

# MEMORI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI INSTALASI BERBASIS MEDIA KERTAS

**Yulianto, S.Sn., M.Sn.**

antoyuli19@gmail.com

## ABSTRAK

*Perjalanan manusia di muka bumi ini tak lepas dengan berbagi macam problema kehidupan. Tantangn-tantangan kehidupan sering kali muncul secara acak, tiba-tiba, dan tak dapat terelakkan. Penghayatan terhadap memori dan pengendalian atas permasalahan kehidupan yang telah dilalui harus diresapi dengan kesadaran yang bijak merupakan tendensi penting dalam melakukan refleksi hidup berkelanjutan. Penciptaan karya “Nothing is a Coincidence (The Epitome of Memories#1)” lahir dari bagian proses pengendalian terhadap pertanyaan, pengalaman, dan permasalahan yang begitu acak dalam kehidupan. Selama proses penciptaan karya ini berdasarkan pada riset dan dukung oleh metode penciptaan pemikiran David Campbell. Terdapat lima tahapan yang ditawarkan David Campbell dalam penciptaan karya seni yakni: persiapan (preparation); konsentrasi; inkubasi (incubation); iluminasi (illumination); dan verifikasi (verivication. Tahapan-tahapan tersebut selama proses penciptaan disadari penuh sebagai tahapan yang bersifat holistik. Pada tataran medium, karya instalasi ini diciptakan dengan cara mengeksplorasi dan merespon limbah kertas berwarna putih. Dalam artian sempit karya ini diwujudkan untuk merepresentasikan gagasan yang bersumber dari kegelisahan batin personal seorang kreator dalam memahami memori dan problem perjalanan hidup. Dalam arti luas karya ini hadir sebagai salah satu sarana penyampaian pesan moral kepada para pengamat/penikmat seni, serta sebagai media alternatif kreatif dalam proses penciptaan karya, seni tiga dimensi.*

*Kata kunci: memori, kertas, instalasi*

## **PENDAHULUAN**

Manusia berjalan pada ruang dan waktu tertentu yang terkadang menyingkap banyak tanya akan sejatinya hidup. Rasa penasaran/ kebingungan/ kegelisahan acap kali terus bergulir tatkala manusia yang hidup di alam ini, tak memiliki daya untuk menghentikan atau mengulang waktu yang berlalu. Kini setiap manusia yang masih berkesempatan untuk terus menggerakkan langkah kakinya, telah dipenuhi fragmen-fragmen ingatan/ memori/ pengalaman yang kompleks. Lompatan-lompatan peristiwa yang tak direncanakan terkadang telah membuat kejutan yang luar biasa, baik itu positif atau sebaliknya.

Salah satu bagian penting dari perjalanan manusia yakni senantiasa dihadapkan dengan konflik. Ada banyak jenis konflik baik dari sumber munculnya, besar kecilnya dampak yang ditimbulkan, hingga panjang-pendeknya waktu penyelesaiannya. Konflik biasa muncul karena adanya perbedaan beberapa insan sedang melakukan interaksi. Kemudian pada ranah yang personal konflik dapat muncul adanya ketidakpuasan atas hasil pencapaian hingga berbagai hal yang dianggap gagal. Konflik memang bukan hal yang tidak dapat dilepaskan dari kompleksitas kebutuhan kehidupan manusia. Namun demikian, tak sedikit manusia memandang konflik pada satu sisi (negatif) saja sehingga konflik yang dihadapinya terjadi berlarut-larut. Sungguh ironi bila manusia sebatas memandang suatu konflik sebatas pada satu sisi saja dan enggan memahami sisi lain yang besar kemungkinan mampu memberikan pencerahan.

