

**REPRESENTASI FIGUR MANUSIA DENGAN
MENGGUNAKAN BARANG BARANG TEMUAN**



**MINAT UTAMA SENI PATUNG
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSDTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**REPRESENTASI FIGUR MANUSIA DENGAN
MENGUNAKAN BARANG BARANG TEMUAN**



**MINAT UTAMA SENI PATUNG
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSDTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**REPRESENTASI FIGUR MANUSIA DENGAN
MENGUNAKAN BARANG BARANG TEMUAN**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Niko Ricardi

NIM 001 1357 021

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar sarjana S-1 dalam bidang Seni Rupa Murni
2007**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini berjudul :

REPRESENTASI FIGUR MANUSIA DENGAN MENGGUNAKAN BARANG BARANG TEMUAN Diajukan oleh Niko Ricardi, NIM 001 1357 021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Pada tanggal 13 Agustus 2007 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima



Drs. Dendi Suwandi, M.S.
Pembimbing I / Anggota



Drs. Soewardi
Pembimbing II / Anggota



Drs. A.B. Dwiantoro, M.S.
Cognate / Anggota



Drs. Dendi Suwandi, M.S.
Ketua Program Studi
Seni Rupa Murni / Anggota



Drs. Ag. Hartono. M.Sn
Ketua Jurusan Seni Murni
Ketua / Anggota



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



Drs. Sukarman
NIP. 130521245

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan dengan segenap
ketulusan dan kekuatan jiwa karya seni

Patung ku untuk.....

✚ Kedua orang tuaku (Mama
Tercinta)

✚ Keluarga besarku

✚ Almamaterku ISI Yogyakarta

KATA PENGANTAR

“Assala mu’alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh”

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa, *Rabb* semesta alam, atas segala rahmat dan karunianya, hingga laporan Tugas Akhir Karya Seni Patung ini dapat terwujud dengan baik. Penulisan laporan Tugas Akhir ini merupakan konsepsi awal karya penulis yang jelas, dan diajukan untuk memenuhi syarat gelar sarjana dalam bidang seni patung, pada Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta keterlibatan dari semua pihak merupakan dukungan dan bantuan yang tidak dapat dilupakan, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Drs.Dendi Suwandi, M.S, selaku Dosen pembimbing I dan ketua program studi
2. Drs. Soewardi, selaku Dosen Pembimbing II.
3. Drs. AB. Dwiantoro. M.S., selaku Cognate dan Dosen Wali.
4. Drs. M. Ag. Hartono. M.S., selaku ketua jurusan Seni Murni.
5. Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
6. Segenap Dosen di lingkungan Fakultas Seni Rupa.
7. Segenap karyawan dan tenaga strategis di lingkungan Seni Rupa.
8. Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta beserta Staf.
9. Kedua orang tuaku, khususnya Ibunda tercinta, yang telah sabar mendidik, selalu memberi do'a dan membiayai sehingga mampu menyelesaikan sampai gerbang pintu sarjana.
10. Nenek, Ibu dan tante ku, Paman, serta kakak adikku tercinta, yang selalu berharap dan mendo'akan.
11. kawan-kawan di kantor T.A yang "Stower" (Aidil, Dani, Rudi), Ismed, Taufik, Dedet dan lain-lain
12. Kawan-kawan Sepertapaan ; David, Q-Bon'k, Q-Noy, Ari, Aris, Dian tak lupa "Juragan lele" (lek Syaifo) serta keluarga.
13. Teman-teman angkatan 2000 yang terancam D.O, kuatkan Iman dan tetap semangat !!!,

Adapun Tugas Akhir ini berisi tentang proses kreatif penulis selama ini, tentu tidak menutup kemungkinan telah terjadi kelebihan dan kekurangan disana sini, berisi tentang tinjauan kreatif Seni Patung penulis, terutama pada permasalahan bahan yang penulis pakai. Akhirnya penulis berharap agar penulisan laporan ini dapat berguna untuk perkembangan Seni Patung di Masyarakat, untuk itu, demi kemajuan, penulis mngharapkan adanya masukan yang membangun dan dapat menuntun ke arah yang lebih baik.

