

POLA HIDUP KONSUMTIF SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN SENI PATUNG MINIMALIS

oleh

I Nyoman Putrayasa

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bali

komangputra494@gmail.com

Abstrak

Gaya hidup konsumtif, paraktis, dan pragmatis merupakan fenomena yang terjadi pada sebagian masyarakat Hindu di Bali saat ini. Bagi sebagian besar masyarakat Bali kini telah menjadikan uang sebagai sesuatu hal yang sangat penting di atas segalanya. Tak sedikit masalah yang juga diselesaikan dengan uang. Berkembangnya pola pikir pragmatis, praktis, dan ekonomis yang dimiliki sebagian umat Hindu di Bali, menyebabkan tidak jarang suatu bentuk upacara *yadnya* dapat dipesan atau dikemas dalam sistem paket. Berdasarkan hal tersebut penulis terinspirasi untuk mengangkat pola hidup konsumtif sebagai sumber ide dalam penciptaan seni patung. Ganesha dipilih sebagai perwujudan dari ide tersebut. Figur Ganesha memiliki keunikan dari segi bentuk. Bentuk yang unik sangat leluasa dan bebas dieksplorasi sebagai ide penciptaan karya seni patung minimalis. Proses perwujudan dilakukan dengan tiga tahap yaitu Eksplorasi atau pengumpulan data, eksperimen atau pengolahan data dan pembentukan. Melalui deformasi bentuk dalam perwujudan karya bertujuan mewujudkan karya seni patung minimalis sebagai media penyampaian pesan terhadap pola hidup konsumtif yang terjadi pada sebagian masyarakat Hindu di Bali.

Kata kunci: *Konsumtif, Seni Patung Minimalis*

CONSUMPTIVE LIFESTYLE AS A SOURCE OF THE MINIMALIST STATUE OF CREATION ART

Abstract

Consumptive, practical and pragmatic lifestyles are phenomena that occur in the Hindu community in Bali nowadays. For most Balinese people now has made money as something very important above all. Not a few problems are also solved with money. The development of a pragmatic, practical, and economic mindset that is owned by some Hindus in Bali, causes not infrequently a form of ceremony that can be ordered or packaged in a package system. Based on this, the author was inspired to raise the consumptive lifestyle as a source of ideas in the creation of sculpture. Ganesha was chosen as the embodiment of the idea. The figure of Ganesha is unique in terms of form. The unique shape is very free and freely explored as the idea of creating minimalist sculpture. The process of embodiment is carried out in three stages, namely exploration or data collection, experimentation or data processing and formation. Through the deformation of forms in the embodiment of the work aimed at realizing minimalist sculpture works as a medium for delivering messages to the consumptive lifestyle that occurs in some Hindu societies in Bali.

Keywords: *Consumptive, Minimalist Sculpture*

1. PENDAHULUAN

Gaya hidup mewah telah menjadi idaman sebagian besar orang Bali, bahkan kaum menengah kebawah pun tidak mau ketinggalan. Dengan berbagai cara mereka mengikuti arus jaman dan perubahan yang ada di lingkungannya. Banyak masyarakat Bali yang kemudian berubah menjadi konsumtif. Mereka membeli suatu barang bukanlah semata-mata karena kebutuhan, melainkan pada nilai dan gaya hidup yang berhasil ditampilkan. Dengan materi berlimpah yang dimiliki, gaya hidup konsumtif menjadi penggerak hasrat pecinta produk kesenangan, kenikmatan, atau kepuasan. Bagi masyarakat dengan ekonomi menengah kebawah, barang dapat dibeli dengan cara kredit atau menggadaikan harta benda yang lainnya.

Bagi sebagian besar masyarakat Bali kini telah menjadikan uang sebagai sesuatu hal yang sangat penting di atas segalanya. Hal ini sangat dipengaruhi oleh gaya hidup konsumtif yang telah berkembang di Bali. Tak sedikit masalah yang juga diselesaikan dengan uang. Akibatnya nilai-nilai tradisi yang menekankan

kebersamaan, toleransi dan gotong royong menjadi semakin menipis. Dengan bergesernya nilai-nilai kebersamaan dan sikap toleransi tersebut, cenderung melahirkan sikap arogansi yang mengutamakan kepentingan kelompok sehingga sering terjadi pertentangan yang berujung anarkis bahkan sampai terjadi pengorbanan jiwa yang sia-sia. Tanpa disadari hal itu telah menggiring umat Hindu di Bali lebih berorientasi pada nilai ekonomis, praktis bahkan pragmatis. Hal tersebut terjadi karena semuanya dianggap akan bisa diselesaikan dengan hanya menyediakan sejumlah uang untuk memenuhi kebutuhan sehari hari maupun dalam pelaksanaan suatu upacara.

