

TRANSFORMASI KARYA SENI PERFORMANS “PSEUDO DELIGHTS” MENJADI KARYA SENI YANG DAPAT DIKOLEKSI

Oleh: Fransisca Retno Setyowati Rahardjo, S.Ds., M.Sn.¹, F.X. Damarjati, M.Sn.², dan Michelle Elise Lopian, S.Sn., M.M., M.Ds.³

Prodi Studi Desain Komunikasi Visual^{1,2,3}
Universitas Matana^{1,2,3}
E-mail : rahardjofransisca@gmail.com¹

Abstrak

Karya Pseudo Delights adalah karya seni performans yang pernah dipertunjukkan sebanyak dua kali sepanjang tahun 2017-2018. Dengan menggunakan pemikiran seni konseptual, karya ini menguji coba cara merespon fenomena sosial ‘pamer kesuksesan’ di sosial media Instagram. Saat itu, beberapa teman dekat dari perupa sebagai penulis konsisten mem-posting kegiatan makan dalam perjalanan bisnis atau acara keluarga yang dianggap mewah. Penulis kemudian merekonstruksi aktivitas tersebut dalam sebuah perjamuan dan membajak citra-citra visual mereka untuk digunakan sebagai papan menu. Namun menu tersebut tidak disajikan menggunakan bahan aslinya, melainkan menggunakan bahan-bahan murah yang sering didapatkan di lingkungan ‘rakyat jelata’ dengan penambahan aksesoris dekorasi sesajian tradisional ala Nusantara. Setelah lima tahun, penulis tergerak untuk mengembangkan karya performans tersebut menjadi karya seni yang dapat dikoleksi. Untuk mencapai tujuan tersebut, penulis mendokumentasikan performa pada subjek yang berbeda, dan menggunakan prinsip-prinsip desain dalam menyusun estetikanya. Pada perjalanan pencarian estetikanya ternyata tema karya ini berkembang dari respon penulis mengenai isu konsumerisme ke isu ‘*fashion spirituality*’ sehingga judul akhir berubah menjadi Pseudo Delights ASMR.

Kata kunci: Prinsip psikologi desain, seni konseptual, seni performans.

PENDAHULUAN

Pseudo Delights adalah sebuah aktivitas performatif yang merespon situasi pasca teknologi modern. Pada tahun 2017, penulis diundang bekerja dengan seniman-seniman terpilih Exi(s)t di Galeri Nasional Jakarta. Exi(s)t adalah program pameran tahunan untuk pemuda Jakarta di bawah 30 tahun yang diprakarsai oleh Bapak FX. Harsono, salah satu perupa senior Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia (GSRB), dipercaya sebagai cikal bakal seni rupa kontemporer Indonesia bersama pemilik ruang seni dan desain Dia.Lo.Gue, Pak Hermawan Tanzil dan kurator muda dari pameran hibah 25 tahun Cemeti, Mitha Budhyarto. Saat itu program Exi(s)t sudah berjalan selama 5 tahun, oleh karena itu pihak penyelenggara berinisiatif merayakan keberlanjutan tersebut dengan mengadakan pameran bersama seniman-seniman terpilih dari Exi(s)t #1 hingga #5 dengan judul ‘Tomorrow As Kami tahu itu’.

Ada 15 seniman yang dipilih dengan latar belakang yang cukup berbeda. Beberapa diantaranya adalah desainer grafis, ilustrator, fotografer dan musisi, penulis sendiri bekerja adalah dosen desain komunikasi visual. Satu hal yang menjadi persamaan dan kemudian mengikat para seniman tersebut adalah persoalan identitas urban itu sendiri.

Oleh karena itu ketika dihadapkan dengan tema yang ditawarkan oleh kurator Evelyn Huang dan Shila Ghaisani, isu yang penulis angkat tidak lepas dari dua isu urbanitas yang telah disebutkan pada paragraf sebelumnya. Tema 'akhir dunia' atau 'kiamat' yang terkandung dalam teks "Tomorrow as we know it.", merupakan pancingan gagasan yang menggiring seniman untuk merespon isu-isu khas kota urban yang terkait dengan eksploitasi alam. Kemajuan teknologi dan dampaknya terhadap kemanusiaan.

