



**MASTERPIECE KIT:
PENCIPTAAN KARYA SENI RUPA MENGGUNAKAN POLA APRESIASI
PERMAINAN INTERAKTIF**

Mochamad Nurdin Adi Pradana¹, Djuli Djatiprambudi²

¹Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: mochammadpradana@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: djulidjatiprambudi@unesa.ac.id

Abstrak

Berlangsungnya era seni rupa kontemporer dalam wacana postmodernisme tidak banyak mengubah praktik seni rupa modern, namun dalam usaha dan reaksinya berhasil untuk melawan prinsip modernisme dimana tidak ada pemetaan seni tinggi dan seni rendah, yang mengkhususkan medium, orisinalitas dan universalitas seni untuk seni. Dalam hal ini penulis bertujuan untuk menciptakan sebuah karya seni yang mengangkat dari persoalan tersebut, dengan menjadikan karya seni menjadi lebih interaktif. Penulis mencoba untuk membangun wacana seni yang melibatkan pencipta dengan publik, tanpa menghadirkan stratifikasi konsep seni tinggi dengan seni rendah, dimana pola apresiasinya dijadikan sebuah bentuk permainan interaktif, dan membuat publik semakin dekat dengan karya seni. Alasan dasar penulis menggunakan medium permainan adalah sebagai bentuk pendekatan interaktif penulis dengan publik melalui karya seni untuk memisahkan jarak antara pencipta dengan apresiasi, dimana sebuah konsep karya seni penulis tetap berlandaskan pada konsep berfikir seni. Fokus penciptaan karya seni ini adalah menciptakan satu karya instalasi berupa paket gameboard untuk dimainkan apresiasi. Paket gameboard dengan judul Masterpiece Kit ini di pilih oleh penulis karena menyesuaikan latar belakang pekerjaan penulis sebagai desainer packaging produk f&b. Karya ini di buat dengan berbagai macam media dan teknik diantaranya cetak digital dan di Lukis secara manual.

Kata Kunci: Seni Rupa Kontemporer, Permainan, Interaktif.

Abstract

The ongoing era of contemporary art in the discourse of postmodernism has not changed the practice of modern art much, but in its efforts and reactions succeeded to counter the principle of modernism where there is no mapping of high art and low art, which specializes in the medium, originality and universality of art for art. In this case, the author aims to create a work of art that raises from these issues, by making the artwork more interactive. The author tries to build an art discourse that involves the creator with the public, without presenting a stratification of the concept of high art with low art, where the pattern of appreciation is made into an interactive game form, and brings the public closer to the artwork. The basic reason why authors use the medium of play is as a form of interactive approach of the author with the public through works of art to separate the distance between the creator and appreciation, where a concept of the author's artwork remains based on the concept of thinking art. The focus of creating this artwork is to create an installation work in the form of a gameboard package to play with appreciation. This gameboard package with the title Masterpiece Kit was chosen by the author because it adjusted the background of the author's work as an f&b product packaging designer. This work is made with a variety of media and techniques including digital printing and painting manually.

Keyword : Contemporary Art, Games, Interactive.

PENDAHULUAN

Era seni rupa modern telah tergantikan, akan tetapi bekas artefak berupa lukisan dan patung masih terjejer rapi di dalam museum, galeri, dan rumah-rumah kalangan burjois lengkap dengan cerita tersirat dan predikat semu seni tinggi dalam tiap frame dan pusteknya. Meski perubahan era seni rupa terjadi berkali-kali, era tetap saja tidak mampu mengusir karya-karya seni rupa modern tersesebut dari tempatnya. Gerakan-gerakan seni kerap kali bermunculan. Diantaranya kubisme, dadaisme, & fluxus. Hingga muncul istilah postmodernisme dalam seni. Postmodernisme menjadi bentuk reaksi melawan tren dalam mazhab modernisme yang di antaranya pemetakan antara seni tinggi dan seni rendah, kekhususan medium, orisinilitas, universalitas, seni untuk seni, kecenderungan reaksioner yaitu avant-garde.

Fenomena-fenomena di atas yang akhirnya membawa mazab seni rupa modern tergantikan oleh era seni rupa kontemporer, dimana daya cipta pada seni rupa kontemporer terbentuk berdasarkan pergeseran gelombang wacana seni rupa yang lahir dari pemikiran-pemikiran filsafat post-modern. Pada praktiknya, seni rupa kontemporer adalah sebuah praktik seni yang tidak di dasarkan pada prinsip-prinsip mazab modernisme. Seni rupa kontemporer memilik sikap penentangan terhadap prinsip modernisme yang mana hegemonistik lebih dilembagakan dari sini seni rupa kontemporer memiliki sikap untuk mengajak praktisi seni rupa memaknai ulang seni rupa modern dalam bentuk konteks kekinian atau masa kini (1995; Danto). Praktik-praktik pada seni rupa kontemporer sendiri cukup membuat kalangan publik gempar dimasa 1960an, terutama ketika Andy Warhol mencoba menampilkan karya seni rupa yang dapat disajikan dimanapun, dalam bentuk apapun dan dinikmati oleh semua kalangan. Saat itu Warhol menciptakan sebuah karya Brilio Box dan

Camble Tomato Soup yang terdapat disetiap gerai mini market diseluruh kota New York. Karya yang di usung Andy Warhol tersebut merupakan sebuah karya yang mengkritisi konsepsi seni tinggi dan seni rendah.

