



BULATAN SEBAGAI DASAR PENCIPTAAN KARYA SENI PATUNG

Tesis

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

Diajukan oleh

SIGIT MARGONO

NIM. 055 / SM – pt / 01

kepada

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2003**

UNIVERSITAS	YOGYAKARTA	
NIM	1121FSRIPC.S/DA	
KLAS	731/SP	
TERIMA	21 Jan 04	TTD.



BULATAN SEBAGAI DASAR PENCIPTAAN KARYA SENI PATUNG

Tesis

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

Diajukan oleh

SIGIT MARGONO

NIM. 055 / SM – pt / 01

kepada

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2003**



HALAMAN PENGESAHAN
BULATAN SEBAGAI DASAR PENCIPTAAN
KARYA SENI PATUNG

Diajukan oleh
SIGIT MARGONO
NIM. 055 / SM – pt / 01

Telah dipertahankan pada tanggal Agustus 2003
di hadapan Dewan Penguji
yang terdiri dari

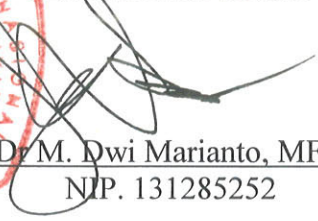
Pembimbing Satu		(Edhi Soenarso)
Pembimbing Dua		(Drs. Anusapati, MFA)
Cognate		(Dr Sumartono, MA)
Ketua Dewan Penguji		(Dr M. Dwi Marianto, MFA)

Pertanggungjawaban Karya Seni Tugas Akhir ini
Telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Magister

Yogyakarta, 27 AUG 2003



Ketua Dewan Penilai


Dr M. Dwi Marianto, MFA
NIP. 131285252

ABSTRAK

Keseimbangan dan ketidakseimbangan di setiap saat selalu terjadi dalam kehidupan ini. Ketidakseimbangan menimbulkan pergeseran, pertentangan, dinamika, konflik; tetapi semuanya itu akan bergerak, mencari dan menemukan keseimbangan lagi.

Bulatan atau bentuk bulat dapat dimaknakan sebagai keabadian, keseimbangan, kemantapan, stabil, kepastian. Bertolak dari latar belakang dan dasar itu penulis ingin menciptakan karya-karya seni patung, dengan upaya, cara, eksplorasi, eksperimen, dari bentuk bulatan untuk dapat diciptakan bentuk bulatan yang lain, karena dalam bulatan terdapat masalah-masalah menarik yang dapat dipakai sebagai wadah ekspresi dan mengetengahkan gagasan. Proses pembuatan karya-karya patung ini dilakukan tahap demi tahap, dengan perenungan, pembuatan sketsa, pembuatan model, dan tehnik pembuatan yang beragam.

Kesimpulannya adalah eksplorasi, eksperimen, dan upaya-upaya lain yang kreatif, mampu mewujudkan keinginan penulis dalam menciptakan karya dan berpeluang lebih untuk pengembangan seni patung di masa mendatang.

