

**EKSPRESI GERAK KUDA SEBAGAI
DASAR PENCIPTAAN SENI PATUNG**

Karya Seni



Oleh :

DEDI PURWANTO

**JURUSAN SENI RUPA MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA**

2005

**EKSPRESI GERAK KUDA SEBAGAI
DASAR PENCIPTAAN SENI PATUNG**

Karya Seni

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	1585 / H/S/06
KLAS	
TERIMA	10-01-06 TTD.



Oleh :

DEDI PURWANTO



**JURUSAN SENI RUPA MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA**

2005

**EKSPRESI GERAK KUDA SEBAGAI
DASAR PENCIPTAAN SENI PATUNG**



Oleh :


DEDI PURWANTO

No. Mhs : 951 0920 021


Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar sarjana dalam bidang
Seni murni
2005

Tugas Akhir Karya Seni ini diterima oleh Tim Penguji Jurusan Seni Murni,
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.


Pada tanggal, 28 Juli 2005.




Drs. Dendi Suwandi, MS
Pembimbing I / Anggota




Drs. Eko Sunarto
Pembimbing II / Anggota



Drs. Kasman. KS
Coqnate / Anggota



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



Drs. A.G. Hartono, MS
Ketua Jurusan Seni Murni
Ketua / Anggota

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia



Drs. Sukarman
NIP. 130 531 245

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadapan Allah SWT, atas segala karunianya, sehingga penyusunan karya tulis dan penyelenggaraan pameran patung Tugas Akhir ini dapat terlaksana. Tentunya di dalam pengerjaan Tugas Akhir ini dari awal sehingga selesai tidak bisa terlepas dari bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terimakasih dan penghargaannya kepada :

- Bapak Drs, Dendi Suwandi, MS. Selaku pembimbing I.
- Bapak Drs. Eko Sunarto. Selaku pembimbing II.
- Bapak AG. Hartono. MS. Selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
- Bapak Drs. Sukarman selaku Dekan FSR ISI Yogyakarta.
- Segenap Dosen Program Studi Seni Rupa Murni FSR ISI Yogyakarta.
- Kedua orang tua, kakak dan semua saudara-saudara yang tiada habis-habisnya memberi dorongan moral dan material.
- Teman-teman Sanggar SAKATO serta teman-teman yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Akhirnya saya berharap semoga karya seni ini dapat berguna bagi perkembangan seni patung pada khususnya dan masyarakat pencinta seni pada umumnya.

Yogyakarta, Juni 2005

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Pengesahan Judul	4
B. Ide dan Konsep Perwujudan	6
C. Metode Perwujudan	9
BAB II LATAR BELAKANG TIMBULNYA IDE	10
BAB III IDE PENCIPTAAN	13
A. Penjelasan Ide Penciptaan	13
B. Konsep Perwujudan	16
BAB IV PROSES PERWUJUDAN	22
A. Bahan, Alat dan Teknik	22
B. Tahap-tahap Perwujudan	24
BAB V TINJAUAN KARYA	29
BAB VI PENUTUP	40
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto Diri	43
B. Foto Karya Acuan	44
C. Foto Suasana Pameran	46
D. Foto Poster	47
E. Foto Katalog	48



BAB I

PENDAHULUAN



Manusia sejak dalam kandungan, sampai lahir, kemudian tumbuh dan berkembang tidak lepas dari alam dan lingkungan sekitarnya. Alam dan lingkungan adalah tempat keberadaan proses hidup dan kehidupan manusia. Interaksi antara diri manusia dengan alam dan lingkungan sekitarnya akan menimbulkan hubungan yang selaras ataupun berlawanan. Dengan akal dan pikirannya, manusia mengolah segala sumber alam yang ada untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Salah satu sumber alam yaitu fauna yang meliputi segala jenis hewan (binatang), semua binatang baik yang hidup di darat maupun di air, masing-masing mempunyai sifat dan karakter yang berbeda sesuai dengan tempat hidupnya. Ada hewan yang termasuk jenis golongan binatang buas dan liar seperti harimau yang hidup di hutan rimba atau ikan hiu yang hidup di samudera, ada pula hewan ternak yang bersifat jinak dan banyak dipelihara oleh manusia untuk dimanfaatkan sebagai kebutuhan konsumsi maupun digunakan sebagai sarana alat transformasi dalam menjalankan aktifitas hidup sehari-hari. Berbagai hewan ternak yang biasa dipakai sebagai kebutuhan hidup sehari-hari diantaranya sapi, kerbau, kambing dan kuda.