Berkembangnya pola pikir pragmatis, praktis, dan ekonomis yang dimiliki sebagian umat Hindu di Bali, menyebabkan tidak jarang suatu bentuk upacara *yadnya* dapat dipesan atau dikemas dalam sistem paket. Sistem yang di dalamnya termuat segala kebutuhan untuk terselenggaranya suatu upacara *yadnya*, mulai dari unsur ritual (*upakara*) sampai dengan acara

seremonial, seperti penyediaan makanan (*catering*) dan kebutuhan yang lain (Widana, 2011:44). Hal tersebut menggambarkan tahapan pergerakan gaya hidup masyarakat Bali yang mulai meninggalkan gaya hidup sebagai masyarakat tradisional, yang patuh dan taat pada tatanan dan tuntunan etika yang mensyaratkan untuk selalu berusaha membuat sendiri apa pun yang namanya persembahan “*haturan*” *yadnya*.

Berdasarkan hal tersebut penulis terinspirasi untuk mengangkat pola hidup konsumtif sebagai sumber ide dalam penciptaan seni patung. Dimana pola hidup konsumtif menjawab seluruh persoalan hidup dengan materi. Aktivitas tersebut sangat jauh dari warisan masyarakat Bali yang di masa lalu semua kebutuhan dan keperluan sarana upacara *yadnya* dibuat dan dilakukan dengan melibatkan banyak orang tanpa dibayar. Mereka melakukan dengan semangat gotong royong atau *ngayah* yang berorientasi pada persembahan dan pemujaan tulus ikhlas kepada Tuhan.

Ganesha dipilih sebagai perwujudan dari ide tersebut. Figur

Ganesha memiliki keunikan dari segi bentuk. Bentuk yang unik sangat leluasa dan bebas dieksplorasi sebagai sumber inspirasi untuk diwujudkan ke dalam karya seni patung. Terlebih Ganesha telah sangat akrab bagi penulis, karena sebagai pelaku seni penulis sudah sering mengerjakan objek Ganesha sebagai karya seni penciptaan patung. Ganesha merupakan salah satu Dewa yang dipercaya dalam agama Hindu sebagai penguasa ilmu pengetahuan, keselamatan dan kebijaksanaan.

Deformasi dilakukan pada penciptaan karya seni patung yang terinspirasi dari objek Dewa Ganesha tersebut, tanpa menghilangkan karakteristik yang melekat dari figur Ganesha. Figur Ganesha yang tampil minimalis, berfungsi sebagai media komunikasi dalam penyampaian pesan terhadap fenomena konsumtif yang terjadi pada masyarakat Bali, serta ajakan untuk mengenal pribadi dalam hubungan bermasyarakat agar kembali memiliki rasa sosial karena hakikatnya manusia tidak akan dapat hidup tanpa orang lain.

Penciptaan suatu karya seni berangkat dari suatu masalah sebagai

dasar pijakan dalam proses penciptaan. Penelitian ini mengkaji permasalahan tentang proses serta teknik dan bahan apa yang dapat digunakan untuk mewujudkan pola hidup konsumtif sebagai sumber ide ke dalam karya seni patung minimalis dan pesan apakah yang dapat disampaikan terkait dengan fenomena konsumtif yang terjadi di masyarakat dewasa ini melalui karya seni patung minimalis. Penelitian ini bermanfaat sebagai sumber pengetahuan tentang proses serta teknik dan bahan yang dapat digunakan dalam mewujudkan pola hidup konsumtif ke dalam karya seni patung minimalis. Dapat menyampaikan pesan terkait dengan fenomena konsumtif yang terjadi di masyarakat dewasa ini melalui karya seni patung minimalis.

Mewujudkan ide ke dalam karya seni patung, dibutuhkan beberapa teori yang mendukung sebagai landasan dalam penciptaan karya. Adapun teori yang digunakan adalah sebagai berikut.

