

METAMORPOSER: REPRESENTASI VISUAL KEHIDUPAN DALAM MEDIA TEMBUS PANDANG

Luna Dian Setya¹, Agus Purwantoro²

^{1,2} Pascasarjana Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Indonesia

e-mail : lunadiansetyaa113@gmail.com¹, goespoer13@gmail.com²

Received : April, 2018

Accepted : Agustus, 2018

Published : April, 2019

Abstract

Butterflies are God's creatures that are considered beautiful and the final form of a changing process called metamorphosis. Humans and butterflies undergone phase of changes to reach maturity, both also have similar behaviors to maintain their existence. Relics from the beginning of the history show that humans in various parts of the world have observed the life of butterflies and depicted them in works of art. This final project of art creation took butterflies as a representation of life that experiences conflict between internal urgency and the desire to meet the external demand, this process is seen as the path to self totality. Butterfly as a metaphor not only appear in the picture; their characteristics also showed in the artwork. The characteristics of butterfly wings that can be seen from two sides, lightweight and thin presented in the artwork through the use of tracing paper as medium.

Keywords : *Butterflies, Visual Art, Metamorphosis, Representation, Life*

Abstrak

Kupu-kupu merupakan ciptaan Tuhan yang dianggap indah dan merupakan bentuk akhir dari sebuah proses perubahan yang disebut metamorfosis. Manusia dan kupu-kupu mengalami fase-fase perubahan untuk menuju kedewasaan, keduanya juga memiliki perilaku yang mirip untuk mempertahankan eksistensinya. Peninggalan dari awal masa sejarah menunjukkan bahwa manusia di berbagai belahan dunia sudah memperhatikan kehidupan kupu-kupu dan menggambarannya dalam karya seni. Proyek tugas akhir penciptaan seni rupa ini menjadikan kupu-kupu sebagai representasi kehidupan yang mengalami pertentangan antara kepentingan internal dengan keinginan memenuhi permintaan dari pihak luar, proses ini dilihat sebagai jalan menuju totalitas diri. Kupu-kupu sebagai sebuah metafora tidak sekedar muncul dalam gambar; namun juga dimunculkan sifatnya dalam karya. Sifat sayap kupu-kupu yang dapat dilihat dari dua sisi, ringan dan tipis dihadirkan dalam karya melalui penggunaan kertas kalkir sebagai media.

Kata kunci : *Kupu-Kupu, Seni Rupa, Metamorfosis, Representasi, Kehidupan*

1. PENDAHULUAN

"*Metamorphoser*" merupakan sebuah gabungan atau akronim dari dua kata yang diadopsi dari bahasa Inggris, yaitu *metamorphose* yang artinya perubahan bentuk sepenuhnya yang terjadi di alam [1] dan *poser* yang artinya masalah atau pertanyaan yang sulit, mengandung misteri, aneh dan dilematis; namun juga bisa memiliki arti sebagai sesuatu

atau seseorang yang berpura-pura dengan meniru sesuatu atau seseorang [2]. Judul ini digunakan karena kupu-kupu dan manusia keduanya mengalami proses perubahan untuk mencapai kedewasaan; kupu-kupu dan manusia terkadang juga meniru organisme lain atau seseorang yang lain untuk bertahan hidup.

Gelisah terhadap capaian-capaian status sosial yang diharapkan oleh keluarga sebagai lingkungan terkecil untuk dapat dianggap sebagai orang yang berhasil merupakan hal utama yang menjadi latar belakang proyek penciptaan seni ini. Kegelisahan itu disebabkan adanya pertentangan batin antara keinginan-keinginan pribadi yang sering dianggap egois dan kekanakan, dengan keinginan berbakti pada keluarga yang menginginkan anaknya segera mapan secara ekonomi dan finansial. Perbedaan nilai merupakan penyebab utama pertentangan ini, akan tetapi pemberontakan kemungkinan hanya akan memperburuk keadaan; maka berdialog dengan diri dan melakukan perenungan kembali melalui karya merupakan jalan tengah, setidaknya untuk berdamai dengan diri sendiri.

Penyampaian secara halus melalui metafora merupakan cara yang digunakan dalam proses menciptakan karya. Metafora dalam Teori Kesusastraan adalah perlambangan atau kiasan yang membandingkan dua dunia, dan menyampaikan tema melalui pemindahan dari satu idiom ke idiom yang lain [3]. Metafora adalah bahasa tanda yang mewakili pikiran pemakainya dalam menumpahkan gagasan [4]. Sedang menurut Dwi Marianto mencipta karya kreatif itu sendiri merupakan proses bermetafor karena mengkaitkan objek satu dengan objek lain; dan dalam berolah seni sebaiknya dapat menghasilkan metafor baru yang inovatif mulai dari yang sifatnya banal hingga sangat kompleks [5].

