERU MARYONO, M.Sn**

"Penciptaan karya seni lukis  
berbasis prinsip rekonsiliasi  
dan nilai tradisional"

### PENGANTAR GALERI

Karya pameran ini hasil observasi penelitian team kerja  
sdr. Heru Maryono, Tetty Mirwa dan Onggal Sihite.  
Ornamen tradisional serapan observasi yang dimunculkan  
dalam karya hitam putih, dengan media kertas dan spidol,  
berjumlah delapan buah.  
Selamat berpameran.

(MEDAN SENI PAYUNGTEDUH)

Pameran berlangsung sampai 31 Mei 2008, Pukul 10.00 - 17.00. Wib.



## KESENIAN

*Heru Maryono Berekonsiliasi dengan Tradisi*

Pasar seni rupa tengah bergairah. Hiruk-pikuk pasar seni rupa hampir tak beda dengan pasar kambing, pasar sayur, dan pasar lainnya. Semua heboh. Para perupa dan kolektor serta penonton sibuk mengamati perkembangan yang ada.

Sangat sedikit mereka yang berani menyimpang dari kehendak pasar. Salah satunya adalah Heru Maryono, pengajar seni pada Universitas Negeri Medan. Ia mencoba memancing para perupa dengan menggali ide kreatif yang keluar dari "cita rasa" pasar.

Melalui penelitian bertahap berjudul "Penciptaan Karya Seni Lukis Berbasis Prinsip Rekonsiliasi dan Nilai Tradisional", ia ingin memunculkan konsep seni rupa tradisional ke dalam seni kontemporer.

Pada tahap pertama, pencarian konsep seni rupa tradisional telah dilakukan. Pengambilan kata "rekonsiliasi" hendak menunjukkan adanya upaya untuk mempertemukan berbagai

konsep seni rupa tradisi (yang oleh Heru disebutkan dari Sabang sampai Merauke) ke dalam karya seni.

Pada tahap kedua, sebuah pameran seni pada Sabtu (24/5) digelar di Galeri Payung Teduh untuk menunjukkan contoh-contoh dari model rekonsiliasi seni rupa tradisi ke dalam kreasi seni kontemporer.



**Nantinya para seniman itulah yang menjadi responden.**

Heru Maryono

Sebanyak delapan karya dipamerkan ke publik. Karena masih berupa model, Heru tidak memberi nama model-model itu. Karya yang ditampilkan masih

sekadar model yang ditawarkan.

Heru mengatakan, kebaruan yang muncul dalam karya yang tercipta dalam rekonsiliasi itu baginya tak lebih merupakan proses dialektika Hegel, yaitu tesis-antitesis-sintesis.

Ia mencontohkan, patung Ganesha yang berupa potongan dari tubuh manusia dan gajah merupakan sintesis dari dua bagian tubuh, yaitu tubuh manusia dan kepala gajah.

Untuk itu, kita harus menunggu produk dari rekonsiliasi yang dimaksud Heru. Kita masih menunggu penelitian tahap ketiga. "Nantinya para seniman itulah yang menjadi responden. Dengan berbagai konsep seni rupa tradisi dan alur proses penciptaan yang ditawarkan, bagaimana seniman merespons," katanya.

Hasil dari karya para seniman itulah nantinya merupakan penelitian ketiga. Bila ide ini direspons, kita boleh bangga karena konsep seni rupa tradisi dihidupkan kembali. (MAR)



**P**asar seni rupa tengah bergairah. Hiruk-pikuk pasar seni rupa hampir tak beda dengan pasar kambing, pasar sayur, dan pasar lainnya. Semua heboh. Para perupa dan kolektor serta penonton sibuk mengamati perkembangan yang ada.

Sangat sedikit mereka yang berani menyimpang dari kehendak pasar. Salah satunya adalah Heru Maryono, pengajar seni pada Universitas Negeri Medan. Ia mencoba memancing para perupa dengan menggali ide kreatif yang keluar dari "cita rasa" pasar.



Melalui penelitian bertahap berjudul "Penciptaan Karya Seni Lukis Berbasis Prinsip Rekonsiliasi dan Nilai Tradisional", ia ingin memunculkan konsep seni rupa tradisional ke dalam seni kontemporer.

Pada tahap pertama, pencarian konsep seni rupa tradisional telah dilakukan. Pengambilan kata "rekonsiliasi" hendak menunjukkan adanya upaya untuk mempertemukan berbagai

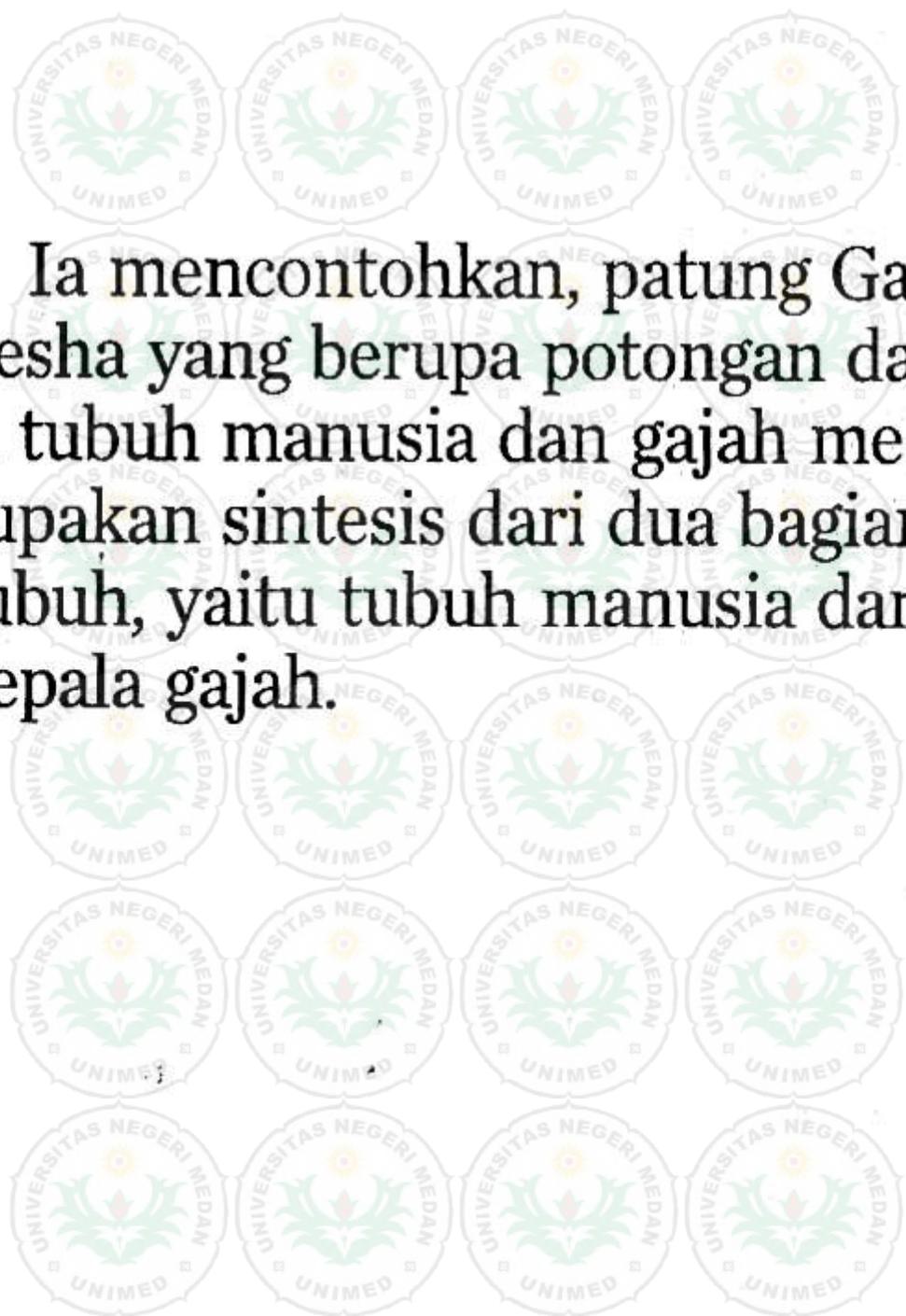
konsep seni rupa tradisi (yang oleh Heru disebutkan dari Sabang sampai Merauke) ke dalam karya seni.



Pada tahap kedua, sebuah pameran seni pada Sabtu (24/5) digelar di Galeri Payung Teduh untuk menunjukkan contoh-contoh dari model rekonsiliasi seni rupa tradisi ke dalam kreasi seni kontemporer.

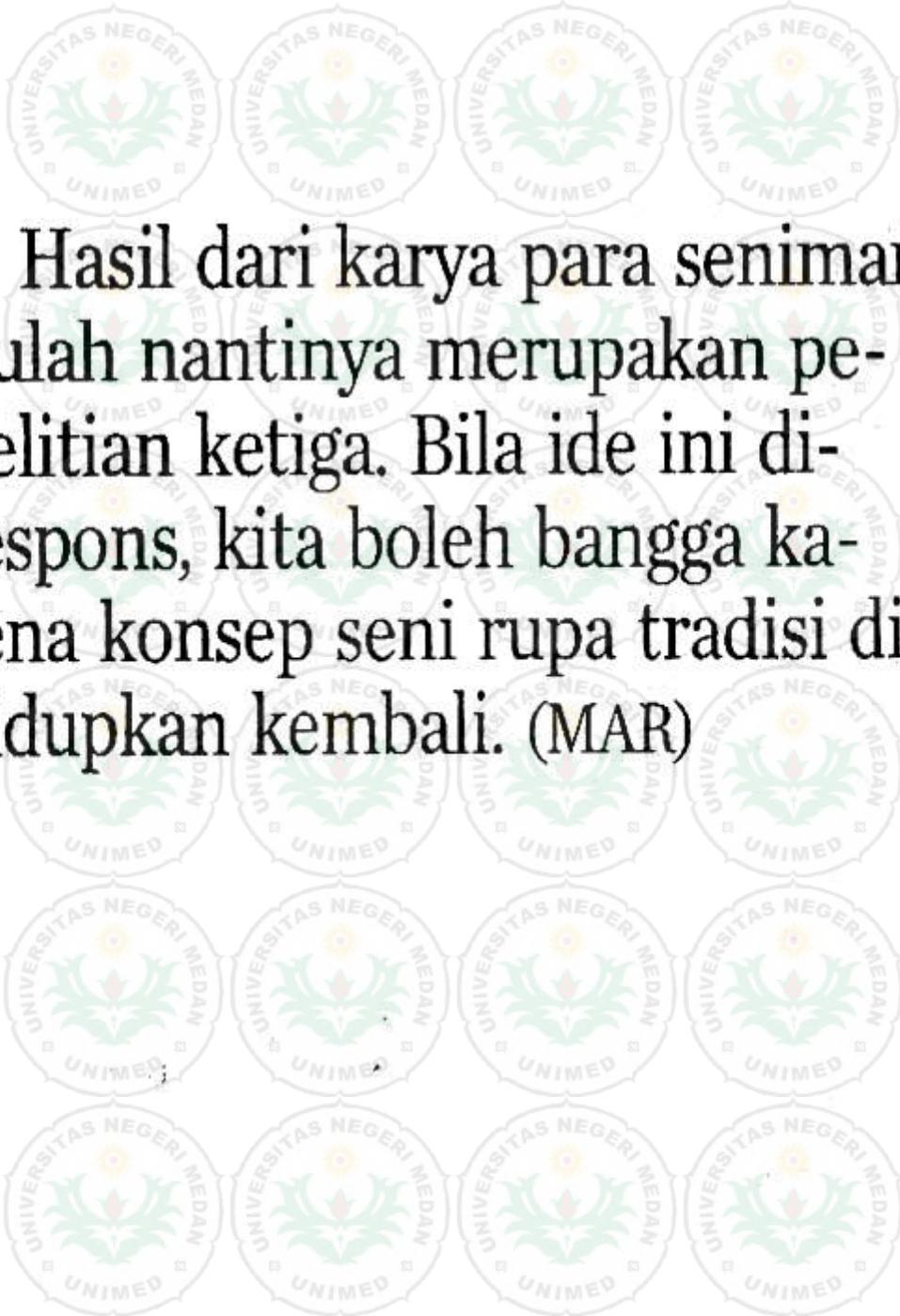
Sebanyak delapan karya dipamerkan ke publik. Karena masih berupa model, Heru tidak memberi nama model-model itu. Karya yang ditampilkan masih sekadar model yang ditawarkan.

Heru mengatakan, kebaruan yang muncul dalam karya yang tercipta dalam rekonsiliasi itu baginya tak lebih merupakan proses dialektika Hegel, yaitu tesis-antitesis-sintesis.



Ia mencontohkan, patung Ganesha yang berupa potongan dari tubuh manusia dan gajah merupakan sintesis dari dua bagian tubuh, yaitu tubuh manusia dan kepala gajah.

Untuk itu, kita harus menunggu produk dari rekonsiliasi yang dimaksud Heru. Kita masih menunggu penelitian tahap ketiga. "Nantinya para seniman itulah yang menjadi responden. Dengan berbagai konsep seni rupa tradisi dan alur proses penciptaan yang ditawarkan, bagaimana seniman merespons," katanya.

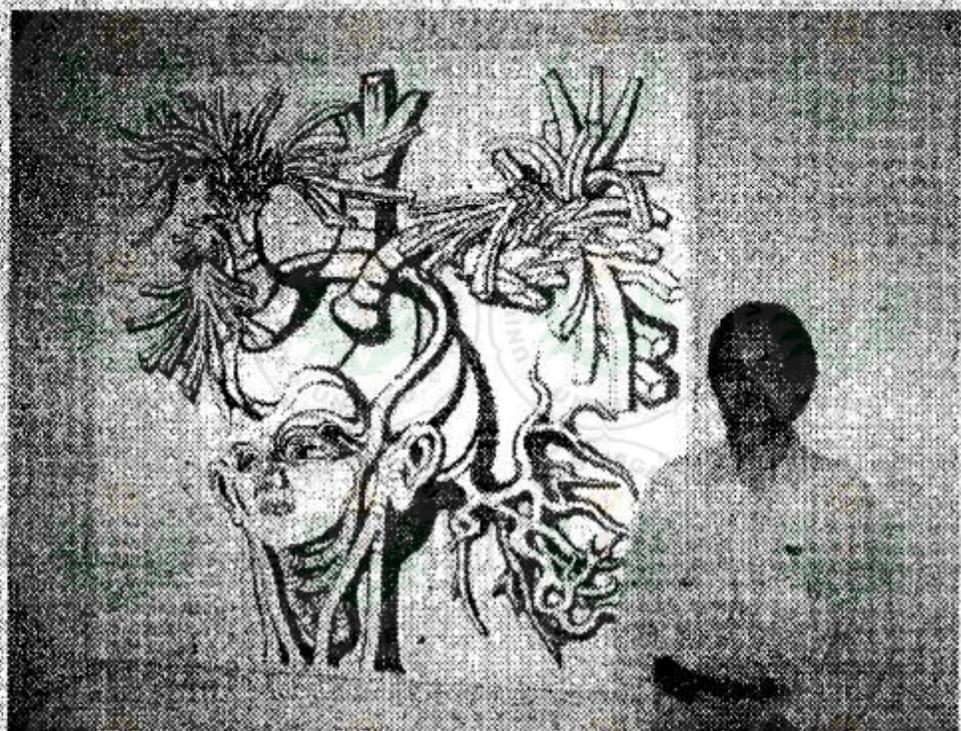


Hasil dari karya para seniman itulah nantinya merupakan penelitian ketiga. Bila ide ini direspons, kita boleh bangga karena konsep seni rupa tradisi dihidupkan kembali. (MAR)

The background of the page is a repeating pattern of the logo of Universitas Negeri Medan (UNIMED). The logo is circular, featuring a green stylized plant with a yellow sun-like symbol at the top and the text 'UNIVERSITAS NEGERI MEDAN' and 'UNIMED' around the perimeter.

# **BERITA HARIAN GLOBAL**

# Dunia Atas, Dunia Bawah dan Dunia Tengah



Tonggo Simangunsong



## TONGGO SIMANGUNSONG | GLOBAL

Tiga perupa Medan, yakni Heru Maryono, Tetty Mirwa dan Onggal Sihite, Sabtu (24/05) kemarin menggelar pameran bertempat di Galeri Payung Teduh, Jalan Belat No 101 Medan. Pameran seni rupa kali ini mengusung tema "Penciptaan karya seni lukis berbasis prinsip rekonsiliasi dan nilai tradisional". Pameran yang akan berlangsung hingga 31 Mei mendatang ini, juga diisi dengan dialog seni. Dibawakan oleh Heru Maryono sendiri, yang juga adalah dosen seni rupa Universitas Negeri Medan (Unimed).

Ada sebanyak delapan buah karya yang dipamerkan dalam pameran ini; yang kesemuanya mencoba memvisualisasikan ornamen tradisional, yang dituangkan dalam karya hitam putih dengan media kertas dan spidol.

Penciptaan karya seni lukis berbasis prinsip rekonsiliasi dan nilai tradisional, menurut Heru Maryono, adalah penciptaan yang didasarkan pada penemuan adanya persamaan artifak budaya yang menunjukkan adanya keserumpunan konsep di wilayah ujung Barat dan ujung Timur Nusantara.

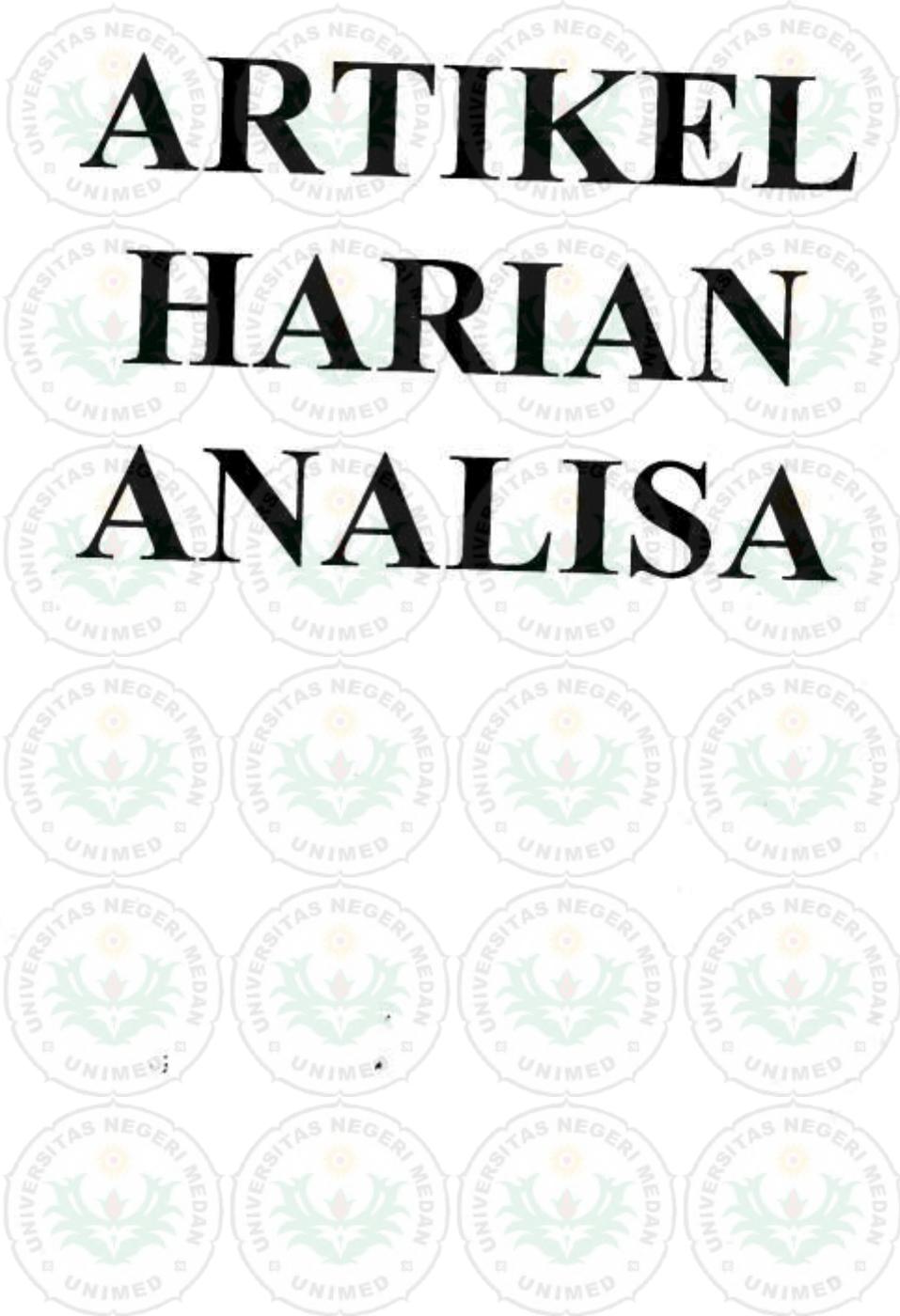
"Artifak dimaksud bermotif figur bersusun. Masing-masing dijumpai pada patung Asmat dan tongkat 'Tunggal Panaluan'. Adapun suluran-suluran merupakan motif yang hampir merata dijumpai di setiap suku bangsa Indonesia," tulis Heru Maryono dalam artikel pengantar pameran.



Heru melanjutkan, kondisi yang sama juga dijumpai pada pemakaian istilah "jiwa ketok" oleh Sudjojono untuk mereaksi lukisan "Mooi Indie". "Prinsipnya tidak berbeda dengan lahirnya aliran baru dalam seni modernisme di Barat yang selalu mereaksi aliran sebelumnya. Sekalipun demikian, Sudjojono menggunakan istilah lokal," jelas Heru, ketika menyampaikan pemikirannya pada sesi diskusi seni yang dihadiri beberapa seniman Medan dan sejumlah mahasiswa Unimed itu.

Kebaruan aliran modernisme yang ditempuh dengan jalan mereaksi aliran sebelumnya itu, sambung Heru, dilandasi prinsip dialektik pemikir Jerman G F Hegel yang terdiri atas tesis, antitesis dan sintesis. Kerangka ini memiliki persamaan prinsip dengan mitos "Tri-Buwana, yang terdiri dari "Dunia Atas", "Dunia Tengah" dan "Dunia Bawah".





**ARTIKEL**

**HARIAN**

**ANALISA**

MINGGU

# analisa

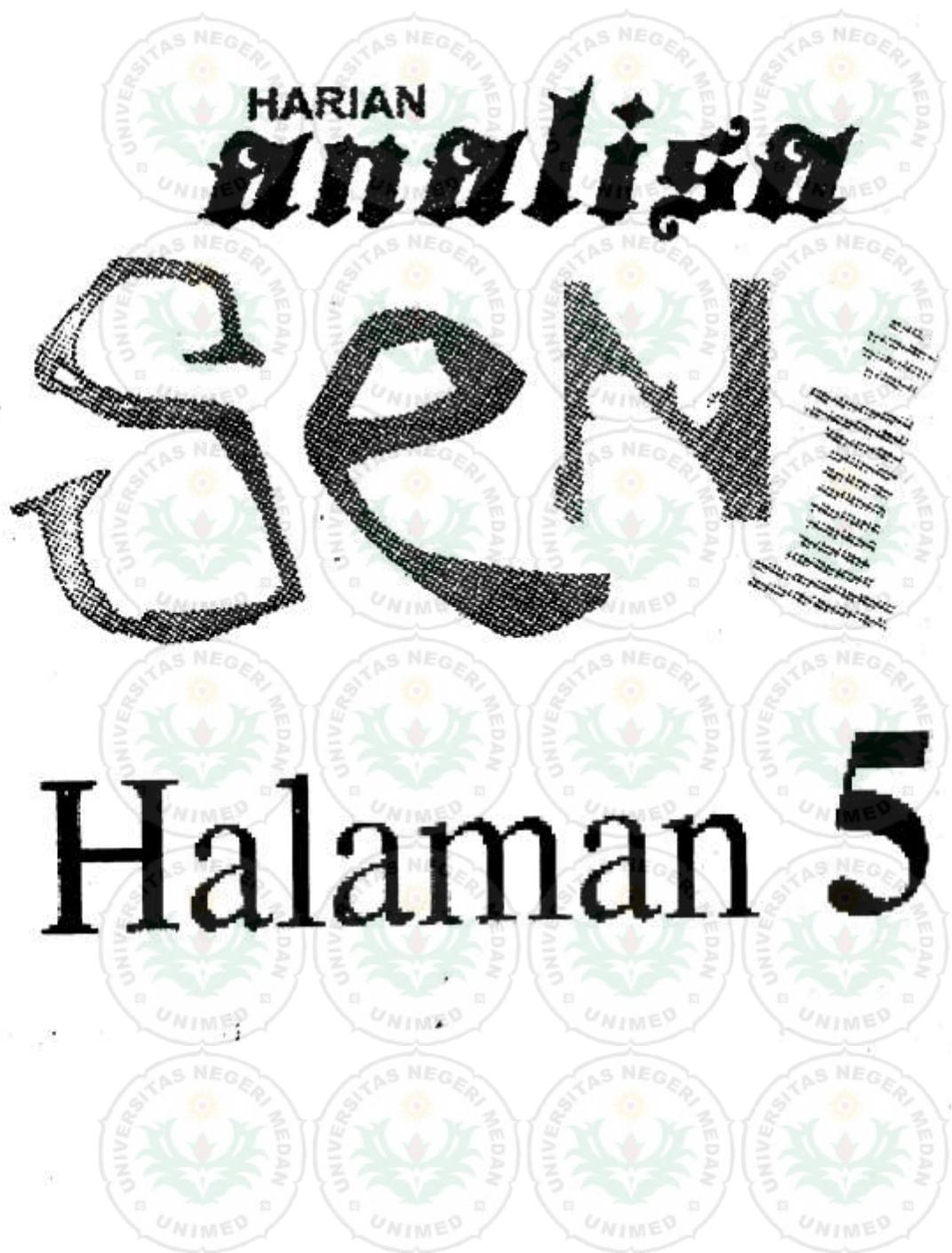
*Membangkitkan Partisipasi Rakyat dalam Pembangunan*

12 Juni 2008

0215 - 2948

Tahun XXXVII No. 12708





HARIAN

**Analisa**

**SEN**

**Halaman 5**

# Teknik Transfigurasi sebuah Gagasan

Oleh : R. Triyanto



*Tehnokrat, sebuah judul lukisan Heru Maryono*





*Pengunjung sedang menyaksikan lukisan Heru Maryono*

**UDARA** di atas Medan menunjukkan cuaca cerah, ketika di komplek Galeri Payung Teduh, Sabtu sore 24 Mei 2008 dilakukan acara pembukaan pameran tunggal lukisan karya Heru Maryono. Biasanya berawan dan basah diguyur hujan, kali ini sangat bersahabat. Mudah-mudahan ini pertanda baik baginya, dalam menapaki kreativitas dunia senirupa.



Ketika para pelukis Medan terutama yang mendapatkan pendidikan secara akademis menampakkan kecenderungan, hanya melaksanakan aktivitas rutin selaku staf pengajar, Heru hadir menggelar sekitar delapan karya *prototype* hasil eksperimentasi beberapa tahun belakangan. Dikatakan *prototype* karena pada dasarnya lukisan yang dipamerkan, masih berupa gagasan atau penawaran kepada publik seni untuk memanfaatkan visualisasi estetika hasil ujicobanya. Suatu proses penciptaan seni murni yang tak lazim dan cenderung melawan 'kodrat', tetapi sebelum dilakukan justifikasi, ada baiknya dilihat dulu alur pikir proses ciptanya.

