

**TRAIL SEBAGAI VISUALISASI PENGALAMAN  
PRIBADI DALAM KARYA SENI PATUNG**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

**Pancratius Fransgupita**

**MINAT UTAMA SENI PATUNG  
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2010**

**TRAIL SEBAGAI VISUALISASI PENGALAMAN  
PRIBADI DALAM KARYA SENI PATUNG**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

**Pancratius Fransgupita**

**MINAT UTAMA SENI PATUNG  
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2010**

**TRAIL SEBAGAI VISUALISASI PENGALAMAN  
PRIBADI DALAM KARYA SENI PATUNG**



		3367/A/S/2010	
		7-8-2010	


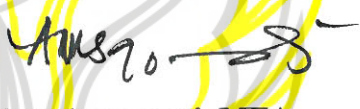



**Pancratius Fransgupita**  
**NIM 0311631021**

**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  
2010**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

**TRAIL SEBAGAI VISUALISASI PENGALAMAN PRIBADI  
DALAM KARYA SENI PATUNG** diajukan oleh Fransgupita, NIM  
0311631021, 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 6  
Juli 2010 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

  
**Drs. Soewardi, M. Sn**  
Pembimbing I/ Anggota  
**Drs. Eko Sunarto, M. Sn**  
Pembimbing II/ Anggota  
**Drs. Anusapati, MFA**  
Cognete/ Anggota  
**Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum**  
Ketua Jurusan Seni Murni/Ketua  
Program Studi Seni Murni/  
Anggota

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
**Dr. M. Agus Burhan, M.Hum**

NIP. 19600408.198601.1.001



## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa atas berkat yang telah diberikannya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini dengan baik. Tugas Akhir Karya Seni dengan judul **“TRAIL SEBAGAI VISUALISASI PENGALAMAN PRIBADI DALAM KARYA SENI PATUNG”** ini merupakan syarat kelulusan bagi mahasiswa S-1 Fakultas Seni Rupa, Jurusan Seni Murni, Program Studi Seni Rupa Murni, Minat Utama Seni Patung, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Karya Tugas Akhir Seni Patung ini dapat terwujud dengan baik atas dukungan, motivasi, bantuan, arahan, bimbingan, kritik dan saran, semangat, cinta, dan dedikasi dari segenap pihak yang selalu terkasih. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih dan rasa hormat kepada :

- Drs. Soewardi, M. Sn selaku dosen Pembimbing I
- Drs. Eko Sunarto, M. Sn selaku dosen Pembimbing II
- Drs. Anusapati, MFA selaku Cognate
- Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum selaku Ketua Jurusan Seni Murni dan Ketua Program Studi Seni Murni
- Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
- Wiwik Sri Wulandari, M.sn selaku Sekretaris Jurusan Seni Murni
- Warsono S. sn selaku dosen wali
- Segenap Dosen dan Staf Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta

- Segenap Staf UPT perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Kedua orang tuaku, Cornelius Paeran Nadisaputra dan Rita Suwatiyah tercinta yang selalu memberi dorongan moril dan materi.
- nDuk Nana, yang selalu memberi warna dan spirit.
- Kelompok KOWEMONO; Dufirat Angelo, Arif Sulaiman, Yusup Dilogo, Welut, Purkijan, Khusna, Dedi, Sutopo.
- Teman-temanku : Agus 'Cikung', Ariftankali, Agus Punk, Barahasti, Braham, Budi Bodonk, Tanto Klimin, Giring, Ostheo, Saroni, Saly, Si Ong, Pak W, Karyadi, Indri Sasongko, Pipit, Yanto, Titok"condom".
- Gonoz artstudio; Budi Utomo, Heri mprit, Sasmito katrok, Jumali.
- Teman-teman Trail: Hendra, Andi "Simbah", Dedy Tambur, Heru Samudra, Astro, Nanang, Mantri, Takim, Tromol.
- Teman-teman Seni Murni angkatan 2003 dan Kelompok MeoK
- Teman-teman KKN 2006
- Serta seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu. Terimakasih.

Sebagai penutup, penulis menyadari masih banyak kekurangan-kekurangan dan demi kemajuan, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun kearah yang lebih baik. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi dunia seni rupa, dan publik yang mengapresiasinya.