Dari sini seni rupa kontemporer membuat hal yang dulu dianggap elitis ditarik keruang publik, serta mentransformasikan seni rupa yang elitis menjadi egaliter, Dari personality menjadi dinikmati bersama, dimana seni bisa tampil secara objektif dan subjektif. Karya dalam seni rupa kontemporer juga mendobrak batas-batas modernisme yang mana bertitik tolak dari konteks transdisiplin.

Perkembangan seni rupa kontemporer di Indonesia sendiri dapat dilihat dari tiga dasawarsa terakhir, dimana praktinya seniman Indonesia lebih banyak bersinggungan dengan teknologi, media art, instalasi, performance art dan inter media lainnya. Semua jenis medium tersebut banyak mendobrak prinsip-prinsip yang terdapat di dalam modernisme, dimana estetika keseharaan masyarakat banyak ditampilkan menjadi lebih dekat dengan apresiasi dan publik seni.

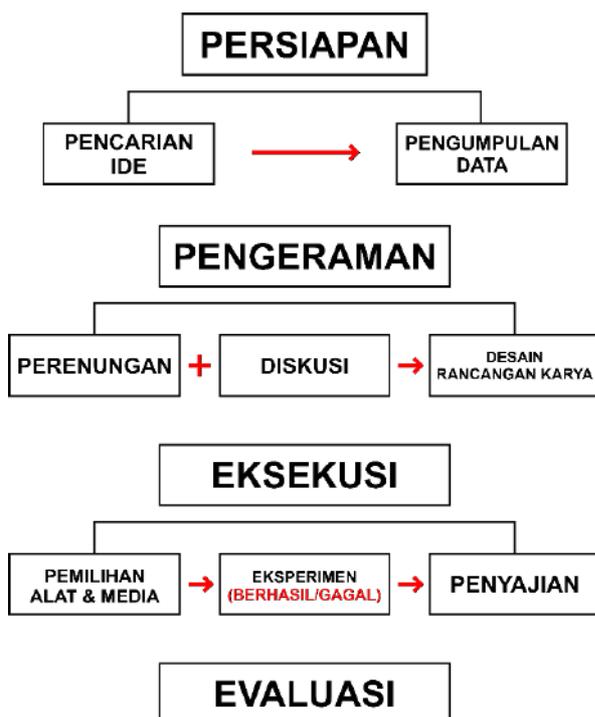
Dari hal tersebut, penulis melakukan penelitian dengan hasil sebuah karya penciptaan yang berbasis wacana seni rupa kontemporer. Penulis akan menciptakan sebuah karya seni yang berisikan kesatuan paket game board berjudul Masterpiece Kit yang di muat dalam bentuk packaging. Karya ini di buat dan dipilih oleh peneliti berdasarkan latar belakang pekerjaan penulis sebagai desainer packaging produk f&b, karya dibuat dengan berbagai macam media dan teknik, diantaranya cetak digital dan pengerjaan secara manual.

Berangkat dari wacana seni rupa kontemporer, penulis ingin menarik sebuah karya seni rupa yang kerap dianggap elitis dibawa ke ruang publik dalam bentuk game, dengan target apresiasi anak-anak usia 10 tahun keatas hingga masyarakat umum, dengan asumsi permainan adalah sesuatu yang mampu

menarik segala lapisan kalangan masyarakat, Sehingga tercipta interaksi antara apresiasi dan karya seni yang mampu memposisikan keduanya sebagai subjek.

METODE PENCIPTAAN

Dalam proses berkarya ini, penulis melakukan empat tahapan metode penciptaan, diantaranya tahap persiapan (*preparation*), pengeraman (*incubation*), eksekusi (*execution*), dan evaluasi (*evaluation*). Dalam praktik penciptaan karya seni tidak menutup kemungkinan terjadinya untuk kembali berkali-kali ke tahap-tahap sebelumnya, mengulang seluruh atau sebagian tahap dalam penyelesaiannya.” (Damayanti, 2006:69). Jadi pada saat proses penciptaan karya seni, terkadang seniman mengulangi tahap-tahap tertentu dan tidak terpaku pada suatu metode proses kreatifitas yang digunakan. Berikut adalah bagan tahapan kreasi yang telah di buat oleh penulis berdasarkan proses yang telah dialami oleh penulis :



Tahap Persiapan

Dalam tahapan persiapan, penulis mencari ide karya seni rupa yang akan dibuat. Ide ini

penulis dapatkan dari beberapa pengalaman estetis penulis terhadap perkembangan dunia seni rupa dan fenomena seni rupa yang telah dipelajari dalam dunia akademis dan juga non akademis.

Pada dunia Pendidikan formal, materi pembelajaran seni tentu sudah di ajarkan sejak tingkat sekolah taman kanak-kanak, baik dalam bentuk teori maupun praktik. Begitu juga dengan pengalaman hidup penulis, sejak dari taman kanak-kanak sudah dikenalkan dengan media-media seni yang dengan harapan akan memacu kreatifitas. Berlanjut ke jenjang sekolah dasar, penulis mulai disuguhi dengan buku-buku ajar tentang seni, seperti halnya buku paket seni dan budaya. sosok-sosok yang familiar akan kita jumpai dalam buku tersebut, di beberapa halaman akan ditampilkan karya-karya pelukis terkenal era modern baik dari seniman lokal maupun internasional. Fenomena tersebut menjadi paradok di bangku SMP, SMA bahkan Universitas.

Lingkungan Pendidikan seni, pengenalan buku-buku seni, perpustakaan jurusan, dan jaringan internet 4G membuat penulis menyadari dan berkesimpulan bahwa seni rupa modern masih menguasai praktik kesenian dan tetap mempunyai ruang yang tak tergantikan meskipun di era yang telah berganti.

