

**BENDA-BENDA KESEHARIAN SEBAGAI METAFORA
DALAM PENCIPTAAN SENI PATUNG**



Karya Seni
Oleh
ADI GUNAWAN

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2003**

**BENDA-BENDA KESEHARIAN SEBAGAI METAFORA
DALAM PENCIPTAAN SENI PATUNG**



Karya Seni

Oleh

ADI GUNAWAN



KT002914

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2003**

**BENDA-BENDA KESEHARIAN SEBAGAI METAFORA
DALAM PENCIPTAAN SENI PATUNG**



Oleh :

ADI GUNAWAN

9510880021

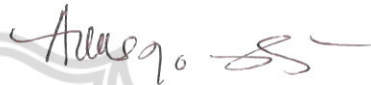
**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana dalam Bidang
Seni Murni
2003**

Tugas Akhir ini diterima oleh Tim Penguji
Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia

Yogyakarta, 27 Oktober 2003



Drs. AB Dwiantoro, MS
Pembimbing I/Anggota



Drs. Anusapati, MFA
Pembimbing II/Anggota



Drs. Soewardi
Cognate/Anggota




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



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

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman
NIP. 13052145

HALAMAN PERSEMBAHAN

**If I did not work,
These worlds would perish.....**

" Bhagavad - Gita "



- **Untuk Bapak, Ibu dan Kakak-kakak tercinta serta Wiwin, Anisa dan Nayla tersayang**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas berkah dan rahmatNya yang telah dilimpahkan selama ini, sehingga penulis dapat mengerjakan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya.

Pembuatan Tugas Akhir ini merupakan persyaratan untuk meraih gelar pada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Seni Murni, Program Studi Seni Rupa Murni dengan minat utama Seni Patung.

Dalam penulisan ini terdapat uraian mengenai konsep, latar belakang timbulnya ide dalam penciptaan patung, juga ide/dasar penciptaan karya yang tidak lepas dari pengalaman dan peristiwa yang telah penulis alami. Melalui tulisan ini penulis berusaha memberikan penjelasan tentang apa yang terkandung dalam patung penulis yang tentunya tidak lepas dari kekurangan dalam penyampaiannya.

Rampungnya Tugas Akhir ini tentu saja tidak bisa dipisahkan dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan semangat, dukungan serta doanya. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

- Bapak Drs. AB Dwiantoro, MS, selaku Dosen Pembimbing I
- Bapak Drs. Anusapati, MFA, selaku Dosen Pembimbing II
- Bapak Drs. Andang Suprihadi P, MS, Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Bapak Drs. AG Hartono, MS, Ketua Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Bapak Drs. Soewardi, selaku cognate/anggota.
- Bapak Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Bapak Prof. DR. I Made Bandem, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Ibu Dra. Nunung Nurjanti, selaku Dosen Wali
- Seluruh staf pengajar Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Bapak dan Ibu tercinta atas doa restunya

- Wiwin, Anisa dan Nayla tersayang atas supportnya
- Kakak-kakak atas dukungan dan perhatiannya
- Bapak dan Ibu M. Soegono sekeluarga atas semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis
- Teman-teman Seni Murni angkatan '95, Kelompok "Sembilan" Sanggar Dewata, Drunken Master FC, Sanggar Dewata Indonesia, KMHD, Kelompok Padma '95, Campur Sari '95, Dedy atas desainnya, dan Anton (teman seperjuangan TA).
- Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Yogyakarta, 27 Oktober 2003

Penulis,

Adi Gunawan



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
DAFTAR KARYA.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Penegasan Judul.....	2
B. Ide dan Konsep Perwujudan.....	4
BAB II LATAR BELAKANG TIMBULNYA IDE.....	6
BAB III IDE PENCIPTAAN.....	9
A. Ide/Dasar Pemikiran Karya.....	9
B. Konsep Perwujudan.....	11
BAB IV PROSES PENCIPTAAN.....	14
A. Alat, Bahan dan Teknik.....	14
B. Tahap-tahap Perwujudan.....	17
BAB V TINJAUAN KARYA.....	19
BAB VI PENUTUP.....	32
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
DAFTAR KARYA.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Penegasan Judul.....	2
B. Ide dan Konsep Perwujudan.....	4
BAB II LATAR BELAKANG TIMBULNYA IDE.....	6
BAB III IDE PENCIPTAAN.....	9
A. Ide/Dasar Pemikiran Karya.....	9
B. Konsep Perwujudan.....	11
BAB IV PROSES PENCIPTAAN.....	14
A. Alat, Bahan dan Teknik.....	14
B. Tahap-tahap Perwujudan.....	17
BAB V TINJAUAN KARYA.....	19
BAB VI PENUTUP.....	32
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

