

Interpresentasi Estetika Fetishisme Terhadap Hewan Yang Sudah Mati Dalam Seni Patung

Mochammad Iqbal, I Made Ruta, I Wayan Mudana

Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia

Email: socialsuicide16@gmail.com

Dimensi komoditas dalam seni meliputi nilai tukar, nilai komersial, valorisasi, fetishisme komoditas, logika pasar. Membaca seni melalui dimensi komoditas adalah upaya untuk mengungkap nilai ekonomi yang terkandung di dalam karya seni. Nilai tersebut tidak hanya terkandung di dalam karya seni, tetapi juga memiliki daya deterministik untuk membangun dan mengatur seni. seni yang menjadi bagian komoditas—menghasilkan sebuah kategori estetika, yang disebut “estetika komoditas” (*commodity aesthetics*). Inilah jenis estetika, yang membangun daya tarik melalui cara kerja “efek segera” (*immediate effect*) dan memancing reaksi yang segera, seperti kelucuan, keterpesonaan atau erotisme. Seni dan sains sebenarnya merupakan hal yang saling berkesinambungan, tidak dapat dipisahkan. Mulai dari pemilihan material, teknik pembuatan, sampai tahap kurasi, itu semua merupakan kolaborasi dari seni dan sains. Karya-karya realis Leonardo da Vinci juga merupakan perkawinan antara seni rupa dan anatomi manusia-biologi. Dari karya-karya da Vinci lah penulis terdorong menciptakan karya yang memiliki keterkaitan dengan ilmu biologi. Juga merupakan inovasi, meski bukan yang pertama di dunia, dalam kesenian di Indonesia, dengan harapan bisa mendobrak kesenian yang selalu mempertahankan status quo.

Kata kunci: *Fetishisme, Komoditas, Estetika dan Seni.*

Dead Animal Fethicistic Aesthetic Interpretation In Sculpture

Commodity dimensions in art include exchange value, commercial value, valorization, commodity fetishism, market logic. Reading art through the commodity dimension is an attempt to reveal the economic value contained in the work of art. This value is not only contained in works of art, but also has a deterministic power to build and organize art. art that is part of a commodity—resulting in an aesthetic category, called “commodity aesthetics”. This is the kind of aesthetic, which builds attraction through the workings of the “immediate effect” and provokes an immediate reaction, such as cuteness, fascination or eroticism. Art and science actually have the same things are mutually sustainable, cannot be separated. From the selection of materials, to manufacturing techniques, to the curation stage, it’s all a collaboration of art and science. Leonardo da Vinci’s realist works are also a merger of fine art and human anatomy—biology. It is from da Vinci’s works that the author is compelled to create creation that are related to the biological sciences. It is also an innovation, although not the first in the world, in the arts in Indonesia, with the hope of breaking the arts that always maintain the quo status.

Keywords: *Fetishisme, Comodity, Aesthetics and Art.*

Proses Review: 1-20 September 2022, dinyatakan lolos: 23 September 2022

PENDAHULUAN

Fetisisme itu sendiri pada mulanya dipopulerkan oleh tiga orang teoritikus, Karl Marx, Sigmund Freud dan Jacques Lacan, walaupun sebenarnya pembahasan tentang fetis terbilang cukup tua. Marx menggunakan kata fetis untuk menjelaskan tentang konsumsi dengan istilah “fetisisme komoditi”, Freud menjelaskan fetis sebagai kategori seksual, dan Lacan menjelaskan sebagai proses substitusi antara linguistik dan simbol.

