

SIMBOL NAGA CINA SEBAGAI RANGSANG CIPTA STUDI PENCIPTAAN KARYA ACTION PAINTING

Oleh:
Teguh Djaka S*

ABSTRAK

Gagasan isi karya dalam studi penciptaan karya action painting ini yaitu untuk membuat karya seni rupa berdasarkan hasil riset tentang figur naga sebagai lambang, dan simbol ekspresi dalam kebudayaan Cina.

Citra visual yang dihadirkan dalam studi penciptaan karya action painting ini menggunakan konsep brikolase, yaitu penataan ulang dan pemaduan objek-objek penanda yang sebelumnya tidak saling terkait untuk menghasilkan makna-makna baru dalam konteks yang baru. Dalam brikolase sebuah objek yang telah mempunyai endapan makna simbolik tertentu dimaknai kembali dalam hubungannya dengan artefak lain dan dalam konteks yang baru. Dalam hal ini tentu saja yang dimaksud dengan tanda-tanda kultural yang sudah punya makna mapan, adalah figur naga dalam kebudayaan Cina.

Selain itu, studi penciptaan karya action painting ini berbasis riset yang fokus pada penelusuran simbol naga Cina sebagai rangsang penciptaan karya dan teori "gerak" Issac Newton untuk mengeksplorasi pantulan bola yang menjadi salah satu elemen dalam action painting. Simbol naga dalam kebudayaan Cina tersebut dipinjam sebagai bahasa metafora dalam penciptaan karya seni action painting dengan ekspresi personal dan kultural.

Kata Kunci: simbol. naga Cina, brikolase, ekspresi personal, action painting.

ABSTRACT

The idea of □□the contents of the work in the study of the creation of works of painting this action is to create a work of art based on research figures neighbor dragon as a symbol, and a symbol of cultural expression in China.

Visual image presented in the study of the creation of this work of action painting using brikolase concept, namely restructuring and integration of the marker objects that were previously unconnected to produce new meanings in new contexts. In brikolase an object that already has a certain symbolic significance of sediment re-interpreted in conjunction with other artifacts and in a new context. In this case of course is a sign of cultural already had an established meaning, is the figure of the dragon in Chinese culture.

In addition, study the creation of this painting works based action research that focuses on tracking the Chinese dragon as a symbol of excitatory creation of works and the theory of "motion" Issac Newton to explore the reflection of a ball that became one of the elements in the action painting. Dragon symbol in Chinese culture is borrowed as the language of metaphor in the creation of works of art action painting with personal and cultural expression.

Keywords: symbol. Chinese dragon, brikolase, personal expression, action painting.

PENDAHULUAN

Mitos dan simbol/ perlambangan figur naga dalam kebudayaan Cina telah mengalami perkembangan dalam beberapa dinasti kerajaan Cina. Naga yang sering muncul saat ini kebanyakan merupakan peninggalan dinasti Ming dan Qing (Yoswara,2011,5). Bentuk naga yang sudah berubah bentuk sekian lama, memiliki bentuk seperti ular. Selain itu terdapat sungut atau janggut pada kanan dan kiri mulutnya, sisik yang memetakan di bawah leher dan sebuah mutiara putih dalam genggaman atau mulutnya sebagai sumber tenaga dan lambang kearifan. Sebagai petanda kaisar dan kepemimpinan aristokrat pada zaman dinasti Ming Qing, naga melegenda dalam peradaban Cina Klasik dan membentuk kebudayaannya hingga dewasa ini. Hal ini salah satunya karena faktor masih kuatnya kepercayaan orang Cina terhadap Fengshui, di mana binatang mitologi ini menjadi satu-satunya binatang mitos yang menjadi simbol dalam Fengshui.

Simbol naga saat ini sudah memasuki seluruh aspek dari kehidupan masyarakat Cina dari agama hingga politik dan dari sastra

sampai seni. Setiap bangunan bahkan lukisan atau karya sastra untuk mengagungkan sesuatu maka naga akan muncul di tengah-tengahnya. Naga merupakan mitos yang hidup di dalam jiwa masyarakat Cina turun temurun dan sebagai pedoman serta pandangan hidup dalam bersosialisasi. Kepercayaan terhadap simbol naga menjadi landasan filosofi cara berfikir masyarakat Cina. Kaitan antara agama, kebudayaan, dan kesenian tercermin dalam desain yang mengandung makna simbolis spiritual dalam karya seni. Perwujudan kesenian diwujudkan atas ide, bentuk, gaya, jiwa, dan dasar kepercayaan serta mitologi.

Simbol naga Cina inilah yang menjadi rangsang cipta dalam proses penciptaan karya *action painting* dengan ekspresi personal dan kultural dengan menggunakan konsep brikolase, yaitu penataan ulang dan pemaduan objek-objek penanda yang sebelumnya tidak saling terkait untuk menghasilkan makna-makna baru dalam konteks yang baru. Sebuah proses pemaknaan ulang di mana tanda-tanda kultural yang sudah punya makna mapan diatur kembali menjadi kode-kode makna yang baru, yaitu sebagai

simbol ekspresi personal yang kultural.