Dari berbagai macam hewan ternak di atas yang paling menarik bagi penulis adalah kuda. Karena secara fisik mempunyai daya kekuatan yang lebih dibanding hewan-hewan ternak yang lain maupun gerakannya yang

lincah dan cekatan, karena biasa dipakai sebagai hewan beban, yaitu sebagai hewan penarik kereta (andong kalau di Jawa).

Demikian pula halnya dengan fungsi kuda secara umum, selain sebagai hewan penarik kendaraan juga untuk kepentingan olah raga seperti pacuan kuda (balap kuda), polo dan sebagainya. Dan juga merupakan binatang pilihan yang mempunyai sifat dan karakteristik yang khas, dibandingkan hewan ternak lain sejenisnya. Dengan susunan bentuk anatomi yang kokoh dan kuat serta memiliki daya tahan (stamina) luar biasa, memungkinkan kuda memiliki gerak tubuh yang cepat dan dinamis.

Adapun sejarah kuda dalam buku Ensiklopedia Nasional Indonesia disebutkan:

Sejarah silsilah kuda telah didokumentasikan berdasarkan temuan-temuan fosilnya, diantara hewan lainnya temuan fosil kuda paling lengkap. Diduga kuda-kuda berevolusi di Amerika Utara, lalu menyebar ke Eropa, Asia dan Amerika Selatan. Kuda pertama kali hanya berukuran sebesar kucing atau anjing, jari depannya masih empat buah dan jari belakangnya tiga buah, sedangkan kukunya berupa cakar. Kuda ini terkenal dengan nama Eohippas dengan nama validnya Hyracotherium. Kuda liar masih dijumpai di daerah kering atau setengah kering di Afrika dan Asia dataran rendah. Hidupnya berkelompok dan biasanya dipimpin kuda jantan yang kuat. Ada tiga cara bergerak yaitu melijas, mencolang dan menderap. Kuda mulai dipelihara sejak kurang lebih 4500 tahun yang lalu di Asia, termasuk famili kuda-kudaan (Lat: Eguide). Terutama setelah penemuan wahana tarik dan besi ladam, daya tarik kuda dimanfaatkan di bidang pertanian, pengangkutan dan lalu lintas. Penggunaan kuda ini juga dilakukan untuk kepentingan olah raga.¹

¹ Tim Dewan Penasehat ENI, *Ensiklopedi Nasional Indonesia*, Jilid 9, PT Cipta Adi Pustaka, Jakarta, 1990, hal 202

Bagi seorang seniman, kuda merupakan sumber inspirasi yang tiada habisnya untuk divisualisasikan ke dalam bentuk karya seni. Kuda dari pengamatan seniman mengandung begitu banyak nilai keindahan, baik dilihat dari susunan anatominya maupun gerakannya yang dinamis, kekuatan, ketegarannya menunjukkan kebebasan semangat yang menyala-nyala.

Sebagaimana orang pada umumnya, seorang seniman adalah sosok individu (kreator) yang mempunyai kepekaan yang lebih sensitif, mampu menangkap dan merespon momen-momen estetis yang ada di lingkungannya. Daya kreatif, atau daya cipta seorang kreator itu bekerja lewat dorongan tertentu yang katakanlah lebih bersifat khusus, spesifik.

Kuda menurut pengamatan penulis sangat menarik dibandingkan dengan hewan ternak yang lain. Di samping secara umum sebagai hewan beban, kuda juga bisa menampilkan berbagai gerak yang menarik dan terlatih. Oleh karena itu gerak kuda menjadi sangat menggelitik batin penulis. Hal inilah yang menjadi ide atau gagasan yang akan diwujudkan melalui seni patung, seperti halnya seorang pelukis yang mengekspresikan pengalaman estetis lewat media kanvasnya, maka seorang pematung mengekspresikan pengalaman keindahannya lewat seni tiga dimensional (patung).

