

# DEKONSTRUKSI BENDA SEHARI-HARI DALAM KARYA SENI LUKIS

**Anton Budi Setyawan**  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
antonbudisetawan@gmail.com

## **Abstrak**

Kebudayaan selain sebagai sebuah tatanan nilai, bahasa, ilmu pengetahuan, religi dan sistem mata pencaharian juga merangkum persoalan mekanisme penggunaan peralatan hidup berupa benda-benda yang dipergunakan dalam keseharian sekelompok masyarakat. Kebudayaan juga bicara soal benda/objek/artefak. Setiap kelompok dan lapisan masyarakat telah memahami bagaimana benda-benda tersebut bergerak pada wilayah fungsi dan simbol. Persoalan narasi dalam benda-benda keseharian akan menjadi menarik bila dijadikan sebagai *subject matter* penciptaan karya seni rupa. Sebagai sebuah upaya untuk melepaskan diri dari *genre* seni lukis *still life* yang melukis objek benda sehari-hari dengan pendekatan estetika formalistik, penulis kemudian memilih mendekonstruksi benda-benda keseharian tersebut dengan tujuan untuk memaknai ulang narasi kebendaan agar kontekstual dengan situasi sosial dan kultural saat ini.

**Kata kunci:** *budaya benda, still life, narasi, dekonstruksi*

## **Abstract**

*Culture than as a value system, language, science, religion and livelihood systems also summarizes the problems of life equipment usage mechanism in the form of objects used in everyday life of a people. Culture is also about things/objects/artifacts. Each groups and walks of life have to understand how these objects moving in the area of the function and symbol. The issue of narration in everyday objects will become attractive when used as the subject matter of the creation of works of art. As an effort to break away from the genre of still life paintings, which is painted everyday objects with formalistic aesthetic approach, the authors then chose to deconstruct objects daily with the aim to redefine the narrative material to be contextual with the social and cultural situation today.*

**Keywords:** *cultural objects, still life, narrative, deconstruction*

## **Pendahuluan**

Setiap proses kreatif selalu mempunyai *reason "d'etre*. Hal-hal yang melatari dan menjadi pijakan. Biasanya seputar persoalan personal, sosial, revitalisasi nilai, hasil pengamatan maupun ekstraksi pemikiran yang bersifat empirik. Bagi penulis, alasan memilih dekonstruksi sebagai titik tolak berkarya adalah karena ada semacam kejenuhan, baik pada proses mengamati karya-karya visual yang pernah diapresiasi maupun pada pola perwujudan visual yang sering penulis lakukan selama ini. Kejenuhan, baik di dalam mengapresiasi maupun berkreasi tersebut menuntut semacam pola pemikiran yang

mampu merangsang berbagai variasi di dalam pengolahan gagasan maupun perwujudan visual.

Atas dasar hal tersebut maka penulis memilih dekonstruksi sebagai dasar pemikiran untuk ide dalam penciptaan ini. Sebab gagasan tentang dekonstruksi menurut penulis menawarkan keterbukaan serta kemungkinan pada wilayah eksplorasi dalam membongkar hal-hal yang selama ini baku dan telah lazim.

Persoalan pemilihan *subject matter* yang mengerucut kepada benda sehari-hari adalah karena benda sehari-hari adalah benda yang dekat dengan keseharian manusia. Kedekatan terhadap objek selalu identik dengan pemahaman serta mengendapnya berbagai pengalaman kolektif di bawah sadar subjek – manusia – sebagai pengguna objek – benda. Kedekatan tersebut diharapkan mampu menjembatani dengan baik proses resepsi antara karya dan audiens. Ada narasi simbolik yang tersimpan di balik fungsi praktis benda. Di sinilah letak dekonstruksi memainkan peranan untuk menyingkap, membongkar serta menyusun ulang makna serta narasi yang berbeda dari narasi awal benda keseharian yang digunakan sebagai *subject matter* karya seni lukis.

