

SEPEDA RODA TIGA SEBAGAI SUMBER MEDIA PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh: Ananta Hari Noorsasetya

Program Studi Doktoral Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Email: anantahari2018@gmail.com

Abstrak

Latar belakang penciptaan ini adalah mengurai memori perundungan pada masa kecil seniman yang tidak memiliki sepeda sebagai alat bermain sehingga selalu di bully dan dikucilkan teman sebaya serta terdapat unsur kekerasan, kelemahan, kecemasan, dan ketakutan yang sangat menakutkan. Tujuan penciptaan karya ini adalah untuk mengekspresikan dorongan batin dalam kaitannya dengan memori masa kanak-kanak menjadi sebuah penciptaan karya seni rupa Sepeda Roda Tiga; untuk membangun simbolisasi memori masa kanak-kanak dan aktualisasi diri masa kini dalam bentuk penciptaan karya seni rupa Kontemporer. Dengan melakukan eksplorasi medium dan teknik yang relevan dalam penciptaan karya seni rupa Kontemporer Sepeda Roda Tiga, penelitian ini menggunakan metode riset atau penelitian dalam penciptaan seni adalah *Practice Based Research*.

Penciptaan karya-karya tersebut menghasilkan karya seni rupa kontemporer, yang terbebas dari kategori-kategori seni rupa konvensional.

Disimpulkan terdapat idiom atau bentuk-bentuk visual dan menemukan materi, medium yang tepat dalam proses penciptaan karya seni rupa kontemporer, prinsip in and through dalam setiap tahapan proses penciptaan karya diputar ulang menjadi simbol bagi kondisi masa lalu dan masa sekarang. Temuan penciptaan ini adalah seni rupa kontemporer yang bisa mengungkapkan memori kekecewaan masa kanak-kanak dengan bentuk-bentuk yang bebas kategori-kategori seni konvensional (patung, lukis, kriya) menggunakan teknik *upcycle* dari logam. Itu semua menyimbolkan ekspresi masa lalu yang keras dan penuh kekecewaan.

Kata kunci: dejavu, sepeda roda tiga: seni rupa kontemporer

PENDAHULUAN

Manusia selalu hidup dalam alam yang serba kesinambungan, dalam kebudayaanlah manusia dibentuk dan dibesarkan serta dalam mengejawantahkan pola pikirnya tidak bisa terlepas pada hak kreatifitasnya, dunia seni sebagai simbol dan makna kehidupan serta interaksional manusia dengan manusia, dilihat bagaimana ada hubungan pengguna interaksi manusia yang sedang tumbuh seperti anak-anak pada umumnya, sehingga ada hal yang terlupakan dalam khazanah perjalanannya, yaitu dunia bermain yang tidak bisa begitu saja dilupakan, bermain sepeda misalnya sehingga mengacu mencipta alat bermain tersebut. Semua kebiasaan pada waktu itu selalu memikirkan bagaimana menjadi cepat dan mudah. Dalam bukunya: Chris Oxlade. Page: 14, 2016, *Exploring science Machines*. Armadillo Books, England. Dimulai dari roda, adalah salah satu penemuan paling penting yang pernah dibuat. Sekitar 6000 tahun yang lalu, orang sudah menemukan bahwa menggunakan bahan material berjenis kayu yang masih dalam bentuk gelondongan, roda cukup efisien sebagai alat untuk membuat semua benda-benda yang berat sehingga dapat mudah di pindahkan dari tempat yang satu ke tempat yang lain. Setelah itu pemikiran terus berlanjut kepada alat transport seperti sepeda.

Sejarah Sepeda di Indonesia bermula sejak kolonialisme Belanda. Dibukanya perkebunan serta kota membuat pemerintah Belanda memikirkan solusi untuk mengatasi

masalah transportasi. Saat itu, sepeda menjadi andalan untuk menaklukkan jalan-jalan kota besar. Pada tahun 1750 hingga tahun 1900-an, dalam bukunya: Smithsonian. History of the World in 1,000 Objects. 2014, Page: 281. DK Publishing, London. Industry Life And Leisure, the Hobby Horse, a proto bicycle driven by the feet, was demonstrated in 1817. By the 1880s, mid century "penny Farthing" designs were evolving in to popular "safety bicycle". Pada pertengahan abad sepeda menggunakan goes kaki langsung sehingga berkembang sepeda jenis "Penny Farthing" lalu desain berkembang terus menjadi "sepeda yang sangat populer sejalan ketika jenis sepeda yang ada di kembangkan menjadi semakin sederhana bentuknya.

Pada zaman Belanda, sepeda menjadi transportasi yang digratiskan di kota Bogor dan Depok. Maksudnya, pemerintah menyiapkan banyak sepeda di beberapa tempat khusus di jalan raya. Siapa pun warga yang mau menggunakannya, tinggal memakainya saja dan nanti diletakkan kembali pada tempat parkir di tempat khusus di jalan raya. Sepeda merupakan kendaraan para mahasiswa Bumiputera di dan beberapa sekolah yang berada di Indonesia yang terdapat oleh orang-orang Belanda.

