

BENDA-BENDA BEKAS HASIL TEKNOLOGI  
SEBAGAI SUMBER IDE KARYA SENI PATUNG



MINAT UTASIA SENI PATUNG  
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2008

**BENDA-BENDA BEKAS HASIL TEKNOLOGI  
SEBAGAI SUMBER IDE KARYA SENI PATUNG**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

**Richardus Meo Lagho**

**MINAT UTAMA SENI PATUNG  
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2008**

**BENDA-BENDA BEKAS HASIL TEKNOLOGI  
SEBAGAI SUMBER IDE KARYA SENI PATUNG**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**


**Richardus Meo Lagho  
NIM: 011 1494 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  
2008**


## HALAMAN PENGESAHAN


Tugas Akhir Karya Seni ini berjudul :


**BENDA-BENDA BEKAS HASIL TEKNOLOGI SEBAGAI SUMBER IDE KARYA SENI PATUNG** diajukan oleh Richardus Meo Lagho, NIM 011 1494 021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 21 Juli 2008 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

  
Drs. Anusapati, M.F.A.  
Pembimbing I / Anggota

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

  
Drs. Budihardjo Wirjodirdjo, 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



  
Dr. M. Agus Burhan, M.Hum

## PERSEMBAHAN

*Karya ini dipersembahkan untuk:*

- *Bapa Petrus Alcantara Lagho & Mama Imelda Sena tercinta*
- *Mami Shinta, Mami Udis (†), dan Om Ade*
- *Yang terkasih; Ka Lambert - Angela, Ka Sil - Lud - Vivi,  
Asmin - Yuli - Erwin, Arman, Iko*
- *Teteh Ina*
- *Keluarga Besar di Kelewae dan Wekaseko*
- *Almamaterku ISI Yogyakarta*

*Teriring doa*

*dan*

*rasa terimakasihku*

## KATA PENGANTAR

Salam Damai!

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas CintaNya sehingga Karya Seni Patung dan Laporan Tugas Akhir ini dapat penulis selesaikan sesuai rencana. Laporan Tugas Akhir ini diajukan untuk memenuhi syarat gelar sarjana dalam Bidang Seni Patung, pada Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tanpa keterlibatan berupa dukungan pihak lain tugas akhir ini tidak dapat berjalan dengan baik. Karena itu, sepantasnya penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. Anusapati, M.F.A., selaku Dosen Pembimbing I.
2. Drs. Dendi Suwandi, M.S., selaku Dosen Pembimbing II dan Ketua Program Studi.
3. Drs. Budihardjo Wirjodirdjo, M.S., selaku Cognate.
4. Drs. Ag. Hartono, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
5. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
6. Segenap Dosen di lingkungan Fakultas Seni Rupa.
7. Segenap Karyawan dan tenaga strategis di lingkungan Seni Rupa.
8. Segenap Staf dan Karyawan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Sahabat-sahabat; Om Sil Yewa, Theo, Reno, Wilbo, Momy, Erni, Mery, Eman Billy.
10. Osto, Nancy, Jane, Ian.

11. Berni, Linda, Deni, Ganar.
12. Teman-teman di Alva; Gregor, Aris, Agus, Hery.
13. Teman seperjuangan di ISI; Antok, Andi, Cipto, Arif, Ismed, Sumarno, Mardianto, Agus Aries, Wayan, Fida.
14. Teman-teman kos; Taufiq, Mbah, Sinok, Pepsy, Prima, Unding, Gundul, Yoga, Melon, Negro.

Tentunya dalam proses kreatif hingga Tugas Akhir ini diselesaikan masih terdapat kekurangan, terutama pada pemilihan material. Terlepas dari hal tersebut penulis berharap agar laporan ini dapat bermanfaat untuk perkembangan seni patung, dan hanya akan terwujud jika ada masukan berupa kritik yang membangun.

