

BAB. I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Setiap manusia memiliki kesenangan tersendiri dalam mengabadikan memori masa kecil. Hal ini biasanya diwujudkan dalam benda-benda kenangan atau benda koleksi seperti mainan, barang-barang elektronik, foto-foto masa kecil, mobil, motor, dan buku-buku yang dianggap mewakili kenangan mereka. Mereka yang masa kecilnya tidak memiliki benda-benda tersebut dan hanya bisa menikmati milik orang lain ingin mendapatkan benda-benda kenangan tersebut untuk memenuhi hasrat mereka. Dalam peristiwa ini penulis merasakan hal yang sama, karena penulis merasa ingin mendapatkan hasrat yang belum dimiliki saat masa kecil. Penulis mulai mengumpulkan benda-benda kenangan yang belum sempat dimiliki pada masa kecilnya dan mulai mengumpulkan dengan mencari benda-benda kenangan di pasar-pasar barang bekas maupun pasar *online*.

Proses pengumpulan benda-benda kenangan tersebut dirasa sulit karena harus bersaing dengan orang lain yang mempunyai hasrat yang sama dan juga kendala dalam keuangan penulis yang tidak cukup untuk membeli benda-benda tersebut karena harganya yang tinggi. Dari hal tersebut penulis mulai mencari tahu asal benda tersebut didapatkan oleh para pedagang. Beberapa pedagang mau memberi tahu dari mana mereka mendapat benda tersebut dan mengajak untuk mencari langsung di pengumpul barang-barang bekas, atau yang sering di sebut dengan *rongsokan* oleh orang Jawa. Mulai dari sini penulis mendapatkan benda-

benda kenangan yang sudah lama ingin di miliknya dengan harga terjangkau meski terkadang bentuknya yang tidak utuh lagi atau rusak.

Kegiatan untuk mengumpulkan benda-benda kenangan ini menjadi rutinitas keseharian penulis bahkan hingga menjadi mata pencaharian. Setiap siang hingga malam hari, penulis mencari benda-benda tersebut untuk dikoleksi maupun dijual kembali. Tidak jarang benda-benda tersebut dalam kondisi yang sudah tidak utuh, sehingga penulis berusaha memperbaiki kembali benda-benda tersebut agar dapat berfungsi lagi dengan normal. Penulis menemukan ketertarikannya dengan benda-benda kenangandan menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam proses memfungsikan kembali. Kecintaan pada benda-benda kenangan dan ketertarikan untuk mengutak-atiknya sudah lama muncul semenjak kelas satu SMA. Saat itu penulis dibekali pengetahuan tentang komponen-komponen elektronika, meski Penulis harus mengingat kembali teori-teori yang pernah dipelajari. Memperbaiki benda elektronik di rasa tidak terlalu mudah, karena harus mengerti fungsi dari setiap komponen. Tidak jarang penulis terserum listrik saat memperbaiki benda elektronik tersebut. Melihat dari proses dan hal-hal yang muncul saat perbaikan benda elektronik, penulis menikmati semua prosesnya dan menjadikan pelajaran yang berharga.

Melihat dari harga benda yang ditawarkan pada tempat pengumpulan barang bekas bisa lebih murah, penulis mencoba mencari benda yang dapat di jadikan sebuah karya seni. Penulis menemukan ide dalam penciptaan karya seni patung yang memiliki unsur gerak dan bunyi. Dalam sisi lain penulis melihat banyak benda-benda bekas elektronik maupun mainan yang memiliki unsur gerak

di dalamnya dan dari potensi gerak dan bunyi hasilkan dapat diolah kembali. Dari situ penulis tertarik untuk menggunakan unsur gerak dan bunyi dalam benda-benda temuan. Gerak dan bunyi melalui perakitan benda-benda kenangan yang ditemui pada pengumpul barang bekas dianggap mampu memberi fungsi lain pada benda-benda kenangan.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

1. Apa yang dimaksud benda-benda temuan dan *kinetik art* ?
2. Bagaimana gerak dan bunyi mampu mempresentasikan dalam seni patung?

