

KONSEP BENTUK SENI RUPA PERTUNJUKAN BERIDENTITAS KULTURAL

LAPORAN PENELITIAN DASAR



Oleh:

Wahyu Novianto, S. Sn., M. Sn.

NIP: 198211102014041001

Satriana Didiek Isnanta, S. Sn., M. Sn.

NIP: 197212212005011002

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
DESEMBER 2023**

1	JUDUL PENELITIAN	i
2	HALAMAN PENGESAHAN	ii
3	DAFTAR ISI	iii
4	ABSTRAK	iv

BAB I. PENDAHULUAN

A.	Latar Belakang Penciptaan	1
B.	Tujuan Penciptaan	2
C.	Manfaat Penelitian	3

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

4

BAB III. METODE PENELITIAN

9

BAB IV. HASIL PENELITIAN

13

ABSTRAK

Seni kontemporer melalui konsep postmodernisme mengakui dan menghargai pluralitas dan oleh sebab itu memberi peluang bagi masuknya nilai-nilai lokal dan tradisi bangsa manapun untuk masuk ke dalamnya. Salah satu bentuk seni rupa kontemporer yaitu *performance art*/ seni performans, satu cabang seni rupa yang menggunakan tubuh sebagai medium utamanya. Seni performans merupakan penggabungan seni rupa dengan seni pertunjukan persilangan antara pameran seni rupa dengan pertunjukan teatrikal. Dalam hal ini ditampilkan unsur rupa, musik, dan gerak, namun menghindari adanya alur cerita secara tradisional.

Praktik seni performans di Indonesia sangat unik, berbeda dengan *performance art* barat. Hal tersebut dikarenakan para praktisi *performance art* di Indonesia tidak belajar *performance art* secara formal dan kebanyakan pelakunya lebih mendekat pada seni pertunjukan seperti teater atau seni tari. Hal ini berarti ada satu ceruk yang dapat diteliti yaitu konsep seni rupa pertunjukan “versi” Indonesia yang beridentitas kultural yang berbeda dengan *performance art* barat.

Tujuan umum penelitian adalah menemukan konsep seni rupa pertunjukan versi Indonesia yang beridentitas kultural. Hal ini penting karena selama ini praktik maupun wacana dalam medan seni rupa di Indonesia, *performance art* sangat berbeda dengan yang berkembang di barat. Di Indonesia lebih banyak atau lebih dekat dengan seni pertunjukan seperti seni tari, seni teater atau ritual tradisi. Oleh karena itu penting kiranya disusun konsep bentuk seni rupa pertunjukan versi Indonesia yang beridentitas kultural.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *case studies*, dengan *single case design* yaitu suatu penelitian studi kasus yang menekankan penelitian hanya pada sebuah unit kasus aja. Kasus dalam penelitian ini untuk mengungkap praktik *performance art* yang ada di Indonesia. Ruang lingkup penelitian meliputi aspek karya seni, pelaku seni, dan sistem perancangan karya seni rupa pertunjukan. Langkah penelitian meliputi (1) Menyikapi fenomena seni rupa pertunjukan dalam medan seni rupa Indonesia dari sudut pandang pelaku (2) konten dan penampilan seni rupa pertunjukan dari sudut pandang pelaku, (3) Karakteristik unsur-unsur estetika telah dikuasai dan dipahami. Luaran penelitian meliputi draft artikel jurnal internasional

Kata kunci: seni Intermedia, seni rupa pertunjukan; budaya lokal; identitas kultural

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang penelitian

Secara historis, perkembangan seni rupa di Indonesia terpengaruh pemikiran seni rupa barat. Hal tersebut dapat dirunut dari mulai berdirinya lembaga pendidikan formal seni rupa dengan mengadopsi dan mensintesis pemikiran-pemikiran tokoh seni rupa barat yang tercermin pada praktik seni rupa dalam medan seni rupa di Indonesia sejak tahun 1949 (berdirinya Akademi Seni Rupa Indonesia/ ASRI di Yogyakarta). Seiring berjalannya waktu, di era global seperti sekarang dimana dunia telah menyempit, dimana kita dengan mudah dapat mengetahui peristiwa di belahan dunia lain dengan cepat. Di satu sisi menguntungkan karena kerja-kerja kreatif di wilayah lokal langsung dapat dikonsumsi secara global tetapi di sisi yang lain menimbulkan paradoks identitas seni Indonesia dalam konfigurasi seni internasional. Oleh karena itu, penting untuk menyusun konsep dan estetika visual yang berakar pada akar budaya Indonesia. Hal tersebut sangat dimungkinkan dalam praktik seni rupa kontemporer.

Salah satu genre dalam seni rupa kontemporer yaitu seni intermedia yang tidak terikat konvensi seperti halnya seni murni (fine art). Seni kontemporer tidak peduli dengan hierarki seni, seperti seni tinggi – seni rendah. Begitupun material yang digunakan juga tak terbatas, sehingga memberi peluang yang cukup besar terhadap terciptanya kebaruan. Spirit hilangnya sekat seni tinggi maupun seni rendah tersebut memberi peluang besar bagi pengetahuan seni/ budaya di luar seni murni untuk masuk di dalamnya. Maka, seni budaya di luar seni modern barat (eropa) yang sangat beragam (termasuk seni budaya nusantara) mempunyai posisi yang setara dan mempunyai peluang berjalan beriringan dan atau menjadi

sumber ide penciptaan atau bahkan menjadi medium seni rupa kontemporer.

Seni intermedia yang interdisipliner meruntuhkan batasan konvensi seni visual dan mengintegrasikan seni dengan disiplin ilmu lain, terutama teknologi (sains). Seni Intermedia membuka kemungkinan tidak hanya menampilkan aspek visual tetapi juga suara dan gerak (kinetik). Salah satu bentuk karya seni intermedia adalah performance art/ seni rupa pertunjukan yaitu seni rupa yang menggunakan tubuh sebagai mediumnya. Uniknya, kecenderungan karya di Indonesia berbeda dengan performance art barat. Performance art di Indonesia lebih dekat dengan seni pertunjukan yang telah berkembang di masyarakat seperti teater, seni tari, atau ritual maka lebih tepat kalau disebut sebagai “seni rupa pertunjukan”.

B. Tujuan Penciptaan

Lantas pertanyaannya kemudian yang bisa menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan konsep Seni Rupa Pertunjukan di Indonesia?
2. Menjelaskan bentuk Seni Rupa Pertunjukan di Indonesia?
3. Menjelaskan konsep dan bentuk Seni Rupa Pertunjukan beridentitas kultural yang ada di Indonesia?

Oleh karena itu, perlu penelitian tentang konsep seni rupa pertunjukan “versi” Indonesia yang beridentitas kultural. Maka, tujuan khusus penelitian ini adalah: membangun konsep seni rupa pertunjukan beridentitas kultural dan konsep model perancangan seni rupa pertunjukan beridentitas kultural.

C. Urgensi penelitian

Penelitian ini sesuai dengan salah satu fokus bidang penelitian unggulan yang tertuang dalam Rencana Induk Pengembangan (RIP) Penelitian ISI Surakarta yaitu: Preservasi, Konservasi, dan Aktualisasi Seni Budaya Nusantara. Sekaligus sejalan dengan renstra ISI Surakarta tahun 2020-2024 yang akan mengembangkan keilmuan baru dengan mendirikan program studi seni intermedia.

D. Target Luaran

Penelitian ini akan menghasilkan luaran wajib berupa draft artikel jurnal internasional yang sesuai dengan standar baku penulisan di jurnal internasional terindeks bereputasi (scopus).

BAB III. TINJAUAN PUSTAKA

Kusmara dalam Pradipta (2013), menjelaskan bahwa seni intermedia mempraktikkan kerja seni sebagai proses interdisipliner yang tidak lagi mengacu pada konsep-konsep konvensional tentang medium seni rupa, khususnya dalam paradigma *fine art* (seni lukis, seni grafis, seni patung). Lebih lanjut, Kusmara menjelaskan bahwa media konvensional terdiri atas tiga jenis media yang terdiri atas drawing, lukis, dan patung. Seni media baru terdiri atas tiga media yaitu fotografi, video, dan seni digital, sementara silang disiplin seni (intermedia) mencakup dua jenis media yang berupa seni instalasi dan seni performans [1].

Setelah bersinggungan dengan teknologi, seni performans telah bermetamorfosis menjadi performans multi media. Dalam performans ini, tidak hanya tubuh yang menjadi medianya (meskipun tubuh tetap menjadi media yang paling utama), tetapi

juga dikolaborasikan (mixed) dengan teknologi media sebagai penguat pesan seniman/ perupa yang ingin disampaikan (biasanya mengeksplorasi ruang dan cahaya dengan bantuan komputer/ media player yang output visualnya menggunakan LCD Projector [2].