PEMBAHASAN

A. Figur Naga Sebagai Simbol/ Lambang dan Simbol Ekspresi

Sebelum membicarakan figur naga sebagai lambang atau simbol terlebih dahulu diuraikan pengertian simbol itu sendiri, serta fungsi dan pemakaian simbol itu dalam kehidupan manusia. Pemahaman tentang simbol akan mempermudah pemahaman kita terhadap figur naga sebagai simbol dalam kebudayaan Cina. Oleh karena itu, diperlukan ilmu yang mempelajari tentang tanda, yaitu semiotika.

Semiotika berasal dari bahasa Yunani: *semeion*, yang berarti tanda. Semiotika atau semiologi mempunyai pengertian yang sama yaitu sebagai ilmu tentang tanda. Ilmu ini menganggap bahwa fenomena sosial atau masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda. Semiotik itu mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, dan konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut memiliki arti. Komponen dasar semiotika menurut Puji Santosa (1993:4) terdiri dari tanda (*sign*), lambang (*symbol*) dan isyarat (*signal*). Pe-

mahaman masalah lambang akan mencakup permasalahan penanda (*signifier; signans; significant*) dan petanda (*signified; signatum; signifie*).

Penanda adalah yang menandai dan sesuatu yang segera terserap atau teramati, mungkin terdengar sebagai bunyi atau terbaca sebagai tulisan, misalnya, [cinta], tetapi mungkin pula terlihat dalam bentuk penampilan, misalnya wajahnya memerah, nafasnya terengah-engah, gerakannya gemetarannya, tampangnya menyeramkan, dan sebagainya. *Petanda* adalah sesuatu yang tersimpulkan, atau dipahami maknanya dari ungkapan bahasa maupun non-bahasa (Santosa, 1993:6)

Menguraikan simbol secara jelas membutuhkan kecermatan dan cakrawala berpikir yang luas, karena simbol itu berdampingan dengan tanda-tanda lain yang sangat mirip dengannya. Tanda-tanda itu sering disalahtafsirkan dan disamakan, baik oleh masyarakat maupun oleh pakar-pakar psikologi, antropologi, seni, *linguistic*, dan sastra. Tanda-tanda yang penulis maksud adalah simbol (*symbol*), tanda (*sign*), sinyal (*signal*), gerak isyarat (*gesture*), gejala

(*symptom*), kode (*code*), *indeks* (*index*), dan gambar (*icon*).

Semua istilah di atas, menurut Charles Sanders Peirce, merupakan obyek bidang *semiotic* atau menurut istilah Ferdinand de Saussure disebut semiologi. Namun, sering sekali para pakar semiotic (semiologi) mempunyai istilah yang berbeda-beda untuk menyatakan konsep atau ide yang sama. Dengan kata lain, satu konsep pikiran diistilahkan dengan berbagai nama, tetapi dengan uraian atau batasan yang sama atau hampir sama. Barber dalam bukunya *The Story of Language*, Gordon dalam bukunya *The Language of Communication*, Cassirer dalam bukunya *An Essay on Man* masing-masing membedakan antara simbol (*symbol*) dan tanda (*sign*) yaitu berturut-turut dengan perbedaan antara *arbitrer conventional* dengan langsung alamiah, antara abstrak-konotatif-kontemplatif dengan konkret, dan antara bahasa proposional dengan bahasa emosional atau antara dunia manusia dengan dunia hewan.

Manusia adalah animal *symbolicum* atau binatang yang mampu mencitakan simbol dan senantiasa bergelut dengan simbol. Melalui

simbol, manusia memandang, memahami, dan menghayati alam dan kehidupannya. Simbol itu sendiri sebenarnya merupakan kenyataan hidup, baik kenyataan lahiriah maupun kenyataan batiniah yang disimbolkan, karena di dalam simbol terkandung ide, pikiran, perasaan, dan tindakan manusia. Dengan demikian, simbol merupakan realitas lahir-batin yang merepretasikannya misteri kehidupan manusia dan lewat interpretasi, simbol dapat menghadirkan dan menunjukkan eksistensi manusia.

Simbol juga merupakan hasil karya yang diciptakan manusia untuk dipergunakan sebagai wadah atau alat mentransfer ide, pikiran, perasaan, tindakan dan benda di dalam tindakan komunikasi. Komunikasi itu dapat berlangsung antara seseorang dengan orang lain dan dapat juga dengan dirinya secara internal. Dengan demikian, simbol merupakan alat komunikasi yang diciptakan manusia, baik untuk dirinya sendiri maupun untuk orang lain. Sehubungan dengan pernyataan ini, Kenneth Burke lewat Gordon (1969:51) menggambarkan manusia sebagai berikut: Manusia adalah makhluk

pemakai simbol (pembuat simbol, penyalah guna simbol), penemu hal-hal yang negatif (atau dimoralisasikan oleh hal-hal yang negatif), terpisah dari kondisi alamiahnya disebabkan oleh alat yang dia ciptakan sendiri, didorong oleh semangat kehierarkian (atau digerakkan oleh rasa patuh pada peraturan), dan curang demi kesempurnaan.

