

# SENI INTERMEDIA, LORO BLONYO, DAN PENGUATAN IDENTITAS KULTURAL

**Satriana Didiek Isnanta**

*Program Doktor Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta*

[isnanta@gmail.com](mailto:isnanta@gmail.com)

doi: [10.52969/semnasikj.v1i1.38](https://doi.org/10.52969/semnasikj.v1i1.38)

**ABSTRAK:** Artikel ini merupakan hasil studi penciptaan karya seni intermedia berbasis kearifan lokal dengan sumber ide penciptaan patung Loro Blonyo. Loro blonyo adalah sepasang patung dari bahan kayu yang terdiri atas patung perempuan dan didampingi seorang laki-laki dengan menggunakan busana perkawinan adat Jawa gaya basahan dalam posisi duduk. Secara luas, makna patung Loro Blonyo bagi masyarakat Jawa adalah kesatuan pasangan sebagai refleksi pikiran Jawa yang harmoni dan manunggal. Makna patung loro blonyo tersebut kemudian dianalisis, dielaborasi dan ditafsir ulang. Metode penelitian menggunakan Kreasi Artistik Dharsono (2016), yaitu : riset dengan pendekatan etik dan riset dengan pendekatan emik, eksplorasi, eksperimentasi dan pembentukan. Hasil riset tersebut disimpulkan dan menjadi dasar konsep karya seni intermedia dengan wujud visual budaya lokal sebagai penguatan identitas kultural.

**Kata kunci:** eksperimentasi seni; identitas kultural; loro blonyo; seni intermedia.

**ABSTRACT:** *This article is the result of a study on the creation of intermedia art based on local wisdom with the source of the idea of creating the Loro Blonyo statue. 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 statue for the Javanese community is the unity of a couple as a reflection of the harmony and unity of Javanese thoughts. The meaning of the loro blonyo statue is then analyzed, elaborated, and reinterpreted. The research method used is Dharsono's Artistic Creation (2016), namely: research with an ethical approach and 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:** *art experimentation; cultural identity; loro blonyo; intermedia art.*

## PENDAHULUAN

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.

Untuk menyikapi konsepsi seni rupa yang berakar di Indonesia, perlu dicari konsep alternatif untuk pengembangan seni. Sebuah idiom budaya yang berakar pada tradisi etnis yang sudah menjadi kekayaan bangsa harus dimanfaatkan. Tradisi seni mampu memberikan kegembiraan kreativitas seni; sebagai sumber ide dan media ekspresi. Sikap progresif yang sangat membutuhkan kreativitas menghasilkan produk budaya yang berdiri di masa kini yang menghasilkan bentuk-bentuk alternatif yang eksperimental. Untuk mewujudkan alternatif bentuk produk budaya yang bersifat eksperimental, tentu dibutuhkan kekuatan kreatif.

Dapat dikatakan bahwa kreativitas adalah kata kunci dalam proses eksperimentasi karya pada khususnya dan perkembangan seni pada umumnya. Dengan pemikiran kreatif, adalah mungkin untuk menemukan hal-hal baru dalam praktik seni dengan mengeksplorasi nilai-nilai lokal. Seperti studi tentang penciptaan karya seni intermedia yang bertujuan menciptakan karya beidentitas kultural dengan ide dasar membaca makna patung loro blonyo.

Penelitian ini penting karena ada masalah konseptual yang serius yang masih membelenggu kerangka pendidikan seni kita, dengan perguruan tinggi seni berkelanjutan menempatkan kosakata di fakultas seni rupa berdasarkan kategori seni rupa (lukisan dan patung) dan seni berbasis terapan (kayu, logam, dan kerajinan logam dari keramik) pada garis diametrik. Tentu saja ini akan memiliki konsekuensi sebagai penghalang munculnya seni baru dalam ruang akademik.

Institusi pendidikan seni, dalam arti paling umum sebenarnya adalah tempat atau institusi formal untuk mendidik kelahiran seniman profesional. Tuntutan untuk profesionalisme ini diukur dalam banyak cara, salah satunya adalah penguasaan dalam pola pikir dan pola pikir. Dari sana berbagai temuan dalam eksperimen (pemikiran dan praktik), studi kasus, dan munculnya kebiasaan dalam membuat komodifikasi estetika atau tren di masyarakat dapat terus diaktifkan. Artinya, perguruan tinggi seni tidak hanya melayani sebagai penjaga budaya dan tradisi yang ada, tetapi tuntutan profesionalisme dan eksperimen sama pentingnya untuk diwujudkan. Meskipun dasar minat utamanya dibatasi oleh konvensi, tradisi, atau aturan yang disepakati, eksplorasi konvensi masih dapat dipelajari terus menerus.