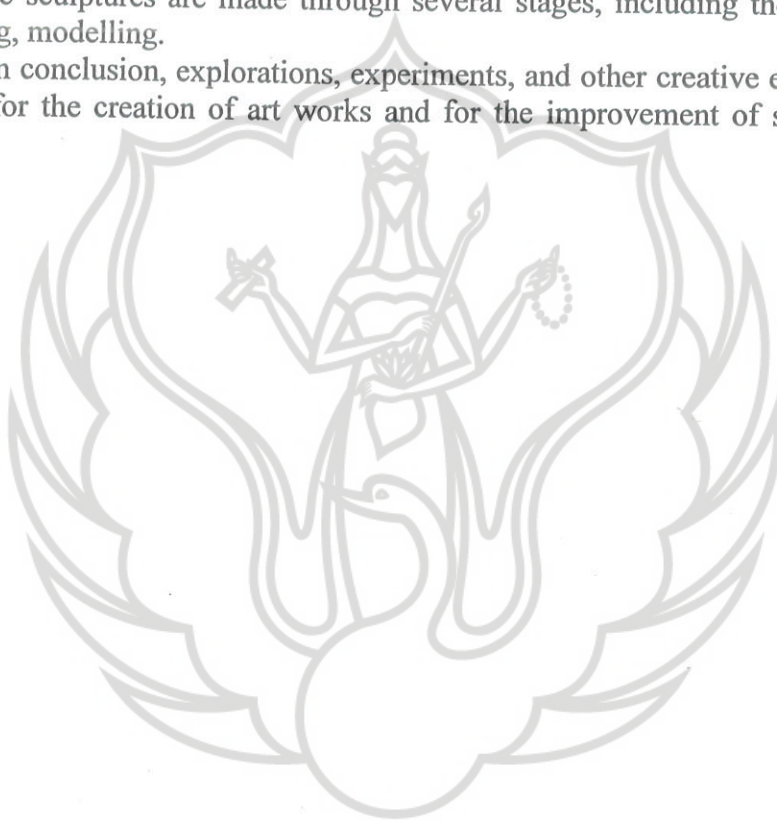


ABSTRACT

Balance and imbalance always occur in this life. Imbalance results in shifts, controversies, dynamics, and conflicts; but such imbalances will keep moving and seeking to regain a balanced condition.

Spheres or round objects imply eternity, balance, steadiness, stability, and certainty. Based on such background, the writer has been interested in creating sculptures. By exploring, experimenting, and employing various methods, the writer finds that new spheres can be shaped from other spheres, because spheres always imply interesting matters that can be used as media of expression and presentation of idea. The sculptures are made through several stages, including the contemplation, sketching, modelling.

In conclusion, explorations, experiments, and other creative efforts have been helpful for the creation of art works and for the improvement of sculptures in the future.



PRAKATA

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena berkah, rohmat dan hidayahNya, penulis akhirnya dapat menyelesaikan Tesis Pertanggungjawaban Penciptaan Seni Patung dan dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Patung.

Penulis menyadari, semaksimal apapun upaya yang dilakukan, pasti masih banyak kekurangannya. Untuk itu masukan dan saran yang positif masih sangat penulis harapkan.

Terwujudnya tesis dan karya patung ini, tidak sepenuhnya atas usaha penulis sendiri, banyak pihak yang memberi dukungan dan bantuan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada Bapak Dr M. Dwi Marianto, MFA selaku Direktur Pascasarjana dan Asisten I Direktur Pascasarjana Bapak Drs. Soebroto Sm, M.Hum, Bapak Edhi Soenarso selaku Pembimbing I, Bapak Drs. Anusapati, M.F.A. selaku Pembimbing II, Bapak Drs. Kasman KS selaku Pembimbing Studio yang telah memberikan bimbingan, masukan dan saran yang positif.

Terima kasih juga penulis sampaikan kepada Bapak Prof. Dr. I Made Bandem MA, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah memberi kesempatan untuk studi ke Program Pascasarjana.

Terima kasih juga disampaikan kepada teman-teman seperjuangan, yang telah banyak membantu sehingga dapat menyelesaikan tugas, juga terima kasih kepada Staf Pascasarjana dan Staf Perpustakaan ISI Yogyakarta atas layanannya.

Terakhir kepada istriku tercinta Titiek Andayati, SH, anak-anakku tersayang Ika Paramita Andayani, S. Ars, Ir. Maharani Dwi Andarukmi, Rizky Margono Hartawan, atas segala doa, dukungan semangat dan cinta kasih kalian, juga saudara-saudaraku semua atas dukungannya.

Akhirul kata, sekali lagi dengan mengucapkan Alhamdulillah Robbil Alamin, penulis berharap semoga segala jasa dan budi baik mereka semua mendapat imbalan pahala yang setimpal dari Allah SWT. Amin.