Manusia dalam setiap lingkup budaya memang telah terikat atau bergantung pada dunia simbolisme sejak beratus ribu tahun yang lalu, namun tidak dapat disangkal bahwa dunia simbolis sering diterima begitu saja. Simbol itu dapat berperan sebagai perluasan dunia pengalaman manusia secara langsung. Melalui simbol, manusia mengabstraksikan dan mengangkat dunia empiris untuk selanjutnya diverifikasi oleh dunia rasional. Sebagai contoh kata naga, misalnya bisa jadi objek pembicaraan dalam konsep pikiran manusia meskipun figur naga itu sendiri tidak ada di depannya ketika berbicara.

Kembali pada pokok persoalan, figur naga sebagai lambang atau simbol dalam kebudayaan Cina, yang memiliki perlambangan

yang sangat rumit. Mitos dan simbol/ perlambangan figur naga dalam kebudayaan Cina telah mengalami perkembangan dalam beberapa dinasti kerajaan Cina. Naga yang sering muncul saat ini kebanyakan merupakan peninggalan dinasti Ming dan Qing (Yoswara,2011,5).



Gambar 01

Figur naga China dinasti Mig dan Qing
 Sumber: <http://web.budaya-tionghoa.net/budaya-tionghoa/mythology-of-china/2006-makna-ragam-hias-a-ornamen-tiongkok-1-naga>

Bentuk naga yang sudah berubah bentuk sekian lama, memiliki bentuk seperti ular. Selain itu terdapat sungut atau janggut pada kanan dan kiri mulutnya, sisik yang memetakan di bawah leher dan sebuah mutiara putih dalam gengaman atau mulutnya sebagai

sumber tenaga dan lambang kearifan. Sebagai petanda kaisar dan kepemimpinan aristokrat pada zaman dinasti Ming Qing, naga melegenda dalam peradaban Cina Klasik dan membentuk kebudayaannya hingga dewasa ini. Hal ini salah satunya karena faktor masih kuatnya kepercayaan orang Cina terhadap Fengshui, di mana binatang mitologi ini menjadi satu-satunya binatang mitos yang menjadi simbol dalam Fengshui.

Pada dinasti Song, ada suatu peraturan yang harus diikuti ketika menggambar naga, yaitu sembilan karakter "*jiushi*". Seorang pakar lukisan bernama Luo Yuan memberikan deskripsi tentang unsur-unsur pembentuk naga yang tertulis dalam kitabnya, seperti: bertanduk rusa, berkepala unta, memiliki mata kelinci, leher seperti ular, perut seperti kerang, sisik seperti ikan, cakar seperti elang, telapak seperti macan, kuping seperti sapi. Namun sebelum Luo Yuan menetapkan unsur pembentuk naga, sebenarnya ada seorang ahli lukis yaitu Zhon Gyu, pada awal dinasti Song yang sudah memberikan bentukan naga seperti: kepala seperti sapi, mulut seperti keledai, mata seperti udang, tanduk seperti rusa, kuping

seperti gajah, sisik seperti ikan, bentuk seperti orang, perut seperti ular, dan kaki seperti burung phoenix jantan. Sampai kepada Dinasti Ming, bentukan naga menurut Li Zhen, seorang pakar obat yang mengambil tulang naga longgu dari fosil-fosil pra-sejarah sebagai obat menjabarkan bentukan naga seperti: kepala seperti unta, tanduknya seperti rusa, mata seperti kelinci, kuping seperti sapi, leher seperti ular, perut seperti kerang, sisik seperti ikan, cakar seperti elang, dan telapak cakar seperti macan.

Dua orang dari Dinasti Song dan seorang dari Dinasti Ming telah memberikan patokan dasar bagi pembentukan naga, namun bentukan ini juga merupakan bentukan yang dipengaruhi oleh suku bangsa dan sejarah yang terjadi pada saat itu. Selain dari tulang-tulang yang dibentuk dari fosil pra-sejarah, bentukan naga juga didapat dari hasil dari puisi-puisi untuk memberikan keindahan, kekuatan pada sesuatu atau alam yang mereka lihat. Dalam bukunya, Liu Yu Jing mengatakan bahwa bentukan naga tidak memiliki patokan yang sama di setiap dinasti dan di setiap suku yang ada di Cina karena setiap

suku memiliki kebudayaan yang berbeda-beda, sehingga menurut Liu Yu Jing bentuk naga memiliki unsur-unsur seperti kepala sapi, mulut babi, badan ular, sisik ikan, leher kura-kura, bentuk bulu tengkuk kuda, cakar burung, janggut kambing, tanduk rusa, bentuk posisi badan seperti anjing.