Oleh karena itu, perlu untuk terus memberi tekanan pada upaya untuk bereksperimen dengan karya-karya, karena dari proses eksperimen ini akan ditemukan kemungkinan-kemungkinan untuk kebaruan dalam teori, praktik dan wacana yang secara tidak langsung dapat mengembangkan teori, praktik dan wacana seni yang ada. Selain itu, 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).

Oleh karena itu, penting kiranya untuk membahas tentang eksperimentasi penciptaan karya seni intermedia berbasis budaya lokal yang menjadi sumber daya penting dan 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 studi penciptaan karya seni intermedia ini yang mengangkat kearifan lokal dengan menafsir makna patung loro blonyo sebagai dasar penciptaan karya seni intermedia beridentitas kultural.

## **METODOLOGI / KAJIAN TEORETIS**

Dewasa ini batasan akan medium karya seni sudah bersifat amat luas, karya seni tidak lagi hanya dibatasi pada media tradisional yang sebelumnya digunakan oleh para maestro seni yang hidup di masa seni modern. Hal ini juga berlaku bagi media baru yang tersedia bagi para seniman kontemporer masa kini dimana tipologi medium seni rupa, sebagai jabaran spesifikasi dan karakteristik media yang digunakan dalam seni rupa, saat ini telah menyediakan pilihan yang jauh lebih luas baik bagi para pelaku seni rupa yang langsung terhubung dengan medan sosial seni maupun publik secara umum. Dalam tipologi medium seni tersebut, dijabarkan bahwa media seni rupa terdiri atas lima medium, yakni media tradisional, seni media baru, dematerialisasi seni, silang disiplin seni (intermedia art), dan post-media. (Kusmara, 2011: 81)

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). Hal ini seperti pendapat Kusmara (2011: 81) yang 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.

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: 140).

Seni instalasi menurut Mark Rosenthal (2002) dalam bukunya yang bertajuk "Understanding Installation Art" membagi seni instalasi menjadi 2 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).

Seni performans adalah suatu pertunjukan yang disuguhkan pada penontonnya, biasanya cabang seni ini bersifat interdisipliner atau melibatkan 2 atau lebih disiplin seni, akademik, maupun ilmiah. Seni performans dapat terjadi dimanapun selama apapun, tidak luput publik dapat menjadi bagian dari suatu karya (Merriam-Webster Dictionary, 2008: 873). Seni performans merupakan penggabungan seni rupa dengan seni pertunjukan persilangan antara pameran seni rupa dengan pertunjukan teatral. Dalam hal ini ditampilkan unsur rupa, musik, dan gerak, namun menghindari adanya alur cerita secara tradisional (Ramadhani, 2017: 140).

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). Hal ini seperti pendapat Mia Maria (2015:29):

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*).

Setelah seni performans bersinggungan dengan teknologi, akhirnya bermetamorfosis menjadi multi media performans. Dalam perkembangan performans ini, tidak hanya tubuh yang menjadi medianya (meskipun tubuh tetap menjadi media utama), tetapi juga dikolaborasikan 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.(Isnanta, 2010: 5)

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 multimedia mencakup monitor video, synthesized band, dan karya seni manusia sebagai bagian dari show!” (Daemon, 1996:17)

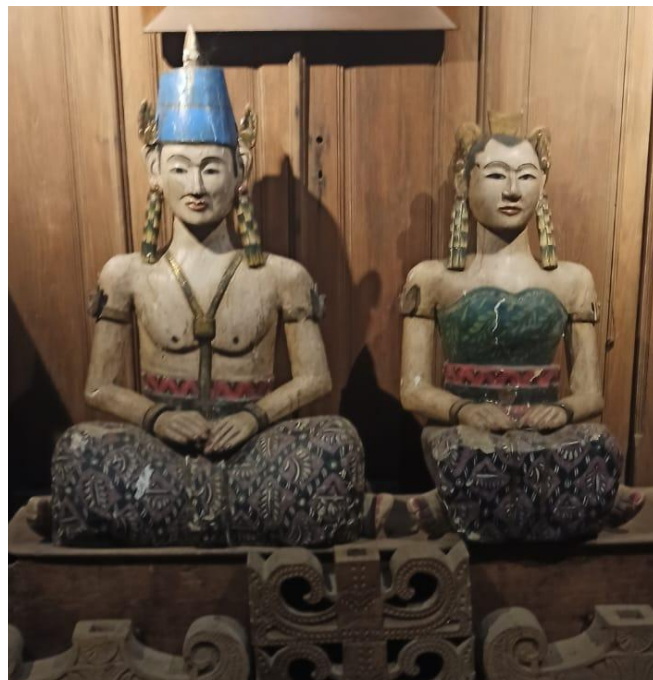
Dari uraian di atas, maka karya seni intermedia yang diciptakan bersinggungan dengan teknologi media dan interdisipliner karena melibatkan keilmuan lainnya yaitu seni tari dengan hasil karya seni intermedia yang berbasis ruang (seni instalasi) dan berbasis waktu (video performans).