## Kajian Sumber Penciptaan

Berikut ini beberapa literatur yang dijadikan oleh penulis sebagai referensi analisis dalam penciptaan ini:

### 1. Pengertian tentang Dekonstruksi

“Dekonstruksi berasal dari istilah dalam bahasa Perancis *De`construire* yang berarti membongkar mesin, akan tetapi membongkar untuk dipasang kembali. Dekonstruksi berarti membongkar dan membangun teks atau wacana baru dengan makna baru yang berbeda dari teks yang didekonstruksi”. (Ahyar Yusuf Lubis, 2014: 34)

Berdasarkan asumsi di atas, maka penulis menempatkan dekonstruksi sebagai pijakan utama di dalam perwujudan visual. Selain membongkar ulang wacana seni lukis *Still Life* yang hanya menampilkan estetika formalistik, penulis juga melakukan dekonstruksi pada elemen visual benda keseharian untuk mengartikulasikan narasi dengan persoalan yang kontekstual dengan tujuan untuk mereproduksi makna baru yang berbeda dari makna otentik dari objek benda yang didekonstruksi tersebut.

### 2. Wacana Seni Lukis “*Still Life Painting*”

Studi wacana dari penciptaan ini adalah bertolak dari *genre* seni lukis yang bernama *Still Life Painting*. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut;

*“Still life. The term-a latecomer in European languages-denotes a particular genre,, or category of picture, analogous to other familiar types such as portraiture or landscape. Known in ancient Greece and*

*Rome, still life was revived around 1600, and became a focus of artistic experiment from the late 19th century to our own time. Flowers, fruit, vegetables and other foodstuffs, pots and pans, tableware, books, musical instruments-in short, objects of all kinds-are the typical subject matter of still-life painting. Sometimes they are beautiful, ornate and desirable in themselves; very often they are commonplace household items. It is their re-presentation in paint that makes them seem remarkable, and a source of special enjoyment”.*

"*Still life*. Istilah - sebuah istilah lampau dalam bahasa Eropa – menuju pada *genre* tertentu, atau kategori gambar, sebagai analogi dari *genre* sejenis seperti lukisan potret atau pemandangan. Dikenal sejak era Yunani kuno dan Roma, *Still Life* dihidupkan kembali sekitar 1600, dan menjadi fokus penelitian artistik dari akhir abad ke-19 ke waktu kita sendiri. Bunga, buah, sayuran dan bahan makanan lainnya, panci dan wajan, peralatan makan, buku, musik instrumen-singkatnya, benda-benda dari semua jenis-adalah subyek khas lukisan *Still Life*. Dibuat sebagai karya yang indah dengan fungsi sebagai hiasan dan berasal dari barang-barang rumah tangga. Dipresentasikan kembali dengan cara yang menakjubkan untuk sebuah kesenangan khusus di dalam melihat.” (Erika Langmuir, 2010: 9)

Berdasarkan uraian di atas, *Still Life* adalah termasuk satu *genre* seni lukis yang sudah lama dan mengakar pada tradisi penciptaan karya-karya seni lukis, terutama jika kita merujuk pada seni lukis yang berkiblat pada sejarah seni rupa barat dimana Yunani dan Roma sebagai *locus* pusat kebudayaan dan peradaban dunia.

Kemudian tentang bagaimana objek lukisan *Still Life* dipresentasikan bisa kita rujuk pula pada tulisan Lun Wu, sebagai berikut;

*“The objects in still life painting are often arranged on a table, with all the items settled side by side or with some of them superimposed on the others. All of the objects followed physical rule the role they should play in ordinary life. There was no correlation or interaction between them; they stayed in a permanent quiescent state”.* (Lun Wu, 2014: 10)

Menurut Lun Wu, berbagai objek visual dalam lukisan *Still Life* seringkali disusun di atas meja, dengan semuanya diletakkan bersebelahan ataupun saling bertumpuk/menyilang satu sama lain. Semua objek mengikuti aturan fisik dimana benda-benda tersebut digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tidak ada korelasi serta interaksi di antara objek-objek tersebut. Objek-objek tersebut diam di dalam keadaan yang permanen. Dari uraian tersebut kita mendapatkan pengertian tentang bagaimana komposisi visual yang lazim disusun pada gaya seni lukis *Still Life*, yakni disusun secara arbitrer dengan tanpa aturan baku, tanpa korelasi serta interaksi satu sama lain. Persoalan komposisi dalam *Still Life* hanya berkaitan dengan pendekatan estetika formalistik, yang hanya menampilkan keindahan di dalam menampilkan keseimbangan bentuk, cahaya, dan volume bidang.



