

**NARASI VISUAL KARWAR SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
SENI PATUNG**



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

2019

**A. Judul : NARASI VISUAL KARWAR SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN SENI PATUNG**

B. ABSTRAK

Penciptaan karya patung *karwar*:

Pelestarian dan pengembanga budaya lokal yang inovatif adalah alasan utama dalam pemilihan tema ini sebagai karya seni patung Tugas Akhir ini.

Oleh : Albertho.A.A. Wanma

Nim : 1212300021

Melestarikan budaya adalah suatu tanggung jawab yang harus dijalankan bersama, secara konsisten dan berkesinambungan oleh semua kalangan .Salah satu cara melestarikan kebudayaan yang ada adalah dengan cara mengembangkan kebudayaan tersebut dengan cara dan kreatifitas yang inovatif serta kontekstual agar dapat di terima di zaman moderen seperti ini. Hal ini lah yang mendorong penulis untuk mencoba mengangkat kearifan lokal yang ada di tempat asal penulis yaitu patung “Karwar” dengan narasi dan bentuk yang berbeda berdasarkan prespektif penulis sebagai konsep patung Tugas Akhir ini.

Mengkombinasikan dua unsur yakni tradsisional dan moderen menjadi tantangan tersendiri, dimana korelasi narasi dan teknik menjadi eksplorasi yang menarik. Penggunaan berbagai jenis material yang berbeda dan teknik kerja yang berbeda menjadikan pengalaman baru bagi penulis akan pengenalan berbagai jenis bahan yang bisa di gunakan bahkan mungkin bahan- bahan alternatif. Bekerja sambil belajar mungkin adalah istilah yang bisa dipinjam untuk menggambarkan kondisi ini. Semoga hasil karya yang tercipta dapat meberikan manfaat bagi semua kalangan.

Kata kunci: Inovasi adalah kewajiban untuk berkembang.

Abstra

Oleh : Albertho.A.A. Wanma

Nim : 1212300021

Preserving culture is a responsibility that must be carried out together, consistently and in harmony by all circles. One way to preserve existing culture is by developing the culture with innovative and contextual ways and creativity so that it can be accepted in modern times like this. This is what encourages writers to try to raise local wisdom that is in the place of origin of the author, namely the statue of "Karwar" with different narratives and forms based on the perspective of the writer as the concept of this Final Project statue.

Combining two elements, namely traditional and modern, is a challenge in itself, where narrative and technical correlation becomes an interesting exploration. The use of different types of materials and different working techniques makes the author's new experience in the introduction of various types of materials that can be used even alternative materials. Working while studying is probably a term that can be borrowed to describe this condition. Hopefully the work that is created can provide benefits for all groups.

Keywords: Innovation is an obligation to develop.

C. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Papua memiliki banyak suku, dicatat kurang lebih 250 suku bangsa, dimana setiap suku memiliki bahasa, tradisi dan budaya yang berbeda-beda, salah satunya seni rupa, seni patung dan ukir dari setiap suku juga memiliki perbedaan yang dapat diidentifikasi dari ciri ciri fisiknya. Biak adalah salah satu suku yang terkenal dengan seni rupa. salah satu bentuk seni rupa yang terkenal dari daerah ini adalah patung *karwar/Anfianir*.

Karwar adalah patung manusia dengan posisi duduk atau berdiri, dengan kepala yang besar. Wajahnya dikenal dengan hidung yang tajam(mancung) dan mulut yang lebar. Patung ini dibuat sebagai kenang-kenangan bagi seseorang yang telah meninggal dunia, yang semasa hidupnya telah banyak berjasa bagi keret atau keluarganya.¹

Perkembangan seni rupa tradisi ini mengalami masa pasif yang cukup lama, dimana hampir satu abad lamanya menghilang dan baru muncul kembali pada pertengahan abad 19. F.C Kama dalam bukunya "*Koreri Gerakan Mesianis Di Daerah Biak Numfor*", menuliskan tentang

Perkembangan patung Karwar terbagi dalam dua masa/priode, yaitu priode karwar sebelum tahun 1875 dan priode karwar setelah tahun 1960. Kepercayaan orang Biak terhadap karwar mulai berkurang setelah Injil masuk di Papua pada 5 februari 1855. dengan kesadaran dan kemauan sendiri mereka memusnahkan *rum sram*(rumah adat) termasuk patung patung Karwar. Tetapi pada tahun 1960 patung karwar mulai digali kembali sebagai warisan budaya dan telah beralih fungsi, bukan lagi sebagai patung pemujaan, tetapi sebagai patung hiasan interior dan komersial semata.²

Sebagai mahasiswa seni rupa asal suku Biak, mengangkat, mengembangkan dan melestarikan seni rupa lokal adalah tanggungjawab yang harus

¹ Rumansara, Enos dkk. *Tradisi Wor Di Kabupaten Biak Numfor, Profinsi Papua*. Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional Papua 2012, p.42