Ruang dimana masa kanak-kanak pada waktu itu, terlepas dari paparan diatas salah satu jenis sepeda yang sangat populer adalah adalah jenis tricycle. Sepeda roda tiga sangat lazim digunakan untuk anak-anak pada masa pertumbuhan, sebagai permainan dan juga melatih motorik, belajar konsentrasi mengatur arah belok kanan, kiri, maju, mundur, semua perlu tindakan action untuk memutuskan arah, hal ini melatih percaya diri, pandai mengambil keputusan walau dalam permainan. Dulu hingga kini keberadaan sepeda roda tiga masih diperhatikan, dimainkan. Sebagai sarana/objek permainan maka sepeda kadang dapat perhatian dan sekaligus kurang perhatian biasanya kalau si anak sudah semakin besar dan beralih pada sepeda roda dua. Hal ini menjadi sebuah obyek yang tak luput dari cermin dan sepeda menjadi sebuah hal yang sangat penting bagi kehidupan umat manusia.

LATAR BELAKANG

Ada apa dengan sepeda? Ketika sering kali melihat sepeda khususnya tricycle, banyak bayangan masa kecil tercermin seperti bagaimana melihat teman seusianya di usia ketika itu anak-anak bersenda gurau memancal kayuh pada sepeda, berteriak senang, memamerkan sepeda pemberian dari orang tuanya masing-masing, di sisi lain ada hal cukup miris yaitu pengalaman ketidak mampuan ikut serta dalam keceriaan tersebut, diam termangu, hanya memandang iri, tak bisa menyalahkan siapa pun, hanya meraba keadaan sesungguhnya. Jenis sepeda roda tiga memiliki bayangan masa lalu yang cukup penting untuk di urai, sepeda roda tiga memiliki potret kehidupan, potret masa kecil yang hilang bersama sepeda yang diinginkan. Ketidak mampuan untuk meminta untuk membeli cepat menjadikan alasan utama mungkin, namun ketika mendapatkan apa yang di inginkan justru teman-teman sebaya pada waktu itu sudah beralih ke jenis permainan seperti game.

Rangkaian pertumbuhan sampai pada tingkat dewasa, sepeda masih sangat melekat pada tataran kehidupan yang sampai sekarang masih di hadapi, sepeda bukan hanya hobi saja justru hobi adalah tingkatan yang paling kecil, namun konteks sepeda tersebut menjadikan sejarah hidup yang cukup memiliki andil cukup dalam. Ketika sedikit mampu untuk mendapatkan sepeda roda tiga, seperti terjadi konteks yang mengurai luas. Mengkoleksi sepeda seperti menjadi bagian sejarah hidup, pilihan yang tidak banyak di lakukan lingkungan keluarga, sepeda menjadi makna kecil menuju dewasa melintas masa kelam dengan konteks susah sekali memiliki sepeda roda tiga.

Ada kerinduan yang cukup dalam pada fisik sepeda roda tiga, segi artistik yang melibatkan bentuk-bentuk keindahan yang dimiliki banyak anak-anak pada masanya. Sehingga menjadikan banyak jenis sepeda roda tiga menjadi menarik. Melihat pengalaman artistik, seperti fisik sepeda yang sangat unik serta artitik yang dimiliki teman-teman sebaya pada waktu itu menjadikan harapan ingin memilikinya dengan jenis yang sama. Namun teringat pula di usia tersebut, seperti ada sedikit keceriaan ketika itu mendapatkan hadiah sepeda justru di peruntukan bukan untuk diri sendiri namun bagi adik. Akibatnya di lain pihak

sepeda seperti terjadi pergeseran wacana kepemilikan seiring saat berperilaku atau terlalu sering mengalami ingatan sepintas tentang hak memilikinya namun tervisualisasi secara umum "sulit" serta harfiah, hal ini yang sering menyebabkan halusinasi sepintas "pernah merasakan bahkan melihat", adalah sebuah fenomena merasakan sensasi kuat bahwa suatu peristiwa yang sepintas terlihat atau pengalaman yang saat ini sedang terjadi dan sudah pernah dialami di masa lalu "Deja Vu".

