

### **ABSTRAK**

Tujuan penciptaan yaitu memvisualisasikan ruang perkotaan sebagai ide penciptaan seni lukis dengan tema “Kesenjangan Wilayah”. Ruang abstrak yaitu ruang yang didominasi, diduduki, dikendalikan, otoriter, bahkan adanya kekerasan, kerakusan, kehancuran, dan lainnya. Ruang abstrak sangat memungkinkan membuat orang berkuasa untuk mengontrol seluruh ruang, meraih kendali, membawa keuntungan, memupuk laba, dan sebagainya. Metode penciptaan menggunakan Practice Based Research. Dua penggunaan yang dapat dilakukan yaitu kegelisahan pribadi dan menggunakan literatur atau teori pendukung. Metode lukis menggunakan lima proses kreativitas dari ahli. Pertama, persiapan adalah suatu sikap bagaimana seseorang membuat dasar masalah penciptaan. Kedua, konsentrasi yaitu memfokuskan permasalahan. Ketiga, inkubasi yaitu seseorang mencoba mengambil dan menciptakan jarak pada masalah agar bisa beristirahat sejenak. Keempat, iluminasi yaitu usaha untuk mencari cara untuk penyelesaian masalah agar mendapatkan ide dan gagasan berkarya. Kelima, verifikasi yaitu mencoba menghubungkan dan mensintesiskan berbagai rencana kerja serta melaksanakannya. Sehingga, lahirlah karya dengan judul “Singgasana Kekuasaan di Balik Kekuasaan”, “Bernapas di Kota”, dan “Terpuruk” dengan akrilik di atas kanvas.

**Kata kunci:** Kota, Ruang, Seni Lukis

### **ABSTRACT**

*The purpose of creation is to visualize urban space as the idea of creating painting with the theme "Regional Inequality". Abstract space is a space that is dominated, occupied, controlled, authorized, even the existence of violence, greed, destruction, and others. Abstract space is very possible to make people in power to control the entire space, gain control, bring profits, foster profits, and so on. The methodology of creation is Practice Based Research. Two functions that can be done are personal anxiety and using supporting literature or theory. The painting method uses five creative processes from experts. First, preparation is an attitude on how one makes the basis of the problem of creation. Second, concentration is focused on the problem. Third, incubation is someone trying to take and create a distance to the problem so they can take a break. Fourth, illumination is an effort to find ways to solve problems in order to get ideas and ideas for work. Fifth, verification is trying to connect and synthesize various work plans and implement them. Thus, the work was born with the title "Thrones of Power Behind Power", "Breathing in the City", and "Drooping" with acrylic on canvas.*

**Keyword:** City, Space, Painting

### **PENDAHULUAN**

Berawal dari pemahaman penulis mengenai setiap kota memiliki ruang perantara dalam wajah dan bentuk yang tersendiri seperti jalan, dataran, ruang terbuka. Ruang perantara ini akan memudahkan sebuah bangunan untuk dikunjungi dan menjadikan bangunan tersebut terus berfungsi. Ruang kota seperti jalan untuk pejalan kaki, merupakan jalan mereka dalam rangka berinteraksi dengan sesamanya, dan mereka dapat menikmati kemesraan di dalam perjalanannya. Kehidupan kota dapat terjalin dengan baik apabila ruang kota tersebut dapat menyelesaikan masalah sosial, dan

masyarakat merasakan kenikmatan apabila melakukan aktivitas di dalamnya. Ruang kota dapat dinyatakan terdiri dari ruang-ruang terbuka, ruang-ruang umum, dan ruang-ruang yang tercipta dari wujud keberadaan bangunan di dalam sebuah kota, baik ruang kota yang dirancang secara sengaja maupun ruang kota yang tidak dirancang.

Fungsi utama ruang kota (publik) adalah sebagai wahana interaksi antar komunitas untuk berbagai tujuan, baik individu maupun kelompok. Dalam hal ini ruang kota merupakan bagian dari sistem sosial masyarakat yang keberadaannya tidak dapat dilepaskan dari dinamika sosial. Di samping itu, ruang kota juga berfungsi memberikan nilai

tambah bagi lingkungan, misalnya segi estetika kota, pengendalian pencemaran udara, pengendalian iklim mikro, memberikan "image" dari suatu kota.



