

**GERAK FIGUR MANUSIA DALAM
IDE PENCIPTAAN SENI PATUNG**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Punjung Wicaksono

NIM 1212294021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

**GERAK FIGUR MANUSIA DALAM
IDE PENCIPTAAN SENI PATUNG**



Punjung Wicaksono

NIM 1212294021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang Seni Rupa Murni
2017

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Punjung Wicaksono

Nim : 1212294021

Jurusan : Seni Rupa Murni

Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta

Judul penciptaan : GERAK FIGUR MANUSIA DALAM IDE
PENCIPTAAN SENI PATUNG

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni yang telah penulis buat ini adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari penulisan Laporan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertip yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 12 Juli 2017

Penulis,

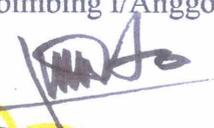
Punjung Wicaksono

NIM 1212294021

Tugas Akhir Penciptaan Karya seni berjudul:

GERAK FIGUR MANUSIA DALAM IDE PENCIPTAAN SENI PATUNG diajukan oleh Punjung Wicaksono, NIM 1212294021, Program studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Pada Tanggal 12 Juli 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota,



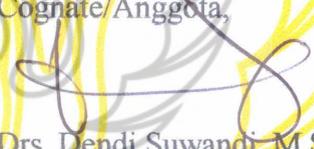
Drs. Eko Sunarto, M.Sn.
NIP. 19600501 199203 1 002

Pembimbing II/Anggota,



Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn
NIP. 19761007 200604 1 001

Cognate/Anggota,



Drs. Dendi Suwandi, M.S.
NIP. 19590223 198601 1 001

Ketua Jurusan Seni Murni/
Ketua Program Studi Seni Rupa Murni/
Ketua/Anggota



Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.
NIP. 19761007 200604 1 001



Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

Karya ini ku persembahkan Kepada:

Ayah dan Ibu tercinta

*Serta keluarga dan teman-teman patung dua belas yang
telah memberi dukungan baik moral dan fisik dalam tugas
akhir ini*



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat tuhan yang maha esa yang telah memberi rahmat dan hidayahnya serta petunjuknya. Sehingga Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul *Gerak Figur Manusia Dalam Ide Penciptaan Seni Patung* dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Sarjana Strata 1 (S-1) Minat Utama Seni Patung, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis sadari bahwa tulisan ini masih terdapat kekurangan maupun kesalahan, untuk itu sangat diharapkan adanya koreksi dan saran sehingga dapat dijadikan masukan dan perbaikan diwaktu berikutnya. Tak luput dari itu banyak kendala baik secara internal maupun eksternal yang dihadapi dalam penyusunan tugas akhir ini. Namun berkat berbagai bantuan dari pihak-pihak yang telah membantu baik secara fisik, materi, moral maupun dukungan spritual sehingga penciptaan tugas akhir ini dapat diselesaikan. Untuk itu penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Drs. Eko Sunarto, M.Sn. Selaku pembimbing I yang telah memberi tinjauan dalam penciptaan karya seni tugas akhir.
2. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn. Selaku pembimbing II dan Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
3. Drs. Dendi Suwandi, M.S. Selaku cognate.
4. Drs. Andang Suprihadi, M.Sn. Selaku dosen wali yang telah memberi bimbingan semasa kuliah difakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Suastiwi, M.Des. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Prof. M. Agus Burhan, M.Hum. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh Dosen Seni Rupa Murni yang telah memberikan ilmu pengetahuan baik secara teori maupun praktek.

8. Seluruh Staff dan Karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
9. Kedua orang tua Puji Harjana dan Sri Bektiani atas memberi dukungan, doa, dan materi serta kedua adik Karina Arta Berlian dan Satria Nur Asyidiqi terimakasih atas dukunganya selama ini.
10. Bapak Purjito dan Bapak Johan Setyana yang telah memberi saran serta dukungannya.
11. Keluarga besar patung duabelas dan semua pihak yang telah membantu terselenggara pameran Tugas Akhir ini.
12. Helmy Saputra, Katuang Wira Langkit, *Wich Art Studio* atas foto dokumentasi dan desain grafis untuk pameran tugas akhir ini.
13. Seluruh mahasiswa/i ISI Yogyakarta dan teman-teman seperjuangan 2012 yang telah memberikan masukan dan saran dalam tugas akhir ini.

Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang seni patung dan umumnya bagi pembaca serta pencinta seni, dengan adanya karya seni ini diharapkan dapat mudah memahami karya tulis ini.

Yogyakarta, 12 Juli 2017

Penulis

Punjung Wicaksono

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL ke -1.....	i
HALAMAN JUDUL ke -2.....	ii
HALAMAN LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan Dan Manfaat	3
D. Makna Judul	4
BAB II. KONSEP	11
A. Konsep Penciptaan	11
B. Konsep Perwujudan	15
C. Konsep Penyajian	18
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....	20

A. Bahan.....	20
B. Alat	21
C. Teknik.....	23
D. Tahapan Pembentukan	24
BAB IV. TINJAUAN KARYA	29
BAB V. PENUTUP.....	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	54



DAFTAR GAMBAR

Foto Acuan	Halaman
Gb. 1.1. Foto gerak ekspresi manusia saat beraktivitas	7
Gb. 1.2. Foto Nyoman Nuarta “ <i>Rush-hour</i> ”, 2002	8
Gb. 1.3. Foto Robin Wight “ <i>Fairy dancing with dandelion</i> ”	9
Gb. 1.4. Foto Richard Stainhorp “ <i>Figure Kneeling Nude</i> ”	10
Foto Proses Perwujudan	Halaman
Gb. 3.1. Bahan yang digunakan untuk proses penciptaan	21
Gb. 3.2. Alat yang digunakan dalam proses pembentukan.....	22
Gb. 3.3. Alat yang digunakan dalam proses pengelasan kekerangka	22
Gb. 3.4. Teknik awal dalam pembentukan.....	23
Gb. 3.5. Teknik mengkaitkan kawat kekerangka dengan teknik mengunci.....	24
Gb. 3.6. Aktivitas manusia dalam keseharian	24
Gb. 3.7. Tahap pembuatan sketsa.....	25
Gb. 3.8. Tahap pembuatan kerangka.....	26
Gb. 3.9. Tahap pembentukan global	27
Gb. 3.10. Tahap finishing.....	28

Foto Karya Tugas Akhir

	Halaman
Gb. 4.1. “Jatuh Dalam Khayalan”	30
Gb. 4.2. “Mengejar Mimpi”	31
Gb. 4.3. “Pembebasan Diri”	33
Gb. 4.4. “Menang atau Kalah”	35
Gb. 4.5. “Tetap Semangat”	37
Gb. 4.6. “Sang Artis”	39
Gb. 4.7. “Tarian Padi”	40
Gb. 4.8. “Pencapaian Seseorang”	42
Gb. 4.9. “Berlatih”	43
Gb. 4.10. “Terlintas Imajinasi”	45
Gb. 4.11. “Jalani Saja”	47
Gb. 4.12. “Menelusuri Sudut Kota”	49

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Foto dan Biodata Mahasiswa	55
B. Foto Poster Pameran.....	57
C. Foto Situasi Display Karya.....	58
D. Foto Situasi Pameran.....	60
E. Katalog	63



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seni sebagai ungkapan yang memiliki makna yang mendalam yang disertai pernyataan langsung terhadap kesadaran yang berkaitan atas kehendak jiwa. Terciptanya karya seni berkaitan dengan pengalaman yang dialami oleh seorang individu, yang kemudian mengekspresikannya kedalam bentuk karya seni.

Menurut *John Dewey* dalam bukunya *Art as Experience*. Karya seni, yaitu pengalaman artistik (*Act of Production*) dan pengalaman estetik (*Perception and Enjoyment*). “Pengalaman artistik adalah pengalaman seni yang terjadi dalam proses penciptaan karya seni, pengalaman ini dirasakan oleh seniman atau pencipta seni pada saat melakukan aktivitas artistik.”¹

Jadi, karya seni merupakan hasil ciptaan manusia yang tersusun langsung atas pemikiran, perenungan dan kehendak jiwa yang kemudian mengontrolnya kedalam bentuk karya, karya seni berupaya untuk mengekspresikan dalam setiap perwujudannya.

