

**JURNAL TUGAS AKHIR**  
**GESTUR GERAK MANUSIA**  
**SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI PATUNG**



Sindu Siwikkan  
1512553021

**Pembimbing :**  
Ichwan Noor, M.Sn.  
Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI**  
**JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2022**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

**GESTUR GERAK MANUSIA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI PATUNG** diajukan oleh Sindu Siwikkan, NIM 1512553021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Pada tanggal 14 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Jurusan/  
Program Studi Seni Rupa Murni

Dr. Miftahul Munir. M.Hum.  
NIP. 19760104 200912 1 001  
NIDN. 0004017605

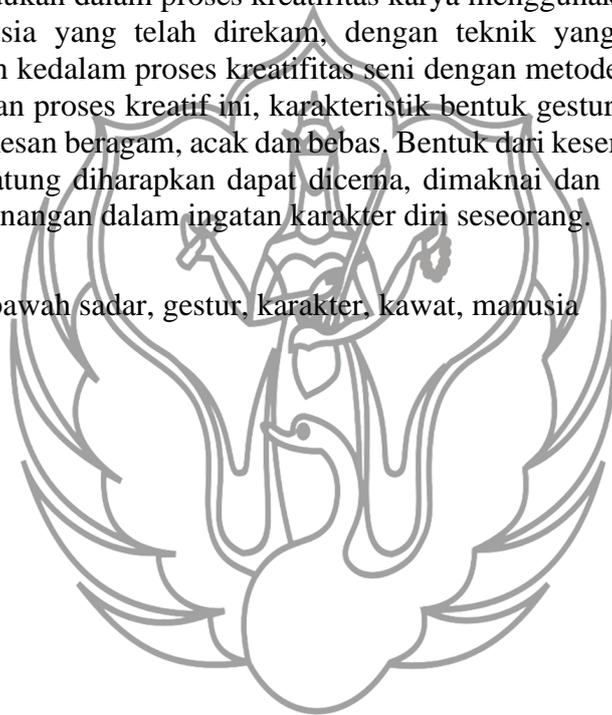
## ABSTRAK

Sindu Siwikkan

1512553021

Manusia salah satu makhluk hidup memiliki karakteristik, yang mampu berdiri diatas dua kaki serta memiliki sifat dan sikap yang beragam. Sifat menentukan sikap yang terlihat dari gestur gerak tubuh manusia itu sendiri. Gestur gerak tubuh timbul karena respon dari pikiran dan perasaan yang saling berinteraksi sesama makhluk hidup dan timbul dari suatu aktifitas terhadap alam lingkungan sekitar. Sifat manusia memiliki kesamaan dan saling berhubungan antara objek-objek alam, material yang ada dalam lingkungan sekitar. Seperti material kawat yang memiliki keterkaitan dengan karakter manusia, dari segi bentuk dan sifatnya itu sendiri, yang mana dengan ini juga material kawat dapat digunakan dalam bentuk kreatifitas seni, salah satunya seni patung. Material kawat memiliki unsur-unsur rupa seperti, garis, volume, tekstur dan warna, yang dapat dikelola, disatukan dan dipadukan dalam proses kreatifitas karya menggunakan teknik konstruktif. Gestur gerak manusia yang telah direkam, dengan teknik yang telah dipelajari ini, kemudian diterapkan kedalam proses kreatifitas seni dengan metode berpikir kreatif alam bawah sadar. Dengan proses kreatif ini, karakteristik bentuk gestur gerak tubuh manusia yang dihadirkan terkesan beragam, acak dan bebas. Bentuk dari kesemuaan tema dan unsur dalam karya seni patung diharapkan dapat dicerna, dimaknai dan menggugah perasaan, pengalaman serta kenangan dalam ingatan karakter diri seseorang.

**Kata Kunci:** alam bawah sadar, gestur, karakter, kawat, manusia



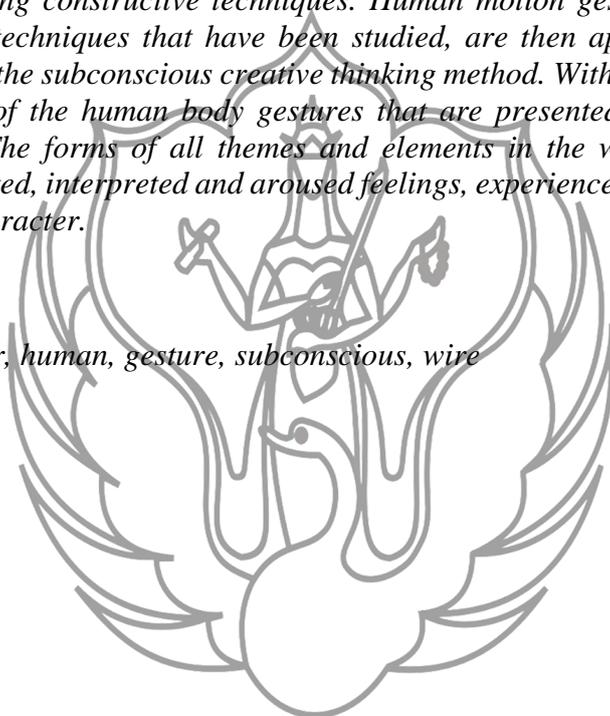
## **ABSTRACT**

Sindu Siwikkan

1512553021

*Humans, one of the living creatures, have characteristics, which are able to stand on two legs and have various characteristics and attitudes. The nature determines the attitude that can be seen from the gestures of the human body itself. Gestures of body movement arise due to the response of thoughts and feelings that interact with each other and arise from an activity towards the natural environment. Human nature has similarities and is interconnected between natural objects, materials that exist in the surrounding environment. Like wire material, which has a relationship with human character, in terms of its shape and nature itself, with this wire material can also be used in the form of artistic creativity, one of which is sculpture. Wire material has visual elements such as line, volume, texture and color, which can be managed, put together and combined in the creative process using constructive techniques. Human motion gestures that have been recorded, with the techniques that have been studied, are then applied to the creative process of art using the subconscious creative thinking method. With this creative process, the characteristics of the human body gestures that are presented seem to be diverse, random and free. The forms of all themes and elements in the work of sculpture are expected to be digested, interpreted and aroused feelings, experiences and memories in the memory of one's character.*

