

**STIMULUS MATERIAL SEBAGAI SARANA
PENCAPAIAN BENTUK DALAM SENI PATUNG**



**MINAT UTAMA SENI PATUNG
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	2796 / H / s / 09
KLAS	
TERIMA	14-04-2009

**STIMULUS MATERIAL SEBAGAI SARANA
PENCAPAIAN BENTUK DALAM SENI PATUNG**



**MINAT UTAMA SENI PATUNG
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

**STIMULUS MATERIAL SEBAGAI SARANA
PENCAPAIAN BENTUK DALAM SENI PATUNG**

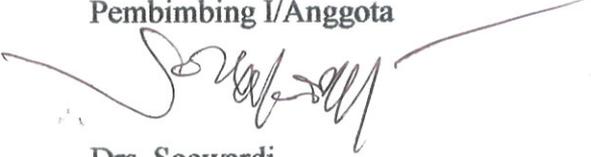


**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang
Seni Rupa Murni
2006**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

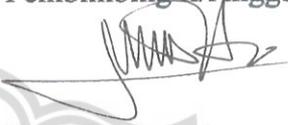
STIMULUS MATERIAL SEBAGAI SARANA PENCAPAIAN BENTUK DALAM SENI PATUNG diajukan oleh **Artherio, NIM. 9911297021**, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Agustus 2006 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Soewardi
NIP. 131476743

Pembimbing II/Anggota



Drs. Eko Sunarto
NIP. 131996635

Cognate/Anggota



Drs. Anusapati, M.FA
NIP. 131474285

Ketua Prodi S-1 Seni Rupa
Murni/ Anggota



Drs. Dendi Suwandi, MS.
NIP. 131567134

Ketua Jurusan Seni Murni/
Anggota



Drs. Ag. Hartono, M.Sn
NIP. 131567132



Drs. Sukarman
NIP 130521245

Kata Pengantar

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir dan penyelenggaraan pameran patung Tugas Akhir ini dapat terlaksana dari awal hingga akhir. Dengan rasa hormat dan rendah hati, pada kesempatan ini saya sampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada :

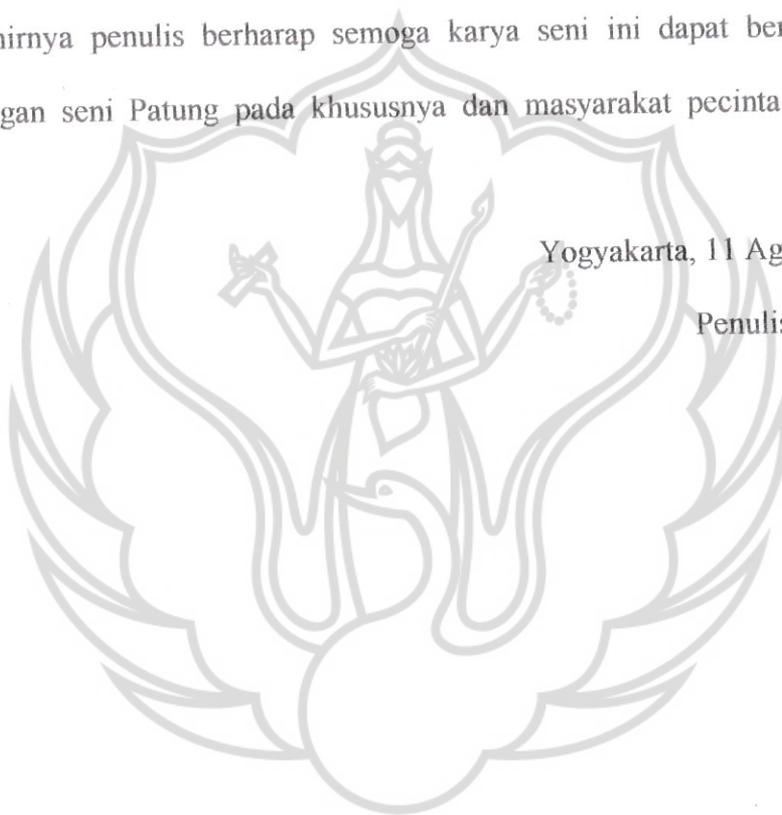
1. Bapak Drs. Soewardi, sebagai Dosen Pembimbing I
2. Bapak Drs. Eko Sunarto, sebagai Dosen Pembimbing II
3. Bapak Drs. Anusapati, MFA, sebagai Cognate
4. Bapak Drs. Soehadi, sebagai Dosen wali
5. Bapak Drs. Dendi Suwandi, MS, sebagai Ketua Program Studi Seni Murni.
6. Bapak Drs. AG.Hartono, M, Sn. sebagai Ketua Jurusan Seni Murni
7. Segenap tim penguji Tugas Akhir
8. Segenap staf pengajar pada Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta
9. Segenap staf administrasi pada Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta
10. Segenap staf UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
11. Papi Mami yang banyak memberi bantuan moril dan material secara tulus bagi kelangsungan studi saya.
12. Mbak Shanty, Aceta, Andre, dan keponakan yang telah memberikan dorongan semangat dan bantuannya