Penggambaran bentuk naga sejak Dinasti Xia hingga kini sudah melebihi dari 40 macam. Hal ini terpengaruh oleh kebudayaan setempat dan kebudayaan luar yang masuk pada zaman itu, seperti masuknya Buddhisme yang merupakan kebudayaan India menjadikan bentuk naga menjadi lebih bervariasi.

Begitu besarnya penghormatan bangsa Cina kepada makhluk ini sehingga kaisar-kaisar yang gagah perkasa dengan bangga mengenakan gambar naga sebagai simbol mereka. Pada umumnya, naga Cina memiliki tiga atau empat cakar di masing-masing kaki. Namun kerajaan Cina menggunakan lambang naga dengan lima cakar untuk menunjukkan kalau sang Kaisar bukan naga biasa. Lambang ini kemudian menjadi lambang eksklusif yang hanya boleh digunakan oleh sang

kaisar. Siapapun yang berani meng-gunakan lambang naga dengan 5 cakar akan segera dihukum mati. Zaman dahulu, para kaisar juga memerintahkan untuk membangun rumah peribadatan di tempat atau di dekat lokasi dimana ditemukannya naga. Setelah itu naga diberikan tingkatan berdasarkan bentuk, kekuatan, dan warna.



Gambar 02

Figur naga sebagai lambang kaisar
Sumber:

<http://www.gallerydunia.com/2011/01/mitologi-naga-dalam-legenda-cina.html>

Figur naga sebagai simbol ekspresi berkaitan dengan karakter dari simbol itu sendiri, yaitu merupakan hasil karya yang diciptakan manusia untuk dipergunakan sebagai wadah atau alat mentransfer ide, pikiran, perasaan, tindakan dan

benda di dalam tindakan komunikasi. Seperti halnya dalam karya seni adalah medium bagi ekspresi simbolik seperti pendapat Langer yang menjelaskan prinsip pembentukan seni dengan membandingkannya dengan prinsip pembentukan simbol pada ilmu pengetahuan. Pembentukan simbol adalah abstrak dan tidak melalui generalisasi yang bertahap-tahap. Abstraksi pada seni merupakan abstraksi yang total menyeluruh, karena seni bersifat kreatif dan bukannya konstruktif (penyusunan). Secara tegas Langer mengemukakan bahwa seni adalah kreasi bentuk-bentuk simbolis dari perasaan manusia. (Langer, 1942: 50).

Sebagai suatu bentuk simbolis, seni sudah mengalami transformasi, yang merupakan universalisasi dari pengalaman. Simbol merupakan tindakan esensial dari "mind". Dengan *form of symbolic* dimaksudkan bahwa seniman dalam menciptakan karya seni sudah harus merenungkan dan merasakan pengalaman bahwa seniman dalam menciptakan karya seni sudah harus merenungkan dan merasakan pengalaman yang langsung itu, dan mentransfer menjadi pengalaman universal (umum)

yang mampu dicerna oleh orang lain. Jadi menurut Langer, bentuk simbolis itu tidak menuju pada gejala secara langsung, melainkan pada pengalaman yang sudah disimbolkan. Untuk itulah karya seni tercipta akibat ungkapan simbolis, dan kegiatan ekspresi ide-ide ini terungkap cukup mencolok dalam tulisan Langer (Langer, 1942: 51).

Untuk membentuk suatu karya seni tak mungkin lepas dari materi atau bahan yang membentuknya. Dalam hal ini Mudji Sutrisno SJ membedakan istilah materi (*matter*) dengan material (*materials*). Material adalah bahan yang digunakan untuk menghasilkan hal-hal yang indrawi, tetapi materi musik adalah suaranya bukan peralatan musiknya, materi puisi adalah suara tertentu dan bukan pembacanya (Sutrisno, 1993: 137). Pandangan ini juga disepakati oleh Jakob Sumardjo yang mengatakan bahwa sebuah benda seni harus memiliki wujud agar dapat diterima secara indrawi (dilihat, didengar, atau didengar dan dilihat) oleh orang lain. Benda seni itu suatu wujud fisik, tetapi wujud fisik itu sendiri tidak serta merta menjadi karya seni. Berseni dan tidaknya suatu wujud fisik ditentukan oleh ni-

lai yang ada di dalamnya (Sumardjo, 2000: 115).

Memahami bentuk dan isi juga sangat dekat dengan gagasan Louis Sullivan, seorang arsitek dari Chicago yang terkenal dengan slogan "*Form Follows Function*" (bentuk mengikuti fungsi). Merupakan sebuah gagasan yang diterapkan ke dalam seni arsitektur atau pada barang-barang produksi pabrik. Pernyataan yang menjadi sebuah aksioma, sebuah prinsip pertama untuk semua desain modern. Pernyataan ini mengandung maksud bahwa bentuk dan penampilan luar dari setiap barang, didisain mengikuti atau merupakan suatu hasil pengoperasian dari fungsinya. Bertitik tolak dari postulat ini, kita dapat memperoleh hubungan-hubungan nyata: Sesuatu benda seharusnya seperti apa adanya dan sesuai dengan untuk apa bentuk itu dibuat (Feldman, 1991: 267).