- Foto Diri dan Biodata
- Katalog
- Poster Pameran
- Foto Pameran



DAFTAR KARYA

1. **Tangga**, Ukuran : 150 x 20 x 30 cm, Kayu dan Bambu, tahun 2000.
2. **Kursi Kuasa**, Ukuran : 50 x 30 x 30 cm, Besi, Semen dan Gips, tahun 2003
3. **Rumah Tangga**, Ukuran : 30 x 35 x 170 cm, Kayu Jati, tahun 2002
4. **Televisi**, Ukuran : 22 x 26 x 34 cm, Besi, Semen dan Gips, tahun 2003
5. **Dibawah Tiang Bendera**, Ukuran : 50 x 17 x 24 cm, Kaca, Besi dan Gips, tahun 2003
6. **Tidur**, Ukuran : 29 x 18 x 30 cm, Besi, Semen, dan Gips, tahun 2003
7. **Rumah Masa Depan**, Ukuran : 38 x 20 x 26 cm, Kaca, Aluminium, dan Gips, tahun 2003
8. **Rumah Bawah Ruang**, Ukuran : 40 x 30 x 35 cm, Kaca, tahun 2003
9. **Tong Kosong Bermuka Dua**, Ukuran : 75 x 50 x 30 cm, Batu, tahun 1999
10. **Cermin di Jiwa yang Kosong**, Ukuran : 30 x 30 x 75 cm, Kayu Jati dan Cermin, tahun 2000
11. **Berkacalah**, Ukuran : 30 x 35 x 160 cm, Kayu Jati dan Cermin, tahun 2002
12. **Duri (menusuk tubuh)**, Ukuran : 35 x 35 x 70 cm, Kayu Jati, 2003

BAB I

PENDAHULUAN

Karya seni rupa terjadi karena adanya suatu kebutuhan untuk menyampaikan sesuatu yang ada dalam diri seniman kepada orang lain. Pengungkapan yang dipakai oleh perupa adalah dengan memanfaatkan bahasa visual yang muncul dalam gagasan serta ide penciptaan karyanya. Edmund Burke Feldman mengungkapkan tentang seni sebagai salah satu bahasa komunikasi, sebagai berikut:

Di dalam diri kita masing-masing berkumpul berbagai macam kejadian yang memungkinkan menjadi sumber cerita untuk orang lain kalau kita mampu untuk mengkomunikasikan ide-ide dan perasaan kita, kita menggunakan berbagai jenis bahasa. Seni rupa merupakan salah satu dari bahasa itu.

Sebagai seorang manusia yang merupakan makhluk individual dan makhluk sosial, manusia tidak bisa lepas dari lingkungannya, tempat ia tinggal dan berinteraksi dengan sesamanya. Dari kehidupan bersama di masyarakat ini dapat disaksikan fenomena-fenomena sosial yang terjadi. Permasalahan-permasalahan sosial yang begitu kompleks, seperti permasalahan ekonomi, politik, hukum, sosial dan budaya, kesemuanya itu adalah fakta yang terjadi di sekitar kita, dan itu sangatlah berpengaruh bagi kejiwaan penulis yang merupakan pemicu proses kreatif dalam

¹ Edmund Burke Feldman, *Art as Image and Idea*, Penerjemah SP. Gustami, Prentice Hall, Inc. Englewood Cliffs, New Jersey, 1967, hal.4

berkarya. Seperti yang dikemukakan oleh Herbert Read dalam tulisannya bahwa lingkungan merupakan salah satu unsur pengaruh/masuk (input) bagi proses kreatif².

Maka dari itu dalam diri setiap manusia terdapat sifat untuk bergaul dan bersosialisasi dengan lingkungannya dan masyarakat yang ada disekitarnya, sehingga tiap-tiap individu sebagai bagian dari suatu masyarakat akan dapat lebih mengerti dan memahami tentang apa yang ada dan kenyataan-kenyataan yang terjadi dalam kehidupan sosial di masyarakatnya. Keadaan ini lambat laun akan menimbulkan hubungan yang erat antara si seniman dengan lingkungannya, yang akan nampak pada karya-karya yang dihasilkannya.

Demikian juga dengan penulis. Sebagai manusia penulis juga memiliki keterikatan dengan lingkungan sekitar penulis, dalam hal ini lingkungan rumah dan keluarga sebagai kelompok sosial yang paling kecil. Lingkungan inilah yang amat dekat dan mempengaruhi kehidupan sehari-hari serta memberi gagasan serta ide dalam penciptaan karya-karya penulis.