Karya-karya seni rupa modern mendapatkan tempat-tempat yang istimewa terpajang dengan tampil megah di museum, galeri, dan rumah-rumah burjois. Pengemasan dan penyajian yang dingin, monoton, dan eksklusif terhadap karya seni rupa modern ini menjadikan sumber ide penciptaan, dimana penulis ingin mengemas dan menyajikan ulang karya-karya seni rupa modern dalam bentuk lain dengan tampilan yang lebih responsif dan aplikatif serta bisa dinikmati oleh semua publik apresiator.

Tahap Pengeraman

Setelah pengumpulan data yang melahirkan ide pada tahap persiapan, selanjutnya tahap pengeraman dilakukan untuk mengolah setiap ide-ide dari data yang sudah terkumpul sehingga menjadi lebih konkrit dan mengerucut. Perenungan yang di lakukan secara

“Masterpiece Kit: Penciptaan Karya Seni Rupa Menggunakan Pola Apresiasi Permainan Interaktif”

subjektif serta objektif dengan melakukan diskusi bersama ahli seni rupa sehingga terpecahkan hasil gambaran karya seninya yang berupa desain rancangan konsep dan teknik karya yang akan diciptakan.

Pelibatan ahli digunakan dengan harapan untuk memperkuat konsep karya. Selain itu, diskusi dilakukan untuk penentuan media yang efektif, efisien dengan pertimbangan kemungkinan terrealisasi menjadi karya sesuai yang di harapkan oleh penulis.

Dari sini penulis memutuskan untuk membuat karya seni yang merespon terhadap karya-karya masterpiece pelaku seniman seni rupa modern. Karya tersebut akan dibuat dalam bentuk paket gameboard ular tangga yang telah dimodifikasi. Pemilihan permainan ditujukan agar menjadikan karya yang interaktif dan mampu menjadikan subjek terhadap karya seni tersebut.

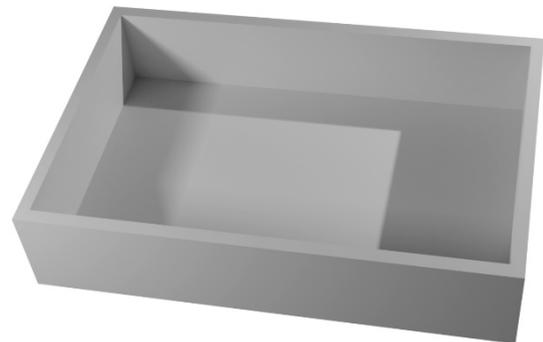
Karya ini terdiri dari boks, gameboard, buku petunjuk, 2 paket kartu game dalam 2 bahasa, dadu, dan pion. Berikut adalah hasil sketsa dan rancangan karya yang telah di buat:



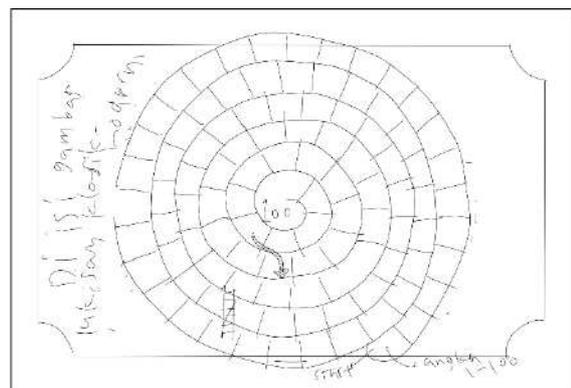
Gambar 1. Sketsa yang akan di gambar pada boks
(Sumber: M Nurdin Adi P, 2022)



Gambar 2. Desain rancangan boks tampak luar dalam simulasi 3d dengan detail ukuran
(Sumber: M Nurdin Adi P, 2022)



Gambar 3. Desain rancangan boks tampak dalam dalam simulasi 3d
(Sumber: M Nurdin Adi P, 2022)

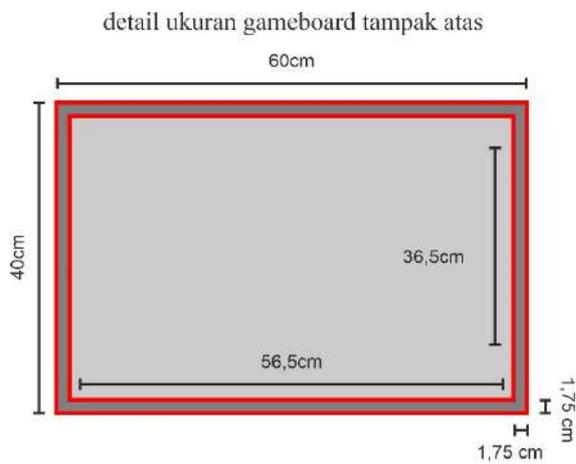


Gambar 4. Sketsa yang akan di gambar pada gameboard
(Sumber: M Nurdin Adi P, 2022)



Gambar 5. Desain rancangan gameboard dalam simulasi

(Sumber: M Nurdin Adi P, 2022)



Gambar 6. Detail ukuran gameboard

(Sumber: M Nurdin Adi P, 2022)

Tahap Eksekusi Karya

Tahap selanjutnya adalah eksekusi desain rancangan karya. Pemilihan alat dan media yang telah dilakukan kemudian berlanjut pengujian terhadap tiap-tiap karakter alat dan media. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir terjadinya kegagalan. Berikut adalah proses pemilihan alat dan media serta proses pembuatan karya:

1. Pembuatan boks

Boks dibuat dari bahan plywood, bahan tersebut dipilih karena harga yang relative terjangkau dan lebih muda dikreasikan. setelah tahapan pembuatan boks selesai berlanjut ke tahap penghalusan dengan dempul dan kemudian ke tahap cat dasar, pengecatan dasar menggunakan bahan cat duco dengan tehnik air brush.