**Keywords:** *character, human, gesture, subconscious, wire*



## A. PENDAHULUAN

Manusia secara biologis adalah spesies primata seperti gorilla, kera, simpanse, dan sebagainya. Manusia termasuk yang paling banyak populasinya dari spesies primata lainnya dan tersebar di penjuru bumi, memiliki ciri fisik atau indra dan kemampuan untuk berjalan di atas dua kaki serta otak yang memiliki kemampuan istimewa yaitu akal dan pikiran, serta sebagai makhluk hidup lainnya manusia memiliki perasaan emosional, yang mana dapat merespon lingkungan dan alam sekitarnya. Manusia dengan alam, lingkungan, makhluk hidup, dan aktifitas sekitarnya memiliki interaksi, merespon, memberikan bahasa antara satu dan lainnya, yang mana dengan ini membentuk dan memunculkan karakteristik sifat dan sikap manusia yang dilihat dari gestur gerakannya.

### 1. Latar Belakang Penciptaan

Tugas Akhir ini penulis mengangkat tema berjudul “Gestur Gerak Manusia Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Patung” ini merupakan bentuk pengekspresian dan pembelajaran diri dalam merespon aktifitas kehidupan manusia, untuk menangkap gerak, melatih ingatan dan imajinasi serta untuk memperdalam dan memaknai isi atau bahasa dari gerakan (gestur) yang akan disampaikan, juga untuk mengetahui sifat dari sikap karakteristik manusia.

Manusia dapat bergerak merespon apa yang dilihat dan dirasakannya dari lingkungan dan alam sekitar, bekerja ataupun bermain untuk memenuhi kebutuhan kelangsungan hidupnya. Gerak merupakan aktifitas yang didapatkan dari bermain atau bekerja baik fisik atau non-fisik.

Manusia memiliki bentuk gerakan seperti berdiri, duduk, berbaring, berjalan dan sebagainya, dari gerakan ini memiliki variasi yang diperoleh dari struktur bagian tubuh manusia itu sendiri seperti, kepala, tangan, kaki dan sebagainya. Struktur atau bagian dari tubuh memiliki suatu gestur atau gerak isyarat, yang mana tergantung pada arah gerakan itu sendiri, seperti mengangkat kepala keatas, mempresentasikan kesombongan, atau mengindikasikan sedang berpikir atau berimajinasi. Selain itu juga tangan yang berkacak, menyentuh pinggang mempresentasikan kemarahan atau keberanian. Gerak cara berjalan menentukan karakter manusia itu sendiri, seperti berjalan dengan lenggak-lenggok merepresentasikan kelembutan, kegemulaian dan keperempuanan, atau berjalan dengan kaku, lebar dan lantang, dengan dada membusung, merepresentasikan ketegasan, kewibawaan, kejantanan, dan sebagainya.

Gestur gerak manusia ini diperoleh dari dalam proses berpikir kreatif alam bawah sadar penulis, dari aktifitas yang diingat dan dialami secara langsung, maupun tak langsung, seperti; berpose, berdiri, berjalan duduk, dan dengan berbagai aktifitas lainnya, yang mana dengan proses kreatif ini digali lebih dalam, mencari makna dan hubungannya dengan karakteristik material kawat. Dalam Tugas Akhir ini, penulis mencoba mengekspresikan diri dalam karya seni, mengeksplorasi karakteristik bentuk, gestur gerak manusia, yang mana merupakan tolak ukur dan landasan ide penulis untuk menciptakannya kedalam bentuk karya seni patung dengan material utama yaitu kawat.

## **2. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan dan untuk memberikan arah yang sistematis, maka pembahasan difokuskan tentang gestur gerak tubuh manusia yang diperoleh dari aktifitas positif yang ditemukan sehari-hari baik fisik maupun non-fisik yang terekam, diingat, dan dirasakan baik secara langsung maupun tak langsung. Kemudian dengan ini dieksplorasi lagi dalam proses berkarya menggunakan cara atau metode dengan teknik konstruktif menghubungkan pada material kawat dengan mengekspresikannya dalam proses kreatif alam bawah sadar, sehingga semua bentuk gestur gerak tubuh yang dihasilkan beragam, bebas bersifat statis maupun dinamis.

Pemaparan diatas maka terdapat rumusan penciptaan yang akan memunculkan permasalahan serta menjadi tumpuhan dalam proses penciptaan, sebagai berikut:

1. Seperti apa karakteristik gestur gerak manusia diterapkan ke dalam karya seni patung ?
2. Bagaimana metode atau cara dalam mengelola material kawat untuk menciptakan karya seni patung ?