Sebagai makhluk dengan segala kelebihan dan keserbabisaannya manusia yang berakal dan berbudi tetap harus menyadari bahwa harus meyakini adanya iman kepada Sang Pencipta. Salah satu pijakan yang telah difirmankan Allah SWT dalam menengarai permasalahan yang hadir menyelimuti kehidupan manusia telah diterangkan dalam Al-Quran yakni. "... Allah mengatur urusan (makhluk-Nya), menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-NYA), supaya kamu, meyakini pertemuan (mu) dengan Tuhanmu" [QS: Ar Rad:2]. Dengan menghayati spirit nilai yang terkandung dalam ayat tersebut, manusia diharapkan akan lebih yakin akan apa yang terjadi dalam hidup ini bukanlah suatu hal yang sia-sia. Manusia hendaknya senantiasa menyelami apa yang terjadi atau yang dialami sebagai bagian dari proses pembelajaran dari kehidupan yang akan datang.

Proses pemikiran manusia harus terus dipertajam dan diperkuat demi menemukan solusi-solusi aktif yang mampu menempatkan posisi manusia di dunia ini pada titik yang terang. Memahami memori bukan lagi sebatas anugerah luar biasa yang diberikan pada sang pencipta kepada manusia dibandingkan makhluk hidup selain manusia di muka bumi ini. Kumpulan memori yang telah tersimpan di alam pikir manusia perlu dilakukan pengelolaan dengan bijak. Tak seharusnya konflik dipandang atau dipahami sebatas konflik, melainkan perlu senantiasa ditengarai sebagai hal yang memiliki dampak berkelanjutan. Sepertihalnya kata pepatah bahwa pengalaman adalah guru terbaik kehidupan.

Penciptaan ini karya ini mencoba menempatkan hal-hal yang erat kaitannya dengan memori manusia sebagai kata kunci, untuk direpresentasikan dalam wujud karya seni. Beberapa pengalaman menarik yang dialami kretor saat memahami memori baik itu terkait hal yang menyenangkan ataupun hal hal-hal kurang mengesankan seperti halnya sebuah konflik hingga kegagalan tertentu. Pada momentum tertentu hal-hal yang mungkin tidak begitu penting di masa lalu ternyata menjadi sangat relevan untuk diterapkan di masa kini. Memahami memori yang telah terjadi di masa lalu bukan hal yang mudah. Terlebih bilamana mengingat kembali suatu hal di masa lalu yang sebenarnya ingin benar-benar dilupakan. Untuk membatasi hal-hal yang justru menimbulkan konflik baru, manusia perlu selalu menjaga kesadaran yang bijak. Memahami di sini diartikan sebagai mencoba merangkum dan mengendapkan kembali hal-hal yang telah terjadi kemudian ditengarai untuk memperoleh hal-hal positif yang tentunya menambah spirit menjalani kehidupan masa kini dan masa depan.

Proses penciptaan karya ini mencoba dihadirkan bukan lagi terbatas pada bidang dua dimensi yang bersifat konvensional, melainkan berupa karya seni instalasi. Jenis karya seni ini tidak lepas dari bagian penting media-media alternatif dalam proses berkesenian. Munculnya seni instalasi berasal dari perkembangan salah satu teknik dalam seni rupa (patung) yaitu asemblasi. Asemblasi sendiri berasal dari perkembangan aliran Kubisme (Picasso dan Braque), ditambah dengan semakin gencarnya pengaruh Dadaisme, Surealisme dan *Conceptual Art*/Seni Konseptual. Dalam buku *Art Speak*, Robert, A. (1990:90), menyebutkan bahwa seni instalasi dunia pertama kali muncul pada era *pop art* (1950-1970-an) dengan tokoh-tokohnya: Judy Pfaff

dengan karyanya yaitu membuat taman bawah laut dari ribuan berbagai jenis sampah dengan sangat fantastik.

Tokoh lainnya Daniel Buren membuat instalasi garis-garis yang diaplikasikan pada struktur-struktur yang diuraikan dengan penempatan mereka pada karakter fisik atau sosial dari tempat itu. Adapun artian harfiahnya (asal kata *install* = memasang, *installation* = pemasangan), jadi seni instalasi merupakan seni yang memasang, menyatukan, memadukan dan mengkonstruksi sejumlah benda yang dianggap bisa merujuk pada suatu konteks kesadaran makna tertentu. Lebih spesifiknya instalasi adalah memasang, merakit, komponen-komponen benda seni maupun benda lain (bentuk di luar konteks seni rupa).

