

BAYANG KEGELAPAN



**PERTANGGUNG JAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi Persyaratan kelulusan program studi seni program magister
Dengan minat utama seni patung

Ahmad Fauzan Azima
NIM 2321515411

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

TESIS
PENCIPTAAN SENI
BAYANG KEGELAPAN

Oleh:

Ahmad Fauzan Azima
NIM. 2321515411

Telah dipertahankan pada 12 Juni 2025 di depan

Dewan Penguji yang terdiri dari:


Prof. Drs. M. Dwi Marianto, M.F.A., Ph.D
Pembimbing Utama


Dr. Nadiyah Tunnikmah, M.A.
Penguji Ahli


Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.
Ketua Tim Penguji

Yogyakarta, ..**26**..JUN...2025

Direktur Program Pascasarjana

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.
NIP. 197210232002122001

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam laporan tesis ini tidak terdapat karya yang merupakan hasil penjiplakan. Belum pernah dipublikasikan, belum pernah digunakan untuk memperoleh gelar akademik di perguruan tinggi manapun dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada bagian dalam laporan ini yang diambil dari karya orang lain, kecuali telah disebutkan secara tertulis dalam laporan Tugas Akhir ini dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 11 Mei 2025

Ahmad Fauzan Azima

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, segala puji dan syukur, dengan rahmat dan karunianya yang telah menuntun setiap langkah dan menguatkan hati, hingga tesis berjudul “*Rekonsiliasi dan Seni Patung*” dapat saya selesaikan dengan baik, sebagai bagian dari perjalanan menapaki ujian akhir pada Program Magister Seni, Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Ucapan terima kasih yang tulus saya sampaikan kepada:

1. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si. selaku Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus ketua penguji.
2. Prof. Drs. M. Dwi Marianto, M.F.A., Ph.D., selaku dosen pembimbing, atas arahan, bimbingan, dan motivasi yang tiada henti sejak awal proses penciptaan hingga penyusunan tesis ini.
3. Dr. Nadiyah Tunnikmah, M.A., selaku dosen penguji, atas arahan dan masukannya yang membantu penyusunan tesis ini.
4. Kurniawan Adi Saputro, P.hD., selaku Ketua Program Studi Seni Program Pascasarjana Institut Seni Yogyakarta.
5. Dr. H. Suwarno Wisetrotomo M. Hum. dan Pak Heri Dono selaku dosen mata kuliah eksplorasi seni yang menjadi awal dalam pencarian ide dalam berkarya.
6. Seluruh dosen dan staf Program Pascasarjana ISI Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman yang sangat berarti selama masa studi.
7. Keluarga tercinta, Bapak, Mama, kakak dan adik juga nenek dan kakek yang telah memberikan dukungan serta semangat dalam menyelesaikan studi ini.

8. Teristimewa Kharisma Febilda Rahayu, adik yang selalu memberikan dukungan, kekuatan, dan selalu menemani dari awal pendaftaran hingga selesainya perkuliahan ini.
9. Teman-teman Magister, terkhusus Serupa 23; Bang Berto, daeng Iswan, daeng kado', mas Bernad, mas Damar, mas Bawon, mas Riski, mas Suhban, mas Kus, mas dimas, dan mas sabir, atas pengalaman dan pertemanannya.
10. Dan untuk orang-orang di luar sana yang terus memilih bertahan dan berusaha untuk tetap ada .

Saya menyadari bahwa penciptaan ini masih memiliki berbagai keterbatasan. Oleh karena itu, saya sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan dan pengembangan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat, inspirasi, serta pelajaran bagi siapa pun yang sedang berusaha bangkit dan berjuang. Karya ini tidak hanya menjadi bentuk ekspresi personal, tetapi juga sebuah pesan bahwa melalui seni.