Gambar 7. Boks yang telah melalui proses pendempulan dan penghalusan

(Sumber: M Nurdin Adi P, 2022)

Tahap berikutnya adalah proses visualisasi. Sketsa yang telah dibuat pada tahap pengeraman kemudian di tuangkan kepada media boks. Teknik yang digunakan penulis adalah teknik stensil menggunakan selotip kertas dan stiker bontak yang telah dibentuk dengan silet Katter serta menggunakan cat duco air brush dan teknik Lukis menggunakan kuas dengan bahan cat akrilik.



Gambar 8. Proses pengecatan dengan tehnik stensil pada boks

(Sumber: M Nurdin Adi P, 2022)



Gambar 9. Proses pelukisan objek pada boks
(Sumber: M Nurdin Adi P, 2022)

2. Pembuatan gameboard

Seperti halnya boks, game board dibuat dari bahan plywood yang kemudian masuk tahap penghalusan dengan dempul dan cat dasar air brush. Perbedaannya gambar pada game board tidak melalui proses Lukis manual, tetapi menggunakan proses editing digital menggunakan software editing Corel Draw 2021 dan Adobe Photoshop. Proses editing gambar dilakukan dengan mengumpulkan berkas file karya-karya lukis masterpiece yang kemudian di Kelola dan dibentuk sedemikian rupa sehingga membentuk layout game ular tangga.



Gambar 10. Proses editing desain gameboard dengan aplikasi Corel Draw 2022
(Sumber: M Nurdin Adi P, 2022)

kemudian karya hasil editing akan di cetak menggunakan print UV pada kertas artpaper 360 gsm dengan ukuran a2. Setelah itu hasil cetak di potong dengan sesuai ukuran rancangan untuk di tempelkan pada gameboard menggunakan dobbeltape.

3. Dadu dan pembuatan pion

Dadu dipilih dari barang readymade yang telah ada dipasaran. Sedangkan pion dibuat menggunakan bahan papan akrilik dengan gambar-gambar karakter wajah seniman-seniman terkenal dunia. Gambar dicetak melalui print UV kemudian di potong mengikuti pola desain rancangan dengan proses laser cutting.

4. Pembuatan gamecard

Ada dua versi pada game card, yaitu versi Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris dengan masing-masing versi memiliki 40 lembar soal pilihan ganda.

Ada dua bagian pada game card, yaitu bagian kartu dan bagian packaging kartu. Soal-soal pada kartu dibuat dengan pengolahan digital menggunakan software Corel Draw 2021 kemudian di cetak dengan print laser pada kertas A3 artpaper 240 gsm. Setelah itu kertas di potong-potong sesuai ukuran gamecard.



Gambar 11. Proses pemotongan gamecard dengan bantuan silet kater dan penggaris
(Sumber: M Nurdin Adi P, 2022)

Sedangkan packaging dibuat dari kertas ivory 310 gsm. Pemilihan kertas ivory karena karakternya yang tidak pecah Ketika dilipat. kemudian kertas di cat menggunakan airbrush. Pemilihan cat airbrush karene jika diprint menggunakan print digital tidak bisa mendapatkan warna yang sesuai dengan yang diinginkan. Proses selanjutnya pemotongan dengan silet kater mengikuti pola yang telah di buat dan disatukan antar lipatan sehingga membentuk packaging. Kemudian diberi

tempelan gambar yang telah di desain dengan software Corel Draw 2021 dengan bahan stiker cutting.



Gambar 12. Proses pelipatan kertas menjadi packaging

(Sumber: M Nurdin Adi P, 2022)

5. Pembuatan kartu lisensi

Sama halnya dengan pembuatan packaging gamecard, Kartu lisensi di buat dari kertas ivory 310 gsm yang di warnai dengan airbrush kemudian di tempel stiker cutting.

Saat proses eksekusi karya, kemungkinan kegagalan masih sangat mungkin terjadi. Jika hal tersebut terjadi, proses berkarya bisa kembali ke tahapan pengeraman. Perenungan dan diskusi di lakukan Kembali untuk memperoleh alternatif yang lebih baik lagi. Sehingga tercipta karya seni rupa sesuai dengan yang di harapkan dan siap untuk di sajikan.

Tahap Evaluasi

Setelah karya di sajikan ke publik apresiator, Selanjutnya adalah tahap pengujian atau evaluasi. Tahap pengujian ini adalah tahapan penyempurnaan ide. Dalam tahapan ini hasil karya yang sudah jadi akan di verivikasikan dan direnungkan apakah sesuai dengan konsep awal yang di harapkan oleh penulis.

KERANGKA TEORETIK

Dalam proses perwujudan karya ilmiah penciptaan seni ini, penulis menyertakan acuan kerangka teori untuk mendukung konsep penciptaan ke dalam karya seni yang di buat. Hal ini untuk mendukung serta melandasi dasar penciptaan dan juga memperkuat hasil karya ilmiah penciptaan seni yang diwujudkan. Berikut adalah beberapa aspek pendekatan yang digunakan penulis sebagai dasar konsep penciptaan agar karya yang diciptakan dapat dipertanggung-jawabkan secara akademik:

Seni rupa kontemporer

Seni rupa kontemporer merupakan sebuah gerakan yang terbentuk dari wacana pergeseran pemikiran filsafat post-modernisme. Praktik di dalam seni rupa kontemporer cenderung mengakomodir isu-isu yang sifatnya lokalitas, dimana terkait dengan globalisme market dan globalisme visual-digital yang dikondisikan dalam satu bentuk konsep, desiminasi karya, cara-cara presentasi dan juga metode.