Para intelektual di Frankfurt School, Theodore Adorno (2001) dengan karyanya yang berjudul “The Cultural Industry” dan Herbert Marcuse (2001) dengan karyanya yang berjudul “One Dimensional Man”, sudah menjelaskan secara gamblang bahwa di bawah pengaruh industrialisasi kesenian, seni tak lagi otentik dengan nilai-nilai estetikanya. “Furthermore, it is claimed that standards were based in the first place on consumers’ needs, and for that reason were accepted with so little resistance.” (Adorno, 2001), di bawah pengaruh industri kesenian akan patuh pada kebutuhan masyarakat—mempertahankan status quo—untuk mengejar konsumen. Bukan kah seharusnya seni mendobrak status quo dan menghadirkan sebuah produk kebudayaan yang baru, sebagai representasi fantasi (fantasi menurut pengertian psikoanalisis Jacques Lacan (*Ecrits*, 1966)) yang menegasikan status quo?

Status quo (fetisisme sosial) tersebut—secara psikoanalisis—bisa saja dirobahkan dengan cara menghadirkan fetisisme baru, dengan menciptakan *Real*. Menurut Lacan (1956) fetisisme terjadi karena proses perubahan dari bahasa ke *image* yang di mana bahasa mulai mengubah dirinya menjadi simbol kemudian meninggalkan sifatnya sebagai bahasa. Dalam teori Lacan *fetishism image* bisa juga disebut *the-Name-of-father* atau *the Other*, bentuk dari *fetishism image* ini adalah *mystical signifier*—simbolik—karena sifatnya simbolik tak seorang manusia pun bisa memenuhinya, pasti selalu kurang atau kosong (*the lack of*), dan itu lah yang membentuk hasrat seorang manusia. Hasrat menurut Lacan terstruktur dari tuntutan tak berujung dari *impossible jouissans*—sebuah kekosongan yang tak pernah terisi dan akan terus dituntut secara tak sadar,

sebuah sistem sosio simbolik. Juga menurut Lacan proses simbolik ini tak selalu berhasil, fenomena ini disebut *Real*, sebuah pelarian dari *the Other*, sesuatu yang tak bisa disimbolkan. *Real* adalah limit dari *the Other* dan limit dari si subjek itu sendiri.

Jika pemahaman Lacan dilibatkan dalam tradisi marxis di Frankfurt tentang fetisisme komoditi, maka akan menghasilkan sebuah metode untuk mengobrak-abrik fetisisme sosial yang berlaku di Indonesia. Penulis akan mencoba menganalogikan dengan sejarah status quo kesenian di Indonesia yang cenderung tidak memiliki varian yang beragam. Kenapa kesenian di Indonesia tak mampu melahirkan karya-karya yang fantastis? Karena pasar seni di Indonesia yang menurut penulis mempertahankan status quo, kenapa? Karena fetis sosial yang eksis tak mampu menuntut sesuatu yang lebih dari status quo, seperti sebuah berhala yang terus disembah karena tak ada berhala yang lain.

Menurut Lacan fetis bisa dibantah dengan sesuatu yang dinamakan *real*—meskipun Lacan membicarakan ketaksadaran, penulis mencoba menjelaskan kondisi kesenian di Indonesia dengan teorinya—sesuatu yang melampaui simbol. Jika penulis berhasil menciptakan karya di luar status quo yang berlaku dan di luar pasar seni yang menuntut komoditas seni yang itu-itu saja, bisa kah karya tersebut membawa perubahan? Tentu bisa, karya yang penulis buat akan menjadi *real*, akan memicu lahirnya simbol baru dan akan melahirkan imajinasi yang baru dalam masyarakat Indonesia.

Sekilas latar belakang ini seakan memiliki tendensi politik pasar seni padahal sebenarnya yang penulis tuju adalah keragamannya yang di mana semua jenis kesenian, apa pun latar belakang ideologinya, mampu bersaing secara estetis dan memiliki pasar atau ruangnya masing-masing. Sehingga dunia kesenian Indonesia bisa menjadi bebas dan mampu membebaskan.

