

**BINATANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
DALAM KARYA SENI PATUNG**

Karya Seni



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2005**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
NOV.	1559 / H / S / 06	
R. AS		
TERIMA	18-01-06	TTD.

**BINATANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
DALAM KARYA SENI PATUNG**

Karya Seni



Oleh :

Slamet Widodo



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2005**

**BINATANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
DALAM KARYA SENI PATUNG**



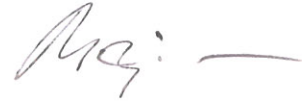
Oleh :

Slamet Widodo
No. Mhs : 971 1066 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. Mon Mudjiman
Pembimbing I / Anggota




Drs. Eko Sunarto
Pembimbing II / Anggota



Drs. Kasman. KS
Coqnate / Anggota

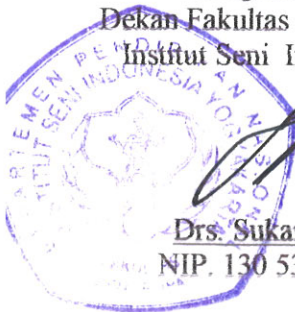


Drs. Dendi Suwandi, MS
Ketua Program Studi
Seni Rupa Murni / Anggota



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

HALAMAN PERSEMBAHAN

*"TUGAS AKHIR INI KUPERSEMBAHKAN
KEPADA AYAH, IBU DAN ADIK,
ISTRI, SERI PUTRIKU"*



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir guna melengkapi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan ini adalah konsep penciptaan dalam seni patung dan untuk memperjelas atau sebagai pertimbangan dalam penilaian karya patung yang di pamerkan. Proses penciptaan karya ini masih dalam perkembangan, baik konsep maupun karyanya. Sehingga masih banyak kekurangan, oleh karena itu diharapkan banyak saran dan kritik yang bersifat membangun agar bermanfaat dalam proses berkesenian selanjutnya.

Tidak lupa juga saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. Mon Mujiman selaku Dosen Pembimbing I
2. Drs. Eko Sunarto selaku Dosen Pembimbing II
3. Drs. Dendi Suwandi, MS. Selaku Ketua program studi FSR ISI Yogyakarta. Dan merangkap sebagai dosen wali.
4. Drs. Kasman. KS selaku cognate
5. Drs. AG. Hartono, MS selaku Ketua Jurusan Seni Murni FSR ISI Yogyakarta.
6. Segenap staf pengajar di program studi Seni Murni.
7. Seluruh staf dan pegawai Perpustakaan ISI Yogyakarta.
8. Bapak Ibu dan mertua tercinta, yang telah memberikan semangat dan dorongan baik moril maupun materil.
9. Istri dan putriku atas segala pengertian dan kesabarannya.

10. NgO'ong pigura, Dodo, Ota, Agus Mbendol atas bantuannya.
11. Mas Jon, Edi Irianto (brewok), Haryoto (oyot), Sartono.
12. Bowo Purwadi, Ilham, Giono.

Serta kepada seluruh teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Yogyakarta, Juni 2005

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Arti Penting Judul	1
B. Latar Belakang Ide	3
BAB II GAGASAN PENCIPTAAN	6
A. Ide	6
B. Perwujudan	8
C. Penyajian	9
BAB III PROSES PERWUJUDAN	10
A. Bahan dan teknik	11
1. Bahan	11
2. Alat	12
3. Teknik	14
B. Tahap Perwujudan	14
a. Persiapan	15
b. Tahap pelaksanaan	15
c. Tahap Finishing	18
1. Pewarnaan menggunakan bahan Sn	18
2. Pewarnaan dengan menggunakan teknik bakar	20
3. Tahap akhir	21