## **B. TEORI DAN METODE**

### **1. Teori**

Sifat dapat dilihat dari sikap, yang mana sikap ini merupakan gerak respon dari perasaan manusia terhadap lingkungan sekitar. Gerak ini memberikan isyarat atau bahasa yang disebut gestur, gestur dapat memprediksi atau mengetahui sifat dari manusia. Dalam kehidupan ini setiap objek-objek yang ada di alam seperti, makhluk hidup, unsur atau material dan sebagainya, memiliki karakteristik sifat yang beragam dan memiliki hubungan, kesamaan sifat antara satu sama lainnya. Manusia merupakan salah satu makhluk hidup yang memiliki karakter sifat, bentuk fisik ataupun perasaan (batin), seperti keras maupun lembut, kuat maupun lemah, yang mana dari ini dapat dilihat dari sikap, tindakan atau gestur geraknya.

Material kawat merupakan material yang terbuat dari unsur dasar logam, memiliki karakteristik sifat seperti tali ataupun garis yang lembut. Kawat yang ditumpuk atau digabungkan dengan kawat lain akan membentuk seperti sebuah serat yang padat dan keras. Sifat kawat pada dasarnya lembut, lemah ataupun ringkih, akan tetapi kalau disatukan, digabungkan akan menjadi solid, keras, kokoh ataupun kuat, kawat dapat ditebuk, namun tidak dapat kembali sedia kala, kawat bisa kaku bisa luwes, seperti halnya karakter manusia. Material kawat merupakan ide dan refleksi dalam proses berkarya penulis, yang mana menimbulkan emosional diri, perasaan-perasaan yang beragam. Sebagaimana semisal kita menarik dan menekuk kawat, sebelum ditebuk atau ditarik, kawat terasa lunak dan lembut, jikalau sedang ditarik, ditebuk dengan kuat, kawat akan bersifat kaku, keras dan pejal, yang mana dapat menimbulkan perasaan amarah kesal. Juga ketika sedang mengulir-mengulirkan kawat, yang timbul yaitu perasaan bebas, senang dan tenang, seperti hilang kesadaran.

Ada dua metode dalam proses kreatif untuk membentuk sebuah karya seni, yaitu proses berpikir kreatif sadar dan proses berpikir kreatif alam bawah sadar. Proses berpikir kreatif sadar yaitu membentuk sebuah karya dengan cara sistematis, teratur, dan terukur seperti yang telah terkonsep dan tergambar dari awal. Sedangkan proses berpikir kreatif alam bawah sadar yaitu membentuk atau berkarya dengan tidak sadar, tanpa banyak berpikir, mengalir mengikuti naluri dan sering menggunakan imajinasi dan rasa.

Proses berpikir kreatif tidak sadar dikemukakan oleh seorang penyair Amy Lowell. Lowell berpendapat bahwa proses berkreasi yang dialaminya Max Ernst, pelukis

surrealis, menyatakan bahwa dalam menciptakan sebuah karya ia merasa seperti seorang penonton yang mengamati kelahiran bayi. Hal ini diumpamakannya seperti melihat kelahiran bayi, di mana hanya sedikit kesadaran terlibat. (Damajanti, 2006: 66).

Dalam proses pembentukan atau penciptaan karya patung, penulis menggunakan metode proses berpikir kreatif tidak sadar, yang mana dalam proses tersebut penulis mencoba merasakan dan membayangkan subjek manusia dengan gestur-gestur yang telah diproses atau diingat, dihafal, dan dipahami sebelum membentuk karya, dengan tidak melihat contoh gambar. Dalam proses berkarya tersebut, penulis menggunakan material kawat sebagai bahan dasar pembentukannya. Ketika berkarya, penulis membayangkan subjek manusia dengan gestur gerakannya, kemudian mengambil untaian kawat yang telah disiapkan, lalu mengulirkan kawat tersebut pada kerangka tulang. Dalam proses tersebut, seolah-olah tangan dan tubuh penulis bergerak dengan sendirinya (*automatism*), memegang, mengulir-ngulir, menumpuk-numpuk kawat dengan arah yang bebas dan tidak teratur, seperti manusia yang ingin berekspresi dengan terbebas dari aturan-aturan yang kaku.

## 2. Metode

Karya seni terus berkembang mengikuti zaman, dengan kreatifitas seniman, karya seni bertransformasi membentuk sebuah karya baru. Gaya, teknik, material dan faktor teknologi dan media yang hadir menjadi faktor serta mempengaruhi perkembangan bentuk dari karya seni itu sendiri. Untuk menghasilkan karya yang segar dan baru perlu mengkombinasikan atau memilah bentuk atau gaya yang ditemukan seniman terdahulu serta mengadopsi atau mengeksplorasi dengan memiliki kemampuan dalam mengelolah material dan teknik yang ditemukan sekarang.

Karya seni dahulu menggunakan material, seperti; batu, kayu, perunggu, logam secara utuh (sampai sekarang). Walaupun material yang dahulu sering digunakan sampai sekarang, dengan berkembangnya zaman dan teknologi, material tersebut kepopulerannya semakin berkurang kemungkinan juga karena material yang relatif langka, cukup berat, dan tidak efisien memakan waktu dalam berkarya. Banyak seniman sekarang menggunakan material industri atau merespon material jadi, seperti kawat, kabel, logam/plastik bekas, serta material rumah tangga yang digunakan sehari-hari.

