ANATOMI MANUSIA SEBAGAI OBJEK PENCIPTAAN KARYA SENI LOGAM

JURNAL KARYA SENI

Ahmad Shahredza H
1111602022

JURNAL ILMIAH PROGRAM STUDY S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ANATOMI MANUSIA SEBAGAI OBJEK PENCIPTAAN KARYA SENI LOGAM

JURNAL KARYA SENI

Ahmad Shahredza H
1111602022

JURNAL ILMIAH PROGRAM STUDY S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Naskah jurnal ini telah diterima oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pada tanggal

11 Agustus 2017.

Pembimbing I/Anggota

Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.
NIP 19750622 200312 1 003

Pembimbing II/Anggota

Budi Hartono ,S.sn., M.sn.
NIP 19720910 200501 1 002

Ketua Jurusan/Ketua Program Studi

S-1 Kriya Seni /Anggota

Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.
NIP 19750622 200312 1 003

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ANATOMI MANUSIA SEBAGAI OBJEK PENCIPTAAN KARYA SENI LOGAM

Oleh : Ahmad Shahredza H

INTISARI

Alam lingkungan merupakan sumber imajinasi yang tidak pernah habis dijadikan sumber inspirasi dalam berkarya seni. Sumber ide tersebut tidak saja terbatas pada alam binatang dan tumbuhan, tetapi juga bisa dari diri manusia sendiri. Penulis yang mempunyai ketertarikan dengan bentuk anatomi manusia ingin mewujudkan karya seni logam dengan sumber ide yang di latar belakangi dari banyak melihat karya – karya patung anatomi manusia, serta melihat keunikan bentuk pada anatomi manusia sehingga menarik dijadikan sumber inspirasi, karena berdasarkan ciri fisiknya antara lain: bentuk tubuh, bentuk kaki, bentuk wajah dan sebagainya, jika dilihat dan diamati menimbulkan sensasi daya tarik estetik tersendiri karena unsur bentuk dan perbedaan manusia satu dengan yang lain berbeda - beda.

Metode yang digunakan dalam pembuatan karya seni ini menggunakan beberapa tahapan dalam pembuatan karya. Dimulai dari berimajinasi, kontemplasi, eksplorasi, perancangan karya yang akan dibuat, dan perwujudanya ke dalam karya logam dua dan tiga dimensi. Dalam proses penciptaan ini digunakan pendekatan seperti estetis, eksperimen yang disesuaikan dengan bentuk karya yang akan diwujudkan.

Hasil karya logam yang disajikan dalam Tugas Akhir ini merupakan karya fungsi tetapi juga mengandung nilai artistik tersendiri dari segi bentuk dan bahan, dimana karya ini adalah sebagai benda pajang atau sebagai elemen estetis interior dan kap lampu. Karya logam ini berjumlah lima karya yang berbentuk: kaki, tubuh pria, tubuh wanita, sebagian tubuh dan wajah pria, sebagian tubuh dan wajah wanita yang merupakan sebuah sentuhan ekspresi pribadi yang di sampaikan kepada penikmat seni pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Kata kunci: *Anatomi manusia sebagai sumber inspirasi, seni kriya logam*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRAC

Nature environment is a source of imagination that never runs out as a source of inspiration in the work of art. The source of the idea is not just limited to the animals and plants, But also from human self. Authors who have an interest in the form of human anatomy want to realize the work of metal art with the source of ideas in the background from many see the works of human anatomical sculpture, And see the uniqueness of the shape on human anatomy so interesting to be a source of inspiration, because based on physical characteristics among others: body shape, Foot shape, Face shape and so on. If seen and observed cause the sensation of its own aesthetic appeal because the elements of human form and difference with each other vary.

The method used in making these artworks uses several stages in making works. Starting from imagination, contemplation, exploration, design work that will be made, and their embodiment into two- and three-dimensional works of metal. In this process of creation is used approaches such as aesthetics, experiments tailored to the form of work to be realized.