BAB IV TINJAUAN KARYA	22
BAB V PENUTUP	36
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 “Angsa I” 43 x 30 x 70 cm. Tembaga (2005)
Gambar 2 “Angsa II” 43 x 30 x 70 cm Tembaga (2005)
Gambar 3 “Angsa III” 35 x 8 x 20 cm. Tembaga (2005)
Gambar 4 “Meri” 32 x 15 x 40 cm. Tembaga (2005)
Gambar 5 “Kakak Tua” 14 x 16 x 50 cm. Tembaga (2004)
Gambar 6 “Ayam Jantan” 25 x 16 x 55 cm. Tembaga (1999)
Gambar 7 “Burung” 38 x 16 x 45 cm. Tembaga dan Kuningan (1997)
Gambar 8 “Lou Han” 30 x 9 x 50 cm. Tembaga (2005)
Gambar 9 “Koki” 48 x 10 x 27 cm. Tembaga (2005)
Gambar 10 “Jembluk” 40 x 8 x 23. Tembaga (2005)
Gambar 11 “Balon” 30 x 8 x 20 cm. Tembaga (2005)
Gambar 12 “Mamphis” 34 x 8 x 56 cm. Tembaga dan kuningan (1999)

BAB I

PENDAHULUAN



Berkesenian berarti suatu proses kegiatan atau hasrat seorang seniman yang diwujudkan ke dalam bentuk nyata, salah satunya ialah dalam hal seni patung. Dalam proses ini kegiatan berolah seni tentu saja tidak akan lepas dari ide penciptaan, yang merupakan awal dari benih pemikiran dalam mewujudkan sebuah karya.

Atas dasar kemampuan yang dimiliki dari hasil belajar dan mengapresiasi, sehingga mempunyai kemampuan intelektual dan dapat mengungkapkan pengalaman-pengalaman batin dan hasil pengamatan terhadap alam sekitar menjadi sebuah karya seni patung.

Berarti di dalam menciptakan karya seni, seniman selalu tidak akan lepas dari situasi dan kondisi yang mempengaruhinya. Pengaruh itu dapat timbul dari luar maupun dalam dirinya, menjadi sebuah momen penting yang dialaminya. Dari hasil pengaruh itu ia dapat menentukan suatu obyek yang hendak diekspresikan kedalam sebuah karya, sebagai bentuk ungkapan seni.

A. Arti Penting 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 di atas maka saya akan memberikan batasan-batasan judul binatang sebagai ide penciptaan

dalam karya seni patung, mempunyai maksud supaya ada penyelarasan antara karya seni patung dan judul pada penulisan, adapun batasan-batasan tersebut antara lain :

1. Binatang

Yang dimaksud dengan istilah binatang ialah “mahluk hidup yang bernyawa tetapi tidak berakal budi.”¹ Dalam pengertian segala macam atau hewan yang saya ketahui, khususnya binatang unggas atau binatang peliharaan.

2. Ide

“Gagasan, pendapat angan-angan.”²

3. Cipta

“(kesanggupan) pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru atau angan-angan yang kreatif.”³

4. Seni Patung

“Seni membuat bahan-bahan tiga dimensional menjadi nampak hidup dengan tujuan dapat memproyeksikan berbagai fantasi, menekan kepribadian dan penggapaian manusia, serta memuaskan kerinduan manusia untuk kesempurnaan. Kapasitas patung tidak menjadi masalah apapun bahannya untuk menduduki ruang nyata, dan untuk memaksakan

¹ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Bahasa Indonesia Departemen P dan K Balai Pustaka, Jakarta 1985 hal 113.

² *Ibid* hal 113

³ *Ibid* hal 191

pemahamannya untuk berbagai tuntutan supaya hidup, berbeda dari seni lainnya.⁴

B. Latar Belakang Ide

Alam dan mahluk hidup seisinya, juga keanekaragamannya adalah sumber segala sumber, (termasuk sumber inspirasi). Dimana tempat manusia hidup sekaligus tempat manusia berkembang biak. Bersama itu pula terjadi interaksi antara manusia dan mahluk hidup lainnya di alam ini, interaksi manusia dan alam telah berlangsung lama dan dalam sebuah proses yang panjang. Proses itulah yang disebut pengalaman. Melalui pengalaman itu pula kemudian tercipta berbagai ilmu pengetahuan, termasuk di dalamnya ilmu pengetahuan tentang seni. Dengan demikian manusia mempunyai suatu pengalaman hidup dalam memahami apa saja yang terjadi pada lingkungannya.