A. PENEGASAN JUDUL

Penegasan judul ini adalah upaya menuju pengertian terhadap penggunaan istilah-istilah yang dimaksud pada judul tugas akhir di muka, yaitu “Benda-benda Keseharian Sebagai Metafora dalam Penciptaan Seni Patung”.

² Agus Sachari, SD Ind, *Seni Disain dan Teknologi (Antologi kritik, opini dan filosofi)*, Pustaka Bandung, 1986, hal. 6.

Benda : Segala sesuatu yang berwujud atau berjasad, atau juga bisa berarti barang³.

Keseharian : Kebiasaan sehari-hari⁴.

Benda keseharian yang terdapat dalam patung penulis adalah benda mati, dalam hal ini berupa benda-benda fungsional yang biasa dipakai sehari-hari.

Metafora : Pemakaian kata-kata bukan arti sebenarnya melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan⁵.

Berasal dari bahasa Yunani yaitu *Metaphora* yang berarti penggunaan kata dengan arti kiasan⁶.

Metafora yang dimaksud di sini adalah menampilkan bentuk-bentuk metaforik dari pikiran, gagasan serta keinginan penulis lewat benda-benda keseharian.

Penciptaan : Berasal dari kata cipta, yang berisi kesanggupan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru, angan-angan yang kreatif. Juga bisa berarti pembuatan atau proses penciptaan⁷.

Seni Patung : Adalah suatu cabang seni rupa yang menggarap bentuk-bentuk tiga dimensional yaitu panjang, lebar, dalam (tebal).

³ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, PN Balai Pustaka, Jakarta, 1989, hal. 117

⁴ *Ibid*, hal 347

⁵ *Ibid*, hal. 880

⁶ *Ensiklopedia Indonesia*, Ichtiar baru-Van Hoeve, Jakarta 1990, hal.2221.

⁷ *Ibid*, hal.169.

Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti: tiruan orang dan sebagainya, misalnya: arca⁸.

Seni membuat bahan-bahan tiga dimensional menjadi nampak hidup dengan tujuan dapat memproyeksikan berbagai fantasi, merekam kepribadian dan penggapaian manusia serta memuaskan kerinduan manusia untuk kesempurnaan. Kapasitas patung tidak menjadi masalah apapun bahannya untuk menduduki ruang nyata, dan untuk memaksakan pemahaman dalam berbagai tuntutan supaya hidup, berbeda dengan seni lain⁹.

Dari penjelasan di atas maka yang dimaksud dengan judul “**Benda-Benda Keseharian sebagai Metafora dalam Penciptaan Seni Patung**” adalah: Pikiran, gagasan serta keinginan yang ingin disampaikan berdasarkan pengalaman, yang diwakili atau diwujudkan dengan benda-benda keseharian dengan bahasa metafora, berupa perlambangan dan bahasa tanda yang mewakili pikiran dalam menumpahkan gagasan

B. IDE DAN KONSEP PERWUJUDAN

Ide dan gagasan seorang seniman sangat menentukan keberhasilan sebuah karya seni. Hal tersebut merupakan dasar pegangan sekaligus pedoman bagi

⁸ Ibid, hal.718.

⁹ Edmund Burke Feldman, *Art As Image and Idea*, Penerjemah, SP. Gustami, Prentice Hall, Inc. Englewood Cliffs, New Jersey, hal.348.

seorang seniman dalam berkarya, karena tanpa adanya ide dan gagasan tersebut, seorang seniman tidak akan dapat mewujudkan karya-karyanya.

Dalam proses berkarya, selalu diperlukan suatu perenungan untuk lebih mendalami rasa yang terkandung dalam segala peristiwa yang telah dialami. Hal ini akan mempengaruhi bentuk-bentuk yang nantinya akan diwujudkan dalam proses penciptaan karya patung.

Pengamatan dalam dunia sekitarnya merupakan awal dari suatu pemahaman yang akan diserap ke dalam pikiran maupun perasaan yang nantinya akan menimbulkan ide atau gagasan yang membuka banyak kemungkinan dalam gaya, warna maupun bentuk tergantung dari kreativitas yang dimilikinya.

Berbekal pengamatan dan persentuhan dengan lingkungan di sekitar, lahirlah karya-karya yang menonjolkan bentuk-bentuk sederhana dari benda-benda keseharian. Tiap-tiap benda tersebut memiliki keunikan serta kekhasannya tersendiri, misalnya dari segi bentuk, warna maupun motif yang digunakan, yang tidak akan tertangkap begitu saja tanpa ada proses pengamatan terhadap benda-benda yang setiap hari, mulai dari bangun tidur sampai tidur kembali, menemani dan menjalankan fungsinya sebagai benda yang banyak memberi manfaat pada kita.