Jogja, Agustus 2008

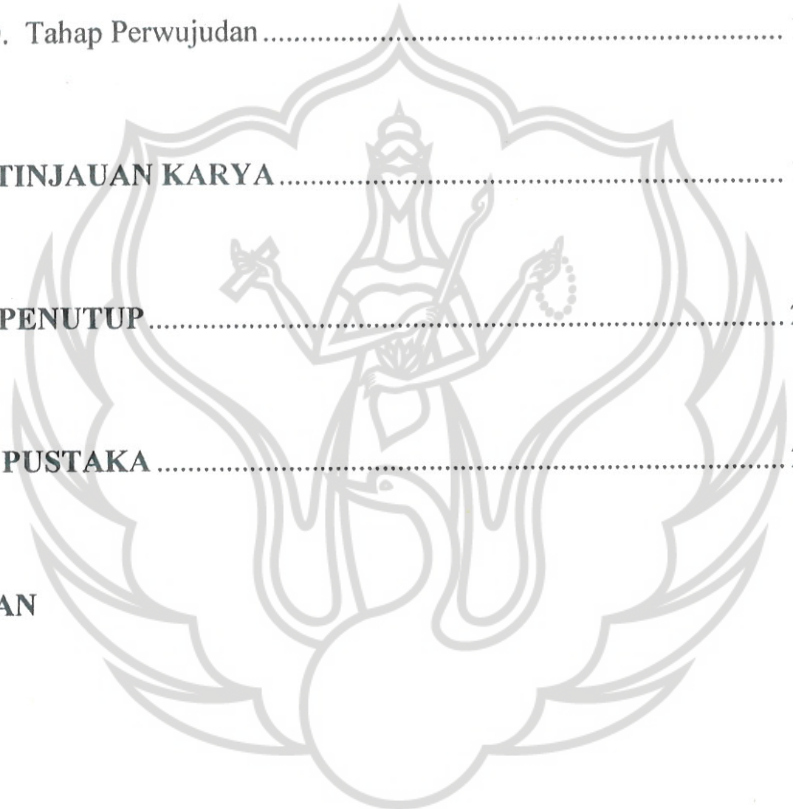
**Penulis**

## DAFTAR ISI

Halaman Judul ke-1.....	i
Halaman Judul ke-2.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Persembahan.....	iv
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR KARYA.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	2
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Makna Judul.....	4
<b>BAB II. KONSEP</b>	
A. Konsep Penciptaan.....	7
B. Konsep Bentuk.....	8

