

**TRANSFORMASI ALAT BERAT
KE DALAM BENTUK SENI PATUNG**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

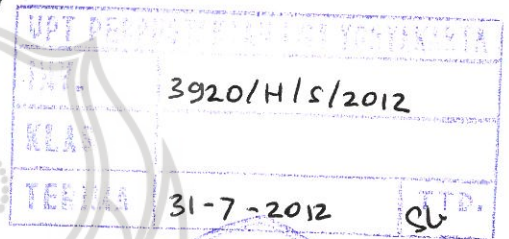
Faizal Rachmas

NIM 0711847021

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

2012

**TRANSFORMASI ALAT BERAT
KE DALAM BENTUK SENI PATUNG**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Faizal Rachman

NIM 0711847021



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

2012

**TRANSFORMASI ALAT BERAT
KE DALAM BENTUK SENI PATUNG**



Faizal Rachman

NIM 0711847021

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar sarjana S-I dalam bidang Seni Rupa Murni
2012**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

TRANSFORMASI ALAT BERAT KE DALAM BENTUK SENI PATUNG diajukan oleh Faizal Rachman, NIM 0711847021, 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 2 Juli 2012. dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Drs. Soewardi. M.Sn.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Anusapati M.F.A.

Pembimbing II/ Anggota



Drs. Yoga Budi Wantoro, M.Sn.

Cognate/ Anggota



Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum.

Ketua Jurusan/ Ketua Program

Studi Seni Rupa Murni/ Ketua /

Anggota

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Dr. Suastwi, M.Des

NIP 19590802 198803 2 002

Halaman Persembahan

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada,,,

Ayah dan Bunda tercinta

dan

Seluruh keluarga



Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Teman-teman seniman

Masyarakat luas

KATA PENGANTAR

Atas segala rahmat dan izin Allah SWT penulis dapat menyelesaikan karya dan laporan Tugas Akhir ini. Karya dan laporan ini adalah bentuk pertanggungjawaban penulis pada Minat Utama Seni Patung dan mata kuliah Tugas Akhir, serta syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan dalam Program Studi S-1 di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Atas berkah yang telah dilimpahkan pula penulis selalu diberikan kesehatan sehingga jauh dari berbagai kendala yang tidak diinginkan.

Genap selama lima tahun penulis mendalami dan mempelajari ilmu-ilmu bidang kesenirupaannya khususnya seni murni. Selama itu pula penulis berproses untuk memahami intisari dari seni rupa murni. Banyak sekali tantangan, permasalahan, kenangan-kenangan baik dan buruk yang dihadapi. Penulis memahami hal tersebut merupakan proses untuk menjadi seorang pelajar seni yang matang.

Proses penyelesaian laporan ini tidak bisa terselesaikan tanpa bimbingan, dorongan dan semangat dari berbagai pihak. Hal tersebut sangat penting bagi penulis karena dengan demikian Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada Drs. Soewardi, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Penguji serta Drs. Anusapati, MFA, selaku Dosen Pembimbing II dan Dosen Penguji yang selama ini telah memberikan bantuan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tak lupa penulis menghaturkan terima kasih kepada Drs. Yoga Budi

Wantoro, M.Sn., selaku Cognate Penguji dan Dra. Nunung Nurdjanti M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Murni dan Ketua Tim Penguji Tugas Akhir yang telah memberikan kritikan dan pengarahan sehingga penulisan Tugas Akhir ini lebih sempurna.

Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dra. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., sebagai Sekretaris Jurusan Seni Murni dan pengganti Dosen Wali; pak Nano Warsono, pak Rain Rosidi, pak Bambang “Toko”, pak Andre Tanama selaku pembimbing sukarela dan semua dosen pengajar, staf dan karyawan Seni Rupa Murni ISI Yogyakarta; Pak Y.S. Nurjoko selaku Dosen Wali; Dra. Suastiwi, MFA., selaku Dekan Seni Rupa ISI Yogyakarta; Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati selaku Rektor ISI Yogyakarta; Seluruh staf dan karyawan Perpustakaan ISI Yogyakarta yang juga membantu terselesaikannya Tugas Akhir.