Kupu-kupu dipilih sebagai sebagai cara untuk menggambarkan pertanyaan-pertanyaan terhadap nilai yang dihargai dalam keluarga karena serangga ini mudah ditemui dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan bagian dari alam yang memiliki nilai berupa keindahan rupa atau bentuk fisik. Bentuk fisik dalam pewayangan Jawa memiliki keterkaitan dengan nilai; tokoh yang dianggap berperilaku sesuai dengan nilai hampir selalu digambarkan dengan rupa cantik atau tampan. Menurut Jung, mengkaitkan atau membandingkan objek satu dengan lainnya merupakan satu-satunya bahasa yang dapat dipahami ketidaksadaran [6].

Penampilan maupun perilaku manusia dan kupu-kupu merupakan usaha untuk menjaga eksistensinya di muka bumi. Manusia

mengadaptasi penampilan dan perilaku tertentu untuk dapat diterima oleh lingkungan dan diakui keberadaannya; sementara bentuk dan warna kupu-kupu memiliki fungsi sebagai senjata pertahanan; baik untuk menarik pasangan maupun untuk melindungi diri dari predator [7].

Metamorfosis kupu-kupu dari ulat menjadi imago atau serangga dewasa memiliki kaitan secara filosofis dengan perjalanan hidup manusia dari bayi hingga mencapai kedewasaan fisik dan mental. Proses kehidupan manusia dan kupu-kupu melalui berbagai tantangan dalam setiap fase, seperti cobaan-cobaan yang diberikan pada tokoh mitologi Yunani bersayap kupu-kupu yaitu Psyche untuk menjadi salah satu dewi di Olympus [8].

Manusia yang telah banyak mendapatkan pengalaman dari suka dan duka kehidupan seringkali diungkapkan dengan peribahasa “sudah banyak makan asam garam”. Kupu-kupu pun tidak hanya meminum nektar dari bunga-bunga yang menyenangkan dipandang lagi harum; ia juga minum air mata, cairan dari kotoran dan bangkai yang aroma dan penampilannya menjijikkan [9].

Karya sastra simbolis digunakan sebagai salah satu referensi penggunaan kupu-kupu sebagai metafora. Puisi simbolis karya Saijo Yaso yang berjudul *Butterfly* misalnya; dua bait terakhirnya jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berbunyi, “Kupikir aku akan meraih kedalam dadaku dan mengeluarkan jasad yang pucat remuk, jasad seekor kupu-kupu; kemudian mempersembahkannya pada ayah, ibu dan teman-teman, kusampaikan pada mereka bahwa aku telah menghabiskan seluruh hidupku seperti seorang bocah kesepian untuk mengejar ini” [10].

Sudah banyak seniman yang menggunakan gambar kupu-kupu untuk memvisualisasikan gagasannya; namun dalam proyek penciptaan berjudul “*Metamorphoser: Representasi Visual Kehidupan*” penulis mencoba menghadirkan kupu-kupu tidak hanya dalam gambar, melainkan juga memunculkan sifat dari sayap kupu-kupu melalui pemilihan media. Kupu-kupu memiliki corak dan warna yang dapat dilihat dari sisi depan maupun belakang, sifat ini dimunculkan dalam karya seni visual yang juga dapat dilihat dari sisi depan dan belakang

dengan menggunakan media bersifat tembus pandang, tipis dan ringan. Cara merepresentasikan ini sesuai dengan pola pikir yang disebut sebagai *visual onomatopoeia*. *Visual onomatopoeia* merupakan cara untuk memvisualisasikan suatu objek dengan menggunakan sifat-sifat, kesan, tampilan atau rasa dari objek aslinya .

Kupu-kupu adalah serangga yang tergolong dalam ordo Lepidoptera. Serangga dewasa memiliki sayap yang lebar dan berwarna cerah. Kupu-kupu hidup dalam empat fase; yaitu telur, larva atau ulat, pupa atau kepompong dan imago atau serangga dewasa. Setelah metamorfosis lengkap lapisan luar pupa akan terbelah dan serangga dewasa perlahan keluar, setelah sayapnya mengembang dan kering, ia akan mulai terbang [11].

Serangga ini memiliki empat sayap yang dilapisi sisik pada fase dewasa, ciri fisik inilah yang menjadi asal dari nama ordo mereka yang diambil dari bahasa Yunani kuno, *lepis* artinya sisik dan *pteron* artinya sayap. Sisik-sisik ini memberi warna pada kupu-kupu, karena mengandung pigmen [12].