13. Yoan, Lotse, Haru Sis, Badari, Suraji, Dwi yang telah membantu dalam persiapan tugas akhir ini.
14. Saptopo, Nanang, Robert, Suryadi, Tiwik, dan teman-teman patung '99 atas kritik dan sarannya.
15. Rekan-rekan Seni Murni khususnya Seni Patung, semua angkatan dan semua sahabatku di ISI Yogyakarta, serta semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam persiapan Tugas akhir ini.

Akhirnya penulis berharap semoga karya seni ini dapat berguna bagi perkembangan seni Patung pada khususnya dan masyarakat pecinta seni pada umumnya.

Yogyakarta, 11 Agustus 2006

Penulis



DAFTAR ISI

	Hal.
Halaman Judul	i
Halaman Judul	ii
Halaman Pengesahan	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Foto	vii
Daftar Foto Karya	viii
Daftar Lampiran	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Makna Judul	2
B. Latar Belakang Ide	4
BAB II GAGASAN PENCIPTAAN	6
A. Ide Penciptaan	6
B. Konsep Perwujudan	9
BAB III PROSES PERWUJUDAN	14
A. Bahan, Alat, dan Teknik	14
1. Bahan	14
2. Alat	15
3. Teknik	18
B. Tahap Perwujudan	22
BAB IV TINJAUAN KARYA	24
BAB V PENUTUP	36
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN	39

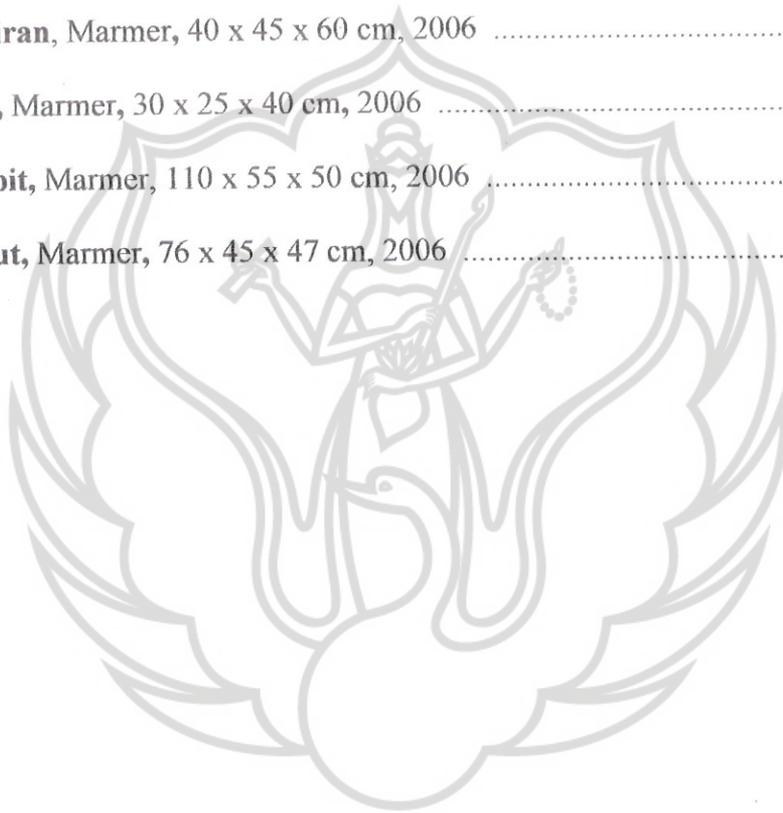
Daftar Foto

	Hal.
1. Foto 3.1, (Alat Gerenda dan Mata Gerenda)	17
2. Foto 3.2, Macam-Macam Pahat	17