Seni performans atau seni rupa pertunjukan adalah suatu pertunjukan yang disuguhkan pada penontonnya, biasanya cabang seni ini bersifat interdisipliner atau melibatkan 2 (dua) atau lebih disiplin seni, akademik, maupun ilmiah. Seni performans dapat terjadi dimanapun selama apapun, tidak luput publik dapat menjadi bagian dari suatu karya. Seni performans merupakan penggabungan seni rupa dengan seni pertunjukan persilangan antara pameran seni rupa dengan pertunjukan teatrikal. Dalam hal ini ditampilkan unsur rupa, musik, dan gerak, namun menghindari adanya alur cerita secara tradisional [3]. Seni rupa pertunjukan merupakan penggabungan seni rupa dengan seni pertunjukan persilangan antara pameran seni rupa dengan pertunjukan teatrikal. Dalam hal ini ditampilkan unsur rupa, musik, dan gerak, namun menghindari adanya alur cerita secara tradisional.

Praktik dan wacana seni performans atau seni rupa pertunjukan dalam medan seni rupa di Indonesia masih meninggalkan banyak persoalan. Sejak masuk ke Indonesia pada tahun 1970an akhir sampai sekarang masih banyak dipertentangkan. Pada awalnya menggunakan nama dari seni rupa barat, yaitu *performance art*, kemudian dialih bahasakan ke dalam Bahasa Indonesia menjadi seni rupa pertunjukan, dirasa tidak memadai maka istilahnya diganti menjadi seni penampilan tetapi hal tersebut belum juga dianggap pas. Akhirnya pada tahun 2018, para pelaku *performance art* sepakat menyebutnya seni performans.

Praktik seni performans di Indonesia juga unik, berbeda dengan *performance art* barat. Hal tersebut dikarenakan para

praktisi *performance art* di Indonesia tidak belajar *performance art* secara formal dan kebanyakan pelakunya lebih mendekatkan diri pada seni pertunjukan yang telah berkembang di masyarakat seperti teater atau seni tari. Hal ini sebetulnya bukan satu kekurangan, tetapi satu kelebihan, berarti ada satu ceruk yang dapat diteliti yaitu konsep seni rupa pertunjukan “versi” Indonesia. Inilah yang menjadi salah satu dasar penyusunan proposal riset ini.



Gambar. 01

Karya Geber Moduso Operandi , *"Mystical Machine Made in Indonesia"*,
Performans Multimedia, 2000

Sumber:

<http://archive.ivaa-online.org/img/artworks/big/1329970489.jpg>

Di samping seni rupa pertunjukan merupakan salah satu bentuk karya seni intermedia yang menjadi bagian dari seni rupa kontemporer, maka harus tunduk pada konsep besar seni kontemporer itu sendiri. Seni kontemporer melalui konsep postmodernisme mengakui dan menghargai pluralitas dan oleh sebab itu memberi peluang bagi masuknya nilai-nilai lokal dan tradisi bangsa manapun untuk masuk ke dalamnya.

Postmodernisme adalah pintu yang terbuka lebar untuk masuknya tradisi dan nilai-nilai lokal [4].

Bahkan seni kontemporer tidak ragu-ragu menggandeng seni tradisional. Sebab yang paling penting dalam seni kontemporer adalah bukan sesuatu atau elemen yang dipakai untuk berbicara melalui karya seni, tetapi bagaimana rangkaian dari elemen atau komponen-komponen yang diambil dari seni tradisional atau seni pramodern disampaikan. Rasa kekontemporeranlah yang berperan untuk presentasi seni kontemporer [5].

Seni rupa kontemporer sebagai seni rupa yang menentang atau menolak seni rupa moderen (anti-moderenisme). Seni rupa kontemporer sangat menghargai pluralitas, berorientasi secara bebas, tidak menghiraukan batasan-batasan secara kaku (Ramadhani 2017). Maka, seni kontemporer menjadi penting dalam membangun konsep salah satu genre seni intermedia, yaitu seni rupa pertunjukan beridentitas kultural yang bersumber budaya lokal sebagai penguatan identitas kultural.

Kekayaan keanekaragaman kultur Nusantara telah menjadi sumber daya penting yang diyakini memiliki kemampuan untuk melahirkan bahasa estetika seni intermedia yang khas, unik, serta memiliki fungsi sosial yang dapat diterapkan di masyarakat dan dibagikan kepada negara-negara yang lain. Seperti halnya penelitian ini yang akan mengangkat budaya lokal, Rajah Kalacakra sebagai bentuk ekspresi kultural untuk penguatan identitas kultural.

Rajah Kalacakra dalam kehidupan masyarakat Jawa paling populer. Rajah Kalacakra masih banyak dipraktikkan oleh masyarakat Jawa karena ada dalam prosesi Ruwatan Murwakala. Kata *ruwat* yang artinya lepas, *angruwat* atau *rumuwat* artinya 'membuat tak kuasa', menghapuskan, membebaskan, melepaskan dan menyelamatkan. Kata *rinuwat* artinya dibebaskan, dilepaskan

dan diselamatkan. Jadi, *ruwatan* merupakan upacara pembebasan orang dari nasib buruk yang menyimpannya, sehingga keadaan dipulihkan seperti semula. Nasib buruk tersebut disebabkan oleh murka dewa [6].

Digambarkan dalam lakon Murwakala ialah adanya tokoh Bapa Guru Sejati Dhalang Kandha Buwana yang tiada lain Batara Wisnu sendiri yang mampu membaca *rajah kalacakra*. Dikatakan dalam kisah bahwa barang siapa bisa membaca dan menerangkan isi *rajah kalacakra*, dialah yang mampu menguasai Batara Kala. *Rajah* berarti *ngèlmu*, *Kala* berarti waktu dan *cakra* berarti perputaran. *Kalacakra* berarti perputaran waktu atau kehidupan di dunia ini. Dengan demikian yang dimaksud *rajah kalacakra* adalah *ngèlmu* kehidupan. Barang siapa memiliki *ngèlmu* kehidupan, ia mampu mengatasi dan menguasai Kala, kejahatan [7].

Rajah Kalacakra juga disebut dalam serat Ajidarma-Ajinirmala karya pujangga R.Ng.Ranggawarsita dari kerajaan Surakarta sekitar tahun 1791 J atau 1862 M, dimana Ajisaka (Jaka Sangkala) sebagai Dewasisya (murid para dewa) yang menerima pelajaran-pelajaran gaib yang suci serta mantra tentang darma dan kesucian jiwa. Salah satu pelajaran gaib dari Sang Hyang Kala (Daksinalaya) yang kemudian dicipta serupa rajah Kalacakra. Adapun rajah Kalacakra tersebut berbunyi: *Yamaraja jaramaya, yamarani niramaya, yasilapa palasiya, yamidosa sadomiya, yadayuda dayudaya, yasiraddha ddharasiya, yasimaha mahasiya* [8].

Dari uraian di atas, maka penelitian yang akan dilakukan nanti akan membangun konsep seni rupa pertunjukan beridentitas kultural berdasarkan budaya lokal yang berkembang di tengah budaya masyarakat jawa, yaitu Rajah Kalacakra yang dibagi menjadi dua tahap, tahun pertama adalah konsep seni rupa pertunjukan yang masih sedikit meninggalkan persoalan dalam

praktik dan wacana seni rupa di Indonesia dan pada tahun kedua adalah konsep seni rupa pertunjukan beridentitas kultural.



BAB III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan case studies, dengan single case design yaitu suatu penelitian studi kasus yang menekankan penelitian hanya pada sebuah unit kasus aja [9]. Kasus dalam penelitian ini untuk mengungkap praktik performance art yang ada di Indonesia yang dalam praktiknya sangat berbeda dengan yang ada di barat (Eropa/ Amerika). Studi kasus ini dilakukan secara langsung dengan cara mengikuti praktik dan wacana *performance art* pada medan seni rupa Indonesia. Data

yang diambil dari agen-agen penyangga performance art yang di medan seni rupa Indonesia, seperti seniman, kurator, dosen seni, maupun naraumber lainnya yang dianggap mengetahui [10].

A. Lokasi dan waktu penelitian

1. Terdapat lokasi fisik dan maya. Lokasi fisik adalah event performance art atau rumah seniman atau narasumber lainnya yang terletak di kota Yogyakarta, Surabaya, Bandung, Jakarta, Surakarta, Malang dan Denpasar. Lokasi maya adalah laman internet Yayasan seni, akun medsos seniman mempublikasikan kegiatan dan karyanya, serta grup media sosial tempat para perancang berkumpul.
2. Waktu penelitian dirancang selama 24 bulan

B. Sumber data

Sumber data penelitian terdiri dari karya performance art, pencipta/ seniman, kurator dan akademisi seni rupa. Mengingat banyaknya sumber data baik berupa karya seni maupun senimannya maka diperlukan pemilihan data melalui seleksi sampel dengan kriteria sebagai berikut.

1. Karya performance art yang menggunakan budaya lokal sebagai basis penciptaannya, baik sebagai konsep maupun elemen estetik.
2. Pelaku performance art yang aktif mengikuti berbagai event seni rupa tingkat nasional maupun internasional.
3. Pelaku performance art yang aktif membuat karya dan mempublikasikanya di ruang publik secara mandiri.
4. Kurator, pengamat dan penulis performance art di Indonesia.