Manusia selalu dipengaruhi oleh sistem kehidupan yang membentuk dari cara berpikir, cara pandang, gaya hidup serta perilaku sosial dimana ia tumbuh dan ikut serta dalam membentuk lingkungannya. Seniman menciptakan sebuah karya seni tidak hanya berhenti sampai perwujudan karya seni, namun seorang seniman harus mempunyai kepekaan, keahlian dan pengetahuan untuk mengolah media yang dipilih agar dapat menciptakan sebuah karya seni yang dapat dipertanggung jawabkan secara konsep dan ide. Peranan penting terhadap peradaban manusia dapat dilihat atas kebutuhan akan keindahan yang sebagaimana menjadi pemenuhan jiwanya.

Seiring dengan waktu, pergerakan manusia selalu berupaya untuk mengambil alih akan pemikirannya. Dinamika kehidupan menjadi kerangka utama dalam penguasaan diri, manusia bercita-cita melampaui segala batasan

¹ Dharsono Sony Kartika, *Pengantar Estetika*, Bandung; Rekayasa Sains, 2004, p. 37

untuk menemukan sesuatu yang berharga terhadap kepuasan yang relatif singkat. Sehingga yang terekam dalam pemikiran manusia akan pencapaian dan kesesuaian dalam hidup, kesempurnaan manusia dapat dilihat bagaimana cara ia memperlakukan hidup serta berkembang dari waktu ke waktu.

Gerak manusia sebagai dorongan batin untuk menuju usaha kehidupan, dalam hal ini gerak sebagai kesadaran terhadap cita rasa yang menjiwai seseorang untuk melangkah dari suatu kenyataan yang mewakili perasaannya terhadap keseimbangan hidupnya. Interaksi terhadap manusia memberikan ruang berpikir untuk memahami satu aspek kehidupan yang mencakup perannya terhadap tujuan hidup. Gerak sebagai langkah untuk menangkap sebuah momen yang terjadi dilingkungan, dimana terdapat bermacam keindahan *pose* oleh suatu gerak tubuh manusia. Untuk memahami tentang gerak figur manusia secara keseluruhan, perlu adanya penyelidikan dan pemerhatian terhadapnya. Melalui hal ini akan mudah menangkap sebuah gerak yang memiliki nilai karakteristik yang dihasilkan oleh gerak tubuh manusia.

Psikologi manusia dalam jiwanya memiliki arahan serta pandangan yang berbeda dalam memandang suatu realita kehidupan. Sebuah gejala yang ditimbulkan manusia sebagai bentuk cara mereka berpikir untuk menjalankan kehidupan, jiwa yang dikontrol dan digerakan dengan fikiran memiliki keterkaitan langsung dalam setiap bahasa tubuh dan ungkapan ekspresinya. Perilaku manusia pada dasarnya meliputi suatu tindakan yang dapat diamati dalam lingkungannya, manusia bergerak dari suatu tingkatan yang lebih rendah dari potensi menuju tingkat lebih tinggi. Tiga hal pokok dalam sifatnya yaitu kepekaan, memahami, dan berbicara.

Kepekaan diungkapkan dalam bentuk perasaan dan emosi yang diwujudkan kebentuk patung. Manusia merasa senang, kecewa atau takut bukan karena akibat pengamatan atas hal-hal yang berbeda, tetapi suatu bentuk berada dalam dunia, suatu hubungan yang prinsipial terhadap diri sendiri. Manusia berada dalam dunia dengan kepekaan itu. Dalam kehidupan sehari-hari manusia dapat mendesak kepekaan itu, menindas atau mengalahkannya, tetapi ia akan

mengalami kepekaan itu. Kepekaan merupakan keadaan tempat manusia menemukan dan menjumpai dunia sebagai nasib.

