

DINAMIKA FANTASI KUCING DALAM PENCIPTAAN PATUNG



TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2004

DINAMIKA FANTASI KUCING DALAM PENCIPTAAN PATUNG



KARYA SENI

OLEH

DESKHAIRI



KT003027

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2004

DINAMIKA FANTASI KUCING DALAM PENCIPTAAN PATUNG



**TUGAS AKHIR INI DIAJUKAN KEPADA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA SEBAGAI SALAH SATU
SYARAT UNTUK MEMPEROLEH GELAR SARJANA DALAM
BIDANG SENI MURNI
2004**

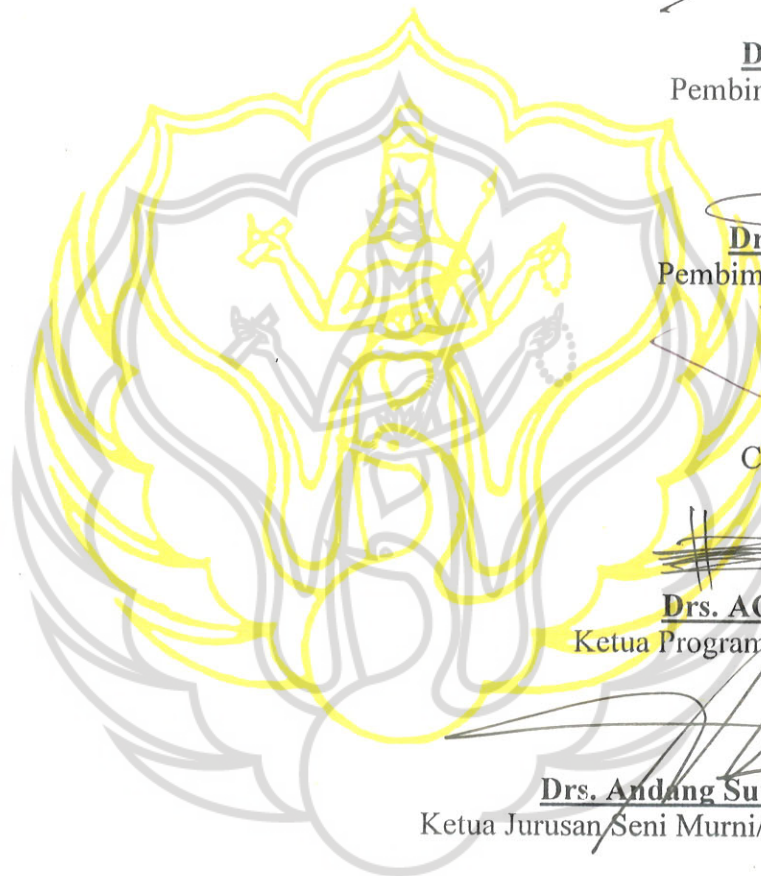
HALAMAN PENGESAHAN

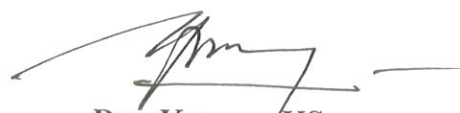
Tugas Akhir (karya seni) Diterima Oleh Tim Penguji


Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa


Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Tanggal..... 2004





Drs. Kasman KS
Pembimbing I/Anggota


Drs. Eko Sunarto
Pembimbing II/Anggota


Drs. Soewardi
Cognate/Anggota


Drs. AG.Hartono, MS
Ketua Program Studi/Anggota


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

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Drs. Sukarman
Nip. 130521345



*Kupersembahkan karya Tugas Akhir ini kepada:
Abak jo Amak (kedua orang tuaku), Adik-adikku,
dan kemenakan – kemenakanku.*

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Penulisan laporan ini merupakan salah satu persyaratan bagi kelulusan penulis, untuk mendapatkan gelar sarjana dalam bidang seni patung difakultas seni rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terlaksananya Tugas Akhir ini tentu juga berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih yang tulus kepada :