Berbeda perkembangannya dengan negara-negara yang menciptakan dan menghasilkan teknologi media tinggi dan menjadi negara penguasa teknologi media,

Indonesia yang dikenal sebagai negara pengguna teknologi, pada dasarnya memiliki cara dan karakteristik tersendiri dalam mengelola teknologi media, termasuk pada seni intermedia yang interdisipliner. Karakteristik yang cenderung lebih mengutamakan fungsi nyata sebagai unsur pokok dalam pendayagunaan teknologi media telah mendorong lahirnya teknologi tepat guna, tepat sasaran, dan bahasa estetika yang sesuai dengan kultur sosial masyarakat setempat. Contohnya, patung loro blonyo.

Istilah loro blonyo berasal dari kata *loro* berarti dua, dan *blonyo* berarti gambaran atau warna, maksudnya sepasang yang terdiri dari laki-laki dan perempuan diperindah dengan aneka warna. Sebutan lain ada yang menghubungkan dengan sebutan rara atau wanita, dan juga blonyoh yang maksudnya lurus. Pengertian terakhir konotasinya adalah hubungan percintaan antara laki-laki dan perempuan, yang dikaitkan dengan peristiwa perkawinan. Dalam makna luas kedua patung dalam kesatuan pasangan dianalogikan sebagai refleksi pikiran Jawa yang harmoni dan manunggal (Prasetyo, 2012: 5).

Sebagai bentuk kebudayaan, seni patung memiliki fungsi dan makna tersendiri bagi masyarakat dimana patung tersebut berada (Boas, 1955). Bukti-bukti arkelologis peninggalan masa Hindu di Jawa Tengah ditemukan patung dewa-dewi, pasangan Ciwa dengan Laksmi. Mito ini menggambarkan bahwa di tengah-tengah masyarakat budaya Jawa ada keyakinan, bahwa manusia itu keturunan dewa (Hadiwijono, 1983: 22). Peninggalan berupa artefak, seperti relief, arca, dan patung, pada dasarnya merupakan perwujudan pandangan masyarakat pada zamannya, yang ditampilkan sebagai simbol, atau lambang sebagai sarana untuk ritual yang bermakna religius (Yudoseputro, 1993: 76-77).



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

Patung loro blonyo sebagai bentuk pernyataan secara konkrit gagasan atau pandangan hidup Jawa. Secara vertikal patung merupakan susunan atau tahapan menuju ke-Esaan Tuhan, sedangkan secara imanen bagian bawah patung mencerminkan lima karakter atau watak Jawa yang dipercaya sebagai kerangka struktur gambaran pemahaman orang Jawa mengenai pandangan hidupnya. Dengan demikian loro blonyo menggambarkan filosofi orang Jawa dalam upayanya menyelaraskan keberadaannya dengan alam semesta dengan dzat yang kuasa agar menjadi insan yang hidup dan matinya sempurna yang dilandasi pada pemahaman *terhadap sangkan paraning dumadi* (Subiyantoro, 2009:173).

Struktur loro blonyo berupa dua arca atau patung tiruan pengantin (Atmojo, 1994: 198), pria dan wanita dalam sikap duduk bersimpuh, mengenakan pakaian Jawa tradisional (Darsiti, 1989: 208), busana gaya basahan, yaitu busana ala pengantin Keraton, dimana pengantin pria mengenakan kain panjang yang disebut dodot dan bermahkota, tanpa mengenakan baju. Pengantin wanita mengenakan pakaian sama hanya tanpa mahkota, namun pada bagian tubuh atasnya dibalut kemben (penutup dada), keduanya dilengkapi dengan perhiasan (Setyawan, 2001: 45).

Ukuran patung loro blonyo yang berkembang di dalam masyarakat Surakarta sekarang mempunyai ukuran yang beragam. Sulistyono (2009: 5) mengatakan bahwa pada dasarnya ukuran loro blonyo sangat variatif dari ukuran panjang/tinggi kurang dari 10 cm hingga lebih dari 100 cm untuk patung duduk, sedangkan untuk patung berdiri bisa sampai kurang lebih 170 cm, atau bahkan terkadang bisa lebih panjang lagi karena adanya pesanan. Berdasarkan ukuran umumnya maka patung loro blonyo dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok ukuran sebagai berikut.