Yogyakarta, 6 Juli 2010  
**Fransgupita**

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR .....	i
HALAMAN JUDUL DALAM .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv-v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR KARYA.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
D. Penegasan Judul.....	7
BAB II KONSEP	
A. Konsep Penciptaan.....	10
B. Konsep Bentuk.....	11
C. Konsep Penyajian.....	15
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	
A. Bahan.....	18

B. Alat.....	20
C. Teknik.....	23
D. Tahap Pembentukan.....	27
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	29
BAB V PENUTUP.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN	





## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b> Motor Trail.....	14
<b>Gambar 2.</b> <i>Climb</i> (teknik <i>off-road</i> melewati tanjakan yang curam) .....	14
<b>Gambar 3.</b> <i>Drop-off</i> (teknik <i>off-road</i> menuruni turunan yang terjal) .....	15
<b>Gambar 4.</b> MAA, katalis, tepung fiber, resin, gips, <i>silicon rubber</i> , batu, kayu, tanah liat, logam.....	18
<b>Gambar 5.</b> Gergaji kayu, gergaji besi, meteran, jangka sorong, kikir, sikat kawat, butsir, palu besi, pisau <i>cutter</i> , gunting, amplas.....	20
<b>Gambar 6.</b> Bor listrik, mini grinder, gerinda listrik, amplas listrik.....	22
<b>Gambar 7.</b> Kompresor dan <i>spray gun</i> .....	22
<b>Gambar 8.</b> Las asiteling dan Las listrik.....	23
<b>Gambar 9</b> Proses Carving.....	24
<b>Gambar 10.</b> Proses modeling.....	25
<b>Gambar 11.</b> Proses cetak reproduksi.....	26
<b>Gambar 12.</b> Proses finishing.....	28

## DAFTAR KARYA

Karya 1. <i>Jejak #1</i> .....	31
Karya 2. <i>Kompetisi</i> .....	33
Karya 3. <i>Responsibility</i> .....	35
Karya 4. <i>Drop-off</i> .....	37
Karya 5. <i>Untitled</i> .....	39
Karya 6. <i>“Ora et Labora”</i> .....	41
Karya 7. <i>Jejak #2</i> .....	43
Karya 8. <i>To be Continued</i> .....	45
Karya 9. <i>Penjajaran Waktu</i> .....	47
Karya 10. <i>Let’s Go!</i> .....	49

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Foto Diri dan Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa
2. Foto Poster Pameran
3. Foto Display Pameran
4. Katalog
5. Foto Suasana Pameran



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Sepeda motor yang pertama kali didesain dan dibuat oleh dua orang Jerman, yaitu: Gottlieb Daimler dan Wilhelm Maybach, pada tahun 1885. Mereka menamakannya sepeda bermesin. Baru pada tahun 1894 Hildebrand & Wolfmüller memproduksi sepeda motor untuk dipasarkan, pada perkembangannya banyak pabrikan sepeda motor mengadopsi desain sepeda-sepeda mereka, kemudian ada penambahan pada desainnya menjadi lebih besar dan tinggi dari sepeda yang asli. Tipe dari sepeda motor dibagi menjadi ; tipe sepeda motor jalan raya (*street-bikes*), tipe penjelajah (*cruisers*), tipe modifikasi (*choppers/bobbers, naked-bikes, underbone*), tipe sepeda motor balap (*sport-bikes*), tipe sepeda motor perjalanan jauh (*touring-motorcycles*), tipe mesin ganda (*dual-sport*), tipe *dirt bikes* (*moto-cross, supermoto, enduro*) atau tipe petualang (*adventure touring*).

Pada tahun 1924-1939 ditengarai munculnya sepeda motor trail yang berawal di suatu tempat di Prancis. Bentuk sepeda motor trail pada waktu itu lebih kecil dari sepeda motor pada umumnya, dengan mesin pembakaran yang menempel di dalamnya. Ketika orang-orang mulai mengadakan balap motor, lintasan yang mereka gunakan sama dengan lintasan balap sepeda. Hal-hal yang paling biasa dijumpai pada acara

semacam itu adalah *track race* (lintasan perlombaan), *endurance trial* (uji ketahanan), *hill climbs* (pendakian bukit). Kemudian bangsa Prancis menambah bentuk baru bagi cara bermotor dan membuatnya sedikit berbeda, dengan memperpendek lintasan dan sedikit rintangan buatan manusia seperti lompatan. Mereka memberi nama “*moto-cross*”, perpaduan dari “*motorcycle*” dan “*cross-country*”.<sup>1</sup>