Ucapan terima kasih juga diberikan kepada Kedua orang tua yang telah membesarkan dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sayang juga dukungan baik moriil maupun materiil, kakak dan adik yang telah memberi semangat; Arce Priang”Phika” yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan inspirasi; Teman-teman patung Andri “Panjoel”, Chandra “Mendrenk”, Deni Cahya dan teman-teman pematung sejati jurusan Seni Rupa Murni; komunitas Tangan Reget, Yans”MLAC”, Ungki “TMFP”, Yucki, Candra tattoo, Fakri, Rijal Eka dan semua teman-teman Tangan Reget; Gan Onerus, Udin Aee, Budi Jogjamming, Nurina Rizky Savitri dan teman-teman jurusan Kriya; Rumah Ketjil Bergerak; grup musik Sak Awak Obah Kabeh; teman-teman dari Hungary, Peter Szigethy, Imre

Torok, Eva Buble, Adel Boros, Alida Szabo, Jozsef Berta dan teman-teman yang belum disebutkan satu per satu yang telah membantu terselesaikannya Tugas Akhir.

Semoga semua pihak yang telah membantu terselesaikannya Tugas Akhir ini mendapatkan balasan dan ridha dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa laporan ini belum sepenuhnya sempurna. Maka dari itu sangat di terima dengan baik kritik dan saran demi kesempurnaan pada masa yang akan datang. Akhir kata, semoga laporan ini bermanfaat bagi penulis, almamater, masyarakat seni dan masyarakat luas.

Yogyakarta, 8 Juni 2012

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL-1.....	i
HALAMAN JUDUL-2.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Makna Judul.....	5
BAB II KONSEP	
A. Konsep Penciptaan.....	8
B. Konsep Bentuk/ Perwujudan.....	12
C. Konsep Penyajian.....	20
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	
A. Bahan.....	21
B. Alat.....	23
C. Teknik.....	25
D. Tahapan Pembentukan.....	26
BAB IV TINJAUAN KARYA	
A. Karya 1.....	43
B. Karya 2.....	45
C. Karya 3.....	47
D. Karya 4.....	49
E. Karya 5.....	50
F. Karya 6.....	51
G. Karya 7.....	53

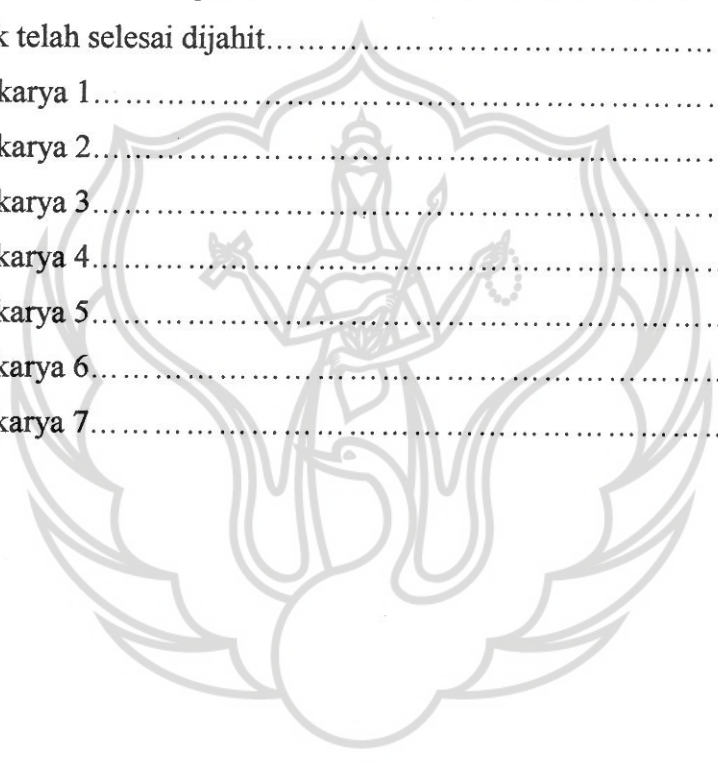
BAB V PENUTUP.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN	
A. Foto Diri Mahasiswa.....	58
B. Poster Pameran.....	62
C. Foto Situasi Pameran.....	63
D. Katalogus.....	68
E. Caption dan Stiker Pameran.....	69
F. Undangan.....	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Mainan kuno.....	10
Gambar 2. <i>Excavator</i>	13
Gambar 3. <i>Logging spider</i>	14
Gambar 4. <i>Backhoe</i>	14
Gambar 5. <i>Urban vinyl toys I</i>	16
Gambar 6. <i>Urban vinyl toys II</i>	16
Gambar 7. <i>Urban vinyl toys III</i>	17
Gambar 8. <i>Flower Ball Pink</i>	17
Gambar 9. Warna I.....	19
Gambar 10. Warna II.....	19
Gambar 11. Berbagai bahan yang digunakan.....	22
Gambar 12. Butsir.....	24
Gambar 13. Peralatan yang digunakan.....	24
Gambar 14. Sketsa I.....	29
Gambar 15. Sketsa II.....	30
Gambar 16. Sketsa III.....	30
Gambar 17. Sketsa IV.....	31
Gambar 18. Sketsa V.....	31
Gambar 19. Sketsa VI.....	32
Gambar 20. Sketsa VII.....	32
Gambar 21. Pembentukan model I.....	34
Gambar 22. Pembentukan model II.....	35
Gambar 23. Model yang siap cetak.....	35
Gambar 24. Pengolesan lapisan lilin.....	35
Gambar 25. Penuangan resin kedalam model.....	36
Gambar 26. Pembukaan cetakan.....	36
Gambar 27. Pengolesan lapisan lilin ke dalam cetakan.....	36
Gambar 28. Penuangan resin ke dalam cetakan.....	37