Kreativitas merupakan imaji seniman dari hal-hal yang tidak imajiner (material). Karya seni berbeda dengan realitas karena melibatkan

imajinasi seniman. Sekalipun pada karya yang tidak mengandung unsur peniruan terdapat imaji murni. Dalam proses simbolisasi imajinasi seniman inilah terjadi proses abstraksi sehingga karya seni disebut sebagai simbol. Semua bentuk dalam seni merupakan bentuk yang diabstraksikan untuk membuatnya lebih tampak secara keseluruhan. Selain itu, juga dilepaskan dari penggunaan sehari-hari untuk diletakkan sebagai penggunaan baru sebagai simbol yang bersifat ekspresif bagi perasaan manusia. Dalam karya yang mengandung makna simbolik perasaan yang dieskpresikan dalam seni bukanlah perasaan yang asli, melainkan gagasan terhadap perasaan asli tersebut. Oleh karena itu, disebut simbolik (Sumarjo, 2000:66). Seni disebut sebagai simbol presentasional karena hanya dapat ditangkap melalui arti keseluruhan, tidak dapat dibagi menjadi unit-unit tertentu. Contoh sebuah karya seni patung mengandung makna jika dilihat secara keseluruhan, tidak dipecah menjadi unit-unit atau unsur-unsur kecil.

Teori pengungkapan atau ekspresi tentang seni merupakan teori

tentang suatu yang dialami seniman dan dijelajahnya ketika menciptakan sebuah karya seni. Leo Tolstoi berpendapat bahwa seni adalah perasaan estetis yang dirasakan oleh seseorang yang muncul di dalam hatinya dengan perantara gerak, suara, garis, warna, bentuk dan kata-kata. Seni berfungsi untuk menyampaikan perasaan kepada orang lain sehingga orang lain juga merasakan perasaan itu (Gie, 1996:32).

Ekspresi adalah upaya seniman dalam menuangkan pikiran dan perasaan. Menurut Sumarjo (2000:73--74), di dalam seni, pikiran dan perasaan yang akan diekspresikan harus melalui proses pengendapan, sehingga terjadi jarak antara seniman dan perasaan tersebut. Hal itu penting sebab tidak mungkin seorang seniman dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan tersebut ketika keduanya dalam keadaan kacau. Karya seni baru lahir ketika perasaan menjadi pengalaman. Kemudian apa yang diekspresikan bukan semata-mata perasaan. Seni juga merupakan ekspresi nilai, (makna), nilai kognitif (pengalaman dan pengetahuan) dan nilai kualitas mediumnya. Nilai-nilai

ini yang menentukan isi, makna, dan substansi seni.

Ekspresi merupakan ungkapan tentang rasa, pikiran, gagasan, cita-cita, fantasi, dan lain-lain. Sebagai suatu ungkapan, ekspresi merupakan pengalaman subjektif seniman terhadap berbagai persoalan yang dipikirkan, direnungkan, dicita-citakan, diangan-angankan, dan apa yang difantasikan. Fenomena itu menjadi sumber inspirasi lahirnya ide-ide dalam karya ciptaan seniman sehingga ekspresi merupakan kumpulan ide yang membutuhkan sarana pengungkap. Pada hakikatnya seni adalah bahasa komunikasi, baik bagi seniman itu sendiri dalam berdialog dengan karyanya secara internal maupun dengan masyarakat secara eksternal. Seni sebagai wahana komunikasi seniman dengan masyarakatnya, secara mutlak harus menghadirkan karya sebagai media komunikasinya. Oleh karena itu, ide, pikiran, fantasi, angan-angan, dan lain-lain penting diwujudkan, ke dalam bentuk karya seni.

Istilah minimalisme muncul dalam kritik Barbara Rose sebelum pertengahan tahun 1960-an. Istilah

tersebut bukan sebuah gerakan, baik kelompok maupun pribadi, hanya menunjukkan kata minim. Artinya unsur-unsur, baik dalam seni lukis maupun patung, hanya menunjuk pada hal yang bersifat esensial. Minimalis dipenuhi dengan kemurnian dan kesederhanaan bentuk yang membawa materi subjek elemen dan bentuk geometris (kubus, silinder, bulatan, dan lain-lain). Perkembangan pesat minimalis terjadi pada tahun 1960--1970, terutama di Amerika dengan tokoh-tokoh Robert Morris, Donald Judd, Tony Smith, John Larry Bell, dan Dan Flavin (Susanto, 2011: 261).