Berawal dari pengamatannya pada artifak seni tradisional nusantara. Terlihat di sana adanya keserumpunan konsep terutama pada motif-motif figur bersusun. Misalnya di Sumatera -*Batak Toba*- berupa pahatan figur bersusun pada tongkat *Tinggal Panaluan*. Kemudian juga ditemui figur bersusun yang sama -*Wow-Ipits*- dari Asmat di Papua. Bahkan keberadaan Borobudur sebagai stupa yang berasal dari India, termasuk di dalamnya. Adanya kolaborasi dengan *Punden Berundak* dari unsur lokal, sehingga menjadikan bangunan batu itu berkarakter spesifik.

Selain kolaborasi keserumpunan, ternyata juga memiliki kesamaan prinsip antara dialektik Hegel *-tesis-antitesis-sintesis-* dengan prinsip lokal yakni mitos Tri-Buwana *-dunia atas-dunia tengah-dunia bawah-* telah menambah keyakinan bakal terwujudnya *genre* senilukis baru melalui pengembangan artifak tradisional sebagai dasar. Menurutnya sebuah prinsip yang tak jauh beda seperti yang terkandung dalam konsep seni kontemporer, menguatnya seni lokal *-indigenous art-* sebagai jawaban atas munculnya perilaku artistik yang menyimpang dari konvensi sebelumnya.

Apakah yang ingin ditawarkan oleh Heru Maryono melalui karya eksperimentalnya? Dia tak bermaksud memaksakan tafsir tunggal. Seperti dikatakannya sendiri dalam makalah diskusi pengantar pamerannya: “Diharapkan model penciptaan ini tidak untuk ditiru”. Berarti, tendensinya lebih mengajak orang perlu dilanjutkannya penggunaan kekuatan seni tradisi untuk perkembangan senirupa Indonesia. Terutama bila hendak membangun proses kreatif berdasarkan pola lokal. Seperti yang diperjuangkan oleh Sudjojono, terutama ketika melawan *Moqi Indie*.

Pandangan ini sejalan pula dengan apa yang dikatakan oleh salah seorang kurator terkemuka Indonesia dalam pameran senirupa Indonesia di Beijing tahun 2003 lalu. Tentang perlunya kesadaran mencari format ihwal identitas dalam kerangka pergulatan antarbangsa.

Bagitulah konsep yang ditawarkan Heru lalu bagaimana dengan bentuk karyanya? Mari kita lihat. Sebelum masuk ke ruang pameran, terlebih dahulu *audiens* dibawa kesuasana tradisi Sumatera Utara melalui pertunjukan *Si Gale-gale*. Selepas pidato pengantar sebagai bagian dari formalitas seremonial kemudian para undangan digiring ke ruang pameran.

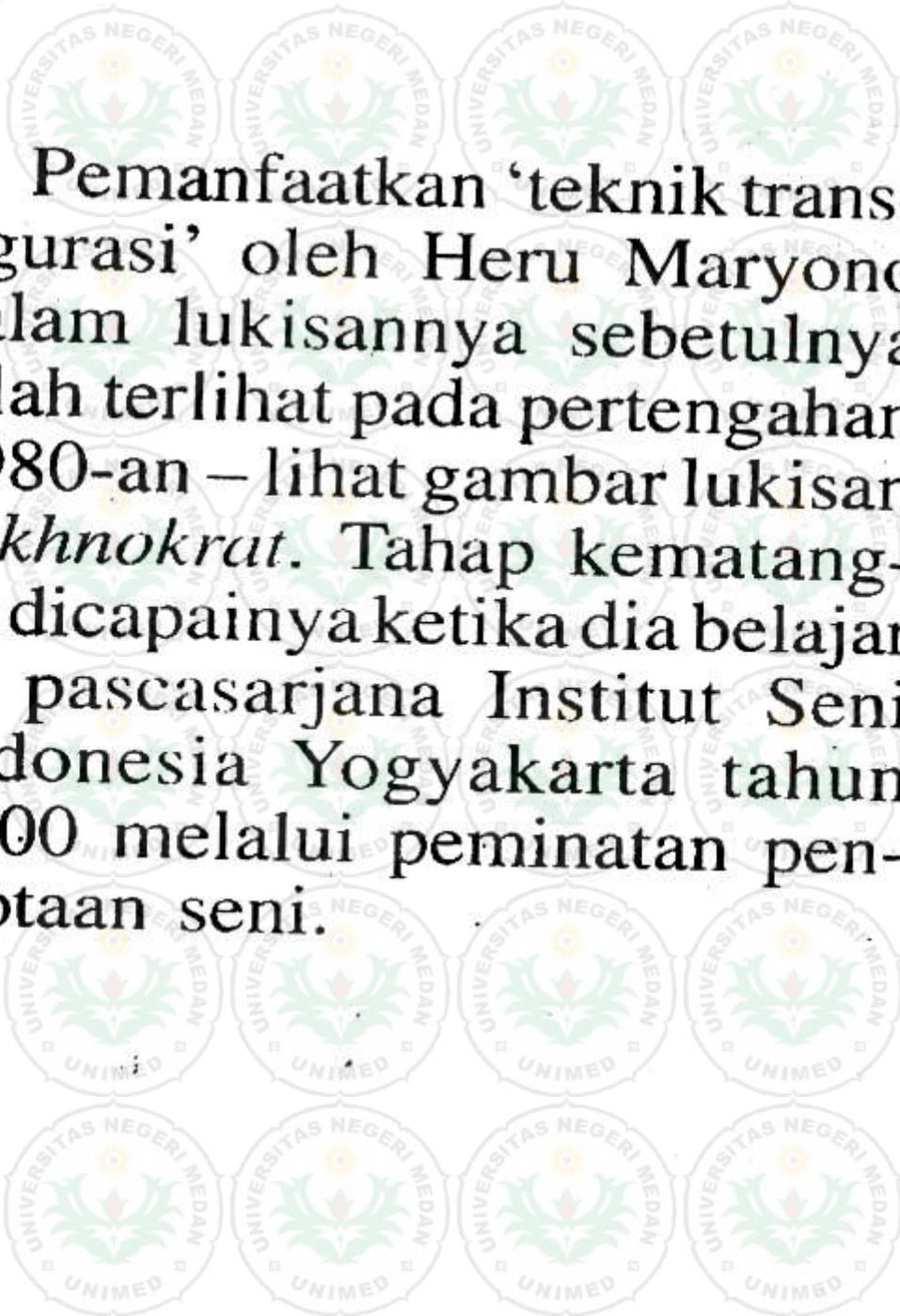
Setelah melewati pintu masuk ruang utama di sebelah kanan, tergantung sebuah karya berukuran besar lebih kurang 3 x 3 m. Lukisan hitam putih di atas kertas itu denotasinya ter-

diri dari kumpulan manusia berbagai sikap. Saling berkait: di kepala, dada, kaki, atau tangannya. Di sana-sini terdapat pula sulur-suluran dalam berbagai bentuk dan volume sebagai unsur dramatik sekaligus pengisi ruang. Filosofi rangkaian tadi merupakan personifikasi antara Dunia Atas -*langit*- Dunia Tengah - *tanah* dan Dunia Bawah -*air*- berisi figur terpijak. Posisinya telungkup seperti ikan sedang berenang. Visualisasi seperti ini diistilahkan oleh pelukisnya sebagai transfigurasi. Menggabungkan artifak satu dengan lainnya setelah ditentukan keserumpunannya.

Pada ruang berikutnya ter-  
pajang beberapa karya lain, le-  
bih kurang sama seperti karya  
sebelumnya. Diantaranya  
memperlihatkan bentuk sulur-  
sulangan berkolaborasi dengan  
figur manusia sebatas leher.  
Sebuah visualisasi mengingat-  
kan pada patung-patung dewa  
di Candi. Karakter sulur-  
sulangan hasil deformasi flora,  
memiliki kedekatan dengan  
*Pohon Hayat*. Sebagai abstraksi  
flora terjumpai beragam jenis,  
seperti *Hariara Sundung di  
Langit* -di Sumatera - atau  
*kayon*-di Jawa. Menyimbolkan  
ekspresi dan gejala bentuk  
pepohonan. Bukan sekadar  
bentuk flora tetapi mengalami  
perluasan makna, menyimbol-  
kan keteduhan, pelindung hi-  
dup serta pembawa keindahan.

Lukisan lainnya seperti figur wanita 'bionik' bertransfigurasi, sehingga kakinya berbentuk cakar. Terlihat pula ruang yang dibentuk sebagai efek sekat diagonal, mensugesti

bentuk pagar beton. Secara keseluruhan delapan buah lukisan yang dipamerkan, penciptaannya selalu disertai oleh bentuk sulur-suluran baik bermakna maupun sekadar pengisi ruang. Menciptakan karya seni, artinya menghadirkan sesuatu berdasarkan rasa, pemahaman dan apa yang diinginkan.



Pemanfaatkan ‘teknik transfigurasi’ oleh Heru Maryono dalam lukisannya sebetulnya telah terlihat pada pertengahan 1980-an – lihat gambar lukisan *Tekhnokrat*. Tahap kematangan dicapainya ketika dia belajar di pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2000 melalui peminatan penciptaan seni.

Kepiawaiannya memanfaatkan bentuk serumpun dan ruang membuat karyanya terlihat unik. Bentuk figur, gerak dan arah, ruang atau warna dipilih secara cermat. Kemudian diolah dan dirangkai dalam suatu konstruksi yang menggugah kepekaan jiwa dan pikiran. Spirit artifak dan teknik garapan disatupadukannya dalam wujud senilukis konfigurasi.

Azas eksperimen antara resiko dan capaian tujuan tertentu selalu seiring sejalan. Seperti hilangnya spontanitas sebagai 'jiwa' seni karena tersita oleh penentuan keserumpunan sebagai basis transfigurasi, merupakan resiko yang harus diterima. Kemudian prinsip rekonsiliasi yang dijabarkannya sebagai sepakat atau mufakat, rumusan penciptaannya menghindari peniruan terhadap ornamen tradisional - *artifak tradisional sebagai dasar.*



Pengertian rekonsiliasi merujuk pada KBI berarti perbuatan memulihkan pada keadaan semula, perbuatan memperbaiki seperti semula (Anwar, 2001: 360). Mengaitkan dengan persoalan proses pencarian tersebut di atas, pengertiannya menjadi: ada artifak tradisional telah rusak -*bentuk, warna dan sebagainya*- kemudian diusahakan untuk kembali ke kondisi semula. Sebuah pengertian yang bertentangan dengan penawaran prinsip rekonsiliasi.



Lepas dari persoalan ‘jiwa’ seni dan kebahasaan tadi hadirnya teknik transfigurasi tetap membawa angin segar. Eksperimen memiliki cara kerja dan logikanya sendiri. Biasanya bersifat sentrifugal, artinya dinamikanya menjauhi pusat tetapi dalam kasus transfigurasi justru sebaliknya.

Aktivitas mencari tatanan baru lebih baik disebut kreatif, dan kreativitas dibutuhkan sebagai upaya mengembangkan diri baik secara individu maupun kolektif. Secara umum kreativitas membutuhkan kebebasan merombak tatanan lama menjadi tatanan baru melalui relasi saling bertukar informasi dan pengalaman. Terpenting memiliki keberanian mengatasi hambatan bersifat fisik dan keberanian moral memegang prinsip yang diperjuangkan. Berani berbaur dan menyesuaikan diri (*solidair*) atau siap diasingkan karena memperjuangkan kemandirian (*solitair*).

Galeri Payung Teduh Medan sebagai ruang alternatif terbilang tinggi intensitas program pameran regulernya, sehingga kesempatan seniman dimediasikan kepada publik seni sangat dimungkinkan. Pengalaman dari para perupa muda usia bertaraf internasional, banyak yang lahir dari lembaga seperti ini beberapa tahun lalu di Yogyakarta.

Untuk Medan, agaknya selain harus mengejar keteringgalan infrastruktur senirupanya, kita harus pula menunggu hasil pencarian dari perilaku menyimpang Heru Maryono.

*Penulis; Pengamat Seni Rupa  
Staf Pengajar Jurusan Seni Rupa  
Unimed*

# MedanBisnis

**Minggu**

**8 Juni 2008**



Ekspe

# D U



■ *nirwansyah putra*

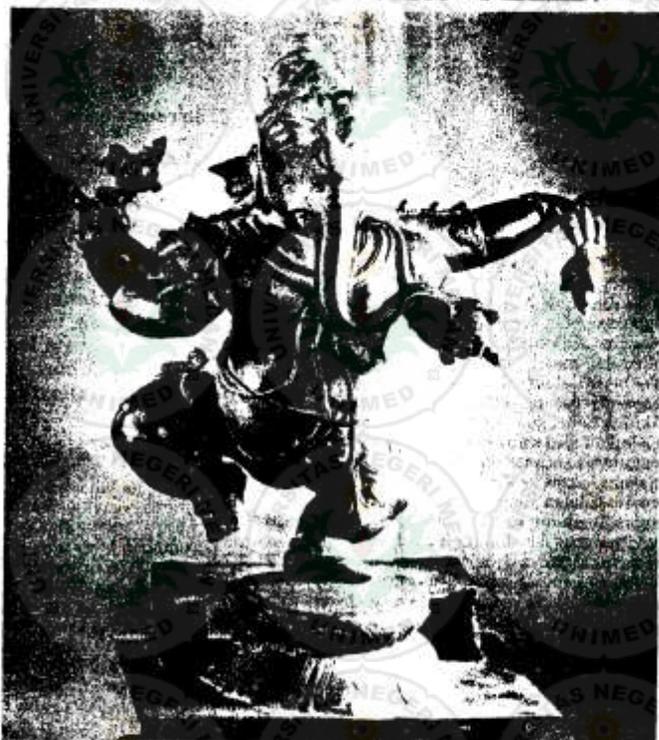
PERUPA sekaligus akademisi seni rupa Medan, Drs Heru Maryono MSn, menggelar pameran dan dialog seni bertema "Penciptaan karya seni lukis berbasis prinsip rekonsiliasi dan nilai tradisionil" pada Sabtu (24/5) lalu di Galeri Medan Seni Payung Teduh, Medan. Heru membuat "sintesa" yang mencoba mengawinkan dua peradaban dan kebudayaan, Timur-Barat dan Kontemporer-Tradisional, dalam sebuah karya lukis.

empat.

Ada pola goresan setengah badan (kepala dan badan) dan setengahnya lagi disambung dengan kepala lagi. Dengan

demikian, tiga unsur pokok dalam gambar manusia yaitu kepala-badan-kaki, tidak selalu harus dituruti. Kepala bisa bersambung dengan kaki, demikian sebaliknya, atau malah sekalian, badan juga bisa bersambung dengan pohon, air, atau apa pun itu.

Tema pokok dari sketsa Heru itu adalah sebuah tafsir dari konsep Tribuwana, yaitu korelasi antara Dunia Bawah, Dunia Tengah dan Dunia Atas. Heru mencari jawab dari konsep itu dalam dunia lukis kontemporer pada eksperimennya. Ini memang sungguh tak mudah karena budaya tradisional justru menjadikan konsep Tribuwana itu sebagai kekuatan dan basis karya-



Versi Heru Maryono

# It atau Tidak, Belakangan

karya seni rupa, patung dan pahat dari segi teknis dan substansi). Artifik Suku Asmat (ini di ujung Timur Indonesia) dan Tunggal Panaluan dari Batak Toba (Barat Indonesia), merupakan contoh yang sah sekaligus representatif untuk itu. Nilai lokal diduga muncul kembali ketika ia (mungkin memakai *landscape* Danau Toba untuk "memecah") tiga dunia itu.

Dalam beberapa sketsanya, Heru pun lantas memakai teknik dasar melukis dan menggambar gaya "Eropa". Garis-garis mirip seperti penciptaan gambar komik "Dragon Ball" (bergaya Jepang) dan "Superman" (Eropa dan Amerika), walau mungkin tidak dilakukannya, kelihatan dalam sketsanya.

## KONTRADIKSI

Menurut versi Heru ia juga memberikan contoh lain di samping yang sudah disebutkan di atas, tentu saja—dijumpainya persamaan artifik budaya dan konsep-konsepnya tercipta sebuah keseluruhan konsep dalam nilai-nilai lokal Indonesia. Walau ditilik dari sudut ini, titik kritis untuk perspektif Heru ini adalah adanya perbedaan antara Ras Australoid dan Ras Mongoloid yang kemudian entah bagaimana bisa bersatu dalam konsep Negara Kesatuan Republik Indonesia dan Indonesia sebagai sebuah "bangsa".

Pertanyaannya, di antaranya, adalah bagaimana sebuah karya seni rupa kontemporer bisa memela

lan memula eksperimennya itu. Ia menyatukan antara Barat dan Timur, dan lintas yang paling sulit lagi, menoda meramu antara modern dan tradisional. Analisis ruang dan waktu yang sangat luas itu, seakan-akan dimisalkan oleh Heru.

Tentu ini tidak mudah karena mencari bentuk dan simbol-simbol dari benturan filosofis yang sudah dimulai Heru sejak awal eksperimennya.

Namun kemudian, di situlah letak kemelutnya dengan konsep Trihuwanu yang mungkin saja memuat Heru, menjadi ikonis dari seni tradisional. Heru mulai mempersamakan antara keduanya. Dalam laporan penelitiannya, Heru mengemukakan



**Eksperimen seni rupa Versi Heri Mayoro**

# Disambut atau Tidak, Urusan Belakangan

Sketsa itu besar betul dan tak berjudul. Tingginya 2,62 meter dan lebar 2,06 meter. Di atas kertas putih yang direkatkan oleh selotip transparan itu, terpampang sebuah karya seni rupa yang oleh pembuatnya, akademisi sekaligus perupa Heru Maryono, diniatkan sebagai sebuah eksperimen dalam seni rupa Indonesia.

Dalam karya itu, bentuk manusia “kontemporer” mendominasi. Hanya saja, perpaduan antara bentuk manusia “konvensional” seperti yang tampak pada lukisan umumnya yaitu kepala-tangan-badan-kaki, kali ini tampak lebih bebas mengambil bentuknya sendiri. Misalnya pada bentuk sebuah badan dengan barisan tangan, sebuah ciri yang sering didapatkan dalam patung ataupun lukisan Dewa-dewi Hindu, misalnya saja pada Dewa Siwa yang bertangan empat.

Ada pula goresan setengah badan (kepala dan badan) dan setengahnya lagi disambung dengan kepala lagi. Dengan



demikian, tiga unsur pokok dalam gambar manusia yaitu kepala-badan-kaki, tidak selalu harus dituruti. Kepala bisa bersambung dengan kaki, demikian sebaliknya, atau malah sekalian, badan juga bisa bersambung dengan pohon, air, atau apapun itu.

**Tema pokok** dari sketsa Heru itu adalah sebuah tafsir dari konsep Tribuwana, yaitu korelasi antara Dunia Bawah, Dunia Tengah dan Dunia Atas. Heru mencari jawab dari konsep itu dalam dunia lukis kontemporer pada eksperimennya. Ini memang sungguh tak mudah karena budaya tradisional justru menjadikan konsep Tribuwana itu sebagai kekuatan dan basis karya-

karya seni rupa, patung dan pahat dari segi teknis dan substansi. Artifak Suku Asmat (ini di ujung Timur Indonesia) dan Tunggal Panaluan dari Batak Toba (Barat Indonesia), merupakan contoh yang sah sekaligus representatif untuk itu. Nilai lokal diduga muncul kembali ketika ia (mungkin) memakai *landscape* Danau Toba untuk “memecah” tiga dunia itu.



## KONTRADIKSI

Menurut versi Heru—ia juga memberikan contoh lain di samping yang sudah disebutkan di atas, tentu saja—dijumpai adanya persamaan artifak budaya dan konsekuensinya tercipta sebuah keserumpunan konsep dalam nilai-nilai lokal Indonesia. Walau ditilik dari sudut ini, titik kritis untuk perspektif Heru ini adalah adanya perbedaan antara Ras Australoid dan Ras Mongoloid yang kemudian entah bagaimana bisa bersatu dalam konsep Negara Kesatuan Republik Indonesia dan Indonesia sebagai sebuah “bangsa”.

Pertanyaannya, di antaranya, adalah bagaimana sebuah karya seni rupa kontemporer bisa menje-

laskan soal tradisionalisme tersebut dalam sebuah karya yang benar-benar baru tanpa ada peniruan dari khasanah tradisional itu? Dalam penelitian Heru, itu merupakan awal sebelum memulai tahap pertama dari penciptaan karya seni lukis berbasis prinsip rekonsiliasi dan nilai tradisional, yaitu merumuskan model penciptaan.



Untuk mencari itu, Heru kemudian mencari jawabannya bukan dari Indonesia sendiri. Itu hal logis saja, karena persoalannya justru muncul dari kekayaan seni tradisional Indonesia. Heru pun melongok ke pusat seni rupa modern saat ini, yaitu Barat atau Eropa. Pertanyaannya, lagi-lagi tak gampang, seperti apa dasar filosofi dari seni lukis modern?

Tak ayal, Heru masuk -dan mungkin saja ia sudah terjebak di dalamnya- dalam sebuah konsep filsafat Hegelian bertopik Dialektika; tesis-antitesis-sintesis. Hal ini memang tidak umum dalam khsanah seni rupa, karena filsafat ini sering sekali “dituduh” hanya bermain-main dalam dunia sosial politik, dan tidak menyentuh dunia kebudayaan dan transendental.

Terang saja, Heru telah membenturkan ataupun menegasikan - atau dengan kata lain memakai instrumen “kontradiksi”, sebuah teknik dasar dari filosofi Hegel ini- dalam memulai eksperimennya itu. Ia menyatukan antara Barat dan Timur, dan lantas yang paling sulit lagi, mencoba meramu antara modern dan tradisional. Analisis ruang dan waktu yang sangat luas itu, seakan-akan dinisbikan oleh Heru.

Tentu ini tidak mudah karena mencari bentuk dan simbol-simbol dari benturan filosofis yang sudah dimulai Heru sejak awal eksperimennya.

Namun kemudian, di situlah letak keanehannya dengan konsep Tribuwana, yang mungkin saja menurut Heru, menjadi basis dari seni tradisional. Heru mulai mempersamakan antara keduanya. Dalam laporan penelitiannya, Heru mengasumsikan, kehidupan manusia yang tertanam dalam Dunia Tengah tidak berbeda dengan tesis atau ada (*being*). Kematian manusia yang tertanam dalam Dunia Bawah tidak berbeda dengan antitesis atau tiada (*nothing*). Sementara terlepasnya roh dari jasad untuk mencapai tingkat kedewaan di alam Dunia Atas, tidak berbeda dengan sitesis atau menjadi (*becoming*).



Tentu Hegel bisa jadi bangkit dari kuburnya mendengar asumsi ini. Pasalnya, logika sejarah yang selama ini menjadi basis Hegel dan kemudian mempengaruhi Marx, justru menurunkan level “transendental” ke dalam alam manusia.

Masalahnya memang tidak gampang, karena Heru bukan sekedar hendak mengambil proses dialektika dalam menemukan “teori baru”, tapi justru memakai dialektika sebagai substansi.

Namun, tentu saja Heru pun bukan dalam porsinya untuk digugat sementara ini. Apalagi, melihat sketsa yang dirumuskan Heru ini, transfigurasi (pengalihan bentuk) dan menyatukan objek satu dengan yang lain dalam seni kontemporer yang juga disebut hibrida, diakuinya sendiri memang masih dalam tahap rumusan. Dari ketiga tahap yang direncanakan, baru tahap merumuskan model penciptaan yang dilakukan Heru beserta tim peneliti yang lain yaitu Tetty Mirwa dan Onggal Sihite itu.



Menurut Heru, sesuai dengan arti rekonsiliasi yakni mufakat atau sepakat, maka salah satu rumusan model penciptaan adalah menghindari peniruan terhadap ornamen tradisional. Langkah awal yang dipilih diawali dengan mengartikan makna “nilai tradisional” menjadi serapan.

Visualisasinya ditempuh dengan cara transfigurasi atau pengalihan bentuk. “Melalui proses transfigurasi memungkinkan untuk menggabungkan artifak satu dengan lainnya. Secara operasional langkahnya diawali dengan jalan menentukan keserumpunannya. Misalnya karakter figur bersusun yang dijumpai pada tongkat Tunggal Panaluan dan artifak suku Asmat,” tulis Heru yang juga salah seorang dosen seni rupa Universitas Negeri Medan (Unimed) dalam laporan penelitian itu.

Heru bagaimanapun telah melamparkan kembali wacana penuh gairah dalam seni rupa di Medan. Dua di antara beberapa pelukis yang ikut dalam dialog seni yang digagas di Galeri Medan Seni Payung Teduh di Jalan Belat itu, Togu Sinambela dan Jonson, pada Sabtu (24/5) lalu, mengakui hal tersebut. "Ini merupakan suatu hal yang baru dan pelukis memang merasa tertantang untuk melanjutkan hal itu," kata Togu dan Jhonson.

Ayo... ●



**ARTIKEL:  
KONSEP SENI  
FRAGMENTASI  
DAN  
COINCIDENTIA  
OPPOSITORUM**

MINGGU

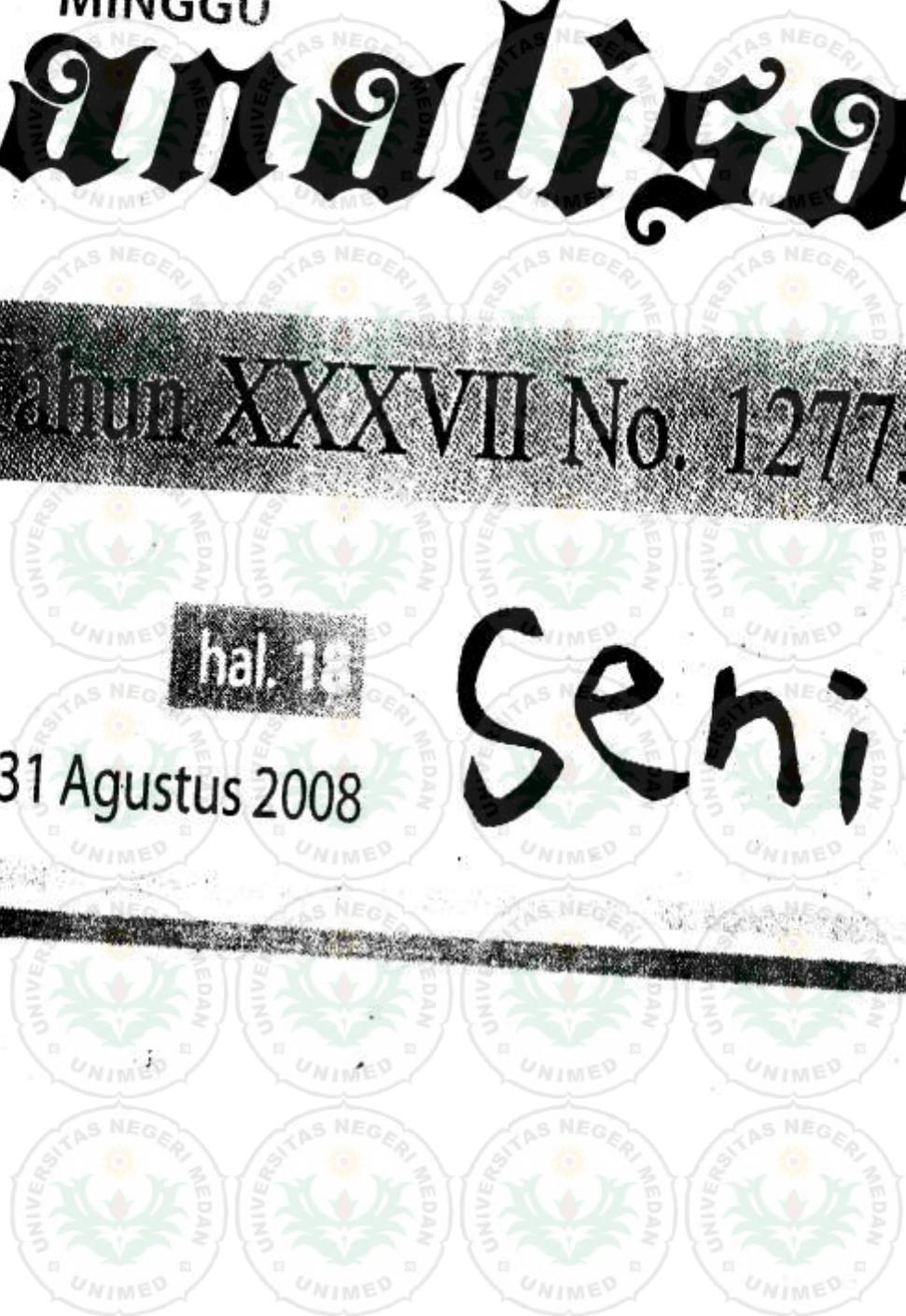
# analisa

Tahun XXXVII No. 12775

hal. 18

31 Agustus 2008

# Seni



The background of the page is a repeating pattern of the logo of Universitas Negeri Medan (UNIMED). The logo is circular, featuring a green stylized plant or flower in the center, with the text 'UNIVERSITAS NEGERI MEDAN' around the top and 'UNIMED' at the bottom.

