

GOBAG SODOR DALAM SENI PATUNG



**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang
Seni Rupa Murni
2006**

GOBAG SODOR DALAM SENI PATUNG



KARYA SENI

Oleh:

AGUS SRIWIBOWO



**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang
Seni Rupa Murni
2006**

GOBAG SODOR DALAM SENI PATUNG



KARYA SENI

Oleh:

AGUS SRIWIBOWO

No. Mhs. : 98 111 43 021

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang
Seni Rupa Murni
2006**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

GOBAG SODOR

Diajukan oleh Agus Sriwibowo, NIM 9811143021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah **dipertanggungjawabkan** di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Februari 2006 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Drs. Kasman, Ks.
Pembimbing I/ Anggota



Drs. Dendi Suwandi, MS.
Pembimbing II/ Anggota



Drs. Budihardjo W.
Cognate/ Anggota



Drs. Dendi Suwandi, MS.
Ketua Prodi S-1 Seni Rupa Murni/
Anggota



Drs. AG. Hartono, M.Sn.
Ketua Jurusan Seni Murni/ Ketua/
Anggota



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs Sukarman
NIP 130521245

Kata Pengantar

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni. Tugas Akhir ini disusun sebagai syarat yudisium dan memperoleh Gelar Sarjana Seni (S.Sn) pada Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Ucapan terimakasih mengiringi selesainya penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Drs. Kasman KS, sebagai Dosen Pembimbing I
2. Bapak Drs. Dendi Suwandi MS., sebagai Dosen Pembimbing II dan Ketua Program Studi Seni Rupa Murni
3. Bapak Drs. Budihardjo W., sebagai Cognate
4. Bapak Drs. Titoes Libert, sebagai Dosen wali
5. Bapak Drs. AG.Hartono,M,Sn. sebagai Ketua Jurusan Seni Murni
6. Segenap tim penguji Tugas Akhir
7. Segenap staf pengajar pada Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta
8. Segenap staf administrasi pada Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta
9. Segenap staf UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
10. Ayah dan Ibu serta Kakak-kakak dengan Keponakan-keponakan yang tercinta selalu memberi dorongan moril dan doa restu
11. Istriku Lina yang tercinta selalu memberi semangat

12. Seluruh angkatan '98 minat utama Patung.
13. Seluruh rekan-rekan seperjuangan angkatan '98
14. dsb

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini adalah karya yang penulis kerjakan dengan maksimal. Segenap kritik dan saran, sangat penulis harapkan untuk hasil yang lebih sempurna. Semoga bermanfaat. Terima kasih.