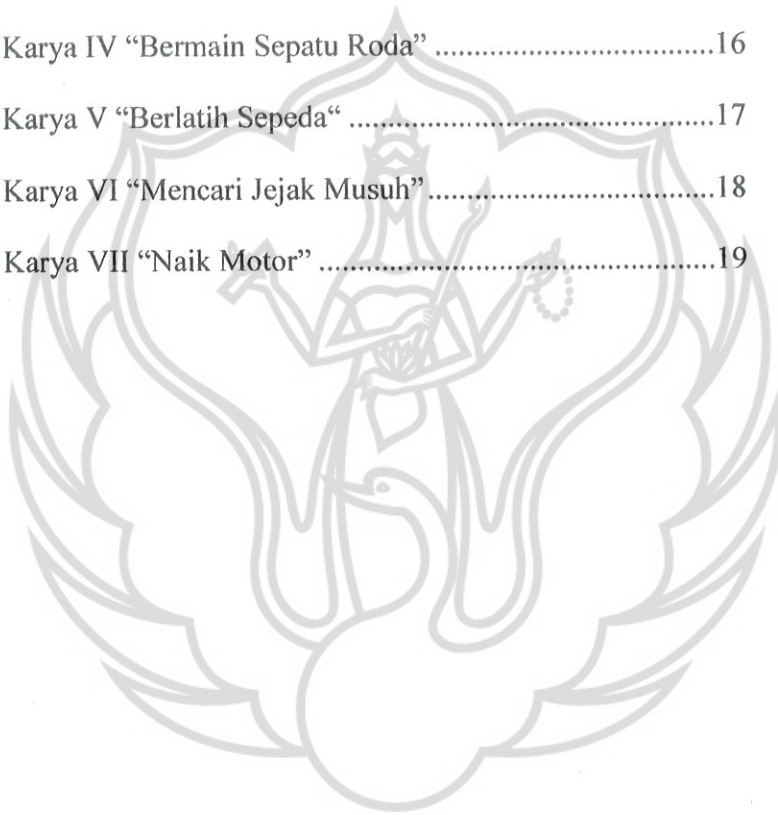


C. Konsep Penyajian .....	9
<b>BAB III. PROSES PEMBENTUKAN</b>	
A. Bahan.....	10
B. Alat .....	10
C. Teknik.....	10
D. Tahap Perwujudan .....	11
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA.....</b>	<b>12</b>
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>20</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>21</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



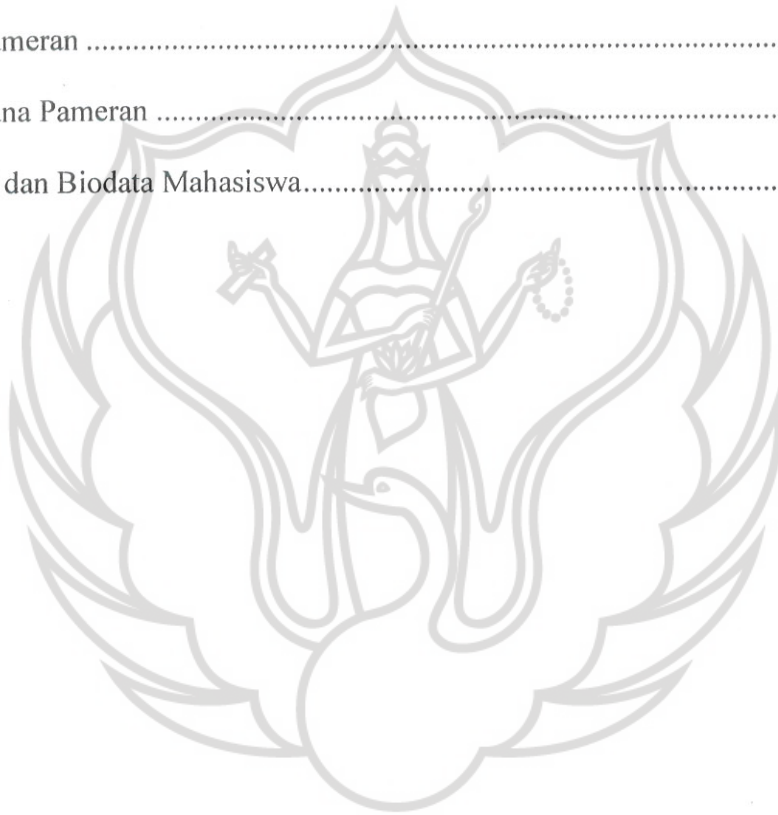
## DAFTAR KARYA

Gambar 1. Karya I “Penjaga” .....	13
Gambar 2. Karya II “Serdadu” .....	14
Gambar 3. Karya III “Tawanan” .....	15
Gambar 4. Karya IV “Bermain Sepatu Roda” .....	16
Gambar 5. Karya V “Berlatih Sepeda” .....	17
Gambar 6. Karya VI “Mencari Jejak Musuh” .....	18
Gambar 7. Karya VII “Naik Motor” .....	19



## DAFTAR LAMPIRAN

Foto Acuan .....	22
Poster .....	27
Katalog Pameran .....	28
Foto Suasana Pameran .....	30
Potret Diri dan Biodata Mahasiswa.....	32