Kupu-kupu dari genus *Danaus* dapat ditemukan di benua Amerika, Australia, Kepulauan Maluku, Kepulauan Nusa Tenggara, hingga pulau-pulau di dangkalan Sunda. Mereka bergantung pada tumbuhan dari suku *Apocynaceae* [13]. Salah satu tumbuhan perumah kupu-kupu yang mudah ditemukan di Indonesia adalah *Calotropis gigantea* atau gulma susu raksasa, tanaman ini sering ditemukan tumbuh liar di pekarangan kosong.

Terkadang manusia berpura-pura atau menyamar demi kepentingan pribadi, hal ini juga nampak pada kupu-kupu. *Autumn wing* atau *Doleschallia bisaltide* yang menyerupai daun mati ketika mengatupkan sayap [14]; dan sepiintas tampak seperti *Danaus chrysippus* ketika mengembangkan sayap, karena corak dan warna oranye kecoklatan pada sisi depan sayap. *Doleschallia bisaltide* bisa dikatakan melakukan pertahanan dengan meniru *Danaus chrysippus*. Warna oranye kecoklatan yang mencolok pada sayap *Danaus chrysippus* merupakan semacam pertanda bahwa spesies tersebut tidak dapat dimakan [15]; ini karena larva *Danaus chrysippus* memakan tumbuhan gulma susu atau biduri *Calotropis gigantea*,

yang mengakibatkan tumbuhan dewasa dilindungi cairan tubuh bersifat *emetic* atau merangsang pemangsa untuk muntah [16].

Corak dan gurat sayap kupu-kupu *Danaus chrysippus* dapat dilihat baik dari sisi depan maupun belakang; meskipun sisi belakang sayap memiliki warna yang kurang mencolok apabila dibandingkan dengan sisi depan sayap. Pada *Doleschallia bisaltide* corak, gurat sayap dan warna antara sisi depan dan belakang sayap terlihat sangat berbeda, dengan warna mencolok serupa *Danaus chrysippus* pada sisi depan sayap, sedangkan sisi belakang sayap memiliki warna kecoklatan berbintik yang terkesan suram.

Proses transformasi seekor ulat yang gemuk menjadi seekor kupu-kupu yang indah begitu mengesankan dan terlihat ajaib bagi orang-orang zaman kuno. Schlaepfer mengungkapkan bahwa kupu-kupu menjadi simbol keabadian, keindahan dan kebebasan dalam kebudayaan awal manusia, kepercayaan-kepercayaan kuno, seni dan mite [17]. Kupu-kupu bahkan telah digambarkan dalam karya seni sejak masa zaman batu baru atau periode Neolitikum sekitar 5000 tahun sebelum Masehi [18].

Serangga yang dikenal karena keindahannya ini telah menjadi bagian dari mitologi kuno di penjuru dunia, dan dipertahankan dalam literatur klasik. Kupu-kupu muncul dalam mitologi Yunani, lukisan tembok Mesir kuno, mitologi penduduk asli Amerika, cerita dari Tiongkok; *kaidan* atau cerita hantu khas Jepang, maupun puisi modern Jepang; serta lirik lagu *dolanan* di Jawa.

Jung dalam *Man and His Symbols* mengatakan bahwa segala benda yang ada di alam dapat diasumsikan sebagai simbol. Manusia telah menggunakan simbol secara tidak sadar dengan menggunakan suatu objek atau bentuk sebagai ekspresi dalam karya visual [19].

Simbol memiliki kaitan dengan representasi. Representasi merupakan proses penggunaan suatu objek untuk dipahami sebagai hal yang lain. Menurut Charles Peirce ada tiga strategi untuk merepresentasikan suatu gagasan, salah satunya secara simbolik. Representasi simbolik dilakukan dengan penggunaan sesuatu yang

secara budaya dianggap mewakili suatu gagasan, seperti bendera, logo, pohon dan hewan tertentu [20].

Karya senirupa modern pun banyak yang menggambarkan kupu-kupu. Seniman terkenal yang pernah menggambarkan kupu-kupu dalam karyanya diantaranya Audrey Kawasaki dan Strangeling atau Jasmine Becket-Griffith. Teknik Kawasaki yang begitu presisi dipengaruhi seni *manga* atau komik Jepang dan *Art Nouveau*, namun kupu-kupu dalam karya seniman asal Jepang ini terasa hadir lebih sebagai pelengkap artistik dari sosok perempuan yang digambarnya.

Gagasan untuk memvisualisasikan jiwa seorang anak pengejar kupu-kupu pada perjalanannya banyak dipengaruhi bentuk-bentuk visual dari komik, ilustrasi dari album rekaman musik dan film kartun bernuansa gelap; sebagaimana karya-karya dari seniman lowbrow yang sering menggunakan elemen-elemen naratif dari dunia alternatif yang bernuansa humor dan sindiran [21].