Fungsi fisik seni adalah suatu ciptaan objek-objek yang dapat berfungsi sebagai wadah dan alat. Feldman juga menjelaskan bahwa, fungsi fisik seni atau desain dihubungkan dengan penggunaan objek-objek (benda-benda) yang efektif sesuai dengan kriteria ke-

gunaan dan efisiensi, baik penampilan maupun tuntutanannya (Feldman, 1967: 128).

Lebih lanjut Feldman menjelaskan bahwa fungsi-fungsi seni yang sudah berlangsung sejak zaman dahulu adalah untuk memuaskan: (1) Kebutuhan-kebutuhan individu kita tentang ekspresi pribadi, (2) kebutuhan-kebutuhan sosial kita untuk keperluan display, perayaan dan komunikasi, serta (3) kebutuhan-kebutuhan fisik kita mengenai barang-barang dan bangunan yang bermanfaat (Feldman, 1991: 2). Lebih jauh, dalam pengertian luas, Feldman membagi fungsi seni menjadi tiga bagian, yaitu: Fungsi personal (*personal function of art*), fungsi sosial (*the social function of art*), dan fungsi fisik (*physical function of art*).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa figur naga pada awalnya sebuah mitos yang menjadi simbol dengan cara diwujudkan ke dalam karya seni dengan pertimbangan bentuk, isi dan fungsi dari karya seninya itu sendiri. Dalam proses penciptaan simbol, mitos dikonstruksi sesuai dengan tujuan si pembuat simbol serta fungsi dari simbol itu digunakan. Sedangkan dalam proses pencip-

taan karya seni, mengkreasi bentuk-bentuk simbolis dari perasaan manusia. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa pada awalnya figur naga sebagai mitos, kemudian mitos tersebut menjadi simbol ekspresi sekaligus sebagai simbol/lambang untuk tujuan tertentu oleh penyusunnya. Demikian halnya dalam studi penciptaan *action painting* ini figure naga hadir sebagai metafora dan simbol ekspresi individu dan kultural.

B. Action Painting dan Pengetahuan yang Menubuh

Mencipta bagi seniman merupakan kebutuhan mutlak untuk memenuhi kebutuhan emosionalnya untuk melahirkan karya-karya “seni” baru. Apabila seorang seniman telah terobsesi oleh suatu ide penciptaan spektakuler, hal itu akan sangat mengganggu emosinya. Umumnya seorang seniman yang telah terobsesi segera mencari pembebasan diri atau katarsisasi melalui tindakan berkarya seni atau mencipta dengan menggunakan konsep-konsep baru. Oleh karena itu mencipta harus dipahami dalam pengertian partisipasi aktif individu dalam upaya pengembangan diri sebagai warga masyarakat dalam tanggung jawab moralnya

menciptakan pembaharuan-pembaharuan karya seni, dan salah satunya adalah proses studi penciptaan karya *action painting* ini.

Istilah *action painting* pertama kali dimunculkan oleh kritikus Harold Rosenberg dalam artikelnya "*American Action Painters*" (ART news Desember 1952).

Action painting umumnya menekankan masalah gestur, gerak kuas dan tekstur cat. Mengutamakan proses penciptaan karya seni lukis, seringkali melalui berbagai aplikasi teknik sapuan kuas, tetesan, roll, spray, cat yang dimuncratkan, dioleskan dan bahkan melemparkan cat ke permukaan kanvas. Sebuah aksi atraktif yang dikontrol oleh kepekaan rasa dan emosi sang seniman serta kesempatan dan “kebetulan” atau kejadian acak. Untuk alasan ini, *Action Painting* juga disebut sebagai *Gestural Abstraksi*. Para seniman dan berbagai teknik yang terkait dengan gerakan Abstrak Ekspresionisme dan The New York School of akhir 1940-an, 1950-an dan 1960-an (misalnya, Jackson Pollock, Willem de Kooning dan Franz Kline). (Walker, 1977: 21)

Dari definisi *action painting* menurut Walker tersebut mempunyai konsekuensi terhadap seberapa besar seperangkat pengetahuan yang telah menubuh (*embodied*) dalam diri senimannya.

Konsep *embodiment* menurut

Macmillan (1994, 135-136) adalah sebuah pembelajaran dari set pengetahuan dan kompetensi yang dapat direproduksi oleh kebiasaan. Sebagai contoh seseorang yang sudah biasa menyetir mobil. Orang tersebut tentu tidak pernah berfikir lagi kalau kaki kirinya digunakan untuk mengotrol rem dan kopling sedangkan kaki kananya untuk menginjak gas. Atau kalau dia akan belok harus menghidupkan lampu sign dan melihat kaca spion di kiri, kanan atau belakang. Semua itu akan berjalan dengan sendirinya tanpa sang supir memikirkan hal-hal tersebut. Semua itu akan terjadi karena pengetahuan tentang berkendara (cara mengoperasikan kendaraan dan tata cara berlalu lintas) sudah sering kali dia lakukan sehingga terbiasa dan menubuh dalam dirinya (Macmillan, 1994: 135).