B. Rumusan Penciptaan

Suatu persepsi kehidupan yang memberikan suatu penalaran terhadap gejala jiwa seseorang yang memenuhi akan pemikiran dan perenungan sebagai cara mengungkapkan gagasan terhadap proses berkesenian. Pada penciptaan tugas akhir ini terdapat beberapa hal yang hendak diuraikan dan dianalisa dalam bentuk penulisan maupun karya seni. Adapun permasalahan tersebut antara lain:

1. Apakah daya tarik dari gerak figur manusia dalam ide penciptaan?
2. Bagaimana menangkap momen gerak manusia saat beraktifitas yang divisualisasikan kedalam karya seni rupa tiga dimensi, yaitu seni patung?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Menciptakan suatu bentuk dari gerak figur manusia yang mengetengahkan realita kehidupan, dalam hal ini penulis mengungkapkan sebuah peran penting dalam aktivitas manusia, sebagai cara seseorang mengungkapkan suatu rasa yang ia peroleh dari apa yang ia gambarkan. Tujuan utama dalam tugas akhir ini adalah

1. Agar para pembaca mengerti sebuah gerak memiliki peran penting dalam mengartikan setiap perwujudannya.
2. Melahirkan sebuah karya baru kedalam bentuk karya seni patung yang memanfaatkan material kawat besi yang diolah menjadi karya seni patung.
3. Menciptakan karya seni sebagai hasil tugas akhir untuk mengakhiri studi jenjang S-1.

2. Manfaat

Manfaat sebagai bentuk ungkapan hasil dari konsep yang diwujudkan dalam bentuk tiga dimensi dan mempunyai pemahaman untuk sumbangan keilmuan didalam seni patung.

1. Memberikan pengalaman berbeda dalam setiap perwujudan yang menyetengahkan keindahan bentuk dibidang seni patung kawat, sehingga penulis ingin mengembangkan sebuah bentuk patung kawat yang memiliki nilai karakteristik.
2. Melahirkan karya baru serta gaya berbeda dalam menciptakan seni patung.

D. Makna Judul

Makna judul untuk memberikan batasan terhadap berbagai macam arti yang termuat dalam kalimat tersebut. Batasan makna ini sebagai gambaran untuk menentukan wujud karya yang sudah didasari oleh konsep.

Judul yang diangkat dalam pembuatan karya seni tugas akhir ini adalah “*Gerak Figur Manusia Dalam Ide Penciptaan Seni Patung*”. Agar tidak menimbulkan pengertian yang berbeda-beda perlu di jelaskan batasan dari kata-kata yang dipakai, beberapa istilah dalam judul ini didefinisikan sebagai berikut:

Gerak :

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* menyebutkan “peralihan tempat atau kedudukan, baik hanya sekali maupun berkali-kali: tiap-tiap -- tentu ada sebab;”²

Pemahaman ini menyebutkan bahwa gerak adalah perpindahan tempat yang dapat dilakukan berkali-kali dalam waktu yang tidak dapat diulangi kembali. Sedangkan pengertian gerak dalam filsafat, menyebutkan “Merupakan syarat yang diperlukan bagi penyadaran kehidupan dalam

² <http://kbbi.web.id/gerak>, diakses pada 13/04/2017 jam 8:16 wib

bentuk seni, rangsangan menyebabkan tubuh dapat merasakan adanya gerak antara dorongan batin dan perasaan.”³

Figur:

Kamus *International Dictionary* menyebutkan: “...the representation of from (as by drawing, painting, modeling, carving, embroidering); specifically the representation of the human form especially when naked.”

4

Pengertiannya adalah representasi sebuah bentuk (seperti dalam menggambar, melukis, membuat model, memahat, menyulam); secara khusus representasi bentuk manusia terutama saat telanjang.

Manusia:

Berasal dari kata “*manu*” (sansekerta), “*mens*” (latin), yang berarti berpikir, berakal budi (mampu menguasai makhluk lain). Secara istilah manusia dapat diartikan sebuah konsep atau sebuah fakta, sebuah gagasan atau realitas, sebuah kelompok (*genus*) atau seorang individu.⁵

Pengertian tersebut menyatakan bahwa manusia adalah makhluk yang berakal dapat membuat suatu komunitas atau membentuk kelompok dan dapat hidup secara individu.

