

# SIKLUS HIDUP GULMA DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI SITE-SPECIFIC

**Bernado Udayana Syahmahendra**  
Program Pascasarjana ISI Yogyakarta

bernado.udayana@gmail.com

## **ABSTRACT**

*Weeds are wild plants that can live in all places, including human-made places. Soil, cultivated plants, concrete walls, and even sidewalks. Even though its existence is considered detrimental, on the one side, weeds have a vitality that inspires writers in their personal lives and even visualizes them in works of art. To achieve the objectives of this artistic research, the creation method uses an approach Practice Based Research. The selection of weeds that have adaptive properties led the author to explore the theme with an abstract expressionism approach which was then applied site specific art conceptually to support the idea of the life cycle of weed plants. Then it is supported by five creative processes from David Campbell's thinking, namely: preparation, concentration, incubation, illumination, and the fifth is verification. So after the artistic research process was carried out three works were produced site work by title "Self Growth", "Under Pressure", and "Hope" which produces a drapery effect.*

**Keywords:** *weed, abstract expressionism, site specific art*

## **ABSTRAK**

Gulma adalah tumbuhan liar yang dapat hidup di segala tempat termasuk buatan manusia. Tanah, tanaman budidaya, tembok beton, hingga trotoar. Meskipun eksistensinya dianggap merugikan, di satu sisi gulma memiliki daya hidup yang menginspirasi penulis dalam kehidupan personal hingga divisualisasikan dalam karya seni rupa. Untuk mencapai tujuan dari penelitian artistik ini, metode penciptaan menggunakan pendekatan Practice Based Research. Pemilihan gulma yang memiliki sifat adaptif mengarahkan penulis untuk mengeksplorasi tema dengan pendekatan abstrak ekspresionis yang kemudian diterapkan dengan site specific art secara konseptual untuk mendukung gagasan dari siklus hidup tumbuhan gulma. Kemudian didukung dengan lima proses kreatif dari pemikiran David Campbell yaitu, persiapan, konsentrasi, inkubasi, iluminasi, dan yang lima adalah verifikasi. Sehingga setelah proses penelitian artistik terlaksana menghasilkan tiga buah karya site work dengan judul "Self Growth", "Under Pressure", dan "Hope" yang menghasilkan efek draperi.

**Kata Kunci:** gulma, abstrak ekspresionis, site specific art

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Penciptaan karya seni terlahir dari sebuah ide dan gagasan yang dimiliki oleh penulis dari proses melihat, merenungkan, kemudian dituangkan dalam karya dengan muatan artistik serta emosi yang melatar belakangi cerita karya tersebut. Karya yang diciptakan biasanya dipengaruhi oleh pengalaman dan lingkungan sekitar seniman, seperti kehidupannya di alam bersama makhluk hidup lainnya. Bahkan, sejak manusia pertama ada sudah memiliki hubungan dengan alam.

Dalam buku berjudul "*Art in Life Force in a Quantum Perspective*" (M. Dwi Maryanto 2017:122), dijelaskan bahwa: tindakan kreatif acap bermula dari melihat-lihat hal yang biasa, lumrah, atau yang tadinya bukan apa-apa. Tidak semua karya seni terinspirasi dari objek yang megah atau benda-benda yang bernilai mahal. Benda-benda atau hal-hal sederhana yang ada di lingkungan sekitar, yang acap kali tidak terlalu menjadi perhatian orang-orang, mampu digali nilai estetikanya untuk menjadi sebuah ide berkarya. Salah satu objek yang diamati dan menjadi inspirasi untuk menciptakan karya adalah gulma yang berasosiasi dengan tanaman budidaya dan beradaptasi pada habitat buatan manusia. Secara langsung maupun tidak langsung gulma dapat merugikan tanaman budidaya karena bersaing dalam mendapatkan unsur hara, cahaya matahari, dan air. Pertumbuhan gulma yang cepat, dan daya regenerasinya yang tinggi apabila terluka, dan mampu berbunga walaupun kondisinya dirugikan oleh tanaman budidaya. (Ahmad Ali Kondi, 2017:1).

Sebagai tanaman liar gulma dapat tumbuh di mana saja dan mengganggu keindahan di tempat umum seperti dinding, trotoar, dan sebagainya. Gulma mengganggu manusia dengan intensitas gangguan beragam dan tertentu (Jody Moenandir, 2010:1). Meskipun gulma sering kali tidak diperhatikan kehadirannya oleh orang-orang, siklus hidupnya membuat penulis tertarik untuk menjadikannya sebagai subjek dalam berkarya.