Yogyakarta, 21 Mei 202



Ahmad Fauzan Azima

ABSTRAK

Tesis ini membahas proses penciptaan karya seni patung yang mengangkat tema kehidupan di jalanan sebagai refleksi atas realitas sosial yang rumit dan penuh tantangan. Proses penciptaan dilakukan melalui pendekatan *Practice Based Research*, yang menggabungkan eksplorasi artistik dengan landasan teori logoterapi dari Viktor E. Frankl. Teori ini menekankan pentingnya pencarian makna dalam menghadapi penderitaan dan kesulitan hidup.

Media utama yang digunakan adalah kardus bekas, yang dipilih karena nilai simbolisnya sebagai representasi kekuatan dan harapan. Teknik *assemblage* diterapkan dengan menyusun potongan-potongan material menjadi bentuk visual yang menggambarkan gejolak batin, tekanan psikologis, dan semangat untuk bertahan. Setiap karya yang dihasilkan memuat pesan eksistensial dan sosial, serta mengajak audiens untuk merefleksikan kondisi kehidupan masyarakat marginal.

Melalui karya-karya ini, seni patung tidak hanya dihadirkan sebagai media ekspresi estetik, tetapi juga sebagai sarana transformasi makna, kritik sosial, dan penyampaian pesan kemanusiaan. Pendekatan konseptual serta pemilihan material nonkonvensional memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik seni patung kontemporer.

Kata kunci: seni patung, kehidupan jalanan, logoterapi, kardus bekas, seni konseptual

ABSTRACT

This thesis explores the creation of sculptural artworks that highlight the theme of street life as a reflection of the complex and challenging social realities. The creative process is carried out through a Practice Based Research approach, which combines artistic exploration with the theoretical foundation of Viktor E. Frankl's logotherapy. This theory emphasizes the importance of finding meaning in the midst of suffering and hardship.

The primary medium used is discarded cardboard, chosen for its strong symbolic value as a representation of marginalization, vulnerability, and hope. The assemblage technique is applied by composing fragmented materials into visual forms that express inner turmoil, psychological pressure, and the will to persevere. Each work addresses existential and social themes, inviting the audience to reflect on the conditions of marginalized communities.

These artworks present sculpture not only as a medium of aesthetic expression, but also as a means of transforming meaning, offering social critique, and conveying humanistic messages. The conceptual approach and the use of unconventional materials contribute to the development of contemporary sculptural practices.

Keywords: sculpture, street life, logotherapy, recycled cardboard, conceptual art

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah Penciptaan.....	6
C. Estimasi Karya	6
D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	8
1. Tujuan	8
2. Manfaat	8
BAB II.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
LANDASAN TEORI	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
A. Kajian Sumber.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1. Hidup Di Jalanan.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2. Bayang Kegelapan	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
3. Karya terdahulu.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4. Seniman Acuan dan Orisinalitas Karya	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
B. Kajian Teori	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1. Logoterapi	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2. Seni.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
3. Seni patung.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4. Seni Konseptual	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
BAB III.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
METODE PENCIPTAAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
A. Pendekatan Penciptaan.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
B. Metode Kreatif	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