Sigit Margono

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Perumusan Judul	2
C. Keaslian Penciptaan	7
D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	10
 BAB II. KAJIAN DASAR PENCIPTAAN.....	 11
 BAB III. LANDASAN PENCIPTAAN.....	 16
A. Dorongan Internal	16
B. Dorongan Eksternal.....	16
 BAB IV. METODE, PROSES PENCIPTAAN DAN PERWUJUDAN KARYA	 18
A. Metode Penciptaan.....	18
Metode Eksplorasi dan Metode Eksperimen.....	18

B. Proses Penciptaan.....	20
1. Sketsa Alternatif.....	22
2. Sketsa/Model Terpilih.....	33
C. Perwujudan Karya.....	40
1. Deskripsi Visual dan Analisis.....	40
2. Teknik Perwujudan Karya.....	40
BAB V. PENUTUP.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Pengembangan Lingkaran Dalam Wujud 2 Dimensi.....	4
2. Pengembangan Bulatan Dalam Bentuk 3 Dimensi	5
3. Gambar Patung <i>Bulatan</i> Karya Bartara Hepworth Judul <i>Pelagus 1946</i> , Preced Farm dll	9
4. Gambar Patung Karya Achmad Syafi'I, <i>Judul Simpul</i>	9
5. Gambar Karya Mon Mudjiman, <i>Fana</i> , 1990	9
6. Sketsa I. <i>Hutanku</i>	23
7. Sketsa II. <i>Perangkap</i>	24
8. Sketsa III. <i>Gerhana</i>	25
9. Sketsa IV. <i>Conversation</i>	26
10. Sketsa V. <i>Jerat-jerat Preoritas</i>	27
11. Sketsa VI. <i>Menggapai Lazuardi</i>	28
12. Sketsa VII. <i>Traffic Light</i>	29
13. Sketsa VIII. <i>Different Option</i>	30
14. Sketsa IX. <i>Integrasi</i>	31
15. Sketsa X. <i>Komunikasi</i>	32
16. Model/Sketsa Terpilih I. <i>Menggeser</i>	33
17. Model/Sketsa Terpilih II. <i>Kompromi</i>	34
18. Model/Sketsa Terpilih III. <i>Konsolidasi</i>	35
19. Model/Sketsa Terpilih IV. <i>Metamorfosa</i>	36

20. Model/Sketsa Terpilih V. <i>Mata Air</i>	37
21. Model/Sketsa Terpilih VII. <i>Ring Fleksibel</i>	38
22. Karya Studio III Terpilih <i>Conversation</i>	39
23. Contoh Alat Yang Digunakan Butsir Tanah Liat	41
24. Contoh Alat Yang Digunakan Pahat Kayu	41
25. Contoh Alat Yang Digunakan Slep, Bor, Gergaji.....	41
26. Proses Cetak Polyester Fiber.....	42
27. Proses Pemahatan Kayu	43
28. Proses Finishing pada Kayu Mangga.....	44
29. Proses Finishing pada Kayu Jati	45
30. Karya I Judul <i>Menggeser</i>	46
31. Karya II Judul <i>Kompromi</i>	48
32. Karya III Judul <i>Konsolidasi</i>	50
33. Karya IV Judul <i>Metamorfosa</i>	52
34. Karya V Judul <i>Mata Air</i>	54
35. Karya VI Judul <i>Ring Fleksibel</i>	56

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Daya cipta adalah sesuatu yang dimiliki manusia yang dapat melahirkan sesuatu (karya seni) melalui penciptaan. Semua kebudayaan manusia dihasilkan dari pemikiran dan imajinasi kreatif, sehingga terwujudlah suatu karya yang baru. Semua manusia memiliki potensi untuk menjadi kreatif, namun kebanyakan manusia tidak terdorong untuk mengembangkannya. Karya-karya hasil ciptaan itu bisa berupa karya lukisan, karya patung, karya tari, karya musik, karya teater dan sebagainya.

Sebuah karya seni adalah wujud ekspresi dari sebuah ide atau bentuk pengalaman dengan keterampilan dan melalui penggunaan sebuah medium. Medium adalah material khusus, bersama dengan teknik yang menyertainya. Seniman memilih media yang paling cocok dengan gagasan dan perasaannya, dengan harapan dapat membantu membangun daya apresiasi orang lain sebagai penikmat, atau penghayat karya seni itu.