- a. Besar: untuk posisi duduk ukuran patung loro blonyo 1m, dan untuk patung loro blonyo posisi berdiri berukuran 150-170 cm.
- b. Sedang: berukuran tinggi 50-70 cm
- c. Kecil: berukuran tinggi 10-20 cm yang umumnya loro blonyo dalam posisi duduk.

Studi makna patung loro blonyo bagi masyarakat Jawa dan bentuk struktur patung loro blonyo ini kemudian dielaborasi dan diinterpretasi ulang sebagai dasar penciptaan karya seni instalasi berbasis eksperimentasi dengan menggunakan tahapan penciptaan yang terukur.

Dalam penciptaan karya, diperlukan suatu metode untuk menjelaskan jalannya tahapan-tahapan proses penciptaan. Metode yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni rupa ini secara garis besar melakukan beberapa tahapan seperti tahapan dalam Kreasi Artistik Dharsono (2016), yaitu : Pertama, riset dengan pendekatan etik dan riset dengan pendekatan emik sebagai dasar penciptaan karya, dan kedua, tahapan penciptaan karya berisi: eksperimentasi, perenungan dan pembentukan. Untuk detailnya seperti tahapan di bawah ini.

Riset dengan pendekatan etik yang dilakukan dalam penelitian ini adalah studi pustaka terkait dengan seni intermedia, teknis penciptaan karya dan sejarah, makna loro blonyo bagi masyarakat Jawa. Riset dengan pendekatan emik yang dilakukan dalam studi penciptaan karya ini adalah wawancara mendalam terhadap beberapa narasumber yang menguasai seni intermedia dan tema studi penciptaan ini. Wawancara dilakukan kepada beberapa narasumber yang kompeten seperti akademisi seni rupa dan praktisi seni rupa (berkaitan dengan seni intermedia) dan kepada budayawan di Surakarta (berkaitan dengan patung loro blonyo).

Selain itu juga dilakukan Focus Group Discussion (FGD) berkaitan dengan karya yang akan diciptakan. FGD ini dilakukan sebanyak dua kali. Pertama pada tahap pengumpulan data awal sebagai dasar penciptaan karya dan yang kedua pada saat uji prototype karya secara terbatas. Semua data kemudian dianalisis menggunakan metode triangulasi data, setelah semua data telah siap kemudian disusun dalam bentuk deskripsi yang nantinya akan menjadi konsep besar karya yang akan diciptakan. Setelah tahapan riset dengan pendekatan etik dan emik, maka hasil dari riset tersebut akan menjadi dasar tahapan studi penciptaan ini, yang akan terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu: tahap Eksperimentasi, Tahap Perenungan dan Tahap Pembentukan.

## **PEMBAHASAN**

Seni rupa berbasis pada penalaran eksperimentasi, memang membahana sebagai arus kreatif seni kontemporer. Beragam media tidak saja dieksplorasi sebagai ruang bebas untuk menuturkan ide-ide seorang perupa. Melainkan juga sebagai "identitas" baru keseniman seorang perupa. Dalam sejarah perkembangan seni rupa, gerakan eksperimentasi karya seni muncul sekitar tahun 1950-an akhir dan berkembang menjadi genre baru yang banyak diperbincangkan oleh praktisi seni rupa barat pada tahun 1960-an dengan nama "*Experimental Art*".

Di dalam literatur seni abad ke 20 seperti yang dikutip oleh Walker (1977), istilah "eksperimental" dianggap berbau "provokatif", yang secara tidak langsung disamakan dengan *avant garde* (seni garda depan). Kata ini bersifat paradok, di satu sisi punya konotasi negatif dan di sisi lain positif. Bagi yang memuji "eksperimental", didasarkan pada praktik empirik di mana seniman bermain-main dengan materialnya dan melakukan perubahan dari prosedur yang konvensional. Dengan praktik ini diharapkan dapat menghasilkan sesuatu yang berharga, yaitu kebaruan. Pendapat ini dapat diringkas menjadi "*trial and see*", atau "coba dan lihat".