C.	Proses Perwujudan Karya Seni	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1.	Pemusatan Ide karya	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.	Sketsa Perencanaan	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
3.	Teknik dan Media	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4.	Proses Berkarya.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
5.	Tahap Penyelesaian Akhir	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
D.	Rencana Penyajian	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
BAB IV		Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
ULASAN KARYA		Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
A.	Hasil	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1.	Judul Karya: <i>Bayangan</i>	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.	Judul Karya: <i>Terjegal</i>	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
3.	Judul Karya: <i>Ironi</i>	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4.	Judul Karya: <i>Simfoni</i>	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
5.	Judul Karya: <i>Singgasana</i>	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
6.	Judul Karya: Tanggung (Sendiri).....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
B.	Pembahasan.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1.	Prinsip Instalasi dalam Seni Konseptual...	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.	Tata Letak Ruang dan Narasi Kuratorial ..	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
3.	Elemen Pendukung: Cahaya, Bayangan, dan Suara.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4.	Posisi Penonton: Interaksi dan Refleksi....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
5.	Penutup: Karya sebagai Ruang Renungan	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
BAB V.....		Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
PENUTUP.....		Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
A.	Kesimpulan	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
B.	Saran.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
DAFTAR PUSTAKA		Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
GLOSARIUM.....		Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
LAMPIRAN.....		Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karya-karya Terdahulu	12
Gambar 2. <i>From Pillars to Post, Project Another Country</i>	13
Gambar 3. Perputaran Peradaban	15
Gambar 4. Symbiosis	16
Gambar 5. Kerangka Pemikiran Penciptaan	24
Gambar 6. Rancangan Sketsa	29
Gambar 7. Kardus Bekas	31
Gambar 8. Tutup kloset	31
Gambar 9. Lem Super	31
Gambar 10. Cat pelapis	31
Gambar 11. Pisau potong	32
Gambar 12. Gunting	32
Gambar 13. Sarung Tangan	32
Gambar 14. Masker	32
Gambar 15. Kuas	33
Gambar 16. Tinwal Wadah Cat	33
Gambar 17. Gigi Tiruan	33
Gambar 18. Kayu Bekas	33
Gambar 19. Pembuatan Rangka Tangan Terjegal	35
Gambar 20. Penggabungan Medium Terjegal	35
Gambar 21. Pembuatan Ekspresi Bayangan	36
Gambar 22. Berbagai Ekspresi Bayangan	37
Gambar 23. Proses Pembentukan Anatomi Singgasana	37
Gambar 24. Penggabungan Medium Singgasana	38
Gambar 25. Proses Pembentukan Anatomi Simfoni	38
Gambar 26. Pembentukan Anatomi Tubuh Simfoni	39
Gambar 27. Proses Pembentukan Rangka Tubuh Ironi	40
Gambar 28. Proses Pembentukan Tubuh Ironi	40
Gambar 29. Pembuatan Rangka Kepala Tanggung(sendiri)	41

Gambar 30. Pembentukan Tubuh Tanggung(sendiri).....	41
Gambar 31. Contoh Penyajian karya	43
Gambar 32. <i>Bayangan</i>	47
Gambar 33. <i>Terjegal</i>	50
Gambar 34. <i>Ironi</i>	53
Gambar 35. <i>Simfoni</i>	55
Gambar 36. <i>Singgasana</i>	57
Gambar 37. <i>Tanggung (Sendiri)</i>	59
Gambar 38. Membangun memori melalui instalasi	63
Gambar 39. Tata letak karya saat pameran	64
Gambar 40. Penggunaan elemen pendukung	65
Gambar 41. Membangun ruang interaksi	66
Gambar 42. Membangun ruang pengalaman	67



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penciptaan ini dilatarbelakangi oleh pengalaman pribadi saya yang pernah hidup di jalanan pada usia sebelas tahun, tepatnya di Kabupaten karimun, Kepulauan Riau pada tahun 2011. Fase kehidupan ini menjadi titik balik dalam membentuk cara pandang saya terhadap dunia dan manusia. Hidup di jalanan bukan hanya sekadar perjuangan fisik untuk memenuhi kebutuhan dasar seperti makanan, tempat berteduh, dan rasa aman, tetapi juga sebuah perjalanan emosional dan psikologis yang penuh tantangan. Tanpa perlindungan dan dukungan yang memadai, saya dihadapkan pada kenyataan pahit yang serba kekurangan, dan penuh ketidakpastian. Kehidupan keras ini kerap kali memunculkan rasa putus asa, kehilangan harga diri, hingga terjerumus dalam perilaku destruktif seperti mabuk-mabukan, melakukan kekerasan, dan kriminalitas.

Judith Butler dalam *Precarious Life: The Powers of Mourning and Violence* (2004: 30-35) menyoroti kehidupan dibawah kondisi rentan, seperti yang dialami oleh mereka yang hidup di jalanan, melucuti individu dari hak-hak dasar kemanusiaan. Butler menjelaskan bahwa ketidakamanan ini dapat memicu trauma, tidak hanya karena kurangnya kebutuhan fisik tetapi juga penolakan sosial yang memperburuk alienasi psikologis. Trauma ini tidak hanya menanamkan rasa ketidakberdayaan, tetapi juga menciptakan kondisi mental yang terus-menerus dipenuhi dengan kewaspadaan dan kecemasan.

