

**BARANG DI SEKITAR SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN DALAM SENI PATUNG**



TUGAS AKHIR KARYA SENI

oleh:

Angga Deri Pradetya

NIM 1112202021

MINAT UTAMA SENI PATUNG

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

**BARANG DI SEKITAR SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN DALAM SENI PATUNG**



Angga Deri Pradetya

NIM 1112202021

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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Angga Deri Pradetya

Nim : 1112202021

Jurusan : Seni Rupa Murni

Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta

Judul penciptaan : BARANG DI SEKITAR SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN DALAM SENI PATUNG

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni yang telah penulis buat ini adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari penulisan Laporan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertip yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 12 Juli 2018

Penulis,

Angga Deri Pradetya
NIM. 1112202021

**Tugas Akhir Penciptaan Karya seni berjudul:
BARANG DI SEKITAR SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN DALAM
SENI PATUNG diajukan oleh Angga Deri Pradetya, NIM 1112202021,
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 12 Juli 2018 dan dinyatakan telah
memenuhi syarat untuk diterima.**

Pembimbing I



Drs. Anusapati, MFA.
NIP 19570929 198503 1 001

Pembimbing II



Ichwan Noor, M.Sn.
NIP 19630605 199802 1 001

Cognate/ Anggota



Drs. Dendi Suwandi, M.S.
NIP 19590223 198601 1 001

Ketua Jurusan Seni Murni/
Ketua Program Studi Seni Rupa Murni/
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

Karya ini ku persembahkan Kepada:

Ayah dan Ibu tercinta

Adik Serta keluarga dan teman-teman patung angkatan 2011 yang telah memberi dukungan baik moral dan fisik dalam tugas akhir ini



KATA PENGANTAR

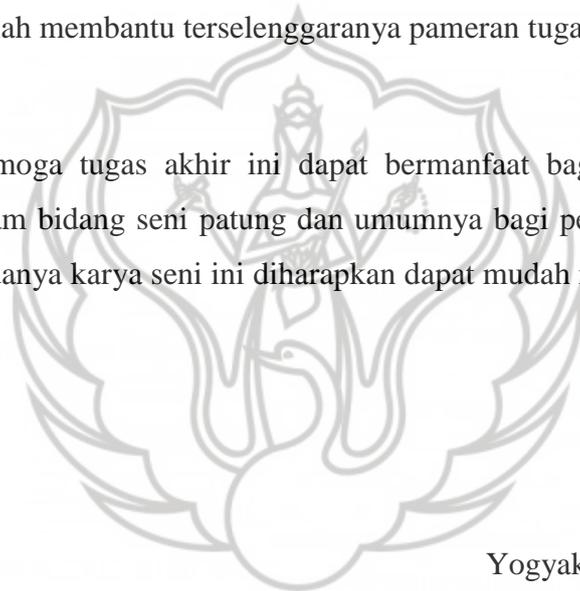
Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan yang maha esa yang telah memberi rahmat dan kasihNya. Sehingga Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul “*Barang Di Sekitar Sebagai Sumber Ide Penciptaan Dalam Seni Patung*” dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Sarjana Strata 1 (S-1) Minat Utama Seni Patung, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis sadari bahwa tulisan ini masih terdapat kekurangan maupun kesalahan, untuk itu sangat diharapkan adanya koreksi dan saran sehingga dapat dijadikan masukan dan perbaikan di waktu berikutnya. Tak luput dari itu banyak kendala baik secara internal maupun eksternal yang dihadapi dalam penyusunan tugas akhir ini. Namun berkat berbagai bantuan dari pihak-pihak yang telah membantu baik secara fisik, materi, moral maupun dukungan spritual sehingga penciptaan tugas akhir ini dapat diselesaikan. Untuk itu penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Drs. Anusapati, M.FA. Selaku pembimbing I yang telah memberi tinjauan dalam penciptaan karya seni tugas akhir.
3. Ichwan Noor, M.Sn. Selaku pembimbing II yang telah memberi tinjauan dalam penciptaan karya seni tugas akhir.
4. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn Selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Soewardi, M.Sn. Selaku dosen wali yang telah memberi bimbingan semasa kuliah difakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Suastiwi, 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 Dosen Seni Rupa Murni yang telah memberikan ilmu pengetahuan baik secara teori maupun praktek.