Gambar 29. Pembukaan cetakan positif.....	37
Gambar 30. Proses pengecatan.....	37
Gambar 31. Selesainya proses pengecatan.....	38
Gambar 32. Karya lain yang telah dicetak.....	38
Gambar 33. Proses penyemprotan <i>epoxy paint</i>	38
Gambar 34. Karya yang telah di <i>epoxy paint</i>	39
Gambar 35. Proses pengecatan dengan <i>spray paint</i>	39
Gambar 36. Pengguntingan pola pada kain.....	40
Gambar 37. Potongan kain yang siap untuk dijahit.....	40
Gambar 38. Proses menjahit dengan mesin.....	41
Gambar 39. Objek telah selesai dijahit.....	41
Gambar 40. Foto karya 1.....	43
Gambar 41. Foto karya 2.....	45
Gambar 42. Foto karya 3.....	47
Gambar 43. Foto karya 4.....	49
Gambar 44. Foto karya 5.....	50
Gambar 45. Foto karya 6.....	51
Gambar 46. Foto karya 7.....	53



BAB I. PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Penciptaan

Munculnya konsep penciptaan tak lepas dari berbagai faktor. Salah satunya adalah pengalaman pribadi dari senimannya. Seniman merupakan makhluk yang memiliki kelebihan, kehalusan jiwa yang tidak tersamai oleh awam dalam menikmati dan menciptakan keindahan.¹ Banyak sekali dijumpai bahwa seniman mengekspresikan berbagai persoalan dirinya melalui karya seni mengingat karya seni merupakan wujud dari berbagai pengalaman tentang nilai-nilai estetis, kemampuan artistik, teknik dan juga media yang dikuasai oleh senimannya. Pengalaman pribadi dan berbagai persoalan inilah yang menjadi latar belakang penulis mengekspresikan permasalahan tersebut ke dalam karya seni.