Minimal art khususnya dalam seni patung muncul pada tahun enam puluhan yang menengahkan bentuk-bentuk sederhana (minimal) dengan warna-warna yang umumnya datar (Soedarso, 2000:157). Seni minimal diawali dari "epistemologi kubus" yang berlaku sebagai komitmen kemurnian yang nyata, ketegasan konsep, kearifian, dan kesederhanaan (Kartika, 2004:129).

Seni minimal adalah sebuah gagasan berkarya yang ingin mengembalikan unsur-unsur ke dalam hakikat atau intinya masing-masing sehingga unsur

formal, seperti garis, warna, dan tekstur diminimalkan. Karya yang diwujudkan kemudian hanya dalam pola-pola tertentu dan terkesan sangat sederhana serta (kadang) minim, baik warna, garis, maupun tekstur. Dalam Karya patung yang diciptakan diwujudkan dengan pola-pola tertentu melalui proses penyederhanaan bentuk. Dalam mewujudkan ide pencipta memilih media tertentu dengan pendekatan gaya minimalis atau seni minimal. Pemilihan media bertujuan untuk mendekati perwujudan patung sedekat mungkin dengan ide awal, yaitu penyederhanaan bentuk dengan pengolahan bentuk sesuai dengan selera, bahan, teknik, dan ide yang diangkat.

Deformasi merupakan perwujudan bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan mengubah bentuk objek dan diwujudkan hanya sebagian yang dianggap mewakili (Kartika, 2004:42-43). Perubahan susunan bentuk dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat/besar sehingga terkadang tidak lagi berwujud figur semula atau yang sebenarnya. Adapun cara

mengubah bentuk, antara lain dengan penyederhanaan, pembiasan, dan pengayaan (Susanto, 2011:98). Selain deformasi perubahan bentuk juga bisa dilakukan dengan distorsi. Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan (dominan) pada bentuk-bentuk tertentu pada objek yang diwujudkan (Kartika, 2004:43).

Berdasarkan pendapat tersebut, diketahui bahwa deformasi adalah cara menggayakan objek yang diciptakan dengan pengolahan susunan bentuk melalui penyederhanaan yang hanya menonjolkan esensi dalam hal ini figur Ganesha dengan pendekatan gaya minimalis. Perubahan bentuk dilakukan dengan menekankan karakter atau esensi figur Ganesha itu sendiri, contohnya penggambaran kepala dan perut yang dominan dengan distorsi. Distorsi dilakukan, karena merupakan salah satu cara untuk mencoba menggali kemungkinan bentuk atau figur baru pada penciptaan karya.

2. METODE

Sebuah karya seni tidak lahir begitu saja, tetapi terciptanya sebuah karya seni selalu melalui proses kreativitas yang tersistematis atau tersusun sehingga dapat memudahkan dalam perwujudan karya. Kreativitas sering kali dikaitkan dengan sesuatu yang artistik, cerdas, di luar kebiasaan, lain dari yang lain.

Istilah kreativitas bersumber dari kata Inggris *to create* yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dengan istilah mencipta, berarti menciptakan atau membuat sesuatu yang berbeda (bentuk, susunan, atau gayanya) dengan yang lazim dikenal orang banyak. Perbedaan diciptakan atau yang dibuat itu sekaligus merupakan pembaruan tanpa atau dengan mengubah fungsi pokok sesuatu yang diciptakan (Damajati, 2006:21)

Nilai-nilai kebaruan dan keaslian selalu berkorelasi dengan kreativitas. Morgan dalam Damajanti (2006:21) menjelaskan faktor umum bagi kreativitas adalah kebaruan atau inovasi dan kebaruan membutuhkan keaslian, artinya harus ada gagasan yang segar. Marianto (2011:3)

berpendapat bahwa tanpa kebaruan dan aktualitas, yang diciptakan hanyalah pengulangan, reproduksi sehingga tidak lagi dapat dikatakan produk kreativitas sebab esensi seni adalah kreativitas.