Yogyakarta, Februari 2006

Penulis

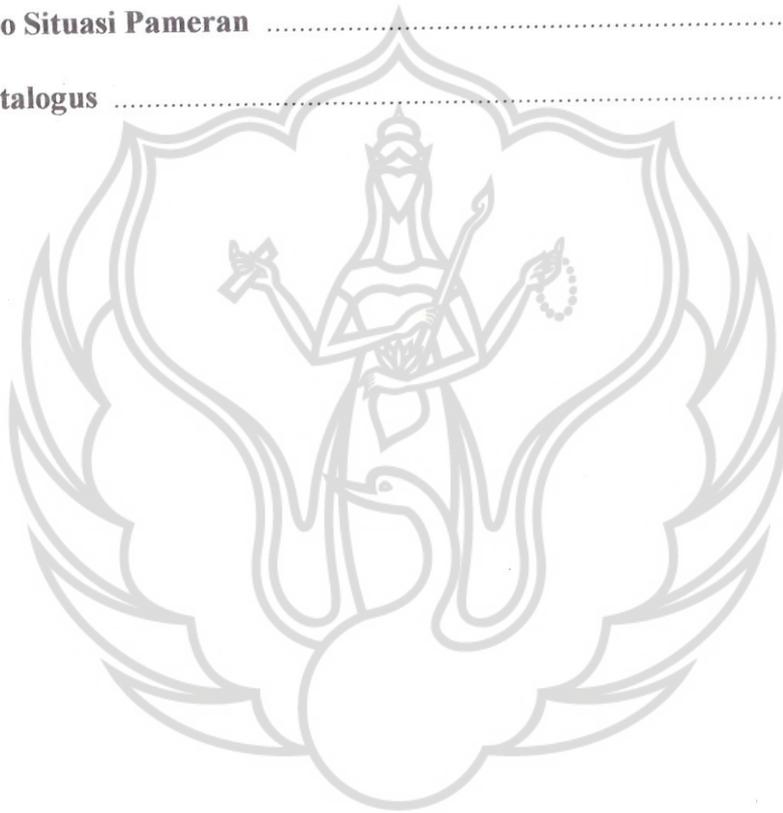


DAFTAR ISI

	Hal.
Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Daftar Lampiran	vi
Daftar Foto Karya	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Makna Judul	3
B. Latar Belakang Ide	5
1. Pola permainan yang tak berubah	7
2. Pola permainan yang berubah	7
BAB II GAGASAN PENCIPTAAN	9
A. Ide Penciptaan	10
B. Konsep Perwujudan	11
BAB III PROSES PERWUJUDAN	22
A. Bahan, Alat, dan Teknik	22
1. Bahan	22
2. Alat	23
3. Teknik	25
B. Tahap-Tahap Perwujudan	25
1. Desain	25
2. Model	26
3. Pencetakan	26
4. Pengecoran	27
5. Finishing	27
BAB IV TINJAUAN KARYA	28
BAB V KESIMPULAN	42
DAFTAR PUSTAKA	44
GLOSARIUM	45
LAMPIRAN	47

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal.
1. Acuan Karya	48
2. Foto Diri	49
3. Biodata	49
4. Foto Poster Pameran	50
5. Foto Situasi Pameran	51
6. Katalogus	52



DAFTAR FOTO KARYA

	Hal.
1. Patung I, <i>Pemain Satu</i> , 100 x 50 x 90 cm, 2005	30
2. Patung II, <i>Penjaga Garis I</i> , 97 x 80 x 90 cm, 2005	31
3. Patung III, <i>Pemain II</i> , 60 x 60 x 100 cm, 2005	33
4. Patung IV, <i>Penjaga Garis II</i> , 50 x 90 x 110 cm, 2005	34
5. Patung V, <i>Pemain III</i> , 53 x 50 x 108 cm, 2005	35
6. Patung VI, <i>Penjaga Garis III</i> , 55 x 60 x 100 cm, 2005	37
7. Patung VII, <i>Pemain Cadangan I</i> , 57 x 50 x 110 cm, 2005	38
8. Patung VIII, <i>Pemain Cadangan II</i> , 30 x 49 x 110 cm, 2005	38
9. Patung IX, <i>Pemain yang Diganti</i> , 86 x 50 x 58 cm, 2005	39
10. Gobag Sodor dalam Arena Permainan	40

BAB I

PENDAHULUAN

Pameran karya patung yang diselenggarakan pada kesempatan ini merupakan bagian dari mata kuliah wajib untuk mengikuti ujian Tugas Akhir bagi mahasiswa minat utama Seni Patung, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dalam rangka menyelesaikan masa *study*.

Selain berpameran ada sebuah tugas lain yaitu menyertakan sebuah karya tulis tentang konsep penciptaan karyanya, karya tulis itu menurut kriteria penulis secara umum berbentuk buku laporan yang menerangkan segala hal yang berkaitan dengan penciptaan karya patung yang dipamerkan.

Karya yang dipamerkan mempunyai nilai *komunikatif* dari bentuk maupun wujudnya, maka fungsi karya tulis ini memberikan tambahan informasi melalui isinya. Patung-patung yang dipamerkan dengan karya tulis ini merupakan kesatuan yang mempunyai fungsi dan peran yang saling melengkapi. Keduanya juga terikat oleh sebuah tema khusus yang sengaja dipilih sebagai judul karya yang sebenarnya mengungkapkan pokok pikiran dan landasan dalam berkarya.

Karya tugas akhir ini mencoba menyampaikan gagasan-gagasan seni tentang permainan anak-anak tradisional karena dunia bermain banyak menyimpan nilai-nilai estetis apabila diungkapkan kedalam bentuk seni patung.