Dalam penggunaan material, membutuhkan metode atau teknik yang pas, cocok untuk menghasilkan sebuah karya seni yang menarik. Seperti seni patung, yang mana

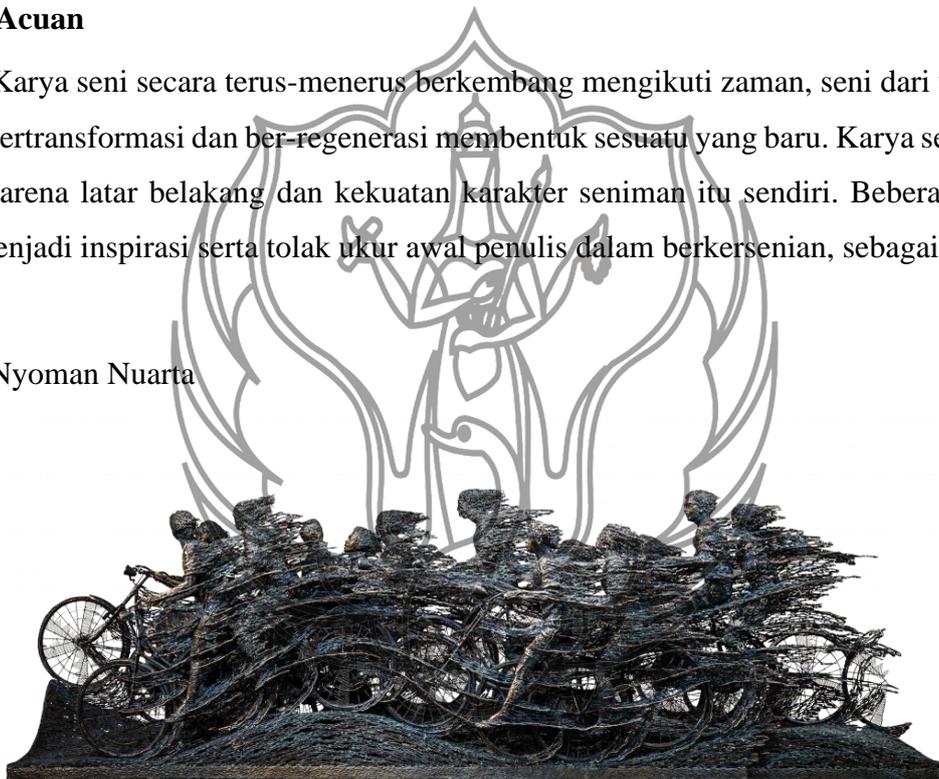
memiliki beberapa metode atau teknik yang umum digunakan seperti; aditif, subtraktif dan konstruktif, dengan berbagai subteknik, seperti; teknik cor, pahat, rakit, las modelling dan sebagainya. Disini dalam karya, penulis memilih metode konstruktif, yaitu membuat patung dengan cara menempelkan bahan sedikit demi sedikit hingga membentuk sebuah patung. Penulis menggunakan material kawat sebagai bahan dasar pembuatan seni patung, dengan cara melilitkan helai demi helaian kawat, saling tumpang-tindih, hingga lambat laun membentuk sebuah karya seni yang diinginkan.

## C. ACUAN DAN PEMBAHASAN KARYA

### 1. Acuan

Karya seni secara terus-menerus berkembang mengikuti zaman, seni dari waktu ke waktu bertransformasi dan ber-regenerasi membentuk sesuatu yang baru. Karya seni dapat hidup karena latar belakang dan kekuatan karakter seniman itu sendiri. Beberapa karya yang menjadi inspirasi serta tolak ukur awal penulis dalam berkarsenian, sebagai berikut:

#### a. Nyoman Nuarta



Gambar 3.1 I Nyoman Nuarta, *Rush Hour V*, 2021  
Tembaga dan Kuningan, 230 cm x 310 cm x 65 cm

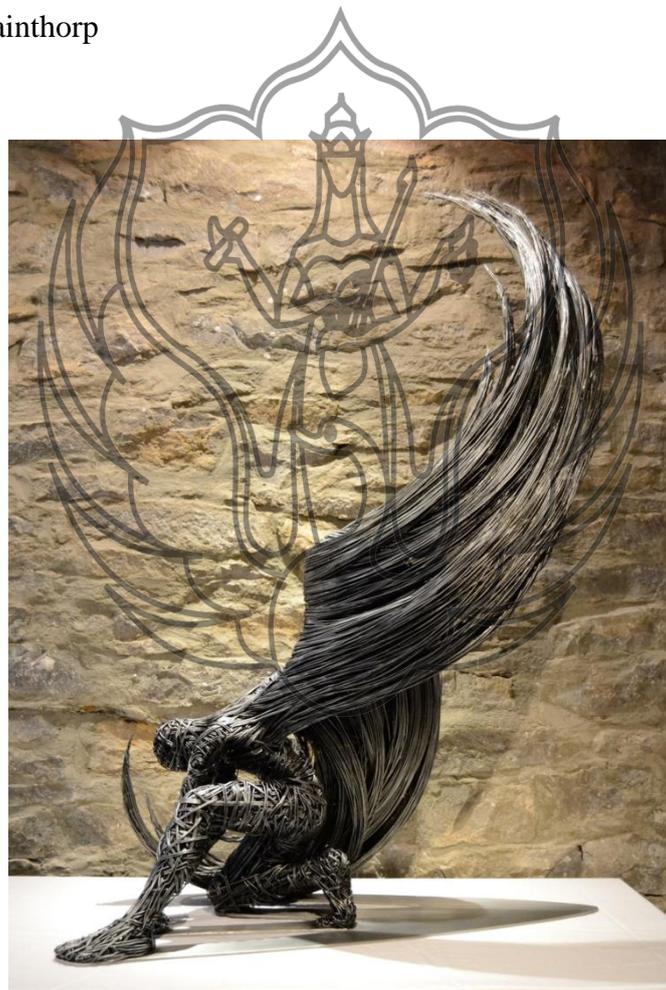
(Sumber: <https://aura-asia-art-project.com/en/exhibitions/road-to-beijing-by-nyoman-nuarta-linda-gallery/>, diakses tanggal 5 April 2022)

I Nyoman Nuarta adalah pematung Indonesia dan salah satu pelopor Gerakan Seni Rupa Baru. Dia paling dikenal lewat mahakaryanya seperti Patung Fatmawati Soekarno, Patung Garuda Wisnu Kencana, Monumen Jalesveva Jayamahe, serta Monumen Proklamasi Indonesia.

