



REINTERPRETASI VISUAL IKONOKLASME

Iqbal Rizki Wahyu Widodo¹, Djuli Djatiprambudi²

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

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

Abstrak

Ketertarikan penulis mengangkat isu ikonoklasme sebagai ide penciptaan karya seni akibat melihat banyaknya fenomena perusakan karya seni yang terjadi selama beberapa dekade terakhir. Secara historis, ikonoklasme merupakan praktik pemusnahan gambar karena perbedaan ideologi yang di anut pada era kekaisaran Byzantium yang berlangsung dari tahun 725 hingga 843. Munculnya perbedaan ideologi tersebut berkaitan dengan perkembangan monofisitisme setelah terjadinya Konsili Khalsedon. Hal-hal yang berkaitan dengan praktik ikonoklasme tersebut melandasi penulis untuk mewujudkan ide tersebut kedalam karya seni mix media dengan bidang dua dimensi yang berlandaskan pada ide gagasan tentang ikonoklasme sebagai sumber inspirasi. Tujuan penciptaan karya seni adalah untuk lebih memahami ikonoklasme dalam konteks gagasan serta mewujudkan atau memvisualisasikan ikonoklasme ke dalam penciptaan karya seni. Manfaat penciptaan karya seni ini berguna untuk memberikan kontribusi dalam bidang studi penciptaan seni yang berbasis pada sejarah ikonoklasme. Lahirnya suatu karya seni tentu tidak lahir secara begitu saja, melainkan melalui beberapa tahapan yang tersistematis. Dalam membuat karya seni penulis mengadaptasi metode penciptaan karya seni milik Gustami yang terdiri atas 3 tahap, yaitu; di tahap pertama merupakan tahap eksplorasi, di tahap kedua tahap perancangan dan yang terakhir ialah tahap perwujudan. Pada penciptaan ini menghasilkan 4 karya yang secara keseluruhan menggunakan teknik mix media, dengan menggabungkan beberapa teknik seperti, digital, kolase, lukis hingga grafis.

Kata Kunci: *Seni Rupa Kontemporer, Reinterpretasi, Ikonoklasme, Vandalisme, Apropriasi*

Abstract

The author's interest in raising the issue of iconoclasm as an idea for creating works of art is due to seeing the many phenomena of destroying works of art that have occurred over the last few decades. Historically, iconoclasm was the practice of destroying images due to ideological differences adopted during the Byzantine era, which lasted from 725 to 843. The emergence of these ideological differences was related to the development of monophysitism after the Council of Chalcedon. Matters related to the practice of iconoclasm underlie the writer's desire to realize this idea into a mixed-media artwork with a two-dimensional field based on the idea of iconoclasm as a source of inspiration. The purpose of creating works of art is to better understand iconoclasm in the context of ideas and to embody or visualize iconoclasm in the creation of works of art. The benefits of creating works of art are useful for contributing to the field of art creation studies based on the history of iconoclasm. A work of art is not created in that manner, but rather through a series of stages. The author adapts Gustami's method of creating art, which consists of three stages: the exploration stage, the design stage, and the embodiment stage. In this creation, four works were produced, which in their entirety used mixed media techniques by combining several techniques such as digital, collage, painting, and graphics.

Keywords: *Contemporary Art, Reinterpretation, Iconoclasm, Vandalism, Appropriation*

PENDAHULUAN

Istilah Ikonoklasme berasal dari bahasa Yunani *Eikonoklastes* gabungan antara kata *Eikono* dan *Klastes*, yang bermakna gambar dan penghancur atau menghancurkan. Ikonoklasme mengacu pada doktrin penolakan dan penghancuran citra keagamaan yang dianggap sesat, kontradiksi yang terjadi ini berlangsung selama dua periode dari tahun 726-787 dan tahun 815-843. Selama kurun waktu tersebut, kekaisaran Byzantium dibawah kepemimpinan Kaisar Leo III melarang pembuatan dan penggunaan ikon atau imaji. Mereka hanya menganjurkan supaya umat beragama cukup menggunakan figur berbentuk salib saja (Brubaker & Haldon, 2011). Inti dibalik permasalahan ikonoklasme adalah soal sah atau tidaknya menggunakan ikon dalam ibadah religius, dan bagaimana sebenarnya relasi antara tokoh kudus dengan gambaran atasnya.

Dalam kultur gereja Ortodoks di era Byzantium, ikon mengacu pada gambar tokoh-tokoh suci, seperti Yesus dan Santa Maria. Ikon-ikon tersebut biasanya di lukis melalui media kanvas, kayu, marmer maupun keramik. Ikon sengaja tidak memvisualkan figur maupun peristiwa secara gamblang, melainkan hanya secara kiasan. Identitas pembuat ikon umumnya tetap anonim. Mereka seolah bersembunyi dibalik kesakralan visual yang ia ciptakan. Sebelum melakukan eksekusi, mereka akan melakukan tirakat seperti berdoa bahkan puasa. Selain itu, pembuat ikon hanya mengikuti praktik masa lalu yang ekstensif. Tingkat penghormatan terhadap sebuah ikon bukan pada gambar ikon itu sendiri, melainkan kepada sesuatu hal yang lain.

Para pelaku dan pendukung ikonoklasme berpendapat bahwa ikon harus dihancurkan agar orang beriman tidak terjerumus dalam kesesatan. Dalam Alkitab Perjanjian Lama juga di tegaskan adanya larangan membuat dan menyembah gambar dan patung (Keluaran 20: 4-5) "*Janganlah membuat bagimu patung yang menyerupai apapun yang ada di langit diatas atau yang ada dibumi dibawah, atau yang ada didalam air di bawah bumi. Jangan sujud menyembah kepadanya atau beribadah kepadanya*". Ayat ini sering digunakan sebagai acuan untuk menghancurkan ikon.