Karya "Pseudo Delights" kemudian lahir sebagai hasil diskusi panjang dan ajang tukar pikiran yang terjadwal selama proses persiapan pameran. Berikut pernyataan seniman yang menjadi landasan ruang berpikir penulis:

"Pseudo Delights" merupakan kegiatan performatif yang merespon situasi teknologi post-modern saat ini. Dimana perkembangan informasi dan media massa tidak lagi ditemukan tetapi dirayakan secara masif. Fenomena media sosial pengguna Instagram darling, misalnya, sudah menjadi gaya hidup umum masyarakat perkotaan. Gaya hidup yang cenderung hedonistik erat kaitannya dengan kehidupan masyarakat Jakarta. Oleh karena itu, banyak nilai-nilai esensial kemajuan hidup yang justru terbebani oleh tuntutan untuk selalu tampil eksklusif dan mewah. Dan dengan kemunculan media sosial seperti Instagram, pada akhirnya masyarakat diberi ruang bebas untuk merayakan eksklusivitas hidup mereka ke dalam galeri virtual. Dan untuk meyakinkan orang lain (baca: pengikut) tentang gambaran kehidupan modern mereka yang dianggap berhasil, seringkali citra yang muncul kemudian dimanipulasi sehingga mengandung muatan tanda yang berlebihan atau bahkan tanda palsu (pseudo sign). Istilah ini sering disebut dalam buku *Hypersemiotika* hasil pemikiran profesor Yasraf Amir Pilliang. Realitas dihadirkan di luar kenyataan yang sebenarnya melalui bantuan fitur canggih dari alat manipulasi foto seperti filter galeri, aplikasi visual, dan teknik framing visual. Hal ini menjadi hal yang paradoks bagi kemajuan teknologi informasi saat ini yang justru banyak menghadirkan gambaran-gambaran palsu yang mengindikasikan matinya informasi itu sendiri.



Gambar 1. Suasana pembukaan pameran seni performans Pseudo Delights (dokumentasi pribadi)



Gambar 2. Beberapa contoh menu dari Pseudo Delights (dokumentasi pribadi)



Gambar 3. Final order sebelum penutupan event karya seni performans Pseudo Delights (dokumentasi pribadi)

Kini, lima tahun telah berlalu sejak penulis, pada saat itu sebagai perupa, mempertunjukkan karya seni Pseudo Delights tersebut. Penulis terinspirasi untuk mentransformasi karya seni performans tersebut menjadi karya seni yang dapat dikoleksi.

METODOLGI

Yang menjadi kajian dalam penelitian ini adalah proses dan cara transformasi karya seni performans tersebut. Untuk mencapai tujuan itu, penulis telah menimbang beberapa kemungkinan dan pada akhirnya memilih untuk mendokumentasikan karya seni Pseudo Delights melalui media foto dan video dengan meminjam keilmuan dari bidang seni media rekam. Selain itu, sebagai panduan untuk dasar estetis karya tersebut, penulis memutuskan untuk menggunakan prinsip-prinsip desain yang pada dasarnya memiliki pengaruh terhadap psikologi seseorang dan bagaimana karya seni tersebut dipandang.

Pada tahap eksekusi visual, penulis mengeksplorasi karya-karya dari seorang seniman asal Jepang yang juga menciptakan karya seni yang berbasis makanan/bahan makanan. Ayako Suwa adalah seorang seniman perempuan lulusan Kanazawa College of Art. Ayako bekerja pada karya seni yang dapat dimakan dan membuat food performance yang mengesankan. Kombinasi bahan-bahan yang kompleks dirancang dengan maksud untuk mengekspresikan berbagai macam emosi dan perasaannya dari hasrat keingintahuan yang paling dalam. Karyanya menggunakan makan dengan cara yang luar biasa baru yang seringkali mengejutkan. Adanya perpaduan antara makanan bernutrisi atau merevitalisasi atau gourmet dan gastronomi. Karyanya selalu dikemas dengan citra-citra yang memukau diatas suatu peristiwa teatrical. Dengan melihat karyanya saja dapat membuat kita mengevolusi cara berpikir kreatif seseorang mengenai berbagai kemungkinan tentang makanan.



Gambar 4. Profil Ayako Suwa (sumber: *finedininglovers.com*).

PEMBAHASAN

Pada bagian ini, penulis akan memaparkan lebih dalam mengenai berbagai teori dari ilmu-ilmu yang penulis pakai dalam usaha untuk mentransformasi karya tersebut menjadi dapat dikoleksi. Selain itu, penulis memaparkan pemikiran seni kontemporer yang menjadi dasar penciptaan karya ini.