- Bapak Drs. Kasman KS, sebagai Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam pengerjaan Tugas Akhir.
- Bapak Drs. Eko Sunarto, sebagai Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam pengerjaan Tugas Akhir.
- Bapak Drs. Andang Suprihadi. P, MS, Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
- Bapak Drs. AG. Hartono, MS, Ketua Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
- Bapak Drs. AB. Dwiantoro, MS, sebagai Dosen Wali.
- Bapak Drs, Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
- Bapak Prof. DR. I Made Bandem, Rektor ISI Yogyakarta.
- Seluruh Staf Pengajar Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, khususnya Seni Patung yang telah banyak memberi sumber Ilmu Pengetahuan.
- Kedua orang tuaku di Kota Tengah, Batu Sangkar yang telah banyak memberi bantuan dan semangat selama ini.
- Adik-adik tercinta atas doanya selama ini.
- Sahabat-sahabat yang telah banyak membantu studi penulis hingga terselesainya Tugas Akhir ini.

Kepada merekalah penulis menyatakan rasa terimakasih yang tak terhingga, sehingga tugas akhir ini dapat selesai. Dan semoga Allah SWT, melimpahkan rahmatnya kepada mereka Amin.

YogyakartaFebruari 2004



Penulis

DAFTAR ISI

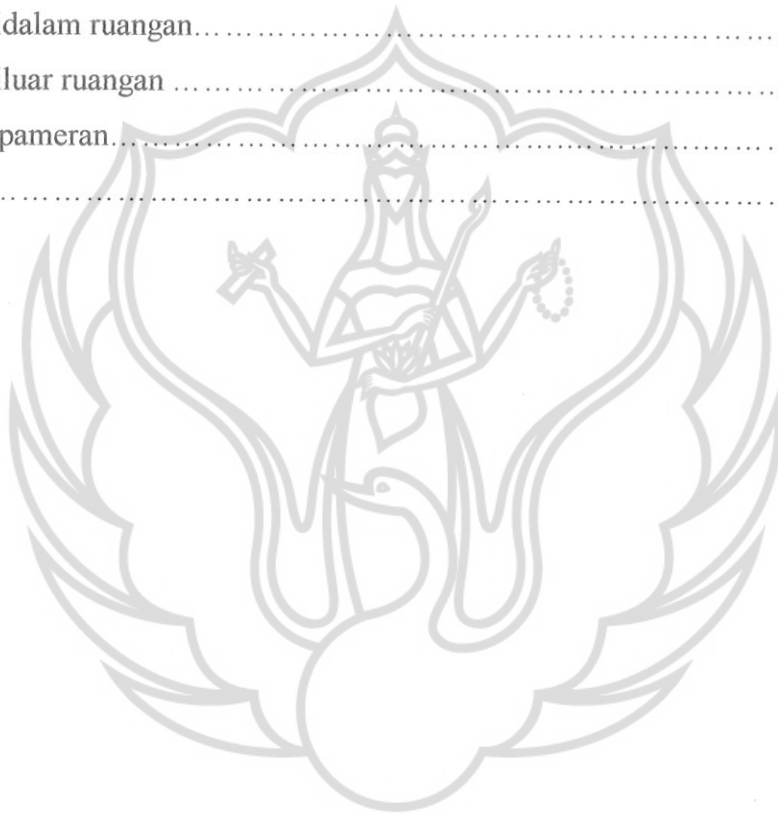
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL II	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
UCAPAN TERIMAKASIH	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
DAFTAR KARYA	ix
BAB. I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	2
B. Ide dan Konsep Perwujudan	4
BAB. II LATAR BELAKANG TIMBULNYA IDE	6
BAB. III IDE PENCIPTAAN	9
A. Penjelasan Tentang Ide Penciptaan	9
B. Konsep Perwujudan	10
BAB. IV PROSES PERWUJUDAN	12
A. Bahan, Alat, dan Tehnik	13
1. Bahan	13
2. Alat	14
3. Teknik	15

B. Tahap-tahap Perwujudan	17
1. Pembuatan Sketsa.....	17
2. Pemindahan Sketsa Kewujud Patung Sebenarnya	18
3. Finishing	19
BAB. V TINJAUAN KARYA.....	20
Foto Karya.....	21
BAB. VI PENUTUP.....	39
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN-LAMPIRAN	42



DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Foto Diri.....	43
Biodata.....	44
Foto poster didalam ruangan.....	46
Foto poster diluar ruangan	47
Foto suasana pameran.....	48
Katalog.....	49