Media yang dipakai selama ratusan tahun di antaranya: tanah liat, kayu, batu, bahan warna, sampai pada pertengahan abad ke-20, teknologi modern menambahkan media baru, termasuk video, komputer. Seni yang dibuat dengan gabungan materi yang berbeda-beda disebut sebagai mixed media.

Seni bisa memberi inspirasi, mengindahkan, menerangkan, meyakinkan, menghibur dan mengubah. Ia juga bisa menipu, menghina dan menimbulkan kemarahan.

Seni bisa membangkitkan emosi kita, menggetarkan imajinasi kita, menyenangkan perasaan kita, mengantar kita untuk berfikir dan melihat dengan cara baru.

Dalam penciptaan karya-karya patung ini penulis berkeinginan menciptakan patung yang baru/lain, sebagai upaya mengetengahkan gagasan-gagasan untuk dapat dikomunikasikan sekaligus diharapkan dapat membangun pemahaman, pengertian dan akan meningkatkan daya apresiasi masyarakat terhadap kehadiran karya-karya seni patung.

B. Perumusan Judul

Seni adalah sesuatu yang tidak terpisahkan dari kehidupan kita, seni tumbuh dari kebiasaan ataupun ketidak biasaan wawasan manusia, perasaan-perasaan dan pengalaman-pengalaman. Ketika kita didorong keras oleh sebuah pengalaman bahwa kita ingin membagi pengalaman itu dengan orang lain, disanalah seni itu muncul. Seni tidak perlu dimengerti, hanya dinikmati. Seperti hidup itu sendiri, dia secara mudah hanya bisa dialami. Hanya apabila kita lebih memahami apa yang bisa diberikan oleh karya seni, menyebabkan pengalaman kita akan lebih kaya lagi.¹

Karya seni merupakan media yang dipakai oleh seniman untuk menyampaikan gagasannya. Sebuah karya perlu diberi judul, untuk dapat membantu menghantarkan pada gerbang pemahaman. Dalam kaitan judul

¹ I Made Bandem, *Metodologi Penciptaan Seni*, (Kumpulan Bahan Data Kuliah), Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia, 2001, p. 2.

pertanggungjawaban ini akan dijelaskan terlebih dahulu alasan-alasan yang dipandang perlu dan menarik dalam penciptaan karya patung ini. Bulatan adalah bentuk yang sudah lama ada di alam ini; manusia mengetahui bagaimana bentuknya, hanya beda dalam menyebutkannya misalnya ada yang menyebutnya *bunder*, lingkaran, *circle* atau lebih banyak lagi. Yang penting ada pemahaman, pengertian, pengetahuan yang sama.

Bulatan adalah bentuk yang berpusat dan memiliki konsentrasi (pemusatan) yang tinggi. Seperti halnya dengan lingkaran yang menjadi bentuk dasarnya, bentuk bulatan mempunyai poros dan pada umumnya stabil terhadap lingkungannya. Bulatan dapat cenderung tampak bergerak, berputar jika diletakkan pada waktu bidang yang miring. Dilihat dari sudut manapun juga wujud bola selalu tampak sama.²

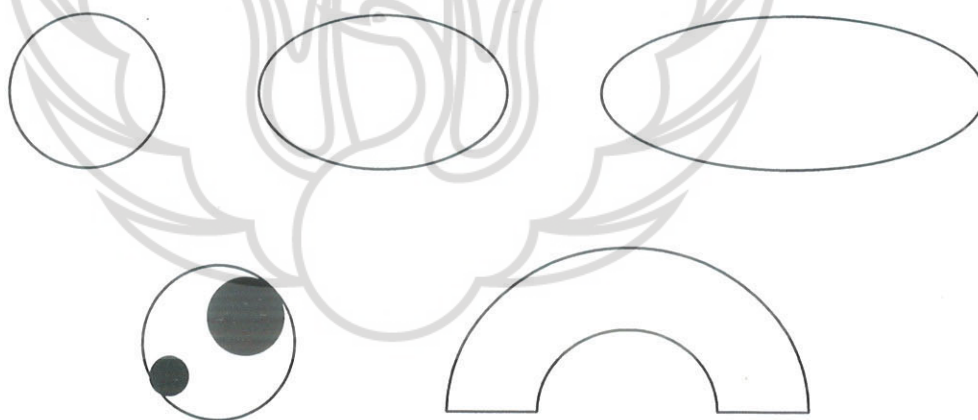
Bulatan menjadi sangat menarik karena dari bentuk yang sudah pasti itu akan dapat dimunculkan bentuk-bentuk lain bila diciptakan melalui eksperimen, eksplorasi, inovasi, deformasi dan distorsi bentuk. Contoh yang begitu banyak itu sangat memungkinkan dapat dipakai sebagai dasar penciptaan karya. Setiap perubahan bentuk bulatan sebut saja bulatan besar, masif, bertekstur kasar dan bulatan kecil dari bahan yang bening/transparan akan mempunyai jangkauan pengertian yang sangat luas dan akan muncul arti, makna, nilai, pemahaman yang beda.