² Kama Ch Frerk. *Koreri. Gerakan Mesianis di Daerah Berbudaya Biak Numfor*, 1972, p.303

direalisasikan, tentunya dengan disiplin ilmu yang telah di pelajari. hal ini di pandang penting oleh penulis , karena seni rupa di Biak secara khusus dan papua secara umum mengalami perkembangan yang sangat lambat, hal ini di karnakan

seni rupa tradisi telah berubah fungsi dari benda budaya yang memiliki nilai sosial menjadi barang dagang (sufenir) yang sangat di pengaruhi oleh pasar wisata

Patung karwar sendiri tidak sepopuler patung *Mbis* dari suku Asmat yang lebih populer baik dalam dan luar negeri, hal ini juga yang menjadikan begitu sedikitnya tulisan dan kajian tentang patung ini. Pelestariannya hanya dilakukan secara lisan dan reproduktif tanpa ada acuan yang baku, kondisi ini di perpaarah dengan tidak adanya regenerasi seniman rupa di daerah. Sebagian besar seniman rupa di daerah memiliki pekerjaan pokok seperti Pegawai negeri Sipil dan Guru. Penulis sadar akan latarbelakan pen pendidikan seni patung yang didalami dimana sangat berbeda dengan kondisi, kebutuhan dan fungsi patung tradisi pada masanya atau dengan kata lain berbeda konteks, tetapi hal ini tidak berarti potensi seni rupa tradisi tidak bisa dikembangkan. Bagi penulis salah satu bentuk pelestarian seni patung tradisi adalah dengan mengangkat kembali ke konteks sekarang dengan bentuk bentuk yang estetis dan inovatif, dengan lebih melihat pada nilai-nilai sosial yang lebih kontekstual. Seperti disinggung diatas tentang keterbatasan referensi akan patung karwar menjadi kesulitan tersendiri bagi penulis untuk mengeksplorasi nilai nilai yang terkandung dalam patung ini secara maksimal, namun kondisi ini tidak menjadi penghalang untuk mengangkat seni patung ini ke ruang seni rupa moderen dengan cara dan prespektif penulis secara empirik. Kepedulian dan kesadaran akan pengembangan dan pelestarin buday lokal sebagai identitas suatu bangsa adalah alasan utama penulis dalam merealisasikan ide dan gagasan ini tentunya dengan menggunakan bahasa rupa. Fenomena karwar bagi penulis sangat potensial untuk di gunakan sebagai sarana komunikasi akan banyak hal dalam kontekssekarang.

Patung karwar bagi penulis sangat menarik selain memiliki ciri ciri fisik yang unik dan khas, juga memiliki fungsi yang berbeda-beda, hal ini yang membedakan patung ini dengan patung- patung tradisi pada umumnya. fungsi yang paling umum diantaranya adalah sebagai “ media komunikasi “ antara

dunia nyata dengan alam roh dan sebagai media ungkapan atau pelampiasan emosi manusia.

Unus unsur seni rupa moderen sangat terasa dalam sifat sifat patung ini baik secara fisik maupun nilai.Hal ini yang menjadi benang merah bagi penulis untuk mengolah,mengangkat dan memvisualisasikan gagasan tentang momen karwar dalam seni patung tugas akhir ini.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan alasan-alasan yang diuraikan pada bagian latar belakan di atas penulis mencoba memberi penajaman dalam bentuk rumusan masalah sebagai berikut:

1. Unsur unsur apa yang akan diangkat secara visual dari patung karwar
2. Jenis atau bentuk-bentuk apa yang akan di jadikan acuan untuk merealisasikan gagasan ini.
3. Mengapa memilih seni rupa tradisi dalam hal ini patung karwar sebagai ide tugas akhir seni patung
4. Bagaimana cara mengolah bahan dan bentuk agar supaya dapat sesuai dengan narasi dari ide/gagasan yang sudah dikonsepskan.

3 Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

- 1) Mencari, mengolah dan mengangkat kembali nilai estetis dan sosial yang terkandung dalam seni patung karwar ini.
- 2) Menciptakan bentuk bentuk yang kreatif, inovatif dan estetis yang tentunya lebih menarik secara visual. memberi kesadaran , rasa teiinta dan memiliki akan kekayaan budaya dan tradisi sebagai identitas bangsa
- 3) Menambahkan pengetahuan akan alat, bahan dan tehnik dalam proses produksi sebuah karya seni patung.

b. Manfaat

- a. Memberikan kontribusi secara tidak langsung lewat ide dan gagasan dalam bentuk seni patung yang diciptakan dan dipertanggungjawabkan secara akademis guna pengembangan perpustakaan Institusi,
- b. Memberikan edukasi kepada masyarakat akan pentingnya melestarikan dan mengembangkan seni dan budaya lokal, sebagai sarana komunikasi yang menyenangkan dan dapat dinikmati secara estetis oleh semua kalangan.
- c. Sebagai momentum dalam rangka merintis profesi sebagai seniman akademis,
- d. Menumbuhkan rasa bangga akan kekayaan budaya sendiri, memicu penulis untuk lebih banyak mempelajari lagi potensi seni rupa yang ada untuk pengembangan yang lebih baik.