The work of metal presented in this Final Project is a work of function but also contains its own artistic value in terms of form and material, Where this work is as a display item or as an aesthetic element of the interior and lampshade. The work of this metal numbered five works in the form of: feet, body, body, woman, part of body and face of man, part of body and face of woman which is a touch of personal expression which conveyed to art lovers in particular and society in general.

Keywords: Human anatomy as a source of inspiration, the art of metal craft

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Penciptaan

Anatomi berasal dari bahasa Yunani yang terdiri atas *ana dan tomos*. *Ana* berarti memisah-misahkan atau mengurai, dan *Tomos* berarti memotong-motong. Ilmu yang mempelajari susunan tubuh dapat diperoleh dengan cara menguraikan tubuh manusia melalui potongan-potongan bagian tubuh manusia dan bagaimana hubungan organ tubuh satu dengan yang lain. Anatomi manusia adalah serangkaian pengetahuan tentang susunan dari bagian-bagian beserta perlengkapan tubuh yang membentuk suatu sistem fungsional dalam keadaan normal (Syaifuddin, 2009:1)

Sejarah anatomi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari kronologi masalah anatomi mulai dari kejadian pemeriksaan kurban persembahan pada masa purba hingga analisis rumit akan bagian – bagian tubuh oleh para ilmuwan modern. Dalam perkembanganya manusia kian memahami fungsi – fungsi dan struktur tubuh melalui ilmu anatomi. Metode pemeriksaan selalu berkembang, dari pemeriksaan tubuh hewan, pembedahan mayat, sampai ke teknik – teknik kompleks yang di kembangkan pada satu abad terakhir.

Keunikan dari segi bentuk tubuh, warna kulit, warna mata, warna rambut, bentuk hidung, bentuk tangan, bentuk kaki, bentuk kepala manusia yang bisa membedakan antara manusia yang satu dengan yang lain. Perbedaan lain bisa berupa besar, kecil, pria, wanita, tua, muda, dewasa, balita. dan masih banyak lagi keunikan yang terdapat pada diri manusia. Hal tersebut memberikan motivasi kepada penulis untuk menciptakan karya seni dengan konsep anatomi manusia ke dalam karya seni logam.

Survey yang dilakukan oleh penulis, serta perwujudan karya logam yang terinspirasi dari anatomi manusia belum terlalu banyak digemari khususnya di bidang seni kriya. Hal ini disebabkan karena kurang kreatifnya bentuk-bentuk yang dihasilkan. Dari analisis ini penulis berusaha untuk menciptakan karya logam yang menarik dan kreatif dari segi bahan hingga finishingnya guna menarik penikmat seni dan juga pasar.

Kriya adalah cabang seni rupa yang menekankan pada keterampilan tangan dalam proses penciptaannya. Dalam perkembanganya kriya tidak hanya bernilai pakai, tetapi juga bernilai estetis. Lingkungan memiliki andil yang besar dalam penciptaan karya seni kriya, salah satunya adalah faktor dari alam sekitar yang akan memberikan pengaruh terhadap konsep dan tema pada karya yang diciptakan.

Alam lingkungan merupakan sumber imajinasi yang tak pernah habis dijadikan sumber inspirasi dalam berkarya seni. Sumber ide tersebut tidak saja terbatas pada alam binatang dan tumbuhan, tetapi juga diri manusia sendiri. Penciptaan karya seni sesungguhnya tidak lepas dari adanya pengaruh lingkungan, pengalaman dan peristiwa yang dialami oleh seniman itu sendiri. Peristiwa dan pengalaman tersebut akan mengendap dan direnungkan kembali sehingga

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

memunculkan kembali endapan pengalaman estetis. Selanjutnya, diwujudkan ke dalam bentuk karya seni.