C. TUJUAN

Tujuan utama dalam tugas akhir ini adalah menciptakan karya Seni Patung yang memiliki unsur gerak dan bunyi dengan melalui perakitan dan pemanfaatan benda-benda temuan yang sering dianggap tidak lagi mempunyai nilai guna dalam kehidupan keseharian.

D. MANFAAT

1. Sebagai media ungkap yang di ujudkan dalam dunia seni melalui perakitan benda-benda temuan yang mnghasilkan gerak dan bunyi.
2. Memberi kontribusi dalam seni patung. Yaitu penggunaan unsur gerak dan bunyi dalam perakitan benda-benda temuan, yang mungkin di anggap jarang penggunaan unsur tersebut.

3. Memberi tampilan baru dalam seni patung ditingkat akademis yang saat ini dirasa kurang bervariasi dan perlu di kembangkan serta dipelajari.

E. MAKNA JUDUL

Agar tidak terjadi kesalahan dalam memaknai judul tugas akhir ini, *Gerak dan Bunyi Melali Perakitan Benda-benda Temuan* maka perlu diberi batasan pengertian terhadap masing-masing kata pada judul.

1. Gerak

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* gerak adalah “peralihan tempat atau kedudukan baik hanya sekali saja maupun berkali-kali”.¹ Pengertian ini menjelaskan perpindahan benda dari awal ke tempat yang baru melalui perjalanan waktu yang ditentukan oleh tenaga gerak yang digunakan. Pergerakan atau perpindahan benda tidak dapat diulang tepat pada waktu yang sama sebelum melakukan perpindahan.

2. Bunyi

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* pengertian bunyi adalah “sesuatu yang kedengaran atau dapat di dengar (bunyi biasanya di bedakan dengan suara; bunyi diadakan oleh benda,binatang, dsb; suara diadakan oleh manusia)”.² Pemahaman bunyi dalam tugas akhir ini adalah menggunakan alat atau material yang dapat melakukan gerakan dan gesekan secara

¹Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, edisi 3 Jakarta, Balai Pustaka 2011, p.371

²*Ibid.*, p. 194

elektronik atau mekanis yang menimbulkan getaran frekuensi tertentu dan menghasilkan bunyi yang dapat diterima oleh pendengaran manusia.

3. Perakitan

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* “perakitan adalah menyusun (mengatur); mereka-reka; mencari akal.”³ Pemahaman menyusun dalam tugas akhir ini adalah membuat ruangan dalam suatu bidang yang disusun oleh benda-benda temuan yang disatukan dalam konsep tertentu.

4. Benda-benda Temuan

Benda-benda temuan merupakan benda-benda yang sering dijumpai penulis dalam keseharian maupun di tempat pengumpulan barang-barang bekas. Contohnya seperti, mainan robot-robotan, mesin ketik, mesin lemari pendingin, dan motor pendingin ruangan.

Benda temuan dalam *Diksi Rupa* adalah :

Objek temuan dalam seni rupa adalah sebuah objek yang tidak memiliki estetika lagi, seperti halnya potongan kayu atau belahan sebuah mesin atau benda. Namun dalam pengertian ini, “objek temuan” dimaksudkan sebagai kerja kreatif seni atau anti-seni dengan mendisplay benda temuannya dari lingkungan sekitarnya. Istilah ini populer pada masa Surealisme dan Dadaisme. Sedangkan di Indonesia, gejala seni dengamenampilkan objek temuan ini baru dikenal setelah dalam pameran Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia.⁴

³*Ibid.*, p. 940

⁴Mikke Susanto. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagad Art House. 2011 p. 141

F. KESIMPULAN MAKNA JUDUL

Gerak dan Bunyi Melalui Perakitan Benda-benda Temuan dalam Seni Patung sebagai sebuah upaya penjelajahan pengalaman-pengalaman baru dari situasi-situasi baru dan pengenalan lebih dalam material yang digunakan melalui penyusunan bentuk patung pada benda-benda temuan. Penulis menggunakan unsur gerak dan bunyi dalam Seni Patung ini diharapkan bisa menjadi suatu karya yang imajinatif, menarik, dan inspiratif