Seniman yang juga menggunakan media tembus pandang adalah Lui Gonzales, seorang seniman asal Filipina; ia menggambar dengan tinta hitam dan pena di atas lapisan-lapisan kertas kalkir yang dirobek dibagian tertentu untuk menciptakan dimensi. Ia memang menggunakan kertas kalkir sebagai media gambar, akan tetapi karya yang diciptakannya pada konsep penyajian hanya dapat dilihat dari satu arah karena ia menciptakan dimensi dari lapisan-lapisan kertas yang dirobek pada bagian tertentu.

Gambar kupu-kupu dan manusia yang anatominya digabungkan pada beberapa karya memiliki kecenderungan untuk hadir sebagai *pastiche* atau pinjaman dari bentuk-bentuk yang dideskripsikan dalam teks karya sastra maupun karya seni terdahulu. Unsur yang pernah ada dalam karya lampau digunakan kembali sesuai dengan konteks [22]. Bentuk-bentuk alam yang dipinjam telah mengalami proses deformasi yaitu perubahan susunan bentuk dengan sengaja untuk kepentingan seni, berupa penyederhanaan bentuk atau simplifikasi, stilasi atau pengayaan, dan kombinasi dari keduanya [23]. Sebagaimana yang diungkapkan Roger Fry, karya merupakan ungkapan perasaan yang menjembatani dua

aspek kehidupan psikologis manusia, yaitu kehidupan aktual dan kehidupan imajinatif. Imajinasi disini merupakan hasil pengamatan murni atau kontemplasi atas aspek emosional perasaan [24]. Citra kupu-kupu dalam karya hadir sebagai “bahasa” yang digunakan untuk merumuskan “hasrat” yang lain, sebagaimana diungkapkan Lacan dalam tatanan simboliknya [25].

Sifat sayap kupu-kupu yang dapat dilihat dari sisi depan dan belakang dihadirkan dalam karya melalui *visual onomatopoeia* yang merupakan cara untuk memvisualisasikan suatu objek dengan menggunakan sifat-sifat, kesan, tampilan atau rasa dari objek aslinya [26].

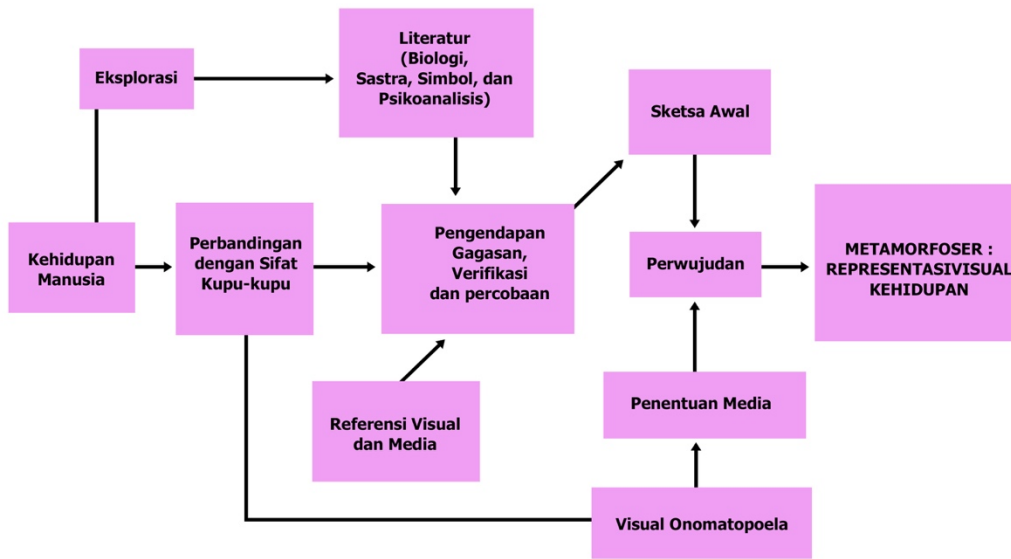
Kertas kalkir yang tembus pandang, tipis dan ringan dipilih untuk menampilkan sifat sayap kupu-kupu. Gambar dibuat dengan menggunakan spidol permanen atau *permanent marker* yang digoreskan dengan teknik *blending* atau mencampurkan dan *layering* atau melapisi [27], serta *contour hatching* atau garis-garis berdekatan untuk tekstur semu [28].