Gambar 1. Kota Yogyakarta tampak atas sumber : google.com

Hidup di perantauan membawa sebuah pengalaman yang begitu besar khususnya di Yogyakarta. Semakin jauh meninggalkan tanah kelahiran, penulis mulai mengetahui dan memahami bagaimana perbedaan perilaku, kondisi wilayah, perkembangan pembangunan, dan tata ruang daerah satu dengan yang lainnya. Beberapa daerah yang telah penulis telusuri sebelum berada di Yogyakarta yaitu Curup, Kepahyang, Bengkulu, Lampung, Jambi, Lubuk Linggau, Padang, Padang Panjang, Bukit Tinggi, Payakumbuh, Bogor, Jakarta, Yogyakarta, Solo, Makassar, Surabaya, Maluku, dan lainnya. Berdasarkan hasil eksplorasi tersebut, penulis mendapatkan pemahaman bahwa adanya persamaan yang begitu mencolok dalam setiap daerah yaitu adanya garis-garis, bentuk, dan ruang. Setiap daerah cenderung memiliki ruang yang sangat padat, tetapi ada juga yang begitu kosong. Sehingga terlihat begitu tidak seimbang.

Mengikuti jenjang pendidikan yang lebih tinggi, penulis mulai mengalami kegelisahan tentang ruang di perkotaan. Penulis kembali mempertanyakan mengapa ruang kota tampak begitu tidak seimbang. Muncullah pertanyaan tentang bagaimana jika seseorang menciptakan bentuk dari sebuah benda? Tentu, melalui suatu proses bentuk benda tersebut akan sesuai keinginan pencipta yang berawal dari bentuk non-fisik menjadi bentuk fisik (dapat terlihat nyata). Hal ini juga ada hubungan jika ruang-ruang perkotaan juga dibentuk / dikendalikan oleh seseorang yang tentu memiliki kekuasaan. Lebih dari pada itu, penulis lebih tertarik pada dampak perancangan ruang fisik tersebut tentu menciptakan sebuah

kesenjangan karena sesuai keinginan dari individu atau kelompok yang mendominasi. Sehingga ia dapat menjatuhkan dan mengalahkan individu atau kelompok di sekitarnya. Adams (1977:388) dalam keesing (1981:239) mengemukakan kritisi yang radikal berpendapat bahwa akar kemiskinan dan kejahatan di kota-kota itu terletak dalam sistem politik dan ekonomi yang menciptakan eksploitasi dan diskriminasi.

Penulis juga mengikuti pemikiran ahli Sosiologi bernama Hendri Lefebvre. Ia menciptakan sebuah teori mengenai "Production of Space" sangat berhubungan dengan fenomena yang penulis amati saat sekarang ini. Akan tetapi, penulis lebih fokus tentang menitikberatkan dan mempertanyakan kembali pada apa peran negara dalam menjalankan kekuasaan atas ruang abstrak? Atau lebih kepada kritik dan memvisualisasikan hal negatif atas produksi ruang. Pendekatan pada dampak kesenjangan yang akan terjadi memungkinkan akan membawa kerusakan dari segala aspek kehidupan. Kecurigaan dan keperihatinan penulis jika hal ini dikuasai oleh orang-orang tertentu. Absraksi ruang itu sendiri merupakan bentuk kekuasaan yang membuat kesenjangan ruang. Karena adanya hubungan antara individu atau unit sosial dengan orang-orang yang mereka kuasai. Berdasarkan fenomena yang telah diutarakan, semua hal tersebut menjadi suatu sumber ide penciptaan karya seni lukis (Jazuli, 2014).

Tujuan penciptaan yaitu memvisualisasikan ruang perkotaan sebagai ide penciptaan seni lukis dengan tema "Kesenjangan Wilayah".

Secara umum konsep penciptaan terinspirasi ahli antropologi Koentjaraningrat (Koentjaraningrat, 1987, pp. 23-24) ia mengemukakan bahwa topik-topik yang termasuk antropologi politik salah satunya yaitu masalah-masalah organisasi kenegaraan, organisasi perang, organisasi kepemimpinan, pemerintahan, dan kekuasaan. Di zaman seperti sekarang ini, perang secara fisik merupakan tindakan kuno dan perang yang dirasakan kini tidak terlihat. Orang yang memiliki kekuasaan dan mendominasi telah memiliki senjata yang dapat meyingkirkan orang-orang disekitarnya.