Metode Apropriasi sebagai Gejala Seni Kontemporer

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), plagiarisme merupakan suatu bentuk “penjiplakan yang melanggar hak cipta” (KBBI Daring, 2016). Yang kemudian menjadi pertanyaan adalah sampai mana batas-batas pelanggaran tersebut terjadi? Seperti juga dipertanyakan oleh E. Putra kepada *mediaindonesia.com* apakah pelanggaran hak cipta tersebut apakah bentuk, teknik atau kah ide yang kemudian terjewantahkan dalam bentuk karya dari seorang seniman? (Nurcahyadi, 2021).

Lebih jauh didalam artikel tersebut adalah pendapat dari Wahyudin, seorang kurator seni rupa dari Yogyakarta yang mengutarakan bahwa hak cipta merupakan perkara yang kompleks dalam dunia seni kontemporer dan lebih berpusat pada aspek hukum dibanding dengan estetika. Lebih jauh Ia juga mengatakan bahwa plagiarisme merupakan “praktik pengatasmamaan” sebuah karya milik seniman, namun dengan menyertakan tanda tangan (Nurcahyadi, 2021).

Apropriasi adalah bentuk plagiarisme yang sah menurut hukum. Hal itu dimungkinkan karena dalam wacana seni rupa kontemporer ada metode artistik yang memperbolehkan seorang seniman memakai bentuk, teknik, dan ide karya seniman lain untuk konteks ide konseptual yang ia tawarkan. Bisa sebagai perayaan yang ditambahkan sesuai spirit zaman hari ini maupun untuk kebutuhan kritik satir atau parodi. Tentunya apropriasi yang dimaksud disini berbeda dengan plagiarism yang secara tidak jujur mengaku-ngaku karya orang lain sebagai karyanya. Ada struktur kebohongan dan pelanggaran hak cipta dalam hal ini, sedangkan pada karya apropriasi justru seniman yang meminjam karya orang lain tersebut biasanya dengan terang-terangan memperlihatkan dimana asal mula karya yang dia ciptakan atau setidaknya mengarahkan audiens untuk mengingat sumber karya yang ia respon. Sehingga dalam metode apropriasi selalu saja ada yang ditwist jalan ceritanya sehingga menimbulkan humor maupun ungkapan paradoks yang berkaitan dengan politik seni yang terjalin di karya asal.

Dengan kata lain, apropriasi dapat dianggap sebagai plagiarisme yang legal. Contohnya, banyak seniman yang kini menggunakan lukisan Mona Lisa oleh Leonardi Da Vinci, kini sudah banyak diappropriasi oleh para seniman, salah satunya yang paling terkenal adalah Marcel Duchamp. Duchamp mengappropriasi lukisan Mona Lisa dengan menambahkan elemen parodi, yaitu kumis dan jenggot. Lukisan apropriasi buatan Duchamp ini kemudian dinamai sebagai "L.H.O.O.Q Mona Lisa with Moustache" dan terjual di Paris dengan harga yang cukup fantastis, yang bila dirupiahkan, kira-kira sebesar Rp 10 Milliar harganya. Walaupun begitu, Duchamp tidak dituding melakukan plagiarisme atas karya Da Vinci tersebut. Walaupun, ada juga kemungkinan bahwa lukisan tersebut sudah menjadi public domain. Kemudian, keluarga Da Vinci juga sama sekali tidak mempermasalahkan hal tersebut. Fenomena ini kemudian disambut oleh banyak seniman kontemporer Indonesia yang lalu mempraktikkan apropriasi dalam proses kreatif mereka.

