

## THE GUNUNGAN METAPHOR IN THE URIP IKU URUP VIDEO ART

Sigit Purnomo Adi<sup>1</sup>, Mohammad Khizal Mohamed Saat<sup>2</sup>, Widy Dwi Ajimahendra<sup>3</sup>,  
dan I Gusti Ngurah Tri Marutama<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta, Indonesia

<sup>2</sup> University Sains of Malaysia (USM) Penang, Malaysia

<sup>3</sup> Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta, Indonesia

<sup>4</sup> Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta, Indonesia

E-mail: sigitpurnomoadi@staff.uns.ac.id

### ABSTRACT

*Urip Iku Urup is a highly printed artwork made from plastic waste that serves as video art. Environmentally friendly relief prints used as video artworks motivate studies on their meanings. Thus, this study's problem is how to visualize the metaphor of the mountains (Gunungan) in the Urip Iku Urup video art. This qualitative-descriptive study seeks to discover the Gunungan metaphor in the video art by using the metaphor approach. The findings demonstrate that Urip Iku Urup's work uses the Gunungan metaphor as a manifesto for the three relationships between God, man, and nature. Gunungan, as a teaching in Javanese life philosophy, implies human desire or hope for future accomplishments.*

**Keywords:** *Urip Iku Urup, Metaphor, eco print, go green, dan video art.*

### ABSTRAK

*Urip Iku Urup merupakan sebuah karya seni cetak tinggi berbahan limbah plastik yang dijadikan video art. Eco relief print yang dijadikan karya video art menjadi daya tarik untuk diteliti makna di dalamnya. Rumusan masalah penelitian ini yakni bagaimana bentuk visualisasi metafora gunung yang ada pada video art berjudul Urip Iku Urup. Tujuan penelitian ini menemukan metafora gunung yang ada pada video art tersebut. Penelitian deskriptif kualitatif ini menggunakan pendekatan Metafora. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metafora gunung pada karya Urip Iku Urup sebagai manifesto mengenai tiga hubungan antara Tuhan, manusia dan alam. Gunung sebagai ajaran pada filosofi kehidupan Jawa, yang menyiratkan keinginan manusia ataupun harapan untuk meraih kebaikan di masa datang.*

**Kata kunci:** *Urip Iku Urup, Metafora, eco print, go green, dan seni video.*

### 1. PENDAHULUAN

Persinggungan antara seni dan teknologi memang marak di dunia seni rupa, cepat atau lambat pelaku seni harus siap dengan perubahan tersebut. Seni dan teknologi sudah menyebar di berbagai perhelatan-perhelatan baik nasional maupun internasional (Isnanta, 2010).

Salah satu persinggungan teknologi dan seni memunculkan seni rupa video atau *Video Art*, merupakan perpaduan antara teknologi elektronik dengan seni rupa. *Video Art* telah menjadikan fasilitas teknologi elektronik sebagai media berkarya seni. Para seniman tak terbatas lagi oleh media tertentu seperti cat dan

kanvas dalam melukis (Irfan, 2016).

Video Art di Indonesia masih merupakan fenomena yang muncul baru tahun 1990-an, tidak seperti di Ero-Amerika yang telah mengembangkannya sejak tahun 1960-an yang lalu (Irfan, 2016). *Jakarta Video Art Festival* merupakan salah satu sarana ekspresi seniman *video art* tanah air yang sudah dihelat sejak tahun 2003.

Fleksibilitas media dan kemudahan serta kedekatan teknologi video menarik banyak seniman — pembuat film eksperimental, fotografer, seniman pertunjukan, seniman konseptual, seniman audio, dan lain-lain (*Britannica.com*). Sehingga, tidak mengherankan seni video bersinggungan dengan seni-seni yang lain, termasuk seni grafis (seni cetak).

Seni cetak tinggi merupakan cabang dari seni grafis, atau dapat dikategorikan seni cetak. Seni grafis memang harus mengikuti konvensi-konvensi yang sudah *pakem*. Akan tetapi, sekarang sangat marak seni-seni atau khususnya seni rupa yang berkolaborasi dengan seni pertunjukan dan sebagainya. Hal tersebut wajar karena seni modern membutuhkan kebaruan di setiap waktu (Adi, Susanti, & Panggabean, 2020).

