



ABSTRAKSI CADIK DAN GELOMBANG DALAM PENCIPTAAN SENI PATUNG

Tesis
Pertanggungjawaban Penciptaan Karya Seni
untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam mencapai derajat Sarjana S-2
Program Studi Penciptaan Seni
Minat Utama Seni Patung

Diajukan oleh

I Made Suwasa Astawa

NIM : 073 / SM-PC / 01

kepada

PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2003

PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
No.	116/FSR/A/SP/04
Klas.	731/SP
TERIMA	21 Jan. 04 f TTD.



ABSTRAKSI CADIK DAN GELOMBANG DALAM PENCIPTAAN SENI PATUNG

Tesis
Pertanggungjawaban Penciptaan Karya Seni
untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam mencapai derajat Sarjana S-2
Program Studi Penciptaan Seni
Minat Utama Seni Patung

Diajukan oleh

I Made Suwasa Astawa

NIM : 073 / SM-Pt / 01



kepada

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2003**

Tesis
Pertanggungjawaban
Karya Seni Tugas Akhir

ABSTRAKSI CADIK DAN GELOMBANG DALAM PENCIPTAAN SENI PATUNG

Diajukan oleh

I Made Suwasa Astawa
NIM : 073 / SM-Pt / 01

telah dipertahankan pada tanggalAgustus 2003
di hadapan Dewan Penguji
yang terdiri dari

Pembimbing Satu
Pembimbing Dua
Cognate
Ketua Dewan Penguji



(Prof. Soedarso Sp., M.A.)
(Edhi Sunarso.)
(Dr M. Dwi Marianto, MFA)
(Dr M. Dwi Marianto, MFA)

Tesis Pertanggungjawaban Karya Seni Tugas Akhir ini
telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Magister



27 AUG 2003

Yogyakarta,.....
Direktur Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr M. Dwi Marianto, MFA
NIP 131285252.

ABSTRACT

In creating this artistic sculpture, the writer tries to offer and develop new understanding obtained since the writer was very young until the present time when the writer studies at Postgraduate Program of Art Creation at Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta. The new understanding was developed from the experience in Tabanan, southern coast of Bali island which is famous for its winged-canoes (*cadik*) and tides. Based on such experience, the writer was interested in creating an artistic sculpture in abstract from being a personal expression of art work.

Based on the idea of *cadik* and tide rush, the writer takes gradual process to obtain a maximal work. As a result, a three-dimensional art work depicting a *cadik* and tide rush and representing personal feeling and thought of the writer about the magnificence, peace, spirit, sadness, loneliness, happiness, and so on.

The principle of *cadik* and tides has a very great effect and meaning on the writer. It brings physical and mental peace. It is a principle of balance generally accepted as a valuable principle in social life, by putting more emphasis on harmonious life, manifested in harmonious relation among people being the microcosmos or *bhuana alit* and harmonious relation between people and the universe being the macrocosmos or *bhuana agung*.

The conclusion that can be drawn from the creation of the art work with the theme of the “abstraction of *cadik* and tides in creating an artistic sculpture” is that by employing media and means resulting from a creative process and method, the writer can express his idea in sculpture.

ABSTRAK

Di dalam penciptaan seni patung ini, penulis ingin mencoba untuk menawarkan dan mengembangkan pemahaman baru yang diperoleh dari sejak masih kecil sampai menginjak untuk “menapak dan meninggi” di Program Pascasarjana Penciptaan Seni ISI Yogyakarta. Pemahaman baru itu berupa pengalaman yang sejak kecil di daerah Tabanan, pesisir selatan pulau Bali yang sangat akrab dengan perahu bercadik serta hempasan gelombangnya. Berawal dari pengalaman tersebut penulis menjadi tertarik untuk membuat karya seni patung dengan mengambil cadik dan gelombang dalam bentuk abstraksi sebagai ekspresi yang sifatnya personal dalam mewujudkan karya seni.

Bersumber ide dari cadik dan gelombang inilah kemudian penulis melakukan tahap demi tahap proses penciptaan gunanya untuk memperoleh karya yang betul-betul maksimal. Melalui sebuah proses dan metode penciptaan yang digunakan dalam berkarya seni patung, terwujudlah karya seni tiga dimensional berwujud abstraksi cadik dan gelombang yang mempresentasikan perasaan dan pengalaman pribadi penulis tentang keagungan, kedamaian, semangat jiwa, kesedihan, kesepian, kebahagiaan, dan lain sebagainya.

Asas cadik dan gelombang merupakan suatu prinsip yang dianggap sangat bernilai dalam kehidupan penulis, juga sangat berpengaruh, membawa ketenteraman hidup secara lahir dan batin. Suatu prinsip keseimbangan yang secara umum dianggap sangat bernilai dalam masyarakat, dengan tujuan mengutamakan hidup selaras, yang diinginkan bentuknya melalui keselarasan antar manusia sebagai mikrokosmos atau *bhuana alit* dengan alam semesta sebagai makrokosmos atau *bhuana agung*.

Kesimpulan dari hasil penciptaan karya seni yang mengangkat tema “Abstraksi cadik dan gelombang dalam penciptaan seni patung” yaitu dengan media dan sarana dari hasil sebuah proses dan metode penciptaan, penulis dapat mengekspresikan gagasan dan mampu menampung keinginan penulis dalam berkarya seni patung.

ABSTRAK

Di dalam penciptaan seni patung ini, penulis ingin mencoba untuk menawarkan dan mengembangkan pemahaman baru yang diperoleh dari sejak masih kecil sampai menginjak untuk “menapak dan meninggi” di Program Pascasarjana Penciptaan Seni ISI Yogyakarta. Pemahaman baru itu berupa pengalaman yang sejak kecil di daerah Tabanan, pesisir selatan pulau Bali yang sangat akrab dengan perahu bercadik serta hempasan gelombangnya. Berawal dari pengalaman tersebut penulis menjadi tertarik untuk membuat karya seni patung dengan mengambil cadik dan gelombang dalam bentuk abstraksi sebagai ekspresi yang sifatnya personal dalam mewujudkan karya seni.

Bersumber ide dari cadik dan gelombang inilah kemudian penulis melakukan tahap demi tahap proses penciptaan gunanya untuk memperoleh karya yang betul-betul maksimal. Melalui sebuah proses dan metode penciptaan yang digunakan dalam berkarya seni patung, terwujudlah karya seni tiga dimensional berwujud abstraksi cadik dan gelombang yang mempresentasikan perasaan dan pengalaman pribadi penulis tentang keagungan, kedamaian, semangat jiwa, kesedihan, kesepian, kebahagiaan, dan lain sebagainya.

Asas cadik dan gelombang merupakan suatu prinsip yang dianggap sangat bernilai dalam kehidupan penulis, juga sangat berpengaruh, membawa ketentraman hidup secara lahir dan batin. Suatu prinsip keseimbangan yang secara umum dianggap sangat bernilai dalam masyarakat, dengan tujuan mengutamakan hidup selaras, yang diinginkan bentuknya melalui keselarasan antar manusia sebagai mikrokosmos atau *bhuana alit* dengan alam semesta sebagai makrokosmos atau *bhuana agung*.

Kesimpulan dari hasil penciptaan karya seni yang mengangkat tema “ Abstraksi cadik dan gelombang dalam penciptaan seni patung” yaitu dengan media dan sarana dari hasil sebuah proses dan metode penciptaan, penulis dapat mengekspresikan gagasan dan mampu menampung keinginan penulis dalam berkarya seni patung.

sampaikan kepada seluruh staf dan pegawai di lingkungan Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada teman-teman angkatan 2001 dalam seperjuangan, dan seangkatan minat utama seni patung, Bapak Sigit Margono, Tjahyo Prabowo, Dicky Tjandra, dan yang lainnya, banyak membantu dan saling mengingatkan selama perkuliahan dan dalam menyelesaikan tugas akhir.

Pada Akhirnya Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Ayahanda dan Ibunda, Adinda juga Kakanda berdua dr. Wayan atas doa restunya maka studi ini dapat selesai sesuai dengan harapan. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan secara moral dan materiil, sampai terwujudnya tesis ini penulis ucapkan terima kasih.

Penulis menyadari dengan kerendahan hati tesis pertanggungjawaban karya ini jauh dari sempurna, memungkinkan untuk disempurnakan dan juga memberi peluang baru untuk dikembangkan lebih lanjut bagi pencipta karya seni di kalangan akademik. Untuk itu penulis menerima segala kritik dan saran demi kesempurnaan tulisan ini.

Sebagai akhir dari prakata sekecil apapun arti dari karya tesis pertanggungjawaban karya ini, semoga dapat bermanfaat bagi kasanah ilmu pengetahuan seni pada umumnya dan bagi pencipta seni patung pada khususnya.

Yogyakarta, 25 Juli 2003

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN	i
ABSTRACT	ii
ABSTRAK	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I PENGANTAR	
A. Latar Belakang dan Tujuan Penciptaan	1
B. Kajian Sumber Penciptaan	19
C. Landasan Penciptaan dan Metode Penciptaan.....	30
BAB II PENDISAINAN MODELING, PEMILIHAN BAHAN DAN TEKNIK PER- WUJUDAN	
A. Tahap Pendisainan.....	38
B. Pemilihan Bahan.....	62
D. Teknik Pembentukan.....	63
BAB III PROSES PERWUJUDAN DAN TINJAUAN KARYA	
A. Proses Perwujudan	67
B. Tinjauan Karya	94
BAB IV. PENUTUP.....	102
DAFTAR PUSTAKA.....	104

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR

	Halaman
1. Perahu bercadik pada masa masyarakat primitif Mesopotamia, tonggak awal perwujudan perahu bercadik.....	2
2. Perahu Jung Cina sangat sederhana, dilengkapi dengan cadik.....	4
3. Perahu bercadik dari Bali.....	5
4. Perahu Gelagah di pinggir sungai Tigris sudah memakai cadik sebagai penyeimbang, berbentuk lengkungan mengikuti tubuh perahu.....	7
5. Dua buah perahu sungai Nil dibuat tahun 1500 S.M.memakai cadik meruncing pada gambar 5a. dan cadik tumpul pada gambar 5b.....	8
6. Perahu bercadik bangsa Persia Gambar 6a, untuk pelaut dan perahu bercadik untuk angkatan perang Gambar 6b.....	8
7. Perahu-perahu orang Viking dari daratan Denmark untuk menyerbu daratan Britania dengan perahu bercadik mereka yang lancip dan panjang.....	9
8. Kapal-kapal perang tipe baru dari Laut Tengah merupakan bentuk peralihan dari perahu bercadik nampak pada gambar 8a dan 8b.....	10
9. Pahatan Relief perahu pada Pyramid complex of Teti (2630 BC.).....	21
10. Kano Naizen <i>arrival of the Portuguese</i> , dibuat pada tahun 1593.....	22
11. <i>The Great Wave of Kanawaza</i> , karya grafis Katsushika Hokusai (1823).....	22
12. Pahatan relief perahu bercadik di candi Borobudur (780 AD).....	23
13. Relief perahu dan orang yang baru turun dari perahu	

di teras Candi Penataran, Belitar (1369 M).....	23
14. Relief orang naik perahu di Candi Tigawangi, Pare, Kediri (1388 M).....	24
15. <i>Gelombang Pasang</i> lukisan M.N. Mulder (1950).....	24
16. <i>Pantai Selatan</i> lukisan karya Basuki Abdulah (1961).....	25
17. <i>Gelombang</i> karya Mantyze (Fotografi) 1949.....	25
18. Skema proses penciptaan.....	37
19. Proses pengabstraksian cadik.....	39
20. Proses pengabstraksian Gelombang.....	40
21. Proses pengabstraksian cadik dan gelombang dengan pemisahan elemen-elemen yang sudah melalui proses abstraksi.....	41
22. Proses pengabstraksian cadik dan gelombang dengan pemisahan elemen- elemen yang sudah melalui proses abstraksi secara keseluruhan mempunyai persamaan, juga memiliki bentuk dasar yang sama, ini membuktikan bahwa adanya satu rangkaian pemahaman masih dalam lingkup satu konsep.....	42
23. Sketsa bentuk Abstraksi karya pada studio dua yang terpilih.....	43
24. Sketsa bentuk Abstraksi karya pada studio tiga yang terpilih.....	44
25. Sketsa bentuk Abstraksi karya TA I, yang terpilih.....	45
26. Sketsa bentuk Abstraksi karya TA II, yang terpilih.....	46
27. Sketsa bentuk Abstraksi karya TA III, yang terpilih.....	47
28. Sketsa bentuk Abstraksi karya TA IV, yang terpilih.....	48
29. Sketsa bentuk Abstraksi karya TA V, yang terpilih.....	49
30. Pada tahap ini adalah mewujudkan sket-sketsa disain terpilih kedalam bentuk tiga deminsional dengan menggunakan bahan tanah liat pada bentuk karya I	50

31. Bentuk model secara global untuk mendapatkan bentuk karakter gelombang dengan memanfaatkan tingkat keplastisan tanah liat, pembentukan dilakukan dengan memperhitungkan segi-segi bentuk gelombang	51
32. Pembentukan pada bentuk cadik, bagian bentuk ini akan dirangkaikan dengan cara dipisah sebelum bentuk gelombang secara utuh sudah dibentuk.....	52
33. Pembentukan, ujung deburan, masing-masing hanya terbagi menjadi dua cabang ujung deburan. Sedangkan tahap pembentukan cabang satu dibuat agak pendek.....	53
34. Urut-urutan dalam pencarian bentuk yang dilanjutkan dengan mencari ketepatan secara keseluruhan. Pada bagian gelombang dan cadik sudah terangkai.....	54
35. Membasahi karya dengan menyemprotkan air, berupa wujud model disain terpilih kedalam bentuk tiga dimensional dengan menggunakan bahan tanah liat.....	55
36. Dengan memanfaatkan tingkat keplastisan tanah liat, pembentukan model dilakukan dengan memperhitungkan segi-segi bentuk gelombang.....	56
37. Abstraksi bentuk cadik, bagian bentuk ini akan dirangkaikan dengan cara disatukan dengan bentuk gelombang secara utuh.....	57
38. Wujud pembentukan, ujung deburan, masing-masing hanya terbagi menjadi dua cabang ujung deburan. Sedangkan tahap pembentukan cabang satu dibuat agak pendek.....	58
39. Urut-urutan dalam pencarian bentuk yang dilanjutkan dengan mencari ketepatan keseimbangan dengan cara memperhitungkan keseimbangan keseluruhan patung yang berpusat pada titik tengah sehingga tidak goyah.....	59
40. Dipilihnya fiber glass untuk pembuatan model pada tahap kedua karena mempunyai alasan sebagai yaitu bila model dipotong-potong sesuai dengan pembagian cetakan, model tersebut tidak akan rusak.....	60
41. Model fiber glass tidak akan rusak bila dipergunakan sebagai mal cetakan.....	61

42. Model yang telah dipotong-potong memungkinkan lebih mudah disambung-sambung jika sudah dipindahkan dengan bahan fiber glass.....	61
43. Skema tahap proses dalam perwujudan.....	68
44. Bahan-bahan yang dipergunakan untuk membuat cetakan negatif dan cetakan model dengan menggunakan fiber glasss adalah : Resin, catalis, cobalt, met, talk, minyak pemisah dalam hal ini bisa menggunakan MAA. Pada dasarnya paduan bahan-bahan tersebut di atas, untuk membuat cetakan negatif maupun mencetak model.....	70
45. Model dari bahan tanah liat yang akan dibuat cetakan negatif, dibersihkan dengan cara dikuas. Selanjutnya model dibagi perbidang dengan menggunakan penyekat dari seng.....	72
46. Tahap berikutnya model dan penyekat dilapisi dengan bahan pemisah, dalam hal ini bisa menggunakan MAA hingga merata.....	73
47. Selanjutnya model dan penyekat dilapisi dengan paduan bahan Fg1, hingga merta dan dijaga jangan sampai terjadi gelembung pada lapisan.....	74
48. Setelah lapisan agak mengeras, lalu diberi met yang berfungsi sebagai serat cetakan.....	74
49. Bahan yang dipergunakan dalam membuat cetakan negatif dengan bahan pasir silica.....	79
50. Tabung gas dan brander gas CO2.....	80
51. Model yang akan dibuat cetakan dibagi menjadi beberapa bidang dengan menggunakan pembatas plastisin. Selanjutnya model ditaburi talk, yang berfungsi sebagai bahan pemisah.....	81
52. Memasukkan brander gas CO2 di dalam meniupan. Selanjutnya cetakan ditiup dengan menggunakan gas CO2 melalui lubang-lubang.....	82
53. Membuat cetakan bidang dan dilanjutkan cetakan bidang a, seterusnya membuat cetakan bidang b. Adapun proses pembuatan cetakan bidang c, sama dengan proses pembuatan cetakan bidang a, dan b.....	83

54. Tungku dinyalakan hingga paduan logam mencair.....	87
55. Posisi lubang penuangan berada di atas, dan 2/3 dari tinggi cetakan ditanam dalam pasir.....	88
56. Proses penuangan perunggu cair ke dalam cetakan bisa dilakukan secara langsung dari kowi.....	88
57. Penyatuan bentuk yang akan dilas distel terlebih dahulu sesuai dengan bentuk model.....	89
58. Sebelum masuk pada tahap finishing maka bagian yang dilas dihaluskan dengan cara digerinda.....	90
59. Finishing logam perunggu akan menghasilkan warna merah kehitam-hitaman dengan dipanasi memakai kompor tangan.....	91
60. Patung yang sudah diwarnai SN dan sudah dikeringkan disemprot dengan menggunakan larutan tembaga.....	93
61. <i>Sujud</i>	97
62. <i>Mawas Diri</i>	98
63. <i>Langkah Pasti</i>	99
64. <i>Tegar</i>	100
65. <i>Gundah</i>	101

BAB I

PENGANTAR



A. Latar Belakang dan Tujuan Penciptaan

1. Latar Belakang Penciptaan

Manusia menyadari sebagai makhluk ciptaan Tuhan yang paling sempurna dibanding dengan makhluk lainnya, karena dikaruniai akal dan budi yang bertolak pada pengembangan pribadi dan lingkungan. Juga melalui akal dan budinya kesanggupan manusia untuk menerima segala macam bentuk ikatan seperti ikatan tradisi (*spirit of the race*) atau ikatan zaman (*spirit of the age*)¹ Berbagai peristiwa dan kejadian di sekitar seniman sesuai dengan ikatan tradisi dan ikatan zaman pada dasarnya dapat menjadi sumber inspirasi bagi penciptaan karya seni.

Sejauh mana kedua bentuk ikatan dan peristiwa di sekitar seniman dapat menjadi sumber inspirasi bagi penciptaan karya seni sangat tergantung dari kecenderungan, minat, dan ketertarikannya dalam menanggapi bentuk dan fenomena tersebut. Upaya untuk menampilkan visualisasinya tersebut ternyata bermasalah, yaitu masalah yang timbul karena tidak semua manusia dikaruniai kecakapan untuk dapat merekam dan menampilkan kembali, apa yang pernah dilihatnya, (faktor "*Genius*"² menjadi unsur untuk diasah dan dapat dikembangkan.)

¹ Soedarso Sp., *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, CV. Studio Delapan Puluh, Enterprise-Jakarta, bekerja sama dengan Badan Penerbitan ISI, Yogyakarta, 2000, p.4.

² Mantra I.B., *Adat Istiadat Bali*, Kajian Budaya, Universitas Udayana Denpasar, 1971, p.12.

Kemampuan dalam memberikan wujud atau memvisualisasikan gagasan sehubungan dengan faktor genius dalam menciptakan karya seni patung, yang penulis ciptakan untuk mencari nilai kebaruan atau *novelty*. Dalam perancangan konsep yang akan diwujudkan untuk mencari bentuk-bentuk baru yang lebih modern Soedarso Sp. mengungkapkan:

...seni modern justru mengejar novelty, mengejar yang baru, yang lain dari pada yang lain. Horison seni modern tidak kenal batas, kecuali batas kemampuan imajinasi senimannya. Standarnya pun selalu goyah, berubah terus, sehingga apa yang sudah kita kenal pada suatu saat bisa saja tidak mungkin diterapkan untuk menyiasati seni yang baru.³

Namun demikian upaya yang ditempuh untuk mencapai nilai kebaruan, penulis mencari kecenderungan-kecenderungan bentuk. Di antara kecenderungan bentuk tersebut pencarian terfokus pada cadik perahu dan gelombang.



Gambar 1

Perahu bercadik pada masa masyarakat primitif Mesopotamia, tonggak awal perwujudan perahu bercadik.

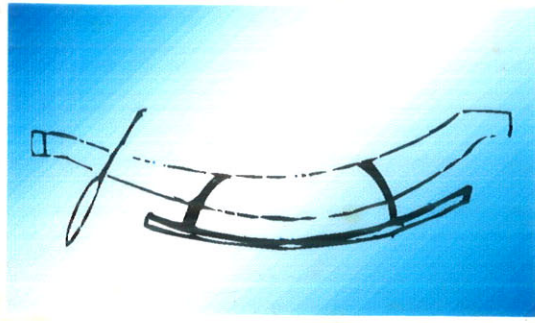
Sumber: Daniel Guracao, dan Bates, *Journey in the Mesopotamia* dalam seri *Animal Archaeology*, Westview Press, Colorado, 1972, p. 102.

³ Soedarso Sp., *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta, 1990, p. 79.

Adapun cadik perahu yang dimaksudkan adalah bentuk dari cadik yang mempunyai ciri khas. Seperti pada Gambar 1, tampak perahu bercadik dan gelombangnya dilukiskan secara dekoratif dengan cabang kayu sebagai cadiknya, pada masa Mesopotamia. Perahu Mesopotamia pada masa tahun 4000 S.M. ini sebagai cikal bakal perwujudan perahu bercadik. Ciri khas yang menonjol tersebut menurut pengamatan penulis adalah cadik perahu, merupakan bentuk perwujudan dari kebudayaan perahu pesisir sebagai bentuk kebudayaan lama. Brower berpendapat bahwa “Kecenderungan untuk bercermin dari kebudayaan satu dengan yang lainnya, dari kebudayaan lama ke kebudayaan yang baru sebagai upaya mencari bentuk baru.”⁴ Pemahaman ini dapat dilihat seperti cadik perahu dan gelombang, sebagai gejala untuk pencarian bentuk, antara cadik dan gelombang bersinergi dalam satu kesatuan, sebuah fenomena baru dalam pencarian yang selanjutnya terpilih oleh penulis.

Sebenarnya gejala mencari bentuk baru ini sudah jamak terjadi dalam perkembangan konsep. Seperti pada awalnya penulis berpikiran, dalam lingkup pengaruh kebudayaan seperti cadik perahu konon bersumber dari Yunan di Cina Selatan. Begitu besarnya peranan cadik terhadap keseimbangan tubuh perahu yang sanggup menghantar nenek moyang bangsa, dari daratan Yunan sampai di kepulauan Indonesia dengan mengendarai perahu bercadik.

⁴ Brouwer, *Badan Manusia dalam Cahaya Psikologi Fenomenologis*, Gramedia, Jakarta, 1995, p. 190.



Gambar 2.

Perahu Jung Cina sangat sederhana, dilengkapi dengan cadik.
 Sumber: Daniel Guracao, dan Bates, *Journey in the Mesopotamia* dalam seri *Animal Archaeology*, Westview Press, Colorado, 1972, p.106.

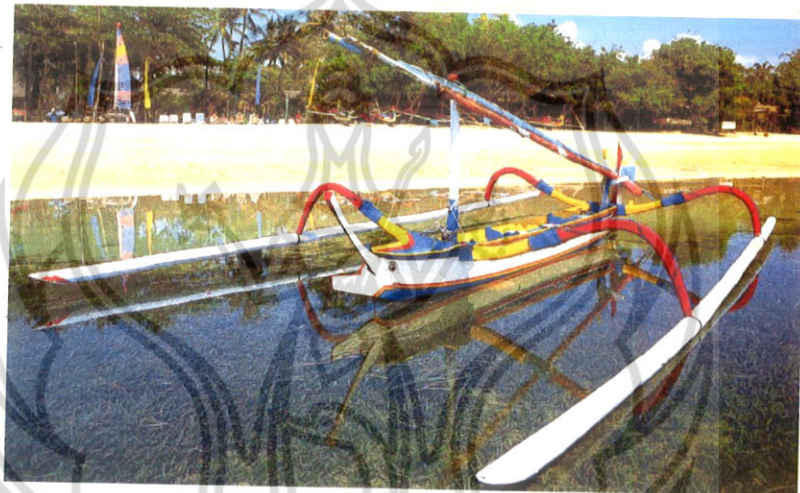
Pengaruh perahu bercadik dapat di lihat hampir di setiap perairan Indonesia seperti Sumatra, Jawa, Bali, Lombok, Sulawesi, Kalimantan, dan yang lainnya. Termasuk wilayah pulau-pulau terkecil seperti kepulauan Karimun, kepulauan Bangka dan Belitung, kepulauan disekitar laut Banda, dan yang lainnya. Sumber lain juga dapat dilihat pada salah satu relief candi Borobudur terpahatkan perahu memakai cadik dengan beberapa awaknya. Juga terdapat di candi Tiga Wangi, Pare, Kediri terdapat relief orang naik perahu dan pada pendapa teras candi Penataran terpahatkan relief orang naik perahu beserta gelombangnya.

Ini membuktikan bahwa pada diri penulis dalam pencarian gagasan tahap eksplorasi ketertarikan pada cadik dan gelombang mempunyai pijakan yang jelas dan tidak akan dipengaruhi oleh konsep lainnya.

Cadik perahu bagi penulis mempunyai hubungan sangat erat, cenderung bersifat individu terhadap kejiwaan pribadi penulis sendiri. Selanjutnya Brower

berpendapat bahwa “ Eksplorasi yang dilakukan dalam tahap ini biasanya tidak mempengaruhi perkembangan konsep yang sudah tersusun “. ⁵

Konsep ini berawal sejak penulis dari kecil tinggal di daerah Tabanan, pesisir selatan pulau Bali yang sangat akrab dengan perahu bercadik dengan hempasan gelombangnya.



Gambar 3.

Perahu bercadik dari Bali.

Foto: Dokumentasi INFAC Post Card.

Berlanjut sampai pada pilihan cadik dan gelombang yang diabstraksikan melalui material *polyester resin* dengan rencana perunggu sebagai bahan permanennya.

⁵ *Ibid*, p. 197.

Dalam penciptaan karya ini sumber yang diambil adalah bentuk cadik dan gelombang dengan cara penjelajahan dan dokumentasi cadik perahu, untuk mendapatkan tema yang akan dijadikan dasar penciptaan dengan cara *abstraksi*. Bentuk tidak digambarkan secara detail lagi seperti cadik dan gelombang, tetapi digambarkan secara esensi dari karakternya saja, dengan cara proses *modeling* yang dilanjutkan dengan mencetak model.

Dalam perwujudan karya terjadinya proses *modeling* dan *casting*. Bentuk-bentuk yang ada tidak terkait dengan bentuk seperti secara realistik dari cadik dan gelombang atau cadik perahu di Bali. Bentuk yang dihasilkan berupa struktur estetik, dalam perwujudan struktur bentuk cadik yang jauh dari kenyataan. Dampak dari proses *modeling* dan *casting*, adalah terjadinya totalitas bentuk secara utuh dari model aslinya.

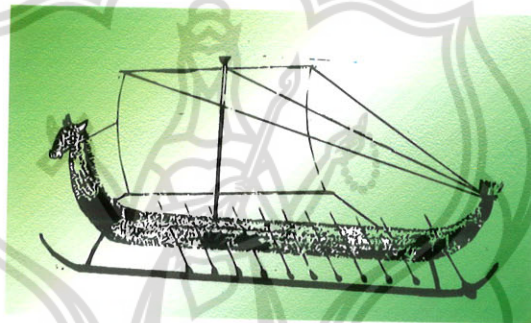
Pengolahan unsur dasar visual berupa: garis, warna, bidang tekstur, ruang, gelap-terang, dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip keseimbangan, volume, ritme dan harmoni, serta pemanfaatan permukaan cekung dan cembung terkesan cadik yang sudah diabstraksi.

a. Cadik Perahu Dalam Peradaban Sejarah

Membahas lebih lanjut tentang cadik dan gelombang secara lebih khusus sebagai sumber yang dikaji dalam penciptaan, ada baiknya kita lebih mengenal cadik dalam peradabannya, di mana cadik merupakan bukti perlengkapan yang sangat vital pada tubuh perahu. Menelusuri kembali bagaimana cadik ditemukan orang sebagai alat penyeimbang pada tubuh perahu kita

dapat kembali pada zaman prasejarah yaitu di Mesopotamia sebagai tempat lahirnya tonggak sejarah peradaban dunia pertama kalinya.

Pada zaman itu sudah mulai menggunakan rumput sungai atau gelagah yang dianyam sehingga membentuk kotak segi empat ⁶, pada gambar 1, dan segi empat panjang dengan hiasan kepala binatang, kemudian dilapisi kulit binatang hingga tidak tembus oleh air.



Gambar 4.

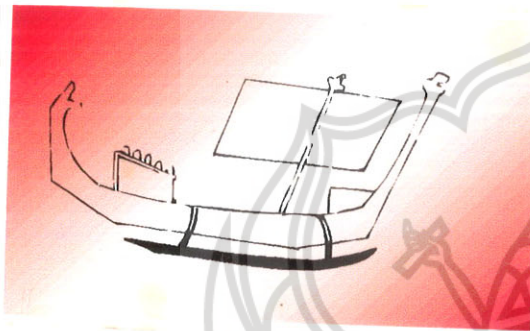
Perahu Gelagah di pinggir sungai Tigris sudah memakai cadik sebagai penyeimbang, berbentuk lengkungan mengikuti tubuh perahu.

Sumber: Daniel Guracao, dan Bates, *Journey in the Mesopotamia* dalam seri *Animal Archaeology*, Westview Press, Colorado, 1972, p.112.

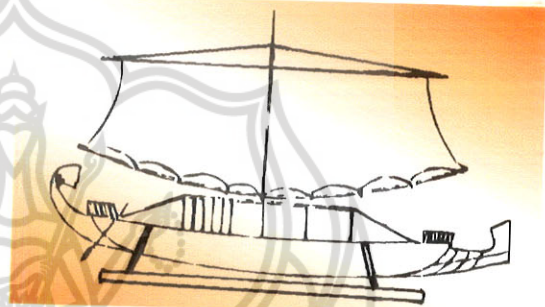
Sejalan dengan perkembangan pada masyarakat Mesopotamia sebagai negara yang mempunyai peradaban di tepi sungai Tigris dan Efrat perahu bercadik sebagai alat transfortasi. Begitu besarnya peranan perahu bercadik sebagai alat transportasi penghubung untuk menghubungkan Mesopotamia dengan daerah-daerah maritim, misalnya ke Libanon dan sekitar Laut Tengah

⁶ Kramer, *Tempat Lahirnya Peradaban*, Tiara Pustaka, Jakarta, 1977, p. 84.

untuk mengangkut bahan pangan, sandang dan mengangkut kayu-kayu bangunan. Perkembangan lebih lanjut, dengan perekonomian lebih maju hingga tiba saatnya negara-negara yang seperti: Persia, Mesir, Romawi membuat aneka warna dan bentuk perahu bercadik di antaranya berbentuk sebagai berikut:



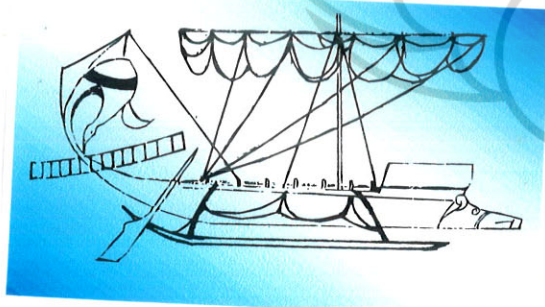
Gambar 5a



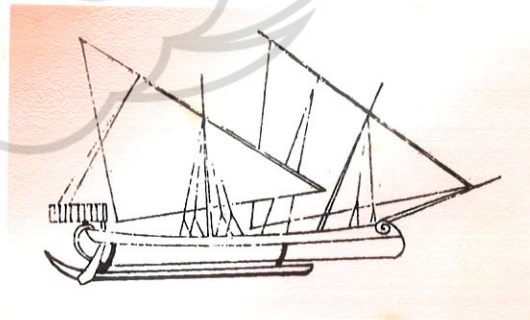
Gambar 5b.

Dua buah perahu sungai Nil dibuat tahun 1500 S.M. memakai cadik meruncing pada gambar 5a. dan cadik tumpul pada gambar 5b.

Sumber: Daniel Guracao, dan Bates, *Journey in the Mesopotamia* dalam seri *Animal Archaeology*, Westview Press, Colorado, 1972, p.124.



Gambar 6a.

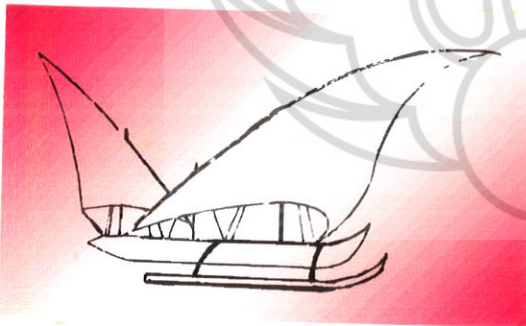


Gambar 6b

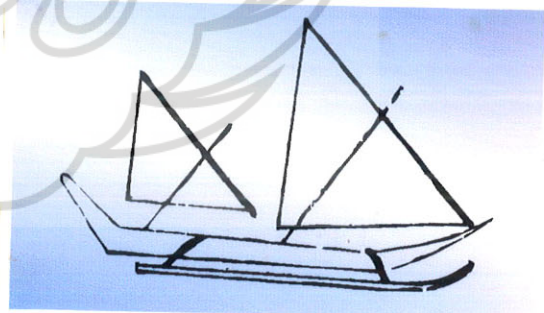
Perahu bercadik bangsa Persia Gambar 6a, untuk pelaut dan perahu bercadik untuk angkatan perang Gambar 6b.

Sumber: Daniel Guracao, dan Bates, *Journey in the Mesopotamia* dalam seri *Animal Archaeology*, Westview Press, Colorado, 1972, p.128.

Pada jaman Persi kuno sejarah telah mencatat, perkembangan perahu bercadik secara kronologis mengalami pergeseran, fungsinya adalah untuk perahu perang guna menyerang bangsa Yunani. Perahu juga dapat dirancang selain sebagai alat perhubungan untuk prajurit perang, juga dimanfaatkan sebagai jembatan terapung dengan cara dijajarkan berbentuk melintang dengan anak tangga sebagai penghubungnya. Sehabis masa kejayaan Romawi muncullah abad penjelajahan di mana bangsa Eropah memegang peranan sangat besar di dalam hal pengembangan perahu bercadik sebagai sarana transportasinya. Hal ini mulai kira-kira abad ke-10, sewaktu perahu-perahu orang Viking dari daratan Denmark menyerbu daratan Britania dengan perahu bercadik mereka yang lancip dan panjang. Dari perahu-perahu inilah orang Britania banyak belajar, sehingga pada gilirannya mampu menguasai lautan hingga akhir abad ke-18.



Gambar 7a.

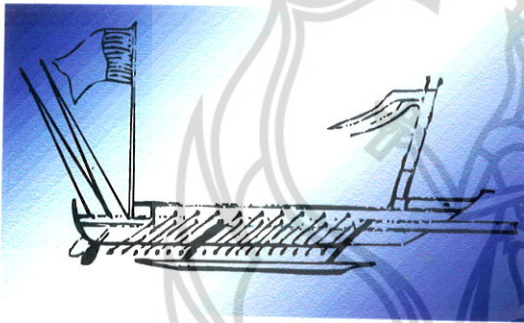


Gambar 7b.

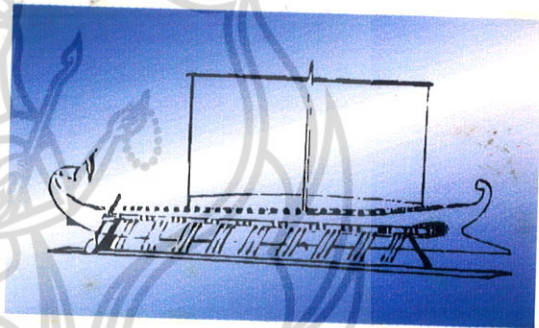
Perahu-perahu orang Viking dari daratan Denmark untuk menyerbu daratan Britania dengan perahu bercadik mereka yang lancip dan panjang pada gambar 7a dan 7b.

Sumber: Daniel Guracao, dan Bates, *Journey in the Mesopotamia* dalam seri *Animal Archaeology*, Westview Press, Colorado, 1972, p.131.

Sehabis masa kejayaan Bangsa Viking, muncul kapal-kapal perang tipe baru di kawasan Laut Tengah merupakan bentuk peralihan dari perahu bercadik. Bentuk konstruksi cadik model Yunani atau Romawi, badan perahu lebih lancip pada bagian depan sehingga nampak lebih ringan dalam bergerak.



Gambar 8a.



Gambar 8b.

Kapal-kapal perang tipe baru dari Laut Tengah merupakan bentuk peralihan dari perahu bercadik nampak pada gambar 8a dan 8b.
Sumber: Daniel Guracao, dan Bates, *Journey in the Mesopotamia* dalam seri *Animal Archaeology*, Westview Press, Colorado, 1972, p. 133.

Menyimak secara seksama jenis perahu bercadik dalam sejarahnya masih banyak lagi adanya unsur kemiripan yang terjadi misalnya: Perahu bercadik dari Venesia, perahu bercadik dari Gallea, perahu bercadik Galeon dari Inggris, perahu bercadik Victory dari Spanyol. Perahu bercadik mempunyai keistimewaan selain fungsinya sebagai penyeimbang juga cadik sendiri dapat

dimanfaatkan sebagai alat menahan serangan musuh untuk perahu perang. Perahu bercadik berkembang juga sampai pada kepulauan Indonesia; perahu bercadik dapat ditemukan hampir di setiap perairan seperti Sumatra, Jawa, Bali, Lombok, Sulawesi, Kalimantan, dan yang lainnya termasuk wilayah pulau-pulau terkecil.

b. Pengertian Judul

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap judul yang diangkat dalam penulisan tesis pertanggungjawaban karya seni ini maka perlu kiranya memberikan batasan judul antara lain:

c. Abstraksi

Abstraksi adalah suatu proses pemisahan atau pelepasan pada objek tertentu melalui aspek-aspek dari objek secara keseluruhan. Didier Millet menyebutkan pengertian abstraksi bahwa: *in art 'pure' abstraction implies the use of lines, shapes and colours without reference to any object,*⁷ artinya: abstraksi di dalam seni menyiratkan penggunaan garis, bentuk, dan warna tanpa menghubungkannya dengan sesuatu obyek.

Pengabstraksian cadik dan gelombang yang dimaksud sesuai dengan kutipan di atas adalah menghilangkan atau menyederhanakan detail-detail objek yang direpresentasikan hingga yang tersisa adalah karakternya yang esensial, maksudnya dengan memusatkan perhatian pada suatu wujud, antara

⁷ Didier Millet, *Visual Art*, dalam seri *Indonesian Heritage*, Buku Antar Bangsa, Jakarta, 1998, p. 136.

cadik dan gelombang sebagai sumber penciptaan yang selanjutnya diolah dalam bentuk abstraksi pada karya seni patung. Selanjutnya pengertian bentuk cadik secara realistik yang dimaksud adalah berupa alat penyeimbang tubuh perahu dan gelombang air berupa kondisi yang ditimbulkan oleh laju kecepatan perahu, dalam tahap penggarapannya melalui proses abstraksi.

Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan terhadap cadik dan gelombang, memakai rasio dengan menggunakan semua pancaindra agar mendapatkan karakteristik yang muncul dari cadik dan gelombang. Oleh karena itu tujuan lain dalam pengamatan adalah untuk mempermudah penulis dalam proses pengabstraksian.

d. Cadik dan Gelombang

Cadik adalah bambu atau kayu yang dipasang di kanan kiri perahu untuk menyeimbangkan kondisi perahu jika dalam keadaan mengapung di air, juga berfungsi sebagai pemecah ombak atau riak, gelombang, untuk keseimbangan, baik di air tawar maupun air laut.⁸ Gelombang adalah ombak, riak, gerakan air laut, atau; gerakan bergelombang yang hebat, banjir besar bergejolak.⁹

Cadik dan gelombang dalam hal ini adalah suatu rangsangan, dorongan, pancingan, dan spirit dalam melahirkan konsep penciptaan. Dalam

⁸ Muhamad Ali, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern*, Pustaka Amani, Jakarta, 1974, p. 52.

⁹ *Ibid.*, p. 107.

hubungannya dalam proses penciptaan seni patung penulis tertarik untuk memvisualisasikan selanjutnya pengabstraksian cadik dan gelombang dalam ide berkarya seni patung.

e. Konsep Penciptaan

Untuk menuju ke arah pemahaman konsep penciptaan secara mendalam bahwa konsep selalu diperhatikan dalam poses penciptaan karya seni dengan selalu hadir seiring dengan karya yang diciptakan. Ginarsa menyebutkan setiap seniman memiliki konsep tersendiri dalam mengekspresikan pengalamannya berolah seni lewat medium seni, baginya konsep adalah:

...sebuah gagasan, biasanya ada dalam alam pikiran atau kadang-kadang ditulis secara singkat. Konsep merupakan rancangan, gambaran atau ide dari suatu proses atau objek yang dibuat, juga wujud dari gambaran mental dari generalisasi bentuk, untuk mewujudkannya dibutuhkan kemampuan mentransformasikan energi secara kualitas dan kuantitas.¹⁰

Dalam menopang proses penciptaan karya seni patung, pada diri penulis pada hakekatnya juga terjadi transformasi energi untuk memunculkan sebuah kekuatan jati diri. Dalam proses ini tentunya terjadi perbedaan pada perupa lainnya. Dari perbedaan dan bentuk karya seni patung yang diciptakan penulis, dalam mencipta tetap tidak terlepas dari konsep penciptaan berupa rancangan, gambaran, atau ide yang selalu hadir dalam menciptakan seni patung. Seperti penulis konsepkan antara cadik dan gelombang yang diwujudkan, adanya sebuah konsep yang jelas, penulis akan lebih

¹⁰ Ginarsa I Kt, *Gambar dan Lambang*, Serbaguna Press Denpasar, 1971, p. 14.

terarah untuk menciptakan karya. Dengan sebuah harapan demikian pentingnya arti sebuah konsep penciptaan bagi penulis.

Cadik dan gelombang sebagai konsep penciptaan seni patung, tidak terlepas dari unsur bentuk, secara lahiriah dan batiniah bagi penulis yang melandasi pikiran atau ide sangat membutuhkan dorongan secara utuh. Dalam konsep penciptaan keterkaitan hakiki karya seni patung antara wujud dan gagasan saling mengkait dan sebagai unsur utama. Sahman mengungkapkan "Bentuk (wujud lahiriah) dan sikap batiniah (isi) atau ide merupakan unsur-unsur hakiki karya seni, keduanya saling kait mengkait atau interdependen (saling menentukan) bahkan saling mentransformasikan".¹¹

Sedemikian pentingnya keterkaitan dan kekuatan konsep penciptaan, ini dapat penulis buktikan dalam peranan cadik dan gelombang untuk menjaga keseimbangan tubuh perahu. Kekuatan ini juga tercermin dalam kehidupan manusia secara universal dalam memberikan inspirasi kepada penulis untuk menjadikannya tema pokok bagi penciptaan karya seni patung.

Sebelum pengkajian lebih lanjut dari tema tersebut yang kemudian akan menjadi bagian dari sebuah konsep penciptaan, maka akan dirumuskan terlebih dahulu judul dan tema yang menjadi landasan karya penciptaan ini. Adapun rumusan judul dan tema tersebut adalah: **Abstraksi Cadik dan Gelombang dalam penciptaan Seni Patung.**

¹¹ Humar Sahman, *Mengenal Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*, IKIP Semarang Press, Semarang, 1993, p. 32.

2. Keaslian Penciptaan

Sebelum menunjukkan keaslian atau orisinalitas dari karya yang diciptakan, terlebih dahulu harus dijelaskan batasan keaslian yang dimaksud dalam karya seni, khususnya untuk karya seni patung. Apabila orisinalitas penciptaan diterjemahkan sebagai sesuatu yang baru atau belum pernah ada sebelumnya, maka menciptakan karya seni yang memiliki bentuk dan gaya yang sama sekali baru di zaman ini agaknya sesuatu yang amat sangat sulit dilakukan.

Walaupun demikian orisinalitas bentuk dan gaya yang mengacu kepada sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya tetap saja menjadi acuan yang ideal, setidaknya dapat digunakan untuk menentukan kadar atau tingkat orisinalitas sebuah karya seni. Sumartono mengatakan :

Sebuah karya seni tetap memiliki nilai orisinal sepanjang melalui perenungan yang mendalam dan melibatkan proses kreatif serta menghindari peniruan yang secara buta (peniruan semata-mata demi peniruan).¹²

Bagi penulis sendiri, keaslian atau orisinalitas karya yang diciptakan dalam karya seni patung yang berjudul abstraksi cadik dan gelombang dalam penciptaan seni patung ini, adalah belum pernah digarap oleh pencipta lain. Setidaknya sejak dalam proses pencarian ide dan gagasan kreatif hingga modeling, teknik pembuatannya diupayakan oleh penulis sendiri tanpa senga-

¹² Sumartono, "Orisinalitas Karya Seni Rupa dan Pengakuan Internasional" dalam *Jurnal Seni*, Edisi II/02- April 1992, BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta, 1992, p. 2.

ja meniru atau menjiplak karya yang pernah ada sebelumnya. Demikian juga halnya dengan teknik, akan selalu menyertai dalam kehadiran karya. Karena betapapun masalah teknik sangat berkaitan dengan aspek terbentuknya karya, sehingga karya seni patung yang diciptakan dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Sehubungan dengan itu Suwarno Wesetrotomo dalam pendapatnya tentang masalah teknik yang sangat berkaitan dengan aspek terbentuknya karya:

“...penggarapan teknik dalam penciptaan karya mengisyaratkan tentang watak, tentang karakter, mungkin juga tentang aura atau semacam cahaya yang memancar dari sesuatu karya seni, kehadirannya menawarkan karakter yang kuat”.¹³

Kecakapan teknik dalam berkarya sesuai dengan kutipan di atas tercermin sebagai wahana komunikasi watak dengan nilai dan karakter emosi yang diekspresikan. Berkaitan dengan bentuk yang dapat dikomunikasikan secara efektif, dalam mengasah kepekaan untuk memancarkan potensi yang muncul dalam diri, Suwarno menyebutkan:

Kemampuan untuk memancarkan aura justru datang dari kualitas senimannya, memiliki ketajaman dalam melihat, terasah sensitivitas dan sensibilitasnya. Maka sabda dan cipta dari seseorang yang demikian itu, memiliki potensi memancarkan aura meskipun memiliki kemiripan. Kemudian apapun kata dan karya yang muncul darinya dianggap memiliki nilai semacam itu.¹⁴

¹³ Suwarno Wesetrotomo, “Menimbang Kode Religiusitas”, *Katalog Asian Spiritual*, Duta Wacana Press, Yogyakarta, 2001, p. 31.

¹⁴ *Ibid.*

Begitu pula dengan penulis walaupun ada kemiripan dengan bentuk dan teknis dalam mengasah sensitivitas dan sensibilitas yang pernah ada sebelumnya, kemiripan mungkin terjadi baik yang pernah penulis lihat atau belum. Ini semata-mata kebetulan belaka dan penulis terima sebagai sebuah kewajaran. Segala sesuatu pernah tercerap secara visual oleh penulis sangat mungkin mempengaruhi ide internal orijinal, yang penulis tuangkan secara visual dalam bentuk karya seni patung.

3. Manfaat Penciptaan

Beberapa manfaat yang diharapkan dari penciptaan karya seni patung ini di antaranya adalah untuk memperkaya khasanah seni patung di Indonesia. Hasil eksperimen dan pengabstraksian baik konsep, teknik, metode dan tema yang digunakan dalam penciptaan karya ini, diharapkan dapat digunakan bagi para pematung dan peneliti masalah di bidang seni lainnya untuk mencoba dan mengkajinya.

Keberhasilan dalam eksperimen dan abstraksi cadik dan gelombang tersebut diharapkan dapat menjembatani, memancing timbulnya penciptaan-penciptaan baru yang lebih banyak lagi.

Kajian yang seksama terhadap penciptaan ini dapat menjadi masukan yang berarti bagi diri pematung secara pribadi untuk meningkatkan kualitas karyanya, tentunya bagi masyarakat dapat memberi manfaat untuk menambah apresiasi dalam wacana karya seni patung.

Manfaat lain yang ingin ditawarkan dalam karya penciptaan ini adalah

muatan pesan dan nilai yang coba disampaikan. Walaupun pesan dan nilai ini tidak dinyatakan secara verbal, tetapi setidaknya pematung boleh berharap getaran emosi yang dinyatakan lewat karya-karya ini dapat diapresiasi. Juga memberikan apresiasi bagi apresiasi terhadap persoalan yang menjadi tema pokok penciptaan karya-karya seni patung yang diciptakan.

4. Tujuan Penciptaan

Tujuan menciptakan karya seni pada dasarnya dapat dibagi dua yaitu: tujuan yang bersifat praktis maupun yang bersifat teoritis. Kedua tujuan ini menjadi satu dalam seluruh kegiatan penulis dalam menciptakan karya seni patung. Tujuan yang bersifat praktis di antaranya tujuan-tujuan yang melekat pada diri senimannya, Sahman menyebutkan:

Karya seni diciptakan oleh manusia dengan maksud atau tujuan tertentu, dengan cara mentransfer atau memindahkannya dari proses mencipta kepada ciptaan (*work of art*) atau seni (*art*) itu sendiri, sehingga kita akan mengatakan bahwa seni itu lahir karena dilatarbelakangi tujuan tertentu. Pengertian tujuan menjadi pengertian hasil pemindahan (transfer), karena tujuan dipindahkan dari proses ke produk.¹⁵

Dalam hal tujuan praktis ini, bagi penulis mencipta karya seni dapat dianggap sebagai sebuah kebutuhan rohani. Kebutuhan untuk berekspresi ini dapat digunakan sebagai ikatan batin bagi emosi-emosi yang mengendap dalam diri.

¹⁵ Humar Sahman, *Mengenal Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*, IKIP Semarang Press, Semarang, 1993, pp. 51-52.

Hal lainnya adalah kewajiban dan kesenangan untuk menghasilkan bentuk-bentuk artistik melalui abstraksi cadik dan gelombang, merupakan hal yang baru bagi penulis dalam menciptakan karya seni patung.

Tujuan bersifat praktis yang ingin dicapai dengan pembuatan karya seni patung ini adalah penemuan dalam eksperimen, pengabstraksian, metode, dan teknik dalam berkarya seni patung. Selanjutnya penemuan ini diharapkan dapat dimanfaatkan bagi seniman atau pematung lainnya dalam menciptakan atau mengekspresikan gagasannya.

Teknik yang ditemukan berdasarkan eksplorasi terhadap cadik dan gelombang melalui proses abstraksi dan eksperimen memakai bahan perunggu, kemudian dideskripsikan agar dapat digunakan sebagai alternatif dalam menuangkan gagasan. Pada penciptaan karya seni patung ini, salah satu tujuannya, yang ingin disampaikan adalah untuk membuktikan bahwa tema yang diambil dari kehidupan pribadi pematung, dapat dijadikan sumber penciptaan, diwujudkan menjadi karya seni yang bermutu. Melalui pesan moral yang terkandung dalam isi karya seni ini pematung juga bertujuan, untuk menggugah kesadaran apresiasi berkaitan dengan nilai-nilai yang dikandung dalam pesan moral diri pribadi penulis.

Akhirnya, tujuan khusus dari penciptaan karya seni patung ini adalah harapan untuk memperkaya khazanah seni patung di Indonesia. Sekaligus sumbangan bagi dunia pendidikan seni, baik melalui konsep karya yang dihasilkan, maupun proses penciptaannya.

B. Kajian Sumber Penciptaan

Berdasarkan penjelasan beberapa istilah yang dipakai untuk menghindari kekeliruan dalam mengartikan kajian sumber penciptaan, dalam hal ini yang dimaksud dengan kajian sumber penciptaan adalah hasil mengkaji sesuatu yang dijadikan sumber bagi penciptaan. Mengkaji dalam hal ini adalah belajar, menyelidiki, memeriksa, mempertimbangkan, menguji atau menelaah tentang sesuatu.¹⁶

Adapun kajian sumber penciptaan diartikan sebagai hasil mengkaji, dalam hal ini penciptaan karya seni patung, adalah kegiatan menyelidiki, memeriksa, mempertimbangkan dan menelaah segala sesuatu yang berkaitan dengan cadik dan gelombang untuk dijadikan sumber ide dan gagasan dalam penciptaan karya seni patung.

Pembahasan lebih lanjut tentang cadik dan gelombang secara lebih khusus sebagai sumber yang dikaji, ada baiknya kita lebih mengenal cadik perahu dalam sejarah peradaban, di mana cadik merupakan bukti perlengkapan yang fungsinya sangat vital pada tubuh perahu. Menelusuri kembali bagaimana cadik ditemukan orang sebagai alat penyeimbang pada tubuh perahu kita dapat kembali pada zaman prasejarah yaitu di Mesopotamia yang tercatat sebagai tempat lahirnya tonggak sejarah peradaban dunia. Pada zaman itu sudah dimulai prosesnya menggunakan rumput sungai atau gelagah

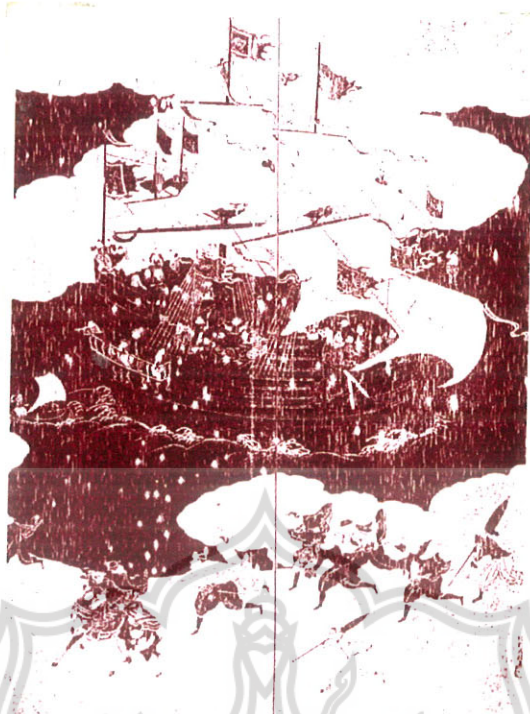
¹⁶ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1999, p. 431.

yang dianyam sehingga membentuk kotak segi empat, kemudian dilapisi kulit binatang hingga tidak tembus oleh air. Juga dapat kita temui berupa pahatan relief perahu pada piramid peninggalan peradaban Mesir di *Pyramid complex of Teti*. Berikut ini adalah gambar relief perahu peninggalan Dinasti Tety pada *enclosure* piramid, yang digunakan sebagai sumber gagasan :



Gambar 9.

Pahatan Relief perahu pada *Pyramid complex of Teti* (2630 BC.).
Sumber: John Baines, Jaromir Malek, *Atlas of Ancient Egypt*, Paidon Press, Ltd,
Amsterdam, 1980, p. 148.



Gambar 10.

Kano Naizen, arrival of the Portuguese, dibuat pada tahun 1593.

Sumber: Hugh Honour & John Fleming, *A World History Of Art*, Laurance King Publishing, London, 1999, p. 571.



Gambar 11.

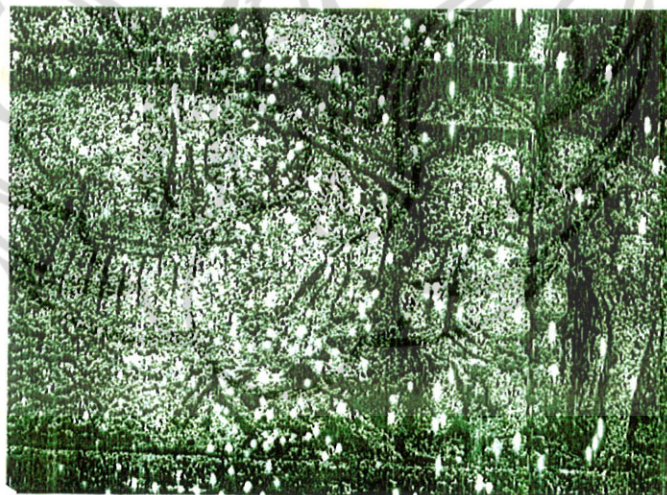
The Great Wave of Kanawaza, karya grafis Katsushika Hokusai (1823).

Sumber: Hugh Honour & John Fleming, *A World History Of Art*, Laurance King Publishing, London, 1999, p. 702.



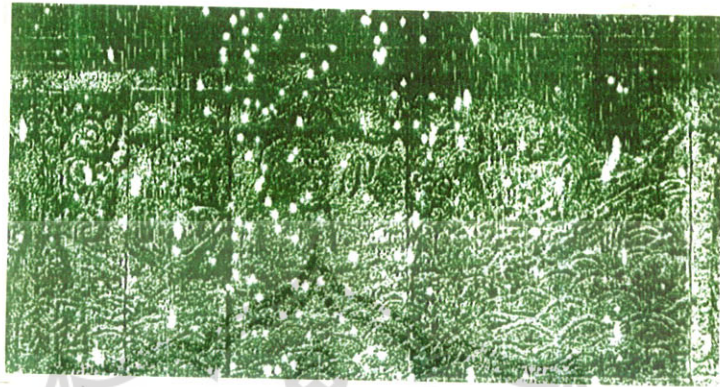
Gambar 12.

Pahatan relief perahu bercadik di candi Borobudur (780 AD).
 Sumber: Yazir Marzuki dan Toeti Heraty, *Borobudur*, Djambatan, Jakarta, 1982, p. 83.



Gambar 13.

Relief perahu dan orang yang baru turun dari perahu di teras Candi
 Penataran, Blitar (1369 M).
 Sumber: Slamet Pinardi dan Winston S.D. Mambo, "Perdagangan Pada Masa Majapahit "
 dalam *700 Tahun Majapahit Suatu Bunga Rampai*, Dinas Pariwisata Propinsi Daerah Tingkat
 I Jawa Timur, Surabaya, 1991, p. 194.



Gambar 14.

Relief orang naik perahu di Candi Tigawangi, Pare, Kediri (1388 M).
 Sumber: Slamet Mulyana, *Majalah Arkeologi*, Edisi IV/ 12, Jawatan
 Purbakala Republik Indonesia, 1981, p. 87.



Gambar 15.

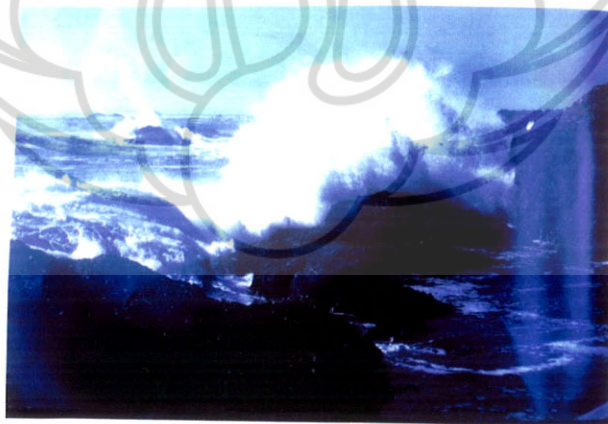
Gelombang Pasang lukisan M.N. Mulder (1950).
 Sumber: Belo, Jane, *Painting Festival*, Columbia University Press, Columbia,
 1953, p. 22.



Gambar 16.

Pantai Selatan lukisan karya Basuki Abdullah (1961).

Sumber: Honour, H. & Fleming, J, *Indonesian Painting Some Contemporary Trends*, Cornell University Press, Ithaca & New York, 1979, p. 129.



Gambar 17.

Gelombang karya Mantyze (Fotografi) 1949.

Foto: Lowry.

Sumber: *Bulletin of The Ministry of Education and Culture XXI*, New Tides Press, Karachi, 1983, p. 17.

Berkaitan dengan persoalan cadik dan gelombang sebagai sumber penciptaan, maka timbul pertanyaan berikut “cadik dan gelombang apa atau cadik dari mana yang dikaji, ini dapat dilihat seperti pada Gambar 9, Pahatan Relief perahu pada Pyramid Enclosure dibuat tahun 2630 BC. Gambar 10, Kano Naizen pada pemerintahan Portugis dibuat pada tahun 1593. Gambar 11, *The Great Wave of Kanawaza*, karya grafis Katsushika Hokusai (1823). Gambar 12, Pahatan relief perahu bercadik di candi Borobudur (780 AD). Gambar 13, Relief perahu dan orang yang baru turun dari perahu di teras candi Penataran, Blitar (1369 M). Gambar 14, Relief orang naik perahu di candi Tigawangi, Pare, Kediri (1388 M). Gambar 15, *Gelombang Pasang* lukisan M.N. Mulder (1950). Gambar 16, *Pantai Selatan* lukisan karya Basuki Abdullah (1961). Dan Gambar 17, *Gelombang* karya Mantyze (Fotografi) 1949.

Kajian sumber penciptaan yang mendasar pada penciptaan karya seni patung ini, penulis mendapatkan inspirasinya berdasarkan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari semasih anak-anak. Munculnya ide ini sejalan dengan pendapat Feldman dalam Sp. Gustami menyebutkan:

Di dalam diri kita, banyak terjadi sejumlah besar peristiwa yang kemudian menjadi tabiat kita, juga memiliki eksistensi pribadi dan individu yang terpisah. Untuk memberitahukan kepada orang lain bahwa kita dapat melakukannya, mampu mengkomunikasikan perasaan-perasaan dan ide-ide kita dengan bermacam-macam bahasa, sebagai alat ekspresi pribadi untuk berhubungan dengan emosi-emosi pribadi tentang kehidupan.¹⁷

Oleh karena itu pengkajian sumber yang dimaksud adalah mengkaji

¹⁷ Sp. Gustami, “*Seni Sebagai Ujud dan Gagasan*” (Naskah Terjemahan dan tidak diterbitkan) Fakultas Seni Rupa Dan Disain, ISI., Yogyakarta, 1991, p. 4.

pengalaman yang pernah dialami berkaitan dengan persoalan cadik dan gelombang. Kesadaran terhadap keunikan cadik dan gelombang tidak muncul begitu saja. Pengalaman yang paling berkesan dan membuka kesadaran terhadap keunikan cadik adalah ketika terjadi kesalahan atau kekeliruan dalam menafsirkan manfaat cadik bagi perahu dalam menjaga keseimbangan dengan keadaan gelombang air. Kekeliruan tersebut umumnya berkonotasi negatif sehingga membentuk komunikasi emosional. Sehubungan dengan komunikasi emosional yang dibentuk Tolstoy dalam Malvin, Rader membedakan karakter emosi yang diekspresikan dengan emosi komunikasi, yang dalam pemaparannya menyebutkan; “Karena betapapun masalah emosi dan aspek kebentukannya dapat dibedakan sebagai wahana komunikasi emosional dengan nilai dan karakter emosi yang diekspresikan, dan penjiwaan karakter emosi”.¹⁸

Dalam hal penjiwaan emosi menurut Muji Sutrisno sangat perlu dipilih dan dipertimbangkan melalui materi tertentu untuk mendukung bahkan menjiwai atau menghidupkan karya seni.¹⁹

Cadik itu sendiri adalah personifikasi dari *budhi/atman* yang ada pada jiwa penulis. Gejala itu dilihat oleh penulis dalam kehidupan masyarakat sehari-hari misalnya, seseorang yang tampaknya jujur, sopan dan ramah ternyata melakukan tindakan yang jauh dari apa yang ditunjukkan oleh penam-

¹⁸ Malvin Rader, *A Modern Book of Esthetics: An Anthology*, Third Edition, et al., Holt, Rinehart & Winston, New York, 1960, p.52.

¹⁹ Muji Sutrisno, *Estetika: Filsafat Keindahan*, Kanisius, Yogyakarta, 1993, p. 137.

pilannya selama ini. Seseorang yang memiliki dan menunjukkan ekspresi wajah gembira ternyata menyimpan penderitaan batin yang sangat mendalam atau sebaliknya.

Sebagai orang Bali yang dibesarkan di lingkungan yang masih sangat kuat memegang adat istiadatnya, di mana kesenian sebagai salah satu sarana peribadatannya, hal ini sejalan dengan pandangan Josep Prijotomo:

Dalam suatu masyarakat yang keyakinan agamanya sangat kuat misalnya, agama merupakan keyakinan yang biasanya menjadi sumber datangnya ide. Bagi kaum sufi misalnya ide didasarkan pada Qur'an, dan bagi orang Hindu-Jawa ide didasarkan pada Hinduisme, Budhaisme, dan keyakinan-keyakinan asli lainnya.²⁰

Maka persoalan cadik dan gelombang menjadi persoalan yang sangat mendasar. Dalam sebuah upacara cadik perahu, untuk pertama kalinya perahu yang akan dioperasikan oleh nelayan, diawali dengan pertunjukan tari. Wajah penari Bali sangat dikenal dengan gayanya yang sangat ekspresif seiring dengan cadik perahu yang sudah siap mengarungi deburan gelombang air laut. Penggambaran wujud upacara cadik perahu berkaitan dengan eksistensi dari hubungan sentral manusia dalam tata hubungan makro dan mikrokosmos yang secara kusus Mulder mengungkapkan:

Secara kosmologi bahwa kehidupan di dunia merupakan bagian dari kesatuan eksistensi yang mencakup segala hal yaitu Tuhan, ritual, rasa, tatanan dan (*slametan jawa*) merupakan bagian dari eksistensi makrokosmos dengan mikrokosmos yang memiliki tempat dan berada dalam hubungan yang saling melengkapi, terkoordinasi satu dengan

²⁰ Josep Prijotomo, *Ideas and Forms of Javanese Architecture*, Gajah Mada University Press, Third Printing, Yogyakarta, 1992, p. 27.

yang lain.²¹

Di antara mereka ada yang mengalami trans (*trance*) saat melakukan kegiatan upacara cadik perahu. Ekspresi wajah yang ditampilkan dapat sangat berbeda dengan sebelumnya, suatu perubahan ekspresi wajah, dapat menyatu dengan cadik yang sudah diupacarai saat ditimpa gelombang. Ini sama sekali tidak disadari oleh pemiliknya sebagai sebuah rangkaian pesan moral. Pada kenyataannya, sangat banyak makna yang tersembunyi di balik cadik dan gelombang, di antaranya tidak sekedar menjadi pertanda suasana hati. Juga dalam usaha manusia untuk memanipulasi dan merekayasa harmoni deburan gelombang kehidupan ini dengan berbekalkan cadik yang kokoh.

Cadik dan gelombang jika dikaitkan dalam kitab suci Weda yang berkaitan dengan istilah *catur marga purusa arta* ²². Salah satu kajiannya adalah mempelajari *ambeg paramarta* karakter kehidupan manusia untuk dapat mengetahui sifat dan tujuan seseorang. Hal tersebut dipelajari terutama berkaitan dengan tujuan keharmonisan lahir dan batin.

Berdasarkan beberapa paparan di atas, maka jelas bahwa cadik dan gelombang yang dikaji dan menjadi sumber penciptaan karya seni patung adalah pencerminan jati diri penulis. Kembali ke pokok pertanyaan mengapa dan bagaimana sumber penciptaan tersebut dikaji, sangat berkaitan dengan kebutuhan dan tujuan penciptaan dalam mencari orisinalitas karya.

²¹ Niels Mulder, *Pribadi dan Masyarakat di Jawa*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 1996, p. 28.

²² Titib I Md, *Weda Sabda Suci Pedoman Praktis Kehidupan*, Paramita, Surabaya, 1996, p. 203.

Meminjam keterangan Sumartono yang telah disebutkan di atas bahwa orisinalitas lahir dari buah kreatifitas dengan perenungan yang mendalam, maka perenungan yang dimaksud dapat disepadankan dengan kegiatan dalam proses mengkaji sumber penciptaan berkarya seni. Artinya, seorang seniman memiliki pemahaman yang *holistik dan komprehensif* terhadap persoalan yang memberikan inspirasi terhadap ide dan gagasannya dalam berkarya seni.

VI. Landasan Penciptaan dan Metode Penciptaan

1. Landasan Penciptaan

Dorongan utama yang melandasi penciptaan karya ini berasal dari dalam diri penulis sebagai penciptanya. Dorongan dalam diri ini timbul karena keinginan untuk berkreasi. Langer menyebutkan:

Pada stratum ini berkreasi dicapai melalui pengamatan terhadap objek yang menginkubasi pada diri seniman, yang selanjutnya gagasan, pikiran, serta emosi itu disusun ke dalam bentuk tertentu. Untuk selanjutnya anasir-anasir keekspresifan melalui garis, warna, bidang dan yang lain hadir dalam objek karya seni untuk selanjutnya dibangkitkannya suatu sugesti oleh sesuatu yang diinterpretasikan dengan suatu cara tertentu dengan merasakan suatu emosi atau pikiran dari suatu gagasan.²³

Manifestasi pendapat Langer sejalan dengan pandangan penulis dalam menciptakan karya seni patung yang mampu menampilkan ciri dan identitas pribadi sebagai seorang pematung. Adapun cadik dan gelombang, ditetapkan sebagai sumber gagasan utama yang memberi inspirasi secara eksternal dan internal seluruh karya tugas akhir ini. Sejalan dengan gagasan

²³ Susane K. Langer, dalam Sudiarja, *Pendekatan Baru dalam Estetika* Gramedia Jakarta, 1983, p 52.

yang memberi inspirasi eksternal dan internal Herbert Read dalam Ahmad Sadali mengklasifikasikan:

"The artist depends on the community, takes his tone, his tempo, his intensity from the society of which he is a member. But the individual character of the artis's work depends on more than these....", demikian tulis Herbert Read. Menyinggung masalah *community* atau masyarakat, bilamana kita setuju ucapan Read tadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa lingkungan itu termasuk salah satu unsur pengaruh atau masukan (Input) bagi proses kreatif. Pemahaman tentang lingkungan dapat dibagi menjadi dua, yakni lingkungan luar(eksternal) dan lingkungan dalam (internal).²⁴

Berkaitan dengan perilaku yang dapat diamati secara eksternal mencakup karakteristik dan keistimewaan cadik dan gelombang serta makna yang berkaitan dengan lingkungan luar dan dalam penulis. Pengalaman batin dan cara-cara pendekatan, juga makna di baliknya tersebut merupakan stimulus untuk memberi dorongan proses pembentukan karya seni patung yang diciptakan. Berkaitan dengan pengalaman batin dalam proses mencipta G. Sidharta mengungkapkan:

"Dalam hal ini saya memilih pendekatan batin melalui pergaulan terus-menerus yang dekat dan akrab dengan (objects, forms, stories,) jalan pikiran dan segalanya yang merupakan hasil dan pengungkapan cita rasa dari kehidupan".²⁵

Selanjutnya langkah-langkah yang digunakan dalam landasan penciptaan, akan diproses kemudian dideskripsikan. Beberapa teori atau konsep yang dikutip untuk mendukung dalam proses penciptaan ini, berupa beberapa kon-

²⁴ Ahmad Sadali, "Asas-asas Identitas Seni Rupa Nasional "dalam *Repleksi Seni Rupa Indonesia; Dulu, Kini, dan Esok*. Balai Pustaka, Jakarta, 2000, p. 16.

²⁵ Jim Supangkat & Sanento Yuliman, *G. Sidharta in the Indonesian Art*, Gramedia, Jakarta, 1982, p. 1.

sep dan teori yang dapat dilacak kebenarannya dan dianalisis.

Lebih jauh mengenai landasan penciptaan yang diturunkan dalam bentuk konsep penciptaan akan dijelaskan pada sub selanjutnya. Konsep tersebut kemudian akan menjadi pijakan operasional dalam proses perwujudan dan tinjauan karya.

2. Metode dan Teknik Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya ini, akan digunakan model pemaparan proses seperti yang pernah dipersiapkan oleh Konsorsium Seni.²⁶ Walaupun demikian perlu dijelaskan terlebih dahulu bahwa penggunaan model ini karena kesesuaiannya dengan metode yang digunakan antara lain:

A. Persiapan

Tahapan pengumpulan informasi dan gagasan meliputi kognisi seseorang untuk melakukan antisipasi, juga persiapan dalam proses penciptaan.

Pada tahap ini Spindler dalam Tjejep Rohendi Rohidi mengungkapkan:

Tantangan-tantangan yang dihadapi secara individu dan sosial telah mendorong manusia untuk melakukan antisipasi yaitu proses persiapan pada diri seseorang dalam kognisi untuk mempersepsikan, merumusan atau mencari alternatif dalam memecahkan masalah yang dihadapi.²⁷

Dalam tahapan ini penulis mengadakan persiapan secara seksama melalui pengamatan terhadap berbagai persoalan dari perkuliahan studio I sampai studio III dan dari berbagai sumber, yang dianggap paling menarik dan

²⁶ "Format Usulan Penciptaan Karya Seni", Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, 2001, p. 5.

²⁷ Tjejep Rohendi Rohidi, *Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan*, STSI Press, Bandung, 2000, p. 14.

menggugah perasaan. Kecenderungan atau minat terhadap persoalan yang diamati ini sangat perlu untuk memberikan motif yang dapat menguatkan motivasi dalam menciptakan karya seni patung.

B. Eksplorasi

Tahapan penyaringan berbagai informasi dan gagasan yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Informasi dan gagasan-gagasan ini kemudian dikaji dan dianalisis untuk merasakan emosi langsung secara ekspresif melalui pikiran dari suatu gagasan. Herbert Read dalam Soedarso Sp. menyatakan:

Ekspresi dipergunakan untuk menyebutkan reaksi-reaksi emosional yang langsung; namun bentuk-bentuk yang dicapai melalui aturan-aturan yang ketatpun merupakan suatu cara berekspresi.²⁸

Hasil eksplorasi tersebut kemudian dirumuskan dalam sebuah judul dan tema pokok untuk diwujudkan dalam sebuah konsep yang tidak lepas dari studio II dan III. Tahapan penetapan konsep berkarya dilakukan setelah menafsirkan tema pokok yang diperoleh pada tahapan sebelumnya. Adapun kegiatan yang dilakukan meliputi:

1. Mengumpulkan sumber informasi dan pengamatan keberadaan candik dan gelombang, melalui buku-buku, foto, literatur dan yang lainnya, sebagai sumber ide dalam penciptaan seni patung.

²⁸ Herbert Read, *Seni: Arti dan Problematiknya*, (Penterjemah Soedarso Sp.,) Duta Wacana University Press, Yogyakarta, 2000, p. 5.

2. Melakukan perenungan, analisis bentuk, kedalaman makna, tentang cadik dan gelombang sebagai sumber ide dalam penciptan.
3. Mengembangkan imajinasi lebih dalam untuk menentukan upaya dalam pengabstraksian bentuk.

Pada tahapan ini dilakukan juga penetapan konsep teknik yang akan digunakan dalam perwujudan atau visualisasi karya. Teknik yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni patung adalah teknik *modeling* dan *casting* atau cor perunggu.

C. Eksperimen

Tahapan ini adalah perwujudan sub-sub tema ke dalam bentuk eksperimental berupa sketsa atau rencana bentuk. Tomas Munro menyatakan:

...pada tahap eksperimen menggambarkan tahap proses kreatif seseorang mencakup persiapan utama yaitu emosi dan rasa yang masih samar-samar, kejelasan momen, artikulasi konsepsi, objektifikasi konsep, ke dalam bentuk sketsa, dan pelaksanaan eksperimentasi.²⁹

Realisasi konsep penulis melakukan langkah berupa sketsa modeling ukuran skala kecil, berisi alternatif-alternatif rencana patung yang akan dimodeling seperti pada studio I dan Studio II, berwujud sebab dan akibat dalam pengorganisasian obyek patung. Adanya sifat sebab dan akibat dalam bereksperimental bertujuan untuk penemuan faktor-faktor interaksi antar variabel-variabel. Dalam tesis Subroto seperti apa yang dikatakan oleh Brizi sebagai berikut :

²⁹ Munro. *op. cit.*, p. 324.

Bahwa tujuan percobaan adalah untuk mempelajari bagaimana hubungan respon yang ditampilkan oleh obyek dan perlakuan yang diberikan oleh obyek itu... ada tiga tahap dalam proses percobaan yaitu (1) memberi perlakuan tertentu pada obyek, (2) melakukan percobaan dengan perlakuan dan (3) mengevaluasi hasil percobaan dan menyimpulkan hasilnya dengan menghubungkan tahap satu dengan tahap dua apakah sesuai dengan tujuan percobaan.³⁰

Pada tahap ini pertimbangan-pertimbangan bentuk pengabstraksian dan komposisi sangat menentukan. Pematangan atau penguasaan eksperimen yang akan digunakan dalam berkarya diujicobakan pula dalam tahapan ini. Pada tahapan selanjutnya penulis mulai mengacu pada pertimbangan elemen bentuk pada proses pengabstraksian, dan pesan simbolik yang disampaikan. Sehubungan dengan elemen bentuk seni patung But Muchtar menyebutkan :

Bentuk dalam seni patung merupakan perwujudan yang paling konkrit, dapat diterima oleh indra manusia; bentuk patung adalah utuh, tidak ada sudut yang luput dari pengelihatan, tidak ada bagian sekecil apapun tersembunyi. Melalui bentuk seorang pematung senantiasa mencari empati yang merasuk kedalam bentuk ibarat nyawa bagi manusia.³¹

Berkaitan dengan tahap Eksperimen yang dilakukan oleh penulis meliputi :

1. Eksperimen dalam Abstraksi gelombang, dengan cara pembuatan sket kecil dari tanah liat dilakukan pada studio II dan III.
2. Eksperimen dalam abstraksi cadik dan gelombang dimantapkan pada studio III, baik eksperimen bahan yang digunakan dalam pembuatan model maupun karya jadi.
3. Eksperimen dalam teknik perwujudan dan finising.

³⁰ Subroto, *Proses Penciptaan Bejana Keramik Dengan Bahan Paper Clay*, Tesis Program Studi Pengkajian seni Pertunjukan dan Seni Rupa, PPs. Universitas Gajah Mada, Yogyakarta, 1996, p 29.

³¹ But Muchtar, "Seni Patung Dalam Kaitannya Dengan Kehidupan manusia", dalam Soedarso Sp., (Ed.), *Seni Patung Indonesia*, BP. ISI, Yogyakarta, 1992, pp. 23-24.

Penyelesaian ke dalam bentuk, yang penulis lakukan sebagai langkah upaya pada tahap eksperimen ini disebut juga tahap visualisasi akhir, yaitu ketika hasil pematangan, pembuatan model dengan tanah liat dan uji coba, teknik diaplikasikan seperti pemberian tekstur dan yang lainnya. Sebagai ciri khas seni patung, dalam mewujudkan ide lewat media polyester resin melalui proses *modeling*, dengan tujuan untuk memudahkan dalam proses pencetakan dengan bahan yang permanen, yaitu bahan perunggu.

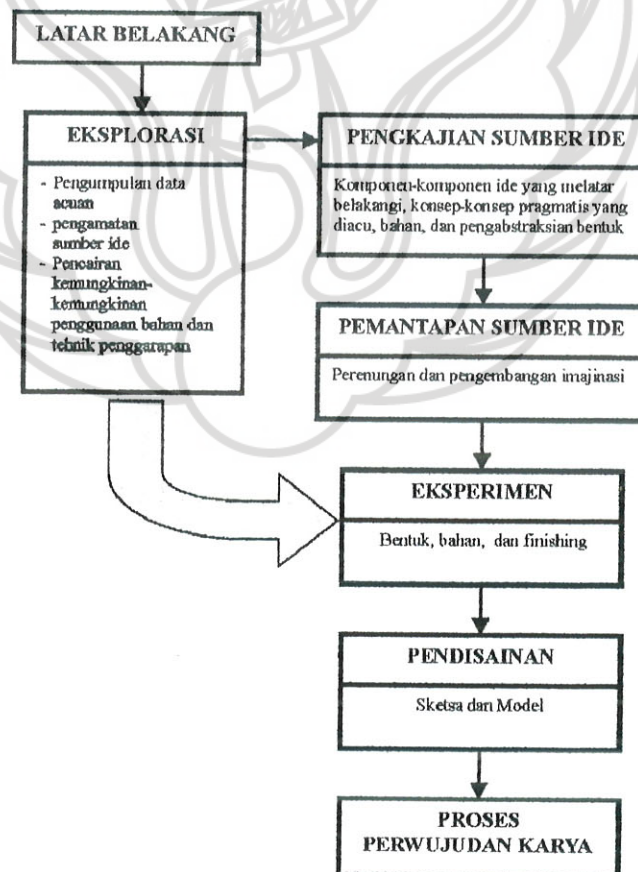
Proses pertama yang dilakukan adalah pembuatan modeling dari tanah liat selanjutnya proses mencetak dengan pembuatan sekat dari bahan seng, untuk memisahkan kaitan cetakan agar nantinya mudah untuk melepaskannya dari pengisian cetakan. Selanjutnya proses yang ke dua adalah pelumuran patung dengan bahan pemisah dari semir. Dengan cara mengkuaskan cairan semir secara merata ke seluruh permukaan patung yang akan dicetak untuk menghindari melengketnya model dengan cetakan.

Pada bagian selanjutnya adalah pemberian sekat pada model patung, gunanya untuk membagi cetakan dalam beberapa bagian untuk mempermudah dalam proses pengecorannya. Mencampur resin, *cobalt*, talk, dan *catalis* dalam sebuah wadah khusus, fungsinya agar tidak terjadi pengeringan secara keseluruhan cairan resin yang digunakan dalam mencetak. Proses mengolesi cairan yang sudah homogen ke seluruh permukaan yang sudah disiapkan dengan menggunakan alat kuas kecil dan meratakannya dan dijaga tingkat kekerasannya jangan sampai mengering yang selanjutnya dicuci dengan cairan tiner.

Proses pembuatan kunci cetakan yang dibuat pada sisi-sisi cetakan, fungsinya adalah untuk menyatukan cetakan pada posisi patung yang seutuhnya dan mempermudah pengisian cetakan agar tidak terjadinya pergeseran.

Selanjutnya adalah proses penyatuan cetakan yang sudah diisi dengan cairan resin untuk mendapatkan bentuk patung dari model yang sudah dicetak. Proses pembukaan dan pembongkaran cetakan dibersihkan dari kekotoran pengganggu agar tidak terkait dan merusak model, selanjutnya proses yang dilakukan adalah finising akhir. Tahap ini sudah penulis lakukan pada tahap pementapan pada studio III.

Secara keseluruhan proses penciptaan seni patung tugas akhir ini digambarkan dalam bentuk skema sebagai berikut :



Gambar 18.

Skema proses penciptaan