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Seni patung sebagai salah satu bentuk karya seni, dalam proses penciptaannya tidak lepas dari pengaruh apa yang pernah dialami senimannya. Alam, lingkungan, pengalaman visual, maupun pengalaman spiritual, membentuk integritas dalam diri manusia sebagai daya kreatif dalam berkesenian. Seperti pandangan seni Kasman KS, bahwa karya seni itu tidak bisa lepas dari pengalaman tentang esensi keindahan seseorang. Bagi dia mematung sama halnya menciptakan instrumental musik yang terdiri dari nada-nada hingga menimbulkan rasa keindahan secara universal.<sup>1</sup>

Ketertarikan terhadap dunia seni rupa umumnya sudah penulis alami sejak masa kecil, seiring waktu berjalan dan saat ini status sebagai mahasiswa seni, khususnya seni patung banyak memberi pengaruh pada proses kreatif penulis untuk terus mencari dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan yang dapat memuat totalitas dari keutuhan karya seni.

Dalam keseharian tidak jarang penulis menjumpai, melihat dan mendengar baik secara langsung maupun tidak langsung seperti melalui media publik; televisi, radio, surat kabar dan majalah tentang berbagai kemajuan teknologi, termasuk rekayasa teknologi yang terasa memberikan

---

<sup>1</sup> Kasman KS, *Seni Patung Indonesia*, Jurnal, Seni dan Penciptaan Seni, ISI, Yogyakarta, 1992, hal. 109

angin segar sekaligus memprihatinkan karena selain ia menyodorkan harapan sekaligus meminimalisir bahkan nyaris meniadakan fungsi tubuh atau organ tubuh manusia.

Sebagai perupa timbul kesadaran sebagai individu yang hidup dalam masyarakat untuk menyampaikan pesan melalui media rupa yang dirasakan penulis kemudian coba diungkapkan sehingga diharapkan dapat menggugah masyarakat khususnya penikmat seni agar dengan sadar dapat mensikapi kemajuan teknologi, dalam hal ini benda-benda bekas hasil teknologi yang tak terpakai sering menjadi persoalan lingkungan sekitar manusia karena limbah tersebut lebih bersifat merusak.

Memilih tubuh atau organ tubuh manusia karena ia sering selain sebagai pelaku sekaligus sebagai (dijadikan) obyek percobaan kemajuan teknologi, yang lambat laun manusia merasa asing terhadap dirinya sendiri, sesama, dan lingkungannya. Di dalam perwujudan karya tersebut penulis berusaha menyusun benda-benda hasil teknologi yang secara fungsi menggantikan peran mekanis organ tubuh.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Adapun yang menjadi permasalahan dalam penciptaan karya seni patung pada pelaksanaan tugas akhir ini dirumuskan dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah menciptakan karya seni patung dengan menampilkan atau menggunakan benda-benda hasil rekayasa teknologi yang secara

mekanis memiliki kesamaan peran seperti halnya yang dimiliki oleh organ tubuh.

2. Fungsi mekanis tubuh seperti apakah yang tergantikan oleh benda-benda hasil rekayasa teknologi.

### C. Tujuan dan Manfaat

#### 1. Tujuan

- a. Menciptakan karya seni patung dengan menggunakan barang-barang bekas hasil teknologi dengan segala karakteristiknya. Misalnya pada karya-karya patung yang penulis buat, tangki motor yang lazimnya adalah tempat untuk menampung bahan bakar penulis menggunakannya sebagai representasi dari bentuk tubuh, setrika listrik sebagai representasi dari bentuk tapak kaki, per pegas dan rantai yang karakternya mirip dengan fungsi paha dan lengan pada manusia.
- b. Menggunakan barang-barang yang memiliki kedekatan dengan fungsi organ tubuh secara mekanis dalam sifat dan karakternya untuk memperoleh penggambaran yang mendekati fungsi tubuh manusia.

#### 2. Manfaat

- a. Mempelajari berbagai karakter material untuk mengembangkan wujud karya seni patung.