Metode yang dikenal sebagai apropriasi telah berkembang menjadi suatu metode penting dalam mengeksplorasi sejarah dan identitas. Apropriasi tidak hanya terjadi di dalam dunia seni, tetapi juga dalam praktik kreatif dan sosial-ekonomi seperti periklanan, film, dan sebagainya. Dalam berbagai diskursus tentang seni rupa dan budaya modern, istilah "apropriasi", atau "penyetaraan", sering terdengar. terutama ketika orang berbicara tentang evolusi budaya seni rupa pasca-modern (posmodern). Kaum posmodernis sering menggunakan kata-kata seperti alegori dan parodi, yang kemudian bersanding dengan Alegori. Apropriasi selalu menunjukkan adanya gejala kemiripan atau keserupaan atas satu imaji terhadap imaji yang lain nya. Di dunia barat, seni rupa dengan kecenderungan apropriasi sangat lazim dipraktikkan sejak awal abad ke-20 bahkan mungkin sejak abad-abad sebelumnya. Dikutip dari Effendy (2020) yang menuliskan bahwa Robert S. Nelson, seorang sejarawan, menyebutkan bahwa apropriasi melibatkan upaya "pengambil-alihan". Dalam dunia seni rupa barat, istilah apropriasi sering digunakan untuk merujuk pada penggunaan berbagai elemen pinjaman dalam suatu kreasi karya seni. Elemen yang dipinjam dapat berupa citraan atau gambar, bentuk atau gaya dari sejarah seni maupun budaya populer, maupun juga material serta berbagai teknik yang bukan berasal dari lingkup seni. Sejak dekade tahun 1980-an, istilah ini melebar menjadi juga mengacu kepada hal yang lebih khusus, yaitu mengutip karya dari seniman lain untuk menciptakan suatu karya baru.

Sejarah Fotografi Seni

Pada awal tahun 1990-an para fotografer profesional Indonesia tiba-tiba sadar dan menemukan bahwa dunia di sekitar mereka adalah lahan basah yang belum tergarap. Ditinggalkan selama hampir 150 tahun. Tidak ada wadah lain yang bisa menerbitkan karya mereka selain dari halaman koran dan majalah saja. Hanya sebatas gambar-gambar dikoran dan dapat dengan sangat mudah dijangkau oleh masyarakat luas karena harganya yang murah, narup sayang kerap dilupakan dan dibuang begitu saja setelah dibaca. Status fotografi yang ambigu sebagai bentuk seni mungkin menjadi salah satu penyebab minimnya infrastruktur ini. Sementara saat itu pada masa boom ekonomi tahun 1980-an, galeri komersial memilih lukisan sebagai primadona mereka karena prestise dan

harganya yang sangat tinggi mampu memenuhi obsesi kelas kaya baru pada saat itu dengan segala logika investasinya yang menguntungkan.

Berkembangnya medium fotografi professional menjadi fotografi seni tidak lepas dari peran akademi seni IKJ (Institut Kesenian Jakarta). Pada pertengahan tahun 1992 IKJ kampus seni pertama yang mengangkat kelas-kelas fotografi mereka menjadi jurusan tersendiri, khususnya di bidang komersial dan jurnalisme. Pada bulan September, curator independen Jim Supangkat meluncurkan gagasannya tentang seni kontemporer dan posmodernisme dengan menyelenggarakan Jakarta Art and Design Expo 1992. Di sana ia memamerkan dari para master seni terkenal sampai seniman baru, dari lukis minyak sampai seni instalasi dan fotografi. Di akhir tahun tersebut Antara menghidupkan kembali kantornya di Jakarta Pusat yang sarat dengan sejarah. Antara juga membangun citra korporasinya dengan mendirikan Galeri Foto Jurnalistik Antara yang notabene merupakan "galeri public pertama di Asia, yang didedikasikan khusus untuk fotografi." Dilanjutkan pada tahun 1994 Institut Seni Yogyakarta mendirikan gelar kesarjanaan dalam bidang fotografi. Selang tiga tahun kemudian jumlah universitas dan akademi di Pulau Jawa yang menawarkan berbagai diploma fotografi melonjak menjadi lebih dari tiga kali lipat.

Fotografi seni adalah cabang genre baru dalam medium seni fotografi. Menurut I Komang Arba Wirawan, seorang dosen fotografi ISI Denpasar, foto seni dikatakan karya seni karena berasal dari suatu proses kontemplasi personal senimannya. Munculnya gagasan atau ide tidaklah serentak atau instan. Ada suatu proses pengamatan riset, perbandingan, perenungan, dan bahkan penggambaran sketsa-sketsa visionary tentang apa yang direnungkan tersebut. Foto seni, merupakan bagian dari cabang seni rupa yang paling muda sehingga dapat dimaklumi bahwa perkembangannya belum sedinamis cabang ilmu yang lainnya. Walau tidak bisa dipungkiri, secara teknikal foto seni memberikan kontribusi kepada cabang fotografi lainnya, semisal foto jurnalistik. Mekanisme kerja fotografi seni juga bermula dari kegelisahan pribadi si seniman dan bukan berdasarkan permintaan klien. Estetika dalam karya fotografi seni yang berkualitas sama seperti karya-karya seni (High Art) pada umumnya dapat dinikmati ketika dapat menyentuh rasa keindahan apresiasi yang paling sublime atau transenden.

Fotografi Kontemporer (Ruang Mes 56)

Ruang MES 56 merupakan kelompok seniman yang berdomisili di kota Yogyakarta. Kelompok ini bekerja sama dalam mengelola sebuah rumah yang kemudian dijadikan sebagai studio kerja sekaligus kelas belajar dengan konsep ruang bermain sekaligus hunian. Ruang ini dibentuk pada tahun 2002 dengan menggunakan dana pribadi para pendirinya. Komunitas ini memiliki fokus kegiatan pada pengembangan teknik fotografi dan irisannya dengan dunia seni kontemporer serta dengan disiplin ilmu lain yang berkaitan secara kontekstual.

Agung N.W, Akiq A.W, Anang S, Angki P, Daniel S.K, Dessy S.A, Edwin D.R, Eko B, Jim A.A, Wimo A.B hingga Wok The Rock adalah sederet seniman lokal yang menjadi inisiator terbentuknya Ruang MES 56. Dilihat dari jumlah pendiri dan latar belakang kreatif yang beragam dari para pengagas Ruang MES 56 ini, maka dapat dilihat bahwa Ruang MES 56 ini didirikan oleh dasar semangat kolektif para seniman yang saling bersinergi dengan sesama dalam komunitasnya.

Beberapa lingkup kegiatan rutin dari Ruang MES 56 meliputi program pameran, diskusi, pertukaran kreasi, workshop hingga pengarsipan. Kegiatan-kegiatan ini boleh diikuti oleh semua pengunjung Ruang MES 56. Selain itu, Ruang MES 56 juga sudah sering mengikuti berbagai kegiatan seni yang ada di luar lingkungan mereka baik kegiatan di tingkat regional maupun di tingkat internasional. Kehadiran Ruang MES 56 sebagai ruang kreatif alternatif ini memiliki tujuan utama untuk mendorong dan meningkatkan keberadaan seni kontemporer di Indonesia yang biasanya, kegiatan-kegiatan nya didukung oleh donasi pribadi dan berbagai institusi non-profit serta komersil.

Dalam perkembangan dunia fotografi modern, hasrat fotografis hanya dipatok pada produksi sebagai bagian konsumsi gaya hidup dan apresiasi sebagai konsumsi citra. Menurut Akiq AW salah satu anggota Mes 56, semakin jarang ditemukan upaya pembacaan yang reflektif, apalagi kritis, atas potensi kreatif fotografi. Kepekaan-kepekaan mengolah realitas yang paradox inilah yang kemudian menjadi celah dan diolah oleh para fotografer Mes 56 untuk menemukan apa itu definisi fotografi seni kontemporer.

Prinsip-prinsip Desain yang Berpengaruh Terhadap Psikologi

Desain berperan sangat besar dalam menciptakan keinginan konsumen atas produk maupun jasa. Hal ini juga sangat potensial berlaku pada penerapannya di bidang seni murni. Dalam konteks karya performans yang menggunakan 'jebakan' untuk mendapatkan respon dari audiensnya, ilmu desain bisa sangat bermanfaat. Dalam konteks performance penulis saja misalnya, penulis mau tidak mau harus memperhitungkan aspek kemasan atau luaran suatu karya supaya terlihat lebih menarik bagi target sasaran contohnya seperti tampilan busana atau penempatan ruang secara prinsip desain. Untuk membuat 'jebakan' supaya pengunjung mau merelakan waktunya berinteraksi dengan penulis sebagai seniman maka baik secara visual maupun tekstual, aset yang dibuat harus diperhatikan unsur estetikanya terlebih dahulu menurut prinsip desain.

Prinsip-prinsip Desain

Merupakan prinsip-prinsip yang digunakan untuk membuat sebuah desain yang baik. Tentunya ada banyak perdebatan mengenai kriteria desain yang baik karena desain adalah sesuatu yang subjektif. Berbagai pandangan mengenai sebuah desain yang baik berasal dari pengalaman maupun latar belakang pendidikan seorang desainer, sehingga tidak ada definisi normatif mengenai sebuah desain yang baik. Namun ada sebuah konsensus bahwa desain yang baik adalah desain yang memenuhi tujuan untuk apa desain tersebut dibuat baik secara estetika maupun dari segi fungsional.