DAFTAR KARYA

	hal
1. Tiduran :Besi Plat, pipa, kawat, 67X43X20cm. 2003.....	21
2. Kedinginan :Besi Plat, pipa, kawat, 57X50X23cm. 2003.....	23
3. Merayu :Besi Plat, pipa, kawat, 36X102X23cm. 2003.....	24
4. Tiga generasi :Besi Plat, pipa, kawat, 50X77X23cm. 2003.....	25
5. Tarung :Besi Plat, pipa, kawat, 43X54X30cm. 2003.....	27
6. Mengadu :Besi Plat, pipa, kawat, 57X50X17cm. 2003.....	29
7. Menjilat :Besi Plat, pipa, kawat, 66X45X23cm. 2003	30
8. Waspada. I :Besi Plat, pipa, kawat, 36X50X37cm 2003.....	31
9. Waspada. II :Besi Plat, pipa, kawat, 50X66X26cm. 2003.....	32
10. Waspada. III :Besi Plat, pipa, kawat, 85X43X29cm 2003.....	33
11. Bercinta. :Besi Plat, pipa, kawat, 72X47X33cm 2003.....	35
12. Gatal :Besi Plat, pipa, kawat, 60X58X27cm 2003.....	37

BAB I PENDAHULUAN

Seni adalah suatu kegiatan atau hasrat seseorang seniman yang dituangkan kedalam bentuk nyata, seperti halnya seni patung. Dalam kegiatan yang dikaitkan dengan berolah seni. Seniman tidak akan terlepas dari ide penciptaan yang merupakan benih awal untuk terwujudnya sebuah karya seni.

Seorang seniman dalam kepekaan dirinya dan kemampuan intelektualnya dapat mengungkapkan pengalaman-pengalaman batinnya. Dari hasil pengamatan terhadap alam yang ada disekitarnya menjadi suatu bentuk nyata. Pendapat ini sesuai dengan ungkapan Soedarso Sp yang menyatakan demikian;

“Suatu hasil seni selain merefleksikan dari seniman penciptanya juga merefleksikan lingkungannya (bahkan diri siseniman itupun terkena pengaruh pula). lingkungan ini bisa berwujud alam sekitar maupun masyarakat sekitar.”¹

Dalam menciptakan karya seni seorang seniman tidaklah terlepas dari situasi dan kondisi yang mempengaruhinya. Pengaruh-pengaruh tersebut dapat datang dari luar maupun dari dalam dirinya, pengaruh-pengaruh tersebut dicatat dan rekam sebagai fenomena dan momen yang dialaminya. dari berbagai pengaruh seniman dapat menentukan obyek yang hendak diekspresikannya, kedalam bentuk yang nyata

¹ Soedarso, Sp., *Tinjauan Seni*, (Yogyakarta; Saku Dayar Sana, 1990), hal.64.

yaitu sebuah karya seni, sebagai ungkapan gejolak batinnya atau bahkan fantasi-fantasinya.

A. PENEKASAN JUDUL

Pemilihan judul yang tepat adalah suatu hal yang sangat penting, sebab sebuah judul adalah gambaran tentang penulisan tersebut. Untuk menghindari meluasnya arti dan penafsiran terhadap judul diatas maka penulis akan memberikan batasan-batasan pada judul; **“Dinamika Fantasi Kucing dalam Penciptaan Patung”** ini, mempunyai maksud supaya ada penyeselarasan antara karya seni patung dan judul pada penulisan. Adapun batasan-batasan tersebut antara lain adalah:

DINAMIKA ; Adalah bagian dari ilmu fisika mengenai barang-barang yang bergerak dan tenaga-tenaga yang menggerakkan,² secara umum dinamika berarti studi tentang gerak beserta hal-hal yang menyebabkan terjadinya gerak tersebut.