Jika dirunut dalam konteks seni rupa di Indonesia, seni rupa kontemporer masih cukup baru dan baru bisa dikatakan hadir di Indonesia secara masif pada awal tahun 1990, berbeda dengan perkembangannya yang ada di barat. Di Indonesia pada tahun 1970-an, seni rupa kontemporer Indonesia lahir dengan ditandainya sebuah gerakan yang bernama GSRB (Gerakan Seni Rupa Baru) dimana isi gerakanya banyak mengkritisi persoalan perihal prinsip yang ada di dalam seni rupa modern. (Djatiprambudi; 2019).

Seni rupa kontemporer diadakan untuk mengkritisi batasan-batasan yang terdapat di dalam seni rupa modern, di dalamnya dibangun kontruksi-kontruksi yang bersifat teoritis, dengan mencari kebaruaran dalam hal praktik maupun wacana yang mengasikan nilai lama dengan terus-menerus (Spanjaard, 2016). Seni rupa kontemporer lebih menerima bermacam-macam keragaman baik itu dari segi praktik, medium, sampai wacana. Keragaman tersebut juga mencakup kategori keagamaan, historis,

konsep waktu dan basis wacana atas nilai-nilai yang relevan dengan kekinian.

Publik di dalam seni rupa kontemporer

Membicarakan perihal publik seni rupa kontemporer mungkin tidak dipungkiri jika fenomenanya sangat berbeda dengan publik seni rupa modern. Dalam hal ini publik seni rupa kontemporer lebih mengedepankan hal-hal yang sifatnya lebih komunikatif, dan melawan hal-hal yang sifatnya eksklusifitas di dalam ruang interaksinya. Hal ini juga berlaku dalam ranah interaksi publik yang sifatnya dialogis dimana bisa dikondisikan setara tanpa kelas antara publik seni, karya seni dan seniman. Jika di dalam seni rupa modern karya seni di pajang secara eksklusif di dalam museum, galeri, rumah-rumah burjois dan tidak boleh disentuh serta hanya publik tertentu yang menikmatinya, karya seni rupa kontemporer memungkinkan untuk membalikan keadaan itu. dimana karya dapat disentuh atau bahkan bisa berinteraksi secara langsung dengan publik seni.

Dalam hal ini publik seni rupa kontemporer lebih leluasa untuk menjadi apresiasi, mereka bisa lebih dialogis dan bahkan bisa menjadi satu dalam subjek karya seni rupa kontemporer itu sendiri. Dalam hal ini publik seninya tidak dibatasi dan siapapun bisa berinteraksi dengan karya seni yang ada. Seperti sebuah pandangan yang dilontarkan salah satu kritikus Klaus Honnef di tahun 1992, seni rupa kontemporer bisa diidentifikasi sebagai bentuk perubahan yang sifatnya lebih paradoks dari gerakan seni avant garde ke post avant garde, dimana ditandai dengan adanya kecenderungan yang sifatnya lebih terbuka di dalam konteks kebudayaan dan masyarakat yang dipandang dengan utuh atas dasar-dasar wacana yang ada (Djatiprambudi, 2019).

Metode Seni Rupa Kontemporer

Seni rupa kontemporer memiliki metode penciptaan karya seni yang mereinventasi nilai-nilai yang pernah ada dengan memungutnya dan mengemasnya menjadi bentuk kekinian, atau menyesuaikan keadaan wacana yang ada. Seperti hal yang pernah dlontarkan oleh kritikus seni rupa Artur Danto

(1995) di dalam bukunya *After the End of Art* yang menegaskan bahwa praktik di dalam seni rupa kontemporer lebih mengedepankan praktik yang tidak berdasarkan pada prinsip-prinsip yang ada di praktik seni rupa modern. Praktiknya lebih menantang pada praktik modernisme yang selalu melembagakan praktiknya dengan hegemonistik. Dari sini metode praktik dalam seni rupa kontemporer dapat ditinjau dari sikap pemaknaan ulang terhadap seni rupa modern dalam bentuk masa kini.

REFRENSI PRAKTIK

Karya seni yang di ciptakan manusia adalah imitasi dari segala hal yang telah ia tangkap dalam kehidupannya yang kemudian di destruksi dan kolaborasi dalam alam pikirannya yang kemudian di tuangkan dalam bentuk rupa, suara, maupun gerakan. Begitu juga dengan penulis, banyak dari karyanya yang terinspirasi oleh gerakan seni dan seniman terdahulu.

Gerakan seni fluxus

Salah satu gerakan seni radikal yang menginspirasi penulis terhadap isu-isu yang diangkat kedalam karya seni nya. Fluxus adalah komunitas seniman, komposer, desainer, dan penyair interdisiplin internasional dari tahun 1960an sampai 1970an. Fluxus dikemukakan secara resmi lewat sebuah manifesto oleh George Maciunas pada tahun 1963. Munculnya Gerakan ini adalah buah respon dari keadaan dunia seni pada masa itu. Ketika seni dianggap sesuatu yang mahal dan bernilai tinggi dengan hanya kalangan-kalangan tertentu yang dapat mengaksesnya. Dalam manifestonya, maciunas memberikan definisinya atas pemikiran-pemikiran yang menolak paradigma elitis tersebut.