Bagi saya menjadi seniman merupakan suatu pilihan hidup yang harus saya jalani, melalui suatu proses panjang dan butuh waktu bertahun-tahun belajar dalam berolah seni. Ketika saya lulus dari Sekolah Menengah Seni Rupa (SMSR), saya belum merasa puas jika tidak meneruskan ke ISI (Institut Seni Indonesia) karena adanya keinginan untuk menambah pengalaman estetis dan kepekaan akan rasa pengamatan terhadap alam semesta ini, sebagai tempat belajar memahami dan menjadikan ide untuk belajar mengolah rasa. Dari pengalaman itulah yang menjadikan dasar atas

⁴ Edmund Burke Feldman, *Art as Image and Idea*, Terjemahan Sp. Gustami (New York, Jersey : The University of Georgia, Prentice Hall, Inc. Englewood Cliffs, 1976). Hal. 348

segala tindakan secara sadar maupun tidak telah memberikan rangsangan untuk merekam atau mewujudkannya dalam bentuk kerja seni. Pengamatan terhadap unggas dan binatang air yang ada di alam semesta inilah yang akan saya kembangkan dalam wujud karya seni patung.

Dalam proses mencipta dan berkreasi, seringkali saya mulai dari pengalaman sehari-hari, karena banyak hal-hal menarik dan indah dalam kehidupan manusia yang dapat ditemukan di alam. Hal itu sejalan dengan uraian The Liang Gie tentang teori keindahan sebagai berikut :

“ Keindahan terletak dalam suatu hubungan diantara suatu benda dengan alam pikiran seseorang yang mengamatnya seperti misalnya yang berupa menyukai atau menikmati benda itu. Jadi, sesuatu benda mempunyai ciri tertentu dan ciri itu melalui pencerapan muncul dalam kesadaran seseorang sehingga menimbulkan rasa menyukai atau menikmati benda itu ”⁵

Dari sekian banyak pengalaman dalam kehidupan yang paling menarik perhatian saya secara langsung maupun tidak langsung adalah pengamatan saya terhadap aktivitas masyarakat di tempat saya tinggal bertahun-tahun, yang setiap harinya berkontak dengan binatang jenis unggas maupun jenis binatang air, baik sebagai hobi maupun sebagai mata pencarian. Dari hasil interaksi saya dengan lingkungan, secara langsung maupun tidak langsung telah menumbuhkan rasa ikut oleh kegiatan mereka, seperti memelihara burung atau ikan dalam aquarium. Walaupun hanya sekedar ikut menikmati diwaktu senggang, tetapi pengamatan dan keterlibatan saya telah menimbulkan sensasi pengalaman estetis.

⁵ The Liang Gie, *Filsafat Keindahan*, Yogyakarta : Pusat Belajar Ilmu Berguna, 1996, hal 50

Karena pengamatan dan keterlibatan itulah saya menjadi terbiasa memperhatikan binatang unggas maupun hewan air yang menjadikan ide untuk di wujudkan ke dalam seni patung sesuai dengan bidang studi saya selama ini. Manusia dan alam seisinya adalah sebuah mata rantai kehidupan yang saling mengisi, maka semakin dekat kita dengan alam semakin dekat pula alam mempengaruhi pola pikir manusia.

Jadi dalam usaha saya untuk mencipta dan berkreasi, dipengaruhi dan dilandasi dua hal, yaitu :

1. Pengaruh dalam kehidupan sehari-hari saya akan aktifitas masyarakat yang setiap harinya berkontak dengan berbagai macam binatang, baik sebagai hobi maupun sebagai sumber mata pencarian.
2. Mudah mendapatkan informasi mengenai beraneka hewan melalui buku, gambar, poster dan melalui media elektronik atau yang berbentuk kaset VCD.