A. PENEGASAN JUDUL

Untuk menghindari salah pengertian mengenai batasan-batasan istilah yang digunakan dalam judul penulisan laporan Tugas Akhir ini, maka penulis memberikan penjelasan tentang pengertian judul sebagai berikut:

Ekspersi Gerak Kuda Sebagai Dasar Penciptaan Seni Patung.

Ekspresi : Pengungkapan atau proses menyatakan yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan dan lain sebagainya²

Gerak : Peralihan tempat atau kedudukan, baik hanya sekali saja maupun berkali-kali.³

Tetapi yang dimaksud dengan kata gerak pada kalimat judul ini adalah gerak yang selalu dilakukan oleh kuda, misalnya; gerak yang biasa seperti melompat, menarik beban, lari dan lain sebagainya.

Kuda : Binatang menyusui yang berkuku satu dan biasa dipelihara orang untuk kendaraan dan sebagainya.⁴

Kuda yang dimaksud dari kalimat ini adalah kuda Jawa yang biasa dipakai sebagai alat transportasi dalam kehidupan manusia sehari-hari dan kuda Sumbawa, karena merupakan jenis kuda Indonesia terbaik yang beraasal dari Sumbawa. Tipenya termasuk kuda tarik ringan (beban).

² W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. PN, alai Pustaka Jakarta, 1985, Hal. 316

³ *Ibid*, hal . 531

⁴ *Ibid*, hal. 880

Dasar : Dalam filsafat berarti: asal yang pertama. Segala pengalaman manusia dijabarkan oleh ilmu pengetahuan, sehingga akhirnya sampai ke dasar pengalaman-pengalaman tersebut. Dari dasar-dasar itu dapat ditarik keterangan-keterangan yang memuaskan berbagai teori dan ajaran tentang segala penjelmaan yang di jumpai pengalaman. Istilah ini juga sering di pakai dalam arti: pengertian yang menjadi pokok (induk) dari pikiran-pikiran lain (substrat).⁵

Penciptaan : Menyangkut segala sesuatu, termasuk ruang dan waktu dari kehidupan.⁶

Yang dimaksud dasar penciptaan adalah sebagai titik tolak dalam penciptaan karya.

Seni Patung : Seni patung adalah seni rupa yang merupakan pernyataan artistik lewat bentuk tiga dimensional, walaupun ada yang bersifat seni pakai, tetapi pada galibnya seni patung adalah: tiga dimensional. Sehingga dengan demikian benar-benar berada di dalam ruang, maka dalam seni patung tidak ada problem perspektif seperti halnya seni lukis yang kadang kala ingin membuat kesan ke dalam (dimensi ke tiga) dalam karya-karya yang datar saja.⁷

Di samping pengertian tentang seni patung di atas, masih banyak lagi ditemui pengertian tentang seni patung dalam perkembangan seni rupa modern sehingga prinsip-prinsip dan batasan yang ada pada seni rupa masa lalu sering mengalami perkembangan dan perubahan. Dari itu penulis mendapatkan kesempatan seluas-luasnya untuk melakukan penjelajahan

⁵ Tim Dewan Penasehat ENI, *Op Cit*, Jilid 12, hal 361

⁶ *Ibid*, hal, 280

⁷ Soedarso SP, *Tinjauan Seni*, STSRI "ASRI" Yogyakarta, 1976, hal 8

tema, medium dan teknik, sehingga pengungkapan ide dan gagasan penulis berakhir pada wujud karya seni.

Berdasarkan pengertian ini, penulis sangat tertarik untuk menjadikan istilah tersebut sebagai kalimat judul pada laporan Tugas Akhir ini.

Dengan demikian maksud dari kalimat di atas adalah mewujudkan secara visual ide-ide penulis melalui karya seni patung yang lebih menitik beratkan pada susunan bentuk anatomi kuda yang kokoh dan kuat serta daya tahan (stamina) luar biasa, serta kelincahan ekspresi gerak tubuh yang cepat dan dinamis, diwujudkan melalui olahan bentuk, tekstur, dengan cara atau teknik cetak yang menimbulkan kesan bentuk nyata, dengan material yang digarap sebagai bahan yang dapat mewakili ekspresi penulis, kemudian dihadirkan secara visual dalam ruang nyata, yang dapat dilihat dari segala arah sudut pandang (baik tampak depan, tampak belakang, tampak atas, tampak bawah, tampak samping kanan, maupun tampak samping kiri).