- b. Memperkaya wawasan rupa khususnya dalam pengembangan bentuk figur di dalam seni patung.
- c. Agar masyarakat penikmat seni memperoleh perbendaharaan rupa atau perspektif rupa yang baru dalam mensikapi berbagai kemajuan rekayasa teknologi.

#### D. Makna Judul

Tugas akhir karya seni ini diberi judul **BENDA-BENDA BEKAS HASIL TENOLOGI SEBAGAI SUMBER IDE KARYA SENI PATUNG**. Untuk menghindari tafsiran yang beragam, maka perlu menyamakan persepsi dengan melakukan penegasan mengenai pengertian yang terkandung dalam judul, yakni;

Benda : segala yang ada dalam alam yang berwujud atau berjasad (bukan roh); zat (misal air, minyak).<sup>2</sup>

Bekas : sudah pernah dipakai; barang.<sup>3</sup>

Hasil : sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dsb) oleh usaha.<sup>4</sup>

Teknologi : adalah kemampun teknik yang berlandaskan pengetahuan ilmu eksakta yang bersandarkan proses teknis; ilmu teknik.<sup>5</sup>

Sumber : tempat keluar (air atau zat cair), asal (dari berbagai arti).<sup>6</sup>

<sup>2</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departemen Pendidikan Nasional, Pn. Balai Pustaka, Jakarta 2005, hal. 131

<sup>3</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departemen Pendidikan Nasional, Pn. Balai Pustaka, Jakarta 2005, hal. 122

<sup>4</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departemen Pendidikan Nasional, Pn. Balai Pustaka, Jakarta 2005, hal. 391

<sup>5</sup> Anton M Mulyono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Pn. Balai Pustaka. Jakarta 1989, hal. 916

<sup>6</sup> *Ibid*, hal.867

Ide : adalah rancangan yang tersusun dalam pikiran; gagasan; cita-cita.<sup>7</sup>

Seni patung : adalah sebuah tipe karya tiga dimensi yang bentuknya dibuat dengan metode subtraktif (mengurangi bahan seperti memotong, menata, dll) atau aditif (membuat modeling terlebih dahulu, seperti mengecor dan mencetak)<sup>8</sup>

Dengan demikian yang dimaksud dengan “Benda-benda Bekas Hasil Teknologi Sebagai Sumber Ide Karya Seni Patung” adalah suatu usaha menciptakan karya seni tiga dimensional yang idenya diperoleh dari benda-benda hasil penerapan kaidah-kaidah ilmu eksakta yang berdasarkan proses teknis atau ilmu teknik yang sudah tak terpakai lagi.

Berbagai kegiatan ataupun berbagai makhluk yang ada di muka bumi ini telah tersentuh oleh teknologi, namun yang sering dijumpai dan sangat membekas dalam ingatan penulis bahwa penerapan rekayasa teknologi juga dilakukan pada tubuh manusia ataupun alat yang sering digunakan manusia dengan berbagai motif alasan. Konsekuensi logisnya adalah hasil rekayasa teknologi selalu selain berdampak positif juga lebih sering berakibat negatif, tentunya bagi manusia. Dalam karya patung tugas akhir yang sumber idenya diambil dari perekayasa teknologi pada manusia ini, penulis ingin membahasarupakan dengan mengangkat bentuk figur dengan berbagai fungsi mekanis yang telah tergantikan oleh benda hasil teknologi.

---

<sup>7</sup> Ibid, hal. 319

<sup>8</sup> Mike Susanto, *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*, Kanisius, Yogyakarta 2002, hal. 84



Pesatnya kemajuan teknologi saat ini banyak menawarkan pilihan, termasuk akan diarahkan ke mana kemajuan teknologi atau rekayasa teknologi tersebut. Pemasalahan mulai ada, kemudian timbulah ide untuk memvisualisasikannya. Dalam hal ini penulis mengambil media tubuh yang telah diartikulasikan oleh produk teknologi, tentunya ada yang mempermudah sekaligus ada yang meminimalisir bahkan meniadakan fungsi tubuh atau organ tubuh.