Kanvas yang sudah dilukis dengan pendekatan abstrak ekspresionis namun tidak menggunakan spanram sebagai alat penyangga dihadirkan karena memiliki sifat yang sama seperti gulma. Kesamaan tersebut didukung dengan menginstal karya dengan konsep *site specific art* atau *site work*. Seni instalasi menurut Mark Rosenthal (2003) dalam bukunya yang bertajuk "*Understanding Installation Art*" membagi seni instalasi menjadi 2 kategori, yaitu "Filled-Space Installation" dan "Site-Specific Installation". Filled-space, dimana karya instalasi tersebut hanya sebagai pengisi ruang

(ruang dalam) bangunan arsitektur maupun ruang imajiner (ruang di alam terbuka) dan ketika dia dipindahkan ke ruang yang lain bentuk karya tetap sama seperti sebelumnya. Biasanya dilakukan oleh seniman yang dalam aktifitasnya selalu bergerak dari negara satu ke negara lainnya (*movable*), karya bersifat *knock down* agar mudah dalam pembawaanya.

Sedang pada *Site-specific*, di mana karya selalu adaptif pada *site* (ruang) bahkan sampai mengeksplorasi ruang / *site* pada karya. Pada jenis ini karya tersebut sangat kontekstual pada ruang dan merupakan dialog antara seniman dengan ruang dan lingkungannya, baik ruang nyata (ruang dalam bangunan arsitektur maupun ruang imajiner (ruang dialam terbuka). Dalam melakukan proses berkarya dengan kategori "*site specific*", seorang perancang seni instalasi harus melakukan riset terlebih dahulu terhadap ruang dimana karya akan ditempatkan, hal inilah yang dimaksud kontekstual (Henry Cholis, 2013).

Karena gulma bersifat adaptif dan dapat tumbuh di mana saja juga mampu bertahan hidup meskipun tidak dirawat. Upaya tersebut menghadirkan efek lipatan atau kerutan akibat instalasi karya tanpa spanram dan mengikuti bentuk dimana karya tersebut ditempatkan, efek lipatan dan kerutan juga disebut sebagai draperi dan penulis anggap sebagai pengalaman estetis.

Pada akhirnya, penghayatan dari bentuk baru ini melahirkan suatu persepsi asosiasi yang merupakan pengalaman atas refleksi yang pernah penulis rasakan dan memiliki keterkaitan dengan siklus tumbuhan gulma, sehingga penulis dapat menghadirkan esensi melalui karya seni rupa sebagai alat berkomunikasi pada apresiator.

Berdasarkan penjabaran di atas, awal mula terciptanya sebuah karya seni terbentuk melalui ekspresi pengalaman pribadi. Pengalaman tersebut adalah saat penulis menjadi pendatang dilingkungan baru dan tidak diharapkan kehadirannya, bahkan sampai disingkirkan posisinya namun tetap berusaha untuk bertahan dan berbuat kebaikan, sama halnya dengan siklus tumbuhan gulma.

Secara terminologi draperi muncul disebabkan karena ketidaksesuaian antara dimensi isi dengan penutup, efek dari sentuhan manusia, dan faktor lain yang menyebabkan lipatan dan kerutan pada kain (Synthia Nur Maudina, 2019:113). Signifikasinya draperi muncul karena eksperimentasi penulis terhadap penggunaan material ketika diinstal di tempat-tempat tertentu atau dengan konsep *site specific art*.

Penciptaan seni rupa ini mengikuti pemikiran Immanuel Kant yang dipaparkan dalam jurnal Herdito Sandi Pratama bahwa, seringkali perbedaan antara keindahan dan

sublim adalah bahwa keindahan dianggap univerval dan objektif sementara sublim lebih subjektif karena benar-benar manifestasi dari pengalaman yang menjadikannya sebagai pengetahuan. Kant menolak kecenderungan ini dengan menempatkan keindahan sama seperti sublim, sama-sama kualitas subjektif kendati memiliki faktor-faktor universal. Bedanya, sublim tidak terletak karena ia adalah kompleksitas dari *pleasure* dan *unpleasure*, Kant menganggap keindahan sebagai manifestasi dari imajinasi kreatif manusia daripada sebagai sebuah properti dari suatu karya seni. Artinya keindahan bisa dilokalisir. Sementara, sublim tidak terletak karena ia tidak bisa dilokalisir ke dalam basis tertentu, misalnya kognisi.

Tujuan dalam penciptaan ini yaitu usaha melihat siklus hidup tumbuhan gulma yang menjadi inspirasi, diantaranya dengan mengamati, mencatat sifatnya melalui lingkungan sekitar, karya ilmiah, dan karya visual lainnya agar berguna dalam menciptakan karya seni rupa. Lalu, memvisualisasikan "Siklus Hidup Gulma Dalam Karya Seni *Site Specific*".