Ide :

Pengertian ide menurut Meoliono dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah: “rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan; cita-cita.”⁶

Penciptaan:

menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* penciptaan adalah: “proses menciptakan.”⁷

³ Ali Mudhofir, *Kamus Istilah Filsafat dan Ilmu*, Yogyakarta, Gajah Mada University Press, 2001, p. 245

⁴ A.Morion_Webster.*New International Dictionary*,U.S.A.1966, p. 848

⁵ <https://kamelia11.wordpress.com/tag/pengertian-manusia-menurut-para-ahli/> yang diakses tanggal 27 Maret 2017 jam 9:18 WIB.

⁶ Moelieno, Anton M. (ed). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta; Balai Kota, 1988. p.878

⁷ *ibid.*, p.11

Seni Patung:

Bagian dari seni rupa yang merupakan “pernyataan pengalaman artistik lewat bentuk-bentuk tiga dimensional, walaupun dalam seni patung terdapat karya yang bersifat seni pakai, tetapi pada dasarnya seni patung adalah seni murni.”⁸ Karena benar-benar ada didalam ruang, dalam seni patung tidak ada problem perspektif seperti halnya seni lukis yang terkadang ingin membuat kesan kedalam (tiga dimensi) dalam bidang datar.

Berdasarkan uraian yang penulis jelaskan dengan definisi setiap kata maka dapat disimpulkan yang dimaksud judul tema tugas Tugas Akhir ini adalah “*Gerak Figur Manusia Dalam Ide Penciptaan Seni Patung.*” Jadi gerak manusia sebagai pola perilaku dalam arti penguasaan diri yang merepresentasikan dalam perwujudannya, gerak manusia berpotensi untuk menghadirkan segala cita rasa sebagai harapan pemenuhan jiwa. Sehingga hal yang dirasa dapat memberikan artian dalam bahasa yang diungkapkan, karya seni diciptakan sebagai cara seniman mengungkapkan suasana hatinya yang merekam langsung kedalam aktivitas gerak manusia. Di bawah ini beberapa foto yang dijadikan acuan bentuk visual dalam berkarya:

⁸ Soedarso, S.P. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta, Saku Dayar Sana, 1988, p.11



Gb. 1.1. Foto gerak ekspresi manusia saat beraktivitas
(Sumber: foto penulis, 2017)

Gerak figur manusia adalah suatu ungkapan rasa yang memberi arti penerapan dalam kehidupan sehingga manusia bergerak dari satu arah kearah berlawanan. Gambar diatas menunjukkan ada seorang remaja yang hendak berlari yang menggambarkan ia sedang beraktivitas, serta yang terlihat pada gerak ini memperlihatkan kesatuan gerak antara satu dan lainnya, ekspresi gerak manusia berupaya sebagai penekanan langsung terhadap gejolak jiwa atas gairah yang ditimbulkan oleh pikiran manusia. Sehingga ekspresi ini ditujukan sebagai cara manusia untuk berinteraksi dan mengkomunikasikan secara langsung, hal yang didapatkan oleh penulis adalah penangkapan terhadap momen gerak yang memberikan penalaran serta pencerapan terhadap rasa yang diperoleh melalui data indera. Dalam hal ini keterkaitan manusia pada aktivitasnya dapat memberi arti, makna serta pesan dalam geraknya.

Alasan penulis mengambil tema gerak figur manusia karena, penulis ingin menyajikan sebuah momen gerak atas tangkapan sebuah gerak yang memberikan arti terhadap peranan manusia saat ia berada dalam aktivitasnya, disini gerak yang dimaksud berupa gerak dinamis. Sehingga yang divisualkan melalui gerak ini sebagai cara mengenali karakter, kepribadian serta cirikhas seseorang terhadap apa yang ia lakukan dalam pergerakannya.