# Konsep Seni Fragmentasi dan Coincidentia Oppositorum

Oleh: **HERU MARYANTO**

**P**ADA Agustus 2008 di Deli Plaza, dibuka pameran lukisan bertajuk “*Painting for Investment*”. Direncanakan pameran berlangsung hingga 31 Agustus 2008. Pilihan Deli Plaza sebagai lokasi pameran, merupakan harapan untuk lebih mengakrabkan kehadiran karya senilukis kepada khalayak.

Menunjuk kata *investment*, kurang lebih searti dengan istilah investasi, berkonotasi memberi jaminan hidup layak di hari tua. Demikian halnya dengan karya seni, khususnya lukis. Harapan yang dibangun, juga memiliki kelayakan untuk maksud. Bila hal ini menjadi tolok ukurnya, terjadinya pelepasan lukisan di hari pertama melalui proses transaksi antara pihak penyelenggara pameran dengan peminat atau kolektor seni menjadi bukti kesuksesannya.

Penyelenggaraan pameran, sekaligus menandai dibukanya *Rowo Art Gallery*. Niat memilih Deli Plaza pun tidak hanya sesaat. Direncanakan *Rowo Art Gallery* secara permanen di buka di Deli Plaza. Selain untuk ruang pajang karya seni (lukis), direncanakan lokasinya juga dimanfaatkan sebagai pusat informasi senirupa Medan/Sumatera Utara. Berdasarkan asumsi, Deli Plaza menjadi salah satu pusat mobilitas warga kota Medan, peluang terjadinya interaksi dan transaksi ini sekaligus dimanfaatkan untuk fungsi pemasaran karya seni.

Bila kehendak mendirikan *gallery* hanya sebatas seperti ini, kehadiran perangkat teori seni, rumusan konsep dan ulasan pola estetik menjadi tidak penting. Karena keberedaan di lokasi pusat perbelanjaan sudah menjadi perangkat, lebih dari itu “perangkap” pola manajerial.

Bila melihat penampilan *performance art* (senirupa pertunjukan) yang diberi judul “*Neo Ritualistic*” sebagai acara pembukaan, perangkat yang berorientasi pada nilai komersial semata menjadi tertepiskan. Wilayah kolaborasi seni yang bersifat multi media dari senirupa, musik serta tari dan berakumulasi dalam senirupa pertunjukan, menunjukkan rumpun seni kontemporer. Kehendak untuk memanfaatkan sebagai acara pembukaan pameran menunjukkan adanya kesadaran tentang perlunya membangun konsep dalam berkese-nirupaan. Hal ini dibuktikan dari lokasi *Rowo Art Gallery* lainnya. Selain Deli Plaza, keberadaannya juga dijumpai di Tanjung Morawa.

Nama “Rowo” dari *Rowo Art Gallery*, tidak lain sebagai penggalan kata dari nama Tanjung Morawa. Dari Tanjung Morawa menyisakan kata “Rawa”. Pengungkapannya dalam ucapan etnik tertentu tertulis menjadi “Rowo”.

Pilihan nama, menunjukkan kesungguhan. Lokasi Tanjung Morawa menjadi pusat keberadaan *Rowo Art Gallery*. Berbeda dengan Deli Plaza yang diarahkan untuk kepentingan komersial. Tanjung Morawa diarahkan untuk penyelenggaraan pameran yang lebih mengutamakan pengembangan konsep. Kerangka landasannya bertumpu pada proses saling belajar dan saling mengasah, baik bagi seniman, pengelola, maupun apresiator.

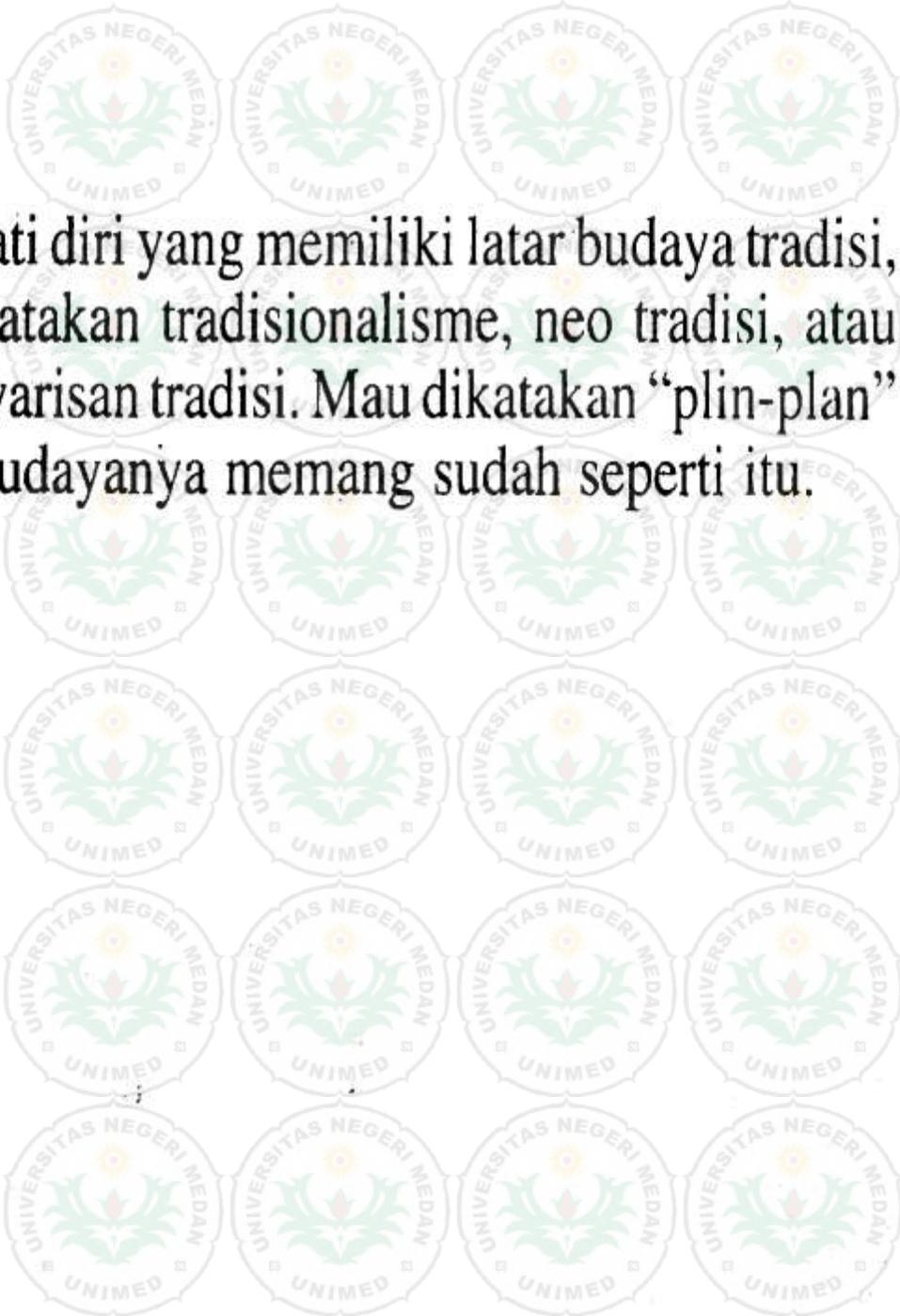
Kata "*Rowo*" dari penggalan nama Tanjung Morawa, menunjukkan gejala secara umum. Sesungguhnya bangsa Indonesia melalui bahasa Indonesia menunjukkan kegemarannya "bermutilasi" atau memenggal. Dalam istilah seni, lazim digunakan kata fragmen atau fragmentasi. Gejala ini dijumpai dalam kata rudal. Kata peluru dipenggal menyisakan "ru". Kata kendali dipenggal menyisakan "dal". Keduanya dirangkai menjadi rudal sebagai akronim peluru kendali.



Selain lukisan representatif, lukisan-lukisan dalam kategori fragmentasi untuk saling dihubungkan banyak dijumpai dalam pameran *Painting for Investment*. Misalnya, jam hanya disisakan jarumnya satu saja. Di pusat jarum jam keluar tetesan darah. Pusat jarum jam berbentuk membulat. Hubungan antara pusat jarum jam dan darah menjadikan bulatannya seperti bola mata. Karena itu, kesan tetesan darah seperti air mata darah. Rangkaian fragmentasi ini dijumpai dalam lukisan Jonson Pasaribu, berjudul "*Kehilangan*". Judul dengan *subject-matter* yang dihardirkan menunjukkan kecocokan. Sebuah "jarum jam" menunjukkan kehilangan "jarum menit" dan "jarum detik". Bola mata kehilangan kelopak mata. Seterusnya, kelopak mata kehilangan wajah. Selanjutnya, wajah kehilangan kepala. Akhir-

nya kepala kehilangan badan. Darah yang tercecer kehilangan luka. Tidak berarti kehilangan dalam makna lukisan ini harus disesali untuk merana sepanjang hidup. Kehilangan dari saudaranya atau induknya untuk membentuk ikatan baru dalam "Kehilangan", ibarat membentuk ikatan tali perkawinan. Demikian halnya seniman-seniman berkumpul di Deli Plaza meninggalkan istri di rumah untuk membangun ikatan persaudaraan dalam pameran "Painting for Investment", merupakan makna berkelanjutan dari judul "Kehilangan". Bila dalam "Kehilangan" rumah karena ditinggal pergi untuk berkumpul di acara pameran *Painting for Investment* terjadi sakit (luka) hati karena merasa dilecehkan, dilambangkan dalam darah. Bila dalam "Kehilangan" ingin berdua dengan istri tercinta, tidak terpenuhi karena ditinggal pergi untuk berkumpul di acara pameran *Painting for Investment* menjadi lupa waktu, hingga pulang pagi-pagi buta, dilambangkan dalam "jarum jam" tanpa "jarum detik" dan "jarum menit". Bila dalam "Kehilangan" hati nurani ada yang matanya "melotot" untuk menakut-nakuti yang lain karena ingin menunjukkan superioritasnya dalam kebersamaan pameran *Painting for Investment*, dilambangkan dalam bola mata. Beragam jenis "Kehilangan" menyatu dalam satu wadah pameran bersama untuk satu tujuan, yaitu "Kehilangan" lukisan, tetapi membahagiakan pelukisnya.

Lukisan Koentara berjudul "*Tarian Damai*" tersusun dari seutas tali yang pada masing-masing ujungnya tumbuh kaki dan tangan. Secara ringkas dapat dikatakan, visualisasinya terdiri dari fragmentasi kaki dan tangan yang terhubung tali. Gejala yang terungkap dalam lukisan Jonson dan Koentara dari jaman Nenek Moyang telah ada. Hal ini terlihat dari ornamen Ulu Paung hasil kombinasi tumbuhan (sulur-suluran), kepala manusia yang menyatu dengan kepala binatang. Demikian halnya dengan Ganesha, tersusun dari fragmentasi gajah dan manusia. Prinsip kombinasi, hibrida atau multi media dalam senirupa pertunjukan yang terdiri dari senirupa, senitari, dan senimusik yang dijumpai dalam senikontemporer, intinya tidak berbeda dengan senitradisional. Dengan demikian, lukisan berjudul "*Kehilangan*" dan "*Tarian Damai*" mau dikelompokkan dalam seni kontemporer atau warisan tradisi, tergantung dari kepentingan. Bila tidak ingin kehilangan orientasi waktu ke masa kini, katakan seni kontemporer. Sebaliknya, bila tidak ingin kehilangan

The background of the page features a repeating pattern of the logo for Universitas Negeri Medan (UNIMED). Each logo is circular with a scalloped edge, containing a stylized green plant with a yellow flower in the center. The text 'UNIVERSITAS NEGERI MEDAN' is written around the top inner edge, and 'UNIMED' is at the bottom.

jati diri yang memiliki latar budaya tradisi, katakan tradisionalisme, neo tradisi, atau warisan tradisi. Mau dikatakan “plin-plan” budayanya memang sudah seperti itu.

Dalam Modernisme (di Barat), kebaruan harus ditunjukkan melalui bukti mereaksi aliran sebelumnya. Ketegasannya ibarat perbedaan baik dan buruk, laki-laki dan perempuan, orijinalitas dan tiruan, serta masa kini dan masa lalu. Dalam seni kontemporer, kebaruan dapat berarti merujuk untuk dikembangkan, dan tiruan pun syah adanya. Hibrida juga menunjukkan campur-aduk dari tiruan-tiruan. Termasuk menyampuradukkan antara baik dan buruk, tradisional dan modern. Dalam istilah lain juga disebut peleburan oposisi biner, atau peleburan pertentangan yang berpasangan. Ringkas kata menjadi "*bencong*", atau *kanan kiri oke*. Nikolaus Cusanus (1401-1464) menggunakan istilah "*coincidentia oppositorum*". Diartikan, pikiran manusia selalu terikat dengan pertentangan-pertentangan.

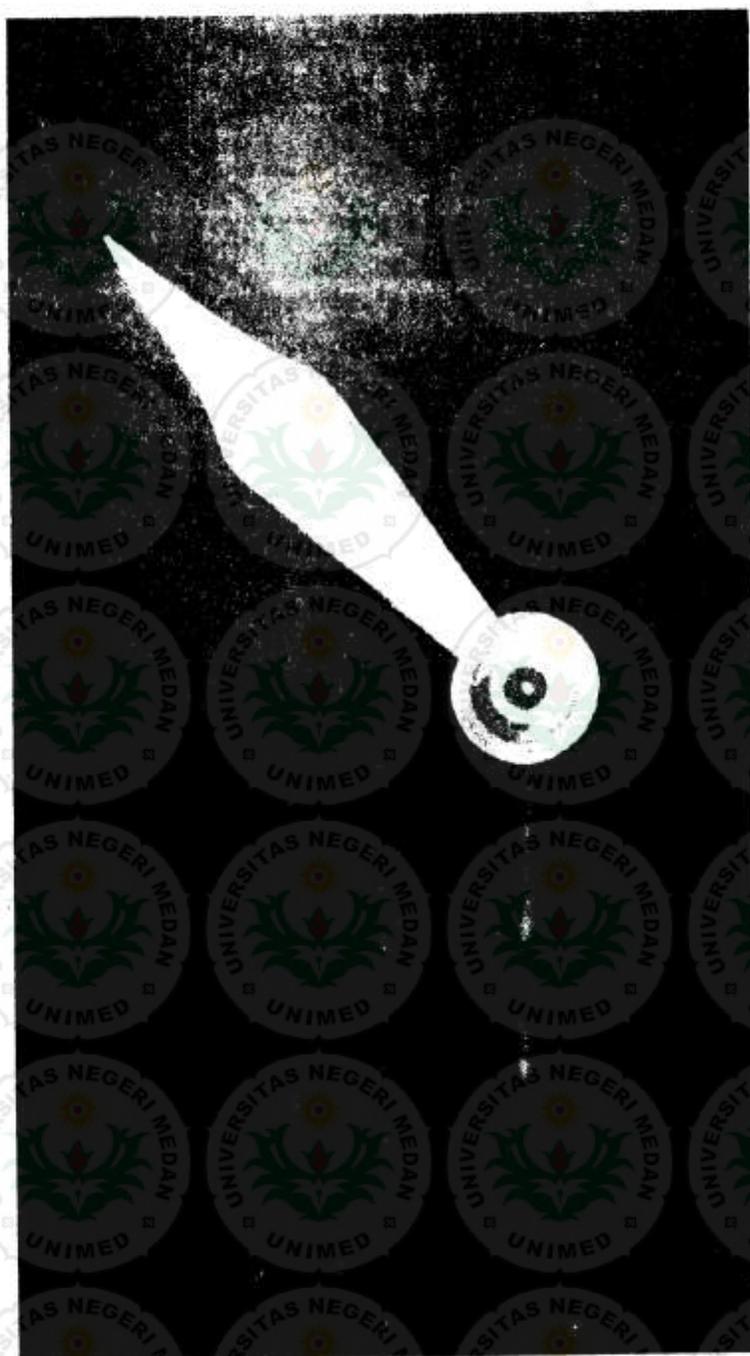


Prinsip *coincidentia oppositorum* meletakkan modelnya pada koin uang logam yang memiliki dua permukaan, antara *genius* (roh baik) dan *demon* (roh jahat) sebagai perimpitan dua kutub yang bertentangan menyatu dalam koin. Koefisien nilai nol (kosong atau sunyi) memperoleh kedudukan dalam *docta ignorantia*, atau ketidaktahuan yang terpelajar. Prinsipnya tidak berbeda dengan Hari-Hara sebagai kombinasi Wisnu (pemelihara) dan Siwa (perusak). Perasaan terpelihara akan terbentuk karena takut

melanggar (merusak) tabu (etika atau norma sosial). Benih melanggar tabu akan menuai perusakan Siwa dan menjauhkan pemeliharaan Wisnu. Pertentangan kutub ini dijumpai dalam visualisasi *clurit* yang terikat pada tali, tetapi lukisannya diberi judul "*Tarian Damai*". Barangkali pelukisnya ingin menyuarakan pernyataan "barang siapa mengusik tarian damai akan menuai *carok* (membunuh dengan *clurit* atau sabit di Madura)". Oleh karena itu, kedudukan *docta ignorantia*, dalam arti menimbang-nimbang akibat baik dan buruk sangat dibutuhkan dalam menjaga kebersamaan dalam pameran *Painting for Investment*, maupun menyongsong masa depan seni rupa di Medan, dan *Rowo Art Gallery* sebagai salah satu sarana kendaraannya. Demikian kira-kira doa dalam lukisan Koentara.

Menjadi terasa aneh bila lukisan Koentara dikatakan doa. Bila keberadaannya dipandang seperti halnya lukisan-lukisan keagamaan untuk mengingatkan ajaran agama atau seperti Ulu Paung yang memiliki peran ritual (keagamaan), keberadaannya menjadi syah saja. Tidak berbeda dengan acara pembukaan berupa *performance art* yang diberi judul "*Neo Ritualistic*". Penafsiran berlapis-lapis melalui proses penafsiran untuk ditafsirkan kembali pada intinya, untuk menggali kejelasan konsep yang dibangun pelukis. Kejelasan hasil penafsirannya sangat membantu dalam proses mengapresiasi karya seni.

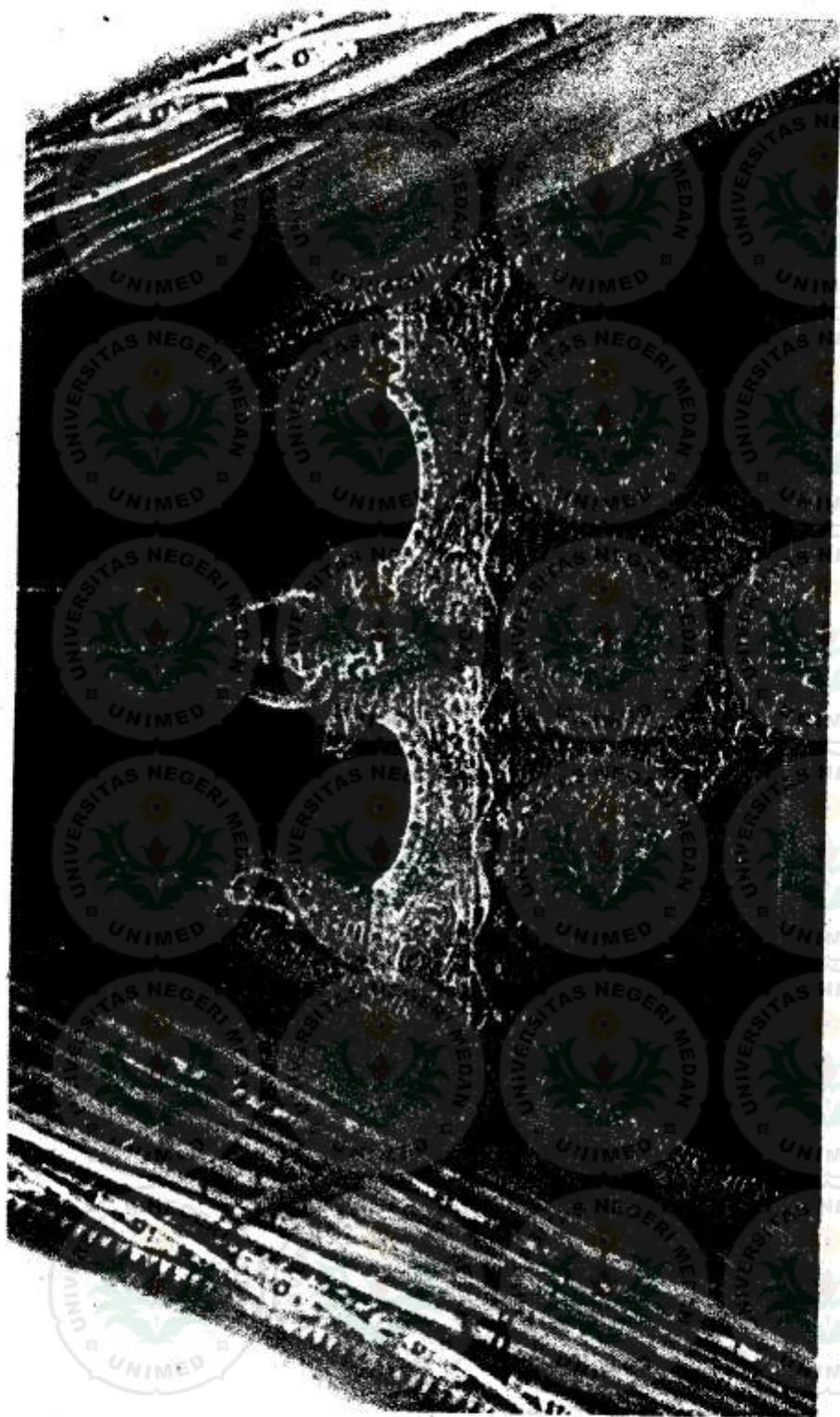
*Heru Maryono; Dosen Seni Rupa, Unimed. Ditunjuk sebagai kurator pameran Painting for Investment*



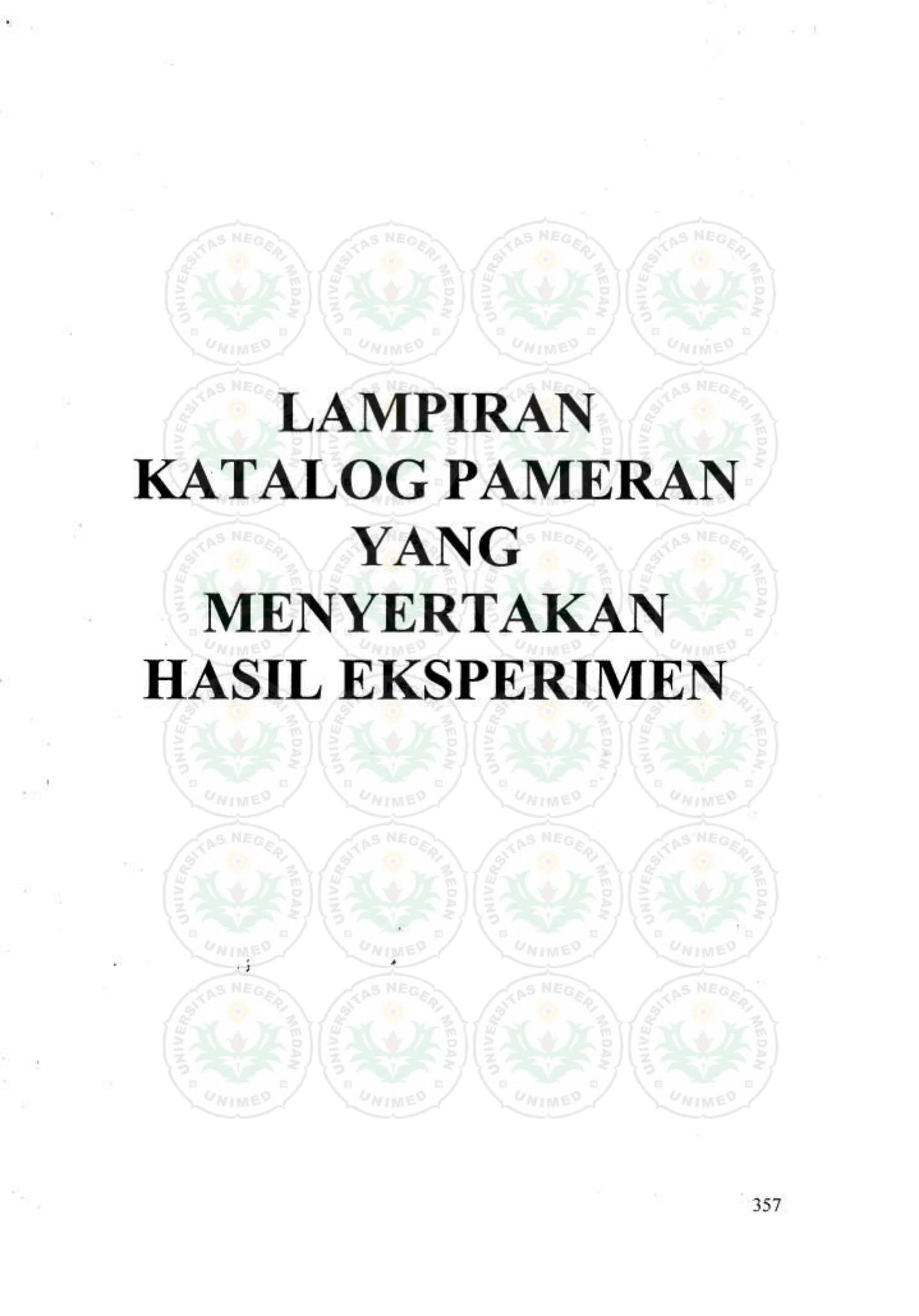
**Kehilangan, Lukisan Jonson Pasaribu**



**Tari Damaian, Lukisan Koentara**



*Ulu Palung, Lukisan*

The background of the page is a repeating pattern of the logo of Universitas Negeri Medan (UNIMED). The logo is circular, featuring a green stylized plant with a yellow flower in the center, surrounded by the text 'UNIVERSITAS NEGERI MEDAN' and 'UNIMED' at the bottom.