D. KONSEP

1. Konsep Penciptaan

Penulis telah memaparkan pada bagian latarbelakan tentang potensi bentuk yang dapat diolah dari subjek “Korwar” maka pada bagian ini akan dibahas tentang konsep gagasan yang akan menjadi pemicu penciptaan bentuk-bentuk patung nantinya.

“Karwar” atau *korwar* adalah konsep kepercayaan suku Byak akan kehidupan dan kematian. Dalam kepercayaan atau pandangan *korwar* ini, suku Byak meyakini bahwa pada diri seorang manusia terdapat dari tiga unsur yaitu *Baken saprop* (tubuh/jasmani), *Nin* (roh bayangan) dan *Rur* (roh). Ketika seseorang masih hidup maka *Rur* dan *Nin* menjadi satu, barulah setelah kematian unsur unsur ini akan terpisah, dimana tubuh akan rusak dan dipindahkan ke suatu tempat khusus yang disebut “*Yen aibui*” (kuburan), Roh akan pergi besemayam di *Sup Romawi* (dunia roh) yang berada di *Nanggi* (langit), sementara *Nin* (bayangan roh) tinggal dalam alam karwar bersama orang hidup, bersama

anggota keluarga mereka.oleh karena itu orang Biak membuat patung menyerupai manusia yang disebut “Amfianir”sebagai tempat berdiam bayangan Roh,agar tidak berkeliaran dan mengganggu manusia yang masih hidup.

Roh bayang ini diyakini dapat memberi kekuatan, menjaga keluarga,memelihara kebun, mendatangkan hujan,menjauhkan penyakit, dan melakukan segala sesuatu yang baik. *Nin* juga dapat melakukan hal yang sebaliknya yaitu menyusahkan kehidupan manusia seperti menyakiti dan menakut-nakuti orang yang masih hidup. Sehingga dalam kehidupan sehari hari ketika ada seseorang yang dalam kehidupannya mengalami keberhasilan maka dia diyakini megalami hubungan yang baik dengana arwah roh leluhurnya, tetapi sebaliknya jika kehidupan seseorang mengalami masalah atau kesusahan maka dia dianggap telah melanggar atau menyimpang dari tatanan spiritual dan untuk menolong kondisi ini maka perlu diadakannya ritual pemanggilan roh oleh seorang *Mon* (dukun) dari keluarga/marga lai

Pemanggilan roh/arwah leluhur yang dilakukan oleh *Mon* ini biasanya dibantu bebearapa orang. Seorang *Mon* akan memngalami kerasukan roh leluhur dari keluarga korban, roh lalu masuk kedalam dirinya sehingga menyebabkannya mengalami kesakitan dan menjerit jerit sambil berkata-kata, beberapa orang yang membantu dukun tersebut yang kemudian akan menterjemahkan kata-kata dukun tersebut kepada keluarga yang mengalami gangguan dari arwah leluhur tersebut.

Anak-anak biasanya menjadi sasaran yang paling sering diganggu atau bahkan disakiti oleh roh-roh bayang terssebut walaupun kemungkinan kesalahan dalam keluarga dilakukan oleh orangtua ibu atau ayah.untuk memulihkan keadaan ini maka perlu diadakanya ritual pemanggilan roh bayangan tersebut, setelah keluarga mendapat penjelasan dari dukun, maka masalah dalam keluarga tersebut segera harus diselesaikan. Kelurga kemudian harus menyediakan tempat husus sebagai tempat berdiam roh bayang tersebut.

Bantuan seorang *Sukan* (seorang pengukir/pematung) dibuatlah sebuah patung figur manusia sebagai tempat berdiam *Nin* (roh bayangan) tersebut. Biasanya patung yang dibuat akan merefleksikan profesi dari roh/arwah tersebut

semasa hidupnya. Hal inilah yang menyebabkan jenis dan bentuk patung *Amfianir* ini menjadi beragam. Fenomena *Karwar* inilah yang bagi penulis menjadi narasi yang akan di realisasikan sebagai karya patung, misalnya fenomena seseorang yang sedang kesakitan akibat kerasukan, anak kecil yang sedang sekarat karena diganggu roh jahat, patung *Amfianir* tempat berdiam roh bayangan yang baik sebagai pemberi petunjuk dan perlindungan, tempat berdiam roh bayang yang karna suka menyusahkan manusia dan beberapa fenomena lainnya.

Penulis menyadari begitu banyak potensi yang dapat dieksplorasi dari tradisi karwar ini sendiri, namun pada kesempatan ini yang menjadi fokus ide adalah memfisasialisasikan momen karwar ini sebagai suatu narasi bentuk dari prespektif penulis baik bersifat empirik maupun akademik. Mengangkat konteks tradisi dengan paduan unsur-unsur moderen baik secara penciptaan ataupun penyajian. Tentunya akan menghasilkan sesuatu bentuk yang baru, inovatif dan estetis.