9. Seluruh Staff dan Karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
10. Kedua orang tua Andreas Ruswanto dan Maria Goreti Samiyatin atas memberi dukungan, doa, dan materi serta adik M. Evalencia terima kasih atas dukunganya selama ini.
11. Pudentiana Meisinta Purnasari yang telah membantu dengan semangatnya.
12. Vita Desyanti Saputri yang telah memberikan dukungan.
13. Muhammad Sofhan
14. Keluarga besar patung angkatan 2011
15. Christian adi, Sarwoto kotot, Ari, Hari Bagus, Indra Lesmana, Nandi Yoga, Liflatul, Dwi Galuh & Anisha Novitasari.
16. Seluruh mahasiswa/i ISI Yogyakarta dan teman-teman seperjuangan 2011 yang telah membantu terselenggaranya pameran tugas akhir.

Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang seni patung dan umumnya bagi pembaca serta pencinta seni, dengan adanya karya seni ini diharapkan dapat mudah memahami karya tulis ini.



Yogyakarta, 12 Juli 2018

Penulis

Angga Deri Pradetya
NIM 1112202021

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL KE-1	i
HALAMAN JUDUL KE-2.....	ii
HALAMAN LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan Dan Manfaat	4
D. Makna Judul	4
E. Karya Acuan	6
BAB II. KONSEP	10
A. Konsep Penciptaan	10
B. Konsep Perwujudan.....	12
C. Konsep Penyajian	14
	viii

BAB III. PROSES PERWUJUDAN.....	15
A. Bahan.....	15
B. Alat	17
C. Teknik.....	20
D. Tahapan Pembentukan	21
BAB IV. TINJAUAN KARYA	24
BAB V. PENUTUP.....	32
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN.....	35



DAFTAR GAMBAR

Foto Acuan	Halaman
Gb. 1. Pablo Picasso “ <i>Bull’s Head</i> ” Paris, 1942	6
Gb. 2. Eddi Prabandono “ <i>After Party</i> ” #3, 2013.....	7
Gb. 3. Tanaka Tatsuya. 4.9 mon “ <i>Choco-llection</i> ”	8
Foto Proses Perwujudan	Halaman
Gb. 4. Bahan Pendukung Pembuatan Karya	16
Gb. 5. Salah Satu Bahan Utama Pembuatan Karya	17
Gb. 6. Alat Untuk Proses <i>Finishing</i>	19
Gb. 7. Alat Untuk Pembuatan <i>Modeling</i>	19
Gb. 8. Alat Pendukung Pembuatan Karya	20
Gb. 9. Gambar Sketsa.....	23
Gb. 10. Teknik <i>Assemblage</i>	23
Foto Karya Tugas Akhir	Halaman
Gb. 11. Angga Deri “ <i>Fresh</i> ” 2018	25
Gb. 12. Angga Deri “ <i>Dunkin</i> ” 2018.....	26
Gb. 13. Angga Deri “ <i>Pamor</i> ” 2018	27
Gb. 14. Angga Deri “ <i>Jaran Goyang</i> ” 2018.....	28
Gb. 15. Angga Deri “ <i>Harmony</i> ” 2018.	29
Gb. 16. Angga Deri “ <i>Pecahan</i> ” 2018.....	30
Gb. 17. Angga Deri “ <i>Rainbow</i> ” 2018	31

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Foto dan Biodata Mahasiswa	35
B. Foto Poster Pameran.....	37
C. Foto Display Karya	38
D. Foto Suasana Pameran	39
E. Katalogus	40



ABSTRAK

Seni patung adalah salah satu cabang seni rupa tiga dimensi yang mempunyai sifat keruangan, bentuk dan volume. Perkembangan teknologi, ilmu dan industri yang semakin maju, membawa perubahan dalam proses penghasilan benda-benda seni.