**LAMPIRAN  
KATALOG PAMERAN  
YANG  
MENYERTAKAN  
HASIL EKSPERIMEN**



ROWO Art Gallery  
Office

Jl. Karya Wisata I, Hamparan Mungkur

Blok V No. 25, Ciledug, Kab. Bogor

Telp. 061 7462343, 8011000

Email: rowoartgallery@yahoo.co.id

Galeri Studio

Deli Plaza

Komplek Masjid PT. Pertiwi

DELI PLAZA  
27 - 31 Agustus 2008

# **PAINTING for INVESTMENT**

Bersama 68 Pelukis :

ACHY ASKWANA, ANANG SUTOTO, ALWAN SANDRIO, ANDI SURYA, APPLE, ARIFIN,  
ARMAN MAULANA, AZIS SB, BAMBANG SUKARNO, BAMBANG TRIYOGO, BAYU PERDANA,  
BUDI ALAMSYAH, BUDI SIAGIAN, CECEP PRYONO, DEPPY TARIGAN, DIDI PRIHADI,  
EKO BAMBANG HARIANTO (ANTORO), EKO DARMA BAKTI, ENDRA, ENDY PRIBADI, FADLAN,  
FARIDA LISA, FERDINAND, FITRI EVITA, GERY, HARDIMAN WISESA, HARDY SUSANTO,  
HENDRA JIRWANTO, HENDRI NORMAN DJICKSTRA, HENDRICK, HERDI, IDRIS, JIMMY SIAHAAN,  
JOENEDI, JONSON PASARIBU, K. SAPUTRA, KUNTARA DM, LIU PING, M. YATIM,  
MANGATAS PASARIBU, MARULI SIREGAR, MARWAN, DIAN HASIBUAN, PANJI SUTRISNO,  
PRIMA WISNU, PRIYO WICAKSONO, RASINTA TARIGAN, REINS ASMARA, RENJAYA SIAHAAN,  
RIDWAN, ROSALYND, ROSMEDY, SRI MARIANI, SUJOYONO, SUMARGI GUNARTO,  
SUPRIANTO, SUSANTO SE, SRIYANTO, SYAFRIZAL, SYAHRUDIN HARAHAP, TOFAN SIREGAR,  
TOGU SINAMBELA, WAN SAAD, WINARTO, YANAL, YOSEAFRIZAL, YOSRIZAL, YUYUN.

## “ PAINTING for INVESTMENT “

Kata investasi bagai angin surga yang menjanjikan kemakmuran hidup di masa depan. Tidak ada bidang manapun sesungguhnya yang tidak dapat disentuh dengan investasi. Sekalipun itu karya seni yang seolah-olah menjadi barang “aneh” di kota Medan. Dikatakan aneh sebenarnya hanyalah kurang diakrabi saja. Seandainya seseorang mau mengakrabi, menyelami, hingga akhirnya tahu kelemahan yang ada dalam perkembangan seni rupa, khususnya seni lukis, maka yang bersangkutan akan berusaha menutupi kelemahannya itu. Tak lain kelemahannya hanya soal menyusun kerangka sistem kategorial, rujukan, pengembangan, hingga akhirnya dapat dibangun keberkaitan dengan seni masa kini, masa lalu, dan masa depan. Bila penyelamannya telah menuai hasil yang optimal, utamanya menjadi sebuah buku (panduan), dan sedapat mungkin didirikan museum yang membuktikan keberadaannya, niscaya dunia investasi seni akan terbangun di kota Medan tercinta.

Keberagaman corak karya seni menunjukkan pluralitas karakternya. Wilayah investasi seni seyogyanya mampu mengatasi pluralitasnya ini dengan sistem kategorial. Banyaknya ragam corak lukisan yang dipamerkan menunjukkan realitas sifatnya itu. Selamat menikmati keberagamannya.

Heru Maryono, M. Sn  
Praktisi, penulis dan  
peneliti seni rupa,  
dosen Seni Rupa Unimed.



ACHY ASKWANA "Tarian Merah"  
2008 Oil on canvas 80 x 100 cm.



ALWAN SANDRIO "Dialog" 2008  
Oil on canvas 80 x 90 cm.



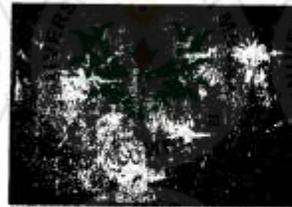
ANDI SURYA "Mawar Putih" 2008  
Oil on canvas 60 x 70 cm



ARMAN MAULANA "Panorama Garis"  
2007 Oil on canvas 90 x 120 cm



ANANG SUTOTO "Mencari Surga" 2008  
Oil on canvas 180 x 200 cm



APPLE "Shimmering" 2008  
Oil on canvas 80 x 100 cm



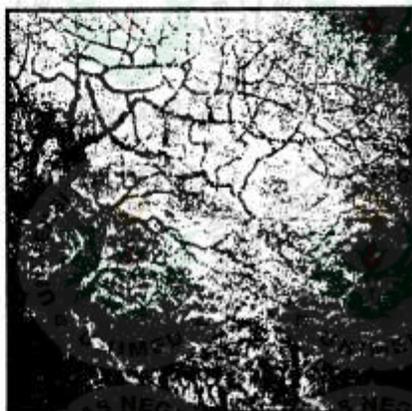
ARIFIN "Lucky" 2008  
Oil on canvas 150 x 200 cm.



**BAMBANG TRIYOGO, "Merenggut mimpi"**  
2008, mixed media on canvas, 148 x 146 cm.



**BAMBANG SOEKARNO,**  
"Susilo Bambang Yudhoyono" 2008,  
Spidol on canvas, 180 x 120 cm.



**BUDI SIAGIAN "Bunga sakura"**  
2008, Oil on canvas 235 x 135 cm.



**AZIS SB "Hutan" 1994**  
Oil on canvas 90 x 122 cm.



**BUDI ALAMSYAH, "Belum selesai"**  
2008, Oil on canvas, 46 x 67 cm.



**BAYU PERDANA "Still Life" 2008**  
Oil on canvas, 35 x 30 cm.



**CECEP "Liburan kecil kaum kusam"**  
2008, Oil on canvas 60 x 70 cm.



DIDI PRIHADI "Terata" 2008  
Oil on canvas, 60 x 70 cm.



EKO DARMA BAKTI "Gadis ball"  
2008, Oil on canvas, 80 x 60 cm



DEPPY TARIGAN "Funnking drawing"  
2007. Ballpoint on paper, 35 x 45 cm



ENDY PRIBADI "After lighting"  
2008, Oil on canvas, 150 x 150 cm



EKO BAMBANG HARIANTO "Lepas"  
2008, Oil on canvas, 100 x 136 cm



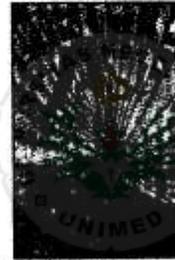
FADLAN "Garis, Gadis bersisir di latar pantai"  
2008, Oil on canvas, 140 x 280 (2 panel)



ENDRA "Nature is calling, #4" 2008,  
Oil On Canvas, 90x120 Cm (12 Panel).



FARIDA LISA "Semua yang kan tertinggal"  
2008, Oil on canvas, 145 x 95 cm.



FERDINAND "Timbul dari apa yang ada"  
2008, mixed media, 145 x 90 cm



FITRI EVITA "Laut merah" 2008,  
Acrylic on canvas, 80,5 x 80,5 cm



GERY L TOBING "Cocoitus"  
2007, Oil on canvas, 145 x 95 cm



HARDIMAN WISESA "Bunga alamanda"  
2008, Oil on canvas, 70 x 80 cm



HENDRA JIRWANTO, "Romeo & Juliet"  
2007, Oil on canvas, 100 x 145 cm.



HARDY SUSANTO "Bangau" 2008,  
Oil on canvas, 95 x 62,5 cm



HENDRICK "Broken Heart" 2007  
Oil on canvas, 40 x 60 cm.



HENDRI NÖRMAN DJICKSTRA "Five Birds"  
2008, Oil on canvas, 74 x 100 cm.



JIMMY SIAHAAN "A place for beginning"  
2008, Oil on canvas, 120 x 110 cm



HERDI "Kuda" 2008,  
Oil on canvas, 65 x 75 cm.



JONSON PASARIBU "Kehilangan"  
2008, Oil on canvas, 150 x 150 cm.



IDRIS "Franz Liszt" 2008  
Charcoal 50 x 40 cm.



K. SAPUTRA "Still life" 2008,  
Oil on canvas, 40 x 50 cm



JOENEDI "Bunga Raya" 2008  
Oil on canvas 40 x 55 cm.



KUNTARA DM "Tarian damai"  
2008, Oil on canvas, 93 x 143 cm.



LIU PING "Eternity" 2008  
Oil on canvas, 100 x 80 cm.



MARWAN "Panen padi" 2008,  
Oil on canvas, 80 x 100 cm



M. YATIM "Zero" 2008,  
Oil on canvas, 100 x 118 cm



MANGATAS PASARIBU "Pana na bolon"  
2008, Oil on canvas, 75 x 95 cm.



PANJI SUTRISNO "Lahirnya sebuah peradaban"  
2008, Oil on canvas, 150 x 110 cm.



MARULI SIREGAR "Terkurung, terhimpit lalu terkapar"  
2008, Oil on canvas, 90 x 80 cm



REINS ASMARA "Takkan melayu hilang di bumi"  
2008, Acrylic on canvas, 153 x 143 cm.



M. DIAN HASIBUAN "Setiap bunga pasti akan gugur II"  
2004, Oil on canvas, 145 x 140 cm.

6



PRIYO WICAKSONO "Responsibility"  
2008, Oil on canvas, 60 x 40 cm.



SUMARGI GUNARTO "Padamu Jua"  
2008, Oil on canvas, 100 x 88 cm.



PRIMA WISNU "Harmoni biru"  
2008, Oil on canvas, 70 x 60 cm.



ROSMEDY SIMANGUNSONG "Prostitusi"  
2008, Oil on canvas, 70 x 95 cm.



RASINTA TARIGAN "Medan city I" 2008  
mixed media on canvas, 100 x 100 cm.



TOFAN SIREGAR "Mencengkeram"  
2008, Oil on canvas, 80 x 70 cm.



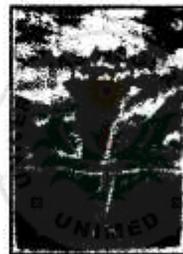
RENJAYA SIAHAAN "Sapa"  
2008, Oil on canvas, 70 x 80 cm.



RIDWAN "Matahari" 2008,  
Oil on canvas, 75 x 95 cm.



SRIYANTO "Potrait" 2008,  
Oil on canvas, 59 x 45 cm.



ROSALYND "Loneliness in freedom"  
2007. Oil on canvas, 57 x 45 cm.



SUSANTO SE. "Still Life" 2008,  
Oil on canvas, 50 x 59 cm.



SRI MARIANI "Ikan Koi"  
2008. Oil on canvas, 60 x 80 cm



SYAFRIZAL "Tiger" 2008,  
Oil on canvas, 50 x 40 cm.



SUPRIANTO "Yang tertinggal"  
2008. Oil on canvas, 60 x 50 cm.



SYAHRUDDIN HARAHAHAP "Manusia"  
2008, Oil on canvas, 60 x 80 cm



SUJOYONO "Harmoni hijau"  
2008, Oil on canvas, 70 x 60 cm



TOGU SINAMBELA "Krabu Jengkol"  
2008, Oil on canvas, 80 x 90 cm.



YANAL DESMOND "Who" 2008,  
pencil di atas kanvas, 145 x 99 cm.



YOSRIZAL "Untitled" 2008,  
Oil on canvas, 150 x 120 cm.



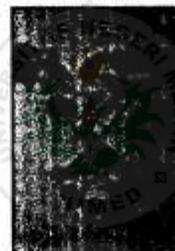
WINARTO KARTUPAT "Koin"  
2008, Oil on canvas, 110 x 110 cm



WAN SAAD "Delapan Bentuk,  
2008, Oil on canvas, 70 x 90 cm



YOSAFRIZAL "FIGUR" 2008,  
Acrylic on canvas, 108 X 94 cm.



YUYUN "Birds on green" 2008,  
oil on canvas, 50 x 63 cm.

ROWO Art Gallery bekerjasama dengan :

**DELI PLAZA**



**YOam**

yayasan onkologi anak  
medan

**DAI TV**

MEDAN

**105 FM**

**KISS**

HOTTEST HITS IN MEDAN

The background of the page features a repeating pattern of the Universitas Negeri Medan (UNIMED) logo. Each logo is circular with a scalloped edge, containing a stylized green plant with a yellow flower and the text 'UNIVERSITAS NEGERI MEDAN' and 'UNIMED' around it.

# LAMPIRAN UNDANGAN



**INVITATION  
UNDANGAN**

**DELI PLAZA  
27 - 31 Agustus 2008**

ROWO Art Gallery  
Office :  
Jl. Karya Wisata  
Komplek Perumahan Citra Wisata  
Blok V No. 25 Pangkalan Mansyur Medan. 20144.  
Telp. 061 7882443. HP. 0811656052.  
Fax. 061 7881252.  
E-mail, rowoartgallery@yahoo.com  
Studio/ Galeri :  
Komplek Mesjid PT PN 2 Tg. Morawa

# **PAINTING for INVESTMENT**

**Bersama 68 Pelukis :**

ACHY ASKWANA, ANANG SUTOTO, ALWAN SANDRIO, ANDREAS MANIK, ANDI SURYA, ARIFIN, ARMAN MAULANA,  
AZIS SB, BAMBANG SUKARNO, BAMBANG TRIYOGO, BAYU PERDANA, BUDI ALAMSYAH, BUDI SIAGIAN,  
CECEP PRYONO, DEPPY TARIKAN, DIDI PRIHADI, EKO BAMBANG HARIANTO (ANTORO), EKO DARMA BAKTI,  
ENDRA, ENDY PRIBADI, FADLAN, FARIDA LISA, FERDINAND, FITRI, EVITA, GERY, HARDIMAN WISESA, HARDY SUSANTO,  
HENDRA JIRWANTO, HENDRI NORMAN DJICKSTRA, HENDRICK, HERDI, IDRIS, JIMMY SIAHAAN, JOENEDI,  
JONSON PASARIBU, K SAPUTRA, KUNTARA DM, LIU PINO, M. YATIM, MANGATAS PASARIBU,  
MARBULI SIREGAR, MARWAN, M. DIAN HASIBUAN, PANJIBUTRISNO, PRIMA WISNU, PRIYO WICAKSNO,  
RASINTA TARIKAN, REINS ASMARA, RENJAYA SIAHAAN, RIDWAN, ROSMEDY, SOENOTO HS, SRI MARIANI, SUJOYONO,  
SUMARGI GUNARTO, SUPRIANTO, SUSANTO, SE. SRIVANTO, SYAFRIZAL, SYAHRUDIN HARAHAP,  
TOFAN SIREGAR, TOGU SINAMBELA, WAN SAAD, WINARTO, YANAL, YOSAFRIZAL, YOSRIZAL, YUYUN.

Dengan hormat,  
kami mengundang Bapak / Ibu / Sdr/i untuk menghadiri  
pameran lukisan :

**PAINTING for INVESTMENT**

Pembukaan :

Rabu, 27 Agustus 2008.

Pukul, 15.00 Wib.

Lapangan parkir Deli Plaza.

Pameran dibuka oleh :

Bapak dr. Sofyan Tan

Hormat kami,

ROWO Art Gallery

Anang Sutoto

Pameran berlangsung,

Tgl, 27 - 31 Agustus 2008.

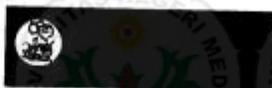
Pukul 10.00 - 21.00 Wib.

Materi acara pameran :

- \* Performance Art
- " NEO RITUALISTIC "
- Laboratorium Warna Unimed
- \* Action painting.
- \* Demo melukis.
- \* Pameran

ROWO Art Gallery bekerjasama dengan :

**DELI PLAZA**



**Yoam**  
Pusat Hiburan dan  
Medan

**DAI TV**  
MEDAN

**105 FM**  
**KISS**  
HOTIES HITS IN MEDAN

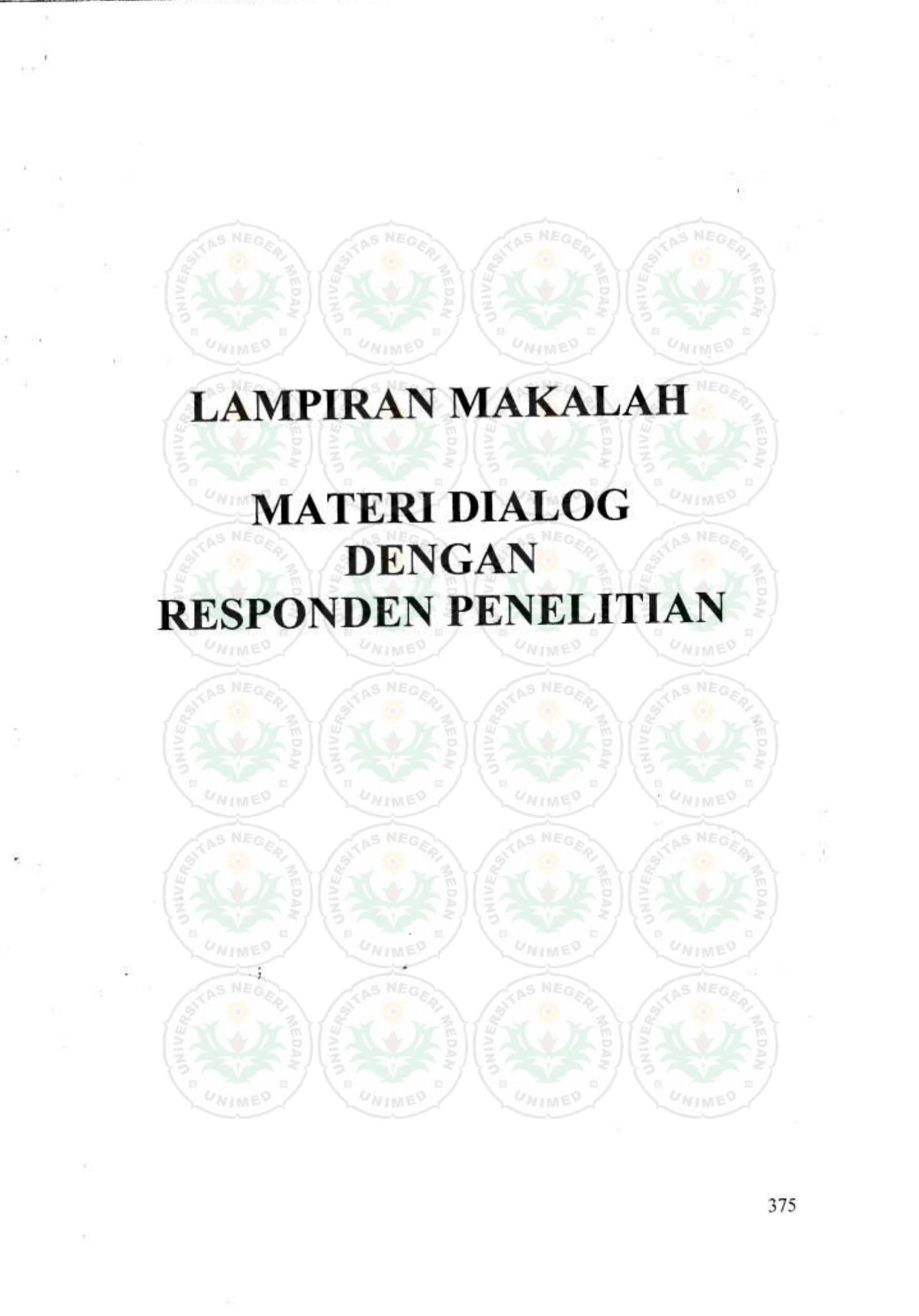
The background of the page is a repeating pattern of the logo of Universitas Negeri Medan (UNIMED). The logo is circular, featuring a green stylized plant with a yellow flower in the center, surrounded by the text 'UNIVERSITAS NEGERI MEDAN' and 'UNIMED' at the bottom.

**LAMPIRAN  
KEGIATAN DISKUSI  
DALAM ACARA  
PAMERAN DAN DIALOG**

PENCiptaan  
KARYA BERTALISI  
DENGAN PRINSIP  
BERKORBAN

DALAM  
NILAI TRADISIONAL

SUASANA DISKUSI



**LAMPIRAN MAKALAH**  
**MATERI DIALOG**  
**DENGAN**  
**RESPONDEN PENELITIAN**

## **PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS BERBASIS PRINSIP REKONSILIASI DAN NILAI TRADISIONAL**

Heru Maryono

### **PENDAHULUAN**

Di wilayah ujung Barat dan Timur nusantara dijumpai persamaan artifak budaya. Hal ini menunjukkan adanya keserumpunan konsep. Artifak dimaksud bermotif figur bersusun. Ujung Barat menunjuk Papua, sedangkan ujung Timur adalah Sumatera, tepatnya Sumatera Utara. Artifak suku Asmat mewakili Papua (**GAMBAR 1**), dan di Sumatera Utara dijumpai pada suku Batak Toba. Motifnya terpahat di tongkat *Tunggal Panaluan* (**GAMBAR 2**). Adapun sulur-suluran merupakan motif yang hampir merata dijumpai di setiap suku bangsa Indonesia.

Perbedaan sulur-suluran setiap suku, serta figur bersusun Asmat dan Batak Toba dapat disamakan dengan keberadaan Borobudur sebagai Stupa yang berasal dari India. Kolaborasinya dengan Punden Berundak dari unsur lokal menjadikan berkarakter spesifik. Demikian halnya dengan perbedaan motif setiap suku. Faktor lokal berperan sebagai penentu. Kondisi yang sama dijumpai pada pemakaian istilah *jiwa ketok* oleh Sujoyono untuk mereaksi lukisan *Mooi Indie*. Prinsipnya tidak berbeda dengan lahirnya aliran baru dalam seni Modernisme di Barat yang selalu mereaksi aliran sebelumnya. Sekalipun demikian Sujoyono menggunakan istilah lokal.

Inovasi (kekinian) yang ditempuh dengan jalan mereaksi pola (aliran) sebelumnya dilandasi prinsip dialektik Hegel yang terdiri dari tesis (*being*, atau ada), antitesis (*nothing*, atau tiada), dan sintesis (*becoming*, atau menjadi) (Hauser, 1982: 343). Kerangka ini memiliki persamaan prinsip dengan mitos *Tri-Buwana* yang terdiri dari *Dunia Atas*, *Dunia Tengah*, dan *Dunia Bawah*. Asumsinya, kehidupan manusia yang tertanam dalam *Dunia Tengah* tidak

berbeda dengan tesis atau ada. Kematian manusia yang tertanam dalam *Dunia Bawah* tidak berbeda dengan antitesis atau tiada. Terlepasnya roh dari jasad untuk mencapai tingkat kedewaan di alam *Dunia Atas* tidak berbeda dengan sintesis atau menjadi. Dalam Ganesa (**GAMBAR 3**), pemenggalan terhadap manusia dan gajah identik antitesis. Kehidupan manusia dan gajah dalam habitatnya sebagai tesis. Rangkaian menjadi Ganesa yang mengemban peran Dewa Kebijaksanaan sebagai sintesis.

Rumusan peleburan oposisi biner yang menjadi salah satu landasan seni kontemporer (Piliang, 1999: 25) juga memiliki kemiripan dengan Hari-Hara (**GAMBAR 4**) sebagai peleburan Siwa (perusak) (**GAMBAR 5**) dan Wisnu (pemelihara) (**GAMBAR 6**). Selain itu, menyatukan sifat yang berlawanan seperti baik dan buruk intinya tidak berbeda dengan menyatukan hal yang berpasangan dalam perkawinan seperti Lingga dan Yoni. Kerangka ini menjadikan Borobudur hasil perkawinan serapan dari luar dan unsur lokal. Ganesa hasil perkawinan budi (manusia atau budaya) dan naluri (binatang atau alam). Perkawinan kalender Masehi (Barat atau luar) dan Jawa (Timur atau lokal) yang mencerminkan siang dan malam menghasilkan mitos *Jum'at-Kliwon*.

Menyatukan objek satu dengan yang lain dalam seni kontemporer juga disebut hibrida (Atkins, 1990: 132). Berlandaskan konsep ini apa saja dapat dihubungkan. Asumsinya, kombinasi manusia dan binatang seperti Ganesa termasuk di dalamnya. Diperkaya lagi dengan tumbuh-tumbuhan sehingga menghasilkan kombinasi manusia, binatang, dan tumbuh-tumbuhan seperti Kala-Makara (**GAMBAR 7**) serta *Ulu Paung* (**GAMBAR 8**) dari ragam hias rumah adat Batak Toba. Polanya sejalan dengan kostum tari *Hudoq* (**GAMBAR 9**) di Kalimantan yang terdiri dari rumbai-rumbai dedaunan dan bulu burung yang disisipkan di rambut. Analoginya dalam kehidupan sekarang dijumpai dari pemakaian kulit binatang untuk sepatu maupun

tumbuh-tumbuhan dari pemintalan kapas menjadi pakaian. Pencitraannya secara sosial yang bersangkutan-paut dengan artifak lainnya disebut *proxemic* (Walker, 1997: 24). Misalnya, citra bangunan tempat tinggal sebanding dengan pilihan perabotan di dalamnya. Demikian halnya dengan pakaian yang dikenakan pemiliknya maupun pilihan kendaraannya. Meresapnya kekuatan Kapitalisme menjadikan citra *proxemic* terkungkung dalam globalisasi yang berpuncak pada status simbol dari kepemilikan mobil mewah dan mahal.

### PERMASALAHAN

Kekuatan media massa telah mampu menyeragamkan citra *proxemic* dalam kendali arus globalisasi. Tanpa terkecuali di bidang seni rupa. Proses kreatif dalam penciptaan juga ikut arus globalisasi. Kondisi ini tidak berbeda dengan pengidentifikasian diri secara hibrida dalam Ganesa. Kata identifikasi yang berarti mengambil kerangka rujukan (Fisher, 1986: 357), maka penyatuan gajah pada tubuh manusia dapat ditafsirkan untuk kebutuhan menyerap kekuatan gajah. Demikian halnya serapan terhadap globalisasi. Dapat diasumsikan sebagai upaya mengidentifikasikan diri dengan citra kemajuan dan kebaruan.

