

DUNIA ANAK



KARYA SENI PATUNG

Oleh :

Nama Mahasiswa : Nur Wakhid Hidayatno
Nomor Mahasiswa : 951 0907 021
Jurusan, Program Studi : Seni Murni, S1
Minat Utama : Seni Patung
Semester, Tahun Akademik : Gasal, 2002/2003

**FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2003**

DUNIA ANAK



KARYA SENI PATUNG

Oleh :

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	7841 IV/H/03	
KLAS	731.5	
TERIMA	20-03-2003	TTD.

Nama Mahasiswa : Nur Wakhid Hidayatno
 Nomor Mahasiswa : 951 0907 021
 Jurusan, Program Studi : Seni Murni, S1
 Minat Utama : Seni Patung
 Semester, Tahun Akademik : Gasal, 2002/2003

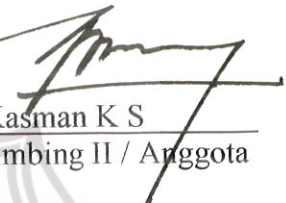


**FAKULTAS SENI RUPA
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
 2003**

Tugas Akhir ini telah diterima oleh tim penguji
Jurusan Seni Rupa Murni
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
tanggal : 2002/2003




Drs. Mon Mudjiman
Pembimbing I / Anggota




Drs. Kasman K S
Pembimbing II / Anggota



Drs. Dendi Suwandi, MS.
Cognate / Anggota



Drs. AG. Hartono, MB.
Ketua Program Studi
Seni Murni / Anggota



Drs. Andang Suprihadi P., MS.
Ketua Jurusan Seni Murni
Ketua / Anggota

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman
NIP. 130521245

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan nikmat dan hidayah-Nya, sehingga terlaksananya penulisan ini.

Tulisan ini disusun untuk melengkapi karya Tugas Akhir seni patung di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terima kasih kepada semua yang mendukung terlaksananya karya Tugas Akhir ini semoga menjadikan lebih maksimal. Dengan harapan dapat diambil manfaat bagi yang memerlukan, baik sebagai pembanding atau lainnya.

Terima kasih sekali, saya ucapkan khususnya kepada :

Drs. Mon Mudjiman selaku pembimbing I.

Drs. Kasman KS. selaku pembimbing II.

Drs. Andang Suprihadi, MS., Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.

Drs. AG. Hartono, MS., Ketua Program Study Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.

Drs. Sukarman Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.

Staf pengajar Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.

Orang tua, Wahib.

Mbak Restu rental komputer.

Suryadi, Ihsan Fathoni, Nefi fotografer, Sanggar Keramik Sabari Gunung Puyuh Pundong Bantul Yogyakarta.

Semua pendukung karya Tugas Akhir ini

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR KARYA.....	v
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang, Ide dan Perwujudan.....	3
BAB II. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN.....	4
BAB III. IDE DAN KONSEP PERWUJUDAN.....	6
A. Ide/Gagasan.....	6
B. Konsep Perwujudan.....	6
BAB IV. PROSES PEWUJUDAN.....	8
A. Bahan dan Teknik.....	8
B. Tahap-tahap Mewujudkan.....	10
BAB V. TINJAUAN KARYA.....	19
BAB VI. PENUTUP.....	27
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR KARYA

No	Judul Karya	Halaman
1.	Gulat.....	26
2.	Canda Sebelum Tidur	27
3.	Menggapai.....	28
4.	Main Kendang.....	29
5.	Holahop.....	30
6.	Bergurau dengan Kucing	31
7.	Kuda-kudaan.....	32
8.	Bermain Tongkat	33
9.	Bermain Terompet.....	34
10.	Gulat II.....	35
11.	Berebut Bola	36
12.	Balapan	37

BAB I

PENDAHULUAN

Karya patung yang diajukan ini adalah karya studi untuk tugas akhir, dan mengangkat anak-anak sebagai tema karya. Tema anak-anak di sini adalah lebih kepada hal bermain yang lazim dilakukan anak-anak. Bermain adalah bagian dari proses kehidupan mereka, di antara kesibukan pematangan proses pendewasaan mereka. Anak-anak dengan adegan bermain menarik karena dunia anak bermain adalah dunia yang penuh keceriaan. Semua orang mengalami pengalaman tentang anak-anak, fase anak-anak tersebut adalah fase antara usia 4 sampai 12 tahun dan fase ini identik dengan bermain. Bermain adalah merupakan salah satu hak anak-anak di antara hak lainnya misalnya pakaian, perlindungan dan sebagainya. Permainan atau kesibukan bermain adalah sukarela, dan sepenuh hati tidak bisa dipaksakan, pendapat Huizinga (1940) :

Bermain merupakan tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara sukarela dengan yang ada dalam dirinya, disertai dengan perasaan tegang dan senang dengan pengertian bahwa permainan merupakan sesuatu 'yang lain' dari kehidupan biasa.¹

Bermain yang merupakan dunia anak-anak tersebut yang mendasari terciptanya karya-karya patung yang diajukan ini.