Mengamati alam lingkungan sekitar banyak menemukan berbagai macam tingkah laku anak bermain yang bermacam-macam jenis permainannya. Maka

dari obyek anak bermain tersebut merupakan ungkapan batin saya yang diwujudkan melalui bahasa seni patung.

Perwujudan dalam karya semua dalam bentuk patung realis, maka dalam karya tugas akhir ini saya mengambil judul *Gobag Sodor Dalam Karya Seni Patung*.

Sesuai dengan judul Gobag Sodor adalah salah satu permainan tradisional anak-anak yang berada di Yogyakarta dengan permainan terdiri dari enam orang anak dengan menggunakan sarana atau unsur pendukung (lapangan atau arena) yang agak luas untuk melakukan aktivitas bermain tersebut. Maka bentuk karya patung yang diciptakan satu dengan yang lainnya mempunyai jalinan ungkapan yang hampir sama, sedangkan uraian yang terdapat didalam karya tulis disusun dengan pedoman *sistematika* yang telah dilakukan. Dengan mengambil sebuah tema yang kemudian dipakai sebagai landasan pokok untuk menciptakan karya patung dan tema yang dipilih tersebut dicantumkan sebagai judul penulisan, maka diharapkan karya tulis ini dapat menjadi jembatan penghubung antara penulis atau pematungnya dengan pihak lain yang menyaksikan karya patung yang dipamerkan. Karya tulis ini dapat juga berfungsi menjadi sarana atau tempat latihan dalam mengungkapkan masalah kepatungan didepan *public* untuk kesempatan yang sama dimasa-masa mendatang, bagaimana pendiriannya tentang kesenian dan perannya didalam masyarakat. Sedangkan untuk jangka pendek, fungsi penulisan semacam ini adalah untuk melengkapi bekal mahasiswa sebagai penunjang dari mata kuliah yang ditekuni. Sesuai tujuan dari lembaga pendidikan yang dipilihnya, yaitu menyiapkan seorang sarjana dan sekaligus seniman yang menguasai benar bidang seni rupa yang dipilihnya.

Semoga uraian dalam pengantar ini, rumusan-rumusan tentang konsep penciptaan karya patung dan isi bahasanya dalam bentuk karya tulis yang disusun sebagai pelengkap berjalan serta terpadu.

A. Makna Judul

Sebagai manusia yang hidup ditengah-tengah lingkungan masyarakat banyak hal yang dapat diserap oleh panca indera kita, baik itu didengar, dilihat maupun dirasakan. Dalam kehidupan sehari-hari khususnya dilingkungan saya, seringkali melihat anak-anak bermain yang cukup menarik perhatian. Dari pengamatan tersebut diatas, seorang pencipta melalui kepekaan inderanya dan kemampuan *intelektualnya* dapat mengungkapkan pengalaman dari hasil pengamatan pada sebuah bentuk karya seni. Sehubungan dengan hal ini menurut Soedarso Sp dalam bukunya *Tinjauan Seni* mengemukakan sebagai berikut:

Suatu hasil seni selain merefleksikan diri seniman juga merefleksikan seniman (bahkan diri seniman itupun termasuk kena pengaruh lingkungan pula). Lingkungan ini berujud alam sekitar maupun masyarakat sekitar.¹

Penulisan pada tugas akhir ini dipilih tema khusus sebagai dasar bagi penciptaan karya patung yang diapresiasi dalam sebuah pameran dan diantara karya-karya tersebut mempunyai jalinan bentuk yang terpadu, maka diambil judul: **Gobag Sodor Dalam Karya Seni Patung.**

¹Soedarso Sp. *Tinjauan Seni*, BPUGM, Yogyakarta, 1970, p.40

Gobag Sodor merupakan salah satu permainan tradisional anak-anak yang berada di Yogyakarta dengan permainan terdiri dari enam orang anak dengan menggunakan sarana atau unsur pendukung (lapangan atau arena) yang agak luas untuk melakukan aktivitas bermain tersebut.