Dalam penciptaan karya ini penulis lebih menekankan pada narasi bentuk, atau dengan kata lain bentuk- bentuk yang menjadi perhatian utama. Sementara nilai-nilai lain seperti pesan sosial atau korelasi karya dengan kontesek sekarang secara nilai bagi penulis akan muncul sendiri sesuai prespsi setiap orang (apresiator). Penulis sadar akan tingkat kesulitan yang akan dihadapi ketika memilih suatu momen atau suatu peristiwa sebagai ide dalam menciptakan suatu karya seni patung, namun ini tidak menjadi hambatan bagi penulis untuk merealisasikan gagasan ini.

2. Konsep Perwujudan

Berdasarkan uraian yang telah disinggung pada bagian konsep penciptaan, maka pada bagian Konsep perwujudan akan dibahas beberapa hal terkait bahasa rupa dan referensi visual baik yang ada di lingkungan sekitar penulis atau referensi yang dirujuk dari karya karya seniman sebelumnya, yang akan digunakan sebagai acuan dalam proses kreatif nantinya.

Pemilihan judul karya tugas akhir “Narasi Visual Karwar Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Patung” ini juga didasarkan atas pengalaman penulis baik secara empirik maupun akademik. Sehingga bentuk-bentuk dan simbol-simbol yang digunakan tidak terlepas dari objek-objek yang ada disekitar lingkungan penulis berada baik lingkungan sosial maupun akademis.

Proses penciptaan ini menggunakan dua objek utama yaitu figur manusia dan figure patung tradisi/totem sebagai bahasa bentuk untuk menarasikan konsep penciptaan karya ini secara non verbal. Pemilihan bentuk-bentuk ini diharapkan dapat mewakili ide dan gagasan yang dimaksudkan oleh penulis, untuk itu penulis memandang perlu adanya penjelasan yang lebih detail tentang unsur unsur simbolik yang terkandung dalam objek objek yang digunakan.

Bentuk bentuk figur yang di gunakan menunjukkan gerak-gerak ekspresif seperti, ekspresi berteriak, lemah, kesakitan, diam dan tidur. Gerak menjadi penting dalam karya ini karena sangat menolong secara visual akan narasi yang hendak disampaikan. Pada beberapa bagian bentuk patung juga akan mengalami gerak yang bersifat “kinetis semu” secara visual.

Penegasan korelasi gerak dalam karya seni patung ini didukung atas kutipan pandangan Budirahardjo Wirjodirdjo dan Bambang Dwiantoro sebagai berikut:

Gerak merupakan syarat yang diperlukan bagi kesadaran kehidupan dalam bentuk seni. Rangsangan menyebabkan kita dapat merasakan adanya gerak aktual (sungguhan) ataupun gerak semu. Rangsangan gerak yang kelihatan akan memberi kesan gerak.³

³ Budirahardjo Wirjodirdjo dan Bambang Dwiantoro, *Visual Design*, Diktat, Proyek peningkatan ISI Yogyakarta, 1985/1986, p.9

Pemilihan figur-figur manusia dalam karya ini merupakan usaha penulis untuk menggambarkan kondisi ini dalam kasus sebenarnya misalnya figur anak kecil yang sedang sakit, seorang dewasa(dukun) yang sedang kerasukan, figur manusia yang berbadan besar(gendut) dan beberapa bentuk fisik manusia lainnya.

Cri –cri fisik figur-figur tersebut juga disesuaikan dengan kondisi narasi dari karya patung itu sendiri misalnya, orang sakit (anak kecil) yang sedang sakit biasanya memiliki fisik yang kurus dan lemah, orang yang rakus(tamak) berbadan lebih besar(gemuk) dan lain sebagainya.

Penggunaan objek figur manusia dalam karya ini yang disebabkan oleh tuntutan bentuk dari narasi/konsep idenya ini, akhirnya menampilkan objek objek fisik 12 manusia yang utuh dan natural(nude). Hal ini bagi penulis sangat menolong dikarenakan suatu ekspresi gerak tubuh manusia (body language) dan ekspresi naratif figur ini juga ditentukan oleh anatomi tubuh.. Pandangan tentang potensi estetis pada tubuh manusia juga di tegaskan dalam kutipan berikut.

Penciptaan bentuk figur sebagai cipta rasa yang memungkinkan bentuk-bentuk yang terwakili oleh satu jalinan cerita terhadap fenomena dalam hal ini yang dimaksud dalam international dictionary figur adalah the representation of form(as by drawing, painting, modeling, carving, embroidering) a specifically the representation of the human form a specially when naked.⁴