TINJAUAN SUMBER

Seni Taksidermi

Kata taxidermy berasal dari bahasa Yunani Kuno, dan merupakan kombinasi dari dua kata yang terpisah: taxis (pengaturan, disposisi) dan derma

(kulit). Taksidermi dalam pengertiannya yang paling kompleks dan terkini berbeda dengan konservasi sederhana tubuh organik tetapi menunjukkan kemampuan untuk merekonstruksi bentuk dan sikap hewan hidup, mulai dari tubuh hewan mati, setelah melakukan berbagai perawatan yang bertujuan melestarikannya selama waktu. Oleh karena itu, kita dapat berbicara tentang fungsi artistik taksidermi, karena ia berupaya membangkitkan rasa keindahan estetika melalui peniruan alam, dan fungsi ilmiah, sebagai dukungan penting untuk studi, pengumpulan, dan konservasi tubuh untuk tujuan didaktik.

Taksidermi dipahami sebagai seni hias atau sebagai teknik untuk tujuan studi sudah ada sejak lebih dari empat abad yang lalu. Koleksi terdokumentasi pertama dibuat di Belanda pada paruh pertama abad ke-16: seorang bangsawan telah mengangkut banyak spesimen burung dengan kapal, tetapi mereka mati selama perjalanan. Setelah berbagai upaya untuk melestarikan kulit mereka, burung-burung itu dikosongkan dari tubuh internal mereka dan diisi dengan berbagai rempah-rempah. Pada akhirnya, percobaan berhasil. Beberapa spesimen, yang dipasang pada tumpuan, diawetkan selama beberapa tahun—bahkan jika, secara estetis, mereka jauh dan lebih kasar daripada preparasi saat ini.

Pasar yang berkembang di Hindia Timur dan Dunia Baru, dan keingintahuan yang dibangkitkan oleh kedatangan hewan-hewan eksotis dengan kedatangan barang-barang, mendorong para pedagang dan tuan-tuan kaya untuk mengatur koleksi bahan-bahan eksotis untuk meningkatkan koleksi mereka. Justru dalam fase sejarah inilah konsep museum lahir, yang pada saat itu diidentifikasi sebagai “Koleksi benda-benda berharga, kelangkaan elang jenis peregrine dan keingintahuan alam.” Dan kegiatan ini diungkapkan dengan baik dalam definisi Wunderkammern, atau Kamar Keajaiban, dijelaskan dalam salah satu artikel saya yang lebih tua.



Gambar 1. Embalmated crocodile, before 1534, Our Lady of the Graces Church, Mantova, Italy.

Khas dari koleksi kuno abad ke-16 dan ke-17, rangkaian bahan ini disimpan di ruangan khusus rumah pribadi dan merupakan koleksi barang langka dan eksotis yang aneh dan heterogen. Namun, bahan-bahan yang dipamerkan lebih memiliki fungsi dekorasi daripada fungsi koleksi sistematis temuan alam. Namun, teknik taksidermik pada periode ini belum terlalu maju. Spesimen mount tertua yang masih ada (1702) adalah burung beo abu-abu Afrika milik Duchess of Richmond, saat ini dipamerkan di Westminster Abbey, London.



Gambar 2. Duchess of Richmond’s Parrot, Westminster Abbey, London, UK. Westminster Abbey.

Peningkatan teknik terjadi pada pertengahan 1700-an, berkat formulasi salep arsenik, yang kemudian dimodifikasi dan disempurnakan, yang memungkinkan penyamakan dan tidak dapat disangkal oleh ngengat. Salep ini, yang dibuat oleh apoteker Jean Baptiste Becoer, digunakan sampai tahun 1960-an, untuk digantikan dengan pasta penyamakan kulit lain yang berbahan dasar boraks, yang kurang berbahaya bagi pengguna. Selama periode ini, museum naturalistik mengalami pematangan nyata sebagai lembaga ilmiah, memberikan kontribusi yang menentukan bagi pengembangan zoologi sistematis dan anatomi komparatif. Namun, itu tetap menjadi tempat budaya, di luar fungsi sosial.