Seperti yang diungkapkan oleh Dwi Marianto :

“Kita adalah adalah apa yang kita perhatikan, alami, dan lakukan setiap hari. Yang paling sering kita dengar, baca, obrolkan dan mainkan, dengan sendirinya membentuk pola pandang, pemetaan persepsi dan mimpi-mimpi kita. Semua itu niscaya terekam di otak. Maka wajarlah apabila realita lingkungan fisik, wacana dan tayangan visual serta pola logika dari media dan game-game yang kita tonton akan secara langsung maupun tidak mempengaruhi cara dan bahasa kita dalam menyatakan sesuatu yang bersifat pribadi.”²

¹ Nooryan Bahari, *Kritik Seni*, Yogyakarta, Pustaka Belajar, 2008, p. 61

² M. Dwi Marianto, “*Toys From The Earth*”, Katalogus Pameran *In Repair*, Pameran Seni Rupa Srisasanti Syndicate, Bentara Budaya Yogyakarta 03-12 Desember 2010, p. 6

Semenjak bersekolah di Taman Kanak-kanak penulis sangat menyukai mainan seperti *action figure* tokoh kartun dari plastik dengan harga murah, mobil *bigfoot* dan robot. Terlebih lagi pada mainan yang berwujud miniatur alat berat karena mainan tersebut memiliki keunikan pada roda penggerak dan cara kerjanya. Hampir disetiap toko mainan yang dikunjungi, penulis selalu tertarik untuk membeli mainan tersebut. Tidak hanya dengan memainkan mainan saja namun penulis juga menyukai komik dan acara televisi yang menayangkan berbagai jenis alat berat, robot dan film-film kartun. Namun penulis belum pernah menjumpai secara langsung wujud nyata dari alat berat pada saat itu.

Dick Hartoko menjelaskan :

“Kant dan banyak filsuf lain menandakan, bahwa pengalaman estetik itu bersifat ‘sepi ing pamrih’, manusia tidak mencari keuntungan, tidak terdorong oleh pertimbangan praktis.”³

Ketika duduk di bangku SD kelas 3 keinginan dan rasa penasaran terhadap alat berat untuk melihat secara langsung menjadi kenyataan. Dua macam alat berat jenis *excavator* dan *bulldozer* diturunkan untuk membangun DAS sungai Code yang terletak tepat di belakang bangunan sekolah. Setiap istirahat sekolah penulis selalu menyempatkan melihat alat berat tersebut dengan mengamati cara kerja, cara berjalan dan detail fisik alat tersebut. Penulis sangat takjub ketika melihat lengan cangkul yang begitu besar dengan gaya kinetisnya mampu berputar 360 derajat seolah robot

³ Dick Hartoko, *Manusia dan Seni*, Yogyakarta: Kanisius, 1984, p. 12

raksasa berlengan satu dan beroda lempengan besi. Pengalaman tersebut menambah kecintaannya terhadap figur-figur robot dan alat berat.

Pengalaman dari penulis juga bertambah pada saat melihat film animasi seperti kartun *Transformers*, *Mighty Morphin Power Rangers*, *Star Trek* dan juga dari *video game* seperti *Sonic The Hedgehog*, *Metal Slug X* dan *Rockman X-3*. Dari film dan *video game* itulah penulis ingin menghadirkan karya seni patung dengan bentuk dan karakter mainan yang berupa alat berat yang struktur bentuknya mengalami transformasi dengan warna-warna cerah yang lebih sederhana.

Transformasi adalah perubahan rupa yang meliputi bentuk, sifat, fungsi menjadi bentuk lain dengan menambah, mengurangi, atau menata kembali unsur-unsurnya. Meskipun banyak sekali hal-hal yang berhubungan dengan proses transformasi, penulis menyampaikan ide kreatif dengan memberi bingkai distorsi dan simplifikasi karena lebih mendukung. Distorsi merupakan pengolahan keadaan bentuk yang dibengkokkan, sedangkan simplifikasi merupakan pengolahan bentuk dari bentuk awal ke bentuk yang lebih sederhana. Dalam hal ini penulis berupaya mengubah bentuk-bentuk nyata, sifat dan fungsi dari alat berat menjadi lebih sederhana dengan menyederhanakan struktur dan mendistorsi alat berat yang kompleks dengan tanpa merubah ciri khasnya. Sehingga dari proses tersebut akan memunculkan citra baru dari alat berat yang dipakai penulis sebagai bahasa bentuk.