Kata ikonoklasme secara luas merujuk pada peristiwa yang berulang sepanjang sejarah ketika

atas nama agama dan politik, imaji tertentu atau nilai ajaran tertentu yang dianggap mulia dihancurkan. Di zaman Mesir Kuno, sebelum istilah ikonoklastik digunakan untuk menggambarkan penghancuran gambar bermotif agama, sejumlah relief wajah Firaun dimusnahkan oleh para raja setelahnya. Ketika firaun Akhenaten ingin mendirikan pemujaan baru terhadap dewa matahari atau Aten, dia menginstruksikan agar gambar-gambar sebelumnya dihapus. Kemudian, ketika Akhenaten mati, semua referensi tentangnya juga dihancurkan oleh penerusnya (Adams, 2020). Di abad ke-16 saat muncul Protestantisme yang diusung oleh Martin Luther, peristiwa ikonoklasme terbesar kedua terjadi di Eropa Barat kerusuhan ini pecah di Belanda, Jerman, Perancis, Skotlandia dan Inggris ketika para penganut Protestan menyerang dan menghancurkan semua ikon-ikon yang berada di dalam katedral. Kitab suci perjanjian lama yang melarang adanya penggambaran akan Tuhan mereka jadikan rujukan sebagai alasan untuk penghancuran gambar. Di kota suci Mekkah sendiri orang-orang Arab secara sistematis juga menghancurkan berhala-berhala yang berada di lingkungan mereka. Taliban menghancurkan patung Buddha raksasa di Bamiyan, dan yang terakhir ISIS menghancurkan ribuan benda-benda bersejarah di Mosul serta meledakkan monumen Palmyra di Suriah. Tindakan-tindakan ikonoklastik yang serupa juga dapat ditemukan dari agama-agama lain seperti Buddhisme dan Hinduisme (Noyes, 2013).

Penghancuran ikon-ikon dilakukan bukan sekadar dalam riwayat religius melainkan juga pada unsur sekular. Tatkala belum terdapat pembeda antara kepentingan politik dan agama, dapat dilihat ketika saat agama Kristen menjadi agama mayoritas di Roma pada abad ke-4 Masehi, maka pelbagai bangunan Politeis di hancurkan, diambil logam dan emasnya untuk membangun gereja. Sebagaimana ketika Kaisar Julianus berkuasa, lantas giliran gereja yang di luluhlantahkan. Bisa kita amati juga ketika patung Louis XV dihancurkan dan dilanjutkan dengan pemenggalan kepala Louis XVI oleh kaum revolusioner Perancis pada awal abad ke-18, ketika patung konfederasi digulingkan dan dirobohkan di Amerika belakangan ini. Anehnya, pada politik juga terdapat ikonoklasme, sebuah

citra dihancurkan untuk diubah dengan citra lain yang setara dengan keperluan politik.

Pada ikonoklasme, histori masa lalu dimusnahkan dan dilenyapkan, dan representasi sejarah baru di kukuhkan. Misalnya ideologi Hitler dan NAZI dilarang di berbagai Negara Eropa. Buku-buku dan berbagai ikon NAZI diharamkan. Pada revolusi kebudayaan yang terjadi di Tiongkok juga terdapat penghancuran segala wujud produk budaya Tiongkok di masa lalu, gambar-gambar tokoh komunis dan buku merah bergambar Mao Zedong alih-alih menjadi idola baru yang dipaksakan oleh pemerintah Cina di masa itu. Pada tahun 70-an ketika era politik di Indonesia melarang gambar Sukarno, ada penghancuran atas jiwa Sukarno dan seluruh riwayatnya. Lantas di era 70-an, gambar Suharto atau Bapak Pembangunan menggantikannya. Pasca reformasi yang terjadi pada tahun 1998, gambar Sukarno dapat beredar kembali secara bebas. Maksudnya, apa yang telah di hancurkan secara politik di masa lampau, dan pada saat ini dapat muncul kembali dalam konteks yang berbeda.

Sejak masa Orde Baru memerintah di Indonesia, segala wujud representasi komunis dan gambar-gambar Sukarno diharamkan. Orde Baru lantas memberikan simbol dan gambar baru, untuk menegakkan rezim baru dan era baru. Di era Reformasi sampai saat ini pun, kita bahkan masih mempunyai aturan yang melarang ajaran komunisme serta ikon-ikonnya. Dalam maknanya secara garis besar, ikonoklasme sebagai pemusnahan patung, gambar dan berbagai wujud larangan, mengacu kepada praktik pemusnahan atas memori-memori sebuah zaman, era, bahkan rezim. Jiwa atau spirit, atau roh dari masa lalu dimusnahkan melalui cara menhanguskan representasinya.

Pada praktik berkesenian, terkadang sering kita jumpai praktisi seni yang merusak hasil ciptaannya sendiri, dan terdapat pula praktisi seni yang membuat karya seni melalui cara mendeformasi dan merusak karya lama menjadi karya seni yang baru, mendestruksi atau menghancurkan sebuah karya seni untuk menafsirkannya secara baru. Sebagian karya ikonoklastik seperti dadaisme dan pop art sebenarnya merupakan sebuah tren baru di zamannya, menawarkan bentuk-bentuk baru yang

lebih menarik. Seperti menurut Setyo Wibowo, A (2018) Gerak penghancuran atas gambar tertentu, selalu menimbulkan upaya untuk pendirian gambar lain yang baru. Gambar baru yang ditawarkan ini belum tentu lebih baik dari yang lama. Namun, ada kemungkinan perusakan atas gambar tertentu malah menghasilkan gambar yang lebih menarik, contohnya seperti karya Andy Warhol yang memberi warna pada foto kuno yang semula monokrom menjadi lebih artistik, disitu kita bisa melihat terdapat penghancuran yang mempercantik foto kuno menjadi lebih sesuai dengan eranya, bahkan memulai babak baru dalam seni rupa pada saat itu. Namun, menariknya dalam seni, apapun yang sudah di destruksi maupun di deformasi, selama karya tersebut merupakan bagian dari histori manusia, karya yang dirusak tersebut akan tetap ada. Seakan-akan kita berhadapan dengan semacam logika dimana sejarah seni bersinambung dengan adanya negativitas terhadap era sebelumnya. Dalam proses negasi ini, era lampau yang dikritik juga tidak seluruhnya lenyap. Era lampau itu senantiasa ada, senantiasa bisa dipahami secara baru. tetap bisa dikritik kembali guna diberi makna baru, gerakan ikonoklastik dalam seni seakan tidak dapat dipisahkan dari proses kreatif seni itu sendiri.

Di dalam sains sendiri juga berjalan secara revolusioner. Dengan kata lain, sains benar-benar menghancurkan gagasan lama tentang geosentrisme, soal Adam selaku manusia pertama yang hidup di bumi atau tentang ilmu statis fisika serta menggantikannya dengan sesuatu yang secara fundamental berbeda. Tidak mengherankan jika sains acapkali bertentangan ataupun bersebrangan dengan agama. Proses pertarungan sains dan agama hingga saat ini masih runyam. Diyakini bahwa sains menghancurkan gambaran-gambaran yang terdapat pada agama. Dengan perspektif yang baru, sains memberikan ikon baru, efisiensi, dominasi atas alam, kecilnya tempat manusia di Alam semesta mahaluas yang tak terprediksi ini. Demikian pula sejak zaman Aristoteles dan Plato, filsafat berkembang secara dialektis, ide-ide masa lampau dikritik, dihancurkan, dan diganti dengan ide yang lebih baru. Martin Heidegger merupakan salah satu filsuf yang melakukan ikonoklasme atas seluruh sejarah filsafat Barat. Namun, apa yang

dihancurkan dalam sains dan filsafat tidak sepenuhnya hilang, seperti halnya dalam seni. Filsafat Yunani kuno yang dianggap Heidegger sebagai dedengkot kelupaan akan *Ada*, hingga kini masih dikaji dan dipelajari. Masyarakat masih banyak yang tertarik mempelajari secara tekun filsafat Yunani, apa yang telah di kemukakan oleh Heidegger bisa saja benar, dan bisa jadi juga salah. Apapun kata orang perihal filsafat Yunani di masa depan, ilmu ini akan tetap menarik untuk dipelajari dan diteliti. Dengan demikian, ikonoklasme justru nampak sebagai proses berjalannya pikiran itu sendiri. Pemikiran dan ilmu akan berkembang disaat adanya kritik terhadap doktrin-doktrin lama. Melalui penilaian ulang dan kritik, pemikiran dan ilmu diberi jalan lebar untuk mengembangkan diri. Namun, perkembangan ini juga tak berjalan secara linier, seakan-akan apa yang sudah di kritisi kemudian tak layak untuk dipakai lagi. Justru kemajuan muncul lantaran kita terus menerus sering menggali ide-ide lama.

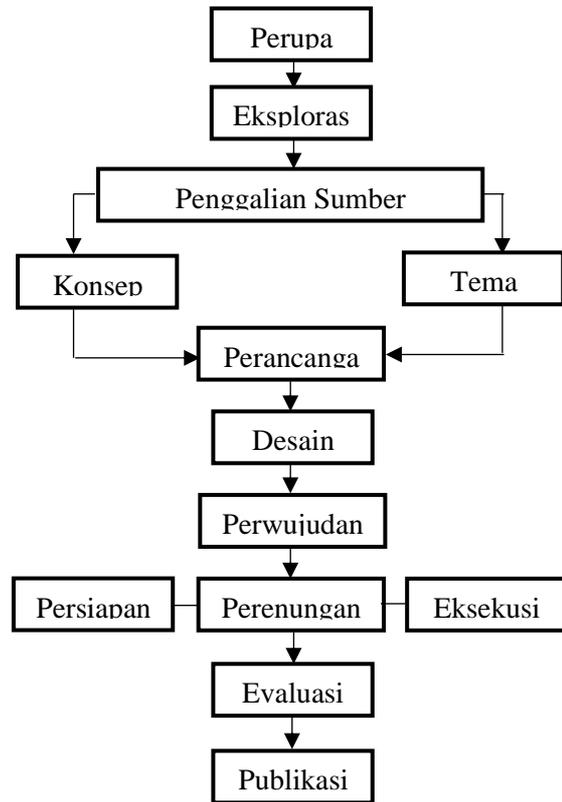
Dari apa yang telah dijabarkan diatas disini penulis akan menciptakan sebuah karya dengan cara merubah atau menghancurkan interpretasi lama dengan memunculkan interpretasi baru terhadap suatu karya seni. Dalam penciptaan karya ini didasari oleh pengalaman empiris penulis yang akan direalisasikan melalui karya seni dua dimensi.

METODE PENCIPTAAN

Sebuah karya seni berasal dari hasil pengalaman dan pengamatan terhadap suatu lingkungan melalui proses perenungan atau proses berfikir yang menimbulkan gagasan atau ide yang menjadi sebuah landasan (Sunarto, 1998:3).

Lahirnya suatu karya seni tentu tidak lahir secara begitu saja, melainkan melalui beberapa tahapan yang sistematis. Proses dalam pembuatan karya yang terorganisir akan memudahkan seniman untuk menghasilkan sebuah karya seni. Seperti yang dikemukakan oleh Gustami (2007:329). Menciptakan suatu karya seni khususnya karya seni rupa, secara metodologis di bagi menjadi beberapa tahapan utama, yang pertama yaitu Eksplorasi (mencari sumber ide, konsep atau landasan penciptaan) yang kedua Perancangan (membuat desain atau rancangan sebuah karya) dan yang terakhir, Perwujudan

(merealisasikan atau mewujudkan karya seni dalam bentuk fisik).



Gambar 1. Bagan Penciptaan
(Sumber: Iqbal Rizki Wahyu W, 2022)

Eksplorasi

Tahap penelitian ini bertujuan untuk mengkaji ide dan gagasan. Tahap ini juga untuk mengumpulkan data dan referensi untuk menggali ide-ide tentang penciptaan melalui pengamatan dan pengalaman, yang nantinya akan menghasilkan sebuah konsep, tema dan isu yang akan di bahas. Pada tahap ini dibagi menjadi dua langkah yaitu:

a. Penggalian Sumber Penciptaan

Dalam langkah ini penulis mencari ide dan gagasan terhadap karya seni yang akan di buat, dari penggalian sumber penciptaan ini nantinya akan menentukan arah dan tujuan terhadap karya seni yang akan di ciptakan.

b. Menentukan Konsep Dan Tema

Tahap selanjutnya adalah menentukan konsep dan tema. Pada langkah ini akan dilakukan studi literatur dan gambar untuk menggali landasan teori, sumber referensi acuan visual dalam penciptaan karya. Dengan begitu akan

mendapatkan ide dan gagasan yang lebih matang sehingga siap dituangkan dalam bentuk karya visual.

Perancangan

Setelah melalui tahap eksplorasi, tahap selanjutnya ialah tahap perancangan. Tahap perancangan ialah tahap memvisualisasikan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk desain atau sketsa. Hasil desain tersebut nantinya akan direalisasikan dalam bentuk karya dua dimensi. Pada tahap ini penulis mencari sumber referensi gambar yang tepat untuk dijadikan sebagai subject matter.

Perwujudan

Adapun beberapa tahapan perwujudan dalam proses berkarya adalah sebagai berikut:

a. Persiapan

Mempersiapkan peralatan serta bahan yang akan digunakan dalam proses pembuatan sebuah karya seni. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir penggunaan waktu supaya tidak terbuang secara percuma.

b. Perenungan

Untuk memperkuat sebuah gagasan atau ide yang akan divisualkan untuk menjadi sebuah gagasan dibutuhkan referensi sebagai acuan untuk menetapkan ide dan konsep yang akan diwujudkan dalam sebuah karya seni. Dalam hal ini biasanya mencari referensi karya dengan cara melihat-lihat sebuah karya yang sudah pernah ada melalui, buku, katalog pameran, majalah seni, maupun internet.

c. Eksekusi

Setelah melalui berbagai macam tahap sebelumnya, pada tahap ini merupakan proses mewujudkan sebuah ide dan rancangan visual dalam bentuk karya seni.

Karya 1



Gambar 2. Proses mendesain gambar yang akan dicetak DTF (*Direct to Film*) melalui software Photoshop.

(Sumber: Iqbal Rizki Wahyu W, 2022)

Pada tahap awal dalam pembuatan karya pertama, penulis terlebih dahulu mencari gambar-gambar yang relevan dari berbagai sumber di internet, kemudian mendesain ulang gambar yang diperoleh dengan menggunakan software Photoshop.



Gambar 3. Proses merekatkan sablon DTF menggunakan setrika.

(Sumber: Iqbal Rizki Wahyu W, 2022)

Di tahap ini penulis mulai merekatkan hasil cetakan sablon yang sudah di desain sebelumnya menggunakan setrika. Sebelum merekatkan cetakan di atas bidang yang diinginkan, cetakan awalnya dilumuri dengan lem bubuk khusus sablon DTF kemudian cetakan yang sudah dilumuri lem selanjutnya dipanaskan

menggunakan oven selama 10 menit gunanya agar lemnya mencair dan matang secara merata.



Gambar 4. Proses pengelupasan pet film.
(Sumber: Iqbal Rizki Wahyu W, 2022)

Setelah tahap penyetrikaan selesai, cetakan harus didiamkan terlebih dahulu supaya panasnya hilang dan lem meresap sempurna kedalam permukaan kanvas, bisa juga mendinginkan dengan cara mengusap-usap hasil cetakan menggunakan kain kering hingga panasnya hilang. Kemudian hasil cetakan yang sudah dingin dapat dikelupas secara perlahan sambil melihat adakah bagian yang belum menempel, jika ada beberapa bagian yang masih belum menempel harus mengulangi penyetrikaan kembali.



Gambar 5. Proses menggambar objek visual.
(Sumber: Iqbal Rizki Wahyu W, 2022)

Setelah semua hasil cetakan sudah menempel, penulis mulai menambahkan objek-objek visual pendukung dengan cara melukis secara manual menggunakan cat acrylic.

Karya 2



Gambar 5. Proses penyemprotan klise pada screen menggunakan air.
(Sumber: Iqbal Rizki Wahyu W, 2022)

Pada proses ini penulis menyemprotkan air pada screen gunanya agar klise atau bagian yang akan digesut dapat muncul. Penyemprotan juga harus secara perlahan dan hati-hati agar klise tidak rusak.



Gambar 6. Proses pengeringan sablon menggunakan hairdryer.
(Sumber: Iqbal Rizki Wahyu W, 2022)

Setelah proses penggesutan selesai, hasil sablon yang masih basah harus dikeringkan menggunakan hairdryer atau heatgun kurang lebih selama 30 menit agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

Karya 3



Gambar 7. Proses pembuatan background awal.
(Sumber: Iqbal Rizki Wahyu W, 2022)

Di awal pengerjaan pada karya ketiga ini penulis memulainya dengan membuat background secara abstrak terlebih dahulu. Proses pengerjaan ini tidak membutuhkan waktu yang sangat lama karena disini penulis menggunakan cat acrylic yang sifatnya mudah kering.



Gambar 8. Proses pembuatan background kedua.
(Sumber: Iqbal Rizki Wahyu W, 2022)

Ditahap pembuatan background kedua ini penulis menambahkan sedikit sentuhan dengan membutuhkan lakban kertas dan penggaris agar terlihat lebih menarik.



Gambar 9. Proses pembuatan adonan semen.
(Sumber: Iqbal Rizki Wahyu W, 2022)

Setelah background sudah jadi, saatnya penulis membuat adonan semen dengan campuran antara semen putih, lem rajawali, dan air. Aduk adonan sampai merata, tambahkan air secukupnya di tuang secara perlahan sambil mengaduk hingga tidak ada yang menggumpal. Ketika adonan sudah siap, saatnya menuangkan adonan ke atas kanvas.



Gambar 10. Proses pengecatan pada semen yang sudah kering.
(Sumber: Iqbal Rizki Wahyu W, 2022)

Hasil adonan semen yang sudah kering setelah didiamkan selama semalam akan di beri warna menggunakan cat berwarna emas.



Gambar 11. Proses menggambar objek visual.
(Sumber: Iqbal Rizki Wahyu W, 2022)

Selanjutnya pada tahap pengerjaan karya ini, penulis mulai melukis objek tengkorak dengan warna monokrom menggunakan cat acrylic.

Karya 4



Gambar 12. Proses pembuatan background.
(Sumber: Iqbal Rizki Wahyu W, 2022)

Pada tahap awal di pengerjaan karya terakhir, penulis memulainya dengan membuat background gunanya untuk menutup warna dasar kanvas dan menciptakan ruang.



Gambar 13. Proses sketsa dan pewarnaan dasar.
(Sumber: Iqbal Rizki Wahyu W, 2022)

Di proses selanjutnya penulis mulai melakukan sketsa kasar dengan menggunakan china marker berwarna putih, warna putih di pilih agar hasil sketsa nampak karena background dominan berwarna gelap kemudian di lanjutkan dengan pewarnaan dasar pada objek yang akan di lukis.



Gambar 14. Proses penataan warna pada objek visual.
(Sumber: Iqbal Rizki Wahyu W, 2022)

Selanjutnya di tahap ini penulis mulai memberi warna dan menata warna dari warna ke gelap

hingga ke terang untuk memberi kesan volume pada objek. Karena sifat cat acrylic yang mudah kering lebih susah dari pada cat minyak untuk menciptakan efek gradasi secara halus. Harus mengerjakannya secara bertahap tumpuk-menumpuk hingga tercipta efek tersebut.



Gambar 15. Proses pembuatan adonan semen.
(Sumber: Iqbal Rizki Wahyu W, 2022)

Pada tahap ini penulis mulai membuat adonan semen, caranya sama seperti pada karya sebelumnya dengan mencampurkan semen putih dan lem rajawali perbandingan 1:2 lalu diberi air secukupnya di tuang sedikit demi sedikit sambil mengaduk adonan hingga tidak ada adonan yang menggumpal.



Gambar 16. Proses pemecahan kaca.
(Sumber: Iqbal Rizki Wahyu W, 2022)

Proses pemecahan kaca harus dilakukan dengan secara hati-hati, kaca yang sudah di pecahkan akan disortir kembali untuk dipilih sesuai dengan bentuk yang diinginkan oleh penulis. Limbah kaca didapatkan penulis dari pedagang pigora di daerah Bangkingan, Surabaya.



Gambar 17. Proses menempelkan kaca menggunakan semen.

(Sumber: Iqbal Rizki Wahyu W, 2022)

Terakhir, limbah kaca yang sudah disortir sebelumnya akan di tempelkan dengan menggunakan adonan semen dan di diamkan selama semalam.

Evaluasi Karya

Tahapan dan langkah-langkah yang telah dilaksanakan dalam proses penciptaan karya harus dievaluasi sebagai langkah terakhir dalam menentukan dan memahami secara menyeluruh kesesuaian ide dengan karya yang dibuat. Adapun tujuan dari evaluasi tersebut yakni mengetahui kelebihan dan kekurangan dari sebuah hasil karya seni untuk kemudian mendapatkan masukan dan perbaikan agar karya seni yang di hasilkan dapat lebih berkualitas.

KERANGKA TEORETIK

Kerangka teori merupakan rumusan teori yang mendukung proses penciptaan karya seni secara ilmiah. Kerangka teori ini berisikan wacana dan kerangka berfikir dari para ahli terkemuka di dunia guna mendukung proses pengaplikasian terhadap konsep yang telah di buat oleh penulis.

Seni

Seni merupakan sebuah perenungan dalam wilayah interdisiplin ilmu, semakin dalam kita merenunginya, semakin dekat kita melihat bahwa imajinasi, intuisi, emosi, dan semua unsur pokok dala seni sangatlah menentukan dalam penelitian ilmiah. Manusia memaknai banyak pengalamannya melalui banyak cara seperti lewat sains, filsafat, seni, dan agama. Dari banyak cara ini, seni adalah persoalan paling unik untuk mendalami pengalaman itu sendiri, karena seni

adalah makna atas pengalaman real manusia atau seniman terhadap suatu fenomenologi. Seni adalah semacam disclosure yang mampu menggambarkan ambiguitas watak manusia yang sangat kompleks (Sugiharto:2015). Ketika seorang seniman merasakan sebuah emosi (sedih, menangis, tertawa, dan marah) dalam dirinya, mereka tidak langsung menuangkan suasana tersebut kedalam karya, namun lebih setelah itu. Pemaknaan atas pengalaman yang terjadi sebelumnya menjadi sebuah lembaga kebenaran, dimana seorang seniman menemukan kesadarannya. Untuk segi kreativitasnya sendiri, seni memiliki sebuah ruang yang mengantarkan manusia kepada dua aspek nilai, yaitu nilai intrinsik dan nilai ekstrinsik seni (Sumardjo:2000).

Seni Rupa Kontemporer

Seni rupa kontemporer merupakan seni yang datang dan akan berhenti, sebuah istilah seni yang muncul setelah post-modernisme dan mampu menjelaskan dimana kita berada sekarang. Tiga sayap penting seni kontemporer: yang pertama, merupakan imbas atau efek samping dari modernisme; kedua, terjadinya transnasional dengan perkembangan seni di seluruh dunia; dan yang terakhir, merupakan budaya mediasi, partisipatif, dan berjejaring para generasi muda (T. Smith, 2009). Seni rupa kontemporer ialah seni yang terjadi di era saat ini, lebih tepatnya seni yang terdampak oleh era modernisasi yang tidak merujuk pada suatu gaya atau identitas visual tertentu. Sejatinya seni kontemporer meniadakan/meleburkan pengotakan antara seni lukis, seni patung, dan disiplin seni lainnya. Seni kontemporer merupakan pembabakan akan sebuah periode, sebuah istilah yang mewakili kurun waktu tertentu. Semua karya seni yang diciptakan dalam kurun waktu akan dikategorikan sebagai karya seni kontemporer. Jika ditelisik lebih dalam lagi pada background yang muncul dalam seni kontemporer sangatlah plural, sehingga tidak terdapat kesepakatan yang secara konkrit menjelaskan tentang definisi seni rupa kontemporer yang sebenar-benarnya. Beberapa pakar seni menyatakan bahwa seni kontemporer adalah bentuk dari penolakan terhadap seni rupa modern yang dianggap agung dan mulia.

Seni Lukis

Salah satu bentuk seni rupa tertua yang masih ada hingga saat ini adalah seni lukis. Dengan pemahaman dasar yang sama, yaitu pengembangan yang lebih kompleks daripada menggambar dan terdiri dari sejumlah elemen visual diantaranya warna, garis, titik, bidang, bentuk, tekstur, dan ruang. Seperti yang telah dikemukakan oleh Susanto, Pada intinya, seni lukis adalah bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari keadaan subyektif seseorang (Susanto, 2011) Menurut sejarawan seni Heinrich Wölfflin dalam (Sugiarto, 2018:49), lukisan memiliki kelebihan karena menjadi medium yang paling mudah dicapai untuk ‘memurnikan’ persoalan-persoalan konseptual. Lukisan adalah sebuah bentuk tetap konstan dan tidak menambah perbedaan problematis antara bentuk aktual dengan bentuk visual. Secara teknis seni lukis menurut B.S Myers, *Understanding The Art*, Rinehart & Winston, (1961) merupakan penerapan pigmen atau warna cair ke permukaan bidang yang datar (kanvas, dinding, panel, maupun kertas) untuk menghasilkan sensasi atau ilusi keruangan, gerakan, tekstur, bentuk sama baiknya dengan tekanan yang dihasilkan antara gabungan unsur tersebut, tentu saja hal itu dapat di mengerti, bahwa melalui alat teknis tersebut dapat mengekspresikan emosi, ekspresi, simbol, keragaman dan nilai lain yang bersifat subyektif.

Simbol

Simbol adalah gambar yang memiliki makna atau arti. Dalam bahasa Inggris kata simbol disebut juga dengan symbol, yang diambil dari Bahasa Yunani *symbolon* (*symbollo*) atau bahasa Latinnya *symbolium* yang berarti bermakna, memberi kesan atau menarik kesimpulan. Simbolisme adalah gaya seni yang menggunakan analogi visual untuk menjelaskan konsep-konsep yang abstrak, seperti simbol “merpati sebagai bentuk perdamaian” dan merupakan sesuatu yang umum dalam seni rupa maupun karya sastra (Susanto, 2011). Dalam sebuah karya seni rupa simbol sering ditemui pada objek dan merupakan sebuah unsur-unsur visual. Penataan unsur-unsur rupa seperti garis, bidang, warna, bentuk, tekstur,

gelap terang, dan ruang, dapat merepresentasikan sesuatu. Selain unsur visual, karya seni rupa dua dimensi mengandung simbol-simbol dalam representasi bentuk objek dan tema yang digambarkannya.