Penulis,

Niko Ricardi

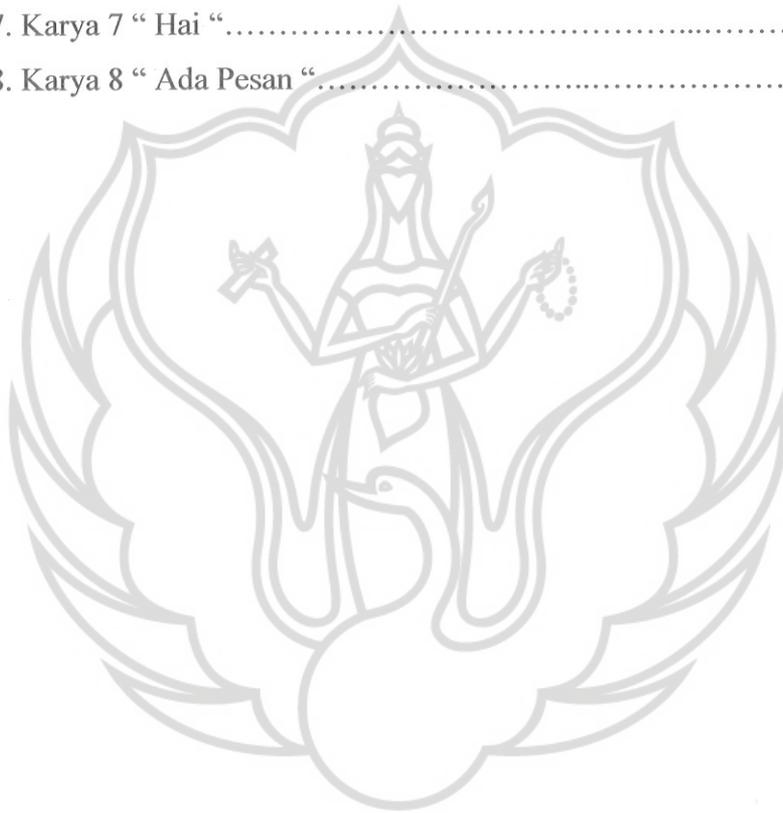


DAFTAR ISI

Halaman judul ke-1.....	i
Halaman judul ke-2.....	ii
Halaman pengesahan	iii
Halaman persembahan	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR KARYA.	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar belakang penciptaan	1
B. Rumusan penciptaan	2
C. Tujuan dan manfaat	2
D. Makna judul	3
BAB II KONSEP	
A. Konsep penciptaan	5
B. Konsep benuk / Wujud	6
C. Konsep penyajian	7
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN	
A. Bahan	8
B. Alat	8
C. Teknik.....	9
D. Tahapan pembentukan	9
BAB IV. DISKRIPSI / TINJAUAN KARYA.....	10
BAB V. PENUTUP	19
DAFTAR PUSTAKA	20
LAMPIRAN	
A. Foto Diri dan Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa	29
B. Foto poster pameran	21
C. Foto situasi pameran	22
D. Katalogus	23

Daftar Karya

Gambar 1. Karya 1 “ Lifestyle “	10
Gambar 2. Karya 2 “ Siaga “	12
Gambar 3. Karya 3 “ Ronde I “	13
Gambar 4. Karya 4 “ Sebelum Berangkat “	14
Gambar 5. Karya 5 “ Proyek “	15
Gambar 6. Karya 6 “ Aku dan Anjingku “	16
Gambar 7. Karya 7 “ Hai “	17
Gambar 8. Karya 8 “ Ada Pesan “	18



Daftar Lampiran

Foto Data Acuan

Potret Diri Mahasiswa

Curriculum vitae

Foto Poster Pameran

Foto Situasi Pameran

Katalogus



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Tidak sekedar mencukupi kebutuhan hidup seperti halnya makhluk lain yang sama-sama menempati alam semesta, manusia dengan segala kapasitas pemikiran yang dimilikinya menjadikan alam sebagai sumber ilmu pengetahuan. Berdasarkan prinsip-prinsip yang ada pada alam dan melalui kreatifitasnya, terlahir bermacam penemuan berupa alat-alat yang bermanfaat sekaligus beresiko bagi manusia itu sendiri serta lingkungannya.

Alam adalah semua ciptaan Tuhan, maka dari itu manusia juga merupakan alam / manusia adalah sumber ilmu pengetahuan, sebagai contoh dapat dilihat pada mekanisme perjalanan arus pada kabel-kabel dalam barang-barang elektronik yang merupakan peniruan dari sistem peredaran darah pada setiap urat saraf manusia, adalah sebuah bukti bahwa hal sekecil apapun dalam tubuh manusia dapat menjadi sumber terciptanya ilmu pengetahuan. Selain dari itu, tubuh manusia merupakan media komunikasi yang sangat efisien. Dalam sebuah tulisan : Bambang Sugi Harto menyatakan :

”*Eksposisi* tubuh kini demikian *ekstensif* serentak *intensif*, *ekstensif* sebab tubuh kini telah menjadi lingkungan visual kita dimanapun kita berada, pada billboard iklan, di televisi, dan aneka video, di majalah, koran dan tabloid, disegala tempat, dan saat kita bertemu citraan tubuh, dikepung oleh tubuh, sepertinya tubuh adalah satu-satunya bahasa komunikasi yang paling mudah di mengerti, intensif sebab belum pernah tubuh menjadi salah satu tema utama refleksi filosofis dan perenungan estetis demikian mendalam seperti beberapa dekade terakhir ini”¹.