C. Pengumpulan data

Dilakukan melalui: (1) Perekaman karya yang dipresentasikan, (2) Pengamatan dokumen kegiatan atau karya yang pernah dipublikasikan, DAN (3) Wawancara.

D. Langkah penelitian

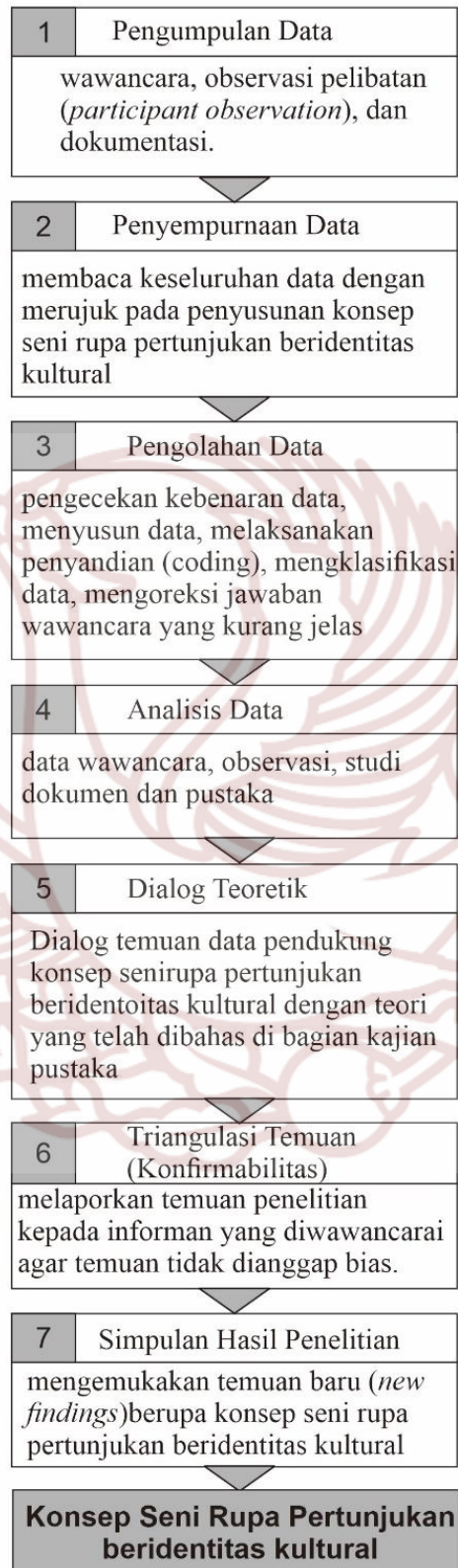
Menyusun konsep seni rupa pertunjukan beridentitas kultural menggunakan melalui 7 tahapan penelitian studi kasus.

1. Pengumpulan Data yang dapat diperoleh dari beberapa teknik, seperti wawancara, observasi pelibatan (participant observation), dan dokumentasi.
2. Penyempurnaan Data. Caranya ialah dengan membaca keseluruhan data dengan merujuk pada penyusunan konsep seni rupa pertunjukan beridentitas kultural, maka data dianggap sempurna.
3. Pengolahan Data. Setelah data dianggap sempurna, peneliti melakukan pengolahan data, yakni melakukan pengecekan kebenaran data, Menyusun data, melaksanakan penyandian (coding), mengklasifikasi data, mengoreksi jawaban wawancara yang kurang jelas.
4. Analisis Data. Setelah data berupa transkrip hasil wawancara dan observasi, maupun gambar, foto, catatan harian subjek dan sebagainya dianggap lengkap dan sempurna, peneliti melakukan analisis data.
5. Dialog Teoretik. Untuk melahirkan temuan konseptual berupa “Konsep Seni Rupa Pertunjukan beridentitas Kultural”, langkah selanjutnya melakukan dialog temuan tersebut dengan teori yang telah dibahas di bagian kajian pustaka, sehingga bagian kajian pustaka bukan sekadar ornamen belaka.
6. Triangulasi Temuan (Konfirmabilitas). Agar temuan tidak dianggap bias, peneliti perlu melakukan triangulasi temuan, atau yang sering disebut sebagai konfirmabilitas, yakni

dengan melaporkan temuan penelitian kepada informan yang diwawancarai.

7. Simpulan Hasil Penelitian. Peneliti menyajikan fakta-fakta di lapangan secara deskriptif sesuai pertanyaan penelitian, kemudian mengembangkan teori yang terkait dengan pertanyaan penelitian (*theoretical development*) dan mengemukakan temuan baru (*new findings*) berupa konsep seni rupa pertunjukan beridentitas kultural.





BAB IV. HASIL PENELITIAN
INTERPRETASI RAJAH KALACAKRA
SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN KARYA
SENI INTERMEDIA

A. Latar Belakang Penciptaan

Secara historis, perkembangan seni rupa di Indonesia terpengaruh pemikiran seni rupa barat. Hal tersebut dapat dirunut dari mulai berdirinya lembaga pendidikan formal seni rupa dengan mengadopsi dan mensintesis pemikiran-pemikiran tokoh seni rupa barat yang tercermin pada praktik seni rupa dalam medan seni rupa di Indonesia sejak tahun 1949 (berdirinya Akademi Seni Rupa Indonesia/ ASRI di Yogyakarta). Seiring berjalannya waktu, di era global seperti sekarang dimana dunia telah menyempit, dimana kita dengan mudah dapat mengetahui peristiwa di belahan dunia lain dengan cepat. Di satu sisi menguntungkan karena kerja-kerja kreatif di wilayah lokal langsung dapat dikonsumsi secara global tetapi di sisi yang lain menimbulkan paradoks identitas seni Indonesia dalam konfigurasi seni internasional. Oleh karena itu, penting untuk menyusun konsep dan estetika visual yang berakar pada akar budaya Indonesia. Hal tersebut sangat dimungkinkan dalam praktik seni rupa kontemporer.

Seni kontemporer melalui konsep postmodernisme mengakui dan menghargai pluralitas dan oleh sebab itu memberi peluang bagi masuknya nilai-nilai lokal dan tradisi bangsa manapun untuk masuk ke dalamnya. Postmodernisme adalah pintu yang terbuka lebar untuk masuknya tradisi dan nilai-nilai lokal (Sucitra 2015). Bahkan seni kontemporer tidak ragu-ragu menggandeng seni tradisional. Sebab yang paling penting dalam seni kontemporer adalah bukan sesuatu atau elemen yang dipakai untuk berbicara melalui karya seni, tetapi bagaimana rangkaian dari elemen atau komponen-komponen yang diambil dari seni tradisional atau seni

pramodern disampaikan. Rasa kekontemporeranlah yang berperan untuk presentasi seni kontemporer (M. Dwi Marianto 2001).

Maka, seni kontemporer menjadi penting dalam eksperimentasi penciptaan karya seni intermedia yang bersumber budaya lokal sebagai penguatan identitas kultural ini. Salah satu genre seni rupa kontemporer adalah seni intermedia. Seni intermedia adalah karya seni yang tidak konvensional dan interdisipliner, yang meruntuhkan batasan konvensi seni visual dan juga menggunakan media yang tidak konvensional juga, seperti mengintegrasikan seni dengan disiplin ilmu lain, terutama teknologi (sains). Seni Intermedia membuka kemungkinan tidak hanya menampilkan aspek visual tetapi juga suara dan gerak (kinetik).

Kusmara dalam Pradipta (2013), menjelaskan bahwa Seni intermedia mempraktikkan kerja seni sebagai proses interdisipliner yang tidak lagi mengacu pada konsep-konsep konvensional tentang medium seni rupa, khususnya dalam paradigma fine art (seni lukis, seni grafis, seni patung). Lebih lanjut, Kusmara menjelaskan bahwa media konvensional terdiri atas tiga jenis media yang terdiri atas drawing, lukis, dan patung. Seni media baru terdiri atas tiga media yaitu fotografi, video, dan seni digital, sementara silang disiplin seni (intermedia) mencakup dua jenis media yang berupa seni instalasi dan seni performans (Widya Pradipta Irma Damajanti et al. 2013).

Seni instalasi merupakan karya rupa yang terdiri atas gabungan berbagai media sehingga membentuk kesatuan baru dan menawarkan makna baru. Karya seni instalasi menjadi wujud nyata pembebasan seni rupa dari penggolongan seni lukis, seni grafis, seni patung, seni reklame, dan cabang-cabang seni rupa lainnya, serta penghapusan pandangan orang-orang awam atas seni rupa menjadi seni murni-seni terap, seni tinggi-seni rendah, atau seni bebas-seni terikat (Ramadhani 2017).



