

**BENDA SEHARI HARI SEBAGAI METAFOR
DALAM SENI PATUNG**



Dwi Galuh Kusuma Atmaja

NIM : 1112180021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2018

A. JUDUL

BENDA SEHARI-HARI SEBAGAI METAFOR DALAM SENI PATUNG

B. ABSTRAK

Oleh :

Dwi Galuh Kusuma Atmaja

NIM : 1112180021

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.



C. PENDAHULUAN

C.1. Latar belakang

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 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 estetik 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 ungkap atau maksud yang di sampaikan.

C.2. rumusan/tujuan

Dari gagasan yang telah disampaikan di atas, maka dirumuskan beberapa pertanyaan sebagai berikut :

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

Adapun tujuan penciptaan karya tugas akhir ini adalah :

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

C.3. Teori dan Metode

A. Teori

Sebuah gagasan menciptakan karya muncul berdasarkan pengalaman atas fenomena yang diamati, dirasakan dan direnungkan oleh penulis. Hal itu menjadi sebuah kegelisahan yang kemudian dipadukan dengan proses kreatif, hingga sebuah karya tercipta. Penulis dalam hal ini berupaya merumuskan konsep isi serta gagasan visual estetik dalam menghadapi dan menyikapi penggunaan material benda sehari-hari sebagai metafor dan berakhir pada proses eksekusi penciptaan karya seni.

Dengan merespon dan mengolah dari bentuk benda sehari-hari yang ditemui menjadi karya seni patung diharapkan dapat membentuk sebuah pemaknaan sehingga orang lain dapat mengerti apa yang disampaikan melalui penalaran metaforis.

George Lakoff dan Mark Johnson (1980:3) menjelaskan pengertian metafora:

“Metafora bagi sebagian besar orang merupakan suatu alat imajinasi puitis dan tulisan retorik, lebih merupakan bahasa yang tidak

biasa dibandingkan dengan bahasa yang umum. Lebih jauh lagi, metafora secara tipikal dipandang sebagai karakteristik suatu bahasa itu sendiri, sebagai sesuatu yang lebih berhubungan dengan kata-kata dibandingkan dengan pemikiran dan tindakan.... Sebaliknya, kami telah menemukan bahwa metafora merupakan hal umum dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya dalam bahasa, melainkan juga dalam pemikiran dan tindakan.”¹

Penggabungan dari beberapa benda sehari-hari dan pengolahan dalam pembentukan seni patung hingga mempunyai maksud yang akan disampaikan penulis, sebagai suatu bahasa ungkap yang dapat dimengerti dan diartikan dalam suatu pemikiran orang yang melihatnya.

Benda sehari-hari yang awalnya hanya mempunyai nilai fungsi jika diamati mendalam mempunyai bentuk atau pemaknaan tersendiri. Bentuk yang sering ditemui menjadikan pembentukan benda sehari-hari sangatlah erat dengan kita. Dengan pengamatan yang lebih dalam, nilai fungsi dapat diubah menjadi suatu benda yang mempunyai pemaknaan baru dan juga membawa suatu maksud yang ingin disampaikan.

B. Metode

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini penulis melakukan metode observasi, metode ini dilakukan untuk pendekatan pencarian objek benda sehari-hari yang nantinya akan digunakan sebagai material pada karya seni patung. Benda sehari-hari yang digunakan mencakup benda *found object* atau dalam arti lain objek temuan. Objek-objek temuan yang penulis maksudkan adalah objek-objek non seni yang sudah tidak terpakai, dapat berupa benda berasal dari alam maupun pabrikan. Benda – benda temuan yang berasal dari alam seperti batu, kayu, daun, tulang, dan lain sebagainya. Adapun yang dimaksud oleh penulis tentang benda – benda temuan yang di buat oleh pabrik adalah benda bekas yang telah kehilangan nilai fungsi dan tidak terpakai hasil dari industri pabrik.

¹ Marcel Danesi, “Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi”, (Yogyakarta, Jalasutra, 2011) hal 134

Diperlukan pengamatan khusus dalam pemilihan bahan dalam pembuatan seni patung. Pengamatan ini diperlukan untuk menyesuaikan karakter karya yang akan dibuat, terutama dalam pemilihan benda – benda temuan yang akan digunakan sebagai karya seni patung.

Ada tiga hal yang dilakukan penulis dalam pembuatan karya seni patung yaitu :

1. Penulis meminjam bentuk dari objek lalu diolah menjadi suatu bentuk baru seperti yang diinginkan.
2. Penulis menggunakan langsung benda temuan dengan cara menggabungkan dengan benda temuan lainnya.
3. Penulis merekam bentuk benda dan diganti dengan material lain untuk menghasilkan suatu pemaknaan baru.



D. PEMBAHASAN KARYA



Gb.1 karya 1 foto oleh Dwi Galuh Kusuma Atmaja
Cepat Saji (2018)
Polyester Resin, 25 cm x 30 cm x 55 cm

Karya ini tercipta dari pengamatan penulis terhadap bentuk dari tengkorak manusia dan bentuk dari objek burger. Yang di satukan menjadi sebuah karya seni patung. Pada karya ini penulis menggunakan metode pembentukan dengan meminjam bentuk dari objek lalu diolah menjadi suatu bentuk baru seperti yang diinginkan.