Topik yang dipilih secara khusus mengikuti problem dari pandangan Hendri Lefebvre (1974/1991) dalam George Ritzer & Douglas J. Goodman (Ritzer & Goodman, 2004, pp. 165-170) mengemukakan bahwa perlu adanya pergeseran fokus dari benda-benda di ruang (di atas tanah) atau produksi (pabrik, alat, dan mesin) menuju produksi ruang itu sendiri yang disebut sebagai praktik spasial. Ruang ini cenderung pada bentuk fisik atau yang terlihat. Lalu didominasi oleh representasi ruang yaitu ruang sebenarnya yang dikonsepsikan oleh elite-elite sosial seperti perencana kota dan arsitek. Dalam hal ini tentu saja mereka

menggunakannya untuk mencapai dan mempertahankan apa yang dikenal sebagai dominasi. Representasi ruang juga mengendalikan ruang representasional. Ruang representasional mengalir dari pengalaman hidup orang, khususnya orang yang tersembunyi atau rahasia. Mereka hanya merefleksikan hal-hal yang benar-benar terjadi di pengalaman hidup ketimbang sebagai kebenaran abstrak yang diciptakan oleh seseorang seperti perencana kota untuk meraih dominasi. Representasi ruang sangat mendominasi karena merupakan ciptaan kelompok dominan. Para penguasa beranggapan bahwa ini merupakan ruang yang sebenarnya. Ruang-ruang ini dikendalikan oleh orang yang berkuasa, karena representasi ruang elite terlalu mendominasi praktik spasial dan ruang representasional sehari-hari.

Kemudian, Hendri Lefebvre lebih fokus pada pembahasan ruang abstrak. Ruang abstrak sama dengan representasi ruang yaitu ruang menurut sudut pandang subjek abstrak seperti perencana kota atau arsitek. Namun, ruang abstrak tidak hanya sebatas ideasional tetapi ia menggantikan ruang yang dibangun berdasarkan ruang absolut (pohon, udara bersih, gunung, hutan lindung, dan lainnya). Ruang abstrak tidak bisa diasosiasikan seperti ruang lainnya. Ruang abstrak yaitu ruang yang didominasi, diduduki, dikendalikan, otoriter, bahkan adanya kekerasan, kerakusan, kehancuran, dan lainnya. Lefebvre dalam Ritzer (1974/1991:388) "kekuasaan bercita-cita mengendalikan ruang dalam keseluruhannya" (Ritzer, 2012).

Hendri Lefebvre (1974/1991:391) "Ruang abstrak adalah alat kekuasaan". Ruang abstrak sangat memungkinkan membuat orang berkuasa untuk mengontrol seluruh ruang, meraih kendali, membawa keuntungan, memupuk laba, dan sebagainya. Selanjutnya menurut Adams (1977:388) dalam keesing (Keesing, 1981, p. 58) mengemukakan bahwa kekuasaan merupakan kemampuan seseorang atau suatu unit sosial untuk mempengaruhi tingkah laku dan keputusan orang lain. Jika menelusuri tentang kekuasaan individu maka juga memahami bagaimana totalitas pengaruh-pengaruh yang dijalankannya, secara langsung maupun tidak langsung.

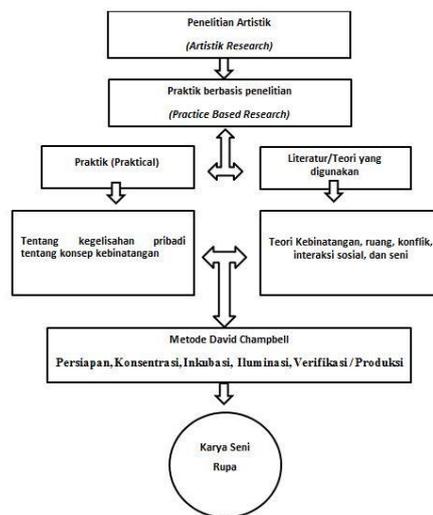
Menurut Leo Tolstoi dalam Sumardjo (Sumardjo, 2000, pp. 62-63) "seni adalah ungkapan perasaan seniman yang disampaikan kepada orang lain agar mereka dapat merasakan apa yang dirasakannya". Setiap karya seni yang diciptakan seseorang harus memenuhi unsur-unsur dan prinsip seni rupa. Dengan adanya unsur-unsur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

Salah satu yang dapat dilakukan dalam mencipta karya seni ialah pengelompokan elemen-elemen visual atau struktur karya seni seperti garis,

warna, tekstur, *tone*, bentuk, cahaya, dan lain-lain, disusun sedemikian rupa berdasarkan kaidah estetika seni sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh antara bagian dengan bentuk keseluruhan karya (Fathurrahman, 2005, p. 27)

Metode *Artistic Research* membantu dalam penciptaan karya ini. Semua dilakukan untuk mendapatkan kesimpulan yang valid. Selalu mencoba untuk tidak sekedar meneliti sesuatu tetapi belajar bersama sesuatu. Dalam hal ini, tentu mulai dari melakukan tidak hanya membaca dan mengamati. Secara keseluruhan seseorang dituntut untuk melakukan dengan sistematis dengan penuh kesadaran tentang apa yang dilakukannya.