Meneladani Borobudur hasil gabungan Stupa dan Punden Berundak. Pengorganisasiannya dapat dimaknai rekonsiliasi (permufakatan) antara serapan dari luar (Stupa) dengan unsur lokal (Punden Berundak) yang menjadikan berciri spesifik. Demikian halnya kombinasi berbagai arah pandang yang dijumpai pada wayang kulit (**GAMBAR 10**). Sekalipun memiliki persamaan prinsip dengan Kubisme dan tampilan figur dari piramid Mesir, namun wayang kulit juga berciri spesifik. Di antara ornamen nusantara sesama kokal, kondisinya menunjukkan adanya kesamaan hasil kombinasi manusia, binatang, dan tumbuh-tumbuhan. Namun dari setiap suku memiliki karakter khas. Di balik ragam visualisasinya, hakikinya semua artifak tersebut

memiliki pola peleburan. Prinsipnya tidak berbeda dengan konsep yang terkandung dalam seni kontemporer.

Dalam eksperimen penelitian "*Penciptaan Karya Seni Lukis berbasis Prinsip Rekonsiliasi dan Nilai Tradisional*", ciri spesifik dari setiap artifak dijadikan dasar pengembangan. Langkah ini akan berhadapan dengan persoalan komposisi ruang yang diserap dari kandungan konsep artifak yang dirujuk, karakter bentuk dari detail artifak, kolaborasinya dalam kesatuan organisasi karya, serta nilai kebaruan dan landasan konsep estetikanya.

## **PEMBAHASAN**

Pelaksanaan penelitian berjudul "*Penciptaan Karya Seni Lukis berbasis Prinsip Rekonsiliasi dan Nilai Tradisional*" direncanakan ditempuh melalui tiga tahap. Tahap pertama merumuskan model penciptaan. Diikuti dengan eksperimen yang disajikan kepada responden penelitian untuk tahap selanjutnya. Dari ketiga tahap yang direncanakan, baru tahap awal yang dilaksanakan.

Sesuai dengan arti rekonsiliasi yakni mufakat atau sepakat, maka salah satu rumusan model penciptaan menghindari peniruan terhadap ornamen tradisional. Langkah yang dipilih diawali dengan mengartikan makna "*nilai tradisional*" yang tertera pada judul penelitian menjadi serapan. Visualisasinya ditempuh dengan cara transfigurasi (pengalihan bentuk). Selain untuk kepentingan proses kreatif mencari bentuk baru, langkah peniruan terhadap artifak-artifak nusantara untuk selanjutnya saling dihubungkan diasumsikan memiliki sifat diskriminatif. Alasannya, karena hasil yang diperoleh akan menunjukkan adanya ornamen dari suku tertentu yang diketengahkan sebagai pusat perhatian dan mengesampingkan yang lain sebagai pelengkap.

Melalui proses transfigurasi memungkinkan untuk menggabungkan artifak satu dengan lainnya. Secara operasional langkahnya diawali dengan jalan menentukan keserumpunannya. Misalnya karakter figur bersusun yang dijumpai pada tongkat *Tunggal Panaluan* dan artifak suku Asmat. Keserumpunannya dianggap mewakili corak tertentu. Demikian halnya persamaan prinsip antara jenjang *Kamadatu*, *Rupadatu*, dan *Arupadatu* dari Borobudur dengan penyatuan figur, ornamen, dan benda fungsional berupa *Buli-Buli* dari artifak suku Batak Toba (**GAMBAR 11**). *Kamadatu* sebagai nafsu identik dengan fungsi *Buli-Buli* untuk menyimpan air yang memanifestasikan pemuas nafsu dahaga. Ornamen sulur-suluran sebagai gambaran *Pohon Keturunan* identik dengan kehidupan manusia yang tinggal di alam *Rupadatu* (kehidupan di muka bumi). Terlihatnya sulur-suluran di permukaan benda fungsional pada *Buli-Buli* identik dengan kehidupan manusia yang masih terikat alam *Kamadatu*. Visualisasi figur Nenek Moyang (**GAMBAR 12**) mencerminkan *Dunia Atas* yang setara dengan *Arupadatu* ditempatkan pada bagian paling atas *Buli-Buli* untuk pegangan penutup. Bertemuinya sulur-suluran dengan figur Nenek Moyang identik dengan keberadaan manusia di alam *Rupadatu*. Sekalipun terikat nafsu namun bercita-cita menuju alam *Arupadatu* yang terbebas dari samsara (siklus reinkarnasi karena masih dibelenggu nafsu).

Prinsip tiga tingkatan juga dijumpai dalam *Pohon Hayat*. Akar yang tertanam di tanah melambangkan *Dunia Bawah* sebagai alam kematian. Batang pohon sebagai *Dunia Tengah* melambangkan alam kehidupan manusia. Adapun ketinggian rimbunan daun melambangkan *Dunia Atas* tempat bermukim Dewa atau Nenek Moyang.

Selain *Pohon Hayat*, pohon juga lambang silsilah atau *Pohon Keturunan*. Bersebeberangan dengan *Pohon Hayat*, lokasi Nenek Moyang sebagai sumber leluhur berpangkal pada akar. Seperti tumbuhnya pohon, dari

akar riwayat asal-usul beregenerasi mengalir menuju ke pokok pohon, dahan, cabang hingga ke ranting. Regenerasi dari bawah ke atas, menimbulkan pertentangan lokasi lainnya. Rimbunan daun yang berpangkal pada ranting sebagai lambang *Dunia Atas* dalam *Pohon Hayat*, dan sebagai tempat bermukim roh Nenek Moyang setelah meninggal, dalam *Pohon Keturunan* melambangkan generasi akhir atau saat ini. Pertentangan nilai lambang yang bertemu dalam satu lokasi, dapat diasumsikan sebagai ungkapan bahwa menjadi tugas generasi saat ini untuk menyembah roh Nenek Moyang. Sekaligus kerangkanya juga berarti menjadi tugas generasi saat ini untuk menyelenggarakan upacara inisiasi mengantarkan yang meninggal menuju *Dunia Atas*. Bila kontinuitasnya tidak dipelihara, budayanya akan punah.

Peleburan pertentangan lambang dalam satu lokasi, atau lebih tepat figur, juga dijumpai dalam perwujudan patung Hari-Hara hasil penyatuan Siwa dan Wisnu. Sifat perusak dari Siwa yang ditakuti dan pemelihara dari sifat Wisnu yang didambakan, kombinasinya dapat ditafsirkan meleburnya rasa takut dan terlindungi. Peleburannya menghasilkan ketaatan dalam tindakan untuk tidak melanggar tabu guna menghindari kemurkaan alam, masyarakat, serta ketaatan melestarikan adat istiadat. Dalam proses kreatif, sifat merusak dapat diandaikan pemenggalan terhadap manusia dan gajah yang dilakukan Siwa. Melalui kemampuan daya ciptanya, Brahma (**GAMBAR 13**) menghidupkan menjadi makhluk mitologi berupa badan manusia berkepala gajah. Menjadi tugas Wisnu memelihara sebagai Ganesa dan memberikan peran Dewa Kebijaksanaan.

Penghimpunan totalitas serapan terhadap uraian di atas dimanfaatkan untuk membangun rangkaian figur dengan perincian sebagai berikut. Mengikuti jejak pemenggalan manusia dan gajah yang dipersatukan menjadi Ganesa, langkahnya diserap dengan jalan menggandakan fungsi kepala sekaligus sebagai lutut (**GAMBAR 14**). Bila kepala manusia difungsikan

sebagai lutut sama artinya mendudukkan paha di atas kepala. Seterusnya figur di atasnya diperlakukan dengan cara yang sama, maka susunan rangkaiannya menjadi tak terhingga. Untuk memudahkan dalam menyebutkan namanya, digunakan istilah "*Figur Konfigurasi*". Hasil yang diperoleh selain untuk fungsi pengembangan rangkaian figur bersusun dari artifak suku Asmat dan Batak Toba, sekaligus dimaksudkan untuk mentransfigurasi ornamen sulur-suluran yang juga bersifat tak terhingga.

Karakter sulur-suluran hasil ubahan bentuk tumbuh-tumbuhan memiliki kedekatan dengan *Pohon Hayat* maupun *Pohon Keturunan*. Polanya diikuti dengan menanamkan *Figur Konfigurasi* ke dalam pola *Pohon Hayat* maupun *Pohon Keturunan*. Hasil penanaman *Figur Konfigurasi* dalam struktur tersebut disebut "*Figur Tri-Buwana*" (**GAMBAR 15**). Dari percobaan yang ditempuh, banyak digunakan penyesuaian visualisasi melalui analogi. Misalnya menganalogikan *Dunia Bawah* sebagai kuburan diperoleh gambaran mayat terkubur dalam tanah. Keberadaan tanah yang sifatnya dipijak, diperoleh gambaran figur untuk alas berpijak. Ketika mengamati pemandangan danau Toba, diperoleh kesan tiga bagian alam, meliputi langit, daratan, dan air (**GAMBAR 16**). Strukturnya mengingatkan pada mitos tentang alam *Tri-Buwana* dalam *Pohon Hayat*. Langit mencerminkan *Dunia Atas*. Daratan mencerminkan *Dunia Tengah*, dan air mencerminkan *Dunia Bawah*. Kesimpulan hasil pengamatan diperoleh gambaran bahwa ikan berenang di air dengan posisi punggung di atas (**GAMBAR 17 dan 18**), dan diserap untuk mempersonifikasikan *Dunia Bawah* berupa figur yang dipijak dalam posisi telungkup (**GAMBAR 19-21**). Disesuaikan dengan gambaran leluhur berupa figur bersusun yang terpahat pada tongkat *Tunggal Panaluan*, personifikasi *Dunia Bawah* yang diartikan para leluhur yang telah tiada juga divisualisasikan dari rangkaian *Figur Konfigurasi* (**GAMBAR 22 dan 23**).

Adanya kepercayaan bahwa *Dunia Atas* sebagai kekuatan yang mengendalikan *Dunia Tengah*, keberadaannya dipersonifikasikan menjadi pengendara sepeda motor (**GAMBAR 24**). Visualisasinya ditempuh dengan jalan merangkaikan *stang* sepeda motor pada bahu figur *Dunia Tengah* paling atas. Penggandaan fungsi kepala sekaligus lutut, maupun kombinasi *stang* dan bahu, hakikinya mengikuti jejak proses pemenggalan yang dipersatukan kembali seperti Ganesa, maupun motif ragam hias, seperti Kala-Makara dan *Ulu Paung*.

Berkaitan dengan kebutuhan untuk menambahkan kelenturan gerak tubuh, visualisasinya divariasikan dengan pemotongan tubuh pada batas dada dan perut. Hasil pemotongannya sebatas kepala-dada, atau dalam seni patung disebut *bust*, difungsikan untuk kepala tambahan (**GAMBAR 25**). Variasi lainnya ditempuh dengan cara meronggai *bust* untuk maksud didudukkan di atas kepala yang dihubungkan dengan juluran rambut yang tegak seperti pohon, atau dengan menambahkan Stupa di atas kepala untuk meletakkan *bust* berongga dimaksud (**GAMBAR 26**). Dengan cara demikian dapat diperoleh visualisasi satu tubuh memiliki tiga kepala secara berlapis (**GAMBAR 27**).

Mengikuti jejak Ganesa maupun patung *Tri-Murti* berlengan empat, polanya diikuti dengan jalan menambahkan penggalan dada satu ke penggalan dada lainnya untuk selanjutnya ditanamkan pada tubuh. Rangkaianannya menghasilkan visualisasi tubuh dengan lengan tak terhingga tergantung dari jumlah potongan dada yang ditanamkan pada tubuh (**GAMBAR 28**).

Sifat meneladani seni tradisi mencerminkan kontinuitas nilai yang tetap dipertahankan untuk mengkinikan (*up to date*) warisan budaya yang disesuaikan dengan perkembangan jaman. Tidak dapat disangkal, secara visual perbedaannya menciptakan jurang pemisah seperti perbedaan antara abstraksi Kubisme (**GAMBAR 29**) dari Modernisme abad ke duapuluh dan representatif Modernisme abad ke sembilanbelas dari Realisme. Namun bila

ditelusuri, konsep Kubisme hanya sebatas menambahkan kelipatan lukisan panoramistik (GAMBAR 30 dan 31) yang dikembangkan dari lukisan ilusionistik Renaissance (GAMBAR 32 dan 33). Prinsip Panorama yang mengandaikan pelukis berdiri dalam ruang silinder beradius tigaratus enam puluh derajat, untuk selanjutnya direntangkan menjadi bidang lebar (Myers, 1985: 221), tidak ubahnya sebagai upaya menjajarkan enam bidang kerucut pandang (*cone of views*) bersudut enam puluh derajat (GAMBAR 46), dan kerucut pandang menjadi dasar konstruksi perspektif dalam lukisan ilusionistik (Myers, 1985: 215). Rangkaiannya dalam prinsip dialektik, sifat ilusionistik yang berbekal satu kerucut pandang sebagai tesis memperoleh antitesis kelipatannya dari sifat panoramistik yang mennggandakannya menjadi enam kali sebagai sintesis.

Dalam skala lebih luas, prinsip dialektik menjadi acuan perkembangan ilmu pengetahuan, yakni setiap lahirnya teori baru selalu merevisi teori sebelumnya (Piliang, 1999: 19), dan Modernisme mengalihkan menjadi setiap lahirnya aliran baru selalu mereaksi aliran sebelumnya (Atkins, 1990: 102). Kondisinya berbeda dengan karya seni yang dikembangkan dari serapan tradisi. Menurut Ortega Y. Gasset, heterogenitas efek artistik tidak muncul dalam bentuk dialektikal antitesis untuk menunjukkan eksistensi, misalnya melimpahruahnya kekayaan nilai tradisi berpeluang untuk dikembangkan, dan sifatnya searah dengan kreativitas *Avant-gardism* dalam mencari prinsip yang baru, tanpa antagonisme, konflik, maupun resolusi (Hauser, 1982: 560). Dengan demikian pengalihannya dalam *Tri-Buwana* diperoleh ilustrasi sebagai berikut. Kehidupan ilusionistik di *Dunia Tengah* yang mengandung satu kerucut pandang "menemui ajal" di *Dunia Bawah*. Dalam peristiwa *Teomakhi* dikisahkan terjadi pertarungan dewa-dewa, leluhur atau lambang *Alam Atas* dan *Alam Bawah*, sehingga melahirkan Mitos *Aitiologis* (Mitos Mula Jadi) yakni kematian satu pihak dipandang sebagai kurban diri yang

menghasilkan sarana kesejahteraan (Subagya, 1981: 93). Kebangkitannya dalam panoramistik (di *Dunia Atas*) dengan kelipatan kerucut pandang dapat memicu perkembangan kelipatannya lebih berlipat ganda, seperti Kubisme yang beratribut kerucut pandang tak terhitung. Rujukannya pada teori Relativitas bersandar pada konsep kontinum ruang dan waktu dalam ukuran "*Empat Dimensional*" dengan empat parameter, tiga dimensi ruang dan satu dimensi waktu (Ven, 1995: 218). Serapannya menghasilkan perangkat piktorial berupa rangkuman distorsi optik dari kombinasi penampilan alami, fragmentasi (pemecahan) dalam kontur kubus, mengabaikan perspektif, dan penggambaran objek secara simultan dari berbagai pandangan yang berlainan (Ven, 1995: 216). Bila mengamati visualisasi bahu dilihat dari depan, wajah menghadap ke samping, langkah kaki satu di depan yang lain, serta memperlihatkan telapak kakinya, visualisasi wayang kulit juga menunjukkan karakter penggambaran secara simultan dari berbagai arah pandang yang berbeda.

Analoginya dalam kepercayaan *Apoteosis* (Dewa Raja) ketika raja (manusia berlengan dua) wafat, jasadnya dicandikan dengan atribut dewa berlengan empat (Siwa, Wisnu, atau Durga). Adapun jumlah lengan tak terbatas ditumbuhkan dalam model penciptaan penelitian ini (**GAMBAR 28**). Tidak berarti hal ini sebagai temuan yang benar-benar baru. Gambaran tokoh wayang kulit bernama Rahwana yang berkepala sepuluh (*Dasamuka*), visualisanya juga menampilkan jumlah lengan yang banyak.

Kontinuitas serapan pada wayang kulit juga tertanam dalam visualisasi *Figur Tri-Buwana* yang hadir berupa figur bersusun. Dari setiap unit figur dapat menghadap arah berlainan, namun masih terikat dalam kesatuan *Figur Tri-Buwana*, polanya memiliki persamaan dengan wayang kulit. Sekalipun wayang kulit memanasifestasikan sekumpulan figur dipandang dari berbagai arah, namun perwujudannya tertanam dalam satu figur wayang

kulit. Perbandingan ini menunjukkan, dari pola yang sama secara kreatif motifnya masih dapat dikembangkan lagi. Berdasarkan pertimbangan penelitian dilaksanakan di wilayah Sumatera Utara, maka serapan terhadap artefak *vernacular* (etnik setempat) ditambahkan sebagai daya kreasi artistik melengkapi temuan "*Figur Tri-Buwana*" (GAMBAR 47-49).

Rumusan model penciptaan dalam eksperimen penelitian direncanakan tidak untuk ditiru. Sasarannya untuk diserap guna membangkitkan lompatan proses kreatif. Meskipun demikian, rambu-rambunya tetap menganut atribut-atribut yang bersumber dari pola lokal (nasional).

## PENUTUP

Ditemuinya motif figur bersusun dalam artefak budaya Asmat dan Batak Toba menunjukkan adanya persamaan pola dasar budaya nusantara. Diduga perbedaan motif visualisasinya dipengaruhi kondisi lokal. Secara nyata Borobudur dapat dijadikan sumber acuan. Meskipun keberadaannya sebagai Stupa, namun perwujudannya berkarakter khas, dan tidak dijumpai di India sebagai sumbernya.

Demikian halnya dengan prinsip dialektik Hegel yang terdiri dari tesis, antitesis, dan sintesis. Kerangkanya memiliki kemiripan dengan mitos *Tri-Buwana* yang terdiri dari *Dunia Atas*, *Dunia Tengah*, dan *Dunia Bawah*. Tanpa terkecuali dengan prinsip peleburan oposisi biner yang menjadi salah satu rumusan konsep seni kontemporer. Ternyata juga memiliki kemiripan dengan muatan konsep yang terdapat dalam patung Hari-Hara, maupun mitos Jumat-Kliwon. Di samping itu, sekalipun Sujoyono dalam rumusan *jiwa ketok* untuk mereaksi lukisan *Mooi Indie* prinsipnya tidak berbeda dengan kelahiran aliran baru dalam seni Modernisme yang selalu mereaksi aliran sebelumnya. Upaya menggunakan istilah lokal menunjukkan sikap integritasnya terhadap identitas diri.

Fakta-fakta tentang kekuatan konsep seni tradisi dan semangat Sujoyono perlu dilanjutkan dalam perkembangan seni rupa di Indonesia. Inti penelitian ini tak lain sebagai upaya menyosialisasikan yang dikonkritkan dalam eksperimen penelitian berupa aktualisasi kreasi artistik. Apabila di dalamnya juga muncul serapan terhadap konsep seni Barat, hal ini merupakan keharusan. Persoalannya terkait dengan batasan istilah *mediation* yang artinya proses komodifikasi dan transmisi yang mengacu pada kekuatan universal budaya modern, dan oleh karenanya menjadikan berkarakter global (Walker, dan Chaplin, 1997: 23). Karakter global yang mewarnai perkembangan seni rupa dunia termasuk Indonesia keberadaannya mengharuskan untuk disadari bila berkehendak membangun proses kreatif berlandaskan pola lokal. Kepentingannya dimanfaatkan sebagai pembanding, terutama dalam penulisannya. Dengan demikian, rumusan-rumusannya dapat dipahami pihak lain sebagai wacana, atau untuk diterima. Sebaliknya, juga untuk ditolak.



## SUMBER PUSTAKA

- Atkins, Robert (1990)  
*Art Speak*  
New York: Abbeville.
- Fisher, B. Aubrey (1986)  
*Teori-Teori Komunikasi* (Judul Asli: "Perspectives on Human Communication". Penerjemah: Soejono Trimo)  
Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hauser, Arnold (1982)  
*The Sociology of Art* (Judul Asli: "Soziologie der Kunst". Penerjemah: Kenneth J. Nortcott)  
Chicago: The University of Chicago Press.
- Myers, Bernard (1985)  
*The Book of Art, volume X, How to Look at Art*  
London: Grolier.
- Piliang, Yasraf Amir (1999)  
*Hiper-Realitas Kebudayaan*  
Yogyakarta: LKiS.
- Subagya, Rachmat (1981)  
*Agama Asli Indonesia*  
Jakarta: Djaya Pirusa.
- Ven, Cornelis van de (1995)  
*Ruang dalam Arsitektur* (Judul Asli: "Space in Architecture". Penerjemah: Imam Djokomono dan Prihminto Widodo)  
Jakarta: Gramedia.
- Walker, John A, dan Sarah Chaplin (1997)  
*Visual Culture*  
Manchester: Manchester University Press.