Karya Nyoman Nuarta menjadi salah satu referensi karya patung figuratif berbahan logam juga, akan tetapi secara ide/gagasan berbeda. Secara visual kebanyakan dari karya Nyoman Nuarta menampilkan sosok figur makhluk hidup, hewan dan manusia yang menonjolkan garis yang sama seperti karya penulis, akan tetapi dari segi ukuran dan kepadatan karya jauh lebih besar dibandingkan karya penulis.

Karya '*Rush Hour V*' adalah salah satu karya patung Nyoman Nuarta dibuat baru-baru ini pada tahun 2021, juga dari beberapa karya empat seri yang lain sebelumnya, seperti seri pertama, *Rush Hour I* (1990), *Rush Hour II* (1992), *Rush Hour III* (2002) dan *Rush Hour IV*.

b. Richard Stainthorp



Gambar 3.2 Richard Stainthorp, *Kneeling Angel*, 2014  
Kawat, Dimensi Variable 120 cm

(Sumber: <https://www.stainthorp-sculpture.com/home/sculpture-1/>, diakses tanggal 5 April 2022)

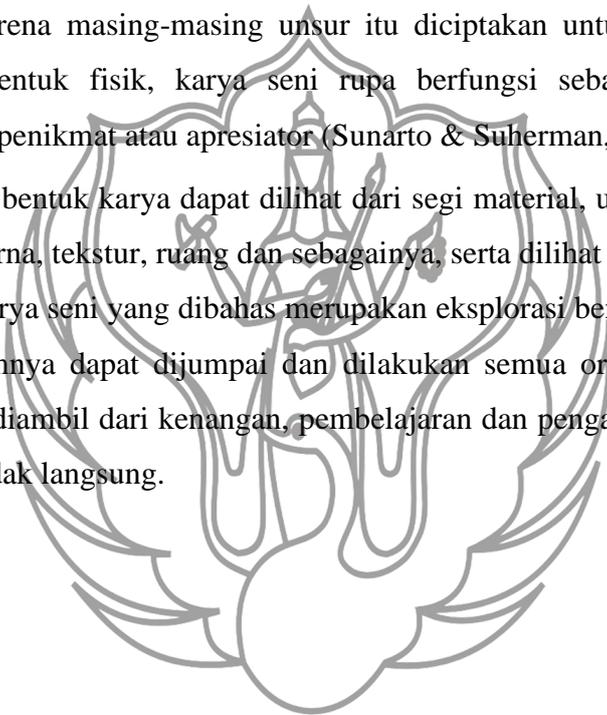
Richard Stainthorp seniman asal Inggris ini dengan ciri khas karyanya berbentuk patung figur manusia, memakai material kawat murni tanpa campuran, kawat yang

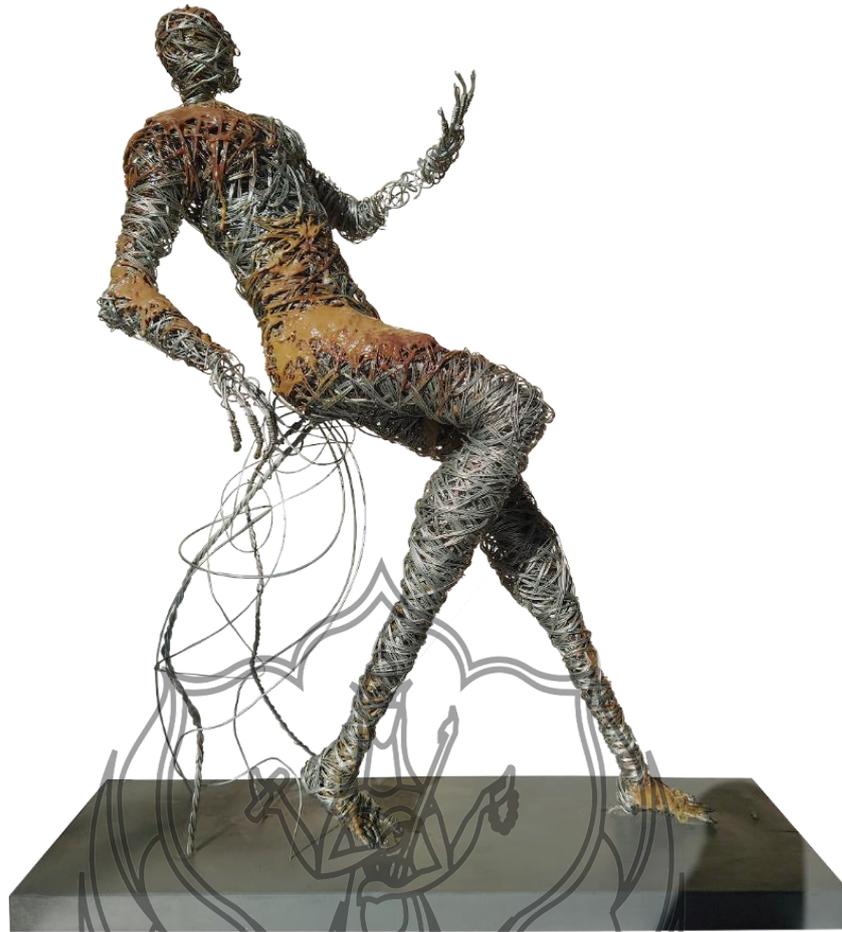
dibentuk memperlihatkan otot dan lekukan yang biasa ada pada tubuh manusia yang artistik. Selain *Kneeling Angel* (2014), ada beberapa karya lagi yang artistik seperti; *Rise* (2016), *Copper Angel* (2016), *Seated Faun* (2017), dan sebagainya. (<https://www.stainthorp-sculpture.com/>, diunduh tanggal 27 Juni 2022).

## 2. Pembahasan Karya

Karya seni rupa merupakan hasil dari kreativitas manusia (perupa atau seniman) dalam mengolah, membentuk dan menciptakan suatu benda yang memiliki nilai estetik. Keberadaan karya-karya seni rupa sangat ditentukan oleh tampilan unsur-unsur rupa yang melingkupinya, unsur-unsur tersebut, tidaklah harus hadir secara lengkap pada sebuah karya seni rupa, karena masing-masing unsur itu diciptakan untuk mewujudkan citra tertentu. Sebagai bentuk fisik, karya seni rupa berfungsi sebagai mediator antara penciptanya dengan penikmat atau apresiator (Sunarto & Suherman, 2017: 15-16).

Karakteristik bentuk karya dapat dilihat dari segi material, unsur-unsur rupa yang ada seperti garis, warna, tekstur, ruang dan sebagainya, serta dilihat dari postur dan gestur tubuh itu sendiri. Karya seni yang dibahas merupakan eksplorasi bentuk gestur tubuh dari aktifitas yang umumnya dapat dijumpai dan dilakukan semua orang, juga merupakan *feeling* estetik yang diambil dari kenangan, pembelajaran dan pengalaman melihat secara langsung maupun tidak langsung.





*Duduk (Santai) Mengamati*  
64 cm x 20 cm x 74 cm  
Kawat Galvanis, Polyester Resin dan Pigmen Warna  
2022

## Penjelasan Karya:

Pada karya ini metode atau teknik yang digunakan merupakan metode konstruktif, yaitu dengan cara mengabungkan, menambahkan atau menempelkan antara satu material dengan material yang lain, atau dengan material yang sama. Material yang digunakan merupakan material kawat galvanis, yang mana dalam proses pengerjaannya, dililitkan, dianyam pada suatu kerangka besi hingga menumpuk, saling tumpang-tindih dan membentuk bagian demi bagian tubuh hingga terasa pas.

Bentuk atau unsur yang ada di dalam karya menggunakan material kawat. Kawat dililit dan dianyam dengan cara menumpang-tindihkan antara tali yang satu dengan lainnya sehingga menciptakan tekstur atau kesan garis rapat/padat yang selang-seling dan berongga/ruang, disisi lain meninggalkan kesan garis tunggal antara lengan kiri ke tangan untuk menandakan objek yang diaktualkan, tangan representasi alat atau objek pengamatan. Garis-garis pada kawat yang menjadi tumpuhan mengesankan kursi atau objek yang dapat diduduki juga merepresentasikan relaksasi atau ketenangan. Pada karya penulis, selain memberikan kesan otot juga memberikan kesan kulit yang terpecah-pecah, yang telah ter-fragmentasikan ini mengesankan kulit.

Sesosok figur yang sedang duduk santai di atas kursi (kawat), kaki yang direlaksasikan serta mengangkat sebelah lengan kiri dan kepala tertuju pada tangan yang terbuka, mengindikasikan sedang mengamati atau menerawang sesuatu. Bentuk dari kenangan masa kecil dari menonton atau mengamati film-film aksi. Dalam perkembangannya sebagai anak-anak, mereka menginginkan figur kuat yang dapat menginspirasi dan melindunginya, juga yang dapat merepresentasikan kebaikan dan keberanian untuk menolong dan menumpas kejahatan. Sambil meniru dan mengimajinasikan, berkeinginan untuk bisa menjadi jagoan, seperti yang ada di film.



*Stand Up*

28 cm x 22 cm x 82 cm

Kawat Galvanis, *Polyester Resin* dan Pigmen Warna  
2021

## Penjelasan Karya:

Pada karya ini metode atau teknik yang digunakan merupakan metode konstruktif, yaitu dengan cara mengabungkan, menambahkan atau menempelkan antara satu material dengan material yang lain, atau dengan material yang sama. Material yang digunakan merupakan material kawat galvanis, yang mana dalam proses pengerjaannya, dililitkan, dianyam pada suatu kerangka besi hingga menumpuk, saling tumpang-tindih dan membentuk bagian demi bagian tubuh hingga terasa pas.

Karya memiliki unsur garis yang diperoleh dari material kawat. Kawat dibentuk dan disatukan dengan cara dililit, saling silang-menyilang, menumpuk dan membentuk menjadi suatu tekstur dengan rongga-rongga, yang mana merefleksikan kesan serat pada otot atau bisa kesan guratan, sidik, pori-pori kulit tubuh. Juga pada karya ini ditambahkan resin berwarna coklat yang terkomposisi secara acak, yang mana ini merefleksikan kesan kulit dari manusia itu sendiri.

Sesosok figur berdiri tegak dengan lurus menghadap kedepan, dengan gestur gerak sedikit, kaki yang seolah-olah sejenak berhenti bergerak ingin melangkah, tetapi terhambat oleh sesuatu. Figur ini juga seperti orang yang sedang dalam kebingungan untuk menentukan arah yang akan dituju, akan tetapi memiliki sikap untuk bertindak, 'berdiri' (*stand*), walaupun lama dan bingung, tetapi tetap berusaha, 'bangkit' (*up*), untuk mencari solusi yang terbaik.



