

BENDA SEHARI HARI SEBAGAI METAFOR DALAM SENI PATUNG



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

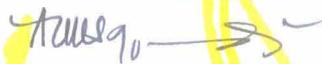
gelar sarjana S-1 dalam bidang Seni Rupa Murni

2018

Tugas Akhir Penciptaan Karya seni berjudul :

BENDA SEHARI HARI SEBAGAI METAFOR DALAM SENI PATUNG diajukan oleh Dwi Galuh Kusuma Atmaja, NIM 1112180021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Drs. Anusapati, M.FA

NIP 19570929 198503 1 001

Pembimbing II / Anggota



Warsoro, S.Sn., M.A

NIP 19760509 200312 1 001

Cognate / Anggota



Ichwan Noor, S.Sn. M.Sn

NIP 19630605 199802 1 001

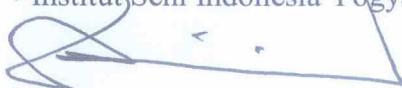
Ketua Jurusan /
Program Studi / Ketua / Anggota



Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.

NIP 19761007 200604 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 Agustus 2018



Dwi Galuh Kusuma Atmaja

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Bentuk Benda Sehari-hari Sebagai Media Komunikasi Nonverbal Dalam Seni Patung” dengan baik dan lancar tanpa halangan yang berarti. Laporan ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Sarjana Strata I Seni Patung Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari keberhasilan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. Anusapati, M.FA., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan saran-saran dan arahan dalam penciptaan karya seni maupun penulisan laporan Tugas Akhir.
2. Warsono, S.Sn., M.A., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan cara penulisan laporan.
3. Ichwan Noor, S.Sn.,M.Sn., selaku *cognate*.
4. Warsono, S.Sn., M.A., selaku dosen wali.
5. Lutse Lambert Daniel Morin, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Suastawi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh staf dan dosen Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Annisha Novitasari, S.Sn selaku istri dan Winarti selaku ibu yang selalu mendukung.
10. Teman-teman seni murni 2011.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu atas segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan Tugas Akhir ini, dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Yogyakarta, 12 Agustus 2018

Dwi Galuh Kusuma Atmaja

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--------------------------------------|-----------|
| HALAMAN JUDUL LUAR | |
| HALAMAN JUDUL DALAM | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| PERNYATAAN KEASLIAN | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| DAFTAR ISI | v |
| DAFTAR GAMBAR | vi |
| BAB I. PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Penciptaan | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 2 |
| C. Tujuan dan Manfaat | 3 |
| D. Makna Judul | 3 |
| BAB II. KONSEP | |
| A. Konsep Penciptaan | 5 |
| B. Konsep Perwujudan | 7 |
| C. Konsep Penyajian | 12 |
| BAB III. PROSES PEMBENTUKAN | |
| A. Bahan | 13 |
| B. Alat | 16 |
| C. Teknik | 17 |
| D. Tahap Pembentukan | 18 |
| BAB IV. DESKRIPSI KARYA | 23 |
| BAB V. PENUTUP | 38 |
| DAFTAR PUSTAKA | 40 |
| LAMPIRAN | 41 |