B. Rumusan Penciptaan

Didalam setiap penciptaan karya seni sering pula muncul berbagai permasalahan yang menjadi dasar dimana proses penciptaan tersebut berpijak. Demikian pula dengan penciptaan Tugas Akhir ini muncul berbagai hal yang penting untuk diuraikan. Berikut permasalahan yang muncul, yaitu :

1. Bagaimana memilih dan mempertimbangkan objek yang akan ditransformasikan ke dalam karya seni patung yang mempunyai sifat / karakter mainan sebagai bahasa bentuk penyampaian ide kreatif ?
2. Bagaimana mentransformasikan objek yang telah terseleksi menjadi karya seni patung yang mempunyai sifat / karakter mainan sebagai bahasa bentuk penyampaian ide kreatif ?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan:

1. Memilih objek berbagai macam alat berat dengan melihat fungsi yang menonjol masing-masing alat tersebut yang sesuai dengan ide kreatif.
2. Mentransformasikan objek tersebut dengan cara distorsi dan simplifikasi dari fungsi yang menonjol, sehingga terjadi fusi antara seni patung dengan mainan sebagai bahasa bentuk penyampaian ide kreatif.

Manfaat:

1. Bagi penulis, secara pribadi sebagai sarana dalam menuangkan imajinasi kreatif mendeformasikan suatu objek nyata ke dalam bentuk seni patung yang mempunyai karakter mainan.
2. Sebagai referensi tentang proses kreatif yang menyangkut deformasi suatu objek nyata ke dalam bentuk karya seni patung.

D. MAKNA JUDUL

- Transformasi** : Perubahan rupa (bentuk, sifat, fungsi). Perubahan struktur gramatikal menjadi struktur gramatikal lain dengan menambah, mengurangi atau menata kembali unsur-unsurnya.⁴
- Alat berat** : Peralatan berupa kendaraan bermesin yang digunakan untuk mengerjakan hal-hal diluar batas tenaga manusia; bersifat kuat, keras dan efektif.⁵
- Bentuk** : “Dalam setiap karya seni, medium berikut unsur-unsurnya itulah yang disusun dan disatu-padukan sehingga menjadi suatu kebulatan yang utuh, pengorganisasian itu harus mengandung makna yang menarik, sehingga terjelma apa yang dikenal sebagai bentuk (*form*) dari karya seni. Dalam hal ini bentuk bukanlah berarti suatu

⁴ www.KamusBahasaIndonesia.org (diakses pada tanggal 11 Maret 2012, jam 14.30 WIB)

⁵ Budi Rianto (51 th.), Tenaga Kontrak PT. Nippon Steel Batam, “Wawancara Pribadi”, tanggal 3 Mei 2012, di Yogyakarta.

bangunan geometri, melainkan organisasi menyeluruh yang tersusun dari keseluruhan hubungan satu sama lain diantara seni itu.”⁶

Seni Patung : Seni patung merupakan bagian dari seni rupa yang merupakan pernyataan pengalaman artistik lewat bentuk-bentuk tiga dimensional. Walaupun ada pula yang bersifat seni pakai, tetapi pada galibnya seni patung adalah seni murni.⁷

Dari uraian diatas penulis memahami bahwa seni patung adalah karya seni yang berbentuk tiga dimensional sebagai media berekspresi dan mengkomunikasikan pengalaman batin manusia, kehadirannya tanpa ada dorongan pemenuhan kebutuhan pokok melainkan suatu usaha dalam memenuhi kebutuhan yang bersifat spiritual.

Dari penjabaran makna judul di atas, penulis memahami peralatan berat merupakan peralatan bermesin yang digunakan ketika tenaga manusia tidak lagi cukup untuk melakukan aktifitas tertentu, bersifat kuat, keras dan efektif yang digunakan sebagai pokok pembahasan didalam visualisasi karya seni patung. Visualisasi karya tersebut dituangkan dengan cara transformasi dari bentuk nyata alat berat ke dalam bentuk lain yang memerlukan simplifikasi dan distorsi sehingga

⁶ The Liang Gie. *Garis-garis Besar Estetika (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta: Karya. 1976. p. 70

⁷ Soedarso Sp. *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana. 1990. p. 11

muncul bentuk yang lebih sederhana dengan meminjam karakter mainan tanpa meninggalkan ciri dari setiap alat berat tersebut dengan tetap berpijak pada unsur-unsur kepatungan.