Bentuk bentuk manusia yang diangkat adalah mewakili objek manusia atau dengan kata lain menarasikan eksistensi manusia dalam praktek ritual Karwar ini. ementaara bentuk yang kedua adalah bentuk bentuk patung tradisi Karwar. Pemilihan objek ini adalah usaha penulis untuk menghadirkan unsur-unsur rupa dalam praktek ritual karwar yang mewakili identitas tradisi. Karya patung karwar yang akan dihasilkan dari konsep ide ini akan berbeda dari objek aslinya karena dalam penciptaan karya ini penulis lebih memfisualisasikan fungsi patung ini sehingga bentuk bentuk yang muncul akan mengalami bentuk bentuk yang mungkin mengalami de-formasi. Eksplorasi bentuk yang bersifat defomasi akan lebih banyak terjadi bada objek

⁴ Budirahardjo Wirjodirdjo dan bambang Dwiantoro, Ibid, p.848

kedua yaitu objek patung karwar. Hal ini akan menyebabkan penciptaan bentuk yang tidak biasa, karena membutuhkan eksplorasi dan eksperimentasi yang cukup, baik eksplorasi materil/bahan, teknik dan alat hingga mencapai bentuk yang diinginkan. Ciri ciri fisik patung Karwar ini tetap di munculkan untuk menjaga identitas patung ini, ciri fisik seperti kepala yang besar, kaki dan tangan yang kecil, dan bersifat dekoratif. Eksplorasi lain adalah penggantian objek tengkorak pada patung asli karwar "Amfianir" yang di ambil dari tokoh masyarakat/adat, dengan wajah figure manusia menggambarkan roh manusia itu sendiri, roh karwar yang di gambarkan dengan bentuk-kentuk kinetis semu, untuk menggambarkan eksistensi roh yang terdapat dalam patung itu sendiri. Finising patung kayu ini juga akan membutuhkan eksplorasi teknis yang cuku, karena dalam penciptaan ini penulis sengaja akan menghadirkan ciri ciri patung ini sedekat mungkin pada objek aslinya dimana kesan kayu yang lama/tua rauh, dan lain sebagainya.

Dekoratif adalah unsur-unsur penting yang tidak terlepas dari objek patung karwar. Hal ini akan menyebabkan penciptaan bentuk yang tidak biasa, karena membutuhkan eksplorasi dan eksperimentasi yang cukup, baik eksplorasi materil/bahan, teknik dan alat hingga mencapai bentuk yang diinginkan. Ciri ciri fisik patung Karwar ini tetap di munculkan untuk menjaga identitas patung ini, ciri fisik seperti kepala yang besar, kaki dan tangan yang kecil, dan bersifat dekoratif. Eksplorasi lain adalah penggantian objek tengkorak pada patung asli karwar "Amfianir" yang di ambil dari tokoh masyarakat/adat, dengan wajah figure manusia menggambarkan roh manusia itu sendiri, roh karwar yang di gambarkan dengan bentuk-kentuk kinetis semu, untuk menggambarkan eksistensi roh yang terdapat dalam patung itu sendiri. Finising patung kayu ini juga akan membutuhkan eksplorasi teknis yang cuku, karena dalam penciptaan ini penulis sengaja akan menghadirkan ciri ciri patung ini sedekat mungkin pada objek aslinya dimana kesan kayu yang lama/tua rauh, dan lain sebagainya. Dekoratif adalah unsur-unsur penting yang tidak terlepas dari objek patung ini, dimana pola-pola relief yang mengandung simbol-simbol normatif selalu muncul dalam kondisi patung sebenarnya. Hal ini akan di olah oleh penulis untuk melengkapi karya-karya patung Tugas akhir ini. Hal lain yang tidak terlepas dari patung, relief/ukiran adalah penggunaan warna. Warna-warna yang penulis gunakan dalam proses pewarnaan patung ini adalah adaptasi dari

warna warna dalam tradisi seni rupa patung/ukir dari suku Byak tempat asal penulis. Dimanna warna- warna ini memiliki arti dan makna yang berbeda beda.

Baik pada masyarakat Biak Numfor, maupaun masyarakat lain di Papua, pada umumnya hanya mengenal tiga warna dasar/pokok, yaitu merah, putih dan hitam, kadang-kadang terdapat pula warna kuning dan hijau penjelasan warna sebagai berikut:

1. warna merah

warna merah melambangkan suatu keadaan darurat sebai darah yang mencuat keluar dari tubuh, keadaan bahaya, keberanian, pahlawan, dan kepemimpinan.

2. Warna putih

Warna putih melambangkan persaudaran kekeluargaan yang suci, bersih adil dan damai, warna ini menengahi dua warna perlawanan, merah darah, hitam dan maut. Perdamaian akan segera terjadi apa bilakapur berwarna putih telah di hamburkan.

3. Warna hitam

Secara dominan memang dikaitkan dengan kegelapan dan maut, tetapi hal menonjol lainnya adalah kesuburan dan kemakmuran. Dalam gelap ada takut dan ada harap.

4. Warna hijau.

jarang digunakan, tetapi mempunyai arti pengharapan.

5. Warna kuning

Warna kuning jug diterima sebagai lambang kecintaan, kematangan, kesungguhan dan ke megahan.⁵

Berdasarkan pengertian dan makna warna pada penjelasan singkat di atas, penulis kemudian akan mengembangka dengan eksplorasi warna pada patung, baik pada bagian patung berbahan kayu maupun fiber/polyester, dimana pemberian warna pada setiap karya patung akan disesuaikan dengan konsepwarna itu sendiri.

⁵ Don A.L. Flasy. Refleksi Seni Rupa di Tanah Papua,(Arti dan makna warna)2007,p53.

E. PROSE PEMBEBTUKAN

1. Bahan

Persiapan awal pada tahap ini adalah menentukan dan memilih material yang dapat diolah sesuai bentuk yang diinginkan dan tentunya memiliki sifat dan karakter yang dapat mewakili identitas suatu bentuk/objek.

Berikut ini adalah material/bahan-bahan yang penulis pilih untuk digunakan dalam proses pembuatan patung.

a. Kayu

Kayu adalah salah satu material yang konvensional dalam dunia seni patung, terutama dalam seni patung tradisional/totem. Kayu biasanya menjadi material utama selain batu, dalam karya-karya seni patung kontemporerpun kayu masih menjadi material yang menarik untuk dieksplorasi.

Jenis-jenis kayu yang digunakan juga beragam, misalnya kayu ulin(kayu besi), merbau, jati, mahoni dan lain sebagainya, di Indonesia jenis kayu yang baik dan biasanya menjadi bahan pembuatan patung, ukiran atau relief adalah kayu jati.

Dalam proses kerja patung ini, jenis kayu yang digunakan penulis adalah kayu mahoni, secara kualitas memang kayu jenis ini masih di bawah kualitas kayu jati, tetapi yang menjadi unsur terpenting dalam pemilihan material kayu sebagai bahan utama adalah bukan pada kualitas atau pencapaian artistik dari suatu material/kayu, tetapi lebih kepada identitas material.

Alasan utama dalam penggunaan kayu sebagai material utama tentu adalah suatu bentuk adaptasi dari material yang digunakan dalam seni patung tradisional(karwar), pemilihan material ini bagi penulis sangat tepat untuk menguatkan dan menegaskan unsur tradisi dalam setiap karya seni patung yang dihasilkan.



Foto. 3.1. Kayu Mahoni.

(sumber Foto: dokumen penulis 2018)

b. *Fiberglass/ Polyesterresin*

Bahan utama berikutnya adalah fiberglass, bahan ini sangat umum dalam dunia seni rupa khususnya seni tiga dimensional/patung. Fiberglass dalam dunia seni patung memang bukan material murni seperti halnya batu, kayu, logam dan lain sebagainya, biasanya bahan ini adalah bahan perantara untuk kemudian dialih bahankan kematerial akhir seperti alumunium, kuningan atau perunggu. Penggunaan bahan ini biasanya digunakan dalam pengerjaan patung yang aditif, karena kebutuhan atau konsekuensi bentuk yang ingin dicapai.

Kandungan fiberglass terdiri dari bahan yang dihasilkan dari beberapa campuran diantaranya adalah:

- 1) Resin
- 2) Calium karbonat/talc
- 3) Katalis (hardener)
- 4) Met/matt.
- 5) Pigmen/pewarna(jika dibutuhkan)

penggunaan bahan/material ini bagi penulis di karenakan kebutuhan bentuk yang di hasilkan lebih pada bentuk brntuk fuguratif yang diharapkan dapat mencitrakan eksistensi manusia dalam konsep patung yang dihasilkan.

2. Alat

Alat-alat yang digunakan dalam proses kerja patung sangat fariatif, hal ini disebabkan karena dalam proses kerja untuk menghasilkan satu karya patung, penulis menggunakan dua jenis material berbeda yang memiliki dan mengharuskan penggunaan alat yang berbeda pula.

Untuk mempermudah dalam menjabarkan alat-alat kerja, maka penulis akan membagi dalam bagian dua bagian sesuai fungsinya masing-masing.

a. alat- alat kerja kayu

Alat kerja kayu dibagi dalam dua jenis diantaranya adalah alat-alat untuk proses kerja substrakti dan alat-alat proses kerja konstruktif.

1). alat alat untuk memotong/mengurangi (substraktif).

a) Chain saw (machine)

Alat ini dibutuhkan untuk memotong atau membelah kayu yang ukuran brsar

b) Kampak (Axe)

Kampak digunakan untuk membuat global patung (globaling)

c) Gergaji (saw)

Sama fungsinya seperti Chain saw, tetapi untuk proses kerja kayu yang lebih kecil atau untuk kerjaan yang labih halus.

d) Pahat dan palu kayu.

Pahat yang digunakan dalam proses kerja patung ini diantaranya adalah pahat kayu untuk mengerjakan bentuk global dan pahat untuk kerja akhir

(*finishing*). Bentuk dan ukuran juga berbeda, bentuk yang umum adalah cekung dan datar ukuran besar dan kecil sedangkan Palu kayu tentu sebagai pemukul.

3. Teknik/Metode

Metode yang digunakan dalam pengerjaan patung ini terdiri dari beberapa metode umum dalam seni patung diantaranya: Aditif, Substraktif dan ada beberapa bagian yang dikerjakan dengan metode Konstruktif.

a. Aditif (menambahkan)

Metode kerja ini adalah teknik/cara kerja dengan menambah-nambahkan suatu material untuk mencapai sebuah bentuk yang dikehendaki atau dengan kata lain mengerjakan/ mencari sesuatu bentuk dari dalam ke luar. Metode ini biasanya digunakan dalam proses kerja modeling patung, material yang sesuai untuk metode ini di antaranya adalah tanah liat/lempung, gips, semen dan pasir dan lain sebagainya.

b. Substraktif (mengurangi bagian perbagian)

Metode atau prinsip kerja patung dengan cara substraktif ini adalah kebalikan dari cara kerja aditif yaitu dengan cara mengurangi bagian perbagian dari suatu material untuk mendapatkan/mencapai bentuk yang dikehendaki. Dalam prakteknya teknik atau cara kerja yang menggunakan prinsip ini adalah cara kerja pahat/memahat. Material yang biasanya dikerjakan dengan metode kerja substraktif ini di antaranya adalah: kayu dan batu.

c. Konstruktif (menyusun/merangkai)

Konstruktif adalah cara/prinsip kerja yang dilakukan dengan menyusun, merangkai atau menyatukan bagian-bagian dari suatu benda/material untuk mencapai bentuk yang diinginkan. Metode ini tidak mengurangi atau menambahkan material secara langsung seperti pada dua teknik/prinsip kerja yang lain, tetapi lebih pada menciptakan suatu bentuk baru dengan cara merangkai bentuk-bentuk yang sudah ada/bentuk lama. Material yang biasanya digunakan diantaranya adalah logam, kayu, batu dan benda masif lainnya.

Ketiga metode/prinsip kerja di atas di gunakan penulis dalam mengerjakan patung ini karena tuntutan bentuk dan material yang diharapkan dapat mewakili/mencitrakan identitas object, disamping beberapa metode lain yang di gunakan misalnya pada tahap *teksturing* dan *finishing*.

Proses kerja *modeling*, *casting*, *cor* dan *finishing* digunakan dalam proses kerja patung-patung *figure* manusia yang berbahan fiber dengan tekstur kasar dan halus, sementara metode pada patung -patung/totem karwar yang terbuat dari material kayu dengan alasan identitas dan material pada objckt aslinya, tenntunya

dikerjakan dengan cara di pahat dan pada bagian bagian tertentu pada patung kayu ini di kerjakan secara kunstruktif karena konsekuensi bentuk yang diinginkan.

4. Tahapan Pembentukan

Pada bagian ini penulis akan membahas tahap-tahap dalam proses kerja patung yang meliputi :masa persiapan, masa pengeraman/perenungan, masa pemunculan dan evaluasi karya.

a. Persiapan

Pada masa persiapan ini penulis memulai dengan mencari ide bentuk yang sekiranya dapat menggambarkan konsep karya yang sudah ditentukan, dengan acuan pemilihan bahan yang ada, kemudian di gambar dalam bentuk sketsa model yang akan menjadi acuan kerja nantinya. Persiapan berikut adalah mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan. Pada tahap ini ada beberapa alat kerja yang tidak bisa dikumpulkan, sementara fungsinya sangat vital sehingga harus dibuat sendiri misalnya pahat kayu untuk proses global patung. Persiapan lain yang masih bersifat teknis misalnya mencari dan mempersiapkan refrensi baik buku/tulisan, gambar, karya dan seniman acuan yang dapat di gunakan sebagai pendukung ide penulis dan persiapan nonteknis seperti persiapan mental, fisik, spiritul.

b. Perenungan

Setelah persiapan teknis dan nonteknis kemudian ada fase perenungan, fase/masa ini sangat dibutuhkan karena dimana sebagai seniman rupa biasanya membutuhkan waktu untuk memikirkan dan merenungkan segala hal terkait penciptaan karya seni baik tentang teknis maupun nonteknis, misalnya tentang: ide/gagasan, langkah-langkah kerja, kesiapan alat, realisasinya dan yang paling penting juga ialah biaya kerja. Perenungan yang bersifat noteknis seperti tujuan penciptaan, baik buruknya dampak yang akan uncul akibat karya yang diciptakan, hubungan emosional seniman dan karyanya dan beberapa hal spiritual lainnya.

Tahapan berikut adalah mulai mengerjakan patung kayu, pertama tama mencari kayu, semua kayu yang digunakan dalam karya ini adalah kayu mahoni, yang dibeli dari penjual kayu dan masih berbentuk batangan kayu yang sudah dipotong(glondongan), kemudian mulailah dibentuk tahap demi tahap dengan cara di potong dan di belah(substraktif) sesuai kebutuhan. Setelah didapatkan bentuk global yang diinginkan kemudian proses pemahatan bentuk global dan detailnya.