DAFTAR GAMBAR

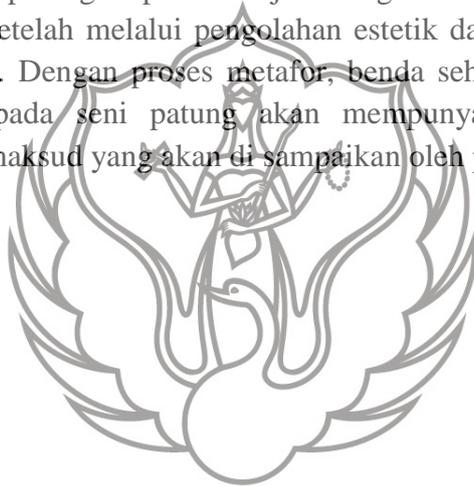
| | Halaman |
|---|---------|
| Gb.1. Karya Marcel Duchamp..... | 8 |
| Gb.2. Karya Yuli Prayitno..... | 10 |
| Gb.3. Karya Yuli Prayitno | 11 |
| Gb.4. Tahap Pembuatan Modeling | 18 |
| Gb.5. Tahap Penyekatan Model | 19 |
| Gb.6. Hasil cetakan resin yang telah dibuka | 20 |
| Gb.7. Tahap Menghaluskan Permukaan patung | 20 |
| Gb.8. Tahap Pengecatan | 21 |
| Gb.9. Tahap Perakitan..... | 21 |
| Gb.10. Tahap Perakitan | 22 |
| Gb.11. Karya 1. Mr.Joke Romantic (2017) | 24 |
| Gb.12. Karya 2. Cepat Saji (2018) | 26 |
| Gb.13. Karya 3. Hidup dengan Roda (2018) | 28 |
| Gb.14. Karya 4. Melihat dalam Batu (2017) | 30 |
| Gb.15. Karya 5. <i>The Key of Memory</i> (2017) | 32 |
| Gb.16. Karya 6. Nomaden (2018) | 34 |
| Gb.17. Karya 7. Iklan Jalanan (2018) | 36 |

ABSTRAK

BENDA SEHARI-HARI SEBAGAI METAFOR DALAM SENI PATUNG sebagai judul pada tugas akhir. Berawal dari ketertarikan penulis dengan benda-benda di sekitar setelah di amati mempunyai nilai yang artistik, dari setiap benda mempunyai nilai dan kegunaan masing-masing. Karena itulah penulis menggunakan benda sehari-hari sebagai material dalam karya seni patung.

Benda-benda yang di gunakan penulis adalah benda yang sering di temui penulis seperti benda-benda yang sudah tidak terpakai adapun penulis juga menggunakan benda yang tersedia oleh alam. Benda-benda yang di pilih nantinya akan di olah menjadi karya seni patung melalui proses artistik dan metafor dalam bentuk dan pemaknaanya.

Karya seni patung dapat terwujud dengan menggunakan material dari benda sehari-hari setelah melalui pengolahan estetik dan melalui proses metafor pada pemaknaanya. Dengan proses metafor, benda sehari-hari yang di gunakan sebagai material pada seni patung akan mempunyai pemaknaan baru dan mempunyai suatu maksud yang akan di sampaikan oleh penulis.



ABSTRACT

DAILY OBJECTS AS METAPHOR IN STATUE ARTS as a title in the final project. Starting from the interest of the author with objects around after being observed to have an artistic value, each object has its own values and uses. That's why the writer uses everyday objects as material in sculpture.

The objects that are used by the author are objects that are often encountered by writers such as objects that are not used while the author also uses objects available by nature. The objects chosen will later be processed into sculptural works through artistic processes and metaphors in their form and meaning.

Sculpture works can be realized by using material from everyday objects after going through aesthetic processing and through a process of metaphor on its meaning. With the metaphor process, everyday objects that are used as material in sculpture will have a new meaning and have a purpose that the writer will convey.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni patung saat ini mengalami perkembangan hingga waktu ke waktu seiring dengan kemajuan teknologi. Patung adalah seni tiga dimensi yang dapat dilihat dari beberapa sisi. pembuatan karya seni patung dengan tehnik menambah maupun mengurangi atau membuat model lalu mencetaknya.

“Seni patung adalah tipe karya tiga dimensi yang bentuknya dibuat dengan metode subtraktif (mengurangi bahan seperti memotong atau menatah) atau aditif (membuat model lebih dulu seperti mengercor dan mencetak).”¹

Perkembangan seni patung saat ini memiliki material yang sangat beragam, banyak media material baru yang di tampilkan. Kemajuan teknologi ikut mendukung perkembangan seni patung, tidak hanya menggunakan media terdahulu seperti batu, kayu, dan logam, namun juga benda sehari-hari hasil dari proses produksi pabrik yang digunakan untuk mendukung aktivitas manusia. Benda - benda tersebut biasa kita temui setiap saat, seperti buku, meja, sendok, sepeda, televisi, dan lain sebagainya. Biasanya karena seringnya dipergunakan/ditemui, barang-barang tersebut menjadi kurang diperhatikan dan kita tidak menyadari bahwa barang-barang tersebut memiliki nilai bentuk yang estetik. Dalam hal ini penulis ingin membuat benda sehari-hari yang sering ditemui sebagai material pada seni patung.