Ciri-ciri visual dari bentuk bulat dapat dilihat dari: Satu, wujudnya yaitu karakter pokok yang menunjukkan bentuk bulat adalah hasil pembentukan tertentu dari permukaan-permukaan dan sisi-sisinya. Kedua, ukurannya yaitu dimendi-

² Francis Dai Kam Ching, *Arsitektur, Bentuk Ruang & Susunannya*, Terjemahan Paulus Hanoto Ajie, Penerbit Airlangga, Jakarta, 1985, p. 58.

dimensi panjang, lebar dan tinggi. Bulatan jelas jari-jarinya sama karena memusat, maka dimensi-dimensi itu menentukan proporsi. Bila salah satu skala ukurannya berbeda maka akan berubah bentuk dari bulat menjadi elips ke samping, elips ke atas, diagonal dan seterusnya. Ketiga, warnanya adalah predikat yang menyolok. Warna juga mempengaruhi bobot pandangan. Bulatan yang sama dengan warna yang beda tentu beda bobotnya. Keempat, teksturnya. Karakter permukaan akan mempengaruhi perasaan kita waktu meraba dan perbedaan intensitas refleksi cahaya yang menimpa permukaannya.

Bulatan dapat berujud lingkaran yaitu sebuah bentuk yang mempunyai pusat berarah ke dalam dan umumnya pada permukaan yang datar memberi kesan stabil. Bulatan sebagai sebuah pola bentuk dapat dikembangkan menjadi berbagai kemungkinan visual, misalnya silinder, elips, bola, setengah bola dan sebagainya.



Gambar 1
Pengembangan Lingkaran Dalam Wujud 2 (Dua) Dimensi



Gambar 2
Pengembangan Lingkaran Dalam Wujud 3 (Tiga) Dimensi

Untuk pengertian bentuk dalam kaitannya dengan karya seni, Edmund Burke Feldman menyebutkan bahwa bentuk merupakan sesuatu yang kita amati, sesuatu yang memiliki makna dan sesuatu yang berfungsi secara struktural pada obyek-obyek seni. Berbagai bentuk yang diciptakan seniman memiliki suatu ragam sumber yang luas. Beberapa diantaranya langsung digambar dari alam atau dunia buatan manusia.³

Dalam suatu karya seni rupa, kemunculan bentuk bisa dari garis-garis yang tertutup menjadi batas-batas bentuk, seperti segitiga atau lingkaran. Tetapi bentuk dapat diciptakan pula tanpa garis, seperti seorang pematung menciptakan volume tiga dimensi.⁴

Bentuk pada seni patung merupakan perwujudan seni rupa yang paling konkrit yang dapat diterima oleh indera manusia; bentuk patung adalah utuh, tidak ada sudut yang tidak luput dari penglihatan, tidak ada bagian sekecil apapun yang tersembunyikan. Herbert Read mengatakan bahwa seni adalah kesatuan utuh yang

³ Edmund Burke Feldman, *Art as Image and Idea*, (Terjemahan SP. Gustami), Prentice – Hall, Inc, Englewood Cliffs, New Jersey, 1967, p. 188.

