

SAMPAH LOGAM SEBAGAI PERWUJUDAN

DIESELPUNK



PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

i

SAMPAH LOGAM SEBAGAI PERWUJUDAN

DIESELPUNK



Sarwoto

NIM 1112204021

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

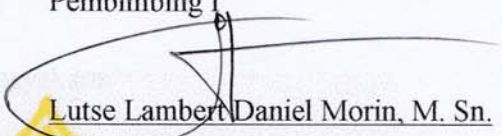
2018

ii

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul :

SAMPAH LOGAM SEBAGAI PERWUJUDAN DIESELPUNK, diajukan oleh Sarwoto, NIM 1112204021, 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 30 Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Lutse Lambert Daniel Morin, M. Sn.

NIP 19761007 200604 1 001

Pembimbing II


Warsono, S.Sn., M.A.

NIP 19760509 2003120 1 001

Cognate / Anggota


Drs. Anusapati, M.F.A.

NIP 19570929 198503 1 001

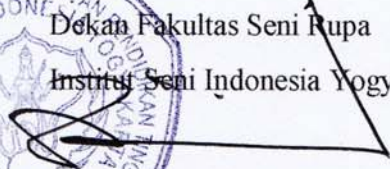
Ketua Jurusan/ Program Studi/
Ketua/ Anggota


Lutse Lambert Daniel Morin, M. Sn.

NIP 19761007 200604 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M. Des.

NIP 19590802 198803 2 002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Sarwoto

NIM : 1112204021

Jurusan : Seni Rupa Murni

Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta

Judul Tugas Akhir : Sampah Logam Sebagai Perwujudan

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni yang telah penulis buat adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila dikemudian hari penulisan laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib dan peraturan yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dengan pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam paksaan.

Yogyakarta 2018

Sarwoto

NIM : 1112204021

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terima kasih penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, perlindungan, pertolongan dan hidayah-Nya sehingga penulisan laporan Tugas Akhir ini yang berjudul ” SAMPAH LOGAM SEBAGAI PERWUJUDAN *DIESELPUNK*” dapat selesai dengan baik. Laporan Tugas Akhir ini diajukan untuk memenuhi salah syarat memperoleh gelar Sarjana pada Jurusan Seni Patung di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis melihat bahwa sampah logam dapat dijadikan sebagai material pembuatan karya patung. Dalam laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari masih banyak kekurangan, baik itu dalam penulisan maupun informasi. Penulis menerima segala masukan kritik dan saran untuk menyempurnakan penulisan laporan Tugas Akhir ini. Besar harapan penulis agar nantinya tema yang diangkat oleh penulis pada karya ini dapat dikembangkan sehingga akan menjadi penulisan yang lebih baik lagi. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih atas perhatian pembaca. Semoga laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni ini menambah wawasan pembaca dan berguna untuk memberikan pencerahan dalam pembuatan kegiatan positif di bidang seni rupa, terima kasih.

Yogyakarta 2018

Sarwoto

TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Murni dan selaku Pembimbing I yang telah memberi pengarahan, bantuan dan bimbingan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
2. Warsono, S.Sn., M.A. selaku Pembimbing II yang telah memberikan masukan, bimbingan, pengarahan, nasehat, dan dukungan selama proses penyelesaian tugas akhir ini.
3. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
4. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Segenap Dosen Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Seluruh teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Terima kasih penulis sampaikan juga kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu, memberi dorongan, dan memberikan motivasi selama penulis menempuh perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Semoga Tuhan sang Maha kasih selalu melimpahkan anugrahNya kepada kita semua.