DAFTAR FOTO KARYA

	Hal.
1. Keruntuhan , Marmer, 38 x 65 x 103 cm, 2006	25
2. Kelenturan , Marmer, 60 x 85 x 80 cm, 2006	27
3. Mulur , Fosil, 40 x 20 x 25 cm, 2006	29
4. Kelahiran , Marmer, 40 x 45 x 60 cm, 2006	30
5. Tegar , Marmer, 30 x 25 x 40 cm, 2006	32
6. Terjepit , Marmer, 110 x 55 x 50 cm, 2006	34
7. Hanyut , Marmer, 76 x 45 x 47 cm, 2006	35



DAFTAR LAMPIRAN		Hal.
1. Katalogus		40
2. Foto Pamflet		41
3. Foto Poster Pameran		42
4. Biodata		43



BAB I

PENDAHULUAN

Penciptaan bentuk karya seni merupakan pengemukaan sikap atau tanggapan dan pengertian emosional terhadap suatu aspek kehidupan, yaitu sesuatu yang tertangkap dan menjadi pusat perhatian dan suatu ungkapan dengan adanya kekuatan-kekuatan tidak tampak yang terjadi disekeliling, yang kemudian terkilas dalam proses yang terjadi dalam diri sendiri. Persoalan individual ataupun persoalan-persoalan lain merupakan aspek alami dalam arti yang luas. Aspek-aspek tersebut adalah yang dicari sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni.

Dalam karya tugas akhir ini alam adalah sumber inspirasi dan apa saja yang berada di alam merupakan obyek yang sering kali saya amati, ketertarikan saya terhadap alam ini menjadi dasar dalam berkarya, terutama pada sifat dan struktur batu marmer sebagai materialnya. Pembawaan material dari batu marmer seperti bentuk, warna, tekstur, corak dan lain-lain merupakan pendorong atau perangsang dalam awal pembentukan ide atau gagasan. Dalam proses visualisasi karya bentuk yang ditampilkan adalah bentuk-bentuk berasal dari imajinasi yang muncul dengan mempertimbangkan unsur-unsur bawaan dari material sesuai dengan cita rasa dan kepekaan artistik dalam mengorganisasikan bentuk-bentuk *sculptural*.



A. MAKNA JUDUL

Judul dalam tugas akhir saya adalah *Stimulus Material Sebagai Sarana Pencapaian Bentuk Dalam Seni Patung*. Untuk memperjelas penggunaan istilah kata dalam mengartikan judul tersebut maka perlu diuraikan penjelasan judul sebagai berikut:

1. Stimulus

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* menyebutkan “Perangsang organisme bagian tubuh atau reseptor lain untuk menjadi aktif.”¹

Pengertian diatas merupakan sesuatu yang mendorong, mengingatkan, menggiatkan, merangsang dalam awal pembentukan ide dan gagasan sehingga akan muncul suatu makna obyek secara pribadi sesuai dengan pengalaman saya.

2. Material

Material dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* menyebutkan “Bakal yang dipakai sebagai bahan untuk membuat barang lain.”²

Dalam pembuatan tugas akhir ini saya menggunakan material dari batu. Batu yang saya pilih adalah batu marmer. Batu marmer sudah saya kenal sejak saya masih kecil karena batu tersebut banyak terdapat di daerah sekitar tempat tinggal saya dan sedikit banyak sudah saya amati, pahami sifat fisis dan struktur batu tersebut.

¹ *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke Dua*, Depdikbud Bp, Jakarta, 1995, p. 963.

² *Ibid*, p.637.

Batu-batu tersebut diatas, dari sifat fisis dan strukturnya adalah material yang sangat banyak memberikan dorongan dan rangsangan di awal pembentukan ide dan gagasan. Dan hal tersebut merupakan sarana dalam pencapaian imajinasi bentuk dalam karya patung saya.