Dalam memenuhi tujuan ini, ada beberapa prinsip yang sering dipakai dalam membuat desain, yang disebut sebagai prinsip-prinsip desain. Walaupun dinamakan "prinsip", namun prinsip-prinsip desain pada dasarnya berfungsi selayaknya sebuah panduan sebagai desainer untuk menciptakan sebuah desain yang dapat memenuhi tujuan yang ingin dicapainya. Beberapa prinsip yang akan dibahas di dalam penelitian ini adalah: kesatuan (*unity*), variasi (*variety*), hierarki (*hierarchy*), dominasi (*dominance*), proporsi (*proportion*) dan keseimbangan (*balance*)

Kesatuan (*unity*) dalam sebuah desain dicapai dengan menerapkan konsistensi ke dalam sebuah desain menggunakan berbagai elemen desain. Kesatuan dalam sebuah desain dapat dicapai dengan penggunaan warna, ukuran, gambar ilustrasi, foto dan sebagainya secara konsisten. Variasi (*variety*) adalah kebalikan dari kesatuan. Variasi di dalam desain berfungsi untuk menciptakan kontras dalam sebuah desain. Variasi dibutuhkan agar sebuah desain tidak terkesan membosankan dengan pengulangan berbagai elemen yang sama. Namun, terlalu banyak variasi akan menyebabkan kekacauan di dalam sebuah desain, oleh karena itu Evans & Thomas (2013) mengatakan bahwa prinsip variasi tetap harus dikontrol oleh prinsip kesatuan sehingga tidak menciptakan suatu kebingungan akibat terlalu banyaknya elemen.

Hierarki (*hierarchy*) merujuk pada penyusunan berbagai elemen desain dalam sebuah komposisi di mana penyusunan tersebut dibuat berdasarkan urutan kepentingan dari tiap elemen tersebut. Prinsip dominasi (*dominance*) dan hierarki saling berhubungan. Prinsip dominasi dipakai untuk memberikan penekanan terhadap sebuah elemen dan menjadikannya elemen paling dominan dalam sebuah desain, seorang desainer dapat bermain

dengan kontras baik secara visual (warna gelap/terang, ukuran besar/kecil, dsb.) maupun secara konseptual (emosi sedih/gembira, keadaan kacau/teratur, dsb.). Richard Poulin dalam buku *“The Language of Graphic Design”* (2018) menyebutkan bahwa tidak adanya kontras dalam sebuah desain akan menjadikannya monoton dan membingungkan. Proporsi (*proportion*) adalah perbandingan atau relasi antara beberapa benda visual dengan ukuran yang berbeda pada ruang yang mereka tempati. Evans & Thomas (2013) menyebutkan contoh proporsi tersebut adalah *golden proportion* (atau lebih dikenal dengan sebutan *golden ratio*) yang dikenal sebagai proporsi yang paling sering ditemukan dalam struktur tanaman ataupun makhluk hidup lainnya.

Sedangkan keseimbangan (*balance*) adalah bagaimana elemen-elemen desain pada sebuah komposisi diatur dan didistribusikan sedemikian rupa agar terlihat nyaman di mata. Apabila sebuah desain terlihat nyaman di mata, maka desain tersebut dapat dibayangkan sudah memiliki tingkat keseimbangan yang baik dan elemen-elemen di dalamnya berinteraksi baik antar satu sama lain maupun dengan ruang yang ditemuinya dengan baik. Hal ini seperti juga diutarakan oleh Richard Poulin (2018) bahwa “keseimbangan akan terjadi apabila elemen-elemen visual di dalam sebuah komposisi disusun agar menyampaikan kesan stabil dan harmonis”. Keseimbangan simetris, keseimbangan asimetris dan keseimbangan radial adalah tiga jenis keseimbangan yang paling umum dikenal. Keseimbangan simetris terjadi ketika berbagai elemen visual ditempatkan atau dibuat berhadapan pada satu sumbu dan kemudian elemen-elemen ini akan terlihat seperti bercerminan. Sebaliknya, keseimbangan asimetris adalah ketika elemen visual disusun secara dinamis di dalam sebuah komposisi namun tidak menciptakan kesan simetri. Dan terakhir keseimbangan radial adalah jenis keseimbangan dimana elemen-elemen visual disusun secara memancar keluar dari sebuah sumbu dengan arah yang melingkar. Selain dari ketiga jenis keseimbangan yang sudah umum ini, Evans & Thomas (2013) menambahkan satu lagi jenis keseimbangan yang disebutnya sebagai *crystallography balance* yang dapat banyak ditemui pada desain-desain pola pada kain.