Ketertarikan penulis menggunakan material benda sehari-hari karena penulis merasa benda yang sering ditemui mempunyai nilai estetik dan menarik untuk diolah menjadi karya seni patung. Dari banyaknya benda yang ditemui penulis menggunakan bahan baku atau material yang

¹ Mikke Susanto, Diksi Rupa, (Yogyakarta: DiktiArt Lab & Djagad Art House, 2011), hal.296

bermacam-macam seperti logam, plastik, karet, kertas dan lain sebagainya, berbagai macam benda dan perbedaan material menjadi daya tarik tersendiri dari suatu benda, seperti benda yang terbuat dari logam mempunyai sifat keras, warna yang khas seperti kuningan mempunyai warna kuning yang khas berbeda dengan aluminium yang lebih berwarna silver perbedaan ini mempunyai nilai estetika tersendiri jika di jadikan karya seni patung.

Benda keseharian yang di temui penulis sering di temui dalam pasar barang bekas dan benda yang tersedia dari alam. Benda yang berada pada pasar barang bekas adalah benda-benda fungsional yang tidak terpakai dan di jual pada pasar barang bekas, kebanyakan benda tersebut produksi dari pabrik yang mempunyai nilai fungsi atau pakai. Sedangkan benda dari alam adalah benda yang berasal dari alam seperti batu, kayu, tanah dan lain sebagainya.

Penulis tertarik untuk menggunakan benda sehari-hari untuk menjadi material seni patung didalam karyanya. Penulis merespon barang yang dirasa menarik, dipilih dan digunakan lalu diolah untuk digabungkan menjadi bentuk baru dan memiliki nilai fungsi yang berbeda. Perubahan nilai fungsi yang dimaksud penulis dalam hal ini adalah hilangnya nilai fungsi dari benda setelah melalui proses pengolahan menjadi sebuah karya seni patung yang mempunyai nilai unguap atau maksud.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana benda sehari-hari sebagai metafor mempunyai nilai unguap ?
2. Bagaimana penulis mewujudkan penggunaan benda sehari-hari untuk divisualkan dalam karya seni patung?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan:

1. Mengolah bentuk benda sehari-hari sebagai metafor.
2. Menciptakan karya seni patung dengan menggunakan benda sehari-hari sebagai metafor dalam seni patung.

Manfaat:

1. Memberikan pemahaman bagaimana benda sehari-hari sebagai metafor di dalam karya seni patung.
2. Sebagai salah satu syarat penyelesaian studi sarjana strata I di Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

D. Makna Judul

Benda sehari-hari : barang atau benda yang ditemui disekitar.

Benda sehari-hari yang di maksudkan penulis adalah benda yang sering di temui oleh penulis, benda-benda itu seperti barang bekas yang sering penulis temui pada pasar barang bekas mencakup barang yang tidak terpakai lagi, adapun benda yang tersedia dari alam seperti batu, kayu, maupun tanah.

Metafora : ikon yang didasarkan atas similaritas diantara objek-objek dari dua tanda simbolis.²

Proses pengolahan pemaknaan dari suatu benda agar dapat benda itu mempunyai maksud baru yang akan disampaikan. Sebagai contoh cincin kawin pada pernikahan diartikan sebagai suatu ikatan.

² Kris Budiman.,”*Semiotika Visual Konsep, Isu, dan Problem Ikonitas*”,(Yogyakarta,Jala Sutra,2011) hal.89

Seni patung : seni patung adalah bagian dari seni rupa yang merupakan pernyataan pengalaman artistik lewat bentuk-bentuk tiga dimensional.³

Benda sehari-hari sebagai metafor dalam seni patung: penggunaan material benda sehari-hari yang diolah menjadi suatu bentuk karya seni patung yang mempunyai maksud atau makna.



³ Soedarso SP., *"Tinjauan seni: sebuah pengantar untuk apresiasi seni"*, (Yogyakarta, Suku Dayar Sana, 1987) hal.11