Gambar. 01
Karya Satriana Didiek Isnanta, "*Kertas itu....*",
Seni Instalasi Multi
Media, 2019

Sumber: Isnanta, 2019

Seni instalasi ditandai dengan penggabungan site atau ruang dengan karya seni. Dalam beberapa kasus, site/ ruang atau lokasi merupakan unsur intrinsik dan tidak dapat ditawar-tawar dari karya tersebut. Untuk memindahkan karya seni instalasi atau membuat ulang di lokasi lain akan menghancurkan karya yang ada dan atau akan menciptakan karya baru, yang mungkin bertentangan dengan niat seniman. Jenis seni instalasi ini disebut site-specific, dimana penciptaan karya seni berhubungan dengan dan bergantung pada, ruang tertentu.

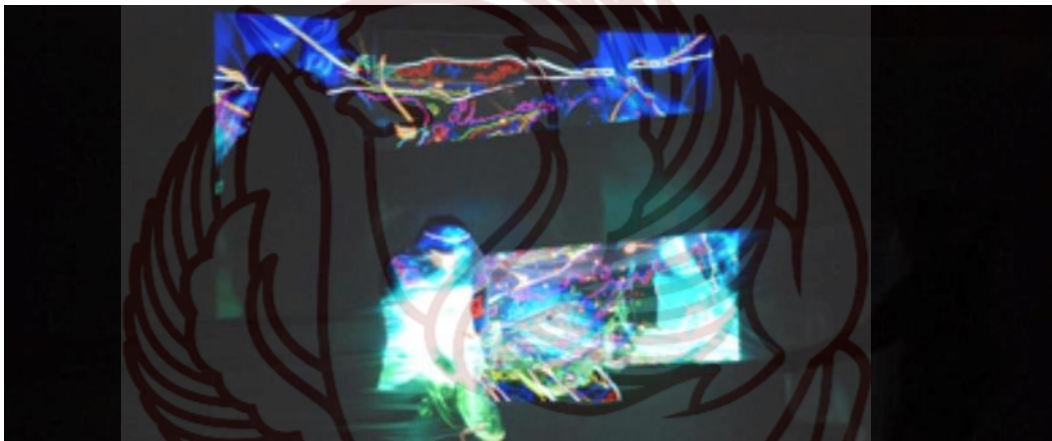
Banyak artis yang membuat seni instalasi memberlakukan kondisi dan memberikan instruksi terperinci tentang pemasangan karya seni, seperti menunjukkan di mana dan bagaimana itu bisa terjadi dipasang, bahan apa yang akan digunakan dan apakah bahan tersebut dapat dipasang kembali di sama atau lokasi/ ruang yang lain. (Kelly 2017)

Seni instalasi dibagi dua kategori, yaitu "Filled-Space Installation" dan "Site- Specific Installation". Filled-space, dimana karya instalasi tersebut hanya sebagai pengisi ruang (ruang dalam bangunan arsitektur maupun ruang imajiner (ruang di alam terbuka) dan ketika dia dipindahkan ke ruang yang lain bentuk karya tetap sama seperti sebelumnya. Sedangkan Site-specific...dimana karya selalu adaptif pada site (ruang) bahkan sampai mengeksplorasi ruang/site pada karya. Pada jenis ini karya tersebut sangat kontekstual pada ruang dan merupakan dialog antara seniman dengan ruang dan lingkungannya, baik ruang riil (ruang dalam bangunan arsitektur maupun ruang imajiner/ ruang di alam terbuka (Rosenthal 2003).

Sedangkan seni performans adalah suatu pertunjukan yang disuguhkan pada penontonnya, biasanya cabang seni ini bersifat interdisipliner atau melibatkan 2 (dua) atau lebih disiplin seni, akademik, maupun ilmiah. Seni performans dapat terjadi dimanapun selama apapun, tidak luput publik dapat menjadi bagian dari suatu karya. Seni performans merupakan penggabungan seni rupa dengan seni pertunjukan persilangan antara pameran seni rupa dengan pertunjukan teatrikal. Dalam hal ini ditampilkan unsur rupa, musik, dan gerak, namun menghindari adanya alur cerita secara tradisional (Ramadhani 2017).

Melihat dua definisi tentang seni instalasi dan seni performans yang masuk pada seni intermedia, dapat dibagi menjadi dua bagian, pertama adalah karya seni berbasis ruang (seni instalasi) dan seni berbasis waktu (seni performans). Karya berbasis ruang menggunakan ruang sebagai salah satu unsur pembentuknya. Contoh: seni instalasi. Karya berbasis waktu adalah karya yang memiliki rentang waktu dalam proses presentasinya, misalnya seni performans (performance art), seni video (video art), dan seni interaktif (interactive art). (Maria and Biarezky 2015)

Di sisi yang lain, seni yang berhubungan dengan teknologi dan mengandung unsur visual, gerak dan suara biasa disebut seni multimedia. “Istilah multimedia berakar mula teater, bukan komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium di panggung sering kali disebut pertunjukan “multi-media”. Pertunjukan multi-media mencakup monitor video, synthesized band, dan karya seni manusia sebagai bagian dari show!” (Dean A. Daemon 1996)



Gambar. 02

Karya Satriana Didiek, “*Superdad*”, Performans Multimedia, 2010

Sumber: Bjeou Nayaka, 2010

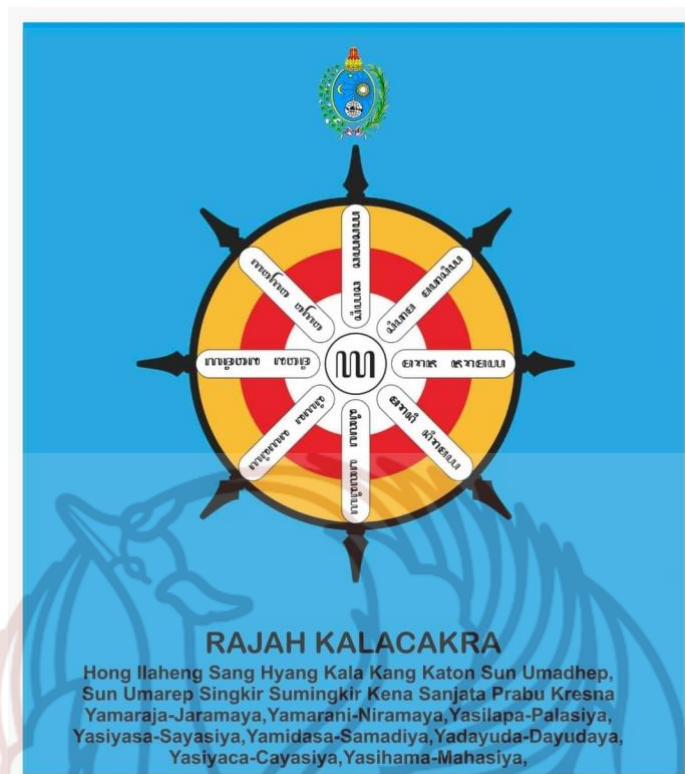
Setelah bersinggungan dengan teknologi, akhirnya seni performans ini telah bermetamorfosis menjadi performans multi media. Dalam perkembangan performans ini, tidak hanya tubuh yang menjadi medianya (meskipun tubuh tetap menjadi media yang paling utama), tetapi juga dikolaborasikan (mixed) dengan teknologi media sebagai penguat pesan seniman/ perupa yang ingin disampaikan (biasanya mengeksplorasi ruang dan cahaya dengan bantuan komputer/ media player yang output visualnya menggunakan LCD Projector (Satriana Didiek Isnanta 2010).

Eksperimentasi penciptaan karya seni intermedia yang bersumber budaya lokal sebagai penguatan identitas kultural menjadi fokus perhatian penciptaan karya seni yang akan diciptakan. Maka, studi penciptaan ini akan menciptakan karya seni intermedia yang mengangkat kearifan lokal dengan mengeksplorasi visual dan atau menafsir ulang makna Rajah Kalacakra, sebagai dasar penciptaan karya seni intermedia beridentitas kultural. Bentuk karyanya akan memadukan seni instalasi menggunakan elemen kinetik, video dan seni performans yang mampu menjadi satu kesatuan karya Seni Rupa Pertunjukan

B. Rencana Objek penciptaan

Objek artistik yang akan digarap menjadi karya seni dalam eksperimentasi penciptaan karya seni intermedia yang bersumber budaya lokal sebagai penguatan identitas kultural ini adalah Rajah Kalacakra.

Rajah Kalacakra dalam kehidupan masyarakat Jawa paling populer. Rajah Kalacakra masih banyak dipraktikkan oleh masyarakat Jawa karena ada dalam prosesi Ruwatan Murwakala. Kata ruwat yang artinya lepas, angruwat atau rumuwat artinya 'membuat tak kuasa', menghapuskan, membebaskan, melepaskan dan menyelamatkan. Kata rinuwat artinya dibebaskan, dilepaskan dan diselamatkan. Jadi, ruwatan merupakan upacara pembebasan orang dari nasib buruk yang menyimpannya, sehingga keadaan dipulihkan seperti semula. Nasib buruk tersebut disebabkan oleh murka dewa (Subalidinata, 1985).