Pada masa kini dalam menciptakan suatu karya seni, seorang seniman dihadapkan oleh banyak pilihan, mulai dari memilih bahan yang akan digunakan, teknik pengolahan bahan dan berbagai pilihan permasalahan yang akan dijadikan sebagai tema dalam menciptakan karya. Pada kehidupan sehari-hari banyak dijumpai berbagai barang baik dari alam maupun industri. Yang dimaksud dengan barang-barang disini adalah benda yang mempunyai fungsi lebih, untuk membantu aktifitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan fisik saja namun juga untuk memenuhi kebutuhan batin seseorang. Setiap barang tersebut dibuat dengan bentuk karakter yang berbeda menyesuaikan kebutuhan dan fungsinya, jika barang tersebut diolah kembali dan dibentuk menjadi sebuah karya seni akan membawa suatu tujuan pencitraan yang baru oleh pembuat dan penikmatnya.

Jadi dalam karya ini, penulis mencoba merubah persepsi suatu objek barang dengan cara membentuk, merubah dan menggabungkan barang yang ada di sekitar yang awalnya bersifat fungsional menjadi sebuah karya seni patung.

Kata kunci: objek barang, perubahan persepsi, seni patung

ABSTRACT

Sculpture art is one of the branches of three-dimensional arts, which has space, shape, and volume. The progressing development of technology, science, and industry brings changes in the producing process of art works.

In the creating process of art work nowadays, an artist has to face many choices, started from in choosing the material to be used, the material processing techniques, and various choosing problems which will be used as the theme in creating the art work. In our daily life, there are many items which can be seen both natural and industrial items. What is meant by the items here are objects which has functions to assist human activities in daily life, not only to fulfill the physical needs, but also to fulfill someone's spiritual need. Each item is made with different character and shape to adjust its need and function. If the item is recreated and formed to be an art work, it will bring a new image goal by the artist and also the people who enjoy the art work.

Therefore, in this art work, the writer tries to change the perception of an object by forming, changing, and combining items which can be found in surrounding area, which is functional at the beginning, into a sculpture art work.

Keywords: item objects, perception changing, sculpture art

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni sangatlah luas dan tidak terbatas, hampir semua hal yang dapat dilihat dan dipikirkan memiliki potensi untuk digubah menjadi sebuah karya seni. Alam lingkungan merupakan objek yang tidak akan pernah habis dijadikan sumber ide dalam berkarya seni. Alam ini terlihat sempurna karena berbagai ciptaan Tuhan yang luar biasa indahnya, jika diklasifikasikan terdapat benda hidup (manusia, hewan dan tumbuhan) dan benda mati (batu, tanah, air, udara, dsb) yang saling melengkapi satu sama lain. Menurut Plato seni adalah “hasil peniruan alam dengan segala seginya”, sebuah upaya manusia untuk menciptakan menyerupai apa yang sudah ada di alam.

Manusia adalah makhluk yang tidak akan pernah puas dengan apa yang telah dimiliki, pada tingkat ekonomi tertentu akan mengejar kebutuhan hidup, tidak hanya kebutuhan sandang, pangan dan papan melainkan juga barang-barang keseharian. Yang dimaksud dengan barang-barang disini adalah benda yang mempunyai fungsi lebih untuk membantu aktifitas dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan fisik saja namun juga untuk memenuhi kebutuhan batin seseorang. Menurut Soerjanto Poespowardoyo dan K Bertens “bahwa kehidupan manusia selalu dihadapkan pada masyarakat, lingkungan serta dunia alamnya. Manusia adalah makhluk yang serba butuh, sedangkan lingkungan serta alamnya mempunyai kemampuan untuk memenuhi kebutuhan itu”.¹

Sebagai individu yang berinteraksi dengan lingkungannya, maka tidak dipungkiri lagi bahwa pola pikir sangat dipengaruhi oleh lingkungan kehidupan personal dan hidup bermasyarakat, termasuk ketika berinteraksi dengan barang-barang buaatannya. Barang-barang inilah yang membantu dan memudahkan manusia untuk melaksanakan kegiatan dan pemenuh kebutuhan sehari-hari. Sebagai alat bantu untuk beraktivitas maupun dalam hal bermasyarakat, masing-masing benda tersebut memiliki fungsi dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari.