DAFTAR ISI

Halaman Judul ke-1	i
Halaman Judul ke-2	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Keaslian	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	6
C. Tujuan dan Manfaat	6
D. Makna Judul	7
BAB II. KONSEP	9
A. Konsep Penciptaan	9
B. Konsep Perwujudan	12
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN	26
A. Bahan	26
B. Alat	27
C. Teknik	27
D. Tahap Pembentukan	28
BAB IV. DESKRIPSI KARYA	29
A. Looking for Something	30
B. Here i Am with The Bomb	32

C. Destroyer	33
D. Kemana aku pulang	34
E. Transformasi	35
F. Jerat	36
G. Dinamika Dua Muka	37
H. Transformasi II	38
I. Gagal Fokus	39
BAB V. PENUTUP	40
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN	
A. CV (<i>Curriculum Vitae</i>)	44
B. Poster Pameran	49
C. Katalogus Pameran	50
D. Foto Suasana Pameran	



DAFTAR GAMBAR

Gambar acuan

Gb. 1. Sarwoto, Sampah logam	2
Gb. 2. Dan Jones, <i>Le Helicron</i>	4
Gb. 3. Catherinette Rings, <i>Alice Caterpillar</i>	4
Gb. 4. Sarwoto, Benda temuan berupa regulator gas	5
Gb. 5. Vadim Kolesnik, <i>Untitled</i>	8
Gb. 6. Steampunk Tendencies, perbedaan <i>steampunk</i> dengan <i>dieselpunk</i>	13
Gb. 7. Jordan Sprigg, karya patung dengan metode perakitan	14
Gb. 8. Vadim Kolesnik, karya patung dengan metode perakitan	15
Gb. 9. Ikhwan Noor, <i>Chinese God of War</i>	15
Gb. 10. Yudi Sulisty, <i>Dream Come True</i>	16
Gb. 11. Lutse Lambert Daniel Morin	17

Gambar Tahap Pembentukan

Gb. 12. Sketsa rancangan pembuatan patung “jerat”	18
Gb. 13. Sketsa rancangan pembuatan patung “destroyer”	19
Gb. 14. Sketsa rancangan pembuatan patung “transformasi”	20
Gb. 15. Sketsa rancangan pembuatan patung “dinamika dua muka”	21
Gb. 16. Sketsa rancangan pembuatan patung “transformasi II”	22
Gb. 17. Sketsa rancangan pembuatan patung “looking for something II”	23
Gb. 18. Sketsa rancangan pembuatan patung “gagal fokus”	24

Gb. 19. Sketsa rancangan pembuatan patung “*kemana aku pulang*” 25

Gambar Karya

Looking for Something I. 60cm x 50cm x 35cm, 2015 29

Looking for Something II. 60cm x 50cm x 35cm, 2015 30

Here i Am With The Bomb. 40cm x 40cm x 30cm, 2015 32

Destroyer. 2018 33

Kemana Aku Pulang. 2018 34

Transformasi. 2018 35

Jerat. 2018 36

Dinamika Dua Muka. 2018 37

Transformasi II. 2018 38

Gagal Fokus. 2018 39



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : Foto dan Biodata Mahasiswa

LAMPIRAN 2 : Foto Poster Pameran dan Undangan

LAMPIRAN 3 : Foto Situasi Display Karya

LAMPIRAN 4 : Foto Situasi Pameran

LAMPIRAN 5 : Katalog



Abstrak

“Dieselpunk” merupakan sebuah subkultur yang dibangun untuk mengabadikan masa kejayaan era mesin Diesel. Gaya Visual yang diadopsi oleh “Dieselpunk” yang identik dengan nuansa logam dan unsur- unsur militer; oleh karena “dieselpunk mengglorifikasi masa keemasan mesin diesel pada medio 1920-1940’an, yang bertepatan dengan masa perang dunia pada saat itu. Gaya Visual “Dieselpunk” menarik perhatian penulis, yang pada akhirnya dijadikan sebagai tema besar dalam pembuatan karya Tugas Akhir. Isu lingkungan, utamanya terkait sampah, merupakan isu utama yang diangkat penulis dalam karya tugas akhir ini.

Melalui metode penciptaan berbasis potensi artistik, penulis berupaya untuk mendefinisikan makna dari sampah yang dipergunakan sebagai obyek material utama yang dirangkai menjadi karya seni patung dalam pembuatan karya tugas akhir ini. Keserasian tema “Dieselpunk” mulai dari tampilan visual yang didominasi oleh logam dan unsur- unsur persenjataan, dirasa relevan dengan Objek material yang dipergunakan penulis, yakni sampah logam. Lebih lanjut, isu yang diangkat oleh penulis, yakni isu lingkungan, utamanya terkait ancaman sampah terhadap kelestarian lingkungan, dikembangkan dengan narasi yang menyatakan bahwa sampah serupa senjata yang dapat mengancam kelestarian umat manusia, dirasa relevan dengan salah satu unsur yang menjadi identitas “Dieselpunk”, yakni unsur alat- alat persenjataan yang bersifat destruktif.

Keywords: Dieselpunk, metode potensi artistik, Found Object, Isu lingkungan, sampah logam, Patung.

Abstract

“Dieselpunk” term, refers to a subculture that was built to perpetuate the diesel era. “Dieselpunk” can be identified by its visual style; strong steel and iron element. “Dieselpunk” also glorifies the interbellum era, that occurred at the rise of the diesel era . The writer use “Dieselpunk” as a major theme in the creation process of his Final Project. Environmental issue, particularly related to the human waste problem, was the main issue that was used as a subject matter in this Final Project. Through the Assemblage method, the writer intends to redefine the means of waste that he used as main material object for the final project. The “Dieselpunk” theme seems coherent with the material object the writer used, from the visual style that dominates by steel and iron element, to the military-look of the “Dieselpunk”. Furthermore, Environmental issue that was used by the writer in this final project, was built and elaborated by the writer to build his basic premises: Like a weapon, human waste can be lethal, too.

Keywords: Dieselpunk, Assemblage, Found Object, Environmental issue, metal waste, Sculpture..

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berawal dari ketertarikan penulis terhadap isu lingkungan, khususnya terkait dengan sampah, penulis berupaya untuk memanfaatkan barang- barang tak terpakai sebagai obyek material utama dalam penciptaan karya patung Tugas Akhir ini. Didasari oleh ketertarikan penulis terhadap subkultur *dieselpunk*, pada akhirnya menuntun penulis pada pilihan penggunaan perangkat logam bekas sebagai obyek material yang dirasa sesuai dengan tema *dieselpunk*, dengan mempergunakan metode berkarya yang berlandaskan pada potensi artistik benda.

Ide awal dipilihnya perangkat logam bekas sebagai objek material utama dalam penciptaan karya seni patung ini dilatarbelakangi oleh pengalaman dan pengamatan pribadi penulis terhadap dinamika perkembangan moda transportasi di lingkungan tempat tinggal penulis. Surutnya masa keemasan sepeda sebagai moda transportasi utama yang tergantikan oleh kendaraan bermotor, menjadikan sepeda- sepeda yang telah habis masa jayanya menjadi rongsokan yang hanya dinilai serupa logam bekas dan tanpa memiliki nilai yang berarti. Seiring dengan berjalanya waktu, kendaraan bermotor pun mengalami regenerasi, mulai dari motor bebek hingga matic, yang juga memunculkan permasalahan yang serupa: benda yang dahulu memiliki nilai sebagai moda transportasi, kini hanya menjadi benda yang nilainya tidak lebih dari logam bekas tak terpakai dan berakhir di tempat pembuangan sampah.



Gb.1. Sampah logam yang terdiri dari sparepart kendaraan dan peralatan memasak

Sumber:Dok. Pribadi.

Disela-sela waktu penulis pada saat ke bengkel kendaraan bermotor untuk memperbaiki kendaraan ataupun sekedar bersosialisasi, penulis melihat potensi dari suku cadang kendaraan bekas yang tertumpuk di sudut bengkel. Walaupun suku cadang tersebut sudah tidak lagi bernilai sebagai sebuah sparepart karena sudah tidak dapat dipergunakan, pun demikian menurut penulis, sparepart bekas tersebut masih memiliki nilai lain, yang pada akhirnya menuntun penulis untuk memanfaatkan sparepart bekas tersebut sebagai objek material utama dalam pembuatan karya seni patung. Perhatian penulis terhadap isu lingkungan, serta pengamatan penulis terkait dinamika perkembangan moda transportasi tersebut, menjadi titik berangkat penulis untuk berusaha mengembalikan nilai intrinsik dari benda- benda rongsokan tersebut, dengan memanfaatkannya sebagai objek material utama dalam penciptaan karya seni patung.

Lebih lanjut, mengenai ketertarikan penulis terhadap gaya visual robotik yang kental dengan nuansa retro- futuristik, terinspirasi dari subkultur *steampunk* dan turunannya, yakni *dieselpunk*. pada mulanya, penulis menaruh perhatian pada gaya visual dari subkultur *steampunk* yang merupakan perpaduan gaya visual era victoria, dengan paduan unsur- unsur mesin uap yang kala itu berada pada masa puncak kejayaannya¹. Karakteristik visual *steampunk* yang lekat dengan unsur mesin logam dan kayu, dengan nuansa warna- warna coklat. Namun demikian, seiring berjalanya proses pengelolaan konsep dalam penciptaan karya ini, penulis mengeksplorasi subkultur *steampunk*, hingga pada akhirnya menemukan *dieselpunk*; sebuah subkultur turunan dari *steampunk* yang mengadopsi gaya visual pada masa keemasan mesin diesel, dengan nuansa retro- futuristik yang kental². Pemilihan gaya visual *dieselpunk* dirasa lebih cocok oleh penulis, karena dirasa sesuai dengan ketersediaan material yang utamanya merupakan logam bekas, karena gaya visual *dieselpunk* didominasi oleh tampilan perangkat mesin diesel berwarna perak dengan bercak- bercak noda pada mesin.

¹ Romano, Aja. “*Dieselpunk dor beginners: Welcome to a world where the 40’s never ended*”. The daily Dot(daring) <<https://dailydot.com/parsec/fandom/dieselpunk-steampunk-beginners-guide/>>. Diakses pada 1 Agustus 2018.

² Ibid



Gb.2. “*Le Helicron*”, karya patung Dan Jones yang mengadopsi gaya *dieselpunk* dengan wujud visual kendaraan era awal mesin diesel dengan nuansa logam lengkap beserta bercak-bercaknya.

Sumber: Steampunk Tendencies (www.Pinterest.com/steampunked).



Gb.3. “*Alice Caterpillar*”, karya patung *Steampunk* Catherinette Rings yang kental dengan dominasi warna tembaga, dengan ornament pipa-pipa serta meteran khas mesin uap yang merepresentasikan nuansa visual *steampunk*.

Sumber: Steampunk Tendencies (www.Pinterest.com/steampunked).

Kejenjutan penulis yang telah lama menggeluti metode pembuatan patung konvensional selama menjadi artisan sekaligus seniman patung, mendorong penulis untuk mencoba untuk keluar dari zona nyaman, dengan mempergunakan metode yang relatif baru bagi penulis, yakni metode berkarya yang berbasis potensi artistik.

Potensi Artistik, dapat diterjemahkan sebagai bentuk patung yang meliputi, dan/ atau terdiri dari obyek obyek temuan (*Found Object*), yang dirangkai sedemikian rupa sehingga tercipta sebuah bentuk karya patung³. Lebih lanjut, mengenai "*Found Object*", yang merupakan elemen utama dalam metode potensi artistik, dapat didefinisikan sebagai obyek, dan/ atau bagian dari obyek, baik alamiah ataupun obyek buatan manusia, yang ditemukan, ataupun dibeli oleh seniman karena obyek tersebut mengandung nilai intrinsik menurut seniman⁴.



Gb.4. Salah satu objek temuan penulis berupa regulator gas bekas, yang akan dipergunakan sebagai objek material dalam penciptaan seni patung.

³ Esaak, Shelley., "*Definition of Assemblage*", *Thought.Co*,(Daring),8 Maret 2017, <www.thoughtco.com/assemblage-definition-183154>, diakses pada 7 Maret 2018.

⁴ TATE Gallery, "*Found Object*", *Art Term*,(Daring), <<http://www.tate.org.uk/art/art-terms/f/found-object>>, diakses pada 7 Maret 2018.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengajukan rumusan penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana mewujudkan benda-benda temuan tersebut menjadi karya seni bergaya *dieselpunk*?