2. Metode Penciptaan Karya

Gustami merumuskan tiga tahapan utama penciptaan karya, mulai dari eksplorasi yaitu pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan; perancangan yaitu proses membuat rancangan karya dan mencari bentuk terbaik untuk menuang gagasan; hingga pada tahap perwujudan atau proses visualisasi gagasan dan pembuatan karya itu sendiri [29]. Sementara pada tahun 1926 Graham Wallas mengemukakan empat tahap proses penciptaan yang terdiri dari *preparation* atau persiapan, inkubasi, verifikasi dan iluminasi [30]. Pada tahap persiapan subjek mengumpulkan gagasan awal, mencari referensi, dan melakukan observasi terhadap sesuatu yang menginspirasi. Gagasan awal yang masih begitu luas dan referensi kemudian dipersempit; untuk kemudian menentukan upaya yang tepat untuk memunculkan gagasan tersebut dalam karya pada proses inkubasi. Proses berlanjut pada verifikasi dimana referensi dan gagasan yang sudah menyatu diperiksa kembali dan bila perlu diperbaiki. Hingga pada proses iluminasi dimana sketsa yang dibuat dalam keadaan emosional diawal

proses kemudian ditinjau kembali secara lebih

objektif dan dikembangkan [31].



Gambar 1. Skema Penciptaan Karya
(Luna Dian Setya, 2018)

2.1 Eksplorasi, Persiapan, Pengendapan dan Verifikasi

Proses yang disebut oleh para ahli sebagai eksplorasi, persiapan dan inkubasi dilakukan secara bersamaan. Sebagai bagian dari eksplorasi dan persiapan dilakukan observasi. Pada proses ini emosi dan benturan-benturan yang ada dalam kehidupan nyata dikumpulkan dicatat untuk kemudian ditemukan kaitannya dengan teori tertentu yang ada. Observasi dengan mengamati langsung kupu-kupu dilakukan di kebun sekitar rumah. Kupu-kupu ternyata ada yang memiliki rupa mirip namun sebenarnya berbeda spesies. Perilaku dan tumbuhan yang disukainya dicatat.

Observasi pustaka dilakukan dengan menggali dari buku-buku biologi dipergustakaan untuk mengetahui berbagai hal tentang kupu-kupu yang kemudian diidentifikasi secara lebih mendalam jenisnya. Melalui proses ini ditemukan fakta-fakta menarik yang merupakan hasil penelitian ahli. Kaitan antara hal yang ada dalam diri penulis dan apa yang ada di alam dengan hasil pengamatan dari ahli serangga, ahli sejarah, maupun ahli psikoanalisis dicermati. Puisi dan cerpen bertema gelap yang mengeksplorasi rasa sakit, kematian dan neraka juga mempengaruhi proses kreatif. Melalui literatur didapatkan informasi mengenai kupu-kupu dari sudut

pandang entomologi maupun karya-karya sastra dan mite terkait kupu-kupu. Referensi tentang media, teknik menggambar dan seniman terdahulu yang pernah menggambarkan kupu-kupu pun didapatkan dari sumber pustaka.

Pada fase verifikasi hasil pengamatan yang berupa sketsa awal yang berupa goresan spontan dan banyak dipengaruhi emosi diamati kembali; dan bila perlu didiskusikan dengan pihak lain yang memahami konsep karya. Beberapa sketsa dibuat menjadi karya-karya awal; kemudian ditunjukkan kepada pembimbing baik secara langsung ataupun berupa dokumentasi dan dipublikasikan secara terbatas melalui media sosial untuk mendapatkan tanggapan berupa saran atau kritik. Ide, material, tekni dan visual yang muncul di awal diverifikasi melalui diskusi dengan pembimbing untuk menemukan kaitannya dengan idiom-idiom estetik yang ada dan kemungkinan untuk pengembangan karya secara lebih inovatif.

2.2 Pemilihan Alat dan Bahan

Alat dan bahan dipilih berdasarkan pertimbangan daya tahan dan sifat yang mendukung gagasan visual. Pertimbangan dibuat melalui proses percobaan untuk menemukan bahan yang sesuai. Pada

eksperimen di kertas berukuran kecil, penggunaan bolpoin diatas kertas kalkir hasilnya kurang memuaskan karena gambar yang dihasilkan dan warna yang muncul tampak kurang tajam. Spidol permanen atau permanent marker berbasis alkohol akhirnya digunakan untuk menggambari permukaan kertas kalkir, dan hasilnya adalah warna yang lebih solid, cerah dan tajam.

Spidol permanen berbasis alkohol selanjutnya dipilih karena memiliki kelebihan yaitu cepat kering setelah diaplikasikan, sehingga gambar tidak mudah kotor oleh tinta basah yang bisa saja tanpa sengaja tersapu oleh tangan dalam proses menggambar; selain itu spidol jenis ini juga menghasilkan warna yang tahan air. Pensil mekanik dan penghapus karet digunakan untuk membuat sketsa kasar pada kertas kalkir.