⁴ *Ibid*, p. 187.

serasi dari semua elemen estetis, garis, ruang, warna, terjalin dalam satu kesatuan yang disebut “bentuk”.⁵

*A shape is a visually perceived area created either by an enclosing line or by color and value changes defining the outer edges. A shape can also be called a form. The two terms are generally synonymous and often are used interchangeably. Shape is a more precise term, because form does have other meanings in art. Shape usually is considered as two dimensional element, with the words volume or mass applied to the three dimensional equivalent. In simplest terms, paintings have shapes and sculptures have masses.*⁶

Seni patung menggunakan media bentuk yaitu bentuk-bentuk tiga dimensi, dimana sangat berperan didalamnya volume, ruang, bidang, tekstur dan warna.

*Several art forms are three dimensional and therefore accupy space: ceramics, jelewery and metalwork, weaving, and sculpture, to name a few. In traditional sculpture like Donatello's or in a purely abstract pattern of forms such as Tony Smith's work, it is important for us to move about and enjoy the changing spatial patterns from various angles, Architecture, of course, is an art form whose main preoccupation is the enclosure of three demensional.*⁷

Dengan mengolah dan memadukannya dalam kesatuan komposisi, akan terwujudlah bentuk yang baru. Bentuk-bentuk baru itu tentu mengandung pesan-pesan dan gagasan dari penciptanya, dengan demikian sebuah karya patung merupakan media untuk menyampaikan gagasan seniman kepada orang lain. Dalam kaitan ini penulis memilih bulatan dengan segala kemungkinannya untuk diolah menjadi bentuk lain dan ini sangat bisa dilakukan.

⁵ But Muchtar, *Seni Patung Indonesia*, Seni Patung Dalam Kaitannya Dengan Kehidupan Manusia, Badan Penerbit ISI Yogyakarta kerjasama dengan Taman Budaya Yogyakarta, 1992, p. 23.

⁶ David A Lauer, *Design Basics*, College of Alameda, Alameda, 1979, p. 172.

⁷ *Ibid*, p. 87.

Keberadaan patung tidak dapat dipisahkan dari ruang di mana karya itu diletakkan. Setiap perupa mempunyai gagasan atau teknik untuk mewujudkan konsepsi ruang ke dalam karyanya. Dia dapat membiarkannya kosong bahkan mungkin mengisinya atau dapat juga membuat perbedaan ukuran dalam bentuk-bentuknya dan jarak letak di antaranya.

Semua kegiatan ini sangat berpengaruh terhadap proses penciptaan karya. Oleh sebab itu konsep ruang dalam hubungannya dengan karya merupakan masalah penting yang harus disadari.⁸

C. Keaslian Penciptaan

Dalam konteks penciptaan karya seni masalah keaslian karya adalah hal yang sangat sulit untuk dibahas karena kesamaan atau kemiripan visual adalah hal yang wajar terjadi. Hal ini bisa terjadi karena adanya interaksi sosial antara seniman satu dengan yang lain maupun karena keterbatasan perbendaharaan visual. Namun apabila keaslian dimaknai sebagai bukan untuk peniruan maka keaslian karya terutama pada masalah keaslian gagasan akan mudah dilacak.

Sangat mungkin karya-karya seni patung yang diciptakan oleh pematung terdahulu memiliki ciri visual yang sama yaitu bulatan, misalnya karya patung Untung Murdianto yang berjudul *Ring* dan *Spiral* (1977) yang terbuat dari kayu kelapa atau *gelugu*. Karya Achmad Syafi'i yang berjudul *Simpul* terbuat dari kayu