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



Gambar 2. Kerangka penelitian artistik

Dalam penelitian artistik terdapat cara praktik berbasis penelitian. Ada dua penggunaan yang dapat dilakukan. Pertama, praktik berdasarkan pengalaman, kegelisahan pribadi, dan masalah penciptaan. Konsep berkarya pada penciptaan ini yaitu kebinatangan. 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. Teori produksi ruang dan seni menuntun pada hasil penciptaan yang dapat dipertanggungjawabkan berdasarkan 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 dipertanggungjawabkan agar bisa dijelaskan dengan 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 (Campbell, 1986, p. 18) mengemukakan bahwa proses kreatif ada beberapa tahapan yaitu persiapan (Preparation), Konsentrasi (Concentration), Inkubasi (Incubation), Iluminasi (Illumination), Verifikasi / Produksi (Verification / Production).

### PEMBAHASAN

Pemahaman mengenai proses kreativitas dari seorang ahli. Pada tahap persiapan, penulis mengalami kegelisahan yang tidak menentu dalam menemukan sebuah konsep penciptaan lukis. Salah satunya ialah mencari dan memahami masalah penciptaan secara rinci. Setelah mendalami mengenai kegelisahan yang dialami, penulis membuat catatan konsep penciptaan. Tahapan selanjutnya konsentrasi yaitu penulis tertarik pada masalah ruang-ruang di perkotaan, dampak dari penguasaan ruang tersebut salah satunya yaitu kesenjangan.



Gambar 3. Garis wilayah perkotaan  
Sumber : google.com

Penulis kembali fokus dan mencari informasi pendukung seperti buku, media sosial, koran, dan sebagainya. Hal tersebut dilakukan untuk mempertajam fenomena yang dipilih untuk konsep penciptaan. Setelah fokus pada satu permasalahan, pada tahapan inkubasi yaitu untuk menyegarkan pikiran dan bersantai sejenak agar tidak stres. Oleh sebab itu, penulis pergi berolahraga, bermain game, dan menonton film



Gambar 4. Penulis menonton film  
Sumber: potchanan pantham, 2018.

Selanjutnya, tahapan iluminasi penulis melakukan eksplorasi kembali untuk mendapatkan ide dan gagasan dalam berkarya. Tahapan verifikasi, penulis mencoba mensintesis segala perencanaan dan melakukan praktek seperti menulis konsep penciptaan, tema, menentukan judul karya, dan membuat sketsa-sketsa untuk dipindahkan ke media kanvas. Penggarapan bentuk, cat, warna, dan sebagainya sesuai dengan yang telah ditentukan. Melakukan pewarnaan bidang perbidang. Pada proses pewarnaan, penulis lebih cenderung mewarnai latar belakang terlebih dahulu sedangkan objek utama digarap pada tahap akhir. Hal ini bertujuan agar objek utama tidak terganggu, jika objek utama digarap terlebih dahulu sedangkan latar belakang di bagian akhir penggarapan, biasanya objek utama akan terganggu oleh tangan saat mengerjakan latar belakang. Pencapaian bentuk menggunakan berbagai ukuran kuas kecil hingga besar dengan ukuran (1-50) dan memperhatikan kesatuan antar warna yang harmonis dalam pembuatan karya.



Gambar 5. Karya lukisan bangkit sanjaya, "Singgasana Kekuasaan di Balik Kekuasaan", akrilik di atas kanvas, 2018.

Terlihat sebuah kursi goyang lengkap dengan dua gelas dan sebotol minuman di atas meja. Pewarnaan tampak lebih gelap di dibandingkan dengan warna latar belakang yang begitu tampak mencolok dan kontras. Warna ini dipilih untuk menitikberatkan pada hasil dari penciptaan representasi ruang oleh kelompok dominan. Wilayah kecil dari ruang representasional yang dimiliki oleh orang tersembunyi begitu tersudutkan karena para penguasa. Ruang representasi begitu mendominasi segala penjuru perkotaan.