Bagi yang setuju dengan "eksperimentasi", percaya bahwa seni bisa disamakan dengan ilmu yang seharusnya terus dikembangkan seperti halnya ilmu alam. Seperti ada kecenderungan pandangan alam sudah tidak lagi dianggap dan diperhatikan hanya sebagai sebuah gambar dalam filsafat alam, tetapi diteliti. Hal senada juga diungkapkan oleh Stephen Ban (1970), mendefinisikan bahwa kerja eksperimentasi seniman sebagai seorang yang meyakini dan melakukan penelitian kecil dengan

aktivitas yang terkontrol, yang mana hasil karya yang dikerjakannya menyisakan bukti-bukti otentik. Menurut mereka yang setuju dengan eksperimentasi karya menganggap bahwa di dalam ilmu pengetahuan, penemuan terjadi karena “secara kebetulan”, bukan oleh pemikiran tinggi seperti dalam laporan eksperimen hasil penelitian yang diprediksi oleh teori-teori.

Eksperimentasi kekarya seni sangat berhubungan dengan “*trial and see*”. Suatu uji coba yang bersifat transisional, sebuah “proses menjadi”, bukan sesuatu yang jadi. Hal ini tentu saja dibutuhkan sebuah daya kreativitas yang luar biasa. Semakin besar kreativitas dimiliki oleh senimanya, semakin besar pula lompatan temuannya.

Kreativitas memiliki berbagai norma, pertama gradasi yaitu yang berhubungan dengan kapasitas dan abilitas yang dimiliki masing-masing individu; kedua level (tahapan), yaitu yang berhubungan dengan mutu kreativitas yang dicapai oleh individu pada titik tertentu dalam perjalanan usianya. Ketiga, periode yaitu yang berhubungan dengan apa yang dicapai oleh individu pada titik tertentu dalam perkembangan sejarah atau kebudayaan manusia, dan keempat, *degree* (derajat atau taraf) yaitu merupakan manifestasi gradasi, level, periode tersebut, atau pengejawantahan dari kreativitas itu sendiri. (Tabrani, 2006; 34)

Secara umum konsep kreativitas dapat dilihat dalam dua perspektif yang luas. Pertama, kreativitas dalam perspektif empirikal atau ilmiah, kedua kreativitas dalam perspektif praktikal. Kedua konsep kreativitas ini tidak berbeda, hanya perspektif yang pertama itu lebih mengutamakan pengkajian kreativitas dan dilakukan dalam berbagai situasi dan konteks. Sedangkan perspektif yang kedua, lebih memberi tumpuan pada praktik dan metode kreativitas dalam berbagai praktik atau implementasinya.

Dalam penciptaan karya seni, pada dasarnya harus memenuhi kedua konsep besar kreativitas itu, secara ilmiah (berkaitan dengan konsep) dan sekaligus praktiknya (proses penciptaan karya). Menurut kamus Webster’s (1976) pemikiran kreatif ialah, “*The ability to bring something new existence*”. Hal ini sesuai dengan pendapat Primadi Tabrani (2006, 34) yang mengatakan bahwa; kemampuan kreatif manusia adalah kemampuan yang membantunya untuk dapat berbuat lebih dari kemungkinan rasional dari data dan pengetahuan yang dimilikinya.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kreativitas menjadi kata kunci dalam proses eksperimentasi karya pada khususnya dan perkembangan seni rupa pada umumnya. Dengan pemikiran kreatiflah muncul kemungkinan ditemukannya hal-hal baru dalam perkembangan seni rupa. Termasuk dalam studi penciptaan seni instalasi dengan sumber ide loro blonyo sebagai penguatan identitas kultural ini.

Sesuai dengan tahapan penciptaan dalam Kreasi Artistik, maka tahapan pertama adalah melakukan riset dengan pendekatan etik dan emik. Hasilnya adalah karya yang diciptakan merupakan karya *Filled- Space Installation*”, dimana karya instalasi tersebut hanya sebagai pengisi ruang (ruang dalam bangunan arsitektur maupun ruang imajiner (ruang di alam terbuka). Pilihan tersebut berdasarkan pertimbangan mudah



dipindahkan (*movable*) karena bersifat *knock down* (secara teknis bisa bongkar pasang) dan tidak memerlukan tempat khusus sehingga memudahkan dalam penyajiannya. Langkah kedua melakukan riset dengan pendekatan emik yang menghasilkan konsep karya.

Patung loro blonyo tidak ubahnya sebagai bentuk pernyataan secara kongkrit gagasan atau pandangan hidup Jawa. Loro blonyo menggambarkan filosofi orang Jawa dalam upayanya menyelaraskan keberadaannya dengan alam semesta dengan dzat yang kuasa agar menjadi insan yang hidup dan matinya sempurna, dilandasi pada pemahaman terhadap sangkan paraning dumadi. Patung loro blonyo dalam konteks seni rupa tradisi Jawa tidak hanya sebagai karya seni yang secara visual indah, tetapi punya fungsi ritual (kesuburan dan keselamatan).