B. IDE DAN KONSEP PERWUJUDAN

Proses kreatif secara ringkasnya barangkali dapat disebut proses berlangsungnya penciptaan sesuatu. Proses kreatif seorang seniman yang satu bisa saja berbeda dengan proses kreatif seorang seniman yang lain. Proses kreatif seorang seniman bisa terpacu dan atau didorong oleh sesuatu yang lain, jika dibandingkan dengan proses kreatif seorang seniman tapi yang melahirkan karya yang lain.

Bila kita bicara Proses Penciptaan Karya, maka kita akan menyinggung hal-hal dasar dan bersifat umum yang dapat dibayangkan berlangsung dalam proses penciptaan karya itu.

Secara umum, karya lahir didorong obsesi tentang sesuatu hal, suatu masalah, atau sekumpulan masalah, atau dipancing oleh suatu suasana khusus.

Pengalaman estetis yang mengendap pada seorang seniman di kehidupan bersama dalam lingkungan sekitarnya, dan juga pengamatan terhadap suatu karya seni, sebagaimana yang dapat difahami dan diserap oleh pikiran maupun perasaan yang nantinya akan menimbulkan ide atau gagasan, kemudian muncul lewat dorongan yang kuat untuk mengolah dan mewujudkan dalam bentuk karya seni. Perwujudan ide, gagasan atau konsep akan membuka banyak kemungkinan dalam gaya ataupun bentuk yang diolah lewat kreatifitas seniman.

Sebelum melangkah pada pembahasan mengenai ide dan konsep perwujudan. Dalam masalah ini perlu terlebih dahulu diperjelaskan 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

kadang-kadang tidak mengenai kenyataan. Diterangkan pula bahwa ide digunakan untuk mengatur dan memimpin cara manusia berfikir.⁸

Adapun istilah konsep Sutan Muhammad Zain menerangkan bahwa konsep ialah bagan rencana.⁹

Dari keterangan-keterangan di atas 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 konsep bisa diartikan sebagai suatu perencanaan dalam melaksanakan suatu hal. Berkaitan dengan masalah penciptaan patung-patung penulis ini, maka ide-ide atau gambaran yang tercermin (terbayang) dalam pikiran penulis adalah gambaran tentang figur binatang. Sedangkan konsep perwujudannya atau rencana yang hendak penulis wujudkan ialah bentuk-bentuk gerak kuda.

Berdasarkan pengalaman estetis penulis terhadap ekspresi gerak kuda, dan juga dari beberapa hasil pengamatan yang penulis peroleh, serta faktor-faktor yang penulis pernah alami dalam proses interaksi dengan karya seni tiga dimensional (patung), merupakan suatu hal yang berkesan dan mampu melahirkan ide penciptaan bagi penulis. Dengan harapan karya seni patung visual Ekspresi Gerak Kuda Sebagai Dasar Penciptaan Seni Patung ini bisa diterapkan sebagai elemen estetis.

⁸ Prof. Dr. Mr. T.S.G, Mulya dan prof. Dr. K.A. Hidding, *Ensiklopedia Indonesia*, Van Hoeve, Bandung-S. Gravenhage 1980, hal 639.

⁹ Sutan Muhammad Zain, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Grafika jakarta, 1991, hal. 389.

C. METODE PERWUJUDAN

Metode yang digunakan dalam pembuatan atau perwujudan karya Tugas Akhir ini adalah dengan mengumpulkan data yang diperoleh baik itu secara langsung maupun tidak langsung, misalnya yang diperoleh dari buku, katalog, majalah, dan lain-lain. Data kemudian diolah melalui proses perenungan, pemikiran kembali, dan disesuaikan dengan gejolak batin pada saat itu, serta pengalaman-pengalaman berkesenian terdahulu. Setelah terbentuk suatu kesimpulan yang merupakan ide, kemudian divisualisasikan ke dalam bentuk nyata yaitu karya seni, khususnya seni patung. Perwujudan karya seni melalui tahapan-tahapan sebagai berikut; tahapan perencanaan, persiapan bahan dan alat, perwujudan karya, finishing, dan terakhir penyajian.