2.3 Teknik

Teknik dipilih penulis dengan mempertimbangkan sifat bahan dan alat. Drawing atau menggambar dihadirkan sebagai karya seni utuh dalam proyek penciptaan seni. Teknik khusus yang digunakan dalam menggambar adalah blending dan layering serta contour hatching pada bagian tertentu. Blending dilakukan untuk membuat gradasi warna yang memberi kesan perubahan intensitas cahaya dan volume objek. Layering dilakukan karena mengikuti sifat goresan dari spidol permanen yang cenderung tebal, sehingga garis yang dihasilkan mudah saling tumpuk dan menimbulkan efek blok warna. Blending adalah mencampur dua warna atau lebih dengan mengaplikasikan warna dasar lebih gelap dipermukaan kertas kemudian sebelum warna tersebut kering, segera dilapisi dan dibaur dengan warna lain yang lebih terang atau netral; sedangkan layering menurut Rowe adalah melapisi atau membuat goresan secara tumpang tindih [32].

Teknik contour hatching digunakan hanya pada bagian tertentu dari, seperti untuk menggambarkan tekstur semu dari rambut. Contour hatching dilakukan dengan menggambar garis-garis secara berdekatan pada bagian bayangan objek untuk membentuk ilusi gelap, terang dan tekstur [33].

2.4 Perwujudan

Sketsa kasar berupa gambar secara global ditorehkan secara tipis-tipis pada permukaan

kertas, sketsa dibuat disisi yang nantinya tidak diwarnai. Sketsa kasar dibuat untuk membantu proses mewarna dan mengarsir. Setelah sketsa selesai, gambar diwarnai pada sisi sebaliknya menggunakan spidol permanen. Sketsa kasar seringkali dikembangkan pada proses mengarsir dengan spidol permanen. Ketika proses mengarsir dan mewarna selesai sketsa dibalik kertas kalkir dihapus dengan penghapus karet.

2.5 Finishing

Pada proses finishing gambar yang sudah selesai dilapisi dengan vernis aerosol khusus untuk karya seni pada kertas. Vernis digunakan untuk melindungi pigmen spidol permanen supaya lebih tahan lama dan tidak mudah rusak oleh sentuhan fisik maupun kontak dengan udara sekitar.

2.6 Penyajian

Salah satu hal penting dalam karya seni rupa adalah penyajiannya yang digantung. Penyajian ini dipilih agar karya dapat melayang bebas dan tertiuip angin sehingga lebih dinamis. Bingkai tidak digunakan karena membatasi fleksibilitas karya terhadap tiupan angin. Empat buah karya berukuran 92 x 92 cm dan tiga karya berukuran 100 x 180 cm akan disajikan dengan digantung secara vertikal dengan bantuan senar pancing transparan 0,3 mm dan penjepit kertas. Karya dipasang dengan jarak minimal 150 cm dari tembok dan minimal 100 cm dari samping kiri dan kanan karya lainnya.

Intensitas cahaya pada ruangan tidak perlu terlampau terang namun juga jangan sampai terlalu gelap dan pencahayaan diletakkan diatas untuk menghindari pantulan langsung dengan tinta spidol yang menjadikan warna terlihat kurang jelas. Lampu yang digunakan lebih diutamakan yang cahayanya tidak kekuningan untuk menghindari perubahan warna yang ditangkap oleh mata.

3. Hasil Karya dan Pembahasan

Setelah menjalankan proses penciptaan karya secara bertahap, dihasilkan sejumlah karya baru. Karya-karya tersebut dapat dideskripsikan berdasarkan komposisi atau penyusunan dari elemen-elemen formal yang membangkitkan perasaan estetis, diantaranya: ritme garis, volume objek, ruang, terang-gelap, warna dan titik fokus [34].

3.1 Deskripsi Karya



Gambar 1. "Dalam Detak"
(Luna Dian Setya, 2018)

Karya pertama berjudul "Dalam Detak" menggambarkan seorang gadis berkuncir dua dengan sebuah jaring penangkap kupu ditangannya. Gadis itu tampak menyibak pakaian bagian atasnya yang berwarna merah dan menunjukkan lubang di dadanya, pada lubang di dada gadis itu terdapat sebuah kepompong kupu-kupu *Danaus chrysippus* yang berwarna kehijauan. Ekspresi wajah gadis itu seakan terkejut melihat dirinya sendiri. Latar

dari karya ini tampak dipenuhi siluet dari tanaman berbunga yang terbentuk dari warna asli kertas yang dibiarkan terjaga sesuai aslinya dan tidak diwarnai. Bagian latar didominasi warna biru gelap yang secara gradual semakin terang pada bagian atas karya. Kesetimbangan yang digunakan dalam karya adalah asimetris, dengan fokus utama pada salah satu sisi dari karya.