Pada abad ke-19, penyebaran taksidermi halus meledak, tidak hanya untuk tujuan ilmiah tetapi juga untuk penerapannya pada cita rasa estetika waktu itu: itu adalah periode di mana meja kopi dibuat dari kaki gajah, peralatan makan dengan gagang berbentuk dari cakar krustasea, lilin dari pangkal kaki berkuku. Para ahli taksidermi ingin merayakan keindahan alam, dan misi mereka adalah menciptakan kembali dan melestarikan alam dengan segala kemuliaan dan kesempurnaannya; mereka ingin hewan-hewan itu terlihat hidup dan waspada—indah, terlepas dari kematian yang tak terhindarkan yang terlibat dalam seni ini.



Gambar 3. Juliade Ville, *Sorrow*, 2012.

Saat ini, alih-alih mereproduksi tiruan hewan yang sempurna, ahli taksidermi kontemporer menciptakan makhluk seperti mimpi yang indah sekaligus mengganggu. Kreasi eklektik mereka mengungkapkan kisah yang lebih sensitif dan emosional daripada elemen taksidermi realistik tradisional yang dapat Anda lihat di museum sejarah alam. Sebagian besar seniman ini adalah bagian dari

bentuk seni taksidermi alternatif baru yang disebut "Taksidermi nakal" atau "Taksidermi etis."

Pada akhirnya, pemahaman dan kemampuan setiap orang untuk menghargai taksidermi sangat pribadi. Beberapa orang berpikir itu tidak wajar, tetapi ini tentang berdamai dengan kematian. Apa yang tampaknya menghubungkan semua praktisi modern seni ini bersama-sama adalah rasa hormat yang teguh terhadap siklus kehidupan, rasa hormat terhadap kerajinan mereka, dan keinginan yang mendalam untuk menghormati hewan. Mereka berusaha untuk mendapatkan hewan yang digunakan dalam pekerjaan mereka dengan cara yang paling manusiawi dan etis dan tidak membunuh hewan yang mereka gunakan. Komitmen mereka terhadap keberlanjutan dan kepekaan jauh dari era Victoria. Mereka menghembuskan kehidupan baru ke dalam disiplin yang berusia berabad-abad, mengejanya dengan sukacita, rasa hormat, humor, dan hati.

Referensi dari Karya Seni

Dalam penciptaan karya ini penulis memanfaatkan beberapa referensi dari karya seniman terdahulunya diantaranya:



Gambar 4. Kate Clark, *KIN*, 2019

Dilihat dari karya seniman Kate Clark yang berjudul KIN diatas, penulis tertarik dengan bentuknya yang sangat eksperimental sehingga penulis terinspirasi untuk menciptakan karya dengan menggunakan ide

yang sama yaitu dengan menggunakan teknik hibrida.

METODE

Ide Penciptaan

Penulis mewujudkan estetika keindahan tulang menggunakan konsep bentuk yang lebih menekankan pada permainan keindahan ruang dan bidang sesuai dengan imajinasi pencipta. Setiap bentuk yang wujudkan, pada setiap karya yang penulis ciptakan menggunakan tahapan dan proses yang berbeda-beda akan tetapi tetap dalam satu kesatuan yang bertujuan untuk menghilangkan kesan tak selamanya yang berkaitan dengan kematian itu selalu menyeramkan. Penulis mengkomposisikan ruang dan bidang dengan lebih menekankan pada permainan warna, tekstur, komposisi dan unsur-unsur seni rupa lainnya menjadi karya tiga dimensional. Sehingga menampilkan karya yang menekankan pada keindahan ruang, bidang, warna secara maksimal dan menjadi satu kesatuan yang harmonis.