Gambar 1: Karya Pieter Claesz, Dutch, 1597–1660. *Oil on Canvas. Breakfast Piece with Stoneware Jug, Wine Glass, Herring, and Bread, size 60cm x 84 cm, Museum of Fine Arts, Boston.*



Gambar 2: Karya Georges Braque, *Still Life with Oysters*, 1937. *Oil on canvas, 21 1/8 x 36 3/4"*, Mildred Lane Kemper Art Museum, Washington.



Gambar 3: Karya Picasso, "Still Life with Mandolin" 1924. Oil on canvas, 19 x 37" Modern Of Art Museum.

### 3. Proses Kreatif Picasso

Literatur yang menjadi dasar bagi penulis di dalam melakukan perwujudan visual adalah analisis proses kreatif dari seorang Picasso sebagai salah satu maestro seni lukis di dalam sejarah seni rupa modern.

*"In his work, Picasso displayed extraordinary innovation and creativity. But, as seen in his creation of the painting Guernica, Picasso's innovations in style often came as a result of research, analysis and experimentation. Picasso is also quoted as having said: Paintings are research and experiment. I never do a painting as a work of art. All of them are researches"* (Lieberman, 1956: 156-157)

Di dalam karyanya, Picasso menampilkan inovasi dan kreativitas yang luar biasa. Seperti yang terlihat dalam karya seni lukisnya; Guernica, gaya inovasi Picasso didapatkan dari hasil riset, analisis dan eksperimentasi. Sebagaimana selalu diungkapkan oleh Picasso bahwa lukisan-lukisan yang dibuatnya merupakan hasil riset dan eksperimen, dan bukan sekedar membuat lukisan sebagai sebuah karya seni. Kemudian tentang bagaimana Picasso melakukan riset terhadap perwujudan karya seninya, bisa dirujuk pada paragraf berikut ini;

*"The painting was meticulously planned, with approximately forty preparatory sketches. Through these sketches, it can be seen that Picasso repeatedly experimented with different settings, characters, poses and combinations. Picasso also had photographs of the painting taken in*

*various stages of completion. These show that the various elements of the painting, many of which recur throughout Picasso's works, were constantly rearranged to change their emphasis". (Simonton, 2007: 329-44)*

Menurut Simonton, dalam tulisannya mengenai proses kreatif Picasso, lukisan yang dibuat oleh Picasso berdasarkan perencanaan, yakni berupa sketsa-sketsa kasar. kemudian melalui sketsa-sketsa tersebut Picasso mengulanginya dengan bereksperimen lewat berbagai kombinasi karakter, ruang, gerak tubuh dan pose. Picasso juga mendokumentasi setiap proses perwujudan karyanya hingga selesai. Hal tersebut untuk menunjukkan berbagai elemen dari lukisannya, yakni ketika terjadi pengulangan dalam bentuk maka Picasso mengaturnya untuk memberi perubahan dan penekanan yang berbeda dalam sketsa karyanya.

Berdasarkan pernyataan dan analisis terhadap proses kreatif Picasso, penulis mendapatkan informasi tentang bagaimana melakukan sebuah perwujudan visual dengan analisis riset, eksperimen dan eksplorasi kemungkinan visual melalui sketsa serta berbagai pengembangannya untuk menemukan kesegaran visual.