¹Soerjanto Poespowardoyo dan K Bertens “*Sekitar Manusia*” *Bunga Rampai Tentang Filsafat Manusia* (Jakarta: PT Gramedia, 1983) p.9

Perkembangan ilmu, teknologi dan industri mempengaruhi penciptaan benda maupun alat yang cepat dan instan untuk memudahkan manusia melakukan segala aktifitas dalam melakukan pekerjaan. Banyaknya pekerjaan yang dilakukan pastilah diimbangi penggunaan alat yang berbeda, oleh karena itu penciptaan barang-barang industri yang tepat guna terus bertambah dan bermacam-macam menyesuaikan kebutuhan konsumen. Penggunaan material yang dipilih dan bentuk yang berbeda-beda diciptakan menyesuaikan nilai ekonomis dan fungsi dari benda tersebut.

Beberapa hal yang mempengaruhi adanya pemanfaatan lingkungan sekitar adalah adanya ketertarikan akan barang-barang di sekitar, dikarenakan karakter dan bentuknya sangat memungkinkan untuk diwujudkan ke dalam karya seni contohnya seni patung. Tidak dipungkiri hal ini dipengaruhi oleh kondisi yang semakin maju dalam hal penggunaan berbagai macam medium dalam seni patung. Selain barang-barang tersebut mudah didapatkan, penulis secara langsung maupun tidak langsung sering bersinggungan dalam kehidupan sehari-harinya sehingga memunculkan ide dalam berkarya. Bagi penulis barang-barang tersebut bisa mewakili ungkapan perasaan, karena selain dari karakter dan bentuknya yang menarik, barang tersebut juga mempunyai kenangan pribadi maupun nilai sejarah.

Materi (matter) tentu saja harus dipilih, harus diperhitungkan tidak semata-mata pada nilai gunanya, tetapi juga kemampuannya untuk dapat memberikan cita rasa sentuhan estetis seninya. Materi ini hadir tidak untuk dirinya sendiri tetapi untuk mendukung (tingkatannya lebih dalam ketimbang material tadi, maka kiranya lebih tepat kalau dikatakan menjiwai/menghidupkan meski tentu saja bukan satu-satunya unsur). Cita rasa seni dalam kehadiran sebuah karya untuk karya patung dan karya semacamnya (arsitektur) memang materinya mau tidak mau hadir tidak tersembunyi. Namun toh tetap bahwa rasa perasaan tak boleh begitu saja terikat oleh material. Rasa ini harus bebas dan punya realitasnya sebagai cita rasa seni.²

Proses pengamatan dan kedekatan dengan barang-barang tersebut lambat laun memberikan ide mengenai barang-barang tersebut, karena sering memperhatikan bentuk serta komposisinya. Pengamatan dan kedekatan dengan lingkungan sekitar menimbulkan ide untuk berkarya dengan mengolah bentuk dari

²Dr. FX Mudji Sutrisno Sj, *Estetika Filsafat Keindahan*, (Yogyakarta: Kanisius, 1998), p.137.

barang di sekitar yang ditampilkan lebih unik dan tidak terikat lagi pada fungsinya sebagai benda pakai.

Barang-barang seperti perabot rumah tangga, tabung gas, gitar, bola adalah sebagian benda yang sering dijumpai setiap harinya. Setiap objek benda tersebut pasti mempunyai karakter dan potensi dari segi material, bentuk, warna, tekstur maupun fungsinya. Disinilah dituntut kepekaan seorang seniman dalam menyikapi permasalahan-permasalahan tersebut dan merespon kembali melalui karya yang akan di ciptakan.