Seiring perkembangannya, dimulai dari kreativitas orang Eropa dengan tekad ‘asal mau apapun bisa’, mereka tidak pernah putus asa. Bahkan beberapa ide lahir yang salah satunya adalah olah raga bermotor dengan menembus hutan belantara dan mendaki bukit yang cadas dengan motor trail. Hal ini populer sekitar awal tahun 1970-an. Secara historis wartawan Majalah Motor mengungkapkan bahwa:

“*Trail off-road* muncul dan berkembang melanda dunia saat demam *motocross*. Para anak muda ramai-ramai mencuri motor ayahnya untuk balap liar di ladang pinggiran kota. Segelintir anak muda yang di kejar oleh pemilik ladang melarikan diri ke hutan. Dari hal tersebut ternyata menembus semak belukar, menyeberang sungai dan mendaki bukit dengan motor lebih menyenangkan ketimbang *motocross*. Salah seorang anggota pengacau ladang, Martin Lampkin mengajak teman-teman sekolahnya. Tiap minggu menerabas hutan dengan menggunakan motor sejenis trail atau *enduro*, dan setahun kemudian Lampkin membuat kejuaraan lokal menembus hutan Yorkshire. Sejak itulah trail menyerbu Eropa dan melanda ke seluruh dunia”<sup>2</sup>.

Kegiatan menjelajah tersebut dilakukan dengan mengendarai sepeda motor jenis *trail* dengan melewati jalan-jalan yang tidak dapat dilalui kendaraan biasa, seperti menelusuri sungai, menelusuri pantai,

---

<sup>1</sup> Bryan Stealy, “The Birth of Motocross: 1924 through 1939”, dalam *Majalah Racer X, USA*: Agustus 2002,

<sup>2</sup> “Olah Raga Pengacau Ladang”, *Majalah Motor*, No. 65/VIII, 14-27 Maret 1998,

melibas *trek* lumpur dan tanah, macadam, bebatuan, membelah hutan dengan menyusuri jalan setapak yang curam dan menghadapi tanjakan yang terjal sambil menikmati keindahan panorama alam. Dalam kegiatan tersebut dibutuhkan keberanian dan perhitungan yang matang dengan fisik prima dan nyali yang besar. Selain itu, kendaraan yang dipakai para *offroader* juga ikut menentukan keberhasilan melalui lintasan dalam kegiatan *trail off-road* ini.

Sedangkan sepeda motor yang menjadi andalan bagi pencinta *off-road* di Indonesia pada umumnya jenis *trail* antara lain: Suzuki TS 125, Kawasaki KLX 150/250, Yamaha DT 100, Bosowa RX 125, bahkan ada yang mengendarai jenis *trail import* seperti: KTM XC 125/400, Suzuki DR 400, Yamaha Serrow 225, Husqvarna dan lain sebagainya.

Dari hal-hal di atas, yaitu pengalaman pribadi penulis menggunakan *trail* memberi inspirasi utama dalam pengungkapan gagasan secara visual, terutama ke dalam bentuk karya seni patung. Karya seni ini nantinya bukan hanya digunakan untuk memuaskan penulis, namun juga bagi penikmat karya seni. Melalui pengalaman pribadi dengan motor *trail*, penulis ingin berkomunikasi kepada khalayak umum mengenai segala sensasi pengalaman yang didapatkan ketika *off-road* serta upaya membebaskan diri untuk mengungkapkan pengalaman tersebut kedalam bentuk karya seni patung. Karya seni patung ini juga menjadi media ekspresi kreatifitas diri dan imajinasi penulis mengenai bentuk-bentuk visualisasi dari gagasan *trail* itu sendiri.

Penulis dalam menciptakan karya patung menggunakan kemampuan kreatifitas untuk merealisasikan bentuk yang dibuat. Melalui isinya pun akan dapat diketahui bahwa penulis benar-benar mempunyai minat besar dan pengalaman yang beragam terhadap trail dengan segala intuisi dan emosi jiwanya. Seperti yang diungkapkan oleh Soedarso,sp dalam buku *TriLogi Seni, Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni* adalah karena karya seni yang sesungguhnya harus benar-benar mampu menunjukkan kreatifitasnya dan kecerdasannya dalam memvisualkan isi hatinya lewat bentuk. Mampu pula menuangkan intuisi dan emosi seniman dengan menunjukkan daerah perhatian dan minatnya dalam isinya.<sup>3</sup>

Seni merupakan penghayatan manusia secara subjektif atas apa yang ada di luar dan di dalam dirinya, dengan segenap mata hatinya dan mengekspresikan hasilnya dalam bentuk-bentuk estetik yang menggetarkan.<sup>4</sup> Karya seni merupakan hasil kejujuran pembuatnya. Menjadi refleksi pribadi perupa.