# GAMBAR 1



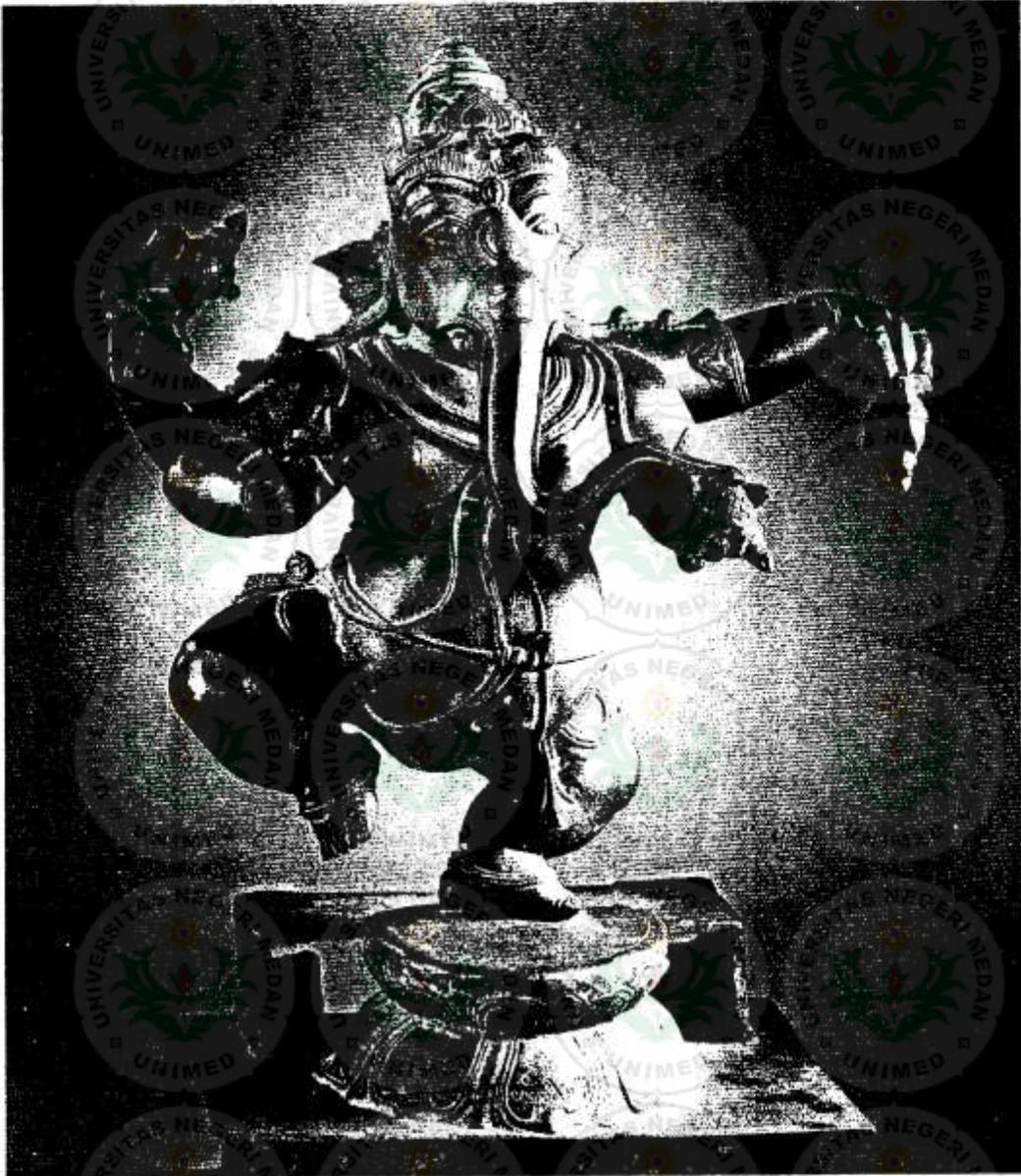
**FIGUR BERSUSUN ASMAT**

## GAMBAR 2



**TUNGGAL PANALUAN**

# GAMBAR 3



**GANESA**

# GAMBAR 4



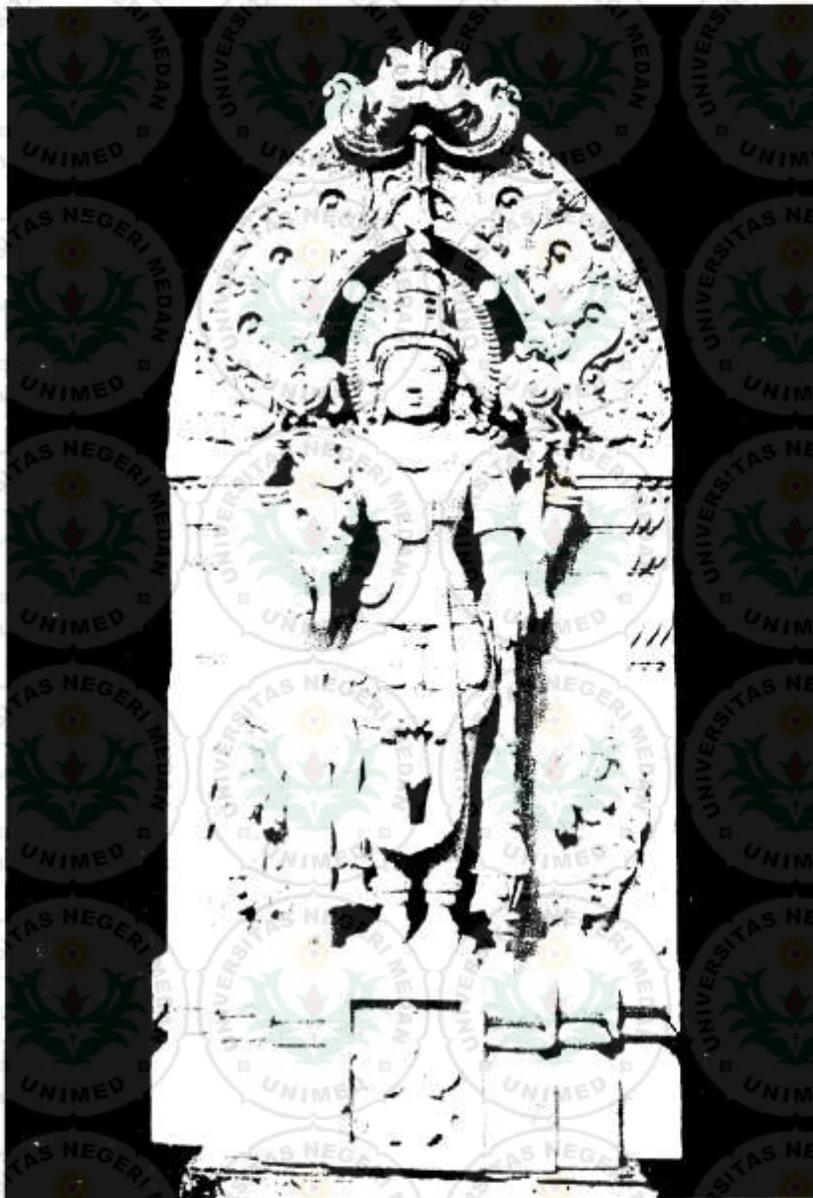
**HARI-HARA**

# GAMBAR 5



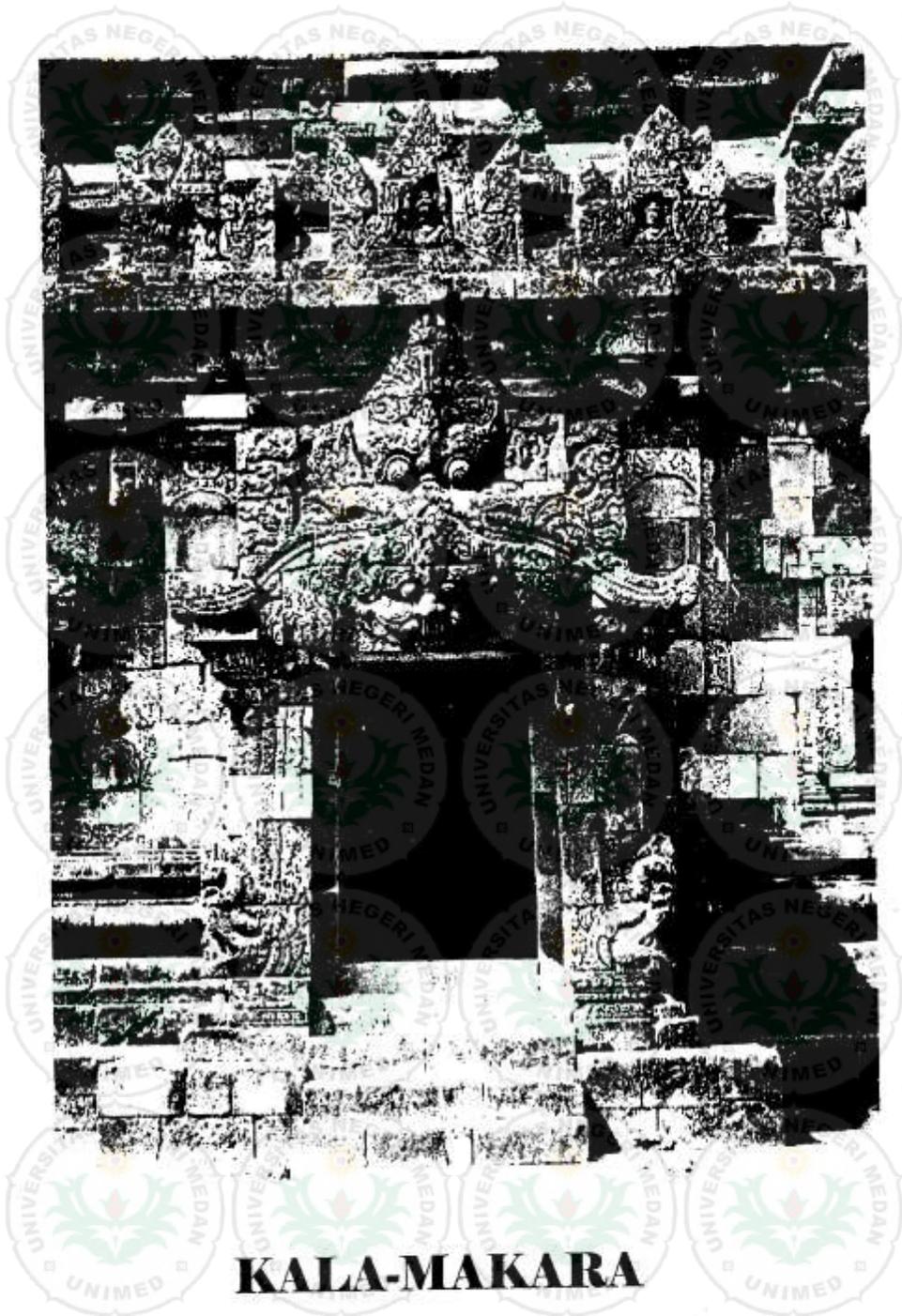
**SIWA**

# GAMBAR 6



**WISNU**

# GAMBAR 7



**KALA-MAKARA**

**GAMBAR 8**



**ULU PAUNG**

**GAMBAR 9**



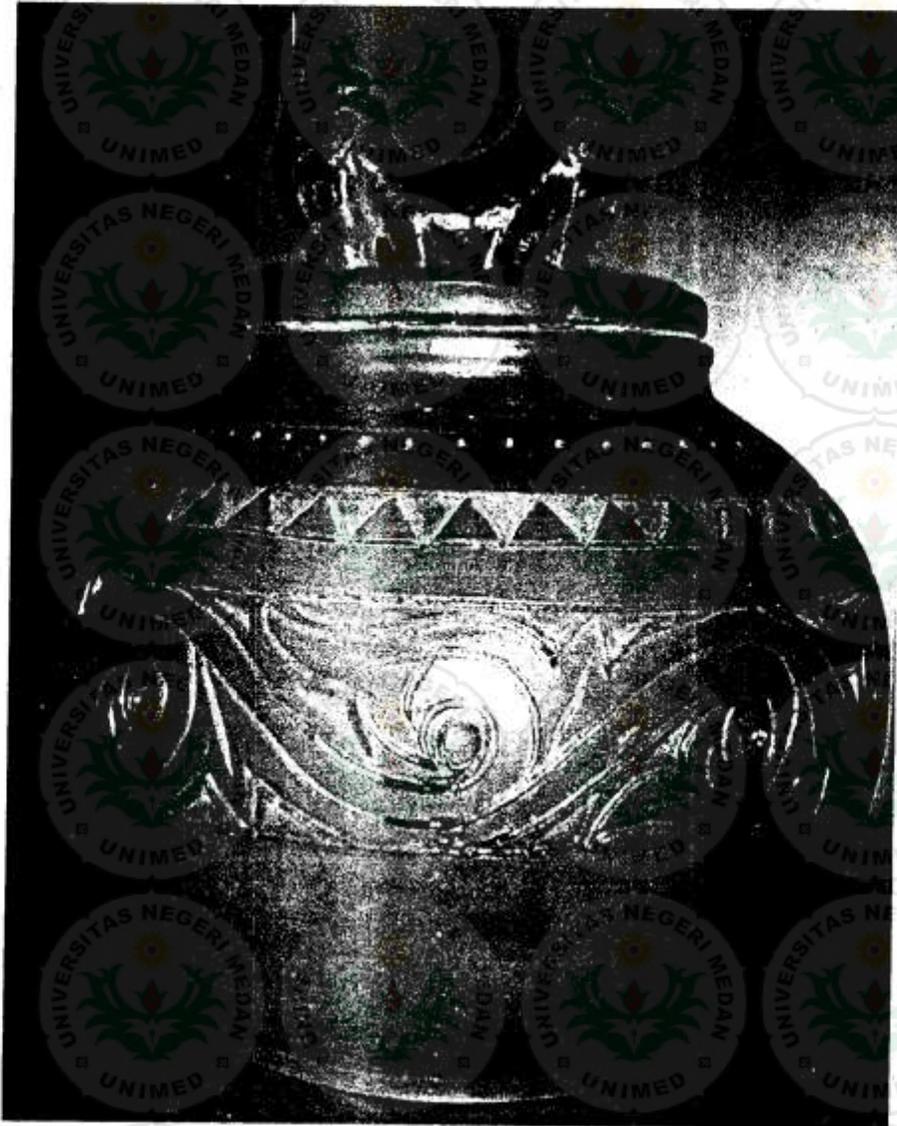
**TARI HUDOQ**

# GAMBAR 10



**WAYANG KULIT**

# GAMBAR 11



**BULI-BULI**

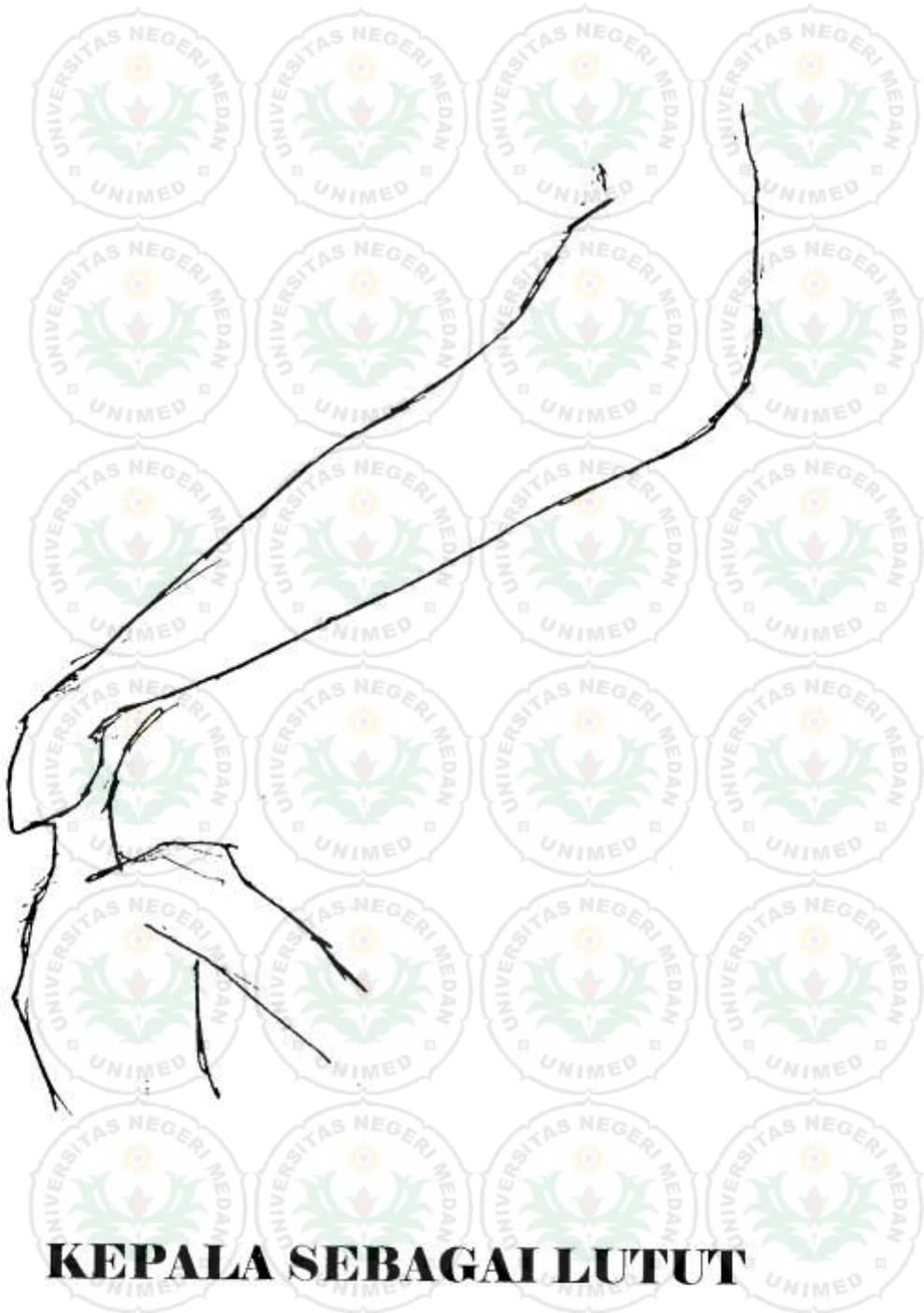
**GAMBAR 12**



# GAMBAR 13



# GAMBAR 14



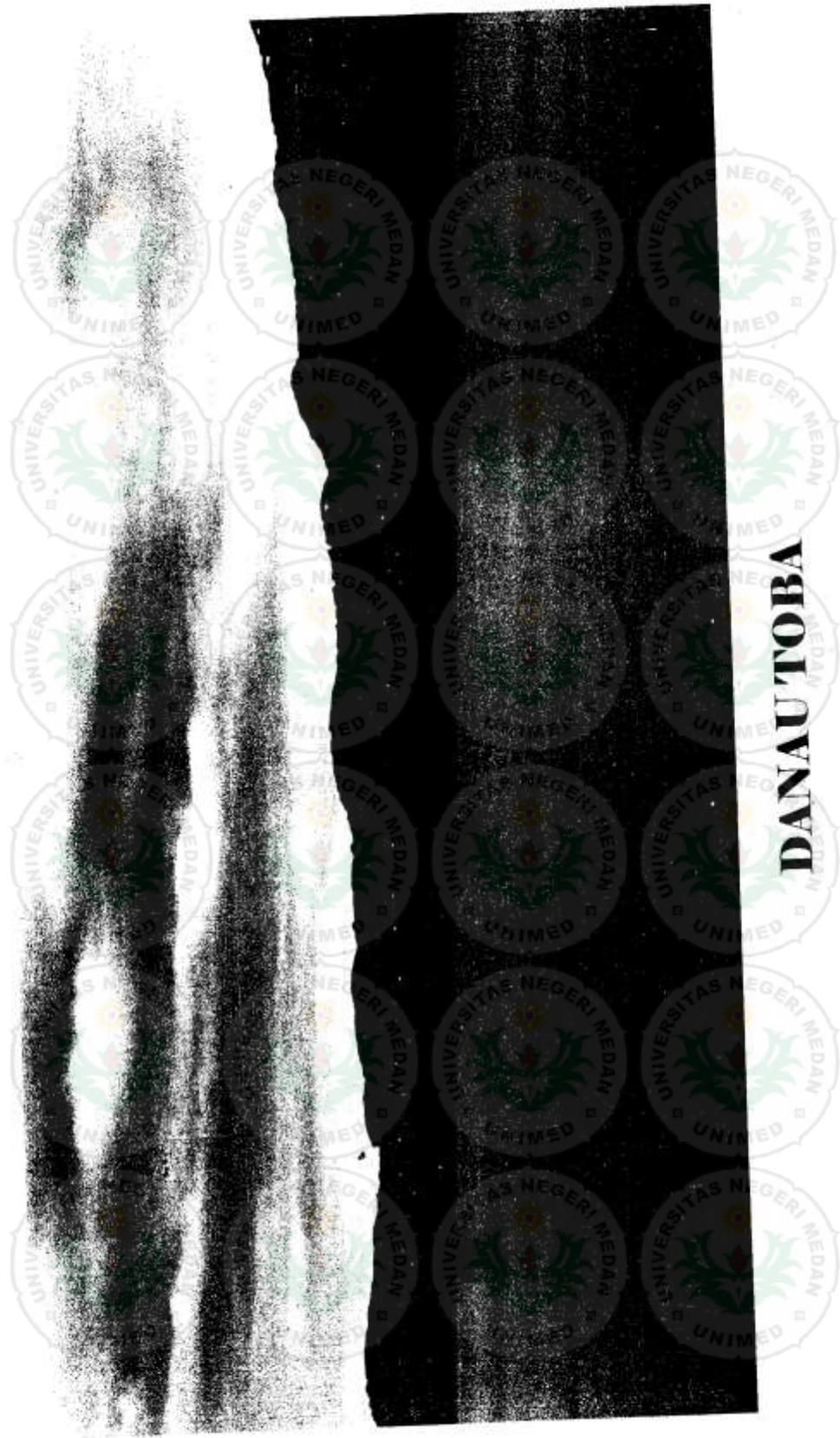
**KEPALA SEBAGAI LUTUT**

# GAMBAR 15

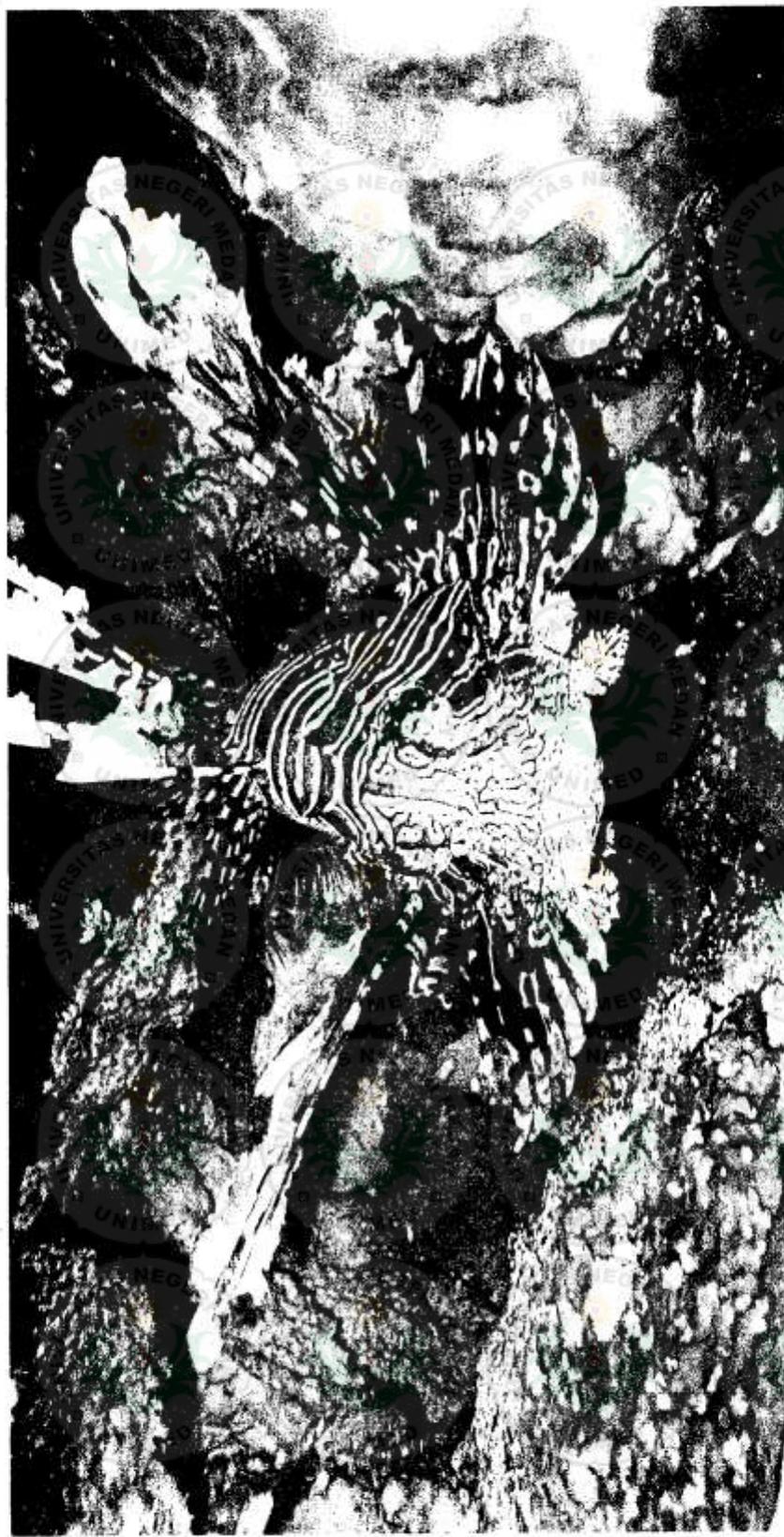


**FIGUR TRI-BUWANA**

**GAMBAR 16**



GAMBAR 17



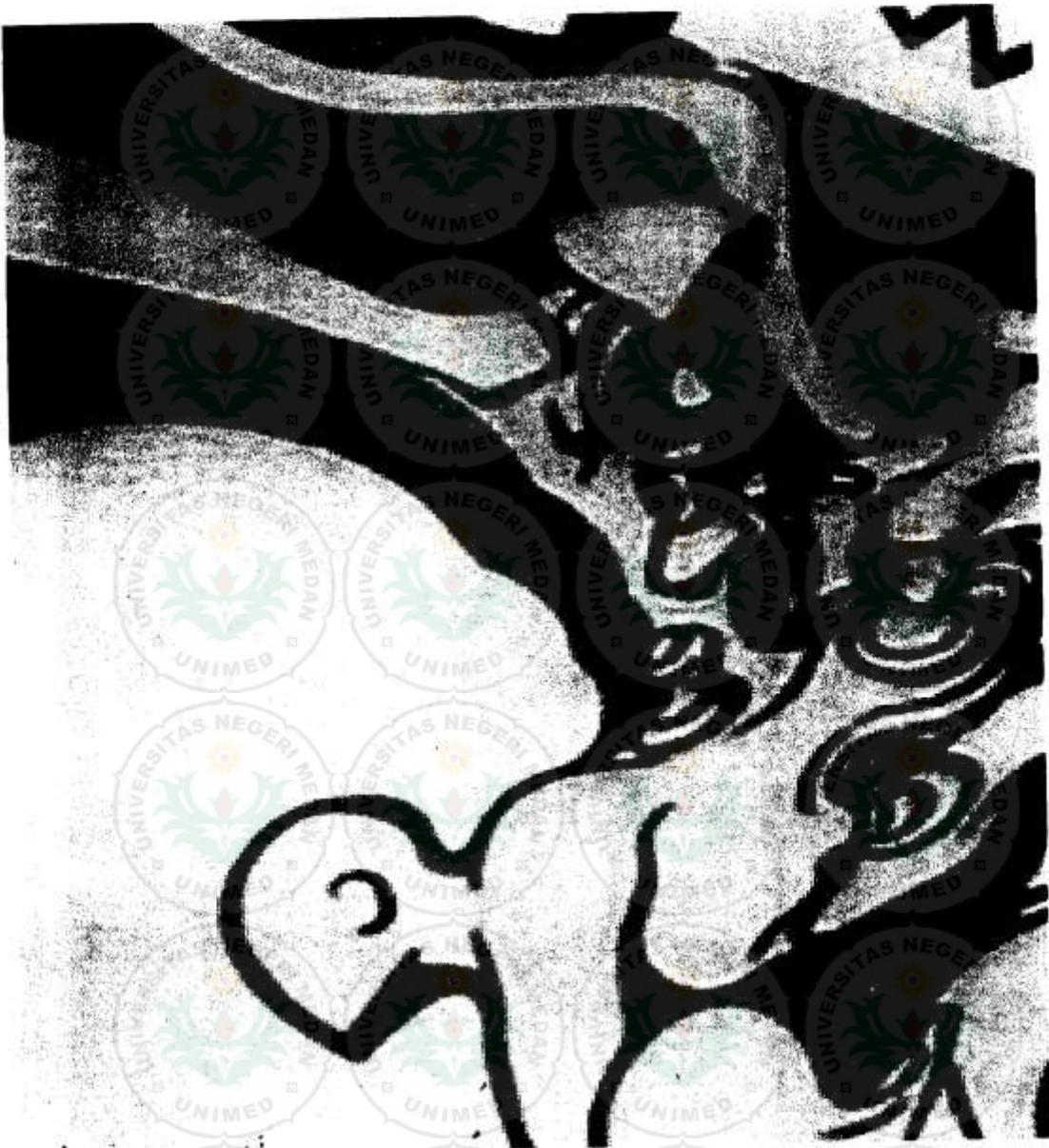
IKAN

**GAMBAR 18**



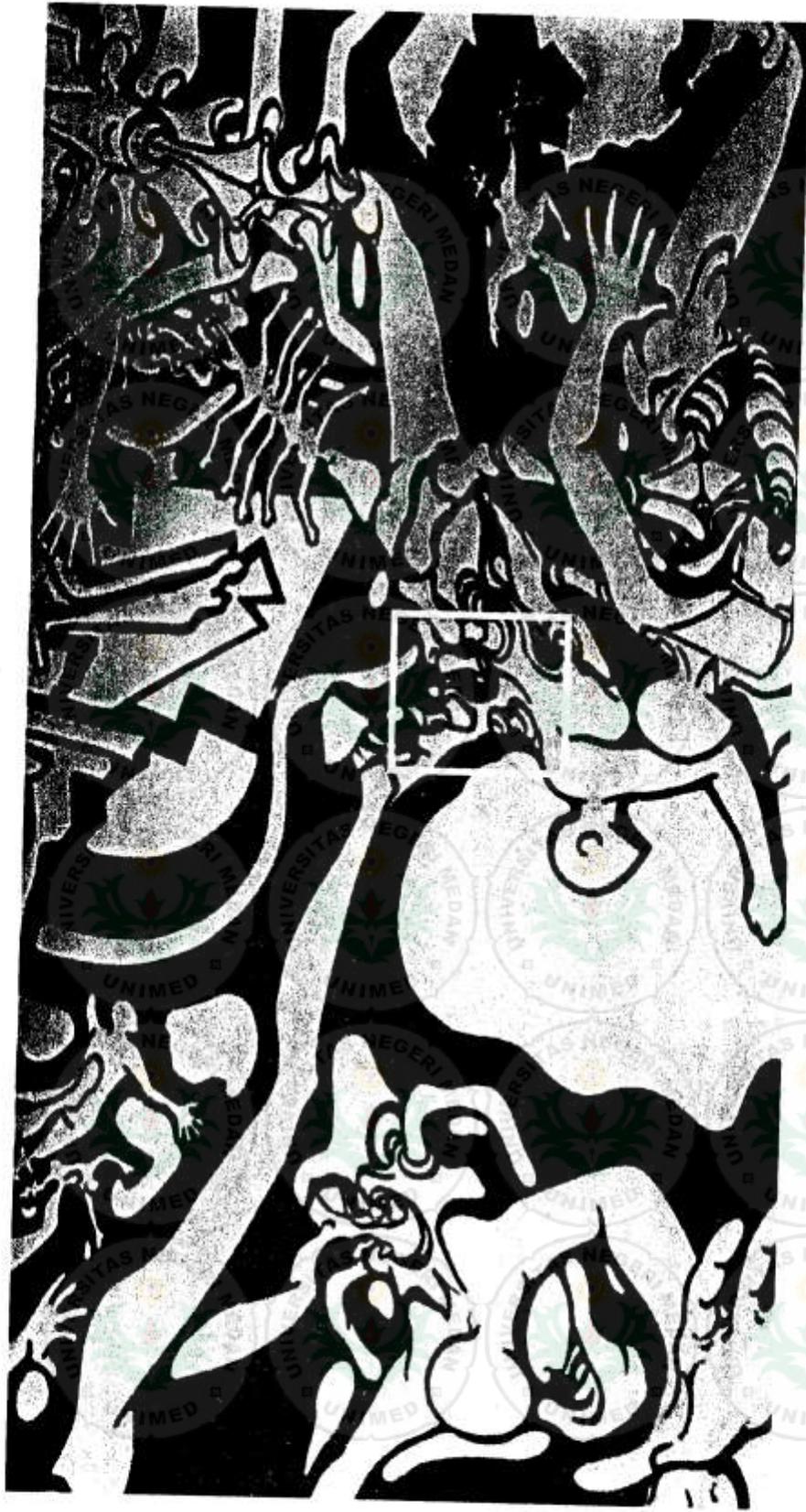
**IKAN**

# GAMBAR 19



**RANGKAIAN  
DUNIA TENGAH-DUNIA BAWAH**

**GAMBAR 20**



**RANGKAIAN DUNIA TENGAH-DUNIA BAWAH**

## GAMBAR 21



**RANGKAIAN  
DUNIA TENGAH-DUNIA BAWAH  
DALAM  
TOTALITAS FIGUR TRI-BUWANA**

GAMBAR 22



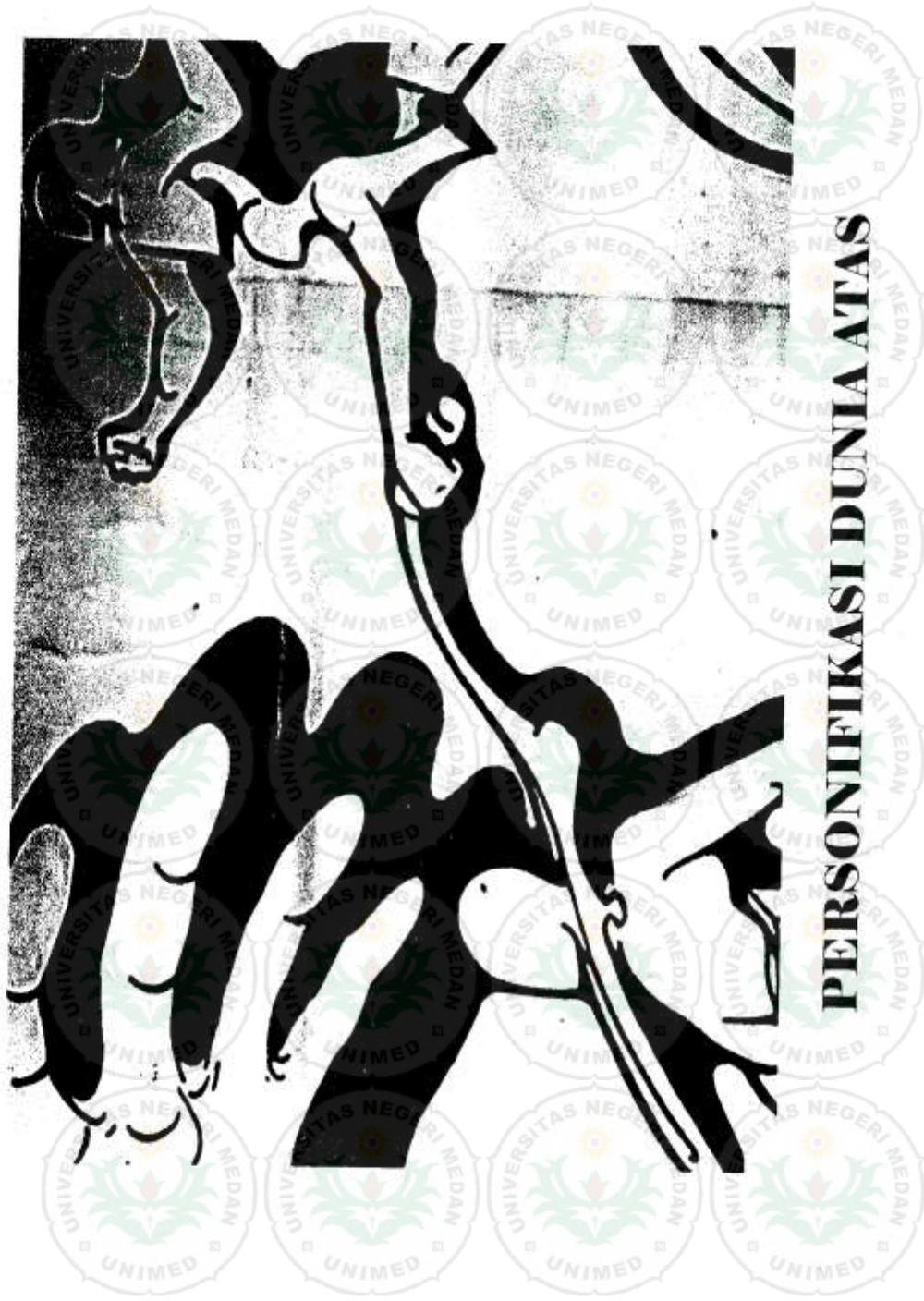
FIGUR KONFIGURASI DUNIA BAWAH

## GAMBAR 23

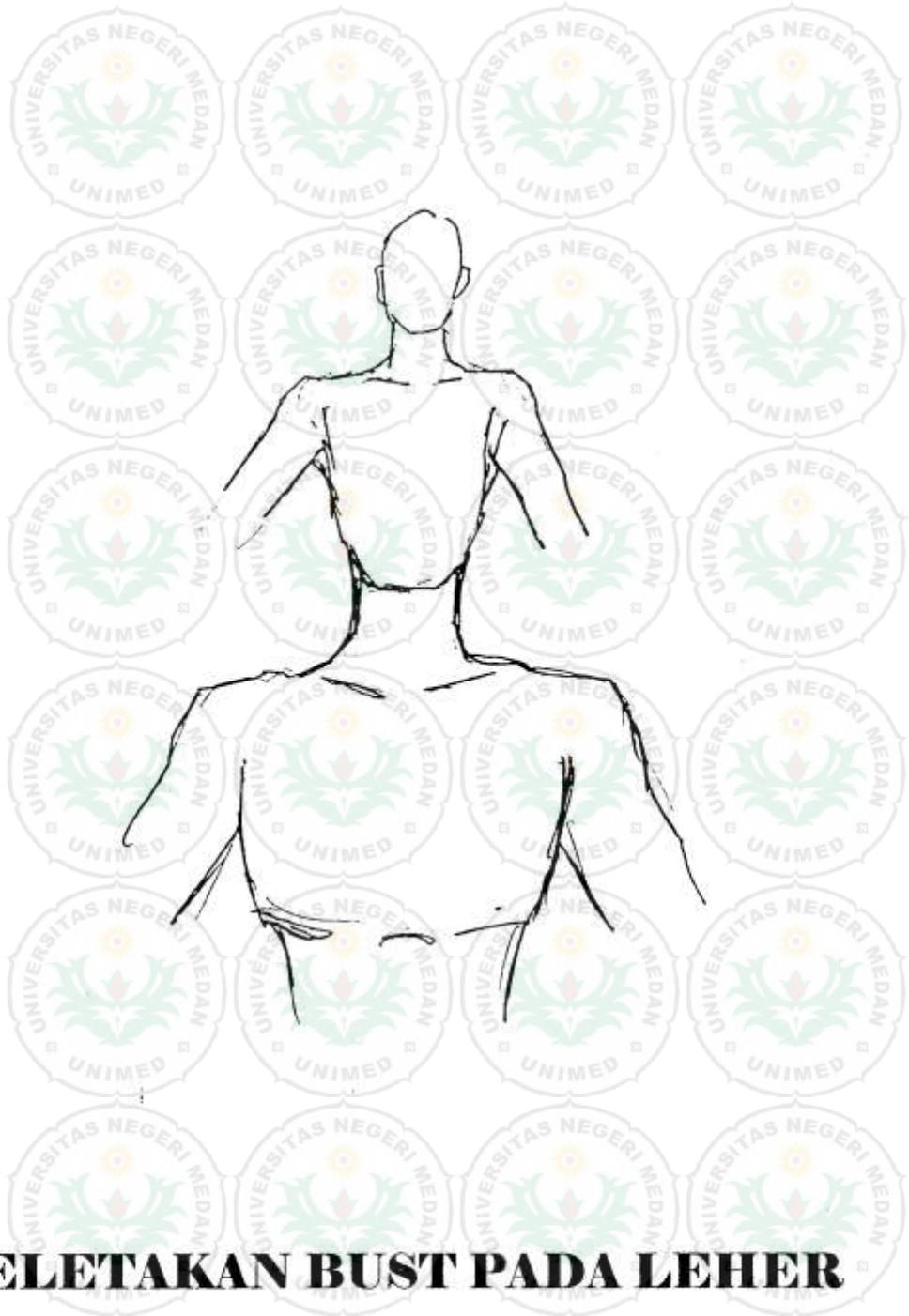


**FIGUR KONFIGURASI  
DUNIA BAWAH**

**GAMBAR 24**

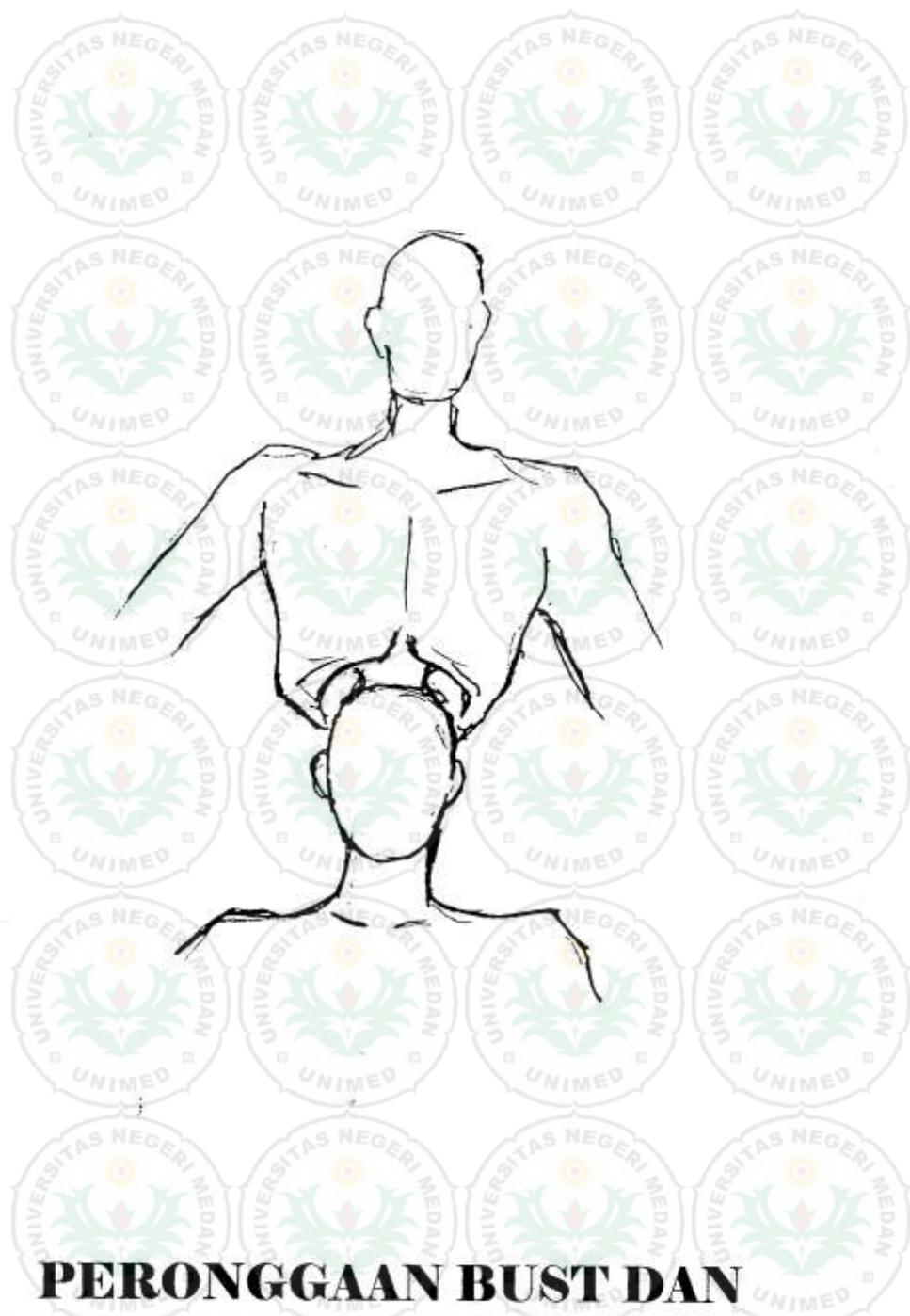


## GAMBAR 25



**PELETAKAN BUST PADA LEHER**

## GAMBAR 26



**PERONGGAAN BUST DAN  
PELETAKANNYA DI ATAS RAMBUT**

**GAMBAR 27**



**KOMBINASI APLIKASI BUSTAN  
RANGKAIANNYA DENGAN  
PENGGANDAAN FUNGSI KEPALA SEKALIGUS LUTUT**

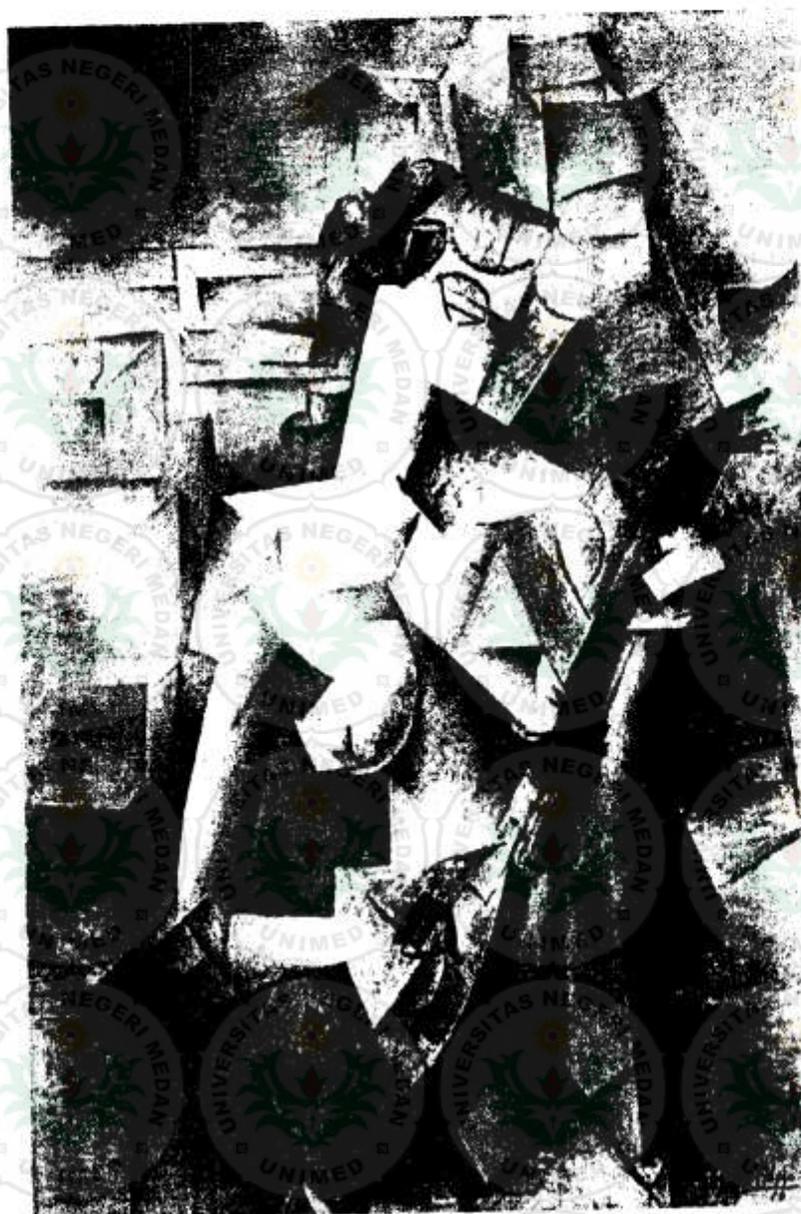
**GAMBAR 28**



**POLA LENGAN TAK TERHINGGA**

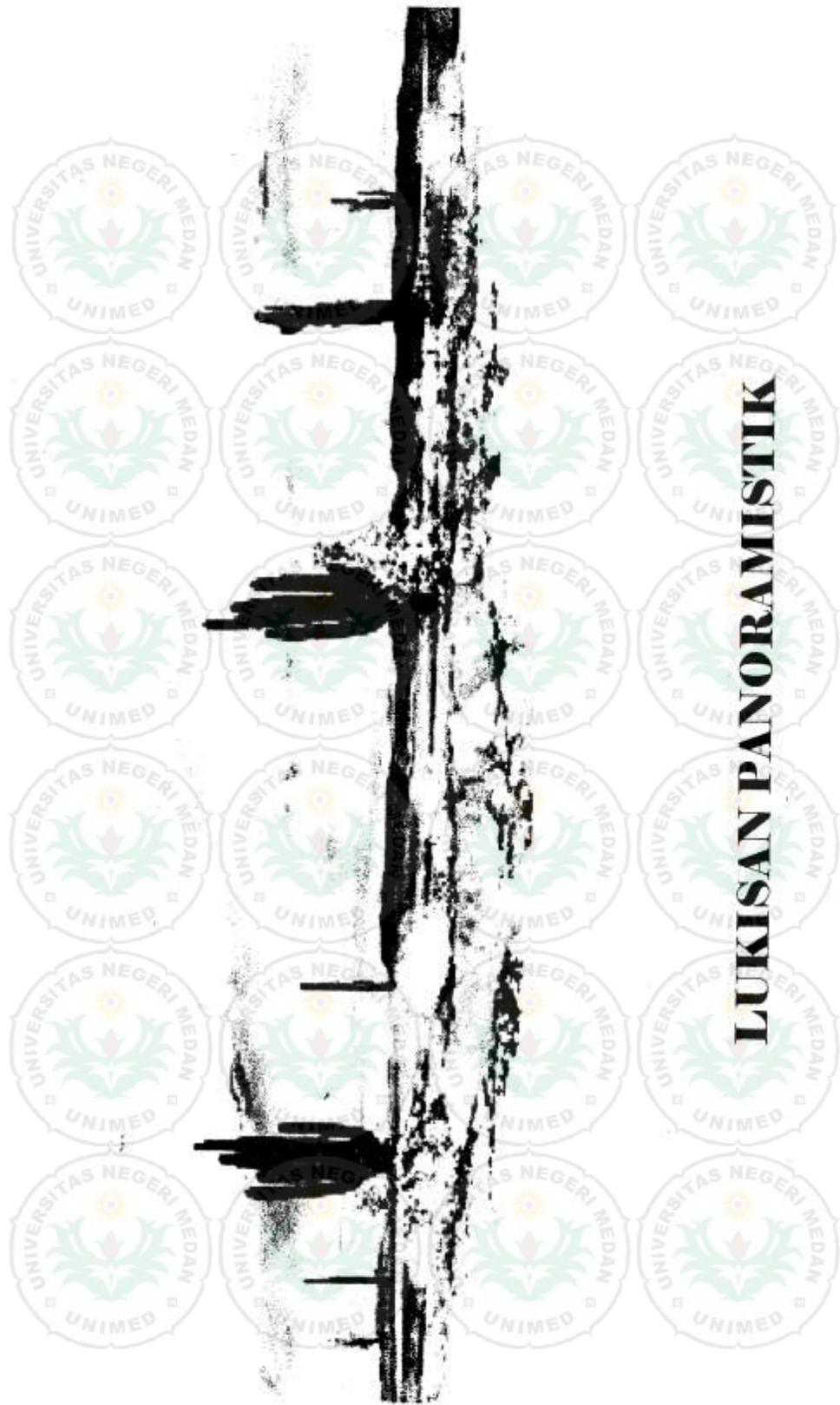


## **GAMBAR 29**



**KUBISME**  
**JUDUL WOMAN PLAYING MANDOLIN**  
**KARYA PABLO PICASSO**

**GAMBAR 30**



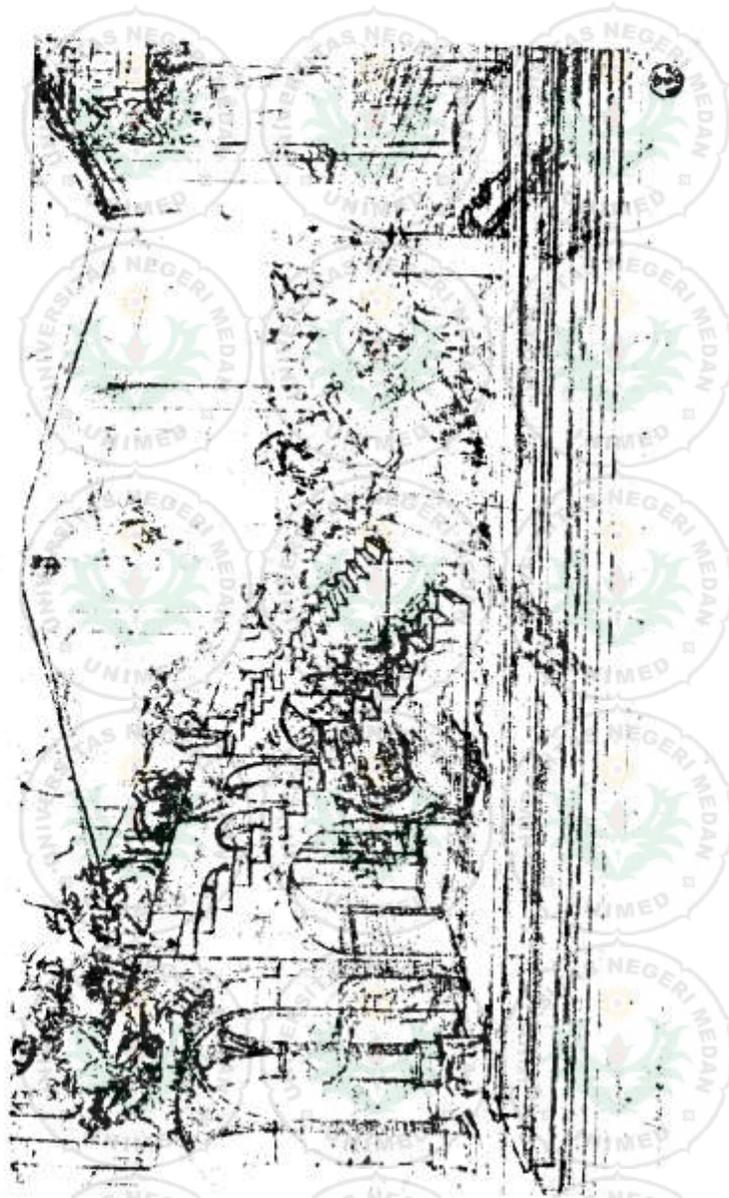
**LUKISAN PANORAMISTIK**

**GAMBAR 31**

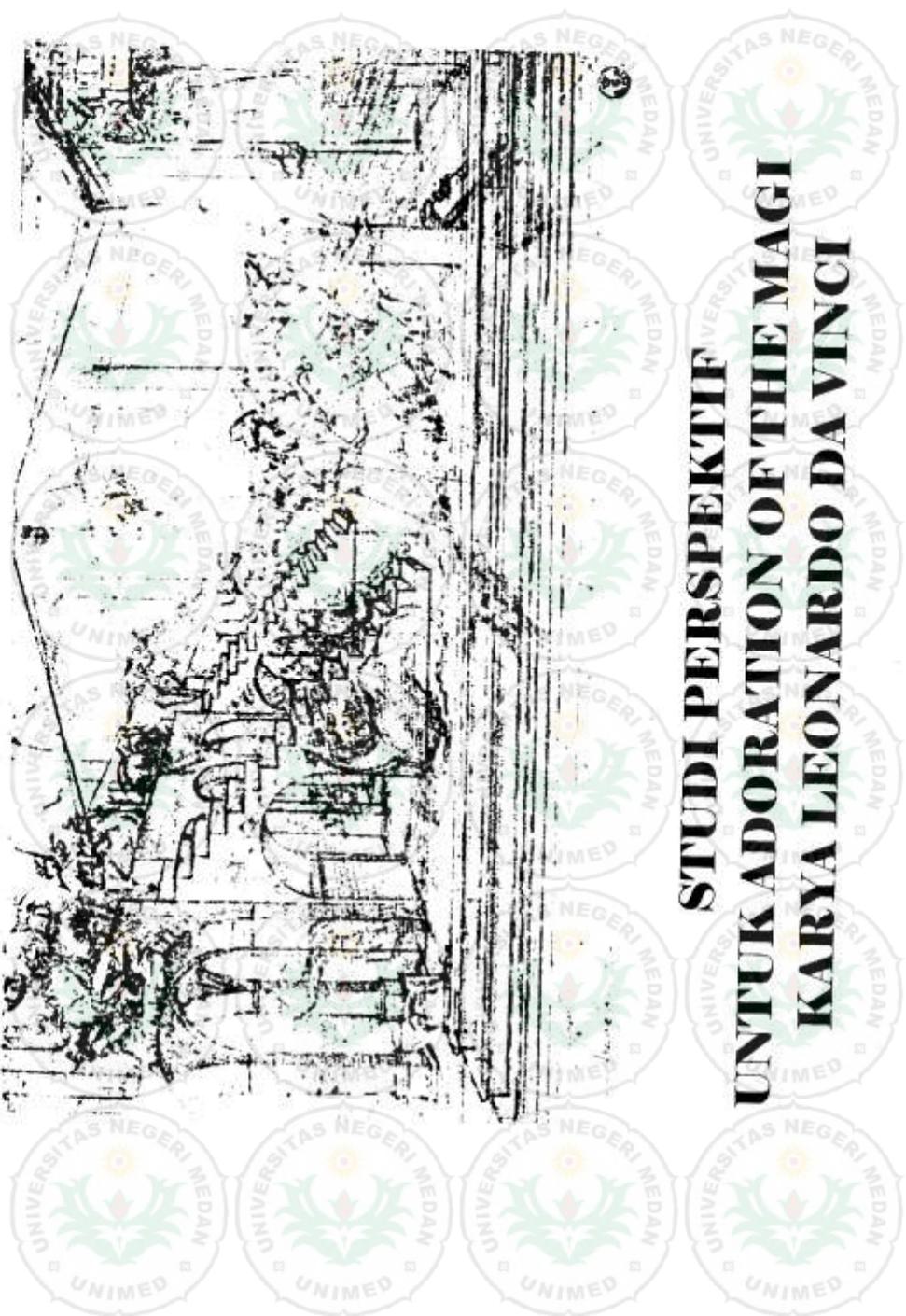


**LUKISAN PANORAMISTIK  
KARYA MASACCIO  
JUDUL TRIBUTE MONEY**

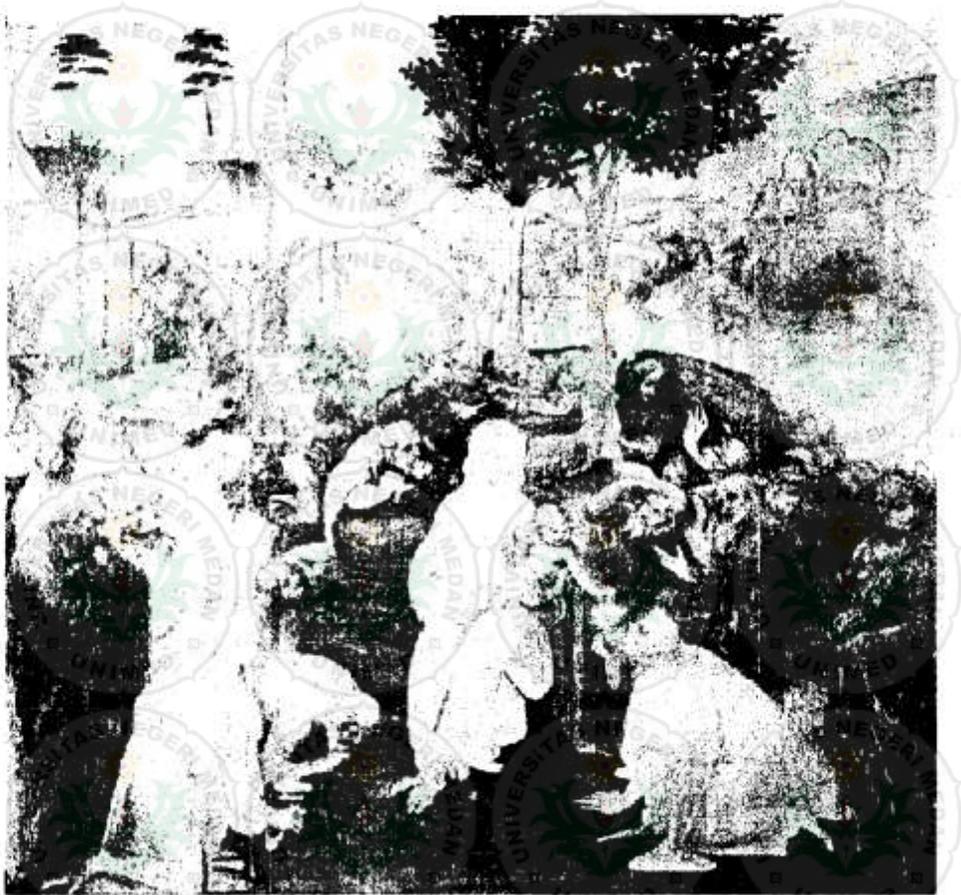
**GAMBAR 32**



**STUDI PERSEKTIIF  
UNTUK ADORATION OF THE MAGI  
KARYA LEONARDO DA VINCI**



## GAMBAR 33



**UNDER PAINTING  
ADORATION OF THE MAGI**

# GAMBAR 34



**THE OATH OF THE HORATII  
KARYA JACQUES LOUIS DAVID**

**GAMBAR 35**



**ANALISIS PEMUSATAN PERHATIAN**

## GAMBAR 36



**ABSTRAKSI IRAMA DINAMIS  
DAN PUSAT PERHATIAN**

**GAMBAR 37**



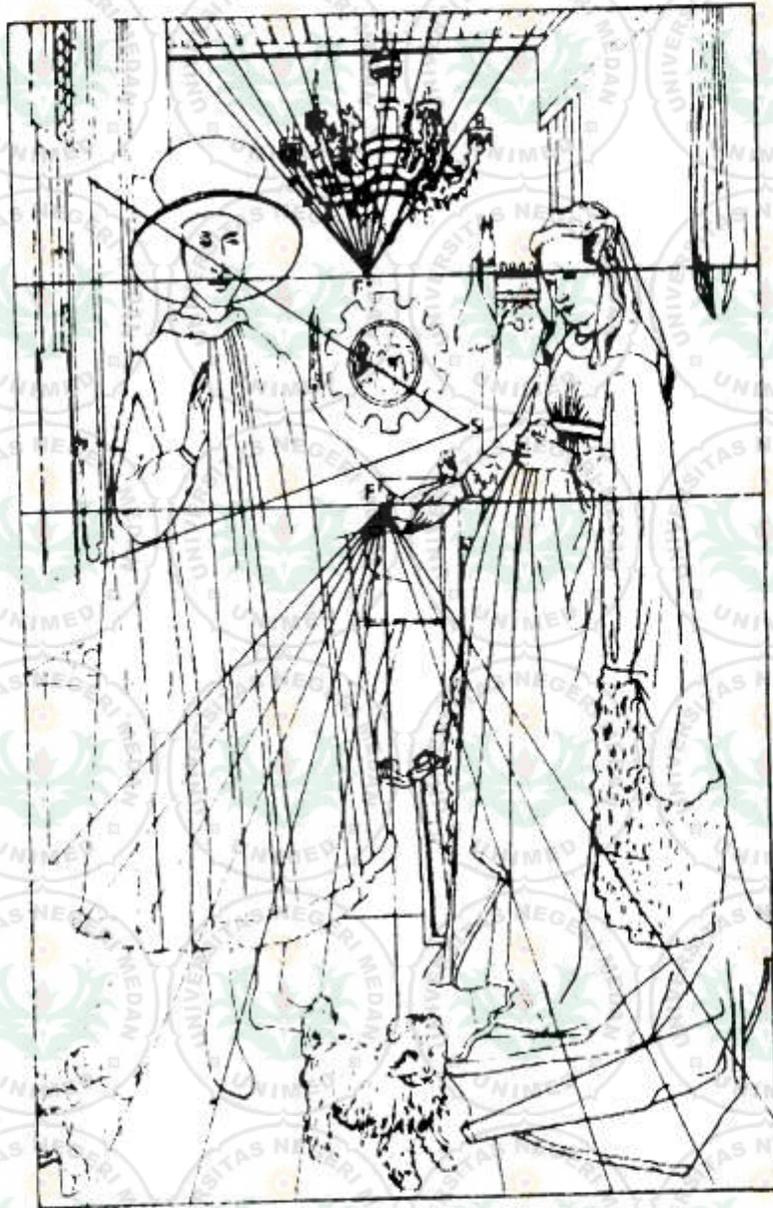
**LUKISAN ILUSIONISTIK  
JUDUL: AGONY  
KARYA: PADUAN MANTEGNA**

## GAMBAR 38



JAN VAN EYCK  
ARNOLFINI MARRIAGE

# GAMBAR 39



## STUDI PERSPEKTIF ARNOLFINI MARRIAGE

**GAMBAR 40**



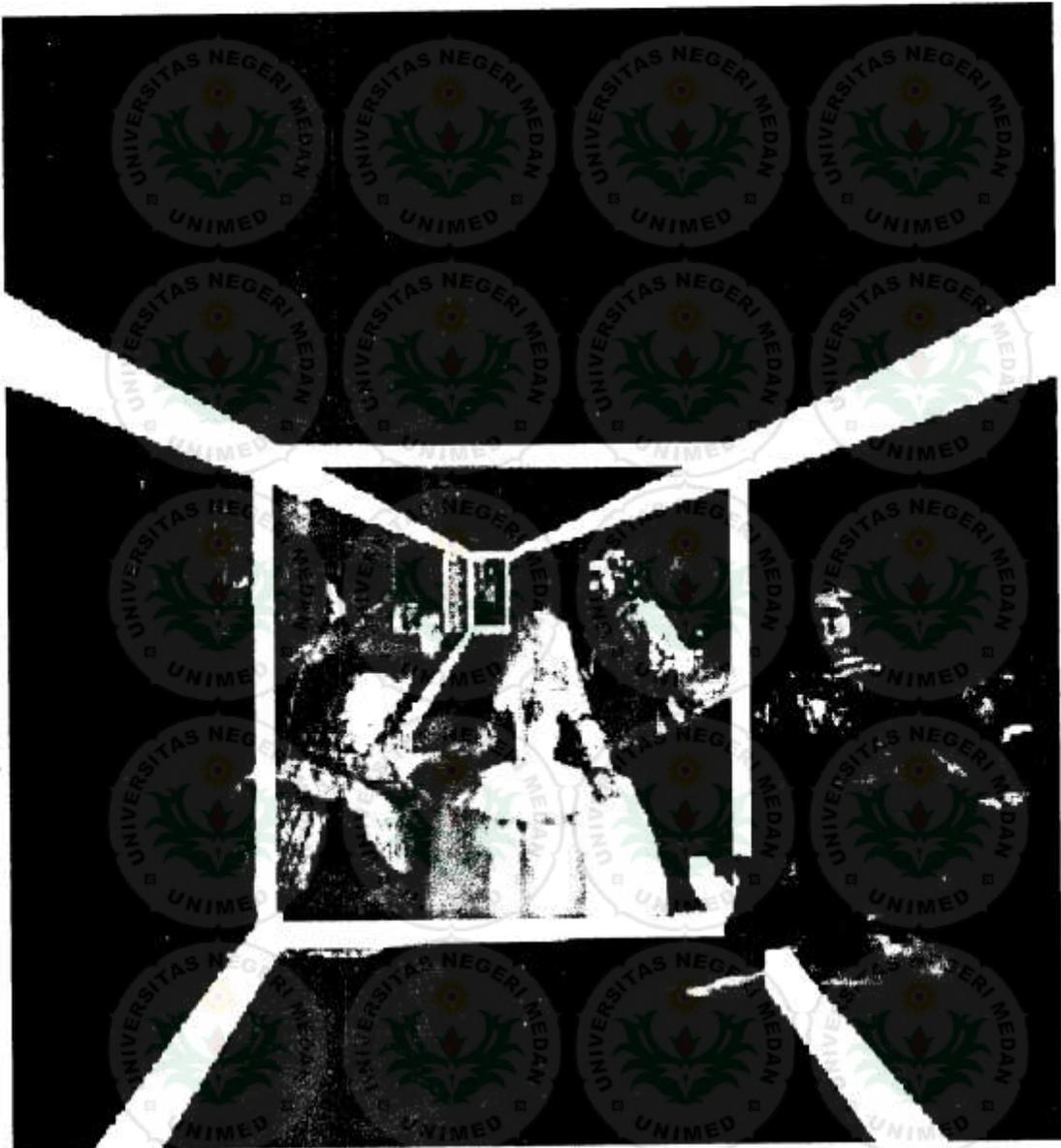
**DETAIL CERMIN ARNOLFINI MARRIAGE**

# GAMBAR 41



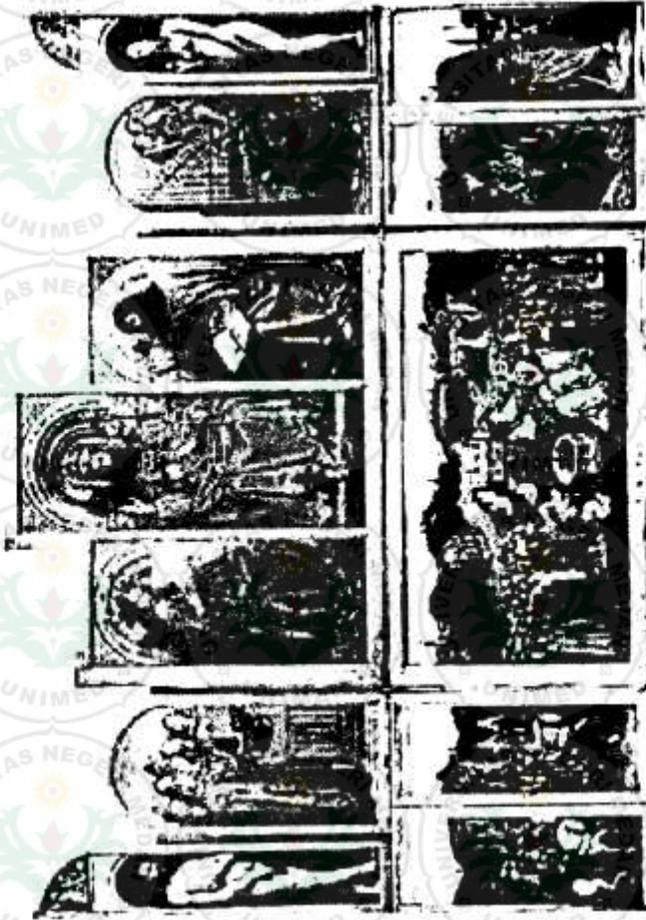
**LAS MENINAS  
DIEGO VELASQUES**

## GAMBAR 42



## PERSPEKTIF CERMIN

**GAMBAR 43**



**LUKISAN POLIPTICH (BANYAK BINGKAI)**  
**JUDUL: GIEN T AL TARP IEC E**  
**KARYA: JAN VAN EYCK**

## GAMBAR 44



**DETAIL GHENT ALTARPIECE  
ADORATION OF THE MYSTIC LAMB  
PERSPEKTIF TOPOGRAFIK  
BERCIRIKAN LATAR DEPAN DAN LATAR BELAKANG TAJAM**

## GAMBAR 45



**ST. GEORGE AND THE DRAGON  
BERNARDO MARTORELL  
GAYA INTERNASIONAL GOTHIC PAINTING  
BERCIRIKAN PERSPEKTIF BELUM SEMPURNA**

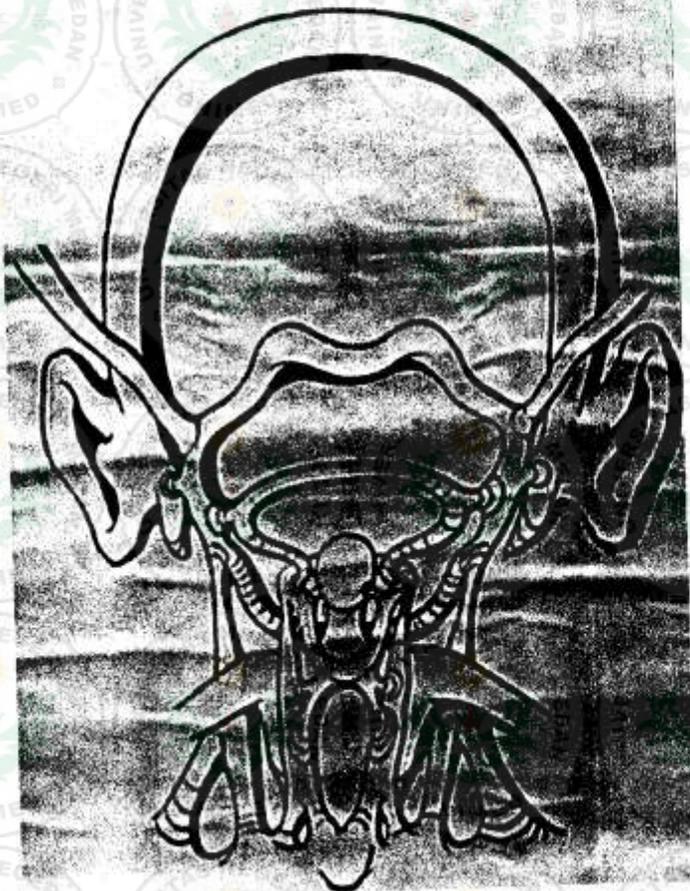


## **GAMBAR 47**



**SINGGASANA RAJA  
ISTANA MAIMOON**

## GAMBAR 48

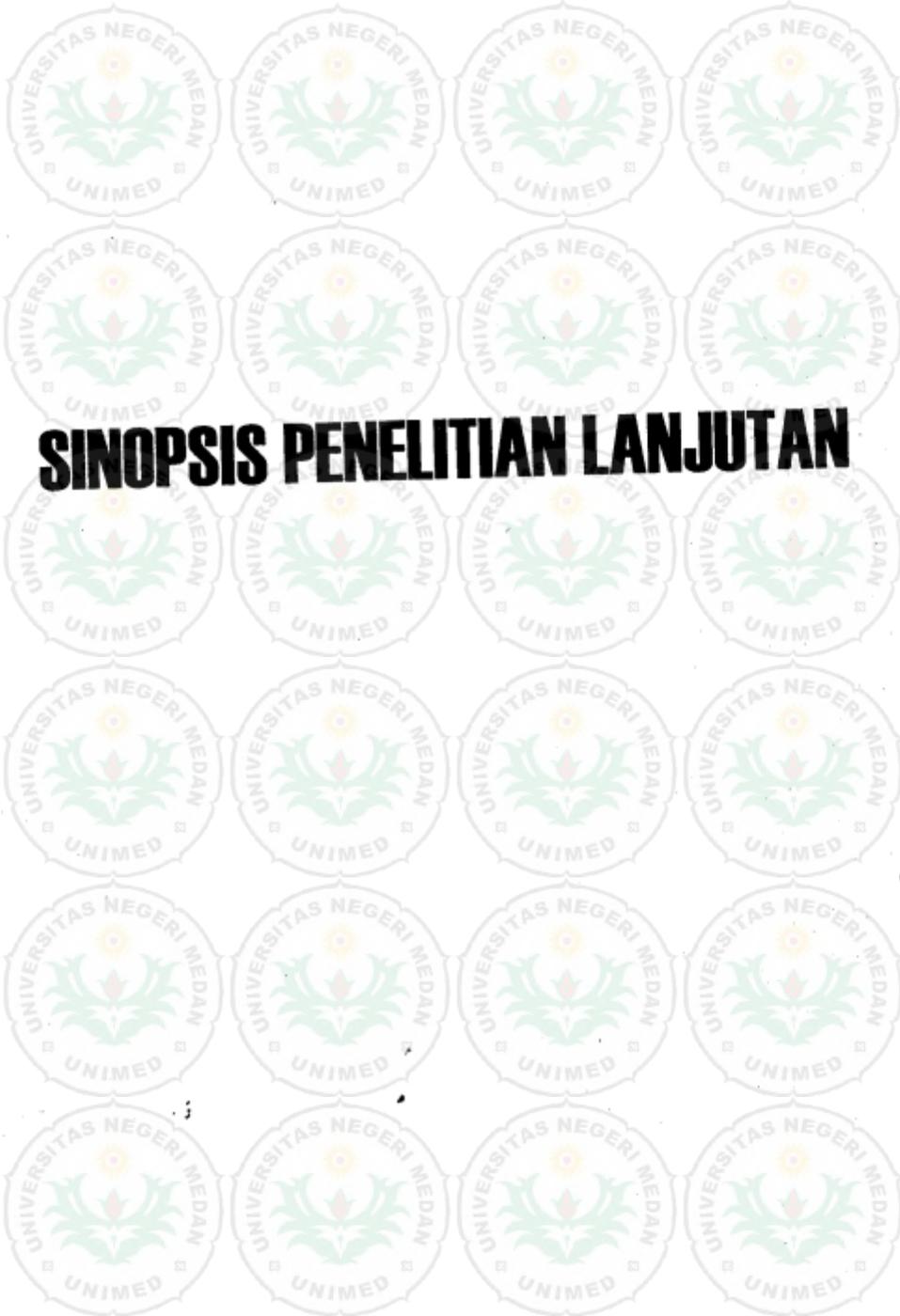


**PERSONIFIKASI SINGGASANA  
DAN GAMBARAN RAJA BERADA  
DI DALAMNYA, UNTUK  
DITRANSPLANTASIKAN DALAM  
FIGUR TRI-BUWANA**

## GAMBAR 49



**FIGUR DI DALAMNYA DAPAT  
DIMAHKOTAI POHON PINANG  
SEBAGAI LAMBANG MELAYU**