Berpijak pada ide (konsep nonvisual) dan karakteristik karya, penciptaan karya berjudul “Nothing is a Coincidence (The Epitome of Memories#1)” telah hadir sebagai karya yang mampu merepresentasikan kegelisahan atas gagasan kreator, serta sebagai media untuk menghidupkan interaksi antar komponen seni. Dalam artian konseptual karya ini diharapkan mampu menembus hal-hal yang kiranya tidak mungkin atau sangat sederhana menjadi suatu hal yang kompleks untuk direnungkan. Serta secara pada tataran praktis, munculnya karya ini semoga menjadi bagian media alternatif di tengah riuhnya perkembangan seni rupa masa kini.

## **TINJAUAN LITERATUR DAN KARYA**

### **A. Memori**

Menurut Guyton dan Hall (2008), memori adalah kemampuan untuk mengkode, menyimpan, mempertahankan dan mengingat informasi atau pengalaman masa lalu pada otak manusia. Menurut Chaplin (2006), memori adalah kemampuan seseorang untuk memanggil kembali informasi yang telah dipelajarinya dan yang telah disimpan dalam otak. Menurut Atkinson (2000), tahapan yang terjadi pada proses mengingat adalah memasukkan pesan dalam ingatan (encoding), penyimpanan ingatan, serta mengingat kembali.

Memori memiliki fungsi yang penting bagi kehidupan manusia. Dalam mem melakukan aktivitas berpikir maupun menalar. Sebagian besar aktivitas manusia akan

menggunakan fakta dari ingatan yang dimilikinya. Hal yang paling sering dilakukan yaitu pada saat manusia membuat perencanaan masa depan, manusia pasti akan menghubungkan waktu serta pengalaman masa sekarang dengan masa lalu. Fungsi memori yang sangat penting dalam kehidupan manusia erat kaitannya dengan informasi. Elita (2004) dalam penelitian berjudul “Memahami Proses Memori”, dijelaskan bahwa dalam proses pencarian informasi ini tidak terlepas dari sistem kerja memori. Adapun keterkaitan informasi dalam memori manusia manusia diantara, yaitu: 1) memori sebagai komoditi; 2) memori sebagai sumber energi pemikiran; 3) memori sebagai sumber fakta; 4) memori sebagai tempat menyimpan data; 5) memori sebagai pengetahuan.

## B. Seni Instalasi

Adapun artian harfiahnya (asal kata *install* = memasang, *installation* = pemasangan), jadi seni instalasi merupakan seni yang memasang, menyatukan, memadukan dan mengkontruksi sejumlah benda yang dianggap bisa merujuk pada suatu konteks kesadaran makna tertentu. Lebih spesifiknya instalasi adalah memasang, merakit, komponen-komponen benda seni maupun benda lain (bentuk di luar konteks seni rupa).

Seni instalasi menurut Mark Rosenthal (2003) dalam bukunya yang bertajuk “*Understanding Installation Art*” membagi seni instalasi menjadi 2 kategori, yaitu

### 1. *Filled-Space Installation*

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. Biasanya dilakukan oleh seniman yang dalam aktifitasnya selalu bergerak dari negara satu ke negara lainnya (*movable*), karya bersifat *knock down* agar mudah dalam pembawaanya.

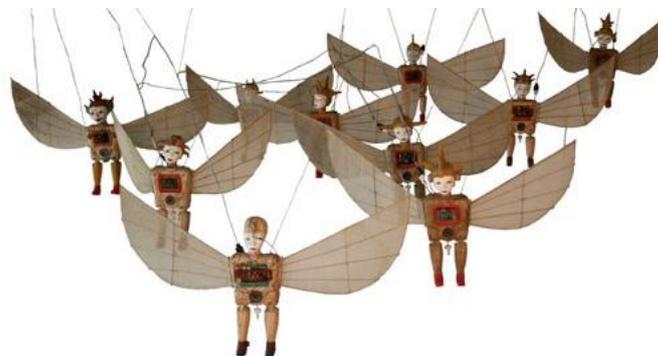
### 2. *Site-Specific Installation*”.