Kata cepat saji sering kali di hubungkan dengan makanan, hal inilah yang menjadi ketertarikan penulis untuk merespon bentuk

makanan cepat saji burger. Bentuk dari makanan cepat saji burger bagi penulis sangat menarik dimana banyaknya makanan cepat saji menjadi suatu alternatif pilihan dalam pemmasalahan waktu. Gaya hidup pada saat ini menuntut seseorang untuk bertindak cepat dalam permasalahan apapun.

Bentuk dari makanan cepat saji burger telah di modifikasi oleh penulis. Roti yang seharusnya berada pada burger diganti dengan potongan tengkorak manusia. Penulis ingin menyampaikan bahwa manusia menjadi konsumen utama dari makanan cepat saji. Daging yang seharusnya berada pada makanan cepat saji burger diganti dengan bentuk otak manusia. Maksud dari penulis adalah otak sebagai organ terpenting pada manusia dimana semua respon dan memori diolah pertamakali melalui otak. Pemilihan makanan cepat saji pada saat ini menjadi alternatif yang banyak diminati oleh masyarakat. Hal ini didukung dengan banyaknya kesibukan hingga membentuk pola pikir segala sesuatu dilakukan dengan cepat sehingga mengabaikan permasalahan kesehatan terutama pada makanan. Konsumsi makanan cepat saji secara terus-menerus berdampak pada kesehatan.



Gb.2 karya 2 ,foto oleh Dwi Galuh Kusuma Atmaja
Melihat Dalam Batu (2017)
Batu, besi, dan plastik
15 m x 8 cm x 20 cm

Pada karya ini penulis menggunakan metode penelitian langsung terhadap objek temuan, Penulis menggunakan langsung benda temuan dengan cara menggabungkan dengan benda temuan lainnya untuk membentuk karya seni patung. Bengan menyatukan beberapa objek menjadi suatu karya seni patung dapat mempunyai maksud sebagai berikut.

Batu benda alam yang mempunyai ciri padat, keras dan berat. Dalam karya ini penulis menggabungkan batu dengan beberapa benda

seperti benda yang terbuat dari kuningan yang berfungsi pada pintu sebagai asesoris lubang untuk memasukan kunci, benda lainya yaitu beberapa mata asesoris dari boneka.

Penggabungan beberapa benda dan membentuk menjadi bentuk *unity* menjadikan suatu bentuk baru yang mempunyai makna. Penulis ingin menyampaikan dialok dari tatapan sebuah batu yang terkesan mempunyai ruang didalamnya. Dalam karya ini penulis mengibaratkan suatu tekat yang kuat akan menjadi pintu kesuksesan.





Gb. 3 karya 3, foto oleh Dwi Galuh Kusuma Atmaja
Nomaden (2018) Semen, pasir, dan polyester resin
.80 cm x 25 cm x 60 cm

Dalam karya ini penulis mengamati objek koper dimana koper adalah suatu benda yang berfungsi sebagai penyimpan benda-benda keperluan agar lebih mudah dibawa berpergian. Pada karya ini penulis menggunakan metode pembentukan dengan Penulis merekam bentuk benda dan diganti dengan material lain untuk menghasilkan suatu pemaknaan baru.

Karya ini meminjam bentuk dari koper, sebuah benda temuan yang di pindah material oleh penulis dari plastik menjadi semen, semen disimbolkan oleh penulis sebagai sebuah rumah.

Karya ini menceritakan tentang bagaimana kehidupan keluarga penulis yang tinggal di rumah kontrakan yang tidak tetap dimana permasalahan dari orang-orang yang mengontrak senantiasa siap hidup berpindah-pindah dari kontrakan ke kontrakan lain.



E. KESIMPULAN

Pengalaman dan pembelajaran yang bisa diambil saat proses penciptaan karya yang bisa penulis ambil sebagai kesimpulan setelah menjalani tugas akhir ini, terutama dalam mengolah proses pencarian ide dan pengolahannya. Namun saat menjalani tugas akhir ini penulis mengalami beberapa hambatan dalam pencarian ide seperti penulis harus memilih bentuk dari benda atau objek yang akan digunakan lalu membuat pemaknaan baru sesuai dengan konsep karya yang akan diwujudkan. Selain itu proses mencari dan memilih objek yang sesuai dengan konsep karya yang akan di buat. Penulis sering mencari benda-benda yang akan di gunakan dalam material karya di beberapa pengepul barang bekas, seperti pegangan pintu, lubang kunci, dan kunci yang terbuat dari logam kuningan termasuk benda lama atau antik.

Ada tiga hal yang dilakukan penulis saat pembuatan karya seni patung dalam tugas akhir ini yaitu:

1. Penulis meminjam bentuk dari objek lalu diolah menjadi suatu bentuk baru seperti yang diinginkan.
2. Penulis menggunakan langsung benda temuan dengan cara menggabungkan dengan benda temuan lainnya.
3. Penulis merekam bentuk benda dan diganti dengan material lain untuk menghasilkan suatu pemaknaan baru.

Penulis menyimpulkan bahwa karya seni patung dapat terwujud dengan menggunakan material dari bentuk dan benda-benda di sekitar setelah melalui pengolahan estetik dan juga pemberian makna baru. Bentuk benda sehari-hari yang berada disekitar yang semula hanya mempunyai nilai fungsi atau pakai setelah menjadi karya seni patung dapat berdialog atau berkomunikasi nonverbal oleh orang yang melihatnya.

Diharapkan melalui karya seni patung ini dapat menjadi pembelajaran. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi terwujudnya karya yang berkesinambungan dimasa mendatang.



F. DAFTAR ISI

Danesi, Marcel. (2011), *“Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi”*, Yogyakarta, Jalasutra.