Seperti yang dikemukakan oleh Fadjar Sidik dalam buku *Tinjauan Seni* (1984) bahwa “Antara material dan seniman selalu terjaga semacam proses dialektis yang bisa berbeda-beda berhubungan perbedaan material. Seringkali maka untuk melaksanakan maksud secara sebulat-bulatnya diperlukan material seketat-ketatnya”.³

Penciptaan karya seni sesungguhnya tidak lepas dari adanya pengaruh lingkungan, pengalaman fisik, pengalaman batin dan pengalaman estetis yang dialami oleh seniman itu sendiri yang kemudian diinterpretasikan kedalam bentuk karya seni diantaranya seni patung. Oleh karena keunikan, kekhasan dari benda-benda di sekitar itulah yang menjadi sumber ide dalam pengungkapan karya seni melalui pendekatan bahasa visual yang menarik dalam karya penulis, sehingga orang lain dapat memahami serta menikmati pengalaman atau rasa batin yang tertuang dalam karya seni patung.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Setiap penciptaan suatu karya seni pastilah menghadirkan permasalahan-permasalahan yang menjadi dasar ide/gagasan dalam suatu proses kreatif. Dalam proses penciptaan tugas akhir karya seni ini terdapat beberapa hal yang hendak diuraikan dan dianalisis dalam bentuk penulisan maupun karya seni. Adapun permasalahan tersebut yaitu:

1. Bagaimana mengolah barang-barang di sekitar untuk bisa menghasilkan benda lain?

³Fadjar Sidik, *Tinjauan Seni, STSRI "ASRI"*, (Yogyakarta, 1984), p.11.

2. Bagaimana persepsi terhadap barang-barang di sekitar dapat berubah dengan pengolahan bentuk?

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN

Tujuan:

Membuat karya seni patung menggunakan bahan dasar barang-barang di sekitar dengan melalui pengolahan bentuk untuk menghadirkan persepsi yang berbeda.

Manfaat:

1. Menunjukkan potensi akan barang-barang di sekitar guna pengembangan penciptaan karya seni patung.
2. Menjadi media komunikasi antara seniman, karya seni dan penikmat.
3. Sebagai salah satu syarat penyelesaian studi sarjana SI di Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

D. PENEGASAN JUDUL

Judul yang diangkat dalam pembuatan karya seni tugas akhir ini adalah *“Barang Di Sekitar Sebagai Sumber Ide Penciptaan Dalam Seni Patung”*. Agar tidak menimbulkan pengertian yang berbeda-beda perlu di jelaskan batasan dari kata-kata yang dipakai beberapa istilah dalam judul ini di definisikan sebagai berikut:

1. Barang Sekitar:

Benda mati, dalam hal ini berupa barang-barang fungsional yang ada di sekitar atau sekeliling dan biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian barang adalah “1 benda

umum (segala sesuatu yang berwujud atau berjasad); 2 semua alat perkakas rumah, perhiasan, dsb”⁴

2. Sumber Ide:

Awal mula yang mempengaruhi munculnya pemikiran atau gagasan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Pengertian ide menurut Mikke Susanto dalam bukunya *Diksi Rupa* adalah “Pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya. Ide atau pokok isi merupakan sesuatu yang hendak diketengahkan. Dalam hal ini banyak hal yang dapat dipakai sebagai ide, pada umumnya mencakup : 1. benda dan alam (biasanya menjadi lukisan *stillife*, *genere* dan *landscape art*), 2. Peristiwa atau sejarah (*history painting*), 3. Proses teknis; 4. pengalaman pribadi dan; 5. kajian formalism seperti memanfaatkan unsur garis, tekstur, warna (biasanya menjadi lukisan non representasional atau abstrak)”⁵

3. Penciptaan:

“Proses menciptakan (mengadakan, menjadikan, membuat, dsb)”⁶.

4. Seni Patung:

Seni patung adalah salah satu cabang seni rupa tiga dimensi yang mempunyai sifat keruangan, bentuk dan volume.