Demikian halnya dalam *action painting*. Seniman pada saat melakukan *action painting* tidak akan pernah berfikir komposisi warna yang baik atau merespon bentuk dan warna dari ciptaan cat yang tercipta tanpa sengaja. Semua itu berjalan alamiah sesuai dengan skill/ teknik dan pengetahuan estetik seniman yang telah

menubuh dalam dirinya. Hal ini seperti yang dilakukan oleh penulis. Pada saat proses penciptaan karya *action painting* ini, penulis banyak melakukan riset berkaitan dengan figure naga Cina sebagai rangsang cipta pembuat karya, bagaimana bentuknya, menggunakan alat apa, dengan cat jenis dan warna apa saja. Begitu proses *action painting*, penulis sudah tidak memikirkan itu, semua berjalan dan mengalir apa adanya sesuai dengan skill dan rasa estetik yang dimiliki.

C. Proses Penciptaan Karya

Dalam penciptaan karya seni rupa, diperlukan suatu metode untuk menjelaskan jalannya tahapan-tahapan proses penciptaan.

Pengertian metode menurut Hasan Alwi (2001), adalah:

Cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki, cara kerja yang ber sistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.

Sedangkan metode yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni rupa ini secara garis besar melakukan beberapa tahapan seperti yang diutarakan oleh Alma

M Hawkins (dalam Soedarsono, 2001;207), yaitu tahap observasi, eksplorasi, dan pembentukan karya. Untuk detilnya seperti tahapan di bawah ini.

1. Tahap Observasi

Pada tahapan observasi ada dua bentuk kegiatan yaitu observasi referensi dan observasi visual. Observasi referensi dalam studi penciptaan ini melakukan penelusuran pustaka di perpustakaan Keraton dan internet. Observasi Visual, melakukan pengumpulan data lewat pengamatan lapangan terhadap figur naga Cina seperti ornamen dan patung di Klenteng Tien Kok sie Pasar Gedhe Surakarta.



Gambar 3.

Mural Pin-to-lo-Po-to-she, Pindola, Bharadvaja di Dinding Klenteng Tien Kok Sie.

Gambar Mural Pin-to-lo-Po-

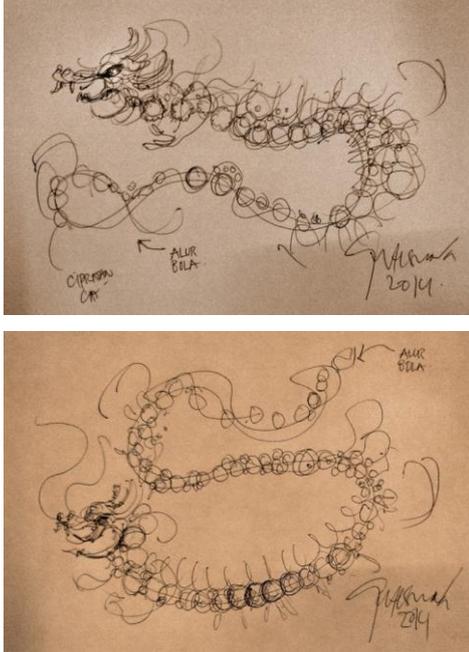
to-she, Pindola, Bharadvaja satu-satunya gambar Lohan dari 18 Lohan yang memunculkan figur naga. Pin-to-lo-Po-to-she, Pindola, Bharadvaja; merupakan salah satu pengikut budha yang terkenal yang berada di daerah Godhanga di Barat. Ia mempunyai suara seperti singa, dapat terbang seperti burung. Ia duduk diatas satu lutut dengan memegang sebuah buku terbuka.

Mempunyai pengiring 1000 arkat. Di lihat dari bentuknya, naga dalam mural ini merupakan bentuk naga pada dinasti Ming dan Qing. Bentuk naga seperti ular dengan sungut atau janggut pada kanan dan kiri mulutnya, sisik yang mematikan di bawah leher dan sebuah mutiara putih dalam genggamannya atau mulutnya sebagai sumber tenaga dan lambang kearifan.

2. Tahap Eksplorasi

Tahap ini merupakan tahapan di mana penekanannya lebih pada eksperimentasi medium (material, teknik, dan alat) yang akan digunakan, serta pengorganisasian elemen rupa pembentuk nilai estetis karya seni rupa. Aktivitas ini dilakukan dengan percobaan berbagai macam skets untuk meng-

hasilkan alternatif bentuk-bentuk imajinatif figur naga.



Gambar 4
Beberapa alternatif bentuk naga

Selain eksplorasi visual berbagai bentuk naga dalam sket, juga dilakukan beberapa eksplorasi berkaitan dengan medium yang akan digunakan.