Seni cetak tinggi berkembang

dengan pesatnya, dikarenakan mudahnya dalam berkarya. Seni cetak tinggi banyak yang dikombinasikan dengan seni lukis dengan teknik *monoprint*-nya, atau dikombinasikan dengan lukisan, sketsa dll (Suseno, 2014 ; Supriyanto, 2000). Seni cetak tinggi memang populer dibanding seni cetak lainnya, dikarenakan mudahnya dalam mencari bahan dan alat serta mempunyai nilai sejarah terutama sebagai alat duplikasi poster perjuangan (Sabana & Rohidi, 2015).

Salah satu seni grafis yang dikombinasikan seni video, adalah *video art* berjudul *Urip Iku Urup*, merupakan sebuah karya *video art* yang mengupas mengenai kehidupan di dunia yang harus bermanfaat bagi banyak orang. *Video art* ini merupakan karya kolaboratif antara seni cetak tinggi dan *video art*.

*Video art* dengan judul *Urip Iku Urup* ini menarik dikaji karena memvisualisasikan matrik dari karya seni grafis dengan tambahan permainan efek lampu dan juga musik dan tarian dengan hasil akhirnya menggunakan *video art* sebagai eksekusinya. Musik merekatkan semuanya dan membuatnya lebih bisa dipahami secara keseluruhan

(Sugihartono & Wibawa, 2019).

Penelitian ini membahas metafora yang terjadi pada *video art* dengan judul *Urip Iku Urup*, dengan tujuan memaknai hasil visualisasi karya *video art*. Penelitian ini mempunyai rumusan masalah yaitu bagaimana visualisasi dan metafora gunung yang ada pada *video art* dengan judul *Urip Iku Urup*.

Tujuan penelitian ini adalah mendefinisikan metafora gunung yang ada pada *video art* berjudul *Urip Iku Urup*. Penelitian ini akan memberikan wawasan baru terutama para seniman bidang *video art* dan seni grafis, terkait dengan pengetahuan dan teknis baru bahwa karya seni grafis bisa disinergikan dengan seni video.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Video memungkinkan media yang terdesentralisasi dapat berpartisipasi dalam menantang budaya arus utama (*mainstream*) dan terus menjadi sarana kreatif dan alternatif bagi seniman hingga hari ini. Seni video (*video art*) telah mencapai kesuksesan terbesarnya, sebagaimana dikatakan bahwa "*Video art has achieved its greatest success when it parallels and articulates ideas coming out of contemporary cultural, art, and*

*political movements*" (Horsfield, 2006).

Seni rupa video menjadi suatu simulakrum yang memperlihatkan cara-cara yang berbeda dalam mengembangkan penggunaan alat-alat video untuk tujuan-tujuan kesenian (Irfan, 2016). Selain itu, *video art* menjadi model praktik artistik yang mendorong penonton untuk terlibat dengan bentuk media yang kreatif. Lebih jauh, teknologi telah mengubah cara manusia dalam menonton seni (Sugihartono, Rianto, & Marwati, 2021).

Teknologi digital yang berkembang pesat akhir-akhir ini telah memberi energi dan merampingkan produksi video; itu juga telah mempersempit perbedaan antara film dan video dan menawarkan kemungkinan besar untuk distribusi media dalam berbagai proses dan format digital baru (Horsfield, 2006). Banyaknya aplikasi perekaman gambar, penyuntingan gambar (*editing*), dan distribusi video (*video streaming*) merupakan 'jalan tol' bagi *video art* semakin menyebar dan berkelindan dengan beragam medium dan cabang seni. Selain itu, *video art* merupakan representasi dari faktor budaya, sosial, dan teknologi, sebagaimana dikatakan bahwa "*We*

*see new pathways emerging for video art, representative of cultural factors, societal changes, and the advancements in cinema and technology”* (Wilson, 2005).

Metafora atau metafor berasal dari Latin dan Yunani kuno yang dapat didefinisikan sebagai membawa sesuatu ke lokasi lainnya. Metafora merupakan pemaknaan yang lebih khusus pemakaian nama atau lainnya untuk dikenakan pada objek tertentu atau kegiatan tertentu tapi tidak diartikan secara makna harfiah (Marianto, 2017).