Gambar. 03

Bentuk Rajah Kalacakra

Sumber:

[https://pbs.twimg.com/media/D2ZymbXUcAAEh3-
?format=jpg&name=medium](https://pbs.twimg.com/media/D2ZymbXUcAAEh3-?format=jpg&name=medium) diunduh Isnanta, 10 Juni 2022,
pukul: 13.45 wib

Digambarkan dalam lakon Murwakala ialah adanya tokoh Bapa Guru Sejati Dhalang Kandha Buwana yang tiada lain Batara Wisnu sendiri yang mampu membaca rajah kalacakra. Dikatakan dalam kisah bahwa barang siapa bisa membaca dan menerangkan isi rajah kalacakra, dialah yang mampu menguasai Batara Kala. Rajah berarti ngèlmu, Kala berarti waktu dan cakra berarti perputaran. Kalacakra berarti perputaran waktu atau kehidupan di dunia ini. Dengan demikian yang dimaksud dengan rajah kalacakra adalah ngèlmu kehidupan. Barang siapa memiliki ngèlmu kehidupan, ia mampu mengatasi dan menguasai Kala, kejahatan (Ign. Joko Suyanto, 2014: 63-74).

Rajah Kalacakra juga disebut dalam serat Ajidarma-Ajinirmala karya pujangga R.Ng.Ranggawarsita dari kerajaan Surakarta sekitar tahun 1791 J atau 1862 M, dimana Ajisaka (Jaka Sangkala) sebagai Dewasisya (murid para dewa) yang menerima pelajaran-pelajaran gaib yang suci serta mantra tentang darma dan kesucian jiwa. Salah satu pelajaran gaib dari Sang Hyang Kala (Daksinalaya) yang kemudian dicipta serupa rajah Kalacakra. Adapun rajah Kalacakra tersebut berbunyi: Yamaraja jaramaya, yamarani niramaya, yasilapa palasiya, yamidosa sadomiya, yadayuda dayudaya, yasiraddha ddharasiya, yasimaha mahasiya. Rajah Kalacakra berfungsi untuk perlindungan diri akan anasir atau bahaya dari luar dirinya (Tedjowirawan, 2010: 22).

Eksperimentasi penciptaan karya seni intermedia yang bersumber budaya lokal sebagai penguatan identitas kultural menjadi fokus perhatian penciptaan karya seni yang akan diciptakan. Maka, studi penciptaan ini akan menciptakan karya seni intermedia yang mengangkat kearifan lokal dengan mengeksplorasi visual dan atau menafsir ulang makna Rajah Kalacakra, sebagai dasar penciptaan karya seni intermedia beridentitas kultural.

Karya yang akan diciptakan merupakan karya seni kontemporer yang telah mendekonstruksi seni modern dengan menghapus sekat sekat seni yang telah ada, yaitu seni intermedia dalam bentuk seni rupa pertunjukan yang dalam proses penciptaannya menggabungkan pendekatan seni rupa dan seni pertunjukan. Dasar dari bentuk karya seni rupa pertunjukan ini adalah performans multi media. Karyanya nanti menggunakan medium tubuh dengan setting artistik seni instalasi kinetik yang dikolaborasikan dengan seni video sebagai penguat pesan yang ingin disampaikan melalui eksplorasi ruang dan cahaya dengan bantuan komputer/ media player yang output visualnya menggunakan LCD Projector.

Pesan yang ingin disampaikan dalam karya ini akan ada pada semua elemen estetik karya, di dalam elemen gerak tubuh, elemen seni instalasi maupun dalam citra yang ada dalam seni videonya. Bentuk-bentuk visualnya merupakan simbol-simbol yang membentuk metafor tentang keselamatan sesuai dengan makna Rajah Kalacakra. Dengan mengeksplorasi Rajah Kalacakra, diharapkan karya seni intermedia yang akan diciptakan tidak hanya ekspresi personal tetapi ekspresi kultural yang membentuk karya seni intermedia beridentitas kultural.

C. Estimasi Karya

Karya seni yang akan diciptakan nanti merupakan karya seni kontemporer yang masuk dalam genre seni performans . Karyanya nanti menggunakan medium tubuh yang dikolaborasikan dengan seni video sebagai penguat pesan yang ingin disampaikan dengan cara mengeksplorasi ruang dan cahaya dengan bantuan komputer/ media player yang output visualnya menggunakan LCD Projector.



Seperti halnya seni pertunjukan pada umumnya, seni performans juga membutuhkan setting artistik, dalam hal ini akan menggunakan karya seni instalasi kinetik. Seni instalasi yang dimaksud menggunakan berbagai elemen estetik berwujud rangkaian patung kinetik dengan bentuk visual dari hasil reinterpretasi bentuk dan atau makna rajah kalacakra. Ketiga elemen utama (seni performans, seni video dan seni instalasi) tersebut akan disatukan ke dalam satu site/ lokasi tertentu untuk dijadikan satu kesatuan karya utuh seni rupa pertunjukan pada site sebenarnya.

Karya ini merupakan karya site spesifik karena akan dipresentasikan di luar ruangan. Rencananya akan digelar di sekitar lereng gunung Lawu. Dimana lokasinya disamping ada tempat terbuka juga masih banyak pohon dan ada suangai bebatuan. Karya yang akan dipresentasikan bernuansa sakral

maka akan dipresentasikan di malam hari. Menggunakan unsur suara, gerak rupa dan bau.

DAFTAR PUSTAKA

1. Daemon, Dean A., 1996, Multimedia di Internet, Jakarta, Elekmedia Komputindo.
2. Ign. Joko Suyanto, 2014, "Ruwatan Jawa Dalam Perspektif Iman Kristiani," dalam Jurnal Teologi Vol. 03, No. 01, Universitas Sanata Dharma. hlm 63-74
3. Isnanta, Satriana Didiek, "Fusi Seni Dan Teknologi Mendorong Metamorfosis Bentuk Karya Seni Rupa (Studi penciptaan karya Video Performance)," dalam Jurnal Brikolase Vol. 2 No. 2 desember 2010.
4. Kusmara, Andryanto Rikrik, 2011, "Medium Seni dalam Medan Sosial Seni Rupa Kontemporer Indonesia", dalam Disertasi Program Studi Ilmu Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
5. liliweri,Alo, 2002, Makna Budaya dalam Komunikasi Antarbudaya. Yogyakarta: LKIS.
6. Maria, Mia, , 2015, Berbagi Pengetahuan Tentang Seni Rupa Indonesia, Jakarta, yayasan Jakarta Bienale.
7. Ramadhani , Cadensi Citra, "Penyadaran Berekspresi dalam Estetika Seni Rupa Kontemporer," dalam Seminar Nasional Seni dan Desain: "Membangun Tradisi Inovasi (Melalui Riset Berbasis Praktik Seni dan Desain)" FBS Unesa, 28 Oktober 2017.
8. Rancajale, Hafiz, 2017, " Sekarang, Seni Media Ada di Dekat Kita", dalam Katalog Pekan Seni Media 2017, Direktorat Kesenian Direktorat Kebudayaan Kemendikbud.
9. Rosenthal, Mark , 2002, Understanding Installation Art: From Duchamp to Holzer, Munich, Prestel.
10. Subalidinata, R.S., Sumarti Suprayitno, Anung Tedjo Wirawan, 1985. Sejarah dan Perkembangan Cerita Murwakala dan Ruwatan dari Sumber-sumber Sastra Jawa. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi).
11. Suryandari, Nikmah, 2017, "Eksistensi Identitas Kultural Di Tengah Masyarakat Multikultur Dan Desakan Budaya Global", dalam jurnal Komunikasi , Vol. XI No. 01.
12. Primadi Tabrani, 2006, Kreativitas dan Humanitas, Yogyakarta, Jalasutra.
13. Tedjowirawan, Anung, 2010, " Ajisaka Sebagai Dewasisya Di Dalam Serat Ajidarma-Ajinirmala Karya Pujangga R.NG. Ranggawarsita (Peranannya dalam Kolonisasi Pulau Jawa),"

- dalam Jurnal Manuskrip Nusantara JUMANTARA Vol. 1 No. 1 Perpusnas. Hal. 22.
14. Ting-Toomey, Stella, 1999, *Communication Across Culture*, New York: The Guilford Publications, Inc.
 15. Walker, John A, 1977, *Glossary of Art, Architecture and design Since 1945*, London, Penerbit Clive Bingley LTD.
 16. Merriam-Webster Dictionary, 2008. Hal: 873.