Pengamatan penulis kepada karakter dan keunikan yang dimiliki tubuh manusia, maka penulis tersentuh dan tertarik untuk memvisualisasikan ke dalam bentuk karya seni kriya logam yang lebih menekankan pada karakter bentuk anatomi manusia. Karya seni yang terwujud merupakan hasil kreativitas penulis yang dikembangkan dengan mengeksplorasi bentuk anatomi sehingga memiliki kekhasan dan keunikan tersendiri versi penulis dan mendorong penulis ingin menciptkan karya dekoratif atau benda pajang sebagai elemen estetis interior dengan mengeksplorasi visual bentuk anatomi manusia baik secara ekspresif atau fungsional.

Karya yang berjudul "Anatomi Manusia Sebagai Objek Penciptaan Karya Seni Logam" penulis akan membuat karya seni logam menggunakan bahan baku alumunium dan kuningan dengan menggunakan teknik cor. Dalam karya ini akan lebih menekankan dari segi karakter bentuk potongan anatomi tubuh manusia.

2. Rumusan Dan Tujuan Penciptaan

a. Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dalam penciptaan karya seni yang berupa benda pajang atau sebagai elemen estetis interior dapat di rumuskan masalah penciptaan sebagai berikut: Bagaimana cara memvisualisasikan anatomi manusia yang artistik kedalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi ke dalam karya seni logam?

b. Tujuan Penciptaan

1) Menciptakan karya logam dari bentuk anatomi manusia.
2) Mewujudkan karya logam dengan cara teknik cor.
3) Menambah pengalaman dalam proses berkarya.

3. Metode Penciptaan Dan Metode Pendekatan

1. Metode Penciptaan

"Metode adalah cara bertindak menurut sistem aturan tertentu. Maksud metode ialah supaya kegiatan praktis terlaksana secara rasional dan terarah, agar mencapai hasil optimal" (Bekker, 1986:10). Penciptaan dalam hal ini adalah sebuah proses untuk menjadikan barang yang belum ada menjadi ada, dan proses ini dilakukan secara bertahap. Dalam hal ini penulis menggunakan metode penciptaan sebagai berikut :

a. Imajinasi yaitu proses bayangan atau angan - angan yang muncul deng an membayangkan objek yang mendukung dalam pembuatan karya ya ng akan diciptakan.
b. Kontemplasi yaitu proses perenungan atau berpikir secara mendalam u ntuk mencari nilai - nilai serta makna yang terkandung dalam karya ya ng akan diciptakan.
c. Eksplorasi yaitu proses pencarian bentuk - bentuk melalui sketsa yang

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

akan dipilih untuk pembuatan karya yang akan diciptakan.

d. Perwujudan yaitu proses pembuatan karya seni yang dimulai dari persi apan mengolah bahan, menyiapkan alat-alat, proses pembentukan, dan finishing.

Selain menggunakan metode di atas penulis juga menggunakan metode eksperimen yang secara teknis dalam proses perwujudan karya dengan mempertimbangkan dan menguasai objek yang akan dibentuk dan melakukan uji bahan logam dan teknik pewarnaan dengan teknik poles. Dalam penciptaan karya seni ini, metode eksperimen juga dilakukan. Hawkins (dalam Gustami 2004:13-15) menjelaskan bahwa metode penciptaan terdiri atas tiga tahapan penciptaan berupa: (1) eksplorasi ide, (2) eksperimentasi atau improvisasi, dan (3) perwujudan. Dalam konteks ini, intuitif sebenarnya telah berada dalam wilayah eksperimentasi dan perwujudan.

Penulis menggunakan metode ini sebagai perwujudan dan bereksperimen melalui berbagai percobaan seperti pembuatan bentuk model dari tanah liat yang akan dicetak menggunakan resin sebagai master. Alasan memakai resin sebagai master karena bahan lebih tahan terhadap panas saat proses pengecoran dibandingkan hanya dengan menggunakan tanah, penulis juga melakukan berulang – ulang pembuatan model untuk bisa menciptakan bentuk yang sempurna sesuai yang diharapkan.

2. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetis

Pendekatan estetis ini mengacu pada keindahan yang selanjutnya divisualisasikan dalam bentuk karya. Menurut Kartika (2004:11),

> Keindahan pada dasarnya adalah sejumlah kualitas pokok tertentu yang terdapat pada sesuatu hal. Kualitas yang paling sering disebut adalah *unity, harmony, symmetry, balance* dan *contrast.*

1). *Unity* (kesatuan), prinsip ini dapat tercapai apabila terpenuhi prinsip keseimbangan, irama, penekanan, proporsi, dan keselarasan. Sementara *unity* yang ditampilkan pada karya kriya logam ini adalah dari segi penekanan bentuk anatomi dari segi ukuran dan proporsi jadi tidak sama persis dengan ukuran aslinya .

2). *Harmony* (keselarasan), prinsip keselarasan timbul dengan adanya kesamaan, kesesuaian, dan tidak adanya pertentangan. Dalam seni rupa prinsip keselarasan dapat dibuat dengan cara menata unsur-unsur yang mungkin sama, sesuai dan tidak ada yang berbeda secara mencolok. Sementara *harmony* yang ditampilkan pada karya kriya logam ini adalah kesamaan dari segi bentuk anatomi manusia sendiri dan disesuaikan kedalam sebuah bentuk karya seni sehingga tidak menimbulkan pertentangan yang menonjol.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

3) *Balance* (keseimbangan), dalam penciptaan desain merupakan upaya penciptaan karya yang memiliki daya tarik visual. Keseimbangan harus ada pada unsur dan bagian desain, maupun pada keindahan dan fungsi desain. Pada karya kriya logam ini *balance* digunakan sebagai dasar pembuatan karya karena lebih menekankan unsur desain penulis juga membuat beberapa desain untuk mendapatkan desain yang terbaik dan mengandung unsur keseimbangan dari segi bentuk dan ukuran sehingga karya lebih nyaman dipandang sehingga memiliki daya tarik visual tersendiri.

4) *Contrast* (berlawanan), ialah sesuatu yang berlawanan, bersilangan. unsur kontras berfungsi untuk mengatasi masalah yang berkesan membosankan, berulang – ulang (Mudjiono, 2008:37-38). Pada karya kriya logam ini penulis juga menerapkan unsur *Contrast* yang lebih menekankan dari segi warna dibuat lebih mencolok di seluruh bagian karya, jadi warna terlihat lebih menarik dan memiliki efek cahaya yang bagus dan tidak membosankan saat dipandang.

B. Hasil Dan Pembahasan

1. Anatomi Manusia

Sumber penciptaan karya ini berasal dari beberapa faktor selain melalui perenungan yang bersumber pada penglihatan di lingkungan sekitar, juga didasari dengan ide yang muncul dari hasil perenungan terhadap objek-objek yang ditangkap indra manusia . Faktor dari dalam diri juga termasuk peranan penting yang dimaksud dari dalam adalah kegemaran penulis dalam melihat karya seni patung baik dari sebuah foto, gambar, dan wujud asli yang berbentuk manusia.

Manusia sendiri dapat di artikan berbeda – beda segi biologis, rohani dan istilah kebudayaan, atau secara campuran. Secara biologis manusia di klarifikasikan sebagai ‘’*Homo sapiens*’’ yang berarti ‘’manusia yang tahu’’, *spesies primate* dari golongan mamalia yang di lengkapi otak berkemampuan tinggi. Dalam hal kerohanian mereka di jelaskan menggunakan konsep jiwa yang bervariasi, dalam agama di mengerti dalam hubunganya dengan kekuatan ketuhanan atau makhluk hidup, dalam mitos manusia juga sering di bandingkan dengan *ras* lain. Dalam antropologi kebudayaan manusia dijelaskan berdasarkan penggunaan bahasanya, organisasi dalam masyarakat serta perkembangan teknologinya.