# **SINOPSIS PENELITIAN LANJUTAN**

### **C. SINOPSIS PENELITIAN LANJUTAN**

#### **PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS BERBASIS PRINSIP REKONSILIASI DAN NILAI TRADISIONAL**

Di era globalisasi, materi bahan ajar Pendidikan Seni di Perguruan Tinggi Seni, khususnya seni lukis, perlu diarahkan menyerap nilai tradisi. Tekanan pada nilai, berarti tidak meniru visualisasi fisik, melainkan menggali makna atau pesan di dalamnya, dan di orientasikan jaman sekarang.

Langkah ini untuk menggali keserumpunan ornamen etnik nusantara. Dalam lingkup lebih luas, menggali nilai universal kandungan mitos di dalamnya. Mengedepankan format keserumpunan untuk kepentingan menggalang kesatuan budaya bangsa yang dirumuskan dalam konsep seni lukis, bertujuan menggugah minat mewarisi persilangan nilai budaya untuk dijadikan landasan pengembangan kesenirupaan di masa mendatang. Format nilai universal memiliki ruang gerak ke dalam dan ke luar. Sasaran ke dalam menunjuk kebermanfaatannya untuk kebutuhan merumuskan konsep nusantara atau keindonesiaan, dan secara umum ketimuran, sedangkan sasaran ke luar menunjukkan supremasi mitos budaya nusantara yang memiliki relevansi dengan rasionalitas pemikiran Barat.

Kerangka ini perlu disosialisasikan dan dirumuskan dalam Kurikulum Pendidikan Seni Rupa di Perguruan Tinggi. Pelaksanaan Penelitian Tahap ke Dua adalah mengemban misi menyosialisasikan kepada pelukis, untuk ditindaklanjuti dengan Penelitian Tahap ke Tiga untuk disosialisasikan atau diujicobakan kepada mahasiswa jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan. Hasil ujicobanya dapat dijadikan landasan untuk merumuskan Kurikulum Pendidikan Seni Rupa berbasis pada nilai tradisi, tanpa meninggalkan kriteria proses kreatif sebagai landasan penciptaan karya seni.



**SURAT PERJANJIAN KERJA**  
**No. 139/H33.8/KEP/PL/2008**

DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN  
( STATE UNIVERSITY OF MEDAN )  
LEMBAGA PENELITIAN  
( RESEARCH INSTITUTE )

Jl. W. Iskandar Psr. V-kotak Pos No.1589 – Medan 20221 Telp. (061) 6636757, 6614002, 6613319.e-mail:lpunimed@  
Indo.net.id

**SURAT PERJANJIAN KERJA**  
No. 139/H33.8/KEP/PL/2008

Pada hari ini Senin tanggal empat belas bulan April tahun dua ribu delapan, kami yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Dr. Ridwan A. Sani, M.S :Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Medan, dan atas nama Rektor Unimed, dan dalam perjanjian ini disebut PIHAK PERTAMA.
2. Dr. Heru Maryono, M.Hum :Dosen FBS bertindak sebagai Peneliti/Ketua pelaksana penelitian, selanjutnya disebut PIHAK KEDUA.

Kedua belah pihak secara bersama-sama telah sepakat mengadakan Surat Perjanjian Kerja (SPK) untuk melakukan penelitian sebagai berikut :

Pasal 1

Berdasarkan SP2HP Tahun Anggaran 2008 DP2M Dirjen Dikti Depdiknas, tanggal 6 Maret 2008 Nomor : 003/SP2H/PP/DP2M/III/2008, PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada PIHAK KEDUA dan PIHAK KEDUA menerima tugas tersebut untuk melaksanakan/mengkoordinasi pelaksanaan penelitian Hibah Bersaing Lanjutan berjudul :

**"Penciptaan Karya Seni Lukis Berbasis Prinsip Rekonsiliasi dan Nilai Tradisional."**

Yang berada di bawah tanggung jawab yang diketahui oleh : PIHAK KEDUA dengan masa kerja 8 (delapan) bulan, terhitung sejak diterbitkannya SP2H Dirjen Dikti dan SPK ini ditanda tangani .

Pasal 2

1. PIHAK PERTAMA memberikan dana penelitian tersebut pada pasal 1 sebesar Rp. 45.000.000,- (Empat puluh lima juta rupiah ) dilaksanakan secara bertahap.
2. Tahap pertama sebesar 70% yaitu Rp.31.500.000,- (Tiga puluh satu juta lima ratus ribu rupiah) dibayarkan sewaktu Surat Perjanjian Kerja ini ditandatangani oleh kedua belah pihak.
3. Tahap kedua sebesar 30% yaitu Rp.13.500.000,- (Tiga belas juta lima ratus ribu rupiah) dibayarkan setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan hasil penelitian kepada PIHAK PERTAMA.

Pasal 3