Seni Patung dalam *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni* adalah:

Bagian seni rupa yang merupakan pernyataan artistik lewat bentuk-bentuk tiga dimensional, walaupun ada pula yang bersifat seni pakai, tetapi pada lazimnya atau umumnya seni patung adalah seni murni dan arena seni patung adalah tiga dimensional atau trimatra yang demikian benar-benar berada didalam ruang karena seni patung tidak ada masalah-masalah perspektif seperti halnya seni lukis yang kadang kala timbul keinginan membuat kreasi kedalaman (dimensi tiga).²

Mengamati anak-anak dengan segala gerak-gerik yang jenaka, lugu, polos dan jujur, pada saat mereka bermain, berdendang maupun segala *aktivitasnya*. Sifat dan gerakan mereka mempunyai daya tarik tersendiri karena anak-anak didalam *berinteraksi* dengan lingkungannya kadang kala belum dapat mengungkapkan keinginan dengan *bahasa lisan* yang jelas. Terkadang anak-anak harus menggambarkan keinginan tersebut dengan peragaan gerak disamping komunikasi mereka dengan bahasa lisan supaya orang lebih mengerti dengan apa yang diinginkan.

²Soedarso Sp., *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta, 1987, p.12

B. Latar Belakang Ide

Permainan anak pada masa lampau jarang sekali kita jumpai pada saat ini dikarenakan permainan modern lebih praktis dan lebih menarik. Permainan anak pada masa lampau merupakan warisan budaya kita dan merupakan kebanggaan Indonesia. Dari warisan budaya tersebut kita harus menjaga dan melestarikannya. Permainan anak merupakan kenangan pada masa anak-anak, hal tersebut diungkapkan dalam *Ensiklopedia Nasional Indonesia* adalah “Kenangan anak didapat oleh anak sejak ia dapat mengingat sesuatu yang terkesan padanya, kenangan yang mendalam dapat memainkan peranan berarti dalam kepribadiannya.”³

Menurut Freud adalah:

Kenangan anak selalu berdasarkan masa anak-anak, kenangan ini kadang timbul karena fantasi-fantasi masa kanak-kanak yang diubah dengan cara tertentu sehingga muncul dalam kenangan yang kacau atau sama sekali hilang dari kesadaran.⁴

Berawal dari pengaruh lingkungan sekitar saya, ada hal-hal yang menarik dan terkesan pada pribadi saya pada waktu melihat anak yang sedang bermain dengan kejujurannya dan kepolosannya seperti yang diungkapkan Kartini Karto “... anak-anak itu merupakan pribadi yang unik khas, berbeda sekali dengan pribadi manusia dewasa, lagi pula anak-anak tersebut memiliki sifat-sifat serta dinamika yang khas pula.”⁵ Maka munculah kerinduan saya untuk kembali seperti anak-anak jelas tidak mungkin, tetapi bersikap jujur, polos dalam mengungkapkan tema-tema kehidupan anak itu masih mungkin.

³*Ensiklopedia Nasional Indonesia*, PT Cipta Adi Pitaloka, Jakarta, 1988, p.8

⁴*Ibid.*

⁵Kartini Kartono, *Psikolog Anak*, Alumni, Bandung, 1982, p.4

Moment-moment seperti itulah yang membangkitkan kesadaran saya untuk mengungkapkan ide tentang permainan anak yaitu gobag sodor.

Menyaksikan anak-anak desa yang sedang bermain dan adanya kerinduan itulah muncul kesadaran saya, sehingga mempunyai dorongan untuk mengabadikan moment-moment yang saya lihat dan pernah alami pada waktu kecil kedalam bentuk karya seni khususnya seni patung. Lebih tegasnya Fajar Sidik mengungkapkan “Manusia biasa mengabadikan saat estetik itu dengan itu nampaklah ketidak abadian saat estetik itu. Manusia dapat juga membuat lukisan tentang pengalaman yang pernah dialami.”⁶ Maka saya cukup beralasan untuk mengambil tema *gobag sodor* sebagai tugas akhir.