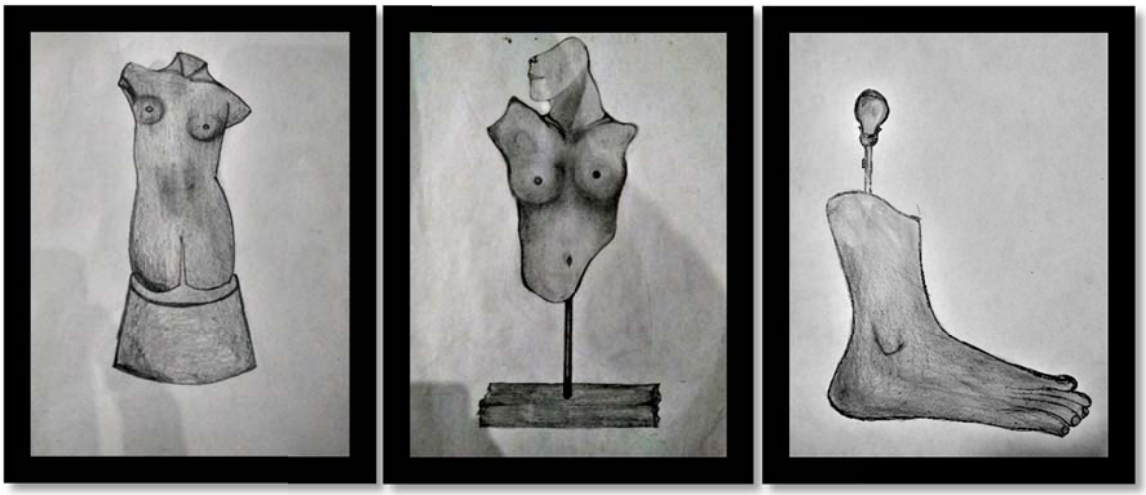
Penggolongan manusia yang paling utama adalah berdasarkan jenis kelaminya. Secara alamiah , jenis kelamin seseorang anak yang baru lahir bisa laki – laki atau perempuan . Anak muda laki – laki di kenal sebagai putra dan laki – laki dewasa sebagai pria. Anak muda perempuan di kenal sebagai putri an perempuan dewasa sebagai wanita. Penggolongan lainya adalah berdasarkan usia mulai dari janin, bayi, balita, anak – anak, remaja, akil balik, pemuda atau pemudi, dewasa dan orang tua.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Penggolongan yang lainya berdasarkan ciri – ciri fisik antara lain bentuk dada, bentuk kaki, bentuk badan dan masih banyak lagi, hal ini yang membuat penulis mempunyai ketertarikan ingin memvisualkan dalam karya seni logam khususnya.

Merujuk dari ulasan diatas maka penulis merasa tergugah dan tertarik kemudian berkeinginan untuk menciptakan karya logam dengan tema anatomi manusia dengan mengambil beberapa bentuk bagian tubuh manusia seperti bentuk badan, bentuk kaki,sebagian wajah dan bentuk dada.

2. Perancangan



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

3. Hasil Karya

Berikut ini dicantumkan 3 dari 5 karya Tugas Akhir yang berhasil di buat, beserta deskripsi singkat mengenai karya.

Karya 1. Lemah Gemulai

Lemah gemulai, penulis sengaja memvisualkan bagian tubuh wanita yang terlihat gemulai menggambarkan wanita itu mempunyai jiwa lembut, kasih sayang tinggi namun pada dasarnya wanita itu adalah orang yang memiliki hati yang lemah, mudah tersinggung, bahkan pemarah. Karya ini adalah karya fungsional yang akan di jadikan sebagai dekorasi atau benda pajang sebagai elemen estetis interior. Sementara ukuran yang tidak terlalu besar jadi karya ini mudah di pindah jadi sangat praktis. Karya ini juga di samping ada nilai estetisnya juga ada nilai fungsinya .