A. Penegasan Judul

Pengertian judul merupakan suatu yang penting untuk dijelaskan demi kemudahan pemahaman karya yang akan disampaikan. Karya ini berjudul

¹ F.J. Monks, A.M.P. Knoers dan Siti Rahayu Haditono, 1994, *Psikologi Perkembangan, Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, Yogyakarta : Gadjah Mada University Press (131).

"DUNIA ANAK". Dari kata *dunia*, yang diartikan *lingkungan* atau *lapangan kehidupan* dan *anak* atau *anak-anak* yang diartikan *anak kecil* atau *bocah*, suatu fase kehidupan (manusia) antara bayi dan remaja. Dengan demikian dunia anak dapat diartikan *alam kehidupan anak-anak*.²

Bermain adalah bagian dari alam kehidupan anak-anak. Bermain yang diartikan *melakukan sesuatu untuk bersenang-senang*³, adalah identik atau mencirikan anak-anak, dengan kata lain dunia anak adalah dunia bermain. Dunia anak yang diwakilkan dunia bermain dan digambarkan dengan perwujudan karya-karya seni patung.

Seni Patung adalah bagian dari Seni Rupa yang merupakan pernyataan pengalaman artistik lewat bentuk-bentuk tiga dimensional. Walaupun ada pula yang bersifat seni pakai, tetapi pada lazimnya/umumnya Seni Patung adalah seni murni. Dan karena Seni Patung adalah tiga dimensional atau trimatra dengan demikian tempatnya benar-benar berada di dalam ruang, karenanya maka Seni Patung tidak ada masalah perspektif seperti halnya dalam seni lukis yang kadang kala timbul keinginan untuk membuat kesan kedalaman (dimensi ketiga) dalam karya yang datar saja itu.⁴

Dengan demikian ditegaskan bahwa karya ini adalah karya seni patung dengan wujud anak bermain yang merupakan bagian dari dunia anak, yang digarap dengan penggambaran-penggambaran aktivitas bermain yang figuratif dengan kreasi imajinatif mengacu pada realitas yang dilihat oleh mata, berdasar pertimbangan perasaan dan pikiran artistik dan estetik.⁵

² Tim Penyusun Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa, 1995, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka (216).

³ Ibid, 544.

⁴ Sudarso, SP. 1998, *Tinjauan Seni*, Sebuah Pengantar Apresiasi Seni, Yogyakarta : Sakudayarsana (12).

⁵ Artistik maksudnya bernilai seni. Estetik adalah keindahan yang terkonsep atau pengalaman yang berdasar pada pengamatan indrawi dan kemampuan lain, jiwa dan raga. FX. Mudji Sutrisno, Christ Verhaak, 1994. *Estetika*. Filsafat Keindahan. Yogyakarta : Kanisius (14).

B. Latar Belakang, Ide Dan Perwujudan

Di dalam rentang kehidupan tentu muncul atau tercipta pengalaman-pengalaman yang kompleks, salah satunya pengalaman masa kanak-kanak. Anak-anak dan bermain-main adalah sesuatu yang lazim dijumpai dalam kehidupan, dan apabila kita amati anak-anak yang sedang bermain adalah sebuah obyek yang menarik, karena dunia anak-anak bermain adalah keceriaan, dunia anak-anak bermain adalah "dunia tersendiri", bahagia, jujur, dan lugu. Mengamati anak-anak bermain mengingatkan pengalaman masa kanak-kanak, pengalaman bermain di masa kanak-kanak yang menyenangkan, pengalaman yang menjadi kenangan. Kenangan adalah "abadi" dan abstrak.

Kenangan abadi yang menyenangkan adalah pengalaman yang bersifat pribadi, pengalaman masa lalu yang tidak nyata dan hanya dapat dirasakan. Dari perasaan itu timbul keinginan mengungkapkannya pada orang lain. Hal ini mengawali ide untuk menghadirkan suatu karya patung yang mewakili kenangan keceriaan pada masa kanak-kanak. Karya patung yang merupakan bahasa ungkap bagi perupa, bahasa untuk menyampaikan keceriaan tersebut.

Untuk wujud patungnya menggunakan gerabah (*earthen ware*), jenis keramik kasar yang lazim digunakan sebagai bahan periuk, genteng, bata merah, dan lain-lain. Karya patung bargaya realistik, suatu gaya yang mengacu pada realitas atau gaya yang menyerupai kenyataan yaitu gaya yang menggambarkan anak bermain.