Fluxus hadir untuk menyingkirkan sekat-sekat yang ada dalam dunia seni, bahwa karya seni bisa diciptakan oleh siapapun dan dari apapun, tidak perlu pengalaman yang matang ataupun sesuatu yang mahal. Seni dapat di artikan seluas luasnya, melalui pengalaman sehari-hari bahkan melalui humor. Fluxus menjadi sebuah gerakan yang lebih mementingkan hubungan daripada karya itu

sendiri, yang secara tidak langsung seperti membuat persepsi bahwa bagian terpenting dari karya adalah prosesnya.

Konsep berfikir yang eksperimental dan radikal dalam berkeseniannya sehingga Gerakan seni fluxus menginspirasi penulis dalam proses berkarya penulis.

George Maciunas

George Maciunas Seniman Amerika kelahiran Lithuania (1931-1978) paling dikenal sebagai pendiri dan koordinator utama Fluxus dari tahun 1962 hingga kematiannya pada tahun 1978. George Maciunas adalah pengolah informasi yang patut dicontoh sebagai pemikir analitik yang penuh teka-teki. Maciunas belajar arsitektur, sejarah seni, desain grafis, dan musikologi di Cooper Union School of Art, Carnegie Institute of Technology Pittsburgh, dan Institute of Fine Arts di New York University berturut-turut selama sebelas tahun (1949-1960).



Gambar 13. Fluxus year box 2
(Sumber: internet <http://moma.org>)

fluxus year box 2 adalah salah satu karya yang terkenal yang dirancang oleh Maciunas berbentuk boks, karya ini berisi kumpulan karya seni dari para seniman fluxus, seperti kotak korek api Ben Vautier, biji bunga Ken Friedman, flux medicine karya Shigeko Kubota.

Multi disiplin ilmu serta Kecakapan berfikir seorang George Maciunas sehingga memunculkan kreativitas baru dalam hal berkesenian. Konsep serta media dalam Karya-

karyanya menginspirasi penulis dalam proses penciptaan karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan ini menghasilkan karya seni dalam bentuk satu paket game berjudul "MASTERPIECE KIT" yang terdiri dari boks, gameboard, dadu, game card, kartu lisensi.

1. Boks



Gambar 14. Boks
(Sumber: M Nurdin Adi P, 2022)



Gambar 15. Boks tampak atas
(Sumber: M Nurdin Adi P, 2022)

Boks digunakan sebagai wadah komponen-komponen game. Pada boks terdapat unsur-unsur visual seperti tulisan "MASTERPIECE KIT" yang dikelilingi dengan gambar-gambar. Beberapa perpaduan gaya, elemen-elemen visual yang sering muncul pada lukisan klasik atau modern awal dimasukkan dengan objek visual kekinian dan objek visual dengan gaya kartun.

Pengabungan antara dua objek visual kekinian dan modern awal merupakan bentuk simbolisasi gaya seni rupa modern yang

“Masterpiece Kit: Penciptaan Karya Seni Rupa Menggunakan Pola Apresiasi Permainan Interaktif”

ditampilkan dengan model lain. Pemilihan warna fluorescene pada background juga sebagai bentuk penyajian lain dengan mengusung wacana seni rupa kontemporer.

2. Gameboard



Gambar 16. Gameboard
(Sumber: M Nurdin Adi P, 2022)



Gambar 17. Gameboard tampak atas
(Sumber: M Nurdin Adi P, 2022)

Pada gameboard terdapat layout permainan ular tangga dalam bentuk melingkar yang pada beberapa bagian angkanya terdapat karya-karya lukis masterpiece. Dari sekeliling layout permainan ular tangga terdapat kolase potongan-potongan objek dari karya-karya Lukis masterpiece. Penggabungan karya-karya Lukis masterpiece dengan layout permainan ular tangga pada gameboard adalah bentuk dari konsep karya yang menampilkan pengemasan dan penyajian lain untuk melibatkan karya dan apresiasi menjadi subjek. Serta menghilangkan sekat-sekat eksklusifitas terhadap karya seni rupa modern. Tersebut adalah hal yang bertolak

belakang dari kondisi yang ada dalam perlakuan terhadap karya-karya seni rupa modern.

3. Dadu dan pion



Gambar 18. Dadu dan pion
(Sumber: M Nurdin Adi P, 2022)

Dadu digunakan untuk menentukan tujuan pion melangkah. Sedangkan pion dipilih dari bentuk karakter seniman-seniman terkenal pada masa seni rupa modern. Hal tersebut sebagai bentuk perwakilan simbolik para seniman modern.

4. Gamecard



Gambar 19. Gamecard versi Bahasa Indonesia
(Sumber: M Nurdin Adi P, 2022)



Gambar 20. Gamecard versi Bahasa Inggris
(Sumber: M Nurdin Adi P, 2022)

Gamecard berisi soal-soal pilihan ganda yang membahas tentang dunia seni rupa era modern internasional maupun lokal. Kartu game ini adalah bentuk dari reaksi terhadap eksklusifitas seni rupa era modern. Dengan kartu game yang terdapat soal-soal mengenai seni yang akan membuat apresiator yang memainkan game ini menjadi secara tidak langsung ikut mengulik akan dunia seni rupa.

5. kartu lisensi



Gambar 21. Kartu lisensi
(Sumber: M Nurdin Adi P, 2022)

Kartu ini dibuat sebagai tanda akan keaslian karya yang digunakan. Penggunaan lisensi pada sebuah karya seni ini juga merupakan representasi dari kebiasaan yang sering digunakan pada karya seni rupa modern.