*Petualang*

40 cm x 28 cm x 82 cm

Kawat Galvanis, *Polyester Resin* dan Pigmen Warna

2022

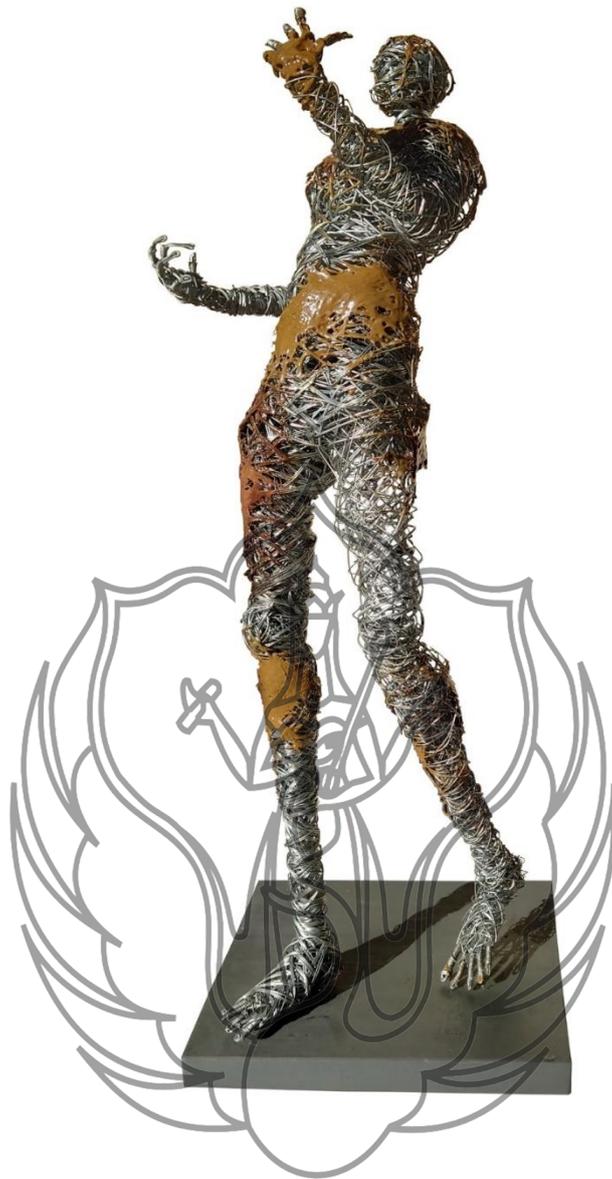
## Penjelasan Karya:

Pada karya ini metode atau teknik yang digunakan merupakan metode konstruktif, yaitu dengan cara menggabungkan, menambahkan atau menempelkan antara satu material dengan material yang lain, atau dengan material yang sama. Material yang digunakan merupakan material kawat galvanis, yang mana dalam proses pengerjaannya, dililitkan, dianyam pada suatu kerangka besi hingga menumpuk, saling tumpang-tindih dan membentuk bagian demi bagian tubuh hingga terasa pas.

Karya memiliki unsur berupa kawat yang terpadu dengan dililit dan dianyam saling silang menyilang tumpangtindih antara satu dan lainnya hingga menjadi solid, kuat dan kokoh, dengan menyisahkan ruang/rongga yang rapat ini merepresentasikan kegarangan dan ketegangan. Disisi lain, satu sisinya memberikan kesan rongga/ruang yang lebar dan transparan dengan garis-garis yang jarang/tidak rapat merepresentasikan keterbukaan dan kebebasan. Juga biar tidak monoton ditambahkan bahan resin yang ditempel/dilekatkan pada sekujur tubuh menciptakan kesan kulit yang terfragmen/terpecah secara acak, merepresentasikan dampak dari aktifitas yang dilakukan.

Sesosok figur sedang berdiri tegap, tangan kanan mengangkat keatas posisi menutupi kepala dan tangan kiri berkacak pinggang serta kedua kaki yang dilebarkan dalam posisi ancang-ancang. Gestur ini mengindikasikan seorang figur dengan gagah dan penuh semangat sedang memandangi alam dengan melihat situasi sekitar dan menargetkan apa yang akan dituju.

Berpetualang adalah sebuah aktifitas yang berat dan relatif ekstrim, namun menarik. Petualang merupakan sosok figur yang berani dan kuat dari segi mental maupun fisik, menghampiri tantangan dalam mengarungi alam yang penuh lika-liku. Biasanya wilayah yang dilalui petualang seperti; lembah, gunung, hutan, dan sebagainya



*Berekspresi*

40 cm x 40 cm x 80 cm

Kawat Galvanis, *Polyester Resin* dan Pigmen Warna

2022

## Penjelasan Karya:

Pada karya ini metode atau teknik yang digunakan merupakan metode konstruktif, yaitu dengan cara mengabungkan, menambahkan atau menempelkan antara satu material dengan material yang lain, atau dengan material yang sama. Material yang digunakan merupakan material kawat galvanis, yang mana dalam proses pengerjaannya, dililitkan, dianyam pada suatu kerangka besi hingga menumpuk, saling tumpang-tindih dan membentuk bagian demi bagian tubuh hingga terasa pas.