#### **4. Teori Seni Kit White**

*"Making art is an act of discovery. If you are dealing with what you know, you may not be doing your job. When you discover something new, or surprise yourself, you are engaging in the process of discovery". (Kit White, 2011: 52)*

Menurut Kit White, membuat karya seni merupakan tindakan penemuan. Bukan sekedar mengerjakan apa yang telah diketahui secara lazim. Ketika menemukan sesuatu yang baru, yang membawa keterkejutan terhadap diri sendiri, maka ketika itu kita sedang terlibat dalam sebuah proses menemukan. Berdasarkan uraian Kit White, penulis mengafirmasi bahwa proses kreatif yang dilakukan dalam karya ini lebih kepada persoalan bagaimana melakukan sebuah proses penjelajahan untuk melakukan penemuan, dan bukan sekedar mengerjakan sebuah karya seni semata.

#### **Metode Penelitian**

Persoalan mendasar dalam penciptaan ini adalah bagaimana mentransformasi gagasan tentang dekonstruksi terhadap benda sehari-hari menjadi sebuah karya seni lukis dengan bertolak dari genre *Still Life* yang hanya menampilkan keindahan formalistik.

Tahap pertama yang perlu dilakukan adalah menemukan gagasan yang akan diungkapkan secara visual. Setelah gagasan ditemukan kemudian mencari idiom visual yang sesuai untuk diwakili oleh kehadiran benda-benda keseharian sebagai ungkapan semiotik.

Tahap kedua adalah dengan mengungkap narasi simbolik dengan menelusuri fungsi benda pada praktik keseharian. Sebab fungsi yang melekat pada setiap benda biasanya berelasi dengan narasi simbolik yang terdapat pada benda tersebut.

Tahap ketiga adalah mendekonstruksi narasi simbolik benda agar sesuai dengan gagasan yang ingin disampaikan kepada publik. Proses dekonstruksi yang dilakukan bertujuan untuk memaknai ulang narasi yang dihadirkan ke dalam komposisi elemen visual. Skema visual yang dihadirkan adalah bentuk mengikuti gagasan, bukan sebaliknya. Benda sehari-hari sebagai elemen visual dipilih berdasarkan gagasan yang ingin disampaikan. Perwujudan mengutamakan simplisitas visual. Yang ditampilkan adalah yang esensial dan penting untuk ditampilkan. Penulis tidak sekedar mereproduksi realitas namun mereproduksi juga makna serta membuka kemungkinan pemaknaan lain terhadap sebuah realitas yang divisualkan.

Dalam proses perwujudan karya ini penulis berpijak pada teori Wallas dalam buku *The Art of Thought*, seperti dikutip oleh South L. Karakas berikut:

*“As in thinking reflectively, critically and analytically, discussions of creativity and its cultivation also have been going on for thousands of years. One of the earliest twentieth-century models for the creative process was developed by British sociologist and social scientist Graham Wallas. In his 1926 book The Art of Thought, Wallas proposed that the process of creative thinking involves four distinct “stages of control,” consisting of:*

- 1. Preparation: a problem is investigated consciously and systematically;*
- 2. Incubation: a period of abstention from conscious thought about the problem;*
- 3. Illumination: the creative idea appears in a sudden “flash” of inspiration, following a series of subconscious trains of association;*
- 4. Verification: the validity of the new idea is tested, and the idea is reduced to exact form”.* (Scott L. Karakas, 2010: 4)

### **1. Persiapan (*Preparation*)**

Dalam masa ini penulis melakukan studi literatur tentang karya seni lukis *Still Life* kemudian mempelajari wacana dekonstruksi serta mempelajari beberapa karya yang mempunyai gagasan dekonstruktif atau karya yang menjadikan dekonstruksi sebagai tema pijakan visual. Dari beberapa gagasan karya yang bertemakan dekonstruksi, kemudian penulis mempelajari latar belakang pemikiran, wacana serta alasan di balik pola perwujudan eksekusi karya tersebut.