SIMPULAN

Tahap awal pembuatan karya adalah tahap berbelanja bahan makanan. Bahan-bahan makanan dibeli dari berbagai tempat yang lumrah ditemui atau mudah dijangkau oleh ‘rakyat biasa’ dan dengan harga yang murah. Selain itu, bahan-bahan yang dipilih pun mencerminkan ke-khasan Nusantara. Bahan-bahan tersebut kemudian disusun sedemikian rupa sehingga menjadi karya apropriasi dari karya-karya milik Ayako Suwa namun menggunakan bahan-bahan berciri khas Nusantara yang sudah dibeli sebelumnya. Bahan-bahan yang sudah disusun tersebut kemudian didokumentasikan melalui media foto dan video dengan memanfaatkan prinsip-prinsip desain sebagai panduan estetisnya. Gambar 5 sampai dengan Gambar 7 adalah hasil dari karya apropriasi tersebut yang disusun berdampingan agar dapat terlihat perbandingannya. Gambar 8 adalah hasil screen shot video dokumentasi performance art yang mengadaptasi ambience, tone and manner suasana karya Ayako Suwa tersebut. Dengan mendokumentasikan karya-karya ini ke dalam media foto, maka penulis telah melakukan transformasi karya seni performans Pseudo Delights menjadi karya seni yang dapat dikoleksi sehingga dapat masuk seleksi 15 besar finalis Bandung Contemporary Art Award #7 di Galeri Lawangwangi, Bandung.



Gambar 5. Food Creation #1 (kiri, sumber) dan hasil apropriasi nya (kanan, dokumentasi pribadi)



Gambar 6. Food Creation #2 (kiri, sumber) dan hasil apropriasi nya (kanan, dokumentasi pribadi)



Gambar 7. Food Creation #3 (kiri, sumber) dan hasil apropriasi nya (kanan, dokumentasi pribadi)



Gambar 8. Food Creation #4 (kiri, sumber) dan hasil apropriasi nya (bawah, dokumentasi pribadi)

DAFTAR PUSTAKA

- Effendy, R. G. (2020). Dalam Apropriasi : Praktek Apropriasi Dalam Karya-Karya Seni Rupa Kontemporer di Indonesia. Curators Choice: EDANKEUN BDGConnex Aug 20th – Oct 20th, 2020. Diambil dari: <https://bdgconnex.net/shows/dalam-apropriasi-praktek-apropriasi-dalam-karya-karya-seni-rupa-kontemporer-di-indonesia-oleh-rifky-goro-effendy>
- Evans, P. & Thomas, M.A. (2013). Exploring the elements of design (third edition). Delmar, Cengage Learning.
- Poulin, R. (2018). The language of graphic design. Rockport Publishers, Inc.
- Samara, T. (2007). Design elements: A graphic style manual. Rockport Publishers, Inc.
- Scrivener, M, dkk. (2022). Estetika Anarkis : Striner, Seni, Anarki. Talas Press.
- Seni Rupa Kontemporer. gbsri.com. (n.d.). <http://gbsri.com/seni-rupa-kontemporer/>
- Strassheim, Jan. (2017). The Two Faces of Appetite: Relevance and The Question of Food as Art, RIFL Vol. 11
- Minissale, Gregory. (2013). The Psychology of Contemporary Art, Cambridge University Press.
- Nurchayadi, G. (2021). Menilik Perbedaan Plagiarisme dan Apropriasi dalam Dunia Seni. <https://mediaindonesia.com/weekend/395463/menilik-perbedaan-plagiarisme-dan-apropriasi-dalam-dunia-seni>.
- Plagiarisme. 2016. Pada KBBI Daring. Dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/plagiarisme>
- Wahid, A. A., Swastika, A., Isabella, B., Thajib, F., Juliastuti, N., Arianto, P. E., Soerjoatmodjo, Y. (2016). Cerita Sebuah Ruang. Menghidupi Ekspektasi: Membaca Fotografi Kontemporer Indonesia Melalui Praktik Ruang MES 56. Indo Art Now
- Wong, W. (1977). Principles of three-dimensional design. Van Nostrand Reinhold Company.