Dari hal tersebut, sebagai perupa adalah sangat menarik untuk memperkarkan tubuh manusia sebagai ide dasar dalam penciptaan karya seni patung. Mengamati struktur yang ada padanya dari ujung rambut

¹ Bambang Sugi Harto, *Menguak Tubuh*, KALAM, (Jakarta : Jurnal Kebudayaan, 2000) p. 26.

sampai ujung kaki, serta aktifitas berupa gerakan yang dapat di tangkap secara visual, membuka kemungkinan bagi penulis untuk merepresentasikannya dalam sebuah karya seni Patung. Dengan menggunakan material yang sangat dekat dengan kehidupan manusia itu sendiri, yaitu barang-barang temuan (yang masih / tidak layak di gunakan) disamping itu, diharapkan menjadi sebuah perenungan atas dampak negatif ilmu pengetahuan baik yang bersifat fisik (tumpukan sampah produksi yang tak terkendali) maupun mental (gaya hidup konsumtif).

B. Rumusan Penciptaan

Adapun yang menjadi permasalahan dalam penciptaan karya seni patung pada pelaksanaan Tugas Akhir ini dirumuskan dalam beberapa pertanyaan antara lain:

1. Bentuk dan gerakan seperti apa pada figur manusia yang mampu di representasikan dengan menggunakan barang-barang temuan?
2. Bagaimanakah menciptakan karya seni patung yang berwujud figur dengan menggunakan barang-barang temuan?

C. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

1. Menggunakan barang-barang yang memiliki kedekatan bentuk, sifat dan karakter untuk mencapai penggambaran gerak tubuh manusia.
2. Merangkai barang-barang temuan sebagai material dalam penciptaan karya seni patung figur

b. Manfaat

1. Mempelajari berbagai karakter material guna mengembangkan wujud karya seni patung.
2. Memperkaya khasanah Seni Patung, khususnya dalam pengembangan bentuk figur.

3. Merupakan sebuah upaya pendekatan tersendiri pada masyarakat berupa pernyataan; bahwa adanya bentuk estetis yang bisa dikemas dengan menggunakan banyak material khususnya sampah produksi (barang-barang temuan) sebagai perenungan atas dampak negatif teknologi dalam mengapresiasi karya seni patung.

D. Makna Judul

Judul yang diangkat dalam penciptaan karya tugas akhir ini adalah **” Representasi Figur Manusia Dengan menggunakan Barang-barang Temuan”** untuk jelasnya pengertian dan mengantisipasi terjadinya kesalahpahaman dalam memaknainya, maka arti dan maksud dari masing-masing kata yang digunakan perlu penulis jelaskan secara terperinci ;

Representasi adalah Perbuatan mewakili ; keadaan mewakili ; apa yang mewakili ; perwakilan.

Figur adalah Bentuk ; wujud 2 tokoh ; peran ini merupakan sentral yang menjadi pusat perhatian.

Manusia adalah makhluk yang berakal budi (mampu menguasai makhluk lain)²

Penggabungan ketiga kata diatas “Representasi Figur Manusia” dalam pemilihan judul ini disimpulkan adalah; Perwakilan wujud Manusia, “Barang-barang temuan” yang dimaksudkan adalah barang-barang keseharian (fungsional / tidak) yang didapat melalui *proses menemukan*, dengan mengunjungi tempat-tempat tertentu seperti: tempat penjualan rongsokan, tempat penjualan baju-baju bekas, tempat penjualan aksesoris, pabrik kerajinan, toko bangunan maupun disekitar lingkungan yang dianggap sesuai dan mempunyai karakter khas serta ukuran layaknya bagian-bagian tubuh manusia.

Berdasarkan penjelasan diatas **”Representasi Figur Manusia dengan menggunakan Barang-barang Temuan”**Adalah sebuah upaya

² Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta : Balai Pustaka), p.629

dalam mewakilkan wujud manusia, berupa gerakan dan kebiasaan, serta gejala visual yang menyertai keberadaannya secara utuh dan proporsional, dengan skala perbandingan yang realistik, melalui media barang-barang keseharian yang penulis dapat dengan sengaja.