Ritus keselamatan ini menduduki peranan penting di dalam masyarakat Jawa. Slametan merupakan ritus yang mengembalikan kerukunan dalam masyarakat dan dengan alam rohani, yang dengan demikian mencegah gangguan-gangguan terhadap keselarasan kosmis. Seperti halnya kondisi pandemi sekarang ini, perlu adanya ritual slametan dengan menghadirkan patung loro blonyo sebagai simbol keseimbangan hidup manusia dengan alam.

Loro blonyo sebenarnya dalam rangka mengingatkan tentang pengendalian keseimbangan di dalam manajemen bumi. Bumi yang dimaksud adalah hidup kita di dunia, jadi loro blonyo tidak berurusan langsung dengan Gusti Allah (Tuhan) tetapi justru berurusan langsung dengan kehidupan di bumi. Ritual bukan dalam artian *nyenyuwun*/ meminta kepada Tuhan, tetapi dalam arti “MARI KITA...!”.

Tahapan selanjutnya adalah tahapan perwujudan karya yang dibagi menjadi tiga, yaitu: tahap eksperimentasi, tahap perenungan dan tahap pembentukan. Pada tahap eksperimentasi, mengeksplorasi beberapa metafora dan bentuk-bentuk alternatif yang nanti akan digunakan sebagai elemen estetik karya. Selain mengeksplorasi ide gagasan berkaitan dengan metafor yang akan ditransfer ke dalam sketsa, pada tahap ini juga akan mengeksplorasi sketsa/ gambar kerja karyanya secara keseluruhan, dan bagaimana karya tersebut dirangkai menjadi karya seni instalasi.



Gambar 02.  
Beberapa alternatif skets karya  
sumber: Isnanta, 2020.

Setelah beberapa bentuk alternatif tersebut jadi, dipilih satu yang kemudian dieksekusi menjadi elemen estetik karya. Sedangkan pada tahap perenungan untuk menyambungkan antara konsep dan bentuk karya yang dipilih dari sket alternatif. Selain itu juga memilih medium yang paling mungkin untuk dibentuk seperti yang diinginkan. Terutama pada pematangan konsepnya.

Pada tahap eksperimentasi dilakukan eksperimentasi alat, teknik dan rancang bangun karya yang akan diciptakan. Pilihan material dari awal adalah rotan, maka eksperimentasinya adalah teknik anyam yang yang digunakan. Kesulitan karya yang diciptakan memang tidak menggunakan rangka untuk penguat struktur karyanya, tetapi dianyam dari awal sampai akhir sampai bisa berdiri tegak tanpa penopang

rangka. Pilihan ini diambil karena rangka besi akan mengurangi keindahan karya tersebut. Rotan yang dipilih sebagai material adalah serat/ tali rotan bagian dalam berukuran 0,6 cm untuk struktur tubuh patung dan ukuran 0.3 untuk detail aksesoris yang digunakan, misalnya untuk pembuatan keris dan kalung, dan *cunduk mentul*.



Gambar 03.

Keris dan perhiasan perempuan menggunakan rotan serat ukuran 0.3 cm  
sumber: Isnanta, 2020.

Selain itu, patung loro blonyo juga dirancang *knock down* dengan membaginya menjadi dua bagian yaitu bagian atas dari kepala sampai pinggang dan bagian bawah dari pinggang sampai kaki. Kedua bagian tersebut dibuat secara terpisah. Untuk bagian bawah karena ada ayunan agar karya ini bisa interaktif (audiens bisa duduk dan main ayunan) maka dibutuhkan rangka besi hollow sebagai penguat sekaligus penopang patung yang tingginya 4 m.

Pada tahapan akhir, yaitu tahap pembentukan yang dilakukan adalah merangkai seluruh bagian karya seni instalasi ini menjadi satu kesatuan utuh. Langkah pertama yang dilakukan adalah menyatukan bagian utama patung (tubuh) dengan aksesoris yang digunakan patung laki-laki maupun perempuan.



Gambar 04.  
Menyambung elemen estetis aksesoris patung pengantin laki-laki dan perempuan  
sumber: Isnanta, 2020.

Langkah kedua adalah menyambung kedua bagian patung (bagian atas dan bawah). Penyatuan bagian atas dan bawah ini direkatkan dengan anyaman rotan dengan diameter 0.3 cm agar kedua bagian tersebut menyatu. Langkah ketiga adalah menata kedua patung tersebut di lokasi pameran agar karya tersebut menjadi satu kesatuan utuh sebagai karya seni instalasi dan diberi lampu yang dinyalakan pada malam hari sebagai penguat estetika.