Gambar 2. "Ya, Sudah Pernah Kubaca"
(Luna Dian Setya, 2018)

Karya kedua berjudul "Ya, Sudah Pernah Kubaca", menggambarkan seorang gadis yang sedang duduk membaca buku yang berwarna keunguan. Kepala gadis dengan warna kulit biru itu tampak terpenggal dari lehernya dan terletak dibalik kedua tungkainya. Pada bagian leher yang terpenggal tampak berwarna merah

karena luka; dengan tiga batang tanaman yang muncul dari luka di leher. Tiga batang tanaman yang muncul dari luka di leher berwarna salem. Latar belakang karya didominasi warna hijau. Siluet tanaman milkweed yang terbentuk dari warna asli kertas yang disisakan tampak memenuhi latar.



Gambar 3. "Tiba-tiba tiba"
(Luna Dian Setya, 2018)

Pada karya selanjutnya yang berjudul "Tiba-tiba tiba" tampak seorang gadis berkulit biru dengan posisi tubuh sedang terjatuh pada bokongnya, gadis itu tampak memiliki luka kemerahan pada salah satu lututnya. Kedua mata gadis itu terlihat besar, dan mulutnya tampak sedikit terbuka. Gadis itu mengenakan pakaian berwarna hijau dan rok berwarna merah; sementara rambutnya yang terbentuk

dari komposisi garis lengkung berwarna biru tampak terurai. Siluet tanaman milkweed terbentuk dari warna asli kertas yang tidak diwarnai. Bagian latar belakang karya tampak menggunakan gradasi warna hitam, biru gelap, ungu dan lavender yang disusun secara diagonal; untuk memberi kesan cahaya yang jatuh dari samping atas.



Gambar 4. "Perang Suci di Karoseri"
(Luna Dian Setya, 2018)

Karya keempat diberi judul "Perang Suci di Karosel" menggambarkan seorang gadis berkuncir dua yang sedang menunggangi kuda. Gadis itu berkuncir dua, berkulit biru, bermata besar dan memiliki pola gelap pada bagian bawah matanya; selain itu salah satu tangannya tampak memegang jaring penangkap kupu-kupu. Matanya tampak melirik kebelakang, dengan mulut yang sedikit terbuka. Ia mengenakan pakaian berwarna merah dan sepatu boot berwarna gelap. Kuda yang ditunggangi gadis itu berwarna salem berpadu dengan shocking pink. Surai dan ekor kuda juga diberi warna shocking pink. Siluet tanaman milkweed yang terbentuk dari bagian kertas yang tidak diwarnai terlihat memenuhi bagian latar karya; sedangkan bagian latar karya yang berwarna merupakan gradasi dari warna hitam, biru gelap, ungu dan lavender yang disusun

secara horizontal. Perubahan warna gradual ini memberi kesan adanya cahaya yang datang dari salah satu sisi karya. Unity atau kesatuan pada empat karya di atas dibentuk dengan menyusun gambar dalam komposisi tertutup. Komposisi tertutup tampak dengan terikatnya elemen-elemen karya dalam bidang yang berbentuk siluet kupu-kupu; meskipun begitu objek-objek dalam keempat karya tersebut tetap dikomposisi dalam kesetimbangan yang asimetris untuk menciptakan kesan dinamis.

4. PENUTUP

Kupu-kupu memiliki proses kehidupan yang mirip dan dapat dibandingkan dengan proses kehidupan manusia; namun kedua makhluk ini tetap berbeda. Manusia tetaplah makhluk berakal yang menjunjung tinggi nilai-nilai yang bersumber dari rasio, sedangkan kupu-kupu

adalah serangga yang hidup hanya dengan nalurnya. Meskipun demikian manusia yang begitu kompleks dengan akal dan nilai-nilainya belum tentu lebih baik dari serangga yang hidup hanya dengan tunduk pada naluri dan sebaliknya. Manusia memang dikaruniai kehendak bebas, namun mereka tidak akan pernah bebas dari nilai-nilai yang dihasilkan oleh akal mereka sendiri.

Nilai atau sesuatu yang dianggap baik itu ada dan tidak dapat dilepaskan dari kehidupan manusia mulai dari lingkungan sosial terkecil yaitu keluarga inti, hingga lingkungan masyarakat yang lebih luas; selain itu nilai itu bersifat abstrak dan dinamis atau dapat mengalami perubahan. Cita-cita bersama ini diwariskan secara turun temurun melalui nasihat, himbauan dan perintah. Menolak nilai-nilai tersebut tanpa pembuktian diri seakan mempersulit kehidupan sendiri karena menjadi kurang dihargai oleh orang-orang di lingkungan sekitar.

Menyesuaikan diri di lingkungan yang lebih baik merupakan bentuk upaya untuk memenuhi kebutuhan aktualisasi diri; dan untuk memenuhi kebutuhan tersebut manusia akan “bermetamorfosis”. Manusia harus rela menekan gejala dalam dirinya untuk dapat “bermetamorfosis” menjadi dewasa secara emosional; sebagaimana ulat yang berkepompong untuk mencapai fase dewasa, yaitu menjadi kupu-kupu.