Ikonoklasme

Ikonoklasme merupakan sebuah gerakan untuk menghancurkan gambar atau ikon keagamaan yang secara khusus dipuja di gereja Kristen Timur. Dalam bahasa Yunani ikon diambil dari kata *Eikon* yang bermakna gambar. Ikon ini sering digunakan di gereja Ortodoks Timur bahkan berperan penting baik dalam ibadah pribadi maupun umum yang diadakan di Gereja Ortodoks Timur. Masalah perdebatan teologis tentang citra seni religius ini muncul sebagai akibat dari pandangan kristologis yang saling bertentangan antara abad ke-5 hingga ke-8 masehi. Ikonoklasme berkaitan dengan perkembangan Monofisitisme, yang berkembang di wilayah kekaisaran setelah terjadinya Konsili Kalsedon. Konflik ikonoklastik ini berlangsung dari 725 hingga 843.

Vandalisme

Vandalisme merupakan tindakan yang melibatkan penghancuran atau perusakan yang disengaja terhadap properti publik maupun pribadi. Seperti yang dikemukakan oleh Goldstein, A. (1996) Vandalisme adalah bagian daripada perilaku yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan merusak atau menghancurkan suatu objek yang menjadi layanan publik ataupun yang dimiliki bersama, sehingga merusak keindahan yang ada. Secara historis, Vandal adalah suku Jermanik yang tinggal di selatan Laut Baltik antara Vistula dan Oder. Suku ini menguasai Gaul, Spanyol, dan Afrika Utara pada abad keempat dan kelima masehi. Musuh Romawi ini memiliki reputasi sebagai perusak yang hebat. Mereka dikenal sebagai suku yang menjadi penyebab kejatuhan Romawi Barat pada tahun 455. Istilah vandalisme diciptakan oleh seorang uskup dari Blois, Henri Gregoire pada tahun 1794 untuk menggambarkan penghancuran karya seni setelah Revolusi Perancis (Merrills, A. & Miles, R., 2010).

Dadaisme

Dada atau disebut juga sebagai Dadaisme merupakan sebuah gerakan seni yang muncul di Eropa pada awal abad ke-20, yang berpusat di Zurich, Swiss. Di New York Dadaisme di mulai sejak tahun 1915 dan setelah tahun 1920 dadaisme mulai berkembang di Paris. Dadaisme merupakan sebuah reaksi para seniman terhadap perang dunia pertama yang menolak logika, nalar, dan estetisme masyarakat kapitalis modern, alih-alih mengekspresikan omong kosong, irasionalitas, dan protes anti-borjuis di dalam karya-karya mereka. Gerakan ini mencakup karya seni visual, sastra, puisi, kolase, dan patung. Seniman Dadaism mengungkapkan ketidakpuasan mereka terhadap kekerasan, perang, nasionalisme, dan gerakan sayap kiri yang radikal.

Aropriasi

Aropriasi merupakan sebuah pengambilan dalam bentuk kesesuaian karya seni (kreativitas), meliputi: ide-ide, elemen visual, simbol, maupun artefak dari kepemilikan pelbagai budaya lain, kemudian mencoba mengubah kerangka yang terkait pada suatu acuan, sehingga dapat dijadikan sebagai miliknya sendiri (Martarosa, 2016:4). Di tahun 80-an istilah aropriasi juga mengacu pada yang lebih khusus, mengambil karya dari pelukis lain untuk menciptakan suatu karya baru. Karya baru tersebut bisa atau tidak mengubah imaji karya semula. Aropriasi selalu mengandung gejala kemiripan atau keserupaan suatu imaji terhadap imaji lainnya (Effendy, 2007:1). Menurut Robert S. Nelson, kata ‘*appropriation*’ berasal dari kata latin ‘*appropriare*’ yang memiliki arti ‘menjadikan milik sendiri’. ‘*To appropriate*’ pada saat ini memiliki arti, mengambil sesuatu untuk kegunaan diri seseorang dan kata sifat dari ‘*appropriate*’ berarti menjadi milik diri seseorang, privat dan cocok. Penerapan kata aropriasi pada seni rupa dan sejarah seni rupa pada masa sekarang ini berhubungan dengan adopsi karya seni rupa dari unsur-unsur yang ada lebih dulu. Aropriasi juga dapat bermakna ‘peminjaman’ atau ‘pengaruh’, dari produksi dan resepsi sebuah karya seni rupa. (Nelson, 2003: 160-173).

Parodi

Parodi atau yang umum lebih dikenal dengan plesetan merupakan suatu hasil karya yang digunakan untuk memelestikan, memberikan komentar atas karya asli, judulnya maupun tentang pembuatnya dengan cara yang lucu atau dengan bahasa yang satir. Seperti yang diungkapkan oleh Yasraf (2003: 213-214) tujuan dari parodi adalah untuk mengekspresikan perasaan tak puas, tidak senang, tidak nyaman, berkenaan dengan intensitas gaya atau karya masalah yang dirujuk. Dalam kaitan ini parodi menjadi oposisi atau kontras diantara berbagai teks, karya, atau gaya dengan maksud menyindir atau membuat lelucon darinya. Sama halnya dengan definisi parodi menurut The Oxford English Dictionary, parodi ialah sebuah komposisi dalam proses atau puisi yang di dalamnya kecenderungan-kecenderungan pemikiran dan ungkapan karakteristik dalam diri seseorang pengarang atau kelompok pengarang di imitasi sedemikian rupa untuk membuat tampak absurd, khususnya dengan melibatkan subjek-subjek lucu dan janggal, imitasi dari sebuah karya yang di buat modelnya kurang lebih mendekati aslinya, akan tetapi disimpangkan arahnya sehingga menghasilkan efek-efek kelucuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya 1

Sebelum



Gambar 18. Vasily Vereshchagin – Apotheosis of War

(Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Apotheosis_of_War)

Sesudah



Gambar 19. Karya 1

(Sumber: Iqbal Rizki Wahyu W, 2022)

Deskripsi Teknis :

Judul : Victim Conflict

Media : Mixed Media on Canvas

Ukuran : 140 x 100cm

Deskripsi Konsep :

“*Victim Conflict*” bila diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia merupakan korban konflik, karya ini menjelaskan tentang situasi yang terjadi di dalam medan perang. Bukan karena disana kekerasan hadir tanpa kompromi perang senantiasa dilaknat, tetapi anak-anak selalu menjadi korban pertama yang paling menderita karenanya. Inilah mengapa sebabnya perang selalu dikutuk. Anak-anak merupakan korban yang paling rentan saat terjadinya konflik peperangan, tak sedikit dari mereka dipaksa untuk ikut ke dalam konflik ketika adanya perang hak-hak mereka untuk bermain ikut terenggut bahkan nyawa dan masa depan mereka terancam oleh peperangan yang ada.