Perwujudan *dieselpunk* ini di peroleh dari bentuk bentuk sampah logam yang sudah ada kemudian dirangkai melalui teknik kontruksi. Teknik ini mempunyai kelebihan antara lain tidak merusak bentuk dan mempermudah menerjemahkan ide dengan bentuk yang sudah ada.

Rumusan tersebut, dipergunakan sebagai dasar dalam mengelola ide/gagasan sebelum mendapatkan perwujudan secara utuh dalam proses penciptaan karya seni patung.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pembuatan karya ini adalah untuk menciptakan karya seni patung bergaya *dieselpunk*, dengan logam bekas sebagai objek material utamanya, yang diciptakan dengan metode potensi artistik karya seni serta karya tulis ini juga ditujukan sebagai syarat kelulusan program studi S-1, Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Lebih lanjut, manfaat dari pembuatan karya ini adalah sebagai sarana pembelajaran bagi penulis untuk mengetahui proses penciptaan seni patung bergaya *dieselpunk* dengan memanfaatkan objek material sampah logam. Melalui karya ini, penulis mengeksplorasi isu- isu lingkungan yang menjadi ketertarikannya, mengumpulkan dan mempelajari karakteristik logam- logam bekas yang dikumpulkannya, untuk selanjutnya dirakit bersamaan dengan proses

pembangunan dan pengembangan narasi karya yang diciptakan. Melalui karya ini, diharapkan dapat menjadi acuan dalam proses penciptaan karya yang serupa, mengingat referensi terkait karya- karya bergaya *dieselpunk* masih relatif sedikit.

D. Makna Judul

Sebelum membahas mengenai sampah logam yang dimaksud penulis dalam karya tulis ini, sebelumnya akan dipaparkan makna dari sampah logam sebagai pengantar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sampah didefinisikan sebagai:

“barang atau benda yang dibuang karena tidak terpakai dan sebagainya; kotoran seperti daun, kertas.”⁵. Sementara itu dalam KBBI, “logam” diterjemahkan sebagai: ”mineral yang tidak tembus pandang, dapat menjadi penghantar panas dan arus listrik(misalnya besi, aluminium, nikel); metal.”⁶.

Ditinjau dari makna kedua terminologi tersebut, maka sampah logam dapat diterjemahkan sebagai barang atau benda yang dibuang karena tidak terpakai, berupa material yang tidak tembus pandang, dapat menjadi penghantar panas dan arus listrik.

Terkait dengan terminologi *dieselpunk* yang dimaksud dalam judul karya tulis ini, penulis akan merujuk pada definisi *dieselpunk* menurut Aja Romano dalam artikel “*Dieselpunk dor beginners: Welcome to a world where the 40’s never ended*”, untuk membantu mendeskripsikan terminologi “*dieselpunk*” yang dimaksud penulis. Menurut Romano, “*dieselpunk*” merupakan sebuah subkultur yang mengombinasikan gaya visual teknologi mesin diesel pada masa kejayaannya di tahun 1940’an, dengan sentuhan gaya visual retro-futuristik⁷.

Sampah logam sebagai perwujudan *dieselpunk* yang merupakan judul dari karya tulis ini, dapat dijabarkan sebagai penciptaan karya seni patung dengan gaya

⁵ KEMENDIKBUD, “*sampah*”, *KBBI Daring* (Daring), <<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sampah>> , diakses pada 8 Juli 2018.

⁶Ibid.

⁷ Romano, Aja. “*Dieselpunk dor beginners: Welcome to a world where the 40’s never ended*”. The daily Dot(daring) <<https://dailydot.com/parsec/fandom/dieselpunk-steampunk-beginners-guide/>>. Diakses pada 1 Agustus 2018.

visual bernuansa mesin diesel dengan sentuhan retro-futuristik, yang memanfaatkan logam tidak terpakai sebagai material utamanya.



Gb.5. Salah satu contoh karya patung ciptaan Vadim Kolesnik yang diciptakan melalui metode perakitan. Sumber: laman web pribadi Vadim Kolesnik (www.vadimkolesnik.com.ua)