Setiap hari adalah pertarungan untuk bertahan hidup, dimana keputusan yang diambil menentukan apakah saya akan selamat atau semakin tererosok ke dalam kegelapan.

Pengalaman ini meninggalkan bekas dalam hidup saya, terutama saat melihat orang-orang tidur di emperan toko Maga di jalan Suryodiningratan yang mengingatkan masa-masa sulit di Kepulauan Riau. Kenangan itu tidak hanya membuka luka lama, tetapi juga mengingatkan arti hidup dan pentingnya keluarga, rumah, serta pendidikan. Pengalaman di jalanan menjadi semacam cermin yang memperlihatkan sisi-sisi kelam dunia, ketika ketidakadilan, ketimpangan, dan kekerasan menjadi bagian dari realitas sehari-hari. Namun, dibalik kegelapan itu, timbul pula kesadaran baru tentang pentingnya nilai-nilai hidup yang kerap luput disyukuri oleh banyak orang. Masa lalu ini telah membentuk karakter dan cara pandang saya dalam memaknai eksistensi.

Pengalaman tersebut membuat saya sering kali memiliki apresiasi lebih besar terhadap hal-hal yang mungkin dianggap biasa oleh orang lain, seperti rasa aman, makanan yang cukup, hubungan sosial yang hangat, serta dukungan keluarga dan teman. Meskipun demikian bayang-bayang gelap tidak sepenuhnya hilang, bayang-bayang ini tetap menjadi bagian dari sejarah hidup yang membentuk cara pandang saya terhadap dunia. Setiap peristiwa yang mengingatkan pada masa hidup di jalanan dapat memicu kenangan buruk dan perasaan tidak nyaman. Mengingatkan kembali pada rasa sakit dan ketidakpastian yang pernah saya alami. Namun, disisi lain, bayang-bayang kegelapan masa lalu ini menjadi refleksi tentang transformasi hidup, bayang-

bayang ini melambangkan gejolak batin dan perjuangan. Kehidupan di jalanan tidak hanya menghadirkan tantangan fisik, tetapi juga mengajarkan keberanian dan kekuatan untuk menghadapi kesulitan hidup.

Pencarian makna dari penderitaan inilah yang mendorong saya merujuk pada logoterapi Viktor E. Frankl, yang berakar pada pengalaman Frankl di kamp konsentrasi Nazi, menekankan bahwa pencarian makna hidup adalah motivasi utama manusia, bahkan ditengah situasi yang paling sulit sekalipun. Frankl (2003: 123) mengatakan bahwa ketika manusia tidak lagi dapat mengubah situasi, mereka ditantang untuk mengubah diri mereka sendiri. Pernyataan ini relevan dengan perjalanan saya dalam menghadapi kerasnya kehidupan jalanan. Logoterapi membantu menjelaskan bagaimana penderitaan tidak perlu menjadi akhir, tetapi dapat menjadi awal dari refleksi dan transformasi diri.

Logoterapi memiliki tiga prinsip utama yang mendasari pencarian makna:

1. Kehendak untuk Makna, yaitu dorongan manusia untuk menemukan tujuan hidup yang menjadi inti keberadaan mereka. Dalam kehidupan jalanan, perjuangan untuk bertahan hidup dapat menjadi dasar untuk menemukan makna yang lebih besar dari pengalaman tersebut.
2. Kebebasan Sikap, yang menegaskan bahwa dalam situasi sulit, seperti hidup di jalanan, seseorang tetap memiliki kebebasan untuk memilih sikapnya terhadap penderitaan. Frankl menjelaskan bahwa meskipun

penderitaan tidak dapat dihindari, respons terhadap penderitaan tersebut berada sepenuhnya dalam kendali individu.