Karya seni ini menonjolkan sebuah garis yang diperoleh dari material kawat. Garis-garis kawat yang dihubungkan atau disatukan akan menjadi solid padat dan keras. Kawat dibentuk dengan cara dianyam, membentuk seperti garis selang-seling dengan tekstur bergaris dan rongga-rongga, yang mana ini menciptakan kesan ekspresi yang merepresentasikan kebebasan, ketegangan, kegarangan dan amarah dari suatu hal. Dalam karya ini juga penulis mengkombinasikan material, bahan kawat dengan resin yang telah diwarnai coklat yang mana garis kawat terkesan seperti otot dan warna coklat yang menempel terkesan seperti kulit yang pecah terfragmentasi.

Sesosok figur dengan mengangkat ke dua lengan ke atas dan dengan kaki kanan yang menjinjit untuk menopang kaki kiri yang sedikit terangkat, secara keseluruhan terkesan secara gamblang mengekspresikan amarah dan kegusaran atas suatu hal. Bentuk postur dan gestur dari karya ini terinspirasi dari sesosok figur dari pemain teatrikal dalam film maupun pertunjukan seni lainnya, di mana penggambarannya seperti sedang akting atau bersandiwara.

Ekspresi atau emosi merupakan ungkapan batin yang secara alami telah melekat pada setiap diri manusia untuk menyatakan pendapat atau perasaan tertentu, dari amarah, kesedihan, kekecewaan ataupun kebahagiaan. Ekspresi amarah adalah hal yang alami murni ada di setiap diri seseorang. Memendam amarah dan tidak diekspresikan akan timbul suatu hal yang beracun (merugikan) yang berdampak pada diri untuk melakukan kekerasan dan pelecehan terhadap seseorang terutama perempuan. Amarah perlu diungkapkan atau dikelukeshkan pada suatu hal yang positif seperti berkarya atau berkesenian.



*Menunggu*

46 cm x 46 cm x 77 cm

Kawat Galvanis, *Polyester Resin* dan Pigmen Warna  
2022

## Penjelasan Karya:

Pada karya ini metode atau teknik yang digunakan merupakan metode konstruktif, yaitu dengan cara mengabungkan, menambahkan atau menempelkan antara satu material dengan material yang lain, atau dengan material yang sama. Material yang digunakan merupakan material kawat galvanis, yang mana dalam proses pengerjaannya, dililitkan, dianyam pada suatu kerangka besi hingga menumpuk, saling tumpang-tindih dan membentuk bagian demi bagian tubuh hingga terasa pas.

Karya memiliki bentuk atau unsur garis tebal dan tipis yang terpadu. Garis-garis saling silang-menyilang, tebal-tipis serta membentuk rongga-rongga kecil dan besar menciptakan tekstur kasar serta garang. Garis yang dipadukan membentuk kesolidan dan kesan otot yang merepresentasikan kekuatan dan ketahanan. Untuk mengharmonisasikan, selain garis pada kawat, karya ini dipadukan dengan resin yang dibentuk dan ditempel pada bagian-bagian tubuh, untuk mengesankan kulit yang terfragmentasi seperti terpecah, terkelupas atau tersobek yang mana ini merepresentasikan perjuangan dan kerja keras.

Sesosok figur sedang duduk dengan sendirinya, posisi badan besar dan tegap, menundukan kepala, dengan kedua kaki yang terbuka, dan menggenggam menyatukan kedua belah tangan. Gestur ini mengindikasikan seorang figur yang sedang berdoa, merenungkan dan memikirkan dengan harapan menunggu sesuatu hal yang penting.

Bagi sebagian orang menunggu adalah hal yang menyebalkan, apalagi sesuatu yang tidak pasti, karena itu menunggu memerlukan ketabahan atau kesabaran (bertahan). Menunggu adalah sebuah proses perjuangan dan pengorbanan agar dapat bertumbuh, berkembang, berbuah dengan hasil yang manis.

## D. KESIMPULAN

Karya ‘Tugas Akhir’ ini merupakan pembelajaran dan pengetahuan tentang bentuk tubuh manusia beserta mencoba memaknai kehidupan dengan mengeksplorasi gestur gerak yang ada dalam aktifitas positif sehari-hari, juga memahami karakteristik sifat dari sikap diri maupun orang lain dan sebagai pelajaran dalam mengeksplorasi teknik, material kawat dan bahan lainnya. Dari pada itu juga karya tugas akhir merupakan representasi penulis sebagai bentuk kenangan, pembelajaran dan pengembangan, mengasah kembali apa yang telah dilakukan dan dialami dari masa kecil, remaja (siswa), hingga dewasa (mahasiswa) kini, yang juga pembelajaran dan pengembangan kembali dalam tugas kuliah sebelumnya. Juga pada Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi sesuatu yang dapat bermanfaat bagi perkembangan seni patung dalam ruang lingkup akademis, serta menambah wawasan pembaca, pengamat atau masyarakat luas untuk menelusuri dan memahami lebih dalam proses kreatif penciptaan karya seni patung.

## E. DAFTAR KUTIPAN

### 1. Pustaka

- Damajanti, Irma. 2006. *Psikologi Seni*, Bandung: PT Kiblat Buku Utama.  
Sunarto dan Suherman. 2017. *Apresiasi Seni Rupa*. Yogyakarta: Thafa Media.

### 2. Laman

- Stainthorp, Richard. *Richard Stainthorp Sculpture*, <https://www.stainthorp-sculpture.com/>, Diunduh 27 Juni 2022.  
<https://aura-asia-art-project.com/en/exhibitions/road-to-beijing-by-nyoman-nuarta-linda-gallery/>, Diakses tanggal 5 April 2022.  
<https://www.stainthorp-sculpture.com/home/sculpture-1/>, Diakses tanggal 5 April 2022.