Metafora tidak hanya sebagai tempelan saja, akan tetapi metafora bisa lebih dalam lagi yaitu menemukan logika yang bersifat baru. Ketika berkarya atau menciptakan karya seni rupa atau seni lainnya, sesungguhnya sangat membutuhkan sebuah metafora atau metafor. Karya seni tanpa adanya metafor akan terasa garing, tanpa ada kekuatan di dalam karya tersebut (Adi, 2021).

### 3. METODE

Penelitian yang digunakan merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian bahan utamanya berasal dari *video art*

berjudul *Urip Iku Urup* (2021) pada kanal Youtube (<https://www.youtube.com/watch?v=NGDBto2Q1Pw>). Karya grafis tersebut diciptakan dengan teknik *eco relief print, mixed media on canvas* dan *matrix* dengan durasi video 2.36 menit.



Gambar 1. Wujud karya *Urip Iku Urup*  
(Sumber:

<https://www.youtube.com/watch?v=NGDBto2Q1Pw>)

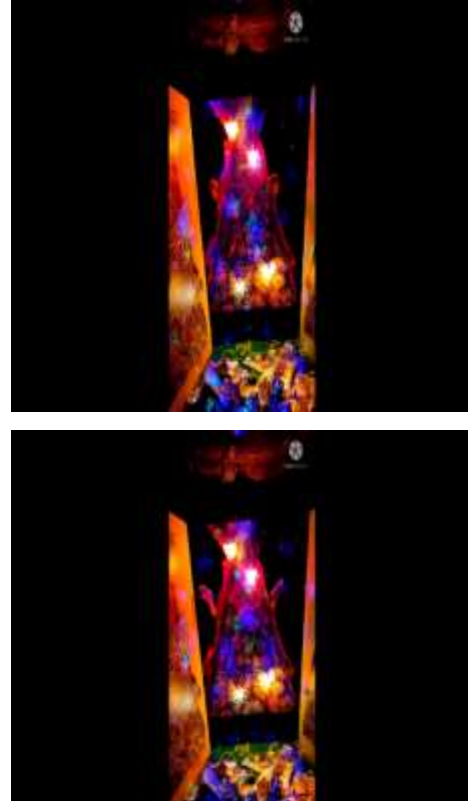
Karya tersebut dipilih sebagai objek kajian dengan pertimbangan bahwa adanya unsur seni grafis berbasis ramah lingkungan yang jarang dijumpai dalam *video art*. Karya *video art* tersebut diteliti dengan metode observasi dan dianalisis dengan pendekatan metafora visual.

#### 4. PEMBAHASAN

*Video art* berjudul *Urip Iku Urup* merupakan seni video yang menggabungkan karya seni cetak tinggi dengan gerak dan suara. Suara dalam *video art* ini berupa musik Jawa yang didukung dengan gerak tari Jawa.

Karya *Urip Iku Urup* mampu memvisualisasikan mengenai gambaran simbolik bahwa dalam kehidupan seseorang harus berguna bagi orang lain. Hal tersebut digambarkan dengan karya-karya seni rupa yang diwakili matrik maupun karya grafis di atas kanvas yang mempergunakan sampah atau bahan limbah plastik yang dibuat banyak warna mencolok agar menarik. Seperti kita tahu, sampah plastik makin lama makin banyak, diharapkan dengan berkarya seni rupa menggunakan limbah akan dapat mengurangi sampah plastik. Dengan penambahan musik tradisi Jawa dan tari Jawa dapat menguatkan bahwa dalam berkarya juga harus memasukkan nafas tradisi agar

dapat bersaing di kancah internasional.



Gambar 2. Wujud dan gerak serta metafora gunung pada *Urip Iku Urup* (Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=NGDBto2Q1Pw>)

Penelitian ini menemukan sebuah metafora yaitu visualisasi karya seni cetak tinggi dengan menggunakan sampah plastik yang berbentuk gunung. Metafora gunung mempunyai banyak persepsi, bisa saja berarti melambangkan puncak keimanan, puncak kehidupan dan lain-lain.