### **2. Konsentrasi (*Concentration*)**

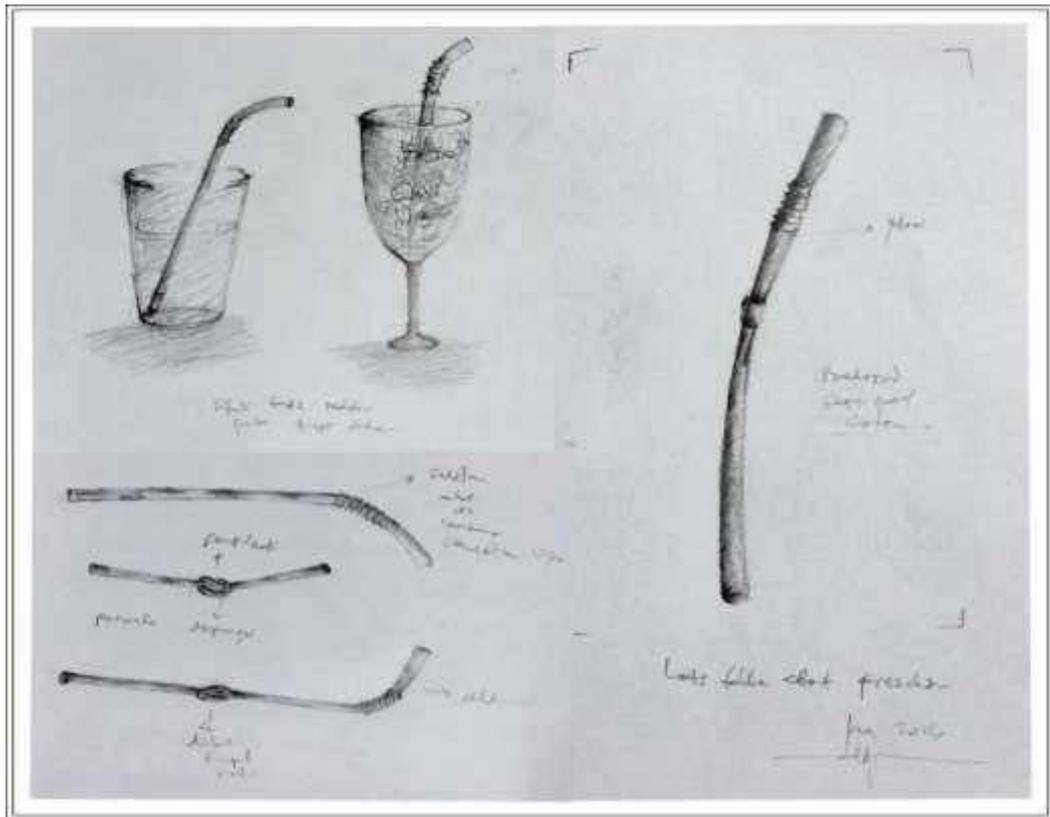
Dalam masa ini penulis sudah memilih satu gagasan yang dianggap paling penting untuk dieksekusi di antara berbagai gagasan tentang Dekonstruksi. Tahap ini juga dimulainya fokus pada satu gagasan „Dekonstruksi Pada Benda Sehari-hari“ untuk dikembangkan kemungkinan perwujudan visualnya. Tahap ini juga masih dimungkinkan untuk mencoba segala kemungkinan di dalam olah visual.

### **3. Inkubasi (*Incubation*)**

Tahap pengendapan ini digunakan untuk mengendorkan syaraf-syaraf. Mengambil jarak untuk lebih menyegarkan pikiran agar bisa menerima ide-ide segar. Biasanya penulis menonton film, mendengarkan musik, berkunjung ke teman lama, pergi ke pantai atau berkebun sebagai sebuah aktivitas jeda untuk mengambil jarak sejenak dari permasalahan yang sedang digeluti.

#### 4. Iluminasi (*Illumination*)

Setelah segar dengan masa jeda, pada tahap ini biasanya penulis mendapatkan percikan ide segar untuk meyakinkan diri bahwa di antara berbagai studi eksplorasi dan eksperimentasi ada gagasan tentang dekonstruksi yang menggoda untuk segera dieksekusi. Dalam tahap ini ide bentuk, pemilihan material serta gagasan penyajian karya telah mulai dipikirkan. Pembuatan rancangan visual dalam bentuk sketsa dilakukan dalam tahap ini, termasuk di dalamnya adalah manajemen waktu pengerjaan karya.