Penciptaan suatu karya seni, dalam hal ini seni patung penulis menggunakan metode yang bertujuan mempermudah dan terarah dalam proses perwujudan karya adapun metode yang dimaksud antara lain:

2.1 Eksplorasi Atau Pengumpulan Data

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2013:210) dijelaskan bahwa eksplorasi adalah penyelidikan dengan tujuan memperoleh pengetahuan baru, terutama tentang sumber-sumber yang dijadikan tema dalam perwujudan karya seni. Jadi, eksplorasi merupakan langkah penjelajahan dalam menggali sumber ide. Langkah-langkah tersebut meliputi penggalian sumber penciptaan, baik secara langsung di lapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan dengan karya.

Chapman dalam (shaman, 1993:119) menjelaskan proses mencipta diawali dengan tahap mencari inspirasi atau gagasan. Wallas dalam (Damajanti, 2006:23) menjelaskan pada tahap ini merupakan *Preparation* (tahap persiapan atau masukan), ialah tahap pengumpulan informasi atau data. Pada tahap ini pencipta lakukan dengan mencari dan mengumpulkan informasi dan data tentang fenomena yang terjadi dimasyarakat Bali. Dari kegiatan ini akan ditemukan tema dan berbagai persoalan.

Dengan berbekal bahan pengetahuan atau pengalaman pencipta menjajaki bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah. Pada proses ini belum ada arah yang pasti/tepat, tetapi alam pikiran selalu mengeksplorasi macam-macam alternatif, baik dari segi bentuk, bahan, maupun teknik perwujudan karya sehingga pada tahap ini pemikiran kreatif sangat penting. Langkah berikutnya dari proses eksplorasi adalah menggali landasan teori, sumber-sumber tertulis dan referensi, serta acuan visual yang mendukung untuk memperoleh konsep pemecahan

masalah secara teoretis, yang dipakai sebagai tahap perancangan.

2.2 Eksperimen Atau Pengolahan Data

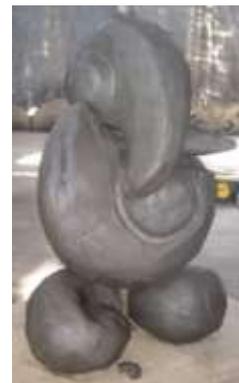
Eksperimen merupakan percobaan yang bersistem dan berencana. Chapman dalam (shaman, 1993: 119) menjelaskan pada tahap ini adalah menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awal. Mengembangkan menjadi gambaran pravisual yang nantinya dimungkinkan untuk diberi bentuk atau wujud konkrit-lahiriah. Jadi gagasan yang muncul pada tahap awal tersebut pada tahap berikutnya masih harus disempurnakan menjadi gagasan sedemikian rupa. Sehingga mempermudah tahap penuangan ke dalam media dengan bantuan alat dan teknik tertentu. Pada tahap eksperimen atau percobaan dilakukan kegiatan menuangkan ide rancangan atau gagasan dari hasil eksplorasi ke dalam bentuk dua dimensional. Hasil rancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Rancangan meliputi beberapa tahapan, di antaranya rancangan desain alternatif (sketsa).

1. Proses Sketsa

Tujuan proses eksperimen sketsa dalam perwujudan seni patung adalah untuk mengetahui alternatif bentuk, bahan, alat, dan teknik yang dapat digunakan pada proses perwujudan. Adapun sketsa alternatif sebagai berikut.

Sketsa tersebut selanjutnya dirancang ke dalam bentuk miniatur atau maket. Perwujudan maket tentunya mempertimbangkan beberapa aspek, seperti teknik, bahan, bentuk, dan alat yang digunakan.

2. Proses Maket



Maket: 1
Dokumen: Pribadi



Maket: 2
Dokumen: Pribadi

2.3 Pembentukan/ Perwujudan

Tahap pembentukan merupakan proses mewujudkan ide, konsep, landasan, dan rancangan yang sudah divisualkan ke dalam bentuk maket menjadi karya. Dari semua tahapan dan langkah yang sudah dilakukan perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh kesesuaian gagasan, bahan, alat, dan teknik dengan karya yang akan diwujudkan. Perwujudan karya seni patung dilakukan melalui beberapa tahapan, di antaranya persiapan bahan, alat, pembentukan, penghalusan, dan finishing akhir.

Adapun bahan yg digunakan dalam penciptaan karya seni patung antara lain: campuran resin sebagai perekat campuran, pasir dan serbuk marmer sebagai pewarna dan karakter tekstur.

Teknik yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah teknik adidif yaitu penambahan bahan dalam membuat bentuk yang diinginkan.