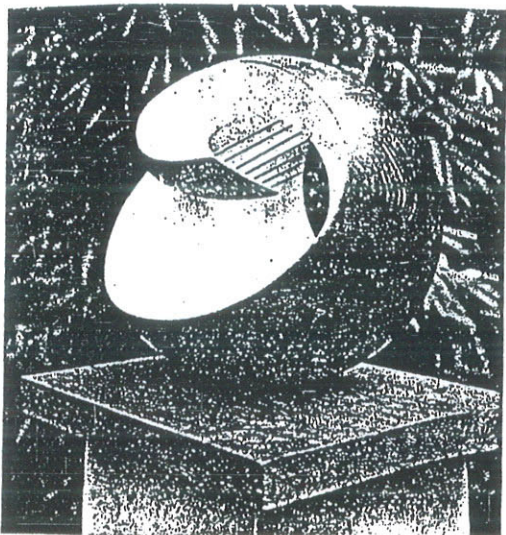
⁸ Alexandri Lutfi R., *Pemanfaatan Sifat Transparan Kaca dan Daya Visual Warna untuk Menciptakan Karya Seni*, Jurnal Seni, Badan Penerbit ISI, Yogyakarta, Edisi III/01 Januari 1993, p. 75.

ukuran 20 x 22 x 60 cm.⁹ Karya Barbara Hepworth yang berjudul *Pelagos*, 1946, *Pierced Form* 1931, *Single Form* 1935, dan *Two Form* 1937.¹⁰ Dengan mencoba beberapa kemungkinan lewat eksplorasi dan eksperimentasi akan didapat bentuk karya patung yang memiliki nuansa yang berbeda dengan yang pernah ada. Inti dari gagasan pembuatan patung ini adalah mencoba menggarap bentuk bulat geometris berikut pengembangannya secara konsisten.



⁹ G. Sidharta Soegijo, *Seni Patung Indonesia*, BP ISI Yogyakarta bekerjasama dengan Taman Budaya Yogyakarta, 1992, p. 82.

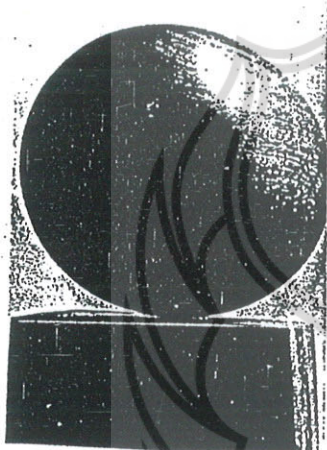
¹⁰ Herbert Read, *Modern Sculpture*, Frederick A. Praeger, Publisher New York, Washington, 1962, pp. 194-195-196.



Karya Barbara Hepworth, "Pelagos", 1946



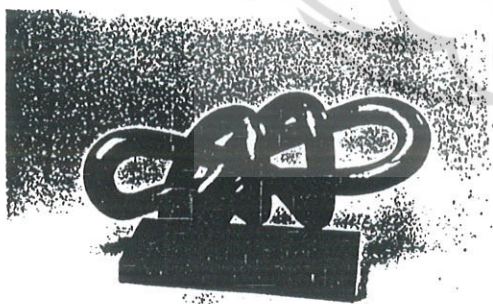
"Pierced Form", 1931



"Single Form", 1935



"Two Form", 1937



ACHMAD SYAFII, "Simpul",
Kayu 20 x 22 x 60 cm.

Karya Ahmad Syafi'i, "Simpul"



Karya Mon Mudjiman, "Fana", 1990

D. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan

- Mencari kemungkinan bentuk baru dan memperkaya bahasa ungkap lewat rupa dengan mengeksplorasi bentuk bulat geometris.
- Dengan sentuhan kreativitas, hasil komposisi bentuk bulatan dapat mendorong terciptanya persepsi visual yang menarik dan memiliki makna baru.
- Karya-karya yang diciptakan dapat memberi warna baru dalam khasanah seni rupa Indonesia.

Faedah atau kegunaan yang dapat diharapkan dari penciptaan karya patung ini diantaranya:

- Karya-karya patung ini dalam proses penciptaannya akan memperkaya jiwa, wawasan dan akan memperdalam visi pencipta dalam peran serta aktifnya hidup di tengah masyarakat.
- Penciptaan karya patung ini akan membuka kesempatan untuk bereksperimen, bereksplorasi dan memacu kreativitas.
- Bagi masyarakat seni dan masyarakat luas, ciptaan patung itu kan membuka lebih luas tegur sapa antara pencipta dan penghayat, sekaligus akan menambah pengertian, pemahaman dan akan meningkatkan daya apresiasi masyarakat terhadap kehadiran karya seni patung.