Dejavu, menjadikan andil utama pada benturan masa lalu, setiap beberapa sepeda yang di inginkannya ada hal yang terungkap pada tataran itu, yaitu satu atau dua sepeda yang di beli seperti sudah pernah terjadi di masa lalu, bagaimana ini bisa tervisual kan dengan pengalaman yang ada, aspek yang dimiliki pada sepeda teridentifikasi melalui sifat terkadang abstrak tidak tentu jelas sekali namun jalan cerita alamiah seperti tergambar jelas hari ini pernah terjadi di masa silam. Kernyit bahasa bunyi yang terjadi akibat gesekan antara besi dengan besi tergambar dalam ingatan bagaimana sepeda roda tiga begitu berat pada waktu itu, engkol atau kayuhan pedal seperti bertenaga berbeda dengan sepeda jaman sekarang pada umumnya. Bagian tersebut sekali pernah terjadi bagaimana fisik sepeda juga turut melengkapi DejaVu alamiah tersebut, terlintas begitu saja, warna, struktur rangka, jenis sepeda yang visualkan dengan cara dinaiki. Kembali nya atau tercerminya visual sepeda menjadikan pergeseran pandangan tentang sepeda roda tiga, DejaVu bukan saja menjadi penting dalam konteks pengalaman hidup di masa sulit namun lebih dari pada itu, pengalaman masa kecil menjadi simbol dunia yang jamak dan harus dihadapi dengan keras terlepas dari kesulitan perekonomian dalam keluarga yang cukup sulit menjalaninya. Ada proyeksi kehidupan yang tidak harmoni muncul di bawah alam sadar tentang kepemilikan sepeda di hadapan pada proses pengetahuan (anak lelaki harus dapat bersepeda) sepintas bahwa ingin menjadi anak seutuhnya harus bisa mengendarai sepeda dan berteriak tanpa batas pada masa itu. DejaVu pada diri sendiri biasanya tidak sering terjadi bahkan sulit mendapatkan DejaVu tersebut, sekiranya mendapatkan DejaVu secara sepintas, seperti alam menjadikan spiritual hidup bagi diri kita, narasi sejarah masa silam menjadikan History of Life, justru hal ini sebagai subjek kesadaran yang diterima oleh setiap manusia pada masa kanak-kanak ketika mengalami depresi kesulitan pada kehidupannya pada masa lalu.

DejaVu tataran yang di viusalkan, ada keinginan menentang masa lalu dengan hubungan personal seperti halnya interaksi sosiokultural, sebagai manusia yang terlahir dari gen Jawa sejatinya memiliki aspek perjalanan hidup menggunakan bahasa makna, dimana kita berpijak kita harus nandur kariyo. Itu yang selalu diinget manakala kedua orang tua memberikan petuah atau selenting bahasa kiasan. Acapkali ini selalu menjadikan ingatan yang mendalam. Ada hasrat kuat, untuk menjadi manusia yang berbeda dan dapat memberikan sesuatu yang berwarna, sejak kecil tumbuh di lingkungan yang tidak cukup namun dibalik kegelisahaan yang sering dialami mendapatkan pewartaan atau memori baru untuk melakukan sesuatu. Sepeda satu-satunya yang terus menjadi memorable menuangkan kesejarahan yang berulang hanya dengan beda era saja.

Era yang cukup berat pada pengalaman pribadi (masa kecil), sehingga di tingkat dewasa, kolektibel menjadikan sebuah pilihan sampai pada saat ini, pengaruh yang cukup kuat akan hal-hal masa lampau sering sekali banyak mempelajari secara tidak langsung ragam sepeda roda tiga yang dilihat terlebih mempelajari jenis sepeda yang dilihat sama persis dengan yang pernah di beli teman-teman sebaya di kala kecil. Yang paling mengesankan adalah keterpikatanannya pada jenis sepeda tua. Ini yang menyebabkan setiap melihat sepeda-sepeda tua menjadi ingin dan sangat berada berdekatan dengan benda tersebut, sering biasanya dalam melihat film atau tayangan sejarah selalu saja muncul rasa ingin memegangnya, juga hasrat kuat untuk memilikinya. Mengalami DejaVu kemungkinan tengah bersentuhan dengan kilasan kehidupan silamnya, sepeda yang dilihat atau ketika dinaikan serta mendengar suara atau dirasakan seperti memiliki kaitan dengan kehidupannya di masa silam. Itulah sebabnya merasa tak asing dengan hal yang dilihat pada masa itu meski baru kali itu ia melihatnya.

DejaVu jika di kaji di hubungkan dengan banyak teori visual misalnya menjadikan wacana sangat penting, ada hal menarik bagi perkembangan sepeda pada saat itu ketika

perkembangan teknologi sepeda sangat menarik dikaji, dilihat dari mekanisme gerak, sisi fungsi hingga visualisasi dalam kajian bentuk seni. Sepeda roda tiga sudah ada sejak sebelum kemerdekaan terjadi di Indonesia seperti terulang kembali di jaman modern saat ini (tertanam benak membaca ulang), sepeda roda tiga menandai proses perkembangan jaman, proses awal, proses kenyamanan, hingga proses bentuk visual. Jika sedikit menengok kembali sejarah pada waktu itu, sepeda roda tiga pertama diciptakan pada tahun 1680 oleh seorang pria difabel berkebangsaan Jerman Karl Drais, mencatat bahwa penemuan baru tersebut berbeda dari bentuk sepeda roda dua yang sudah ada, istilah "roda tiga" atau *Tricycle* diciptakan untuk membedakan kedua jenis sepeda tersebut yaitu sepeda roda tiga kendaraan bertenaga manusia. Peralihan yang di alami dari masa lalu banyak sekali saat masih kecil pada waktu itu membeli sepeda setelah terlepas dari fase penjajahan yang telah berakhir. Fase masa silam kepemilikan sepeda tidak terlepas dari kehidupannya, sisi strata sosial di kota besar pun berpengaruh kuat.