6. Panduan permainan

Game ini di tujukan untuk kalangan usia 10 tahun ketas. Game bisa dimainkan 5 orang dengan 4 peserta dan 1 juri. Fungsi juri sebagai pengawas permainan.

A. Permainan dimulai dengan pengelindingan dadu. Nilai dadu terbanyak akan memulai permainan lebih awal, begitu juga dengan sebaliknya. Peserta dengan nilai dadu terbanyak bisa memilih karakter pion lebih dulu.

B. masing masing peserta memulai permainan dari start.

C. Ketika peserta berada pada tingkatan angka yang terdapat ular, maka peserta harus menjawab soal dari gamecard yang dibacakan

oleh juri. Jika jawaban peserta salah, maka peserta harus turun pada tingkatan angka yang di tuju ular. Jika peserta menjawab dengan benar, maka peserta tetap pada posisi tingkatan angka.

D. Ketika peserta berada pada tingkatan angka yang terdapat tangga, maka peserta harus menjawab soal dari gamecard yang dibacakan oleh juri. Jika jawaban peserta salah, maka peserta tetap pada posisi tingkatan angka. Jika peserta menjawab dengan benar, maka peserta bisa naik pada tingkatan angka yang di tuju tangga.

E. Pemenang adalah peserta yang sampai pada tingkatan angka 100 lebih dulu.

SIMPULAN DAN SARAN

Penciptaan karya seni rupa ini menghasilkan 1 karya instalasi interaktif berjudul “Masterpiece Kit” dengan menggunakan bermacam media serta bermacam teknik dalam pembuatannya seperti lukis manual dan cetak digital. Karya ini berbentuk satu kotak boks yang memiliki ukuran panjang lebar 60cm x 40cm, dan berisi paket gameboard ular tangga yang telah di modifikasi. Pemilihan interaksi melalui permainan ini ditujukan agar menjadikan karya masterpiece kit lebih interaktif dan mampu memposisikan apresiasi sebagai subjek seperti karya seni tersebut.

Ada pun isi dari paket gameboard seperti permainan ular tangga yang sudah dimodifikasi dengan layout permainan ular tangga dalam bentuk melingkar yang pada beberapa bagian angkanya terdapat karya-karya lukis masterpiece. Dari sekeliling layout permainan ular tangga terdapat kolase potongan-potongan objek dari karya-karya Lukis masterpiece. Hal ini merupakan bentuk dari konsep karya yang menampilkan pengemasan dan penyajian lain untuk melibatkan karya dan apresiasi menjadi satu kesatuan subjek. Dan memperkuat wacana seni rupa kontemporer dengan menghilangkan sekat-sekat eksklusifitas terhadap karya seni rupa modern. Selain itu menghadirkan suatu hal yang bertolak belakang dari kondisi yang ada dalam perlakuan terhadap karya-karya seni rupa modern. Selain itu penulis juga

menghadirkan Dadu dan pion. Dalam hal ini dadu berfungsi akan digunakan untuk menentukan tujuan pion untuk melangkah di dalam arena permainan ular tangga. Sedangkan pion dipilih dari bentuk karakter seniman-seniman terkenal pada masa seni rupa modern. Hal tersebut sebagai bentuk perwakilan simbolik orang-orang yang memainkan terhadap karya-karya mereka. Selanjutnya penulis juga menghadirkan sebuah kartu game yang berisi soal-soal pilihan ganda, yang membahas tentang dunia seni rupa era modern internasional maupun lokal. Kartu game ini adalah bentuk dari reaksi terhadap eksklusifitas seni rupa era modern. Dengan kartu game yang terdapat soal-soal mengenai seni akan membuat seluruh kalangan apresiator yang memainkan game ini menjadi ikut mengulik akan dunia seni rupa. Dari keseluruhan objek yang terdapat di dalam paket gameboard tersebut, penulis juga membuat kartu lisensi, dimana kartu ini akan berfungsi sebagai tanda akan keaslian karya yang di gunakan.

Selama melakukan proses penciptaan karya diatas, penulis telah menjumpai beberapa kendala saat perencanaan teknik berkarya sampai proses pembuatan, mulai dari kesalahan pemilihan dan pengaplikasian cat yang ternyata cat duco akan retak bila di aplikasikan di atas cat akrilik. Melesetnya warna antara hasil print dengan file desain yang telah dibuat. Dengan hadirnya kendala-kendala tersebut penulis bisa lebih mengevaluasi lagi untuk pemilihan bahan dan mediumnya, dari sini penulis juga akan lebih selektif lagi untuk memilih medium dan bahan. Dalam ranah praktik penciptaan seni rupa kontemporer dewasa ini, medium akan sangat berperan penting untuk mewakili representasi konsep dan wacana yang akan dibawakan. Karena melalui medium, wujud kreativitas seniman bisa tersampaikan dan juga menambah nilai estetis pada karya, entah itu dalam bentuk wujud estetis maupun wacana estetis.

Selain itu, melalui medium ini penulis juga ingin menekankan pembelajaran representasi wacana menjadi wujud karya yang tidak harus eksklusif dan mahal.