Berangkat dari sebuah kejujuran, dipadukan dengan pengalaman pribadi serta intensitas dalam berkesenian, maka akan menghasilkan karya seni yang bernilai tinggi. Karya seni patung ini dibuat sebagai representasi atas gagasan, pemenuhan kepuasan batin penulis, cerminan pribadi penulis yang menggambarkan ciri kelekatan penulis bersama trail. Soedarso,sp dalam buku yang lain juga menyatakan bahwa kalau seni merupakan

---

<sup>3</sup> Soedarso,Sp. *Trilogi Seni, Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*. Badan Penerbit ISI Yogyakarta.2006, hal.131

<sup>4</sup> -----, *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990), hal. 63

ungkapan batin si seniman, maka pastilah seni tersebut berkepribadian, memiliki ciri-ciri yang khas, karena ia membawa pengalaman yang unik dalam diri penciptanya.<sup>5</sup>

Tentunya karya seni patung ini merupakan salah satu bentuk rekreasi jiwa untuk mencapai kepuasan dalam ekspresi diri. Karya ini menjadi representasi dari pengalaman pribadi penulis.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis ingin mengungkapkan pengalaman-pengalaman yang sensasional ketika menggunakan motor trail ke dalam karya seni patung. Artinya dengan pengalaman-pengalaman sensasional. Disini adalah pengalaman perasaan puas ketika menaklukkan medan terjal dengan menggunakan motor trail. Pengalaman ketika gagal, pengalaman takut ketika melihat jalur yang akan dilewati, pengalaman spirit mencari lintasan baru.

Arti tentang sensasional itu sendiri adalah perasaan heran yang amat sangat karena melihat dan merasakan sesuatu yang baru, luar biasa dan merangsang emosi.<sup>6</sup>

Berkaitan dengan penjabaran tersebut, maka penulis perlu memberi batasan agar tetap fokus pada pokok permasalahan dengan upaya merumuskan masalah yang ada, yaitu bagaimana mewujudkan pengalaman pribadi penulis ketika menggunakan trail di saat *off-road* ke

---

<sup>5</sup> -----, *Ibid*, hal. 57-58

<sup>6</sup> W.J.S Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka Jakarta 1983, hal. 918



dalam karya seni patung melalui teknik pembentukan dan penggunaan material yang sesuai dengan tema.

Dalam karya yang akan penulis sajikan, karya tidak hanya berupa pencitraan kembali seluruh pengalaman pribadi ketika menggunakan trail, akan tetapi mampu mengajak penikmat karya seni untuk turut merasakan sensasi menggunakan trail melalui karya seni patung.

### C. Tujuan dan Manfaat

#### 1. Tujuan

Sebuah karya seni merupakan perwujudan ide dan gagasan dengan jalan mengolah material itu sendiri. Melalui proses kreatif diharapkan sebuah karya seni mampu menjadi sarana berekspresi sehingga bisa menjadi media komunikasi antara seniman dan publik.

*“Thus, we may call a painting or sculpture, the ‘objectification’, record, or ‘expression’ of an artist’s experiences during the age and place in which he lives.”<sup>7</sup>*

Berdasarkan kutipan diatas, maka karya seni patung menjadi bagian dari ekspresi diri seseorang berdasarkan dari pengalaman dalam hidupnya, bahkan karya seni itu sendiri menjadi sebuah bagian pengalaman hidup.