Gambar 4. Sketsa karya dalam media pensil di atas kertas. Dokumentasi penulis.

#### 5. *Verification/Production*

Tahap ini adalah tahap eksekusi ide setelah mendapatkan gagasan visual yang relevan dengan narasi visual yang akan dipresentasikan. Dalam tahap ini telah diputuskan tentang pilihan material, teknik perwujudan, serta teknik penyajian yang sesuai dengan gagasan yang ingin disampaikan kepada audiens.

## Hasil dan Pembahasan



Gambar 5; *My Pleasure*, Akrilik di atas kanvas, 2016  
100cm x 130cm. Dokumentasi penulis.

Karya ini dibuat berdasarkan pengalaman dan pengamatan penulis terhadap persoalan budaya konsumsi yang akhir-akhir ini menjadi masif sebagai konsekuensi dari keberlimpahan informasi, infrastruktur belanja, mesin ATM, iklan, polarisasi nilai serta proses komunikasi yang memungkinkan terjadinya distorsi gaya hidup pada kecenderungan bentuk *trend* perilaku, termasuk di dalamnya adalah pola dan cara mengkonsumsi.

Benda bernama sedotan adalah benda yang secara narasi fungsional merupakan benda pakai untuk mengkonsumsi sesuatu yang menyegarkan dalam zat yang bersifat *liquid/cair*. Ini adalah representasi penanda dari persoalan yang berkaitan dengan psikologi kenikmatan setelah mengkonsumsi sesuatu yang dianggap menyegarkan secara psikis.

Bentuk sedotan yang dibuat simpul dan terikat menjadi representasi penanda dari persoalan tentang tidak berfungsinya benda tersebut pada praktik konsumsi. Ini akan menjadi penanda dari gagasan tentang proses membatasi diri dari aktivitas konsumsi.

Persoalan yang dihadirkan kepada audiens dengan judul; *Let's Talk about Freedom* adalah persoalan tentang kebebasan. Penulis ingin mengajak audiens untuk berdiskusi dan memikirkan kembali tentang makna kebebasan. Apakah dengan mengkonsumsi kemudian kita menjadi bebas ataukah kebebasan akan dicapai ketika kita berhasil untuk membatasi konsumsi kita hanya pada sesuatu yang kita butuhkan?

Pilihan sedotan ini menjadi menarik bila menilik pada objek sedotan yang bukan merupakan objek primer dalam aktivitas konsumsi sebagai benda pakai, seperti halnya sendok, garpu, piring ataupun gelas. Sedotan hanya dipakai untuk mengkonsumsi sejenis es krim, jus, *cocktail* dan jenis minuman menyegarkan lainnya. Secara logis penulis ingin menyiratkan bahwa persoalan konsumsi adalah persoalan konteks kebutuhan dan keinginan. Dialektika yang terjadi antara kedua hal tersebutlah yang penulis coba hadirkan ke audiens untuk memikirkan kembali persoalan tentang kebebasan.

Secara lebih detail, berikut ini uraian proses dekonstruksi objek benda sehari-hari sedotan tersebut:

1. Penulis memilih konten karya yang mempunyai narasi tematik persoalan konsumsi dan kesenangan. Antara perilaku konsumsi dan kondisi emosional berupa rasa senang seringkali dikaitkan dan menjadi sebuah perspektif umum. Seolah-olah ada ungkapan; „Jika ingin bersenang-senang, maka konsumsilah banyak-banyak“. Persoalan relasi antara pola konsumsi dan rasa senang tersebutlah yang penulis pilih sebagai konten karya.
2. Objek sedotan penulis pilih sebagai penanda visual untuk mewakili persoalan konsumsi. Persoalan konteks narasi yang dipilih berdasarkan fungsi dari benda objek sedotan tersebut yang selama ini dipakai untuk mengkonsumsi sesuatu yang tidak bersifat primer/pokok. Warna kuning sebagai warna terang dipilih sebagai penanda visual tentang aktivitas yang penuh dengan keceriaan.
3. Konteks gagasan yang penulis ingin sampaikan adalah persoalan kesenangan personal. Sesuatu yang berakar dari pandangan personal tentang kesenangan. Hal tersebut bisa dilihat lebih jelas pada judul karya; *My Pleasure*. Ada unsur sarkasme dalam judul yang penulis buat.
4. Penulis melakukan dekonstruksi benda sedotan tersebut dengan mengikat atau membentuk simpul pada sedotan sehingga benda tersebut tidak bisa berfungsi secara normal untuk mengkonsumsi.
5. Konteks gagasan yang penulis dekonstruksi adalah bahwa kesenangan personal penulis tidak terletak pada pola konsumsi sesuatu yang tidak primer. Sedotan mewakili penanda dari aktifitas pola konsumsi non primer, ketika sedotan didekonstruksi secara visual dengan memperlihatkan sesuatu yang tidak lagi berfungsi secara normal.