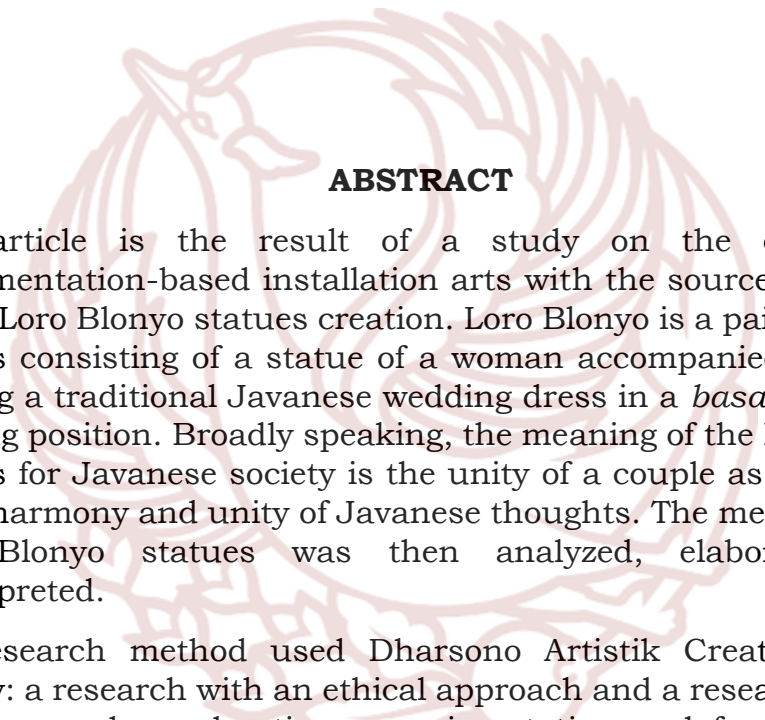


**INTERMEDIA ARTS, LORO BLONYO AND CULTURAL IDENTITY
STRENGTHENING**

**Satriana Didiek Isnanta¹, Much. Sofwan Zarkasi², Asmoro
Nurhadi Panindias³**

The Fine Art Departement, The Indonesian Institute of Arts in
Surakarta,
Jl. K.H. Dewantara 19 Surakarta, Central Java, Indonesia^{1,2}

The Visual Communication Design Departement, The Indonesian
Institute of Arts in Surakarta, Jl. K.H. Dewantara 19 Surakarta,
Central Java, Indonesia³



ABSTRACT

This article is the result of a study on the creation of experimentation-based installation arts with the source of the idea of the Loro Blonyo statues creation. Loro Blonyo is a pair of wooden statues consisting of a statue of a woman accompanied by a man wearing a traditional Javanese wedding dress in a *basahan* style in a sitting position. Broadly speaking, the meaning of the Loro Blonyo statues for Javanese society is the unity of a couple as a reflection of the harmony and unity of Javanese thoughts. The meaning of the Loro Blonyo statues was then analyzed, elaborated, and reinterpreted.

The research method used Dharsono Artistik Creation (2016), namely: a research with an ethical approach and a research with an emic approach, exploration, experimentation and formation. The results of the research were concluded and became the basis for the concept of intermedia art with the visual form of local culture as a strengthening of cultural identity.

Keywords: intermedia arts, art experimentation, Loro Blonyo, cultural identity.

INTRODUCTION

The development of art in Indonesia today is historically inseparable from various global influences that have led to tendencies in adopting, appreciating, synthesizing new thoughts

that are conveyed either through education, literature, mass media, technology, international relations which all lead to discourse, ideology, market and fine arts practice. This raises a paradox regarding the identity of Indonesian art in the configuration of international fine arts.

In order to respond to the concept of art which has Indonesian roots, it is necessary to find alternative concepts of art development. The visual idioms of culture rooted in ethnic traditions as the nation's wealth must be utilized. Traditional arts are able to stimulate artistic creativity; as a source of ideas and a medium of expression. A progressive attitude that craves for creativity produces cultural products that are based on the present which produces experimental alternative forms.

One of the traditional art products that can be a source of ideas for creation is the Loro Blonyo statues which is familiar in Javanese society until now. Initially, Loro Blonyo statues were for ritual purposes and were used as magical powers. Now, Loro Blonyo statues are no longer related to religious experiences, contain spiritual, sacred, and ritual values, but are more related to daily life (profane), namely as room accessories or complement to interior beauty. Even for craftsmen, Loro Blonyo statues function as a means of earning a living so that it leads to an economic motive. From what was once associated with fertility and safety, now the Loro Blonyo statues are considered a symbol of economic fortune/profit.

The shape and meaning of the Loro Blonyo statues for the Javanese community were analyzed and reinterpreted which then translated into an installation art using documented, measured and systematic stages of creation in accordance with scientific principles.

LITERATURE REVIEW AND DEVELOPMENT

Installation art originates from the development of one of the techniques in fine arts (sculpture), namely assembly. Assemblage itself originated from the development of Cubism (Picasso and Braque), coupled with the increasing influence of Dadaism, Surrealism and Conceptual Art. In the book entitled "Art Speak", Robert, A. (1990: 90) stated that the world's first installation art appeared in the pop art era (1950- 1970s) with its characters: Judy Pfaff with her work created underwater gardens from thousands of various types of trash with very fantastic.

As for the literal meaning (from the origin of the words install = to install, installation = installation), installation art is the art of installing, unifying, combining and constructing a number of objects that are considered to refer to a certain context of awareness of meaning. More specifically, installation is installing, assembling, components of art objects and other objects (forms outside the context of art).

Installation art according to Mark Rosenthal (2003) in his book "Understanding Installation Arts" divides installation art into 2 categories, namely "Filled-Space Installation" and "Site-Specific Installation". Filled-space, where the installation work is only a space filler (space in an architectural building or imaginary space (space in the open) and when it is moved to another space, the form of the work remains the same as before. Usually it is done by an artist whose activities are always moving from one country to another (movable), the work is knock down so that it is easy to carry.

It is different from Site-specific, where works are always adaptive to site (space) and even explore space/sites in works. In this type of work, the work is very contextual in space and constitutes a dialogue between the artist and the space and environment, both real space (space in architectural buildings and imaginary space (space in the open). In carrying out the work

process with the 'site specific' category, an installation art designer must first conduct research on the space where the work will be placed, this is what is meant, contextual.

In other words, installation art is a scientific field that deals with human creativity that has a conceptual tendency and includes contemporary art that was born in the Postmodern era. The characteristics of contemporary art, namely:

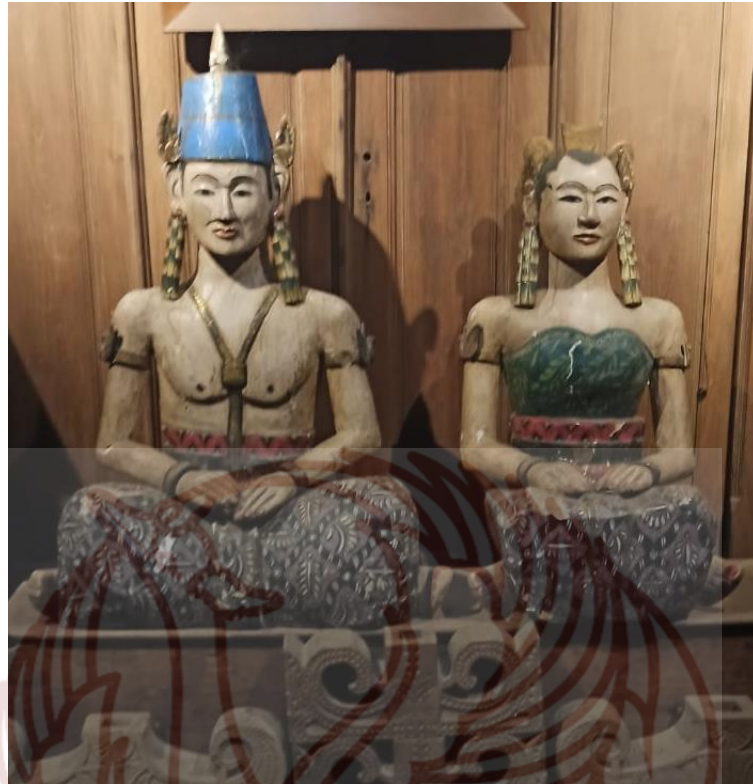
1. The existence of pluralism in aesthetics, in practice, artists get the freedom to orientate to the future, the past or the present.
2. Free work-oriented, disregarding the rigid boundaries of art that are considered standard,
3. The use of any media or material in creating art,
4. Dare to touch the social, political and economic situation of the community that is, has been or is likely to happen.

From some of the theoretical explanations of installation arts and contemporary art concepts, it is possible to study the creation of installation arts by using the source of the idea of creation from interpreting the meaning of the Loro Blonyo statues developed using rattan material. The literature review is about the meaning of the Loro Blonyo statues for Javanese society and the aesthetic study of its shape.

The term of Loro Blonyo comes from the word *loro* which means two, and *blonyo* means a picture or color, meaning a pair consisting of a man and a woman adorned with various colors. There are other terms that connect with the title *rara* or woman, and also *blonyoh* which means scrub. The last meaning of the connotation is the love relationship between a man and a woman, which is associated with the event of marriage. In a broad sense, the two statues in the pair union are analogous to reflecting the Javanese mind that is harmonious and unified (Subiyantoro, 2009: 532).