Analisis Intrinsik :

Subject matter pada karya ini terletak pada mainan anak-anak. Mainan anak-anak yang tergeletak merepresentasikan sebagai hak anak-anak itu sendiri yang tertelantarkan akibat adanya perang.

Analisis Ekstrinsik :

Perang merupakan hal yang kompleks karena mengandung banyak sisi, unsur, dan, definisi. Perang sendiri dapat dilihat dari dua aspek yakni positif atau negatif tergantung pada dampak,

frekuensi, skala, dan motivasinya. Pada hakekatnya, dampak yang dihasilkan oleh perang ialah dampak negatif seperti rusaknya tatanan sosial ekonomi, terciptanya trauma jangka panjang, kekurangan gizi pada anak, kecacatan dan juga munculnya berbagai penyakit.

Karya 2

Sebelum



Gambar 20. Raden Saleh – Forest and Native House
(Sumber: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Forest_and_Native_House_by_Raden_Saleh.jpg)

Sesudah



Gambar 21. Karya 2
(Sumber: Iqbal Rizki Wahyu W, 2022)

Deskripsi Teknis :

Judul : Kini
Media : Mixed Media on Canvas
Ukuran : 130 x 90cm

Deskripsi Konsep :

Di era modernisasi saat ini Indonesia sedang kembang-kembangnya mengadakan pembangunan di berbagai sektor, termasuk di daerah pelosok yang jarang dijangkau. Terutama pada sarana yang mengakomodasi mobilitas masyarakat, contohnya seperti revitalisasi jalur kereta api dan pembangunan jalan tol. Akibat dampak yang ditimbulkan dari pembangunan tersebut,

penggusuran lahan merupakan permasalahan yang dapat menyebabkan konflik di masyarakat. Wajar jika pembangunan infrastruktur semacam revitalisasi jalur kereta api dan pembangunan jalan tol tentunya memerlukan lahan yang komprehensif sehingga kerap bersinggungan dengan pemilik lahan atau warga yang tergusur tersebut. Penyebab utama terjadinya konflik dalam penggusuran lahan ialah warga sekitar yang merasa terbebani dan merasa tidak memperoleh perlindungan, karena beberapa penggusuran dilakukan secara paksa.

Analisis Intrinsik :

Mobil Lamborghini merupakan visualisasi era modern saat ini. Orang memakai jas dan tongsis merupakan gambaran dari orang-orang yang berbahagia di atas penderitaan orang lain “Pemerintah” yang rela mengabaikan hak-hak masyarakat. Plang iklan for sale dimaksudkan banyak daerah di Indonesia yang sengaja di rusak untuk di jual kepada para investor demi kebutuhan pribadi semata.

Analisis Ekstrinsik :

Konflik diperparah dengan kurangnya sosialisasi dan komunikasi dengan pemilik lahan. Dengan mengkomunikasikan dan mensosialisasikan kegiatan pembangunan, memberikan kompensasi yang layak, membangun konsensus, mendorong partisipasi masyarakat, dan memfasilitasi relokasi yang tepat, upaya harus dilakukan untuk mencegah konflik dalam pembukaan lahan. Namun, penggusuran lahan kerap terjadi karena pesatnya pembangunan.

Serangkaian upaya yang dilakukan pemerintah untuk mendorong investasi di berbagai sektor yang terkait dengan infrastruktur, telah menghasilkan akselerasi pembangunan yang aktif di Indonesia hingga saat ini. Namun, ada sejumlah tantangan yang harus diatasi sebelum infrastruktur ini dapat diimplementasikan. Penggusuran lahan merupakan salah satu dari sekian banyak persoalan yang muncul akibat persoalan pembebasan lahan ini. Karena identik dengan pemaksaan, pengusiran, konflik, dan huru-hara, penggusuran dianggap sebagai peristiwa negatif. Konflik antara pemilik tanah dengan pemerintah atau pihak yang akan melaksanakan pembangunan

selalu diakibatkan oleh berbagai kasus penggusuran tanah.

Karya 3



Gambar 22. Karya 3
(Sumber: Iqbal Rizki Wahyu W, 2022)

Deskripsi Teknis :

Judul : Forgotten
Media : Mixed Media on Canvas
Ukuran : 140 x 80cm

Deskripsi Konsep :

Forgotten/terlupakan adalah kata yang tepat untuk menggambarkan kondisi mainan statis di era saat ini. Dimana anak-anak saat ini lebih menggandrungi gadget daripada mainan anak-anak pada umumnya. Karya ini merupakan sebuah pengingat untuk penulis atau khalayak umum bahwa pada dasarnya kita semua pernah mengalami masa kecil, mainan telah menjadi bagian yang berharga dalam hidup kita, namun lambat laun seiring bertambahnya usia, mainan tersebut secara perlahan mulai terlupakan dari benak kita. Kedewasaan dan waktu berusaha memendam dan menguburnya dalam pikiran kita secara dalam-dalam.

Analisis Intrinsik :

Visualisasi tengkorak merupakan bentuk representasi dari hal yang sudah mati, terkubur, terpendam bahkan terlupakan dan tidak dapat terulang kembali. Background abstrak dengan warna biru, putih menggambarkan ketenangan jiwa maupun pikiran kita pada masa itu, sangat berbeda dengan kondisi kita saat ini yang banyak dipenuhi pikiran-pikiran duniawi. Frame pinggiran putih dimaksudkan dengan pikiran kita yang masih suci, murni, dan bersih belum terkontaminasi dengan hal-hal luar. Garis berwarna orange lurus ialah gambaran dari sifat kita di masa kecil, terutama anak laki-laki yang sedikit nakal tapi tetap lurus masih pada track atau jalur dan batasan yang wajar. Relief mainan berwarna emas adalah wujud dari mainan itu sendiri yang berharga dan mewah yang dapat kita miliki pada saat itu.

Analisis Ekstrinsik :

Permainan adalah kegiatan yang dipilih sendiri tanpa adanya unsur paksaan dan tanpa terdesak oleh rasa tanggung jawab. Permainan tidak mempunyai tujuan tertentu, tujuan permainan ada pada permainan itu sendiri dan dicapai ketika bermain. Bermain tidaklah sama seperti bekerja. Bekerja memiliki tujuan yang berlanjut, tujuannya tercapai ketika pekerjaan itu terselesaikan. Anak-anak senang bermain karena mereka memiliki dorongan batin dan keinginan untuk berkembang. Bermain merupakan sebuah “pekerjaan” yang sangat memakan waktu dan sering dilakukan oleh anak-anak. Oleh karena itu, tidak bisa dipungkiri bahwa dunia anak ialah dunia hiburan /permainan.