Kesenangan penulis dalam hal ini tidak lagi berelasi dengan sesuatu yang bersifat konsumsi. Ini adalah konteks yang ingin penulis sampaikan kepada audiens. Demikian.

## Kesimpulan

*Still Life* merupakan sebuah *genre* yang telah lama mengakar dalam tradisi seni lukis dan dalam praktik akademik menjadi salah satu mata kuliah dalam kurikulum S1 penciptaan seni lukis. *Still Life* menawarkan wacana tentang bagaimana merepresentasikan benda-benda keseharian untuk ditampilkan keindahan visualnya semata.

Dalam penciptaan ini, penulis mencoba mendekonstruksi wacana *Still Life* tersebut dengan tidak semata hanya menampilkan keindahan formalistik benda keseharian semata, namun mencoba untuk menelusuri narasi di balik setiap benda untuk kemudian didekonstruksi komposisi visualnya agar sesuai dengan narasi yang bersifat kontekstual.

Persoalan tersebut berangkat dari bagaimana mereproduksi narasi dan wacana dalam seni rupa lewat *subjek matter* benda keseharian dengan tidak hanya sekedar mereproduksi objek visual secara mimetik demi menampilkan keindahan formalistik belaka. Sehingga karya seni tidak berhenti pada persoalan indah atau tidak indah, namun masuk lebih dalam kepada aktivitas untuk menelusuri dan menginvestigasi lagi persoalan-persoalan mendasar yang dialami oleh banyak manusia.

Catatan: karya yang penulis buat dalam proses kreatif ini hanya satu, pertama karena memang belum sempat dilanjutkan sementara penulis sendiri tergoda untuk mengeksekusi gagasan visual dengan proses kreatif yang berbeda. Kedua; bukankah seorang Duchamp, hanya membuat satu karya – *Fountain* – untuk mendekonstruksi wacana seni pada saat itu dan hingga sekarang?

## Kepustakaan

- Langmuir, Erika. 2010. *A Closer Look: Still Life*. National Gallery Company, Yale: University Press, London.
- Liberman, Alexander. 1956. *Atelier of Pablo Picasso*, Vogue.
- Lun Wu. 2014. *Still life: an Investigation of Realism in Oil Painting*. RMIT University: Melbourne.
- Karakas, Scott L. 2010. Creative and Critical Thinking in the Arts and Sciences: Some Examples of Congruence. *Forum on Public Policy Journal*, Florida Gulf Coast University.
- Simonton, Dean Keith. 2007. “The Creative Process in Picasso's Guernica Sketches: Monotonic Improvements versus Nonmonotonic Variants”. *Creativity Research Journal*.
- Wallas, Graham. 1926. *The Art of Thought*. New York: Harcourt, Brace and Company.
- White, Kit. 2011. *101 Things to Learn in Art School*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Yusuf Lubis, Ahyar. 2014. *Potmodernisme – Teori dan Metode*. Jakarta: Rajawali Press.
- American Heritage Dictionary of the English Language.
- Cambridge Dictionary Online.
- Merriam Webster Dictionary.
- Oxford Dictionary Language Matters [www.MOMA.org](http://www.MOMA.org)  
[www.artforum.org](http://www.artforum.org)