Gambar: 1
Pembentukan Pola dasar



Gambar: 2
Proses membuat bentuk dengan menempelkan bahan ke pola bentuk dasar

3. HASIL DAN PEMBAHASAN



Karya : 1
Judul : Embrio
Tahun : 2016
Bahan : Mixed Media
Ukuran : 62 cm x 52 cm x 77 cm

Penggunaan judul embrio pada karya patung ini bertujuan menyampaikan ungkapan atau penyimbolan tentang pentingnya perilaku sederhana dalam menyikapi zaman modernisasi ini. Dalam arti kesederhanaan tersebut merupakan benih yang dirasakan dapat menjadi awal perkembangan mengarah ke sesuatu yang lebih baik. Perlu disadari bahwa titik awal dari sebuah proses adalah

Perwujudan karya patung ini, mendeformasi bentuk belalai sehingga terwujud pola-pola sederhana dengan penerapan garis-garis semu atau ilusi yang timbul karena pertemuan batas bidang satu dengan bidang yang lain. Pemanfaatan warna bahan yang digunakan pada karya untuk mencapai karakter alami, penerapan tekstur halus pada karya ini untuk mendukung bentuk yang minimalis adapun bahan yang digunakan dalam perwujudan karya terdiri atas styrofoam dan campuran resin, katalis, talek, pecahan

batu marmer dan mill marmer, dengan penggunaan teknik tempel.

Karya ini diharapkan dapat menjadi penyadaran terhadap masyarakat khususnya umat Hindu yang melakoni gaya hidup konsumtif. Maksudnya, dalam melaksanakan atau mempersembahkan persembahan kepada Ida Sang Nyang Widhi tidak harus dengan cara membeli, tetapi dengan cara membuat sendiri. Artinya, proses pembuatan banten tersebut merupakan bagian dari persembahan, mengingat dalam agama Hindu dikenal tingkatan upacara yaitu nista, madya, utama yang bisa disesuaikan dengan kondisi perekonomian umat. Selain itu, dengan membuat banten sendiri terdapat hal-hal positif yang dapat digali, seperti melibatkan anak-anak dalam proses pembuatan banten. Contoh dengan membuat sarana upakara sendiri di rumah, secara tidak langsung orang tua dapat memberikan pengetahuan tentang membuat banten kepada anak-anak atau cucunya dari usia dini meskipun dari tingkatan yang sederhana. Artinya, anak mendapat pendidikan pertama dalam keluarga atau setidaknya seorang anak kecil dalam keluarga Hindu mengetahui

salah satu yang paling sederhana sarana upacara yadnya adalah canang. Mulai dari seorang ibu walaupun memiliki waktu yang terbatas, sedapat mungkin dikenalkan kepada anaknya bagaimana pembuatan canang, mengisi bunga-bunga, dan sebagainya. Upaya menanamkan kebiasaan membuat banten dan tidak memanjakan dengan barang-barang mewah seperti membelikan smartphone sejak kecil akan menghindari perkembangan pola hidup konsumtif.



Karya : 2
 Judul : Introspeksi
 Tahun : 2016
 Bahan : Mixed Media
 Ukuran : 200 cm x 115 cm x 135 cm

Introspeksi merupakan langkah menyadari kekurangan dalam hal menyempurnakan diri dan menyadari kebenaran dalam langkah yang terus-menerus dari saat ke saat. Hal tersebut harus dipelihara keberlangsungannya.

Perwujudan karya ini dilakukan dengan mendeformasi bentuk untuk mencapai karakter bentuk Ganesha. Dalam menginterpretasi karakter bentuk juga dilakukan dengan distorsi, yaitu menekankan pada karakter dengan menyangatkan pada bentuk-bentuk tertentu yang dapat mewakili figur Ganesha yang diwujudkan. Karya ini terinspirasi dari karya F. Wdayanto, yaitu figur Ganesha dengan perwujudan bentuk dibuat lebih besar dari pada setiap bentuknya.

Visualisasi figur Ganesha yang minimalis dalam karya ini diwujudkan dengan beberapa bagian yang dibuat dengan tekstur halus dan di bagian bentuk lainnya masih bertekstur kasar sebagai simbol judul introspeksi, yaitu mengurangi sifat-sifat egois, konsumtif, dan yang lain. Wujud karya ini menyerupai posisi Ganesha tidur dengan kepala merunduk ke bawah dan seolah sedang memperhatikan/melihat ujung belalainya. Dalam perwujudan karya patung ini digunakan bahan yang terdiri atas styrofoam dan campuran resin, katalis, talek, met, dan pasir dengan teknik tempel.