Menengok kembali masa kecil terbentur dengan strata sosial dan bagi yang sedikit berlebih pada akhirnya membelikan anaknya sepeda roda tiga. Masa kecil terlihat sekali sepeda roda tiga berkembang cukup pesat, banyak orang tua mulai melirik produk sepeda roda tiga untuk membelikan buah hatinya, ada sisi gengsi melekat pada strata tersebut, sepeda menjadi bagian yang teramat penting di mata anak-anak hingga dewasa, pertanyaannya: Bagaimana segelintir anak-anak pada waktu itu justru sulit mendapatkan sepeda yang diinginkannya dengan alasan harga yang cukup mahal. Itupun diperkuat karena sepeda memiliki harga yang cukup mahal serta sulit dijangkau oleh kebanyakan orang tua yang secara ekonomi belum mampu membelikan secara cepat.

Ranah psikologi anak-anak pada masa lalu sepeda adalah alat bermain, melepas penat, sarana lomba, sarana edukasi dll. Dunia sepeda adalah dunia bermain sekaligus edukasi awal untuk menjadi kan person seorang agar memiliki kemampuan motorik dan pandangan tentang bagaimana menjadikan alam bermainnya penuh warna. Dalam bukunya Mayke S Tedjasaputra, Hal: 4. 2001. Yang berjudul: bermain, Mainan, dan Permainan. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Aspek psikologi dari sepeda adalah alat salah satu cara anak mendapatkan pengakuan akan jati dirinya dengan memiliki jenis-jenis sepeda sebagai media representasi miliknya adalah melalui bermain. Bermain memberikan motivasi instrinsik pada anak yang dimunculkan melalui emosi positif. Emosi positif yang terlihat dari rasa ingin tahu anak meningkatkan motivasi instrinsik anak untuk belajar. Hal ini ditunjukkan dengan perhatian anak terhadap tugas kesehariannya. Emosi negative seperti rasa takut, intimidasi dan stres, secara umum merusak motivasi anak untuk belajar. Rasa ingin tahu yang besar, mampu berpikir fleksibel dan kreatif merupakan indikasi umum anak sudah memiliki keinginan untuk belajar. Secara tidak langsung bermain sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak untuk belajar dan mencapai sukses. Korelasi yang perlu di lihat menurut penulis sepeda dan perkembangannya merupakan satu sisi yang berbeda visual saja, sepeda roda dua dan sepeda roda tiga dilihat dari proses kebudayaannya merupakan hasil representasi budaya adiluhung namun sepeda adalah produk hasil kebudayaan yang di kembangkan hingga dalam bentuk ergonomi dan memiliki fungsi pengadaan yang universal. Dilihat dari sisi harmonisasi dapat di kaji melalui teknologi yang terus dikembangkan. Sehingga ada kesamaan ketika sepeda terbagai dalam beberapa era yang dihasilkan oleh roda sepeda yang sedang bergerak: Engkol (Sistem Kayuh), engkol depan engkol tengah, sepeda di ibarat kan sebagai pandangan hidup yang selalu berputar. Sepeda di dekonstruksikan sebagai sentuhan estetika dan merupakan Seni guna yang memiliki nilai estetika seni tinggi dalam perkembangan penciptaannya.

Persamaan dalam proses perjalanan perkembangan teknologi kedua nya memiliki fungsi yang sama yaitu sebagai interaksi yang penting bagi sesama karya terapan, sepeda sebagai tontonan seni pertunjukan pada sirkus misalnya atau sepeda sebagai ajang kegunaan untuk kreatifitas bermain ataupun sebagai kendaraan operasional menuju satu daerah yang lain, sepeda roda dua dan sepeda roda tiga sebagai fungsi persamaan permainan misalnya adalah permainan yang memiliki nilai artistik visual, seperti halnya karya sepeda banyak di jumpai pada jenis maian kitiran atau *Whirligig* bentuk figur

manusia naik sepeda roda dua (permainan yang menggunakan tenaga angin dengan sistem putaran baling-baling), Jungkat jungkit, seperti gambar-gambar umbul, komik petruk gareng yang menggambarkan punakawan sedang menaiki sepeda, karena memang pada waktu itu kendaraan sepeda adalah salah satu alat utama yang digunakan oleh tenaga manusia untuk beraktifitas. Visual Sepeda dan teknologi juga menjadikan sarana visual bagaimana beberapa karya tersebut dapat di pakai sebagai proses penciptaan karya seni.

Kesamaan pandangan dari sisi fungsi sebagai permainan. Penulis ingin sekali mendapatkan kebaruan sepeda seperti model yang berbeda, sepeda yang di urai menjadi landasan benda seni rupa yang artistik dan tidak lagi berpikir velocipede atau jenis-jenis sepeda yang sudah ada namun lebih dari itu, yang akan di bedah bagaimana bentuk-bentuk seperti jumlah roda lebih dari tiga dari media sepeda menjadi satu kesatuan yang universal atau apapun, bentuk sepeda dan jenis permainan yang beroda yang di eksplorasi menjadikan lahirnya karya baru yang diciptakan dengan mengeksplorasi bentuk bentuk baru yang menjadikan lahirnya media penciptaan berdasarkan judul yang di ajukan yaitu Penghadiran Dejavu pada Karya Seni Penciptaan Sepeda Roda Tiga.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang serta permasalahan di atas, maka rumusan masalah dari penciptaan karya seni tersebut adalah:

1. Bagaimana Dejavu mempengaruhi bentuk visual sepeda dalam tataran media penciptaan baru?
2. Bagaimana perpaduan bentuk sepeda masa lalu pada model Sepeda kontemporer?
3. Bagaimana Sepeda sebagai benda lebih dari 3 roda di jadikan sarana visual sehingga sebagai proses penciptaan karya seni menjadi lebih menarik?

TUJUAN PENELITIAN

Benda yang berfungsi seperti sepeda menjadi tolak ukur yang signifikan dalam penciptaan karya tersebut. Diskusi tentang Dejavu menjadi faktor penting, interaksi dengan pembuat sepeda di Yogyakarta. Media yang dipakai sebagai adalah visual bentuk-bentuk material *Tricycle* yang terkandung didalamnya. Pipa dan sebagai material utama menjadi bagian yang terpenting, kayu pun dihadirkan dengan kepentingan pendukungnya. Ukuran yang dipakai dalam membuat karya tersebut tidak terbatas. Bahasa rupa pada sepeda yang dimilikinya akan di deformasi dengan bentuk baru. Ke-baruan akan di pakai sebagai eksplorasi antara bentuk sepeda roda tiga yang banyak ragamnya. Ukuran yang dipakai dalam menuangkan ide tersebut adalah bentuk karya baru (*Toys*), bebas namun terdapat kandungan bahasa visual atau deformasi yang kuat. Bentuk perpaduan ini di gambarkan lebih kepada sepeda roda tiga yang di tunggangi oleh manusia namun tidak seratus persen hal tersebut berlaku, bentuk-bentuk kontemporer cukup mengikat yaitu nilai estetis. Berangkat dari Sejarah, Dejavu dan filosofi yang terkandung didalam kendaraan sepeda beroda tiga, penciptaan yang dilakukan adalah bagaimana membuat gerakan korelasi sepeda sebagai toys dengan sepeda sebagai benda seni yang artistik menjadi satu kesatuan mungkin unsur roda yang akan di kembangkan tidak lagi tiga namun dapat lebih. Ada sistem rotasi antara *toys* dengan sepeda dalam pengkajian seni rupa (ruang masa lalu) adalah sebuah karya seni yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari umat manusia yang mana didalamnya terkandung nilai fungsi tertentu di samping nilai seni yang dimilikinya.

Karya ini menjadi sebuah patron antara nilai sejarah yang di kontekskan kedalam seni rupa murni. Namun kandungan "Dejavu" tersebut hampir *termodified* atau menuju dengan adanya bentuk-bentuk kearah FineArt sehingga terjadi pergeseran syarat keamanan (*security*), kenyamanan (*comfortable*), dan keluwesan dalam penggunaan (*flexibility*). Bentuk-bentuk fisik sepeda roda tiga yang di deformasi kedalam lekukan-lekukan tokoh-tokoh wayang misalnya, mencitrakan sepeda baru dengan bentuk-bentuk ke Indonesiaan.

Pengalaman Dejavu sebagai Ragam visual tematik lokal jenius, selain itu karya ini akan dihadirkan pula fungsi praktis dekoratif yang dapat dipindah kemana saja bahkan yang hampir hilang serta mengedepankan fungsi estetis nya. Sisi fungsi kenyamanan sebagai benda pakai sudah tidak lagi menjadi faktor utama. Kedua hal tersebut menjadi latar belakang pembuatan karya seni yang di korelasikan dengan sepeda roda tiga. Penyajian yang akan dilakukan adalah, menyajikan karya tersebut sebagai ranah sepeda yang berbentuk benda pajang namun dapat artistik. Akan dilakukan menambah kasanah ilmu baru dari hasil karya dengan menyajikan, *early bicycle*, *mid bicycle*, dan sepeda hasil karya yang akan disajikan dalam bentuk edukasi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian penciptaan karya yang menggunakan visual Sepeda Roda tiga ini secara khusus membuat karya seni dengan menggunakan *practice based resarch*. Menurut Soedarso SP: Method (metode) adalah hasil interaksi anatara alat, proses, dan bahan. Penggunaan bahan yang taat azaz, artinya, yang sesuai dengan kualitas dan kemampuannya adalah salah satu rumus dari metode yang baik. Bahan dan alat yang saling berinteraksi itu harus diaplikasikan secara optimal. Metode penciptaan dalam pembuatan karya seni adalah sepeda roda tiga dengan menggunakan *mix media* dan teknik *upcycle* menjadi sebuah karya rupa permainan bentuk yang di visualkan. Menurut Herman Von Helmholtz (dalam Winardi dalam Bastomi 1990: 109-110) proses kreasi melalui tiga tahapan, yaitu :

1. Pertama, tahap *saturation* yaitu pengumpulan fakta-fakta, data-data serta sensasi-sansasi yang digunakan oleh alam pikiran sebagai bahan mentah dalam menghasilkan ide-ide baru. Dalam hal ini, semakin banyak pengalaman atau informasi yang dimiliki oleh seseorang mengenai masalah atau tema yang digarapnya semakin memudahkan dan melancarkan pelibatan dirinya dalam proses tersebut.
2. Kedua, tahap *incubation* yaitu tahap pengendapan. Semua data informasi serta pengalaman-pengalaman yang telah terkumpul kemudian diolah dan diperkaya dengan masukan-masukan dari alam prasadar seperti intuisi, semua pengalaman dan pengetahuan yang relevan juga fantasi dan asosiasi. Inspirasi yang munculnya secara tiba-tiba merupakan manifestasi kerja sebelumnya yang berlangsung di bawah sadar. Ispirasi segera disusul oleh visi. Visi adalah kemampuan untuk melihat potensi dalam sebuah ide baru. Visi akan membantu memperkuat dan menjernihkan pandangan inspirasi akan menjadi lebih jelas gambarnya setelah tumbuh dalam berkembangnya imajinasi. Sedangkan imajinasi adalah daya untuk menghasilkan beberapa fungsi perlambang (symbol).
3. Ketiga, tahap *illumination*, jika pada tahap persiapan orang masih mencari-cari dan pada tahap inkubasi orang berada dalam proses dan penyusunan apa yang diperoleh sebelumnya, maka pada tahap ini semuanya telah jelas. Idenya jelas apa yang dicitakan telah tercapai. Kemudian yang bersangkutan tinggal mengekspresikan. Ekspresi yang timbul untuk mulai membuat dalam tataran penciptaan ranah seni yaitu mengkaji seni baru atau bentuk baru *tricycle* yang memiliki roda tiga. Berangkat dari penciptaan bagaimana sepeda *tricycle* di deformasi bentuk originalnya menjadi karya dengan sesuatu yang berbeda. Lahir dari sebuah proses pengamatan dan bentuk yang tradisional yaitu benda beroda dua maupun tiga yang memiliki aspek pakem di kultuskan secara turun temurun, hal ini membuat penulis ingin memasukan seni sebagai bagian dari inovasi sepeda tidak hanya sebagai benda pakai saja namun sepeda yang memiliki gaya baru beroda lebih dari 3 atau pun lebih agar dapat mengajak penikmat seni tersebut ikut dalam berimajinasi dalam hal logika terlepas dari perjalanan sejarah sepeda tersebut. Sepeda membutuhkan penciptaan yang lebih dari pada sekarang, di bedah-bedah sehingga ada identitas serta filosofi *me* (saya) bentuk di setiap detail muali dari warna, pernak-pernik dan lainnya menjadi dialektika normatif pada setiap karya yang dihasilkan atau di ciptakan.

Pasca penciptaan, pada tahap ini, penerapan media yang dipakai sebagai pengolah visual di evaluasi dengan cara mereview kembali yaitu mengkaji dimana kekuarangan-

kekurangan yang melekat pada karya rupa yang di ciptakan. Pasca ini dialog yang juga cukup penting adalah mereview bagian dimana pada tataran konteks. Sepeda yang rampung di konteks kan begitu menunjukkan ekspresi yang berhubungan dengan realitas seolah penikmat dan pembuatnya menjadi *image for unity visual*.

Setelah penciptaan apakah sepeda sangat realistis dan benar benar menggambarkan sebuah deskripsi tentang sepeda yang memiliki roda lebih dari tiga tidak hanya pada tataran konteks yang sering di pakai pergi ke kota, ladang, persawahan dan berhubungan dengan tanah pertanian dan kerasnya hidup di zaman itu dalam kelas sosial yang rendah sebagai petani namun dapat dipindah konteks kan menjadi karya seni yang tinggi.

Performa akhir dapat terlihat dari hasil akhir dan di review ketika sepeda yang dihasilkan tidak hanya dilihat dari sisi keseluruhan fisik nya saja, namun aspek filosofinya cukup penting di bahas dan di urai satu persatu karena harapan akan membedah karya sepeda menjadi sebuah pewartaan visual baru. Sem C. Bangun dalam bukunya Kritik Seni Rupa hal: 27, 2000. Penerbit ITB Bandung: Penilaian orisinalitas adalah instrumen penilaian kritis yang menjelaskan ide karya, yakni dengan mengidentifikasi masalah artistik yang akan di pecahkan, apa fungsi seni, tujuan seni, serta ada tidaknya makna inovasi ekspresi artistik ataupun akselerasi tekniknya. Semua itu merupakan hal penting dalam menetapkan superioritas sebuah objek dalam ruang dan waktu. Maka pendekatan tersebut aspek-aspek yang ditawarkan menjadi sebuah tolak ukur dari sisi objek seni rupa dan fungsinya. Walaupun unsur pemikiran tentang bentuk sepeda dalam konteks nilai pakai sudah dikaburkan secara gamblang. Hingga image yang dibangun akan di review diharapkan sekali menjadikan wacana seni rupa yang di ciptakan menjadi sebuah hal baru dan kebaruannya menjadikan keberadaan representasi yang memiliki nilai sakralnya dengan rujukan seni kontemporer yaitu identitas sepeda pada tataran yang diinginkan terbangun.

ANALISA DATA

Teori sebagai bagian dari kajian sejarah dan kepustakaan tidak terlepas dan terpisahkan untuk menyatukan benang-benang asumsi yang dipakai oleh penciptanya. Seperti kreasi seni yang lahir sejak masa lampau kemudian di bahas dengan teori-teori untuk membedah menjadi sebuah karya yang bernilai berdasarkan teks-bukunya.

BINGKAI TEORITIS



Pengolah data masuk sebagai acuan penciptaan, meliputi proses kreasi pada penciptaan seni meliputi pemikiran, pencarian material dan pembuatan sketsa-sketsa awal. Dari semua data awal yang dihasilkan menghasilkan banyak masukan untuk membedah setiap detailnya, apresiasi hadir bersamaan dengan adanya diskusi ilmiah sehingga mendapatkan perputaran wacana yang mengasilkan parameter baru dalam setiap karya yang dibuat untuk dapat di sajikan dalam performa yang baru.

Paparan jabaran teoritis disini melakukan proses kreasi dalam penciptaan karya seni, diskusi: media sepeda yang akan dibuat, dengan teknik serta fisik visualisasi yang dihadirkan dan pustaka dan foto-foto sebagai acuan keunikan bentuk ragam/tricycle..

Kritik seni menurut M Dwi Marianto, (2017). Hal: 271, Art & Life Force, in a Quantum Perspective. Scritto Books Publisher, Yogyakarta. Serangkaian aktivitas intelektual seseorang yang diarahkan untuk mengamati seni secara mendalam, menelaah aspek-aspeknya bentuk dan struktur objek seni itu, konsep kreatif, atau relasinya dengan lingkungannya dan memaknainya. Proses kritik seni dilakukan sebagai pengkayaan unsur-unsur ke rupa yang dihadirkan oleh penulis, kritik sebagai menilai karya yang di hasilkan karena konstruksi sepeda adalah aspek visual utama nya frame, bagaimana frame tidak selesai sehingga mungkin diteruskan sebagai benda yang di distorsi, bagaimana nantinya ada figure yang dihasilkan kedalam nilai-nilai yang dikandungnya.

Karya ilmiah dalam proses penciptaan selalu didasari dari awal, hal tersebut mengacu pada fase sosial yang selalu menjadi faktor penentu dalam bukunya: Handbook Of Qualitative Research - Norman K. Denzin Yvonna S. Lincoln, hal: 259, 2010. Penerbit Pustaka Pelajar. Penelitian metodologi menurut buku Grounded Theory Ulasan singkat pada bab 19, mewakili smith/, Haya Tuchman berpendapat bahwa fenomena sosial harus dikaji dalam konteks historisnya. Hal ini menyangkup pemanfaatan dokumen dokumen sejarah dan catatan-catata tertulis dari masa lalu; termasuk didalamnya buku harian (*diary*), surat-surat, koran-koran, data hasil sensus, novel-novel sastra populer dan dokumen-dokumen kebudayaan populer lainnya. Untuk memahami dokumen-dokumen sejarah, seorang peneliti harus memiliki perspektif interpretif tertentu, dan perspektif inilah yang akan menuntun bagaimana sorang peneliti menghimpun, membaca dan menganalisa data data sejarah. Tuchman merangkum beberapa pendekatan interpretif bagi data-data sejarah, sambil menunjukkan bahwa penafsiran seorang ahli sejarah tentang masa lalu adalah teks sosial yang membentuk dan merekonstruksi berbagai realita masa lalu, seperti "DejaVu".

Data yang tidak kalah penting adalah karya diapresiasi kedalam aspek penjabaran visual salah satunya sebagai karya yang dapat dipindah-pindah karena unsur-unsur roda tetap berfungsi. Apresiasi ini dikaji kepada perkembangan seni rupa saat ini, bagaimana sejarah seni di Indonesia saat ini sudah menjadi bagian yang terpenting di asia tenggara, manifesto, juga bagaimana karya ini pada hasilnya sebagai seni yang mengusung tentang kesejarahan seni-seni baru.



Gambar 1. Material Bekas. 2. Karya yang dihasilkan menggambarkan tentang kekanakan-kanakan yang keras dalam kehidupannya.
(dokumentasi foto: Studio Sambang Roepa Indonesia)

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penuturan antara seni sebagai bagian dari ilmu pengetahuan didasari perkembangan jaman yang semakin maju. Sehingga munculah yang dinamakan teori-teori baru yang dilahirkan secara sadar dan tak sadar akan adanya kreatifitas seperti keadaan jaman yang semakin maju perkembangan seni ada ranah teknologi yang melekat pada hasil karya nya. Manusia yang menjadi pemikir akan lahirnya karya-karya baru dilakukan terus menerus, Soedarso SP, dalam, hal: 134-135. Trilogi Seni, Penciptaan dan Eksistensi dan Kegunaan Seni. BP ISI Yogyakarta, 2006. mengatakan: sementara itu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi selalu memerlukan sentuhan seni. Jika melihat sekumpulan sepeda roda tiga dapat di simak perkembangan bentuk mobil-sebagai manivestasi dari prestasi ilmu pengetahuan dan teknologi-dari awal diketemukannya sampai apa yang ada di sekitar kita sekarang, jelas terlihat bahwa sentuhan-sentuhan unsur seni tidak hanya sebagai ragam penghias hadir disana, tidak hanya kepentingan rancang bangun saja atau semata ilustrasi reproduksi. Selain modifikasi bentuk dan pemilihan unsur hias juga pewarnaannya tak luput dari sentuhan pembuatnya.. Dulu orang berpikir bahwa mobil-seperti halnya mesin-mesin yang lain-layaknya berwarna hitam, tetapi sekarang segala macam nuansa warna ada di jalan-jalan besar dengan hilir mudiknya mobil-mobil tersebut di sana. Dan, setiap kali mobil baru beredar,selalu di perlengkapi dengan macam-macam warna oleh produsennya untuk menjamin terpenuhinya selera masyarakat pembeli.

DAFTAR PUSTAKA

- The Journal of The Veteran-Cycle Club. Number 199, Volume 20. 2015.
- Christine Elliott & David Jablonka.2012. Custom Bicycle. A Passionate Pursuit. The Image Punlising Pty Ltd, Australia.
- Clay, 2009. Beautiful Thing an Introduction To Design. Berg Oxford International Publisher Ltd, USA.
- Hallet, Richard, 2014. The Bike Deconstructed. A grand Tour of the Road Bicycle. Hatchette, UK.
- Handbook Of Qualitative Research - Norman K. Denzin Yvonna S. Lincoln, 2010, Penerbit Pustaka Pelajar.
- Kindersley, Doring: (2016), The Bicycle Book, the Devinitif Visual History. DK Penguin random house company.
- Mariato, M. Dwi, 2017. Art & Life Force, in a Quantum Perspective. Scritto Books Publisher, Yogyakarta.
- Mayke S. Tedjasaputra, 2001. Bermain, Mainan, dan Permainan. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Norcliffe, Glen. 2001. The Ride To Modernity. The Bicycle In Canada 1869-1900. University Of Toronto Press, Toronto Buffalo London.
- Oxlade, Chris. 2016. Exploring science Machines. Armadillo Books, England.
- Pierre, Mohen Jean and Christiane Eluere. 2000. The Bronze Age in Europe, Gods, Heroes and Treasure, Thames and Hudson, London.
- Sidwhells, Chris. Complete Bike Book, Choosing Riding, and Maintaining Your Bike. DK Publising, New York, 2003.

- Smithsonian. 2014. *History of the World in 1,000 Objects*. Doring Kindersley Publishing, London.
- Soemarjan, Selo dan Soemardi, Soelaman (1964), *Setangkai Bunga Sosiologi*, Lembaga Penerbitan FE UI, Jakarta.
- SP, Soedarso (2006), *Trilogi Seni, Penciptaan dan Eksistensi dan Kegunaan Seni*. BP ISI Yogyakarta.
- Wibisono, Singgih. (1983), *Seni Dalam Masyarakat Indonesia*, Penerbit PT Gramedia, Jakarta.
- Muji, Sutrisno, S.J. (2010), *Ranah Filsafat dan Kunci Kebudayaan*, Penerbit Galang Press, Yogyakarta.
- Weisberg, Robert W. (1993), *Beyond the Myth of Genius*. W.H. Freeman and Company, New York.
- Redgard, Rickard. (2009), *Scientific Theories on Deja Vu Phenomenon, Ccool of Humanities and Informatics*. University of Skovde, Sweeden.
- Hurwitz, Al and Michael Day. *Children and Their Art: Methods for the Elementary School*, Eighth Edition. Thomson Wadsworth, P: 6, 2007, USA.