1. PIHAK KEDUA mengajukan/menyerahkan rincian anggaran biaya (RAB) pelaksanaan penelitian sesuai dengan besarnya dana penelitian yang telah disetujui oleh Dikti dan alokasi dana mengikuti peraturan yang berlaku.
2. Semua kewajiban yang berkaitan dengan pengelolaan keuangan dan aset Negara termasuk kewajiban memungut dan menyetorkan pajak dibebankan kepada PIHAK KEDUA.

Pasal 4

1. PIHAK KEDUA harus menyelesaikan penelitian serta menyerahkan laporan hasil penelitian Hibah Bersaing Lanjutan kepada PIHAK PERTAMA sebagaimana yang dimaksud dalam pasal 1 (selambat-lambatnya 1 Nopember 2008) sebanyak 8 (delapan) eksemplar, dalam bentuk "Hard Copy" disertai dengan 2 (dua) buah file elektronik "Soft Copy" yang berisi laporan hasil penelitian dan naskah artikel ilmiah hasil penelitian dalam bentuk Compact disk (CD).
2. Sebelum laporan akhir penelitian diselesaikan, PIHAK KEDUA melakukan diseminasi hasil penelitiannya melalui forum yang dikoordinasikan oleh Lembaga Penelitian UNIMED yang pembiayaannya dibebankan kepada PIHAK KEDUA.
3. Bahan Seminar dimaksud disampaikan ke Lembaga Penelitian Unimed sebanyak 5 (lima) eksemplar, diketik satu setengah spasi ukuran kuarto, disertai file elektronik dalam format MICROSOFT WORD.
4. Bukti Pengeluaran keuangan menjadi arsip pada PIHAK KEDUA atau PIHAK LAIN yang berkepentingan sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Pasal 5

1. Apabila PIHAK KEDUA tidak dapat menyelesaikan pelaksanaan penelitian Hibah Bersaing Lanjutan sesuai dengan pasal 1 di atas, maka PIHAK KEDUA wajib menyerahkan pelaksanaan penelitian tersebut kepada pengganti yang dianggap mampu menyelesaikannya.
2. Apabila sampai batas waktu masa penelitian ini berakhir PIHAK KEDUA belum menyerahkan hasil penelitian kepada PIHAK PERTAMA, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1% perhari dan setinggi-tingginya 5% dari seluruh jumlah dana penelitian yang diterima sesuai dengan pasal 2.
3. Bagi peneliti yang tidak dapat menyelesaikan kewajibannya dalam tahun anggaran berjalan dan proses pencairan Biaya telah berakhir, maka seluruh dana yang belum cair yang belum sempat dicairkan dinyatakan hangus dan PIHAK KEDUA harus membayar denda sebagaimana tersebut diatas kepada Kas Negara.
4. Dalam hal PIHAK KEDUA tidak dapat memenuhi perjanjian pelaksanaan penelitian Hibah Bersaing Lanjutan PIHAK KEDUA wajib mengembalikan dana penelitian yang telah diterima kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetorkan kembali ke Kas Negara.

Pasal 6

Laporan hasil penelitian yang tersebut dalam pasal 4 harus memenuhi ketentuan sbb:

- a. Bentuk kuarto
- b. Warna cover disesuaikan dengan ketentuan yang ditetapkan Dirjen Dikti
- c. Dibawah bagian kulit/cover depan ditulis : Dibiayai oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional, sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Dosen Muda, Fundamental, Hibah Bersaing dan Hibah Pasca Nomor : 003/SP2H/PP/DP2M/III/2008 6 Maret 2008.
- d. Dibagian dalam lembar pengesahan laporan akhir dituliskan Surat Perjanjian Kerja (SPK) di bawah point 3 (Pendanaan dan jangka penelitian) Nomor :139/H33.8/KEP/PL/2008 tanggal 14 April 2008.

Pasal 7

Hak Cipta penelitian tersebut ada pada PIHAK KEDUA, sedangkan untuk penggandaan dan penyebaran laporan hasil penelitian berada dalam PIHAK PERTAMA.

Pasal 8

Surat perjanjian kerja ini dibuat rangkap 5 (lima), dimana dua buah diantaranya dibubuhi materai sesuai dengan ketentuan yang berlaku yang pembiayaannya dibebankan kepada PIHAK KEDUA, satu rangkap untuk PIHAK PERTAMA, satu rangkap untuk PIHAK KEDUA, dan selainnya akan digunakan bagi pihak yang berkepentingan untuk diketahui.

Hal-hal yang belum diatur dalam Surat Perjanjian Kerja ini akan ditentukan kemudian oleh kedua belah pihak.



PIHAK KEDUA

Dr. Heru Maryono, M.Hum  
NIP.131475981