Gambar 05.  
Proses menyatukan bagian atas dan bagian bawah  
sumber: Isnanta, 2020.

Seni instalasi interaktif, berbentuk sepasang loro blonyo dari anyaman rotan yang di bagian kaki diletakkan ayunan sehingga audiens bisa berinteraksi dengan pengunjung/ apresian. Bagi apresian yang mau menikmati ayunan bisa bermain di situ. Ukuran sepasang patung loro blonyo ini pada tiap patungnya berdiameter 2 m dengan tinggi: 3.5 m.

Sepasang patung loro blonyo yang diciptakan ini dibuat dengan teknik knock down/ bongkar pasang. Terdiri dari tiga bagian yaitu (1) bagian atas dari kepala sampai pinggang, (2) bagian bawah, dari pinggang ke bawah, dan (3) bagian aksesoris. Patung sepasang patung Loro Blonyo tersebut sebagai inspirasi penciptaan karya seni video “Mari Kita...!” Seni Video “Mari Kita...!” merupakan video tari berdurasi 3, 33 menit. yang terinspirasi patung Loro Blonyo.

Luaran hasil penelitian ini adalah karya seni intermedia berbasis waktu. Oleh karena itu, apa yang sudah diciptakan sebelumnya (seni instalasi-seni berbasis ruang) dirancang, diciptakan sebagai elemen estetik purwarupa yang akan diciptakan, yaitu karya seni video, “Mari Kita...!”. Seni Video ini berkolaborasi dengan koreografer dan penari. Hal ini untuk memenuhi salah satu karakter seni intermedia yang interdisipliner. Koreografer dan penari yang dipilih bukanlah koreografer atau penari konvensional tetapi yang sudah terbiasa membuat karya *site specific dance*, karena lokasi pementasannya memang ruang khusus bukan panggung konvensional.

Kecenderungan *site specific dance* yang semakin populer. Dimana banyak karya inovatif para koreografer yang meninggalkan panggung konvensional/ ruang pertunjukan tradisional ke tempat lain. Semakin banyak pertunjukan muncul di

gedung pencakar langit, di gang, di kereta api, di geladak kapal induk, dan segudang lokasi tak terduga lainnya di seluruh dunia. (Kloetzel, 2015)

Presentasi/ pementasan *Site specific dance* memerlukan tempat dan ruang khusus, ada keterikatan antara ruang, waktu dan tubuh. Oleh karena itu, salah satu aspek keberhasilan sebuah pertunjukan *site specific dance* adalah pengetahuan penari tentang hubungan tubuh dan ruang, terkait dengan pengetahuan kebutuhan dan kecerdasan dalam membaca lokus dan ruang presentasinya. Karakter *site specific dance* mempunyai potensi main-main, spontan, dan tidak adanya penggunaan koreografi baku yang dibenturkan dengan ruang tertentu. Presentasi/ pementasan *Site specific dance* memerlukan tempat dan ruang khusus, ada keterkaitan antara ruang, waktu dan tubuh. Oleh karena itu, salah satu aspek keberhasilan sebuah pertunjukan *site specific dance* adalah pengetahuan penari tentang hubungan tubuh dan ruang, terkait dengan pengetahuan kebutuhan dan kecerdasan dalam membaca lokus dan ruang presentasinya. *Site specific dance* lebih dekat ke seni performans yang berkembang di seni rupa daripada seni tari konvensional (Supendi, 2019).



Gambar 06.  
Penari *site specific dance* sedang merespon ruang  
Sumber foto: Isnanta, 2020

Setelah direspon selama satu hari, kemudian koreografinya telah jadi maka langkah selanjutnya adalah pembuatan seni videonya. Pengambilan audio visualnya pada malam hari untuk memaksimalkan artistik. Untuk pengkayaan visual, dalam penciptaan seni video ini juga menggunakan drone agar dapat mengambil gambar dari atas. Langkah pertama adalah mengambil audio visual seluruh rangkaian koreografi dari awal hingga akhir, kemudian dilanjutkan pada pengambilan gambar pada spot-spot tertentu sebagai pengkayaan visual dan fokus kamera.



Gambar 07.  
Rekaman pembuatan seni video “Mari Kita...!”  
Sumber foto: Isnanta, 2020

Setelah sesi pengambilan gambar, maka langkah selanjutnya adalah editing dan mastering. Pada tahapan ini semua gambar ditata sesuai dengan jalan cerita dengan cara memilih dan memilah gambar yang akan dipakai berdasarkan kebutuhan estetika. Memasukkan ilustrasi suara dan terakhir memberikan *credit title*. Akhirnya purwarupa karya seni intermedia berbasis waktu dalam bentuk seni video telah selesai dibuat. Karya seni video, “Mari Kita...!” berdurasi 3.33 menit dalam format MP4.