Gulma dikenal sebagai tumbuhan yang mampu beradaptasi pada ritme pertumbuhan tanaman budidaya. Pertumbuhan gulma cepat, daya regenerasinya tinggi apabila terluka, mampu berbunga walaupun kondisinya dirugikan oleh tanaman budidaya (Kurniastutik, 2002). Kendati tidak diharapkan kehadirannya, namun gulma memiliki kekuatan dan daya hidup tersendiri, bahkan beberapa gulma memiliki manfaat tersendiri apabila gulma dikelola secara tepat terutama biomassanya dapat menjadi pupuk organik sebagai sumber unsur hara bagi tanaman lain (R. Simatupang, 2015).

Menelusuri siklus hidup gulma penulis kagum akan sifat gulma yang keras kepala, yaitu terus berjuang untuk tumbuh dan berkembang walaupun sebagian besar orang menganggap gulma hanya sebagai tanaman pengganggu yang perlu dimusnahkan.

Menurut Leo Tolstói dalam Sumardjo (2000:62-63) "seni adalah ungkapan perasaan seniman yang disampaikan kepada orang lain agar mereka dapat merasakan apa yang dirasakannya". Setiap karya seni yang diciptakan seseorang harus memenuhi unsur-unsur dan prinsip seni rupa. Dengan adanya unsur-unsur dan prinsip yang baik, suatu karya atau produk akan menjadi lebih baik pula.

## **B. METODE**

Penciptaan karya seni rupa ini berawal dari proses di mana salah satunya melalui riset karya terdahulu, verifikasi, dan sebagainya. Dalam hal ini, menyatakan bahwa apa yang dibuat bukanlah sekedar bermain-main belaka. Selalu mencoba untuk

tidak sekedar eksperimen tetapi juga bertanggung jawab untuk mempelajarinya secara mendalam. Dalam hal ini, tentu mulai dari melakukan, tidak hanya dari membaca dan mengamati. Secara keseluruhan, seseorang dituntut untuk melakukan secara sistematis dengan penuh kesadaran tentang apa yang dilakukannya.

Menurut Hannula (2005: 203) memaparkan bahwa "*Talking about theorization rather than simply theory is justified because it refers to the active, critical, and creative skill of thinking*". Berarti membicarakan teori bukan hanya sekedar teori yang dibenarkan karena hal tersebut mengacu pada keterampilan berpikir aktif, kritis, dan kreatif. Semua mengenai pentingnya memperbaharui dalam menciptakan karya seni. Dengan cara inilah seseorang bisa berusaha untuk memperbarui praktek, semacam latihan teori. Pada saat bersamaan, teori dan praktek mengatur diri mereka sendiri unntuk menjadi lebih baik. Praktik juga menjadi tujuan dan latar belakangnya semua upaya dalam memotivasi untuk melakukan penelitian dan sains.

Dalam penelitian artistik terdapat cara praktik berbasis penelitian. Ada fua penggunaan yang dapat dilakukan. Pertama, praktik berdasarkan pengalaman, kegelisahan pribadi, dan masalah penciptaan. Konsep berkarya pada penciptaan ini yaitu siklus hidup gulma. Kedua, menggunakan literatur atau teori pendukung berkarya seni. Hal ini membantu dalam kekuatan bahwa penciptaan karya tidak hanya sebatas pengalaman dan keinginan untuk menyampaikan kegelisahan saja. Tapi, sudah diperkuat dengan berbagai bidang keilmuan lainnya. Praktik dan literatur membawa pada metode David Campbell untuk mematangkan konsep berkarya. Setelah itu, pengembangan konsep pada perwujudan bentuk karya seni.

Memanfaatkan metode dari ahli merupakan tindakan yang dapat membuat kerja menjadi sistematis dan efisien. Membuat karya dengan metode dapat dipertanggung jawabkan agar bisa dijelaskandengan baik kepada orang lain. Secara umum, ada beberapa tahap dalam suatu proses penciptaan seni. Dalam seni rupa, ada banyak pandangan mengenai cara dalam menciptakan sebuah karya. Tetapi, David Campbell (1986: 18) mengemukakan bahwa proses kreatif ada beberapa tahapan yaitu persiapan (*preparation*), konsentrasi (*concentration*), inkubasi (*incubation*), iluminasi (*illumination*), verifikasi / produksi (*verification / production*).