As a form of culture, an art of statues has its own function and meaning for the community where the statue is located (Boas, 1955). Archaeological evidence of relics from the Hindu era in Central Java found statues of gods, the pair of Ciwa and Laksmi. This myth illustrates that in the midst of Javanese cultural society there is a belief that humans are descendants of gods (Hadiwijono, 1983: 22). Relics in the form of artifacts, such as reliefs, statues, and sculptures, are basically a manifestation of the views of the people of their time, which are displayed as symbols, or symbols as a means of rituals with religious significance (Yudoseputro, 1993: 76-77).

The Loro Blonyo statues indicate a concrete form of expression of Javanese ideas or views of life. Vertically, a statue is an arrangement or stage leading to the Essence of God, while immanently the lower part of the statue reflects the five Javanese characters or traits that are believed to be the structural framework for describing Javanese understanding of their life views. Thus, Loro Blonyo describes the philosophy of the Javanese in an effort to harmonize their existence with the universe with a powerful essence to become a perfectly alive and dead human being based on an understanding of *sangkan paraning dumadi* (Subiyantoro, 2009: 173).



Gambar 01.
Patung loro Blonyo di kafedangan Kebon Kulon Surakarta
sumber: Isnanta, 2021.

The structure of Loro Blonyo is in the form of two statues or imitation statues of the bride and groom (Atmojo, 1994: 198), men and women sitting on their knees, wearing traditional Javanese clothes (Darsiti, 1989: 208), *basahan*-style clothing, namely the Palace-style bridal clothing, where the groom wears a long cloth called *dodot* and wears a crown, without wearing a shirt. The bride wears the same clothes, only without a crown, but on her upper body, she is wrapped in a *kemben* (chest covering), both of which are equipped with jewelry (Setyawan, 2001: 45).

The size of the Loro Blonyo statues that has developed in the Surakarta society now has various sizes. Sulistyo (2009: 5) said that basically the size of Loro Blonyo varies greatly from the length/height of less than 10 cm to more than 100 cm for a sitting statue, while for a standing statue it can be up to approximately 170

cm, or sometimes even longer based on an order. Based on their general size, the Loro Blonyo statues can be grouped into three size groups as follows.

1. Large: for the sitting position, the size of the Loro Blonyo statues is 1 m, and for the Loro Blonyo statues standing position, it is 150-170 cm.
2. Medium: it is 50-70 cm high.
3. Small: it is 10-20 cm in height, generally Loro Blonyo in a sitting position.

The study of the meaning of the Loro Blonyo statues for the Javanese people and the structure of the Loro Blonyo statues was then elaborated and reinterpreted as the basis for the creation of experimentation-based installation art by using measured stages of creation.

METHODS OF ART CREATION

In creating a work, we need a method to explain the stages of the creation process. The definition of a method according to Hasan Alwi (2001: 35) is an orderly way used to do a job to achieve what is desired, a systemized way of working to facilitate the implementation of activities in order to achieve specified goals. The method used in the process of creating this installation art in general carries out several stages such as the stages in Artistic Creation (Dharsono, 2016), namely: first, a research with an ethical approach and research with an emic approach as the basis for creating works, and secondly, the stages of creation contains: experimentation, contemplation and formation. The details are shown as the following.

A research with an ethical approach carried out in this study is a literature study related to installation art, technical work creation and history, the meaning of Loro Blonyo for the Javanese

community. The research with the emic approach carried out in the study of the creation of this work involved conducting in-depth interviews with several sources who master the art of installation and the theme of this creation study. Interviews were conducted with several competent sources such as fine arts academics and art practitioners (related to installation art) and to cultural observers in Surakarta (related to the Loro Blonyo statues).

Besides, a Focus Group Discussion (FGD) was also conducted related to the work to be created. This FGD was conducted twice. The first was at the initial data collection stage as the basis for the creation of the work and the second was at the limited test prototype work.

All data were then analyzed using the data triangulation method. After all the data were ready, they were then compiled in the form of a description as the basis for drafting the concept of the work. After the research stages with ethical and emic approaches, the results of the research formed the basis of this stage of the creation study, divided into three stages, namely: the Experimentation stage, the Reflection Stage and the Formation Stage.

RESULTS AND DISCUSSION

Experimental reasoning-based fine arts is indeed booming as a creative stream of contemporary art. Various media are not only explored as a free space to convey an artist's ideas but also as the new artistic identity of an artist. In the history of the development of art, the experimental art movement emerged around the late 1950s and developed into a new genre that was widely discussed by western fine arts practitioners in the 1960s named "Experimental Art".

In 20th century art literature as quoted by Walker (1977), the term "experimental" was considered "provocative", which is

indirectly equated with avant garde. This word is paradoxical, on the one hand it has a negative connotation and on the other hand it is positive. For those who praise "experimental", it is based on empirical practice where the artist plays with the material and makes changes from conventional procedures. With this practice, it is expected to produce something valuable, namely novelty. This opinion can be summarized as "trial and see".

For those who agree with "experimentation", they believe that art can be equated with a science that should continue to be developed like natural science. As there is a tendency that natural landscapes are no longer considered and noticed only as an image in natural philosophy, but are studied. The same thing was also expressed by Stephen Bann (1970), defining the work of experimentation of an artist as a person who believes and does small research with controlled activities, where the work he does leaves authentic evidence. According to those who agree with the experimentation of the work, it is assumed that in science, discoveries occur "by chance", not by higher thought as in experimental reports of research results predicted by theories.

Artwork experimentation is closely related to "trial and see". A transitional trial, a "process of becoming", not something that becomes. This of course requires an extraordinary power of creativity. The greater the creativity of the artist, the greater the leap in his findings.

Creativity has various norms, the first is gradation, which is related to the capacity and ability of each individual; the second is level (stage), namely those related to the quality of creativity achieved by individuals at certain points in the course of their age. The third is period, which is related to what has been achieved by individuals at certain points in the development of human history or culture, and fourth is degree (level), which is a manifestation of the gradation, level, period, or the manifestation of creativity itself. (Tabrani, 2006; 34)

In general, the concept of creativity can be seen in two broad perspectives. First, creativity in an empirical or scientific perspective and the second is creativity in a practical perspective. The two concepts of creativity are no different, only the first perspective prioritizes the assessment of creativity and is carried out in various situations and contexts. Meanwhile, the second perspective is more focused on the practice and methods of creativity in its various practices or implementations.

In creating works of art, basically it must fulfill the two big concepts of creativity, scientifically (related to the concept) and at the same time the practice (the process of creating the work). According to Webster's (1976) dictionary, creative thinking is, "The ability to bring something new existence". This is in accordance with the opinion of Primadi Tabrani (2006, 34) who says that; Human creative ability is the ability that helps him to be able to do more than the rational possibilities of the data and knowledge he has.

Therefore, it can be concluded that creativity is the key word in the process of experimentation of works in particular and the development of art in general. It is with creative thinking that the possibility of finding new things in the development of fine arts will emerge including in the study of the creation of installation art with the source of the idea of Loro Blonyo as a strengthening of this cultural identity.

In accordance with the stages of creation in Artistic Creation, the first stage is to conduct research with an ethical and emic approach. The result is that the work created is a Filled-Space Installation", where the installation work is only as a space filler (space in an architectural building or imaginary space (space in the open). This choice is based on considerations of being easy to move) because it is knock down (technically it can be assembled) and does not require a special place to make it easier to present. The second step is to do research with an EMIC approach that produces the

concept of work.

The statues of Loro Blonyo are no different than a concrete statement of Javanese ideas or views on life. Loro Blonyo statues describe the philosophy of the Javanese in their efforts to harmonize their existence with the universe with a powerful essence to become a perfect living and dying human, based on an understanding of *sangkan paraning dumadi*. The Loro Blonyo statues in the context of Javanese traditional art show not only a visually beautiful work of art, but has a ritual function (fertility and safety).

This salvation ritual plays an important role in Javanese society. Slametan is a rite that restores harmony in society and with the spiritual realm, thereby preventing disturbances to cosmic harmony. As with the current pandemic condition, there is a need for a *slametan* ritual by presenting Loro Blonyo statues as a symbol of the balance of human life with nature.

Loro Blonyo is actually in order to remind about balance control in earth management. The earth in question is our life in the world, so Loro Blonyo does not deal directly with *Gusti Allah* (God) but instead deals directly with life on earth. Ritual is not in the sense of *nyenyuwun*/asking God, but in the sense of "LET US ...!".

The next stage is the stage of creating the work which is divided into three, namely: the experimentation stage, the contemplation stage and the formation stage. At the experimental stage, it explores several metaphors and alternative forms that will later be used as aesthetic elements of the work. In addition to exploring ideas related to metaphors that will be transferred into sketches, at this stage it will also explore the sketch/drawing of its work as a whole, and how the work is assembled into an installation art work. After the alternative forms are finished, one will be selected which will then be executed into the aesthetic elements of the work. Meanwhile, in the contemplation stage, it is necessary to connect the concept and the form of the work chosen from the alternative

sketches and to choose the medium that is most likely to be shaped as desired especially in the maturation of the concept.