Eksplorasi medium menjadi penting karena setiap medium mempunyai karakternya sendiri. Belum tentu sebuah medium yang sangat cocok dan berhasil ketika digunakan dalam cabang seni yang satu juga menjadi baik ketika digunakan oleh seni yang lain. Penjelasan di atas adalah definisi

medium secara umum, sedangkan di dalam ruang lingkup seni rupa, medium berarti:

Medium seni lukis ialah permukaan datar yang bisa terbuat dari apa saja seperti kanvas, sutra, papan, kertas, kaca dan sebagainya. Medium lainnya adalah bahan cat dan semua apa saja yang juga sebagainya dalam bentuk air, cat, atau benda seperti misalnya kapur. (The Liang Gie, 1996)

Dari definisi di atas dapatlah diambil satu kesimpulan bahwa medium adalah alat perantara, pembawa sesuatu, pembawa pesan komunikasi dan informasi antara individu satu dengan yang lainnya. Sedangkan di dalam seni lukis, definisi medium kurang lebih sama. Sebagai perantara konsep gagasan seniman ke audiens (penikmat seninya). Tetapi benarkah dalam seni lukis, medium hanya sebatas material saja seperti cat, kanvas, kertas, dan sebagainya? Untuk lebih tepatnya akan lebih jelas kalau mengambil definisi medium menurut Mikke Susanto: "Medium meliputi bahan (*material*), alat (*tool*), dan teknik (*technique*)". Jelas sudah akhirnya, bahwa medium dalam seni lukis itu tidak hanya sebagai material atau bahan

saja tetapi juga meliputi alat serta teknik penguasaan material yang dimaksud.

Dalam studi penciptaan *action painting* ini, dilakukan beberapa eksperimen berkaitan dengan medium, yaitu cat air, akrilik (teknik basah), corcoal/ konte dan arang (teknik kering) dan air brush (teknik semprot). Dari alternatif medium tersebut akhirnya dipilih medium cat akrilik. Kelebihan dari medium dengan teknik basah tersebut ada pada munculnya momen tak terduga dalam proses *action painting*. Selain itu, menggunakan medium akrilik juga memungkinkan alternatif ekperimentasi pada alat yang digunakan, seperti ukuran kuas, dengan cat yang dibungkus palstik kemudian dilempar dan pecah di permukaan kanvas serta bola basket yang telah dicelup ke dalam cat. Bola yang dicelup ke dalam cat menjadi pilihan karena untuk menimbulkan efek larinya cat yang disengaja dan tak disengaja.

Pengalaman estetik menggunakan bola yang dicelup cat dalam proses ekperimentasi tersebut menjadi bekal untuk membuat karya *action painting*. Pengalaman estetik menggunakan bola, juga menarik perhatian untuk mempe-

lajari teori “gravitasi universal” Issac Newton. Newton memikirkan tentang masalah gravitasi.

Karena benda yang jatuh dipercepat, Newton menyimpulkan bahwa pasti ada gaya yang bekerja pada benda itu, yang kita sebut dengan gaya Gravitasi. Ketika sebuah benda mempunyai gaya maka gaya itu akan diberikan oleh benda lain, dan Newton menyimpulkan bahwa pasti bumi itu sendiri yang memberi gaya gravitasi pada benda-benda di permukaannya.



Gambar 05
Proses ekperimentasi *action painting* menggunakan bola basket



Gambar 06
Hasil ekperimentasi *action painting*
menggunakan bola basket

Dalam penelitiannya tentang orbit-orbit planet, beliau menyimpulkan bahwa dibutuhkan gaya untuk mempertahankan planet-planet itu di orbit masing-masing di sekeliling matahari. hal ini membutuhkan percaya bahwa pasti juga ada gaya Gravitasi yang bekerja antara matahari dan planet-planet tersebut agar tetap berada di orbit masing-masing. Oleh karena itu, muncullah hukum Newton mengenai Gravitasi Universalnya yang terkenal, yang bisa kita nyatakan sebagai berikut:

Semua partikel di dunia ini menarik semua partikel lain dengan gaya yang berbanding lurus dengan hasil kali massa partikel-partikel itu dan berbanding terbalik dengan kuadrat jarak di antaranya. Gaya ini bekerja sepanjang garis yang menghubungkan kedua partikel itu. Hukum Gravitasi universal

tidak boleh dikacaukan dengan hukum gerak Newton kedua, $F=ma$. Hukum Gravitasi mendeskripsikan suatu gaya tertentu, gravitasi, dan bagaimana kekuatannya bervariasi dengan jarak dan gaya total pada sebuah benda dengan massa dan percepatan benda. (Arny, 2006: 76- 83).

Studi penciptaan ini akhirnya menyatukan budaya dan science, yaitu budaya + ekspresi personal + inspirasi dari science (teori gravitasi) menjadi karya. Selain itu, studi penciptaan ini juga menyatukan gerak (tari), teater, seni rupa dan musik seperti halnya pada saat dua binatang digabungkan dalam symbol naga yang divisualkan sebagai binatang berbentuk ular dengan cakar elang. Naga adalah simbol kekuatan yang dibentuk dari gabungan berbagai elemen. Seperti seni tari, teater, music dan seni rupa yang disatukan dalam karya *action painting*.