Dalam hal ini penulis berupaya mentransfer pengalaman-pengalaman ketika *off-road* menggunakan trail ke dalam proses berkarya, hingga berwujud karya seni patung tersebut dengan tujuan :

---

<sup>7</sup> Ocvirck, etc. *Art Fundamentals. Theory and Practice*, Iowa: WM.C.Brown Company, 1960, hal. 9

- a. Mentransformasikan pengalaman-pengalaman estetis yang dialami penulis ketika mengendarai motor trail pada medan *off-road* dalam karya seni patung.
- b. Sebagai media ekspresi untuk berkomunikasi dengan publik tentang pengalaman penulis

## 2. Manfaat

Karya seni patung ini dibuat agar bermanfaat antara lain bagi:

- a. Bagi penulis karya ini bermanfaat sebagai media ekspresi diri.
- b. Menikmati trail melalui karya seni patung.
- c. Sebagai bentuk komunikasi terhadap khalayak umum mengenai trail dan segala pengetahuan serta pengalaman yang berhubungan dengan motor trail.
- d. Sebagai salah satu bentuk referensi akan perkembangan karya seni rupa khususnya karya seni patung.
- e. Karya-karya yang penulis suguhkan dalam tugas akhir ini semoga bermanfaat dalam perkembangan seni rupa, khususnya seni patung.

### D. Penegasan Judul

Agar memperjelas arah dan lingkup karya perlu adanya penegasan akan judul “Trail sebagai Visualisasi Pengalaman Pribadi Dalam Karya Seni Patung”.

Trail :

“...It was essentially a motorized bicycle, the bicycle designs adapted to accommodate then new internal combustion engines. As engines became more powerful, the designs outgrew the bicycle origins. These are

distinctive in design and build; extremely sleek, short & lightweight, lack seating since they are designed to be ridden standing up.”<sup>8</sup>

Terjemahan :

... Sepeda yang dilengkapi dengan mesin, desainnya mengadopsi bentuk sepeda yang asli dengan penambahan pembakaran pada bagian dalam mesin. Karena mesin menjadi lebih kuat, maka desain dan bentuknya dibuat secara khusus antara lain ; bentuknya yang ekstrim, pendek dan ringan, tempat untuk duduk kecil karena pengendara lebih sering berdiri.

Visualisasi

Pengungkapan gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan.<sup>9</sup>

Pengalaman

“*The act of living through an event or events, personal involvement in or observation of events as they occur.*”<sup>10</sup>

Terjemahan:

Pengalaman merupakan tindakan hidup melalui suatu peristiwa maupun rangkaian peristiwa. Didalamnya terdapat keterlibatan pribadi yang dilakukan diri sendiri maupun berkelompok maupun bermasyarakat.

Pribadi

Adalah manusia sebagai perseorangan (diri manusia atau diri sendiri).<sup>11</sup>

Seni Patung

---

<sup>8</sup> James Hill, *motorcycle Trials*, [http://www. Buzzle.com](http://www.Buzzle.com), akses Selasa 4 Mei 2010, jam 14:56 WIB, hal. 8

<sup>9</sup> Sulchan Yasyin. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Penerbit Amanah, 1977, hal. 497

<sup>10</sup> <http://www.yourdictionary.com/experience>/akses Kamis 6 Mei 2010, jam 23:42 WIB.

<sup>11</sup> Pusat pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Gramedia Press, hal. 626.

Adalah seni yang terwujud dalam bentuk tiga dimensi. Dimensi ketiga itulah yang senantiasa menjadi garapan pematung, yaitu “kedalaman” bentuk. Pada seni patung, bentuk disebabkan karena ada volume, padat atau hampa. Ia dapat dilihat dari segala sudut. Keadaan ini membuat seni patung memiliki serba muka (*multi surface*): muka belakang, samping, atas, bawah, atau dapat pula dikarenakan semua adalah muka semua adalah belakang, semua adalah samping, semua adalah atas, semua adalah bawah.

Dengan demikian, maka bentuk pada seni patung merupakan unsur estetis yang paling utama, paling kompleks.<sup>12</sup>

Berdasarkan uraian di atas maka yang dimaksud dengan judul **“Trail sebagai Visualisasi Pengalaman Pribadi Dalam Karya Seni Patung”** adalah rangkaian peristiwa sensasional dan personal penulis ketika menjelajah menelusuri sungai, pantai, lumpur dan tanah, macadam, bebatuan, hutan, jalan setapak yang curam dan menghadapi tanjakan yang terjal. Dengan kepuasan atas ekspresi diri menjadi dasar pengungkapan gagasan penulis bersama trail disertai dengan imajinasi dan kreatifitas ke dalam bentuk tiga dimensi.

---

<sup>12</sup> But Muchtar, *Seni Patung Indonesia*, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 1992, hal.23.