## KESIMPULAN

Bentuk dan makna patung loro blonyo mampu memberikan rangsang cipta seni; sebagai sumber gagasan dan media ekspresi seni dalam proses penciptaan karya seni intermedia yang bersifat eksperimental. Patung loro blonyo dalam konteks seni rupa tradisi Jawa tidak hanya sebagai karya seni yang secara visual indah, tetapi punya fungsi ritual (kesuburan dan keselamatan).

Ritus keselamatan menduduki peranan penting di dalam masyarakat Jawa. Slametan merupakan ritus yang mengembalikan kerukunan dalam masyarakat dan dengan alam rohani, yang dengan demikian mencegah gangguan-gangguan terhadap keselarasan kosmis. Kehadiran karya seni instalasi patung loro blonyo merupakan simbol keseimbangan hidup manusia dengan alam.

Penciptaan karya seni instalasi tidak hanya membutuhkan kepekaan estetik terkait material dan bentuk karyanya tetapi juga terkait dengan ruang dimana karya tersebut dipresentasikan. Seni instalasi interaktif, berbentuk sepasang loro blonyo dari anyaman rotan yang di bagian kaki diletakkan ayunan sehingga audiens bisa berinteraksi dengan pengunjung/ apresiasi. Seni instalasi diciptakan sebagai elemen estetik karya seni video, ‘Mari Kita...!’.

Seni Video ini berkolaborasi dengan koreografer dan penari. Hal ini untuk memenuhi salah satu karakter seni intermedia yang interdisipliner. Koreografer dan penari yang dipilih bukanlah koreografer atau penari konvensional tetapi yang sudah terbiasa membuat karya *site specific dance*, karena lokasi pementasannya memang ruang

khusus bukan panggung konvensional. Eksperimentasi penciptaan karya seni intermedia berbasis budaya lokal ini menjadi penting karena telah melahirkan bahasa estetika seni intermedia yang khas, unik, dan beridentitas kultural.

## DAFTAR REFERENSI

Bann, Stephen. 1970. *Experimental Painting: Construction, Abstraction, Destruction, Reduction*. London: Studio Vista.

Boas, Franz. 1955. *Primitive Art*, Mineola. New York: Dover Publications.

Dharsono, Sony Kartika. 2016. *Kreasi Artistik*. Surakarta: LPKBN Citra Sains.

Eko Supendi, Satriana Didiek Isnanta. 2020. Studi Penciptaan Karya Site Specific Dance “Helai Kertas”, dalam *Jurnal Acintya* Vol. 12 No. 1.

Hadiwijono, Harun. 1983. *Konsepsi Tentang Manusia dalam Kebatinan Jawa*. Jakarta: Sinar Harapan.

Kloetzel, Melanie, 2015, ”Site Dance: Choreographers and the Lure of Alternative Spaces,” dalam academia. edu, diunduh Isnanta, 2 Oktober 2019 pukul: 23.15 Wib.

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.

Maria, Mia, 2015. *Berbagi Pengetahuan Tentang Seni Rupa Indonesia*. Jakarta: Yayasan Jakarta Biennale.

Primadi, Tabrani. 2006. *Kreativitas dan Humanitas*. Yogyakarta: Jalasutra.

Rosenthal, Mark. 2002. *Understanding Installation Art: From Duchamp to Holzer*. Munich: Prestel.

Setyawan, Agus Nur, “Meniti Jejak Makna Kesuburan dalam Simbolisasi Loro Blonyo”. *Jurnal Ilmiah Gradasi* Vol 1 no. 1 Mei 2000, hal. 45-54

Soeratman, Darsiti. 1989. *Kehidupan Dunia Kraton Surakarta 1830 – 1939*. Yogyakarta : Penerbit Taman Siswa.

Subiyantoro, Slamet. 2009. “Patung Loro blonyo dalam Kosmologi Jawa”, dalam *Jurnal Ilmiah Humaniora*, Vol. 21 NO. 2 Juni 2009.

Sulistyo, 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.

Yudoseputra,W. 1993. *Pengantar Wawasan Seni Budaya*. Jakarta:Pusat Perbukuan Depdikbud.

Walker, John A. 1977. *Glossary of Art, Architecture and design Since 1945*. London:



Penerbit Clive Bingley LTD.