3. Makna Hidup, yang terbagi kedalam tiga kategori, kreativitas (apa yang manusia ciptakan), pengalaman (apa yang manusia alami), dan sikap (bagaimana manusia merespons penderitaan).

Dalam perspektif ini, makna hidup menjadi inti dari perjalanan saya, memungkinkan saya untuk melihat pengalaman jalanan sebagai bagian dari perjalanan transformasi.

Seni sebagai salah satu bentuk kreativitas yang penting untuk mengkomunikasikan makna hidup. Seni memberikan ruang untuk saya mengolah pengalaman menjadi narasi visual yang tidak hanya menggambarkan trauma dan rasa sakit, tetapi juga daya juang dan harapan akan perubahan. Frankl (2003: 70) menyatakan bahwa manusia dapat menemukan makna dalam penderitaan, yang memungkinkan individu untuk bangkit dari kondisi yang paling putus asa. Seni, sebagai bentuk ekspresi, dapat menjadi medium untuk mentransformasikan penderitaan menjadi makna yang bermakna, sekaligus menjadi saluran untuk merefleksikan daya juang manusia.

Dalam membuat karya pemilihan material seni begitu penting dalam menunjang konsep yang ingin disampaikan. Benda-benda sederhana seperti kardus menjadi elemen penting dalam kehidupan jalanan. Kardus bukan hanya menjadi pelindung dari panas dan hujan, kardus sering digunakan sebagai alas tidur, dinding tempat berlindung, atau bahkan sebagai sarana untuk membawa

barang-barang yang dianggap penting. Kardus sangat erat dengan kehidupan jalanan, menjadikannya saksi bisu dari dinamika kehidupan.

Seni patung menjadi media yang dipilih untuk merepresentasikan kompleksitas pengalaman hidup di jalanan, dimana kardus menjadi elemen utama dalam karya ini. Pemilihan kardus sebagai material seni bukan hanya keputusan estetika, tetapi juga merupakan pernyataan simbolis. Kardus digunakan untuk menghadirkan narasi visual, tidak hanya menggambarkan kerapuhan dan kehancuran, tetapi juga daya tahan dan kemampuan untuk beradaptasi. Dengan menggunakan kardus sebagai material utama, saya berusaha memanfaatkan kekuatan naratifnya.

Proses penciptaan ini mencerminkan konsep logoterapi, ketika manusia dapat mengubah penderitaan menjadi kekuatan kreatif. Sebagaimana Frankl menjelaskan, penderitaan yang tak terhindarkan dapat menjadi sumber makna jika individu mampu menghadapi situasi tersebut dengan keberanian dan ketahanan. Dalam hal ini, karya seni saya menjadi perwujudan dari proses tersebut, ketika pengalaman traumatis diolah menjadi medium kreatif yang mampu berbicara tentang harapan, daya juang, dan potensi kebangkitan. Penciptaan ini tidak hanya mencerminkan pengalaman pribadi, tetapi juga menawarkan refleksi universal tentang kemampuan manusia untuk bangkit dari keterpurukan. Kardus, sebagai elemen utama dalam karya, tidak hanya menghadirkan kisah individu, tetapi juga menggugah audiens untuk melihat kehidupan jalanan dari sudut pandang yang lebih humanis. Melalui seni patung, saya ingin menciptakan dialog tentang bagaimana keberanian,

ketahanan, dan pencarian makna dapat membantu individu mengatasi tantangan hidup mereka.

Penciptaan ini tidak hanya menjadi representasi dari pengalaman pribadi saya, tetapi juga menjadi jembatan yang menghubungkan konsep-konsep logoterapi dengan seni kontemporer. Ini adalah upaya untuk menunjukkan bahwa seni dapat menjadi medium yang kuat untuk mentransformasikan penderitaan menjadi makna, sekaligus menginspirasi orang lain untuk menemukan harapan dalam situasi yang sulit.