### **1. Tahap persiapan (*preparation*)**

Tahapan persiapan adalah suatu sikap bagaimana seseorang membuat dasar, mencari dan memahami masalah penciptaan secara rinci. Dalam tahapan inilah, mengalami kegelisahan yang tidak pasti dalam menemukan sebuah konsep penciptaan.

Setelah mengamati siklus hidup gulma yang berada di lingkungan sekitar penulis, terkagum dan memiliki kesamaan dengan pengalaman penulis, persamaannya yaitu tetap beradaptasi dan memiliki daya hidup untuk terus berkembang. Kemudian, menetapkan pentingnya akan daya hidup itu sendiri.

## **2. Tahap konsentrasi (*concentration*)**

Tahapan konsentrasi yaitu memfokuskan permasalahan dan kembali memikirkan tentang masalah yang telah ditetapkan. Tertarik pada siklus hidup gulma yang mampu tumbuh subur dan beradaptasi di semua lingkungan. Kembali fokus dan mencari informasi pendukung seperti ruang galeri, buku, media sosial, koran, dan sebagainya. Hal tersebut dilakukan untuk mempertajam fenomena yang dipilih untuk konsep penciptaan.

## **3. Tahap inkubasi (*incubation*)**

Tahapan inkubasi yaitu seseorang mencoba mengambil dan menciptakan jarak pada masalah agar bisa beristirahat sejenak. Dalam tahap ini seseorang menitikberatkan pada ketenangan diri serta mencoba melepaskan pikiran setelah melakukan konsentrasi. Untuk menyegarkan pikiran dan bersantai sejenak agar tidak stres, oleh sebab itu penulis mencoba pergi bersepeda, berwisata, dan menonton pertunjukan musik.

## **4. Tahap iluminasi (*illumination*)**

Tahap iluminasi yaitu usaha untuk mencari cara untuk menyelesaikan masalah agar mendapatkan ide dan gagasan berkarya. Melakukan eksplorasi kembali untuk mendapatkan ide dan gagasan dalam berkarya. Hal ini dilakukan untuk mempertajam kembali tentang konsep yang ditetapkan sebelumnya.

## **5. Tahap verifikasi (*verification/production*)**

Tahapan verifikasi yaitu mencoba menghubungkan dan mensinestesisan segala perencanaan dan melakukan praktik seperti menulis konsep penciptaan, tema, dan menentukan judul karya.

Penggarapan bentuk, cat, warna, dan sebagainya diharapkan sesuai dengan yang telah ditentukan. Penempatan karya di tempat buatan manusia baik secara *indoor* maupun *outdoor* secara adaptif merespon dinding dan sudut yang ada. Sifat gulma memiliki kesamaan dengan konsep *site specific art* atau *site work*.

## PEMBAHASAN

Proses berkarya dengan menggunakan metode dari beberapa ahli membantu mempermudah dalam menciptakan karya seni. Hasil dari kegiatan dalam penciptaan karya seni ini adalah mengisi kekosongan pikiran, fokus pada kegiatan seni, dan menghasilkan karya seni dengan kesadaran. Setelah melalui tahapan metode dan proses berkarya tersebut dihasilkanlah karya seni *site specific* berjudul “*Self Growth*”, “*Under Pressure*”, dan “*Hope*”. Selain itu, proses dan kegiatan rutin yang dilakukan merupakan salah satu tindakan seseorang dalam melakukan adaptasi.

Ada banyak sifat dari tumbuhan gulma, baik yang menguntungkan maupun merugikan. Dari siklus hidup gulma banyak hal yang dikagumi penulis, dan memiliki kesamaan dengan pengalaman penulis lalu diterapkan menjadi prinsip kehidupan secara personal, kemudian divisualisasikan melalui karya seni rupa. Sifat gulma tersebut yang pertama adalah regeneratif bila terluka. Kedua, Mampu hidup dalam segala kondisi lingkungan. Ketiga, selalu memiliki harapan untuk berkembang dengan menyerap unsur hara dari tanaman budidaya yang dinaunginya.

Semua sifat yang dipaparkan tersebut adalah sebagian dari siklus hidup gulma yang berdampak pada diri penulis. Berdasarkan pemahaman tersebut, penciptaan karya seni *site specific* adalah salah satu bentuk tawaran bagaimana perlu adanya tindakan reflektif untuk menyadarinya.