3. Sarana

Pengertian sarana adalah “Segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud atau tujuan; alat; media”³

4. Pencapaian

Pencapaian mempunyai arti “proses, cara, perbuatan mencapai.”⁴

5. Bentuk

Bentuk menurut The Liang Gie adalah :

Dalam setiap karya seni, medium berikut unsur-unsurnya itulah yang disusun dan disatu padukan sehingga menjadi suatu kebulatan yang utuh. Pengorganisasian itu harus mengandung makna yang menarik, sehingga terjelma apa yang dikenal sebagai bentuk (form) dari karya seni. Dalam hal ini bentuk bukanlah berarti suatu bangun geometri, melainkan organisasi menyeluruh yang tersusun dari keseluruhan hubungan satu sama lain diantara unsur-unsur seni itu.⁵

6. Seni Patung

Webster's New Twentieth Century Dictionary, Edisi II, mengungkapkan *Sculpture* adalah “The art of carving wood, chiseling stone, casting and welding metal, modeling clay or wax, etc. Into *three-dimensional* representations. As statues, figures, form, etc.”⁶ (Terjemahan

³ Ibid. p. 880

⁴ Ibid.p. 172

⁵ The Liang Gie, *Garis-Garis Besar Estetika (Filsafat Keindahan)*, Karya, 1976, p.70

⁶ Simon and Schuster, *Webster's New Twentieth Century Dictionary*, New York: William Cillin Publisher. Inc, 1983, p. 1632.

bebas: seni dalam, memahat batu, mengecor dan mengelas logam, membentuk dengan tanah liat atau lilin, dan sebagainya kedalam penyajian kembali bentuk tiga dimensional, seperti patung, figur, bentuk dan lain-lain.)

Setelah melihat definisi tersebut maka yang dimaksud judul *Stimulus Material Sebagai Sarana Pencapaian Bentuk Dalam Seni Patung* adalah mengangkat dan mempelajari proses pengamatan dan pengalaman saya terhadap material beserta sifat-sifat dan struktur yang dimunculkan dari material tersebut. Dan secara sadar saya melakukan semacam proses dialogis yang berbeda-beda berhubungan dengan perbedaan material yang kemudian diangkat bersamaan dengan ide-ide diluar bahan yang muncul. Stimulus atau rangsangan dari material tersebut adalah sebagai sarana dalam pencapaian bentuk patung saya yang disertai dengan ide, gagasan, dan pemikiran menarik (dengan memunculkan keunikan-keunikan dari material). Ini akan melewati beberapa tahap. Dan dengan mengenal tahapan tersebut eksplorasi material dapat memperkirakan bagian mana yang memungkinkan untuk dikerjakan dan yang tidak. Pengenalan semacam ini memberi pengalaman yang berarti dalam setiap langkah berkarya saya.

B. LATAR BELAKANG IDE

Penciptaan suatu karya seni berawal dari ide. Ide tersebut dapat muncul dari alam dan lingkungan sekitar, pengalaman hidup, pengalaman saat berkarya, perenungan atau pun pengamatan terhadap seniman lain. Yang

melatarbelakangi penciptaan karya patung saya adalah alam dan lingkungan sekitar yang terisi oleh benda mati dan benda hidup, hal ini merupakan sumber inspirasi bagi saya. “Bahwa bagi seorang seniman alam merupakan sumber inspirasi yang sangat banyak menawarkan gagasan tentang keindahan, karena hal-hal yang indah dalam kehidupan manusia dapat ditemukan di alam.”⁷ Benda mati berupa karang, tanah, batu dan lain sebagainya, dan benda hidup seperti: manusia, binatang, tumbuhan. Bentuk-bentuk alam seperti tersebut diatas merupakan struktur yang dinamis sebagai sumber inspirasi tentang gerak dan irama dalam suatu bentuk karya seni patung. Sedangkan studi pada batu sebagai material dan sifat fisis batu seperti bentuk, warna, corak, tekstur, dan lain-lain, terkadang dengan sengaja atau tidak akan melahirkan suatu ide yang tidak terpikirkan sebelumnya dan tanpa sengaja akan menghasilkan efek-efek yang tidak terduga dan menarik dilihat. Ketika saya mengambil batu dari alam kemudian mempelajari dan memahami sifat dan strukturnya timbul pemikiran untuk mencoba lebih mendalami dari apa yang saya lihat pada batu, kemudian memahami strukturnya dan dikembangkan dalam sebuah karya seni patung saya.

Dari pengamatan terhadap sifat dan struktur batu yang didalamnya terdapat bentuk warna, corak, tekstur dan sebagainya dalam pikiran saya timbul suatu fantasi bahwa sifat dan struktur dari batu dapat diekspresikan kedalam sebuah karya seni patung secara kreatif.

⁷ The Liang Gie, *Filsafat Keindahan*, Pusat Belajar Ilmu Berguna/PUBIB, Yogyakarta 1991, p.55