Karya-karya dalam “Metamorposer” merupakan sebuah usaha untuk menggambarkan imajinasi mengenai proses penyerapan nilai dan pengejaran status sosial yang tidak mudah dilakukan. Karya menjadi cara untuk mempertanyakan kembali dan bernegosiasi dengan keadaan, kemudian menuangkan keresahan yang terjadi dalam proses itu dalam bentuk karya.

Kertas kalkir tidak hanya dapat digunakan untuk membuat desain batik atau cetak saring namun juga media ekspresi. Kertas kalkir dengan sifatnya yang tembus pandang tidak hanya berfungsi sebagai bahan untuk mengaplikasikan pigmen dalam gambar, namun juga dapat memperkuat gagasan yang ingin direpresentasikan. Sifat media semakin tampak dengan cara penyajian yang sesuai, sehingga sifat uniknya tidak tersia-siakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Definisi metamorphose <https://en.oxforddictionaries.com/definition/metamorphose> (2 Desember 2017 20:03)
- [2] Definisi poser <https://en.oxforddictionaries.com/definition/poser> (5 November 2017 15:07)
- [3] R.Wellek & A.Warren. Teori Kesusastastraan., Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2016.
- [4] [23] M.Susanto. DIKSI RUPA: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa., Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House, 2011.
- [5] D.M.Marianto. Art and Life Force in Quantum Perspective., Yogyakarta: Scritto Books Publisher, 2017.
- [6] [20], [26] R.D.Zakia. Perception and Imaging., Boston:Focal Press, 1997.
- [7] G.Martin & M.Baran. Butterflies of The World., New York: Abrams Inc, 2006.
- [8] [17] G.G.Schlaepfer. Butterflies., New York : Marshall Cavendish Benchmark, 2006.
- [9] H.Davies & C.A.Butler. Do Butterflies Bite?: Fascinating Answer to Questions about Butterflies and Moth., New Brunswick, N.J. : Rutgers University Press, 2008.
- [10] Terjemahan puisi Saijo Yaso “Butterfly” <https://davidbowles.us/poetry/butterfly-by-saijo-yaso/> (diakses pada 2 Juni 2017 01:30)
- [11] J.L.Capinera. Encyclopedia of Entomology., Dordrecht : Springer Science+Business Media B.V, 2008.
- [12] R.Prum, T.Quinn & R.Torres. Anatomically Diverse Butterfly Scales all Produce Structural Colours by Coherent Scattering. The Journal of Experimental Biology., The Company of Biologists Limited.Connecticut. Vol 209 (Pt 4): 748–765. 2006.
- [13] [14] M.F.Braby. The Complete Field Guide to Butterflies of Australia., Collingwood: CSIRO Publishing, 2016.
- [15] D.Penney. Field Guide to Butterflies of the Gambia West Africa., Manchester: Siri Scientific Press, 2009.
- [16] D.J.Boror, C.A.Triplehorn & N.F.Johnson. Pengenalan Pelajaran Serangga., Diterjemahkan oleh S. Parosoedjono. Gajah Mada University Press: Yogyakarta, 1996.

- [17] V.Nazari. Butterflies of Ancient Egypt., Journal Lepidopterist's Society Vol. 69, number 4. pp 241-267. 2015.
- [18] C.G.Jung. Man and His Symbols., New York: Anchor Press. 1988.
- [19] M.D.Jordan. Weirdo Noir: Gothic and Dark Lowbrow Art., San Fransisco: Chronicle Books LLC, 2010.
- [20] Y.A.Piliang. Hipersemiotika Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna., Bandung: Jalasutra, 2003.
- [21] [22] R.Fry. Vision and Design., London: Chatto & Windus, 1920.
- [23] M.Suryajaya. Sejarah Estetika: Era Klasik Sampai Kontemporer., Jakarta: Gang Kabel dan Indie Book Corner, 2016.
- [24] [25] C.P.Rowe. Drawing & Rendering for Theatre., Burlington: Focal Press, 2013.
- [26] [27] J.A.Parks. Pocket Universal Principles of Art: 100 key concepts for understanding, analyzing and practicing., Beverly, Massachusetts: Rockport Publisher, 2017.
- [28] S.P.Gustami. Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Karya., :Yogyakarta: Prasistwa, 2007.
- [29] B.A.Kerr. Encyclopedia of Giftedness, Creativity and Talent 1., Los Angeles: SAGE, 2009.
- [30] A.Rothenberg & C.R.Hausman. The Creativity Question., Durham, NC: Duke University Press, 1991.