Gambar 1. *Self Growth*  
Acrylic paint on raw canvas, Dimension Variable, 2023  
(Sumber: Bernado Udayana Syahmahendra)

Karya ini terinspirasi dari sifat gulma yang regeneratif, tumbuhan gulma yang diberantas namun terjatuh di tempat lain akan tumbuh kembali di tempatnya jatuh dan. Melihat sifat tersebut membuat penulis tertarik untuk mengeksplorasi melalui karya *site specific*. Dalam karya berjudul *Self Growth* penulis memunculkan identitas tumbuhan gulma dengan menjatuhkan sebagian dari kanvasnya ke lantai, hal tersebut menunjukkan sifat gulma yang regeneratif meskipun sudah diberantas dari tempatnya bertumbuh sebelumnya.



Gambar 2. *Under Pressure*  
*Acrylic paint on raw canvas, Dimention Variable, 2023*  
(Sumber: Bernado Udayana Syahmahendra)

Karya ini diletakkan pada sebuah pilar beton di bawah jembatan, peletakkan karya ini didukung dengan pemaknaan beton sebagai penyangga yang menopang jembatan agar tetap kokoh, juga sifat gulma yang sulit dan tahan diberantas. Penulis terinspirasi bahwa gulma adalah tumbuhan yang sama kokohnya dengan beton dan diberi judul *Under Pressure* yang berarti dibawah tekanan, namun selalu berusaha untuk tetap hidup dalam segala kondisi.





Gambar 3. *Hope*  
*Acrylic on raw canvas, Dimention Variable, 2023*

Pada karya ini penulis melakukan penempatan karya pada sebuah dinding dengan letak yang tinggi di luar bangunan. Maksud dari penempatan tersebut adalah persamaan dengan keadaan penulis yang memiliki harapan yang tinggi, sama halnya dengan gulma yang tidak diharapkan kehadirannya namun tetap berusaha untuk bertumbuh dimanapun gulma berada.

### **SIMPULAN**

Segala sesuatu di dunia ini memiliki keterkaitan satu sama lain, secara langsung maupun tidak langsung. Masing-masing memiliki hubungan timbal balik yang positif maupun negatif. Dunia ini memerlukan keseimbangan dalam segala aspek.

Inspirasi dapat datang dari mana saja. Hal-hal sederhana tersebut mampu menjadi sesuatu yang bermakna bagi seseorang. Dari hal apapun yang kecil dapat memiliki pengaruh yang besar, tergantung dari bagaimana seseorang menyikapi hal tersebut.

Dalam proses penciptaan karya seni rupa ini, penulis berharap dapat mengekspresikan apa yang pernah dialaminya dan memvisualisasikan siklus hidup gulma dengan konsep karya seni site specific. Kesamaan penulis dengan siklus hidup gulma diharapkan mampu menginspirasi masyarakat umum untuk menghargai keindahan kecil dan sederhana di lingkungan sekitar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cholis, Henry. 2013. Studi penciptaan Karya Seni Instalasi Berbasis Eksperimen Kreatif dengan Medium Gembreg. Jurnal BRIKOLASE. ISI Surakarta Fakultas Seni Rupa dan Desain. Surakarta.
- Kondi, Ahmad Ali. 2017. Sebaran Propagul Gulma Pada Berbagai Kedalaman Tanah dan Kondisi Lahan. Skripsi Sarjana Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Fakultas Pertanian. Yogyakarta
- Kurniastutik. 2002. Studi Alelopati Alang-alang dan Wedusan terhadap perkecambahan Biji kedelai (*Glycine max*), kacang hijau (*Vigna radiata*) dan kacang panjang (*Vigna sinesis*). Skripsi Tidak Diterbitkan. Malang: Jurusan Biologi Fakultas MIPA. Universitas Islam Indonesia Sudan.
- Maryanto, M. Dwi. 2017. Art in Life Force in a Quantum Perspective. Yogyakarta: Scritto Books Publisher.
- Maudina, Synthia Nur; Ramli, Zaenudin; Nandangawe. 2019. Wrapped Kain pada Objek yang Terbungkus sebagai Ide dalam Penciptaan Karya Lukis. Jurnal ATRAT V7. ISBI Bandung Fakultas Seni Rupa dan Desain. Bandung.
- Moenandir, Jody. 2010. Ilmu Gulma. Malang: Universitas Brawijaya Press.
- Rosenthal, Mark. 2002. Understanding Installation Art: From Duchamp to Holzer. Munich: Prestel.
- Sandi Pratama, Herdito. 2017. Disposisi Estetika Sublim Dalam Seni.
- Simatupang, R., H. Subagio, L. Indrayanti, dan Nurita. 2015. Gulma Pasang Surut: Keragaman, Dominasi, Pengendalian, Pengelolaan, dan Pemanfaatannya. IAARD Press. Jakarta.
- Sumardjo, Jacob. 2000. Filsafat Seni, ITB, Bandung.