SIMPULAN

Figur naga pada awalnya sebuah mitos yang menjadi simbol dengan cara diwujudkan ke dalam karya seni dengan pertimbangan bentuk, isi dan fungsi dari karya seninya itu sendiri. Dalam proses

penciptaan simbol, mitos dikonstruksi sesuai dengan tujuan si pembuat simbol serta fungsi dari simbol itu digunakan. Sedangkan dalam proses penciptaan karya seni, mengkreasi bentuk-bentuk simbolis dari perasaan manusia. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa pada awalnya figur naga sebagai mitos, kemudian mitos tersebut menjadi simbol ekpresi sekaligus sebagai simbol/ lambang untuk tujuan tertentu oleh penyusunnya. Demikian halnya dalam studi penciptaan *action painting* ini figure naga hadir sebagai metafora dan simbol ekspresi individu dan kultural.

Seniman pada saat melakukan *action painting* tidak akan pernah berfikir komposisi warna yang baik atau merespon bentuk dan warna dari cipratan cat yang tercipta tanpa sengaja. Semua itu berjalan alamiah sesuai dengan skill/ teknik dan pengetahuan estetika seniman yang telah menubuh dalam dirinya.

Studi penciptaan ini akhirnya menyatukan budaya dan science, yaitu budaya + ekspresi personal + inspirasi dari science (teori gravitasi) menjadi karya. Selain itu, studi penciptaan ini juga menyatukan

gerakan (tari), teater, seni rupa dan musik seperti halnya pada saat dua binatang digabungkan dalam simbol naga yang divisualkan sebagai binatang berbentuk ular dengan cakar elang. Naga adalah simbol kekuatan yang dibentuk dari gabungan berbagai elemen. Seperti seni tari, teater, musik dan seni rupa yang disatukan dalam karya *action painting*.

***Penulis adalah Mahasiswa Program Doktor Pasca Sarjana Prodi. Penciptaan Seni Rupa ISI Surakarta**

DAFTAR PUSTAKA

Atkins, Robert, *Art Speak; Guide to Contemporary Ideas, Movements and Buzzwords*, New York, Penerbit Abbeville Press, 1990

Birrel, Anne . *Chinese Myth*. Texas: University of Texas Press, 2000

Djelantik, A.A.M., *Estetika; Sebuah Pengantar*, Bandung, Penerbit MSPI dan KuBUku, 2001.

Erwan, "Naga, Monster, Lewiatan" dalam <http://www.buletinpillar.org/renungan/naga-monster-lewiatan> yang diunduh tanggal 12 Juli 2013.

Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, Jakarta: PT Balai Pustaka, 2007

Lorens Bagus, *Kamus Filsafat*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1996

MacMillan, *Tools For Cultural Stu*

- dies An Introductions*, MacMillan Educations Australia PTY LTD, Melbourne, 1994
- Plekanov . *Seni dan Gejala Sosial*, Bandung, Jala Sutra, 2007.
- Salahudin., Asep. *Syariah Ekologi, Solusi Kerusakan Alam*, dalam H.U. Pikiran Rakyat, Bandung, Januari 2005.
- Sobur, Alex , *Analisis Teks Media*, Bandung, Penerbit PT. Remaja Rosdakarya, 2001
- SP, Soedarso. *Tinjauan Seni; Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Penerbit Saku Dayar Sana, Yogyakarta, 1998.
- Sumardjo., Jakob. *Filsafat Seni*, Bandung, Penerbit ITB, 2000.
- Susanto., Mike. *Membongkar Seni Rupa; Essensi Karya Seni Rupa*, Penerbit Jendela, Yogyakarta, 2003.
- Sussanto, Mike. *Diksi Seni Rupa; Kumpulan Istilah Seni Rupa*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta, 2002.
- Tabrani, Primadi, *Kreativitas dan Humanitas*, Yogyakarta, Jalasutra, 2006
- The Liang Gie. *Filsafat Seni; Sebuah Pengantar*, Yogyakarta, PU BIB, 1996
- Thomas T. Arny, *Explorations An Introduction To Astronomy*, (San Francisco: The Asia Fondation, 2006), Hlm. 76-83.
- Walker, John A, *Glossary of Art, Architecture and design Since 1945*, London, Penerbit Clive Bingley LTD, 1977
- Werner E.T.C. , *Mitos dan Legenda China*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008
- Yoswara, Harry Pujianto, "Simbol dan Makna Bentuk Naga: Studi kasus Vihara Satya Budhi Bandung", dalam Jurnal Komunikasi Visual Wimba Vol.3 No.2/2011 ITB Bandung.
- Zeffry, *Manusia Mitos Mitologi*, Depok:FSUI, 1998