Untuk memperkuat asumsi dasar penulis. Dalam hal ini penulis melakukan diseminasi publik yang merupakan kegiatan untuk memvalidasi apakah karya yang dibuat oleh penulis sudah layak disebut sebagai karya seni. Kegiatan diseminasi ini dilakukan penulis melewati forum daring. Berikut adalah hasil dari kegiatan diseminasi penulis dengan seniman di Indonesia antara lain;

1. Agus Koecink

Agus Koecink merupakan seorang seniman sekaligus penulis dalam dunia seni rupa. Karya seni dan tulisannya tentang seni rupa banyak membahas perihal konteks isu kekinian pada dunia seni rupa kontemporer. Selain itu di dalam kekaryaannya Agus Koecink sudah memamerkan karyanya di perhelatan nasional maupun internasional. Ketika menanggapi karya penulis, Agus Koecink berpendapat bahwa Masterpiece Kit yang dibuat penulis masih terjebak pada konteks Desain Komunikasi Visual, karena kurangnya daya artistik serta kemungkinan daya performatifnya yang kurang membangun. Menurut Agus Koecink karya seni rupa kontemporer perlu didukung dengan riset yang baku agar wacana bisa terbangun dengan kuat dan bisa dikembangkan lebih lanjut. Selain itu dalam karya Masterpiece Kit ini penulis perlu menambah referensi literturnya, terutama terkait dengan psikologi game. Untuk ide gagasan yang dibangun oleh penulis menurut Agus Koecink sudah bagus, namun masih perlu untuk melakukan eksplorasi lagi agar konteks karya seni rupanya lebih muncul dari pada komunikasi gamenya.

2. Dwi Januartanto

Dwi Januartanto merupakan seorang seniman yang karyanya berfokus menggunakan medium-medium eksperimental dan performance art. Dalam diseminasi kali ini Dwi Januar lebih menyoroti dua hal, yang pertama adalah medium dan yang kedua adalah ide dan gagasan. Menurut Dwi Januar, dari segi media karya yang dibuat oleh penulis terbilang asik dan unik, karena memiliki nilai yang edukatif dan interaktif. Kemudian dalam segi pewacanaan, karya Masterpiece Kit yang penulis buat memiliki pembangunan wacana

yang tidak terjebak pada persoalan teknis, dan memiliki potensi sebagai terobosan baru untuk membangun wacana seni yang cenderung interaktif. Namun dalam hal ini Dwi Januar juga mengkritisi bahwa konsep awal yang penulis buat bagus, tetapi untuk ranah pengembangan masih kurang, karena penulis masih terjebak pada epistemologi karya-karya zaman renaissance, yang secara tidak langsung masih mengusung ciri khas elitis pada sebuah karya. Dwi Januar menyarankan perlu untuk menilik karya seni rupa yang terjadi hari ini, dan mengangkat refrensi-refrensi karya seni rupa di Indonesia sebagai fokus materinya. Hal ini untuk mendukung konsepsi penulis yang mengkritisi wacana modernisme seni rupa barat.

Dari hasil diseminasi tersebut, penulis melakukan evaluasi ulang terhadap karya seni yang sudah dibuat. Karya seni yang dibuat oleh penulis ini masih memiliki kekurangan, terutama relevansi gagasan dengan relevansi visual yang dibuat. Selain itu pada konteks mengkritisi karya seni rupa modern, penulis belum dapat mengemasnya dengan tepat karena masih terjebak pada kesan elitis. Namun disisi lain karya ini memiliki terobosan untuk membuat karya seni rupa menjadi lebih edukatif dan lebih interaktif.

Dari sini penulis menyimpulkan masih perlu pengembangan dan pembenahan lebih lanjut agar karya Masterpiece Kit bisa divalidasi sebagai karya seni yang dapat dipertanggung-jawabkan secara ilmiah. Dalam ranah penciptaan karya seni dewasa ini, medium juga sangat berperan penting sebagai wujud kreativitas seniman. Penulis memanfaatkan konsep bermain di dalam karya seni sebagai media interaktif agar karya seni rupa dapat dinikmati oleh berbagai kalangan tanpa batasan kelas sosial. Penulis mengusung konsep bermain dapat dijadikan acuan alternatif untuk memanfaatkan masyarakat agar dekat atau bahkan menjadi kesatuan dari karya seni rupa itu sendiri.

Tujuan dibuatnya karya seni Masterpiece Kit ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih di dalam dunia akedemisi seni, terutama untuk ranah penciptaan seni berbasis

metode ilmiah. Penulis berpendapat bahwa karya seni rupa yang sifatnya interaktif masih sangat jarang dipertanggung-jawabkan secara ilmiah, penulis berharap melalui karya Masterpiece Kit ini dapat dijadikan refrensi karya seni rupa interaktif yang sudah dipertanggung-jawabkan secara ilmiah dilingkup akademik, terutama dilingkup jurusan seni rupa, Universitas Negeri Surabaya.

REFERENSI

Buku:

Damajanti, Irma. 2013. "Psikologi Seni"
Bandung: Kiblat Sepanjang Hayat Press

Djatiprambudi, Djuli. (2017). "Seni Rupa Indonesia Dalam Titik Simpang. Sidoarjo: Satu Kata

Sugiharto, Bambang. 2015 "Untuk Apa Seni?"
Bandung: Pustaka Matahari

Spanjaard, H. 2016. "Artists and their Inspiration. A Guide through Indonesian Art History (1930-2015). Volendam, The Netherlands: LM Publishers

Spielmann, Y., 2017 Contemporary Indonesian Art: Artist, Art Spaces, and Collectors. Singapore: NUS Press.

Jurnal:

Djatiprambudi, Djuli. 2019. "Reinvensi Budaya Visual Nusantara sebagai Basis Penciptaan Seni Rupa (Kontemporer), Universitas Negeri Surabaya.

Internet:

Whiteboardjournal, "Mengulik Sejarah Gerakan Seni Rupa Fluxus by Ghina Sabrina.
<https://www.whiteboardjournal.com/ideas/mengulik-sejarah-gerakan-seni-rupa-fluxus/> diakses pada 1 Juni 2022