Karya 2. Sexy Woman

Sexy woman atau ‘’wanita seksi’’ pada karya ini secara visual yaitu menggambarkan seorang wanita dengan bentuk dada yang seksi. Pujian seksi sendiri sudah menjadi salah satu kebanggaan tersendiri bagi kaum perempuan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

masa kini, seksi dalam artian sebenarnya maupun seksi dalam konotasi lainya . Namun yang jelas banyak perempuan modern sekarang yang berlomba – lomba terlihat seksi baik untuk pasangan maupun orang sekelilingnya, bahkan sampai lupa sama bentuk asli dirinya sendiri. Karya ini akan di jadikan dekorasi atau benda pajang sebagai elemen estetis interior.

Karya 3. Tapak Kaki

Kaki adalah organ tubuh manusia yang sangat penting karena dengan adanya kaki, manusia bisa kemana mereka inginkan dan untuk mengenal hal-hal baru di sekitarnya. Visual kaki di karya ini terlihat kuat karena kaki yang kuat akan semakin banyak mengenal hal – hal baru pada alam, pada intinya semakin jauh tapak kaki manusia melangkah akan semakin luas pula pengetahuan dan semakin luas pemikiran manusia. Karya ini adalah karya fungsional yaitu lampu duduk karena di fungsikan sebagai dekorasi dan sebagai elemen estetis interior. Namun karya ini memiliki sebuah keunikan tersendiri sebagai benda fungsi karena tidak pada umumnya bentuk visual kaki di jadikan sebuah karya seni yang dapat di fungsikan.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Daftar Pustaka

Arifin, Syamsul, (1982), Ilmu Logam Jilid 1, Ghalia Indonesia Jakarta

Bakker, Anton. (1986), *Metode – Metode Filsafat*, Ghalia Indonesia, Jakarta Timur.

Dharsono Sony Kartika, Nanang Ganda Pratiwi, *Pengantar Estetika*, Bandung: Rekayasa Sains, 2004

Gustami, Sp. (2004), "Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis",Program Pasca Sarjana S2 Penciptaan dan Pengkajian Seni ISI Yogyakart.

Gustami, Sp. 2006. Butir – Butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia. Yogyakarta: Prasista

Kartika, Dharsono Sony dan Nanang Ganda Pratiwi, *Pengantar Estetika* Bandung: Rekayasa Sains, 2004.

Kartika, Dharsono Sony . 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.

Mudjiono dan B. Irawan.(2008),*Asas dan Unsur Desain*, Universitas Kristen Petra Fakultas Seni dan Desain Jurusan Desain Komunikasi Visual, Surabaya.

Sachari, Agus. (1986),*Seni Desain dan Teknologi*, Pura Pustaka, Jakarta.

S. Hudi Sunaryo dan A Sri Bandono. 1979. *Pengetahuan Teknologi Kerajinan Logam* 1. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Soedarso SP, *Katalogos Pameran Kriya Seni 2000*, Galeri Nasional Indonesia Jakarta. 2000

Susanto, Mike. 2011. *Diksi rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab dan Bali: Jagad Art Space.

Syaifuddin. 2009. *Anatomi Tubuh Manusia*. Jakarta: Salemba Medika

Wartoko, Teguh, *Pengantar Pendidikan Seni Rupa*,Kanisius. Yogyakarta,1984

Watson, Roger. 2002. Anatomi dan Fisiologi untuk Perawat. Jakarta: EGC

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Webtografi

http://rhusenberkaryakriyalogam.blogspot.com/.Diakses pada tanggal 17 september 2015,01.50 wib.

http://id.wikipedia.org/wiki/Anatomi . Diakses pada tanggal 17 september 2015, 05.04 wib.

http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Drs.%20B.%20Muria%20Zuhdi,%20M.Sn./%2810%29%20Kriya-Logam.pdf. Diakses pada tanggal 17 September2015, 01.35 wib.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta