

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



JURNAL

Oleh : Angga Deri Pradetya

NIM : 1112202021

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

2018

**A. Judul: BARANG DI SEKITAR SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN
DALAM SENI PATUNG**

B. Abstrak

Oleh:

Angga Deri Pradetya

NIM 1112202021

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

C. Pendahuluan

C.1. Latar Belakang

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

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.

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. Di sinilah dituntut kepekaan seorang seniman dalam menyikapi permasalahan-permasalahan tersebut dan merespon kembali melalui karya yang akan diciptakan.

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

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.

C.2. Rumusan/tujuan

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

1. Bagaimana mengolah barang-barang di sekitar untuk bisa menghasilkan benda lain?
2. Bagaimana persepsi terhadap barang-barang di sekitar dapat berubah dengan pengolahan bentuk?

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.

C.3. Teori dan Metode

A. Teori

Karena seringnya penulis bersinggungan dengan barang-barang yang ada, ide muncul berdasarkan pengamatan penulis terhadap karakter bentuk suatu barang seperti perabot rumah tangga, alat kerja, mainan, asesoris kemudian penulis merubah sifat barang tersebut dari barang pakai menjadi sebuah karya seni. Setelah munculnya ide kemudian diteruskan tahap penciptaan karya seni, biasanya ide atau gagasan tersebut di tuangkan ke dalam bentuk sketsa atau maket terlebih dahulu sebelum di wujudkan sebagai karya patung.

Barang-barang dibuat sudah mempunyai bentuk yang estetis, dan dibuat dengan material yang tepat guna sesuai fungsi kebutuhan ekonomis. Di sinilah penulis merasa tertantang untuk menciptakan suatu karya patung menggunakan bahan dasar barang-barang yang ada di sekitar, mengolah materi dan bentuk visual sehingga menciptakan suatu persepsi yang berbeda.

Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi memberikan makna pada stimuli indrawi (*sensory stimuli*).² Pada saat melihat atau merasakan suatu objek, maka yang terlintas di benak kita adalah sifat, bentuk maupun warna dari objek tersebut. Penulis berharap pada karya patung tugas akhir ini akan timbul sebuah persepsi yang berbeda pada masing-masing orang yang melihatnya.

Persepsi Manusia sebenarnya sangat fleksibel karena dipengaruhi oleh situasi, latar belakang, budaya, dan pengalaman pribadi. Jadi dalam karya patung penulis adalah bagaimana kemampuan olah persepsi dalam mengolah bentuk maupun material dari barang di sekitar untuk ditafsirkan secara berbeda atau berlawanan dengan karakter aslinya. Dalam beberapa karya penulis menggunakan cara pengolahan bentuk semacam distorsi maupun

² Jalaludin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1996), p51.

parody membentuk barang keras menjadi terlihat lembut dan juga sebaliknya. Selain itu perubahan bentuk mampu merubah pencitraan dan sifat dari suatu objek barang tersebut.

B. Metode

Metode pengerjaan dimulai dari pengalaman pribadi maupun hasil pengamatan sehari-hari akan lingkungan yang ada di sekitar dan segala sesuatu yang dirasa menarik untuk divisualkan dalam bentuk karya seni patung. Tahapan ini meliputi proses pengumpulan barang-barang yang ada di sekitar yang secara tidak langsung maupun tidak langsung sering dijumpai.



Gb. 1. Barang-barang yang di jumpai secara tidak sengaja
(sumber: dokumen penulis)

Salah satu metode pemilihan barang, yang kemudian dilakukan penulis adalah dengan mengamati karakter bentuk maupun sifat dari barang tersebut yang akan di jadikan sebagai bahasa visual dari gagasan ide.



Gb. 2. Obyek tabung gas barang yang dipilih
(sumber: dokumen penulis.)



Gb. 3. Gambar sketsa
(sumber: dokumen penulis)

Dari hasil pengamatan, penulis melakukan perancangan karya menentukan persoalan yang akan disampaikan pada setiap karya, menentukan judul, membuat rancangan kasar visual, serta penyajian karya.

Setelah melakukan perancangan karya, tahap selanjutnya adalah membuat sketsa bentuk. Pada tahapan ini penulis menentukan sketsa yang akan digunakan pada karya. Sketsa yang akan digunakan tidak secara langsung ditampilkan dengan mentah. Melainkan terlebih dahulu melewati tahapan reinterpretasi oleh penulis, proses ini dilakukan karena penulis melihat potensi yang dimiliki karya seni untuk menyampaikan gagasan dengan eksplorasi bentuk-bentuk visual dengan mentransfer sketsa ke media lain.

Pemilihan material di sini penulis sangat teliti dan juga cocok untuk mewujudkannya, karena penulis harus paham karakter bentuk dan juga sifatnya yang sudah melekat pada objek tersebut, dengan merubah bentuk sehingga memunculkan persepsi yang berbeda dari benda tersebut. Benda-benda yang ditemukan di kehidupan sehari-hari ini terklasifikasi berdasarkan sifat, bentuk, kegunaan dan relasi sosial. Klasifikasi berdasar sifat, bentuk dan kegunaan adalah unsur yang membangun persepsi dasar dari sebuah benda. Sedangkan relasi sosial berkaitan dengan persepsi benda yang terbentuk berdasarkan nilai sosial sebuah benda. Hal ini menyangkut harga atau nilai ekonomi, nilai sejarah, nilai budaya dan lain-lain yang telah dibangun oleh masyarakat.

Benda-benda pada dasarnya tidak dapat membangun persepinya sendiri, tetapi oleh manusia benda-benda dapat dipakai sebagai tanda dalam bahasa sosial. Benda-benda sengaja dibuat dengan tujuan memiliki fungsi dan persepsi oleh manusia. Persepsi merupakan *stimulus* yang diindra oleh individu, diorganisasikan kemudian diinterpretasikan sehingga individu menyadari dan mengerti tentang apa yang diindra.

D. Pembahasan Karya



Gb. 4. *“Fresh”*

Tabung gas, resin, tempurung kelapa, 40cm x 40cm x 30cm, 2018

(sumber: dokumen penulis)

Bencana kebakaran yang sering melanda salah satunya disebabkan oleh ledakan dari tabung gas. Sedikit kebocoran gas yang terjadi tidak menutup kemungkinan akan menyebabkan sebuah ledakan. Ketakutan dan keresahan akan penggunaan gas sebagai alternatif bahan bakar mulai muncul dalam kehidupan di masyarakat. Dalam karya ini penulis menghadirkan sebuah objek tabung gas yang dengan mudahnya terpotong dan menjadi sebuah kejutan di dalamnya yang ternyata divisualkan menjadi sesuatu yang lain yaitu buah alpukat, bertujuan ingin merubah persepsi pemikiran benda buatan yang mempunyai banyak kelemahan menjadi benda hasil alam yang baru dan segar.



Gb. 5. "Pamor"

keris, rambut, box kaca, 50cm x 50cm x 25cm, 2018

(sumber: dokumen penulis)

Keris adalah senjata tradisional khususnya di kepulauan jawa, keris mempunyai identik kewibawaan seorang laki-laki, kekuatan dan sakral. Perubahan bilah keris digantikan dengan material rambut yang dikepang dan diikat dengan pita menjadikan bilah keris berkesan lembut dan terlihat feminin karena rambut yang identik dengan identitas wanita. Perubahan persepsi yang terlihat, ketidak tajam keris tersebut menunjukkan jati diri seorang laki-laki yang tidak selamanya bersikap tegas dan keras, namun masih ada sisi kelembutan bilamana dirasakan lebih mendalam.



Gb. 6. "Dunkin"

Ban, Polyurethane, 75cm x 25cm x 75 cm, 2018

(sumber: dokumen penulis)

Bila kita mendengar kata *dunkin*, yang terlintas dibenak kita pastilah sebuah donat. Dengan karakternya yang khas, yaitu berbentuk bundar dengan lobang berada ditengahnya. Namun selain donat masih banyak benda yang mempunyai karakter bentuk yang demikian salah satu contohnya adalah ban pada roda kendaraan. Perbedaan antara kedua objek tersebut juga dapat terlihat jelas dari segi materi, sifat dan fungsinya, karena ban diciptakan sebagai benda pakai sedangkan donat adalah makanan. Penulis berharap perubahan bentuk yang dibuat dapat merubah persepsi seseorang pada objek ban yang bersifat keras dan ulet terlihat empuk, menjadikan ban tersebut seperti donat berukuran raksasa karena adanya kesamaan bentuk..

E.Kesimpulan

Banyak pengalaman dan pembelajaran yang bisa diambil saat proses penciptaan karya maupun penulisan skripsi tentang tugas akhir ini. Banyak hal yang penulis tarik sebagai kesimpulan setelah menjalani proses tugas akhir ini, terutama dalam mengolah proses pencarian ide dan pengolahanya.

Benda-benda pada dasarnya tidak dapat membangun persepsinya sendiri, tetapi oleh manusia benda-benda dapat dipakai sebagai tanda dalam bahasa sosial. Benda-benda sengaja dibuat dengan tujuan memiliki fungsi dan persepsi oleh manusia. Presepsi merupakan *stimulus* yang diindra oleh individu, diorganisasikan kemudian diinterpretasikan sehingga individu menyadari dan mengerti tentang apa yang diindra.

Karya-karya yang dihadirkan pada tugas akhir ini merupakan sebuah usaha pembalikan terhadap realitas benda-benda tersebut. Meyakinkan kita bahwa pergeseran materi dari sebuah benda dapat membentuk realitas baru yang dapat dipakai sebagai media komunikasi. Setiap karya yang dihadirkan memiliki muatan yang berbeda-beda sesuai dengan bentuknya. Bila dilihat lebih mendalam makna dan maksud karya-karya tersebut dapat dipahami secara perlahan karena bermula dari lingkungan sekitar.

Karya seni tercipta tidak semata-mata hanya pemenuhan kesenangan dan keindahan, tetapi juga diharapkan memiliki arti dan berguna bagi orang lain. Salah satu contoh dengan memberi wacana maupun tambahan wawasan bagi dunia pendidikan dan apresiasi bagi masyarakat umum sehingga lebih bermanfaat dan tidak hanya menjadi penghias semata. Dengan segala kekurangan yang ada, diharapkan laporan Tugas Akhir ini mampu memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi seni rupa murni dan segala karya yang dihasilkan serta dipamerkan dapat bermanfaat serta menambah kekayaan penciptaan karya seni patung serta wacana dalam seni rupa Indonesia.

F.DAFTAR PUSTAKA

Poespowardoyo, Soerjanto dan K Bertens “*Sekitar Manusia*” *Bunga Rampai Tentang Filsafat Manusia*, Jakarta: PT Gramedia, 1983

Rakhmat Jalaludin, *Psikologi Komunikasi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1996