E. Karya Acuan

Penulis menambahkan foto karya seniman yang menjadi referensi dalam menuangkan ide kebentuk tiga dimensional. Beberapa contoh karya:



Gb. 1.2. Foto Nyoman Nuarta "*Rush-hour*", 2002

Sumber: <https://www.google.co.id/amp/s/salamduajari.com/2012/04/15/nyoman-nuarta-maestro-seni-pahat-indonesia/amp/> (diakses oleh penulis pada tanggal 2/2/2017, jam 23:12 wib)

Patung Nyoman Nuarta memiliki ciri khas dari bentuk serta elemen yang dikomposisikan menjadikan karya tersebut terlihat artistik dan kesatuan gerak dinamis, serta pada efeknya memberikan sentuhan yang berbeda dari tampilan gerak tersebut, dalam hal ini dapat terlihat jelas dari penangkapan sebuah momen gerak yang bercerita buru-buru, dalam teknik patung nyoman nuarta memiliki penggabungan material terhadap susunan bentuk yang dikomposisikan terhadap elemen garis. Teknik yang diterapkan pada karya tersebut dapat terlihat jelas dengan adanya pergerakan yang diakibatkan oleh aktivitas pada objek patung tersebut, keterkaitan pada karyanya dapat dilihat dari efek garis yang dikombinasikan terhadap aktivitas manusia sehingga efek tersebut memberikan nuansa harmoni. Jadi penulis terinspirasi dari garis yang seolah-olah memberikan pergerakan terhadap arah yang ia tuju, dengan adanya referensi tersebut seniman

dapat mengembangkan dan mengeksplorasi dari susunan garis yang berbeda menjadi sebuah pembaruan dalam ide penciptaan.



Gb. 1.3. Foto Robin Wight. *“Fairy dancing with dandelion”*
 Sumber: <http://www.boredpanda.com/wire-sculpture-art/> (diakses oleh penulis pada tanggal 2/5/2017, jam 23:12 wib)

Robin Wight, pematung dari Inggris yang menciptakan patung dengan kawat baja stainless, telah menguasai penciptaan patung peri yang mempesona dan dinamis. Pada karya Robin Wight kebanyakan karyanya peri yang menari atau berjuang melawan angin. Teknik yang digunakan pematung ini dengan cara merangkai serta menyusun sehingga pada kesan patung keseluruhan terlihat adanya permainan garis yang dikonstruksikan melalui perwujudannya. Di sini yang menjadi referensi penulis yaitu pengolahan susunan garis yang memberikan pengembangan dari cara pembentukan dan perluasan elemen garis yang digunakan menjadikan kesatuan bentuk dinamis. Dalam karyanya memperlihatkan adanya aktivitas yang terjadi dalam penangkapan gerak visualnya, sehingga penulis terkejut untuk menciptakan susunan garis yang berbeda yang memiliki karakter dari cara mengkonstruksi, serta acuan ini sebagai pedoman dalam proses berkarya untuk mengembangkan sesuatu hal yang diterapkan dalam konsep penciptaan.



Gb. 1.4. Foto Richard Stainhorp “*Figure Kneeling Nude*”
Sumber: <https://www.richardstainhorp-sculpture.com>
(diakses oleh penulis pada tanggal 5/5/2017, jam 8:19)

Seperti contoh pada karya diatas, pada karya tersebut penulis tertarik dengan gaya patung yang divisualkan kedalam bentuk figur manusia yang dikonstruksikan melalui susunan garis. Sehingga pada kesatuan garis dapat membentuk pola dengan mengikuti arah lekukan tubuh yang sebagaimana diterapkan oleh seniman dalam memperlakukan bentuk sesuai perwujudan dalam karakternya, serta teknik yang digunakan oleh Richard Stainhorp menjadikan bahan acuan dalam perwujudan bentuk patung. Di sini penulis mengetengahkan gerak figur manusia dalam ide penciptaan, dimana sebuah gerak menjadi cara penyampaian rasa seseorang terhadap apa yang ia tangkap dalam memori kehidupan, karya-karya yang dibuat oleh seniman ini sebagai acuan dari penggambaran bentuk figur dalam pembuatan karya tugas akhir.