Karya instalasi kategori ini 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 dialam terbuka). Dalam melakukan proses berkarya dengan kategori ‘*site specific*’, seorang

perancang seni instalasi harus melakukan riset terlebih dahulu terhadap ruang dimana karya akan ditempatkan, hal inilah yang dimaksud '*kontekstual*'.

Mengacu pada uraian diatas maka dapat dihami bahwa seni instalasi hadir sebagai pengembangan sekaligus bentuk terobosan kritis karya-karya di ranah seni rupa murni. Sumartono (2000) menjelaskan seni instalasi merupakan salah satu bagian dari seni rupa kontemporer. Instalasi adalah karya seni rupa yang diciptakan dengan menggabungkan berbagai media, membentuk kesatuan baru, dan menawarkan makna baru. Karya instalasi tampil secara bebas, tidak menghiraukan pengkotakan cabang-cabang seni rupa.

Kertas dalam proses penciptaan karya ini merupakan media utama yang telah diolah menjadi objek visual tertentu. Kertas dihadirkan tidak lagi dalam bentuk lembaran dan menyajikan goreskan arang maupun tinta, melainkan diolah dengan cara meremas-meremas hingga menjadi gumpalan-gumpalan menyerupai bola. Kertas yang digunakan dalam pembuatan karya ini merupakan kertas bekas yang tidak terpakai. Adapun tinjauan karya instalasi pendahulu berbasis kertas diantaranya adalah sebagai berikut:



**Gambar 1.** Heri Dono 1991 Papermache Mixmedia.jpg.  
(Sumber : Kusmara, 2019)



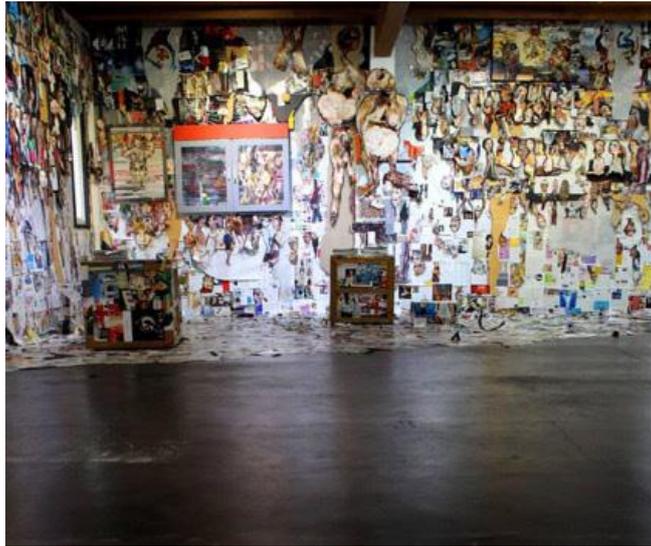
**Gambar 2.** Setiawan Sabana , *Jagat Kertas*, Paper Casting (cetak kertas). 2011. (Sumber : Kusmara, 2019)



**Gambar 3.** Setiawan Sabana . “Monumen Kertas”, Installation 2005, (Sumber : Setiawan Sabana, dalam Kusmara, 2019)

**Yulianto, S.Sn., M.Sn.**

Memori Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Instalasi Berbasis Media Kertas



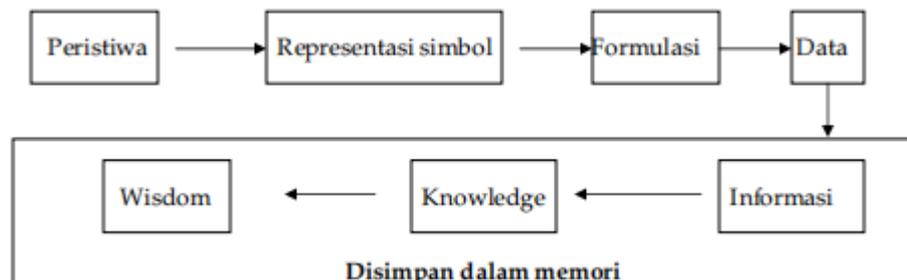
**Gambar 4.** Nandang Gawe, *Instalasi, Guntingan kertas majalah*. 2018.  
(Sumber : Kusmara, 2019)

## **METODE PENCIPTAAN KARYA**

Eksperimen kreatif dalam penciptaan karya ini tak ubahnya sebagai pendekatan uji coba demi menemukan nilai kebaruan pada sebagian ranah tertentu baik itu ide/gagasan, medium, maupun teknik berkarya. Metode penciptaan karya ini mencoba merujuk pada pemikiran David Campbell, yang mana dijelaskan bahwa proses kreativitas terbagi menjadi empat tahap yakni persiapan (*preparation*), konsentrasi, inkubasi (*incubation*), iluminasi (*illumination*), dan verifikasi (*verivication*). Pengaplikasian metode penciptaan David Campbell dalam penciptaan karya ini dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1) *Persiapan (preparation)*: meletakkan dasar, mempelajari latar belakang masalah, hingga seluk beluk dan problematika permasalahan yang hendak dituangkan dalam karya. Pada tahap ini kreator mencoba mengendapkan semua permasalahan yang telah dialami dan diakhiri dengan menentukan pokok permasalahan yang paling menarik. Memori atau ingatan dan permasalahan kehidupan yang melingkupinya, disadari kreator sebagai latarbelakang penciptaan karya-karya ini bukan dimaksudkan untuk tujuan kepuasan

pribadi semata. Melainkan mencoba para penikamat ataupun pengamat seni untuk ikut meresapi memori atau ingatan yang dimilikinya.



**Gambar 5.** Alur informasi yang tersimpan dalam memori manusia  
(Sumber: Elita, 2004)

- 2) **Konsentrasi (*concentration*):** sepenuhnya memikirkan, merasakan, hingga terserap dalam perkara yang dihadapi. Pada tahap ini tak hanya ide-ide nonvisual yang menjadi perhatian, melainkan mencoba mengawali praktik dengan menilik kembali beberapa proses maupun eksperimen yang telah dilakukan pada karya-karya sebelumnya. Dengan demikian penciptaan karya ini diyakini mampu mengetahui karakteristik karya, menemukan nilai-nilai kebaruan dan originalitas karya.
- 3) **Inkubasi (*incubation*):** Mengambil waktu dan jarak untuk melepas persoalan yang dihadapi, merupakan tahap pematangan spiritual. Keputusan pengambilan jarak dalam proses berkarya ini dilakukan guna untuk mencapai titik pengendapan. Pada saat kreator sadar bukan lagi sebagai insider melainkan sebagai out sider, maka mampu memicu pola-pola baru dari rutinitas berpikir, bekerja, hingga kelaziman penerapan teknik seperti yang telah dilakukan dalam praktik-praktik berkarya sebelumnya.
- 4) **Iluminasi:** mendapatkan ide gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, jawaban baru dalam penciptaan. Pada tahap ini kreator telah menemukan titik temu dalam penuangan ide gagasan dalam berkarya. Baik itu dalam kematangan gagasan, alat dan bahan berkarya hingga pengaplikasian teknik dalam proses penciptaan.

**Tabel 1.** Alat dan Bahan Penciptaan Karya

**Yulianto, S.Sn., M.Sn.**

**Memori Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Instalasi Berbasis Media Kertas**

No.	Nama Alat dan Bahan	Fungsi
1.	Gunting	Digunakan untuk memotong kertas, benang, lem, dan lakban
2.	Lampu LED warna primer (merah, kuning, biru)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sebagai media penghasil cahaya</li><li>- Membentuk kesan/efek warna cahaya yang artistik</li></ul>
3.	Benang woll	Untuk membuat simpul rakitan rangka objek
4.	Pensil 2B	Digunakan untuk membuat sketsa objek pra penyusunan objek
5.	Lem bakar	Untuk merekatkan objek dasar hingga membentuk objek tertentu
6.	Lampu LED warna primer (merah, kuning, biru)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sebagai media penghasil cahaya</li><li>- Membentuk kesan/efek warna cahaya yang artistik</li></ul>

**Tabel 2.** Hasil Eksperimen Kreatif

Bahan Dasar/ Bersifat Konvensional	Hasil eksperimen
 <p>Tumpukan lembaran kertas HVS bekas</p>	  <p>Gumpalan kertas</p>
	

<p>Warna cat</p>	 <p>Warna dengan cara memainkan cahaya lampu dengan bentuk warna primer.</p>
  <p>Teknik berkarya</p>	  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Meremas objek hingga membentuk gumpalan kertas menyerupai bola kertas</li> <li>- Kolase emnggunakan bahan perekat berupa lem bakar</li> </ul>

- 5) *Verifikasi/ Produksi:* setelah memastikan ide maupun teknik penciptaan telah ditemukan. Pada tahap ini merupakan momentum yang besar, di mana penulis harus segera mengambil sikap dalam mewujudkan karya. Segala hasil rancangan yang telah dibuat disusun secara menyatu baik itu mulai dari pemilihan material ataupun ragam teknik pembentukan objek-objek visual.

**Yulianto, S.Sn., M.Sn.**

Memori Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Instalasi Berbasis Media Kertas



**Gambar 6.** Penerapan objek dasar (bola kertas kecil) pada kerangka (bola plastik) (Sumber: dokumen pribadi, 2021)



**Gambar 7.** Bola kertas 3 ukuran (Sumber: dokumen pribadi, 2021)



**Gambar 8.** Penyusunan komposisi bola kertas dengan teknik gantung (Sumber: dokumen pribadi, 2021)



**Gambar 9.** *Setting* cahaya dan *Finishing* display komposisi bola kertas  
(Sumber: dokumen pribadi, 2021)

### HASIL DAN PEMBAHASAN



**Gambar 10.** Yulianto, 2021, “Nothing is a Coincidence  
(The Epitome of Memories#1)”, three-dimensional work  
(255cm X 255cm X 220cm), composition of paper.  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Karya instalasi dengan media eksplorasi kertas berjudul “Nothing is a Coincidence (The Epitome of Memories#1)” merupakan karya yang bersumber bagian dari perjalanan kreator. Sebuah perenungan hingga membentuk ruang kontemplasi, seperti halnya fragmen-fragmen kehidupan muncul secara acak bertebaran, terlebih pada saat proses mengingat kembali pengalaman-pengalaman yang telah terjadi. Pada satu titik tertentu potongan-potongan fragmen ingatan atau pengalaman hidup lainnya muncul dan saling berkaitan satu sama lainnya. Satu fragmen satu dengan lainnya nampak memiliki hubungan yang secara langsung maupun tidak langsung dan bahkan berhubungan sangat erat. Hubungan atau keterkaitan yang terjadi seperti halnya sebab-akibat, hubungan yang saling melengkapi, hingga semuanya membentuk tingkatan rasional yang unik dan memiliki peranan atau porsi yang pas. Takaran tersebut dipahami sebagai bentuk peristiwa yang diyakini sebagai keputusan maupun jawaban terbaik.

Dalam proses pembuatan karya instalasi ini, sekilas nampak sederhana sebab menggunakan bahan yang mungkin sudah lazim ditemui disekitar kita yakni berupa kertas bekas. Namun demikian lembaran kertas HVS bekas penuh dengan tulisan tidak diartikan begitu saja, dimana satu lembar kertas bekas ini dipahami sebagai saksi yang mewakili proses perjalanan hidup manusia. Bagaimana ide-ide awal yang muncul namun akhirnya sia-sia sebab tertimpa kemunculan ide baru yang dinilai lebih menarik. Seperti halnya selembur yang berisi coretan ide atau bahkan karya terpaksa diremas sebab hal tersebut dianggap gagal atau tidak mencapai target dalam ruang waktu tertentu. Kemudian tempat sampahlah yang berhasil menampung tumpukan-tumpukan ide-ide yang gagal tersebut.



**Gambar 11.** Detail objek visual bola kertas  
(Sumber: dokumen pribadi, 2021)

Gumpalan-gumpalan kertas tersebut tak ubahnya sebagai ingatan manusia sekalipun itu disadari sebagai suatu hal yang kurang berharga, pahit, atau sangat ingin dilupakan karena sebatas sampah-sampah ingatan, Namun pada satu titik tertentu membuka kembali, mengingat kembali, hingga merangkai ingatan pengalaman hidup sekiranya itu hal yang pahit di dalam keranjang pikiran di otak manusia. Hal tersebut mampu menimbulkan efek yang luar biasa dalam kehidupan ini. meskipun begitu sangat acak namun dengan pikiran yang jernih, memori-memori yang sengaja kita bangkitkan kembali dan mencoba diambil titik pengendapan terbaik, maka tak sedikit mampu membentuk rakitan kata hingga jawaban yang menarik.

Seperti halnya beberapa ide yang dulu mungkin sempat dianggap gagal, namun menjadi sangat tepat untuk diterapkan di masa kini. Semacam memori tersebut mungkin berupa jawaban yang dulu merupakan pertanyaan yang dulu belum sempat diungkapkan kepada orang lain, memori tersebut mungkin erat kaitannya dengan hal-hal di masa kini adalah jawaban atas doa-doa yang dulu pernah diucapkan, memori tersebut mungkin berhubungan terkait mengapa kita sangat sulit berkembang di masa kini, memori tersebut mungkin erat kaitannya dengan pola pengemabilan keputusan yang kita lakukan di masa kini, memori tersebut mungkin bagian dari apa yang kita cari untuk menghadapi permasalahan masa kini,

**Yulianto, S.Sn., M.Sn.**

Memori Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Instalasi Berbasis Media Kertas

Karya ini menampilkan objek berupa kertas putih (berisi teks) yang diremas menyerupai gumpalan atau bola-bola kertas. Rakitan gumpalan kertas membentuk bola-bola ini secara khusus dipahami sebagai bentuk simbolisasi kumpulan memori yang ada dalam alam pikiran manusia. Ragam ukuran gumpalan kertas menggambarkan ragam memori yang tersimpan di otak manusia. Jenis bola kertas yang memiliki ukuran paling besar dan memantulkan cahaya paling terang merepresentasikan memori yang paling kuat untuk diingat. Sebaliknya objek gumpalan kertas kecil yang terletak di bawah dan tidak memantulkan cahaya yang redup atau sama sekali tidak memantulkan cahaya merepresentasikan jenis memori yang sangat lampau atau sudah mulai luntur/terlupakan.

Benang yang terhubung/menghubungkan antar gumpalan kertas merepresentasikan saraf penghubung dan penggerak memori. Melalui benang inilah berbagai gumpalan memori yang ada dalam pikiran dapat dikaitkan dari yang sudah mulai dilupakan di tarik kembali, memori yang tak begitu jauh dan mungkin kurang penting mampu didekatkan pada perihal yang relevan.



**Gambar 12.** Detail objek benang dan cahaya (warna)  
(Sumber: dokumen pribadi, 2021)

Cahaya yang ditampilkan dalam karya ini pada dasarnya menampilkan tiga warna dasar yakni, merah, kuning, dan biru. Dengan dipertimbangkannya posisi titik cahaya, dalam sajian karya mampu menampilkan ragam warna seperti pertemuan cahaya berwarna kuning dan biru menampilkan warna hijau. Perpaduan pantulan cahaya warna hijau yang muncul tak sebatas satu warna melainkan beragam mengikuti sebera kuat warna yang mendominasi, seperti hijau kebiruan, hijau kekuningan, hijau muda samar, dll. Perpaduan pantulan cahaya dalam karya ini diantaranya turunan dari intensitas warna-warna hijau, jingga, dan ungu. Secara keseluruhan pantulan cahaya pada objek merepresentasikan jenis-jenis dan tingkat kekuatan memori itu dalam otak manusia yang memiliki pengaruh besar dalam kehidupan pemilik memori tersebut.

Kehadiran karya ini diharapkan mampu memicu para insan untuk melakukan pengelolaan memori-memori yang dimiliki para penonton/penikmat seni secara baik. Aktivitas mengingat kembali memori atau pengalaman yang telah berlalu bukan berarti ragu untuk menatap masa depan. Namun dalam kesadaran dan pikiran yang jernih, mencoba membangkitkan ingatan dimasa lalu kemudian diendapkan pada sikap bijak maka akan berdampak luar biasa dalam kehidupan masa kini maupun masa depan. Tak ada yang sia-sia dan berlalu begitu saja bila setiap insan mampu berpikir bijak, membuka mata (indra lahiriah dan hati) akan hikmah kehidupan yang telah berserakan di sekeliling hidup manusia. Kembali pada pepatah yang sudah tak asing di telinga para insan yakni “Bukankah pengalaman adalah guru paling berharga bagi kehidupan ini”.

## **PENUTUP**

Penciptaan ini karya ini mencoba menempatkan hal-hal yang erat kaitannya dengan memori manusia sebagai kata kunci, untuk direpresentasikan dalam wujud karya seni. Kesadaran atas kreativitas dalam proses eksperimen (penciptaan karya) ini mencoba bertumpu pada pengelolaan memori yang dimiliki oleh kreator. Implementasi proses eksperimen kreatif yang meliputi ide/gagasan, media, dan teknik berkarya ini telah merubah kertas bekas menjadi objek visual, pada umumnya sentuhan warna-warni cat telah dialihkan melalui sumber cahaya dengan

**Yulianto, S.Sn., M.Sn.**

Memori Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Instalasi Berbasis Media Kertas

3 karakter warna primer, dan karya disajikan dengan cara digantung serta dikomposisikan hingga membentuk ruang-ruang tertentu.

Pada tataran aspek visual, karya ini merupakan karya instalasi yang dengan jelas mengarah pada wilayah seni kontemporer. Media kertas bekas yang semula tak digunakan, dihadirkan menjadi bola-bola kertas yang dikomposisikan dengan sedemikian rupa hingga menimbulkan kesan atau intensitas tertentu. Gumpalan-gumpalan kertas dipadu dengan pantulan cahaya 3 warna primer merepresntasikan sebagai ingatan manusia. Secara khusus karya ini mencoba hadir sebagai pusat perhatian para penonton, untuk mendekatkan, dan mengajak mengelola kembali memori yang dimilikinya. Adanya kesadaran dan pikiran yang jernih, dalam mengingat kembali peristiwa/fakta di masa lalu, diyakini mampu mempermudah menemukan titik bijaksana dalam membuat rencana maupun meyikapi problematika kehidupan di masa kini dan masa depan.

## REFERENSI

- Atkins, Robert. 1990. *Art Speak. Guide to Contemporary Ideas, Movements and Buzzwords*, New York, Penerbit Abbeville Press.
- Atkinson. 2000. *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Interaksara.
- Campbell, David. 1986. *Mengembangkan Kreativita*. Terjemahan oleh A.M Mangunhardjana. Yogyakarta: Kanisius.
- Chaplin, J.P. 2006. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Elita, Mustikasari Funny. 2004. "Memahami Memori", *MEDIATOR Jurnal Komunikasi Universitas Islam Bandung* Vol. 5, Nomor 1, 2004: 147-160
- Hassan. 2006. *Tafsir Qur'an AL-FURQAN Edisi Bahasa Indonesia Mutakhir*. Cetakan I. Jakarta: CV. Pustaka Mantiq, Yayasan Ambadar.
- Guyton A.C., dan Hall, J.E. 2008. *Buku Ajar Fisiologi Kedokteran*. Jakarta: EGC.
- Kusmara, Andryanto Rikrik. 2019. "Karya-Karya Seni Rupa Kontemporer Indonesia Berbasis Media Kertas: Bentuk Dan Wacana", *MUDRA Jurnal Senni Budaya Institut Seni Indonesia Denpasar* Vol. 34, Nomor 2, Mei 2019: 269-274.
- Sumartono. 2000. *Peran Kekuasaan dalam Seni Rupa Kontemporer* Yogyakarta: Outlet. Yogyakarta: Cahaya Timur.