Pengertian seni patung menurut Edmund Burke Feldman, *Art As Image and Idea* adalah “Seni membuat bahan-bahan tiga dimensional menjadi nampak hidup dengan tujuan dapat memproyeksikan berbagai fantasi, merekam kepribadian dan penggapaian manusia serta memuaskan kerinduan manusia untuk kesempurnaan. Kapasitas patung tidak menjadi masalah apapun bahannya untuk menduduki ruang nyata, dan untuk memaksakan pemahaman dalam berbagai tuntutan supaya hidup, berbeda dengan seni lain”⁷

⁴ Anton M. Moeliono (ed.3) *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1990) p.100

⁵ Mikke Susanto, *DIKSI RUPA: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa* (DictiArt Lab, Yogyakarta & Jagad Art Spece, Bali, 2011), p.187

⁶ Anton M. Moeliono, *op.cit*, p. 169

⁷ Edmund Burke Feldman, *Art As Image and Idea*, Penerjemah, SP. Gustami, (Prentice Hall. Inc Eagle Woodcliff, New Jersey, 1967), p.364

Melalui penjelasan diatas maka yang di maksud dengan judul *Barang Di Sekitar Sebagai Sumber Ide Penciptaan Dalam Seni Patung* adalah menciptakan sebuah karya seni patung dengan memakai serta memanfaatkan berbagai macam barang di lingkungan sekitar, yang kemudian dihadirkan dalam bentuk asli maupun meniru. Banyak nya barang yang ada di sekitar memicu tumbuh kembang nya ide penulis untuk memvisualkan barang bukan lagi sebagai benda fungsional, melainkan sebagai karya patung.

Dan sangat besar harapan penulis, dengan adanya karya-karya tersebut diharapkan mampu menjadi bahan pemikiran, serta transfer ide dan gagasan bisa tersampaikan bagi public yang mengapresiasi karya-karya tersebut, kemudian di dalam perkembangannya diharapkan pula mampu menambah keberagaman karya seni patung yang semakin maju dan bervariasi gaya dan karakternya.

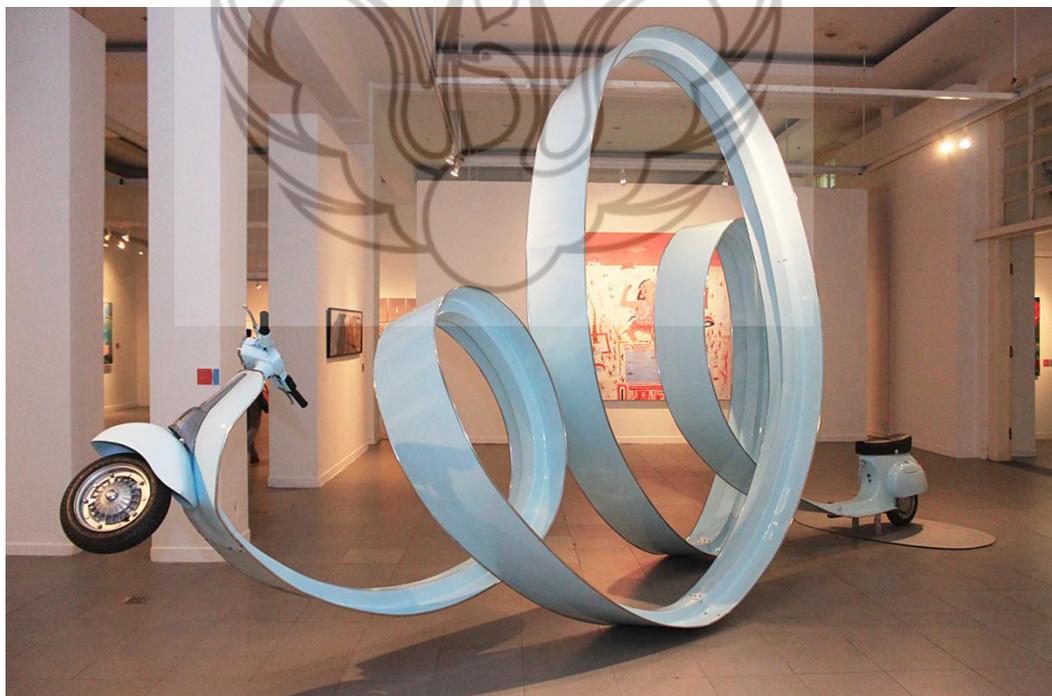
E. KARYA ACUAN

Penulis menambahkan foto karya seniman yang menjadi refrensi dalam menuangkan ide kebentuk tiga dimensional. Beberapa contoh karya:



Gb.1. Pablo Picasso "*Bull's Head*" Paris, 1942
<https://www.moma.org/audio/playlist/19/412>
 (Diakses oleh penulis tanggal 26/07/1018, jam 21:45 WIB)

Berkarya rupa tiga dimensional tidak hanya berkuat pada permasalahan teknik dan bentuk semata, melainkan bagaimana pula menyalurkan gagasan menyangkut persoalan (percobaan) eksploratif terhadap realitas benda-benda temuan secara sedemikian rupa. Patung-patung karya Picasso patut dicontoh dalam penggunaan bahan yang imajinatif dan kemampuannya dalam menciptakan citra baru yang meyakinkan dari bahan yang tak terduga, contohnya *Bull's Head* yang dibuat dari sadel dan stang sepeda. Walaupun terlihat sederhana, melalui proses kreatif kedua benda tersebut diinterpretasikan menjadi sebuah realitas yang baru yaitu kepala banteng, dengan stang sebagai tanduk dan sadel sebagai kepalanya. Penggunaan benda-benda temuan (*found object*) dan dengan teknik penggabungan (*assemblage*) untuk mewujudkan karya seni menjadi inspirasi bagi penulis untuk bisa diterapkan dalam karya yang akan dibuat, sehingga dapat mengembangkan dan mengeksplorasi barang-barang yang ada di sekitar menjadi sebuah pembaruan dalam ide penciptaan.



Gb.2. Eddi Prabandono "*AFTER PARTY*" #3, 2013
<https://indoartnow.com/artists/eddi-prabandono>
(Diakses oleh penulis tanggal 26/07/1018, jam 20:30 WIB)

Dalam karyanya “*After Party #3*” Eddi Prabandono meminjam dan menggunakan kembali objek yang sudah ada, akrab, populer dalam masyarakat yaitu vespa kendaraan beroda dua. Melalui cara eksplorasi yang sedemikian rupa, dapat menghasilkan sesuatu yang berbeda, dan pemaknaan baru. Upaya yang dilakukan mampu menawarkan wacana tentang matra dan ruang lain, sebagai lokomotif penggerak semangat untuk menjelajahi berbagai kemungkinan (material, bentuk, teknik) dalam mematum. Dalam konteks ini, menjadi refrensi penulis yaitu eksplorasi materi penggunaan barang jadi (*ready made*) sebagai karya seni patung, dengan cara pengolahan bentuk sebagai acuan dalam proses berkarya untuk diterapkan dalam konsep perwujudan.



Gb.3. Tanaka Tatsuya. 4.9 mon “*Choco-llection*”
https://www.instagram.com/p/BhUtqAoBLXB/?taken-by=tanaka_tatsuya
 (Diakses oleh penulis tanggal 26/07/1018, jam 19:25 WIB)

Seorang fotografer dari Jepang bernama Tatsuya Tanaka, mengubah objek biasa menjadi bernilai indah dan penuh kreativitas. yang disebut dengan Miniatur Calendar. Karya Tatsuya Tanaka pada umumnya memanfaatkan peralatan rumah tangga sampai bahan makanan mengilustrasikan tentang kehidupan manusia, sehingga miniaturnya juga dilengkapi dengan objek - objek yang ada dalam

kehidupan sehari-hari manusia pada umumnya. Seperti pada karyanya yang berjudul "*Choco-lection*" terlihat potongan coklat dan biskuit sebagai objek lukisan dan patung dengan beberapa figure kecil sebagai subjek audiennya, yang didisplay sedemikian rupa selayaknya aktivitas suasana pameran seni. Usaha pembalikan realita yang terjadi memerlukan kecermatan dan keterampilan khusus, karena benda yang dihadirkan sudah mempunyai peran dan persepsinya sendiri-sendiri. Banyaknya barang-barang yang ada di sekitar penulis juga memicu munculnya ide menciptakan perubahan persepsi bentuk dan sifat sebuah objek barang untuk di wujudkan dalam karya seni patung tugas akhir ini.