Eksplorasi

Eksplorasi termasuk berpikir, berimajinasi merasakan dan merespon bentuk tulang yang pencipta jadikan objek atau sumber penciptaan patung. Dalam hal ini pencipta melihat dan mengamati gambar-gambar seni taksidermi dan tulang-tulang. Berbagai macam bentuk artikulasi kerangka hewan terutama kerangka kelinci. Di samping melakukan pengamatan melalui gambar-gambar, pencipta juga melakukan studi kepustakaan dimana pencipta membaca buku-buku ataupun literatur yang ada kaitannya dengan judul yang pencipta angkat. Data lainnya diperoleh dengan memanfaatkan kemajuan teknologi pencipta mencari gambar-gambar maupun literatur di internet yang bisa dijadikan perbandingan dan sumber ide dalam pembuatan karya patung. Dari semua data yang sudah terkumpul kemudian pencipta melakukan perenungan untuk mendapatkan beberapa bayangan atau reka-reka ide yang nantinya akan diwujudkan menjadi karya seni patung.

Eksperimentasi

Pada tahap ini adalah kelanjutan dari tahap eksplorasi dimana setelah pengamatan pada objek, terlebih diawali dengan mencari literatur mengenai seni atau ilmu menguliti hewan mati untuk membuatnya tampak hidup yaitu mempelajari *Taxidermy Art*. Untuk mencapai tujuan tersebut yaitu menciptakan kesan estetika dalam keindahan akan sebuah kematian pada karya penciptaan ini penulis melakukan beberapa percobaan dan melakukan dengan beberapa tahapan pengerjaan.

Pada tahap eksplorasi pertama penulis menggunakan objek bangkai kelinci sebagai medium utama yang terlebih dahulu percobaan ini diawali dengan membedah dan menguliti kelinci tersebut yang akan di proses melalui teknik *skeletal articulation* atau artikulasi penulangan. Pada teknik artikulasi penulangan ini penulis akan menciptakan karya dengan menggunakan hibrida taksidermi yaitu teknik yang menggabungkan dua hewan yang berbeda untuk menjadi satu kesatuan agar karya tersebut terlihat seperti hewan yang mengalami proses perkawinan silang.



Gambar 5. Proses pemisahan kulit dan daging untuk diambil tulangnya



Gambar 6. Proses pembersihan daging dan tulang dengan menggunakan H₂O₂

Pada tahap percobaan eksplorasi kedua selain menggunakan medium tulang penulis melakukan percobaan penciptaan dengan menggunakan medium *Styrofoam* dengan proses mengubah medium tersebut menggunakan teknik ukir menggunakan *cutter*. Pada proses penciptaan ini penulis menggunakan bahan *Styrofoam* dikarenakan penulis mempunyai ide untuk membuat bentuk tulang tengkorak dengan skala lebih besar.



Gambar 7. Membuat penciptaan karya dengan media *styrofoam*



Gambar 8. Hasil dari teknik cor cetak silicon dengan menggunakan medium resin

Untuk tahap percobaan eksplorasi ketiga penulis menggunakan teknik cor cetak silicon menggunakan medium resin yang diberi pigmen warna-warni agar setiap patung bisa terlihat memiliki banyak corak dan terlihat adanya nuansa satu kesatuan yang harmonis.



Gambar 9. Hasil dari cor cetak silicon dan diberi pigmen warna-warni

HASIL DAN PEMBAHASAN

Estetika Karya

Secara etimologis, istilah “estetika” berasal dari bahasa Latin “aestheticus” atau bahasa Yunani “aestheticos” yang artinya merasa atau hal-hal yang dapat diserap oleh panca indera manusia. Ada juga yang menyebutkan bahwa arti estetika ialah suatu

cabang ilmu filsafat yang membahas tentang keindahan dan biasanya terdapat didalam seni dan alam semesta

Estetika adalah hal yang mempelajari kualitas keindahan dari obyek, maupun daya impuls dan pengalaman estetik pencipta dan pengamatannya.