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di muka, maka muncul ketertarikan untuk mewujudkan nilai-nilai penghargaan terhadap kehidupan dalam karya seni patung. Masalah yang dikaji lebih lanjut di fokuskan pada pertanyaan atau rumusan asalah penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana eksplorasi medium kardus dan teknik seni patung dapat merepresentasikan realitas kehidupan jalanan?
2. Bagaimana pengalaman hidup di jalanan dapat dimaknai dan divisualkan dalam bentuk karya seni patung sebagai ekspresi gejolak batin dan perjuangan eksistensial?
3. Bagaimana penerapan teori logoterapi Viktor E. Frankl dapat memperkuat narasi dan makna dalam penciptaan karya seni patung?

C. Estimasi Karya

Dalam penciptaan ini, saya merencanakan untuk menghasilkan enam karya seni patung dengan ukuran yang berbeda-beda, yang masing-masing

memiliki pendekatan konsep yang lahir dari pengalaman pribadi, refleksi diri terhadap kehidupan jalanan, serta eksplorasi terhadap media limbah seperti kardus bekas, tutup kloset, dan kayu. Setiap karya akan mengangkat tema besar "Bayang Kegelapan Hidup di Jalanan" dan akan diberi judul sesuai dengan narasi dan simbolisme yang dikandung masing-masing karya.

Proses penciptaan karya akan dilakukan melalui beberapa tahap utama yang telah dirancang secara sistematis sebagai berikut:

1. Proses ini diawali dengan pengumpulan ide-ide yang relevan melalui observasi langsung, pengalaman pribadi, dan refleksi diri terhadap kondisi sosial yang dijumpai di jalanan. Catatan harian, dokumentasi visual, serta rekaman naratif menjadi bahan mentah dalam proses perenungan ide.
2. Tahap ini mencakup pemilihan dan pendalaman terhadap material yang akan digunakan, yakni media nonkonvensional seperti kardus bekas. Eksplorasi dilakukan tidak hanya secara teknis (merangkai, menyusun, membentuk), tetapi juga secara simbolik untuk menggali makna yang terkandung dari setiap material yang digunakan.
3. Dalam tahap ini, proses penyidikan informasi kontekstual dilakukan melalui pendekatan teoritis seperti logoterapi dan konsep seni konseptual. Pemahaman kritis dan analitis terhadap isu sosial yang diangkat menjadi dasar pengembangan visual dan naratif karya.
4. Setelah ide matang, karya diwujudkan melalui proses perakitan dan pematangan bentuk artistik. Teknik merangkai dan menyusun material

dilakukan secara berulang guna mendapatkan bentuk yang paling representatif terhadap gagasan.

5. Presentasi akhir akan menitikberatkan pada penyampaian pesan melalui hubungan antara elemen visual dengan konsep dasar.

D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

- a. Menghadirkan bentuk yang memvisualkan gejolak batin dan perjuangan eksistensial dari bayang kegelapan hidup di jalanan sebagai ide penciptaan karya seni patung.
- b. Mengembangkan medium dan teknik yang relevan dalam penciptaan karya seni patung yang autentik dan bermakna.
- c. Mengintegrasikan teori logoterapi dalam penciptaan karya.
- d. Menggunakan seni patung sebagai media untuk mentransformasikan pengalaman pribadi menjadi narasi visual yang mampu menggugah emosi dan menginspirasi apresiasi.

2. Manfaat

- a. Memperkaya keragaman karya dalam bidang seni rupa, khususnya karya seni patung, melalui eksplorasi material yang unik (kardus) dan relevan secara konseptual dengan tema kehidupan jalanan.
- b. Membuka ruang refleksi bagi apresiasi tentang isu kehidupan jalanan, keberanian, dan daya juang manusia dalam menghadapi tantangan hidup.

- c. Menyediakan referensi bagi seniman dan mahasiswa seni yang ingin mengeksplorasi material non konvensional sebagai medium penciptaan seni dan apresiasi terhadap material sederhana seperti kardus sebagai medium seni yang memiliki daya ungkap kuat dan mampu menciptakan dialog seni.