Bermain membantu anak-anak mengembangkan banyak aspek kecerdasan. Hanya saja terkadang orang tua tidak suka jika anak-anak mereka bermain secara berlebihan. Mereka percaya bahwa bermain tidak ada gunanya, dan orang tua terkadang mengeluh ke pihak sekolah setelah mengetahui bahwa anak-anak mereka hanya bermain di sekolah, yang semestinya mereka diajari menulis, berhitung dan membaca. Padahal, ketika prasekolah adalah masa bermain, sehingga masuk akal bagi anak TK untuk belajar sambil bermain pada saat yang bersamaan (Arri Handayani, 2009: 7). Anak-anak perlu bermain, karena memainkan peran penting dalam pertumbuhan dan perkembangan mereka. Anak

akan memperoleh berbagai pengetahuan tentang aspek kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bermain, dan anak akan memperoleh pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik secara sosial budaya, sosial ekonomi maupun lingkungan fisik atau alam, yang sangat membantu untuk meningkatkan kemampuan berfikir, bersikap, bertindak, bergaul, berkarya, berbahasa, dan seterusnya.

Karya 4



Gambar 23. Karya 4
(Sumber: Iqbal Rizki Wahyu W, 2022)

Deskripsi Teknis :

Judul : Against Destiny
Media : Mixed Media on Canvas
Ukuran : 180 x 130cm

Deskripsi Konsep :

Against destiny jika diartikan adalah melawan takdir, sebagai umat yang meyakini rukun iman, takdir ialah sebuah keniscayaan. Apakah takdir itu membahagiakan atau menyedihkan. Apapun itu, mempercayainya dan berserah diri kepada Allah adalah bentuk mengakui kelemahan diri dihadapannya. Kita bisa memilih tujuan hidup kita, tetapi kita tidak dapat menentukan hidup kita nantinya seperti apa. Karya ini merupakan visualisasi tentang orang-orang yang terpaksa rela merubah penampilannya demi kelangsungan atau

kebutuhan hidup, misalnya waria. Terlepas dari semua alasan mereka berada di tengah masyarakat kita, mereka kerap menerima stigma yang negatif sebagai kelompok yang tidak bermoral. Alhasil, masyarakat berhak mengadili waria, hingga hukum terabaikan, tapi pernahkah kita berfikir bahwa mereka melakukan hal itu dibaliknya untuk apa dan untuk siapa ?

Analisis Intrinsik :

Berdiri tegap di atas pecahan kaca merupakan visualisasi dari tabahnya menghadapi diskriminasi maupun beban hidup yang mereka tanggung dan hadapi walau terasa sangat menyakitkan. Zha maknanya zhahir (yang tampak dan menampilkan kebesarannya). Background berwarna pink gelap menggambarkan isi suasana hati orang tersebut yang berkecamuk. Karena terpaksa melakukan pekerjaan yang menyimpang dan sebenarnya tak ia sukai. Figur manusia berotot merupakan simbol bahwa sejatinya ialah laki-laki itu yang tetap tegar berjuang untuk mempertahankan hidup meskipun cacian dan hinaan datang dari arah mana saja.

Analisis Ekstrinsik :

Kehidupan manusia memang telah dipengaruhi oleh banyak dosa, dalam perkembangannya manusia telah banyak merubah apa yang sudah tuhan ciptakan. Seperti, laki-laki yang merubah penampilan menjadi perempuan hingga merasa bukan laki-laki padahal berjenis kelamin laki-laki, yang dikenal sebagai transgender/waria. Perkembangan perilaku waria membutuhkan proses yang cukup panjang dan dorongan internal yang kuat. Mereka mengalami konflik psikologis sebagai akibat dari ketidakseimbangan antara kondisi psikis dan fisik mereka. Tentu saja, mereka yang menghadapi konflik identitas ini berada dalam sautu masalah. Namun, mereka juga membutuhkan atensi, bukan ejekan maupun penolakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Setiap instrumentalisasi memori yang terjadi pada peristiwa ikonoklasme menunjukkan adanya lapisan kepentingan dan juga maksud tertentu. Ikonoklasme merupakan sarana bagi kelompok elit yang menerapkan instrumentalisasi untuk menentukan kepentingan atau agenda politik yang

akan dihadirkan. Begitu juga dengan memori kultural yang di rujuknya. Sebaliknya, bagi masyarakat akar rumput, pentingnya ikonoklasme adalah untuk memperkuat kembali identitas kultural yang di anggap telah tergerus oleh kehadiran berbagai ikon. Ikonoklasme ialah tindakan dominasi yang membangun dan memperkuat identitas kelompok di atas dekonstruksi ikon dengan cara melakukan konstruk makna konotatif ikon yang di jangkarkan pada memori kolektifitas dan direkatkan secara hegemonik pada objek sehingga merangsang persepsi ancaman moralitas, kelangsungan identitas politis, ideologis bahkan teologis. Kesimpulan yang dapat ditarik dari penciptaan karya seni rupa ini menghasilkan beberapa karya dua dimensi. Beberapa karya yang telah diciptakan terdiri dari berbagai kombinasi teknik, diantaranya teknik sablon, teknik digital dan teknik lukis secara manual. Dari segi pemilihan teknik juga harus didasari dengan penguasaan materi yang mendalam. Hasil karya tersebut merupakan sebuah reaksi saya terhadap situasi saat ini dengan menampilkan beberapa karya ikonik terkenal yang di respon menjadi sedemikian rupa.

Saran untuk para seniman dalam membuat karya seni diharapkan tidak hanya merujuk pada satu jenis teknis saja. Ada kalanya seniman dapat belajar bereksperimen dengan beberapa jenis elemen, sehingga dapat menemui berbagai

pengalaman yang belum pernah didapati sebelumnya.

REFERENSI

Adams, Alexander. (2020). *Iconoclasm, Identity Politics and the Erasure of History*. Imprint Academic. ISBN 9781788360425 – via eBooks.

Brubaker, Leslie. & Haldon, John. (2011). *Byzantium in the Iconoclast Era, c. 680-850*. Cambridge University Press. ISBN 9780521430937 – via eBooks.

Goldstein, A. (1996). *The Psychology of Vandalism*. Plenum Press. ISBN 9781489901767 – via eBooks.

Michalski, Sergiusz. (2013). *Reformation and the Visual Arts: The Protestant Image Question in Western and Eastern Europe*. Routledge. ISBN 978-1-134-92102-7 – via eBooks.

Noyes, James. (2016). *The Politics of Iconoclasm : Religion, Violence and the Culture of Image-Breaking in Christianity and Islam*. I.B. Tauris. ISBN 978-1784534790 – via eBooks.

Setyo Wibowo, Agustinus. (2018). *Ikonoklasme atau Idoloklasme ? BASIS*, 67 (01-02). Pp. 4-12. ISSN 0005-6138