Estetika atau yang sering kita dengar sebuah keindahan mempunyai banyak makna dan arti, setiap orang mempunyai pengertian yang berbeda antara satu dan yang lainnya mengenai arti dan makna estetika. Sebab, setiap orang mempunyai penilaian dan kriteria keindahan yang berbeda-beda. Tetapi disini akan mencoba sedikit memberikan pengertian estetika.

Estetika yang saat ini sering kita dengar dan raskan adalah estetika Barat. Jepang, Korea selatan, Hongkong, dan negara-negarakebangkitan baru merupakan contoh negara yang telah luruh kedalam estetika barat. Kunci utama ke arah itu adalah meleburkan diri dalam meterialisma Barat, menjasmani seluruhnya pada kearifan estetika Barat dalam wujud-wujud artifak ataupun nilai Estetika Barat secara substansial dan eksistensial. Di luar wacana itu, wujud estetis dapat dikategorikan sebagai sesuatu yang primitive dan terpinggirkan.



Gambar 10. Hasil akhir dari karya yang telah dibuat dan ditampilkan di pameran

Deskripsi Karya

Manifesto Madness of the Dead Things

Proses dari sebuah seleksi alam terkait dengan kematian sering dianggap menyeramkan, oleh karenanya penulis dijadikan sebuah refrensi dan sekaligus dijadikan sumber inspirasi.



Gambar 11. Hasil Karya yang Sudah *Difinishing*

Didalam karya ini mempunyai pesan yang tersimpan. Salah satunya tentang siklus kehidupan. Begitu pula sesuatu yang ada dalam angan – angan ataupun ilusi semata akan memperkuat daya imajinasi kita dalam berkarya. Berawal dari tidak ada menjadi ada atau lahir, maka pada akhirnya akan mati dan menjadi makhluk yang tidak benyawa. Akan tetapi pada siklus itu tak selamanya makhluk yang sudah tidak benyawa itu hilang, namun masih ada tersisa dari beberapa bagian dari unsur biologisnya sebagai bukti bahwa makhluk tersebut pernah ada.

Karya ini mulanya merupakan sebuah tengkorak seekor anjing asli. Dalam hal ini penulis rasanya ingin membangkitkan pandangan bahwa tengkorak seekor anjing tersebut agar tidak terlihat biasa saja dan memiliki nilai estetika lebih. Pada karya ini penulis menduplikasi tengkorak tersebut dengan cara cetak dan banyak melakukan eksplorasi pada warna. Dalam teknik pewarnaan, penulis menggunakan teori pendekatakan psikologi warna.

Yang kita lihat merupakan pilihan kita. Tidak tahu kita melihatnya dari sudut mana, akan subjektif atau objektif. Sama seperti warna tidak selalu mengartikan dan menggambarkan pada satu hal dan satu keadaan saja. Gelap – terang yang kita lihat akan beda pandangannya. *Willingness* dan *Readyness* pada gelap-terang kembali pada pandangan kita masing – masing. Maka “gelap” maupun “terang” tidak menggambar satu arti saja, bagaimana kita menyikapinya warna tersebut kearah mana.

DAFTAR PUSTAKA

Adorno, T. W., & Bernstein, J. M. (2001). *The culture industry: Selected essays on mass culture*. London: Routledge.

Bohleber W. (2007). Remembrance, trauma and collective memory: the battle for memory in psychoanalysis. *The International journal of*

psycho-analysis, 88(Pt 2), 329–352.
<https://doi.org/10.1516/v5h5-8351-7636-7878>

Marcuse, H. (1991). *One-dimensional man: Studies in the ideology of advanced industrial society*. Boston: Beacon Press.

Oates, J. (1998). *The Aesthetics of Fear*. *Salmagundi*, (120), 176-185. Retrieved August 5, 2021, from <http://www.jstor.org/stable/40549062>

Slote, M. (1975). *Existentialism and the Fear of Dying*. *American Philosophical Quarterly*, 12(1), 17-28. Retrieved August 5, 2021, from