Sebuah karya yang terinspirasi dari ruang-ruang di perkotaan. Ada banyak kesenjangan yang terjadi. Tetapi, saat hanya bisa menjadi penonton setia. Mungkin semua akan terus abadi dalam pandangan sejauh mata memandang. Para pejabat mungkin hanya duduk di sebuah kursi goyangnya. Menikmati kekuasaan yang telah ia miliki. Ia seakan seperti anak kecil duduk manis dan bergoyang – goyang yang bermain sendirian tanpa memikirkan orang lain.

Kembali mempertanyakan bagaimana peran seorang manusia yang memiliki kekuasaan? Inilah tanggung jawab dan fenomena yang didapatkan ketika menjadi seorang penguasa. Saat menguasai ruang abstrak yang bisa didominasi, diduduki, dikendalikan, otoriter, bahkan adanya kekerasan, kerakusan, kehancuran, dan lainnya. Semua tindakan akan memunculkan dampak baik dan buruk bagi pengikutnya seperti masyarakat kelas menengah ke bawah. Mulai dari dampak yang

diterima oleh orang miskin, kesenjangan wilayah, ekonomi, pembangunan, infrastruktur, dan sebagainya.



Gambar 6. Karya lukisan bangkit sanjaya, "Bernapas di Kota", akrilik di atas kanvas, 120cmx100cm, 2018.

Rasa merupakan suatu hal yang selalu melekat dalam diri seseorang. Keinginan yaitu terpenuhinya kebutuhan, sesuai yang diharapkan. Keinginan merupakan sesuatu hal yang sering kali mendesak, selalu mempengaruhi kehidupan seseorang hingga tersesak. Saat merasa cukup dari segi ekonomi, pakaian, makanan, barang berharga dan rumah, ilmu pengetahuan, bahkan wanita. Semua akan terasa kurang saat keinginan terus berubah-ubah hingga tak terkendali. Sampai akhirnya seseorang akan terasa sesak berdiam di ruang-ruang yang ia ciptakan. Dalam mencapai suatu hal ada baiknya seseorang berfikir terlebih dahulu sebelum bertindak. Terkadang semua hal yang dicapai belum tentu menjadi hal baik untuk kehidupan. Bisa saja membahayakan, menghancurkan, dan memusnahkan semua yang telah dimiliki.



Gambar 7. Karya lukisan Bangkit Sanjaya, "Terpuruk", akrilik di atas kanvas, 130cmx100cm, 2018.

Fenomena yang tergambarkan adalah seorang yang terbelenggu karena usahanya sendiri. Setiap manusia selalu memiliki tujuannya masing-masing. Saat itulah ia dapat melakukan tindak untuk mencapai tujuannya. Akibatnya, ia dapat membahayakan dirinya sendiri maupun orang lain. Sebuah kejenuhan terjadi karena kesempitan ruang yang ia ciptakan sejak awal. Ruang yang begitu lapar terasa sempit karena kesesakan pada dirinya sendiri. Tidak lagi merasa puas karena terus menggebu-gebu menggaris-garis wilayah seakan ingin memiliki semua.

### KESIMPULAN

Ruang tidak hanya pada fisik yang cenderung terlihat seperti benda-benda di ruang dan ruang

absolut tetapi ada juga ruang non-fisik seperti representasi ruang, ruang representasional, dan ruang abstrak yang dapat mendominasi, diduduki dikendalikan dan berkuasa. Perluasan kota-kota menghasilkan deretan persoalan perkotaan yang tampaknya tidak pernah berakhir. Maka, penting rasanya kembali melukis dengan tema tentang kesenjangan ruang. Karena, hal ini akan terus bermunculan disetiap perkotaan di seluruh dunia.

### DAFTAR PUSTAKA

- Campbell, D. (1986). *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius.
- Fathurrahman, M. (2005). Metafora Keong Dalam Siklus Kehidupan. *Surya Seni : Jurnal Penciptaan Dan Pengkajian Seni*, 1(2), 19–28.
- Hannula, M., Suoranta, J., Vadén, T., & Universitas, G. (2005). *Artistic Research: Theories, Methods and Practices*. Academy of Fine Arts.
- Jazuli, M. (2014). *Sosiologi Seni* (2nd ed.). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Keesing, R. M. (1981). *Antropologi Budaya: Suatu Perspektif Kontemporer*. Jakarta: Erlangga.
- Koentjaraningrat. (1987). *Sejarah teori antropologi*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Ritzer, G. (2012). *Teori Sosiologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ritzer, G., & Goodman, D. J. (2004). *Teori Marxis dan Berbagai Ragam Teori Neo-Marxian*. (Nurhadi, Ed.). Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Sumardjo, J. (2000). *Filsafat Seni*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.