Adapun tujuan perwujudan karya ini adalah ingin mengungkapkan perlunya sebuah kesadaran diri terhadap perilaku konsumtif, khususnya masyarakat Hindu di Bali. Konsumtif dalam hal ini dimaksudkan seperti penggunaan banten siap saji dalam melaksanakan upacara yadnya. selain itu, juga menggunakan pakaian dan perhiasan mewah pada saat ke pura. Hal tersebut terlihat lebih mementingkan penampilan yang bersifat materi daripada kekhusyukan hati pada saat melaksanakan sembah sujud kepada Ida Sang Nyang Widhi. Dapat disadari bahwa dunia ini adalah materi bukan yang sejati dan hakiki, apabila manusia mulai lupa akan kesejatian hidup. Dalam arti bahwa, terlena dan terlelap akan kegemerlapan dan kegelapan hidup menyebabkan umat kehilangan pegangan dan orientasi karena materi. Padahal, kewajiban umat beragama adalah tetap memegang teguh nilai-nilai luhur ajaran agama dan orientasi kehidupan untuk mendekati diri kepada Tuhan. Bukan sebaliknya, yaitu menjauhi Tuhan untuk terbenam dalam kesenangan materi duniawi yang tak

akan pernah terpuaskan oleh perkembangan zaman.

4. PENUTUP

Proses perwujudan karya yang mengangkat pola hidup konsumtif sebagai sumber ide penciptaan karya seni patung minimalis dilakukan dengan mengubah bentuk konvensional ke dalam bentuk yang sederhana. Perubahan bentuk dilakukan dengan cara mendeformasi, yaitu menekankan pada interpretasi karakter. Bentuk diwujudkan dengan sangat sederhana hanya sebagian yang dianggap mewakili dari figur Ganesha. Upaya penyederhanaan bentuk tersebut merupakan refleksi tentang pola hidup konsumtif, yang ditandai dengan gaya hidup modern yang serba praktis. Di suatu sisi pola hidup konsumtif memberikan kenikmatan/kepuasan. Sebaliknya sisi lain pola hidup konsumtif memiliki dampak seperti pemborosan atau suatu yang berlebihan, yaitu melebihi apa yang dibutuhkan.

Perwujudan karya seni patung menggunakan bahan fiber glass yang dicampur dengan pasir hitam untuk menapatkan kesan tekstur batu, adapun

teknik yang digunakan adalah teknik tempel atau aditif.

Kesederhanaan merupakan esensi dari sebuah pemujaan. Semua aktivitas manusia dalam menyelenggarakan upacara *yadnya* hendaknya berangkat untuk sebuah tujuan, tidak mengedepankan pola konsumtif yang selalu berpatokan pada uang. Artinya uang adalah segalanya. Melalui kontemplasi/perenungan akan ditemukan keindahan dalam diri yang terekspresi ke luar. Perlunya keseimbangan jasmani dan rohani dalam menjalani kehidupan pada zaman modern ini sehingga manusia mampu menyelaraskan keseimbangan dengan alam melalui simbol-simbol yang diwarisinya. Semua gagasan tersebut disampaikan melalui bentuk-bentuk karya yang diwujudkan penulis.

REFERENSI

Damanjanti, Irma. *Psikologi Seni*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama, 2006.

Gie, The Liang. *Filsafat Seni Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna, 1996.

Kartika, Darsono Sony. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sain, 2004.

Kartika, Darsono Sony. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sain, 2004.

Marianto. M. Dwi. *Menempa Quanta Mengurai Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2011.

Shaman, Humar. *Mengenal Dunia Seni Rupa tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*. Semarang: IKIP Semarang Press, 1993.

Soedarso, Sp. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Yogyakarta: CV Studio Delapan Puluh Enterprise Jakarta bekerja sama dengan Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2000.

Sumarjo, Jakob. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB, 2000.

Susanto, Mikke. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Penerbit Dicti Art Lab Yogyakarta dan Jagat Art Space Bali, 2011.

Widana, I Gusti Ketut. *Menyoroti Etika Umat Hindu*. Denpasar: Pustaka Bali Pos, 2011.