Metafora gunung sebagai manifesto mengenai tiga hubungan

antara Tuhan, manusia, dan alam. Gunung sebagai sesuatu yang mempunyai filosofi terutama dalam kehidupan. Ajaran pada filosofi kehidupan. Gunung atau *kekayon* dapat dinamakan sebagai pohon hayat yang dapat menyiratkan mengenai keinginan manusia ataupun harapan untuk meraih kebaikan di masa datang (Kartika, 2016). Keinginan manusia untuk dapat melestarikan lingkungan hidupnya agar menjadi lebih baik, termasuk pelestarian budaya Jawa.

## 5. SIMPULAN

*Urip Iku Urup* merupakan sebuah karya *video art* yang mengupas mengenai kehidupan di dunia yang harus bermanfaat bagi banyak orang. *Video art* ini merupakan karya kolaboratif antara seni cetak tinggi dan *video art*. Penelitian ini menemukan sebuah metafora yaitu visualisasi karya seni cetak tinggi dengan menggunakan limbah plastik yang berbentuk gunung.

Metafora gunung sebagai manifesto mengenai tiga hubungan

antara Tuhan, manusia dan alam. Gunung sebagai sesuatu yang mempunyai filosofi terutama dalam kehidupan. Ajaran pada filosofi kehidupan, yang menyiratkan keinginan manusia ataupun harapan untuk meraih kebaikan di masa datang.

## 6. DAFTAR ACUAN

- Adi, S. P. (2021). *Creation of Graphic Art Based on Local Wisdom to Build National Identity*. 3, 36–40. Surakarta: ISI Surakarta.
- Adi, S. P., Susanti, N., & Panggabean, M. N. R. (2020). *Cetak Grafis dan Pengaplikasiannya*. Surakarta: UNS Press.
- Horsfield, K. (2006). *Busting the Tube: A Brief History of Video Art*. The Video Data Bank Catalog of Video Art and Artist Interviews.
- Irfan. (2016). Perkembangan Seni Rupa Modern dan Pengaruhnya terhadap Perkembangan Video Art di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional "Lintas Budaya Nusantara"*. Presented at the Makassar. Makassar: Program Pascasarjana Unnes dengan Program Pascasarjana UNM.
- Isnanta, S. D. (2010). Fusi Seni dan Teknologi Mendorong Metamorfosis Bentuk Karya Seni Rupa (Studi Penciptaan Karya Video Performance). *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik Dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 2(2), 1–3.
- Kartika, D. S. (2016). *Kreasi Artistik: Perjumpaan Tradisi Modern dalam Paradigma Kekaryaannya Seni*. Karanganyar: Citra Sains LPKBN.
- Mariato, M. D. (2017). *Seni dan Daya*

*Hidup dalam Perspektif Quantum.*  
Yogyakarta: Scritto Books dan BP  
ISI Yogyakarta.

- Sabana, S., & Rohidi, T. R. (2015). Seni Grafis sebagai Ekspresi Budaya dan Jejak Teraannya dalam Kancah Seni Rupa dan Pendidikan Seni di Indonesia. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 9(2), 79–88.
- Sugihartono, R. A., Rianto, J., & Marwati, S. (2021). Pergelaran Vicolming Wayang Beber 4 Kota sebagai Solusi Dampak Covid-19. *ACINTYA: Jurnal Penelitian Seni Budaya*, 13(1), 72–83.
- Sugihartono, R. A., & Wibawa, A. (2019). *Editing: Film, Televisi, dan Animasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Supriyanto, E. (2000). *Setengah abad seni grafis indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia; Bentara Budaya Jakarta.
- Suseno, B. A. (2014). Eksistensi Seni Grafis Monoprint dalam Kesenirupaan Yogyakarta. *Journal of Urban Society's Arts*, 1(2), 110–120.
- Wilson, S. (2005). *The New New: Video Art in the 21st Century*. Presented at the Vital Signs Conference in Australian Centre for the Moving Image, Melbourne.

Publisher:  
Jurusan Seni Media Rekam  
Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Available online at:  
<https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/capture>

How to Cite:  
Adi, Sigit Purnomo; Saat, Mohammad Khizal Mohamed; Ajimahendra, Widy Dw i; dan Marutama, I Gusti Ngurah Tri. (2021). The Metaphor of Gunungan in the Video Art Entitled Urip Iku Urup. *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, 13(1), 71-77.