Figure 02. Sketch of the selected work.
Source: Isnanta, 2020.

At the experimental stage, an experimentation of tools, techniques and designs of the work to be created is carried out. The choice of material from the start was rattan, so the experimentation was the weaving technique used. The difficulty of the work that is

created is that it does not use a frame to strengthen the structure of the work, but is woven from beginning to end until it stands upright without supporting the frame. This choice was taken because the iron frame would reduce the beauty of the work. The rattan chosen as the material was the inner rattan fiber/rope measuring 0.6 cm for the body structure of the statues and 0.3 in size for the details of the accessories used, for example for the manufacture of daggers and necklaces, and *cunduk mentul*.



Figure 03. Daggers and women's jewelries using 0.3 cm fiber rattan.

Source: Isnanta, 2020.

In addition, the Loro Blonyo statues are also designed to be knock down by dividing it into two parts, namely the upper part from the head to the waist and the bottom from the waist to the feet. The two parts were made separately. For the lower part, because there was a swing so that this work could be interactive (the audience can

sit and play swings), a hollow iron frame was needed to both strengthen and support the statue, which is 4 m high.

In the final stage, namely the formation stage carried out is assembling all parts of this installation art into a single unit. The first step is to unite the main part of the statues (the body) with the accessories used by male and female statues.



Figure 04. Connecting the aesthetic elements of the bride and groom statues accessories.
Source: Isnanta, 2020.

The second step is to join the two parts of the statue (top and bottom). The joining of the top and bottom is glued with rattan plaits with a diameter of 0.3 cm so that the two parts are united. The third step is to arrange the two sculptures at the exhibition site so that the works become a complete unit as an installation art and are given lights that are turned on at night to enhance the aesthetics.



Figure 05. The process of joining the top and bottom (top) and the installed work (bottom). Source: Isnanta, 2020.

Interactive installation art, in the form of a pair of loro blonyo from woven rattan with a swing at the legs, so that the audience can interact with visitors/appreciators. For those of you who want to enjoy the swing, you can play there. The size of this pair of loro blonyo statues in each statue is 2 m in diameter and 3.5 m high.

This pair of loro blonyo statues were created using the knockdown technique. It consists of three parts, namely (1) the top from the head to the waist, (2) the bottom, from the waist down, and (3) the accessories section. The statue of a pair of Loro Blonyo statues served as the inspiration for the creation of the video art “Mari Kita...!” which is 3.33 minutes long. inspired by the Loro

Blonyo statue.

The output of this research is a time-based intermediary artwork. Therefore, what has been created previously (space-based installation art) is designed, created as an aesthetic element of the prototype that will be created, namely the video artwork, 'Mari Kita...'. This Video Art collaborates with choreographers and dancers. This is to fulfill one of the characteristics of interdisciplinary art. The chosen choreographers and dancers are not conventional choreographers or dancers, but who are already accustomed to making site-specific dance works, because the location for the performance is a special room, not a conventional stage.

The trend of site-specific dance is getting more and more popular. Where many innovative works of choreographers have left the conventional stage/traditional performance space for another place. More and more shows are appearing in skyscrapers, in alleys, on trains, on the decks of aircraft carriers, and in a myriad of other unexpected locations around the world. (Kloetzel, 2015)

Presentation/staging Site-specific dance requires a special place and space, there is a connection between space, time, and body. Therefore, one aspect of the success of a site-specific dance performance is the dancer's knowledge of the relationship between body and space, related to body knowledge and intelligence in reading locus and presentation space. The site-specific dance character has the potential to be playful, and spontaneous, and does not use standard choreography that is collided with a certain space. Presentation/staging Site-specific dance requires a special place and space, there is a connection between space, time, and body. Therefore, one aspect of the success of a site-specific dance performance is the dancer's knowledge of the relationship between body and space, related to body knowledge and intelligence in reading locus and presentation space. Site-specific dance is closer

to performance art that develops in fine arts than conventional dance (Supendi, 2019).



Figure 06.
Site-specific dance dancers are responding to space
Photo source: Isnanta, 2020

After responding for one day, then the choreography has is completed, and the next step is making the video art. Audiovisual shooting at night to maximize art. For visual enrichment, in the creation of this video art, drones are also used to capture images from above. The first step is to take audiovisuals of the entire choreography series from beginning to end, then proceed to take pictures at certain spots as visual enrichment and camera focus.



Figure 07.
Video art recording of “Let's...!”
Photo source: Isnanta, 2020

After the shooting session, the next step is editing and mastering. At this stage, all images are arranged according to the storyline by selecting and sorting the images to be used based on aesthetic needs. Include sound illustrations and finally give credit titles. Finally, the prototype of the time-based intermediary artwork in the form of video art has been completed.

CONCLUSIONS

The shape and meaning of the Loro Blonyo statues can stimulate artistic creativity; as a source of ideas and a medium for artistic expression in the process of creating experimental installation arts. The Loro Blonyo statues in the context of Javanese traditional art is not only a visually beautiful work of art, but has a ritual function (fertility and safety).

Rites of safety play an important role in Javanese society. *Slametan* is a rite that restores harmony in society and with the spiritual realm, thereby preventing disturbances to cosmic harmony. The presence of Loro Blonyo statues installation works is a symbol of the balance of human life with nature.

The creation of installation art does not only require an aesthetic sensitivity related to the material and form of the work but also related to the space in which the work is presented. Interactive installation art, in the form of a pair of loro blonyo from woven rattan with a swing at the legs, allows the audience to interact with visitors/appreciators. The installation art was created as an aesthetic element of the video artwork, 'Mari Kita...!'

This Video Art collaborates with choreographers and dancers. This is to fulfill one of the characteristics of interdisciplinary art. The

chosen choreographers and dancers are not conventional choreographers or dancers, but who are already accustomed to making site-specific dance works, because the location for the performance is a special room, not a conventional stage. This experimentation with the creation of intermedia art based on local culture is important because it has given birth to an aesthetic language of intermedia art that is distinctive, unique, and has a cultural identity.



REFERENCES

1. Bann, Stephen, 1970, *Experimental Painting: Construction, Abstraction, Destruction, Reduction*, London: Studio Vista.
2. Boas, Franz, 1955, *Primitive Art*, Mineola, New York ,Dover Publications.
3. Dharsono, Sony Kartika, 2016. *Kreasi Artistik*, LPKBN Citra Sains : Surakarta.
4. Eko Supendi, Satriana Didiek Isnanta, 2020, *Studi Penciptaan Karya Site Specific Dance “Helai Kertas”*, dalam jurnal *Acintya* Vol. 12 No. 1.
5. Hadiwijono, Harun. 1983. *Konsepsi Tentang Manusia dalam Kebatinan Jawa*. Jakarta: Sinar Harapan.
6. Kloetzel, Melanie, 2015, “Site Dance: Choreographers and the Lure of Alternative Spaces,” dalam *academia. edu*, diunduh Isnanta, 2 Oktober 2019 pukul: 23.15 Wib.
7. Kusmara, Andryanto Rikrik, , 2011. “Medium Seni dalam Medan Sosial Seni Rupa Kontemporer Indonesia”, dalam *Disertasi Program Studi Ilmu Seni Rupa dan Desain*, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
8. Maria, Mia, 2015. *Berbagi Pengetahuan Tentang Seni Rupa Indonesia*, yayasan Jakarta Bienale: Jakarta.
9. Primadi Tabrani, 2006, *Kreativitas dan Humanitas*, Yogyakarta, Jalasutra.
10. Rosenthal, Mark, 2002. *Understanding Installation Art: From Duchamp to Holzer*, Prestel: Munich.
11. Setyawan, Agus Nur, “Meniti Jejak Makna Kesuburan dalam Simbolisasi Loro Blonyo”. *Jurnal Ilmiah Gradasi* Vol 1 no. 1 Mei 2000, hal. 45-54

12. Soeratman, Darsiti, 1989. *Kehidupan Dunia Kraton Surakarta 1830 – 1939*, Yogyakarta : Penerbit Taman Siswa.
13. Subiyantoro, Slamet, 2009. "Patung Loro blonyo dalam Kosmologi Jawa", dalam *Jurnal ilmiah Humaniora*, VOL. 21 NO. 2 Juni 2009.
14. Sulisty, Edy Try dan Jamal Wiwoho, 2009. "Studi Simbolisme Dan Identifikasi Seni Patung Loro Blonyo Berbasis "Haki " Sebagai Upaya Melestarikan Konsep Keseimbangan Lingkungan Sosial Budaya Masyarakat Jawa", dalam artikel Hasil Penelitian, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
15. Yudoseputra, W. 1993. *Pengantar Wawasan Seni Budaya*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdikbud.
16. Walker, John A, 1977, *Glossary of Art, Architecture and design Since 1945*, London, Penerbit Clive Bingley LTD.