FANTASI ; Adalah bayangan dari peristiwa atau obyek yang majemuk (kompleks) dengan menggunakan bentuk-bentuk (symbols) atau khayalan (images) yang sering kali diberikan objek nyata, dengan atau tanpa adanya

² W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta; Balai Pustaka, 1985, hal.251.

peristiwa atau objek itu dalam keadaan sebenarnya (realitas, reality). Kadang-kadang fantasi bersifat sederhana, khayalan bersifat kuat sekali. Biasanya fantasi bersifat menyenangkan dan memberikan kepuasan.³

KUCING ; Binatang yang rupanya sebagai harimau kecil, biasanya dipelihara orang, juga termasuk binatang pemakan daging.⁴

PENCIPTAAN ; Menyangkut segala sesuatu, termasuk ruang dan waktu, dari ketiadaan.⁵

PATUNG ; Seni membuat bahan-bahan tiga dimensional menjadi nampak hidup dengan tujuan dapat memproyeksikan berbagai fantasi, merekam kepribadian dan penggapaian manusia dan memuaskan kerinduan manusia untuk kesempurnaan. Kapasitas patung tidak menjadi masalah, adapun bahan-bahannya untuk menduduki ruang nyata dan untuk pemahaman dalam berbagai tujuan supaya hidup, berbeda dengan seni yang lain.⁶

³ Hassan Shadily, Ed., *Ensiklopedi Umum*, Yayasan Kanisius, Yogyakarta, 1970, hal 321.

⁴ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, PN, Balai Pustaka, Jakarta, 1989, hal.558.

⁵ Tim Dewan Penasehat ENI, *Ensiklopedi Nasional Indonesia*, Jilid 12, PT. Cipta Adi Pustaka, Jakarta, 1990, hal.316.

⁶ Edmund Burke Feldman, *Art as Image and Idea*, Terjemahan SP. Gustami, Prentice Hall Inc. Eagle Woodcliff, New Jersey, 1967, hal.364.

Penciptaan seni patung adalah suatu proses perenungan ide dari imajinasi, gagasan sebuah bentuk, yang kemudian direalisasikan ke bentuk nyata yang bisa mengisi ruang dan kita raba keberadaannya.

Dari pengertian diatas dapat diambil suatu kesimpulan pengertian, bahwa dinamika fantasi kucing dalam penciptaan patung adalah; suatu ungkapan tentang gerak-gerik kucing dalam pergulatan hidupnya seperti: pada waktu binatang itu menunggu mangsanya, pada waktu ia gatal sambil mengigit badanya atau sesudah makan, ia menjilat-jilat bulu halusnya, dan tingkah laku yang kadang sangat lucu serta berberapa keunikan yang muncul dengan tiba-tiba.

B. IDE DAN KONSEP PERWUJUDAN

Sebelum melangkah pada pembahasan mengenai ide dan konsep perwujudan. Dalam permasalahan ini perlu dijelaskan mengenai pengertian istilah ide atau konsep itu sendiri, serta relevansinya dengan masalah penciptaan seni patung. Dalam filsafat Descartes diterangkan bahwa ide ialah bayangan dari suatu benda atau hal. Yakni bayangan dalam kesadaran (pikiran) manusia. Sedangkan dalam filsafat Kant juga diterangkan bahwa ide ialah suatu pengertian yang hanya berdasarkan akal manusia dan sekali-kali tidak mengenai kenyataan. Diterangkan pula bahwa ide digunakan

untuk mengatur dan memimpin cara manusia berfikir.⁷ Adapun istilah konsep Sutan muhamad Zain menerangkan bahwa konsep ialah bagan rencana.⁸

Dari keterangan-keterangan diatas kiranya dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan istilah ide ialah suatu bayangan atau gambaran mengenai suatu hal yang ada dalam pikiran manusia, sedangkan pengertian istilah konsep bisa diartikan sebagai suatu perencanaan dalam melaksanakan suatu hal berkaitan dengan masalah penciptaan patung-patung penulis, maka ide-ide atau gambaran yang tercermin (terbayang) dalam pikiran penulis adalah gambaran tentang bentuk dan gerak kucing, sedangkan konsep perwujudan atau tindakan yang hendak penulis laksanakan dalam mewujudkan karya adalah bentuk dan gerak kucing yang bukan sebenarnya, melainkan bentuk dan gerak fantasi semata.

⁷ Mr. T.S.C. Mulya dan K.A. Hidding, *Ensiklopedi Indonesia*, Van Hoeve Bandung-Gravenhage 1980, hal. 639.

⁸ Sutan Muhammad Zain, *Kamus Bahasa Indonesia*, Grafika, Jakarta 1991, hal. 389.