Waktu memang menentukan banyak hal, misalnya pergeseran tatanan kehidupan dalam pribadi maupun lingkungan masyarakat. Dalam selisih waktu yang belasan tahun mengamati kebiasaan dan tingkah laku anak sekarang terasa mempunyai satu alur hubungan yang erat dengan masa kanak-kanak yang pernah saya alami beberapa tahun yang silam, biarpun arus *modernisasi* telah mampu menembus kedalam dunia anak-anak. Memperbandingkan kehidupan anak pada dewasa ini dengan masa kanak-kanak beberapa tahun yang silam akan menghadirkan sesuatu *refleksi* dari keduanya secara fisik menampilkan beberapa perbedaan maupun kesamaan dalam pola permainan mereka tetapi secara mental masih tetap sama dalam hal keluguan serta kejenaan anak-anak. Pola permainan anak-anak sebagai

⁶Fajar Sidik. *Diktat Kuliah Tinjauan Seni*, STSRI “ASRI”, Yogyakarta, 1983, p.4

petunjuk adanya perubahan tersebut memperlihatkan dua hal pokok sebagai berikut:

1. Pola permainan yang tak berubah

Beberapa permainan yang *popular* pada masa lalu yang masih terdapat pada anak-anak zaman sekarang. Permainan *nostalgia* ini masih banyak dijumpai terutama didaerah pedesaan bahkan beberapa tahun terakhir ini di beberapa kota telah banyak digelar dolanan anak dalam suatu pertunjukan.

2. Pola permainan yang berubah

Kemajuan *teknologi* industri permainan anak-anak telah menawarkan permainan dalam beberapa *alternatif*, mulai dari permainan manual hingga *elektrik* dan *otomatik*. Penggunaan alat-alat bermain hasil rekayasa industri biasanya terjadi pada anak-anak perkotaan.

Dua permainan yang pada kenyataannya memiliki perbedaan tersebut tidak begitu dipedulikan oleh anak-anak. Mereka hanya “memandang” permainannya dengan kesibukan dalam dunia mereka sendiri.

Banyak sekali gerak yang menarik perhatian dari serangkaian gerak yang terjadi dalam aktivitas anak-anak. Penggalan salah satu gerak tersebut adalah *moment* atau *stop action*. Moment tersebut tampil dari serangkaian gerak yang menarik bagi saya yang sekaligus mengambil nilai-nilai salah satu gerakan yang ada.

Kesederhanaan berpikir atau keluguan pikiran tersebut, *kejenaakaan* serta sifat-sifat yang dimiliki pada anak-anak tampil dalam aktivitas mereka,

dari permainan yang belum terpengaruh oleh kemajuan teknologi. Gobag sodor adalah jenis permainan secara kelompok dengan kegembiraan dalam bermain bersama teman sebaya sering menjadi kenangan positif maka alat permainannya tidak harus selalu yang mahal-mahal, kebersamaan dalam kegembiraan lebih penting bagi mereka. Hal ini memberikan *inspirasi* saya untuk membuat karya patung Tugas Akhir yang terdapat dalam adegan permainan gobag sodor.

Mengangkat tema permainan anak-anak masa lampau dalam bentuk karya seni patung karena pengalaman saya pada waktu kecil, yang pernah saya alami dimana lingkungan pada masa lampau kebanyakan belum mengenal permainan modern. Gobag sodor merupakan salah satu dari sekian banyak permainan anak pada masa lampau. Seperti yang disebutkan dalam buku *Permainan Rakyat Daerah Kalimantan Timur* adalah “Mendokumentasikan permainan daerah agar jika pada suatu saat permainan aslinya menghilang dari masyarakat, masih kita memiliki dokumentasinya.”⁷ Hal tersebut meyakinkan saya untuk membuat karya patung yang berjudul ***Gobag Sodor Dalam Karya Seni Patung***.

Selain itu juga mengangkat nilai-nilai yang ada dalam permainan gobag sodor seperti keceriaan, ketangkasan, kebersamaan, olah raga, dan kejenuaan. Sehingga anak-anak mengerti bahwa permainan tradisional mempunyai nilai-nilai positif yang dapat bermanfaat bagi mereka yang melakukan permainan tersebut.

⁷Bambang Suwondo, *Permainan Rakyat Daerah Kalimantan Timur*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Jakarta, 1982, p.2