Setelah didapatkan bentuk detailnya, penulis kemudian melanjutkan proses kerja tahap berikut yaitu pengerjakaan bagian patung yang terbuat dari bahan fiber. Pada proses kerja ini, langkah awal adalah membuat rangka model, rangka dibuat langsung pada model/object patung kayu yang sudah berbentuk. Hal ini di karnakan bagian patung ini adalah sambungan atau satu rangkaian dengan model/object patung kayu tersebut, alasan lainnya adalah agar supaya dapat di kontrol secara kebetukan dan mendapatkan bentuk yang lebih ideal. Setelah rangka selesai kemudian mulailah dengan proses kerja *modeling* dengan cara menumpukan tanah liat pada kerangka tersebut dan kemudian mulailah mencari bentuk dengan cara menambah dan mengurangi sedikit demi sedikit sampai mencapai bentuk global dari bentuk yang diinginkan, lalu dilanjutkan dengan menggunakan alat atar kerja modeling seperti palet dan butsir hingga mencapai bentuk akhir yang diinginkan.

model/object patung kayu tersebut, alasan lainnya adalah agar supaya dapat di kontrol secara kebetukan dan mendapatkan bentuk yang lebih ideal. Setelah rangka selesai kemudian mulailah dengan proses kerja *modeling* dengan cara menumpukan tanah liat pada kerangka tersebut dan kemudian mulailah mencari bentuk dengan cara menambah dan mengurangi sedikit demi sedikit sampai mencapai bentuk global dari bentuk yang diinginkan, lalu dilanjutkan dengan menggunakan alat atast kerja modeling seperti palet dan butsir hingga mencapai bentuk akhir yang diinginkan.

Setelah mendapatkan cetakan/negatif, tahap selanjutnya adalah pengecoran resin/fiber, tahap ini juga membutuhkan pengalam kerja karena jika tidak maka bisa terjadi kegagalan kerja yang sangat merugikan. Setelah mencampurkan semua bahan-bahan untuk cor resin, kemudian dituangkan atau dikuaskan pada permukaan cetakan yang sudah lebih dahulu dilapisi dengan pemisah/minyak (wax). Proses ini dilakukan secara berlapis hingga mencapai ketebalan yang diharapkan atau dengan kata lain cukup kuat untuk ukuran patungnya. Setelah proses ini selesai kemudian langkah berikut adalah menyatukan kembali potongan-potongan cetakan yang telah berisi fiber, kemudian diikat dan didiamkan hingga semua sambung bagian-baiannya kering/mengeras. langkah berikutnya adalah mengeluarkan/melepaskan patung fiber dari cetakannya.

Patung yang telah jadi kemudiang di bersiakan dan kemudian dilanjutkan pada proses *finising*, proses akhir ini tergantung pada konsep bentuk ada beberapa yang diberi terkstur kasar dan beberapa di finising halus. Kemudian dilanjutkan pada tahap penyambungan bagian patung kayu dan patung fiber, stelah penyambungan barulah finishing secara keseluruhan.



Foto 3.23. proses sambung fiber dan kayu

(foto sumber: dokumen penulis. 2018)

Pada tahap finishing ini pengerjaan dilakukan dalam dua tahap dimana proses ini dilakukan pada dua material yang berbeda. Pada material kayu, penulis menggunakan teknik *brussing* untuk menciptakan tekstur garis/serat kayu dan memberikan kesan tua pada kayu, pada tahap ini di mulai dengan garis-garis global yang diperoleh dengan cara dipahat, kemudian dilanjutkan dengan garis yang lebih halus yang diperoleh dari teknik cukil dan pada tahap akhir barulah menggunakan teknik *brussing*. Setelah selesai tahap ini, kemudian masuk pada tahap pewarnaan, cat yang digunakan untuk mewarnai patung kayu adalah Bio farnis Ross Papua. Pemilihan warna ini bagi penulis cukup mendekati warna kayu ulin(kayu besi) yang adalah kayu/bahan asli yang digunakan untuk membuat patung karwar.

Pada proses finising bagian patung bahan fiber, penulis menggunakan dua bentuk tekstur yaitu tekstur kasar dan tekstur halus. Pada tekstur kasar,

setelah pemberian resin/fiber dari bekas cetakan gipsium kemudian di tekstur dengan menggunakan mesin gerinda, setah itu dilapisi dengan menggunakan poxy dan kemudian catnya disemprot menggunakan compresor. Sementara pada proses finising halus membutuhkan proses kerja yang lebih lama karena sebelum pengecatan patung harus didempul dan dihaluskan dengan kertas pasir berbagai ukuran selama beberapa kali, setelah mendapatkan tingkat kehalusan yang cukup kemudian dilapisi poxy dan kemudian proses pewarnaan. Cat yang digunakan adalah cat duko mobil, yang disemprotkan mennggunakan mesin.

5. Tahap evaluasi

Setelah selesai proses setiap karya tahap berikiut adalah evaluasi, tahap ini adalah masa dimana penulis melihat kembali korelasi antara karya dan konsep ide patung. Pada masa evaluasi ini kemungkinan penambahan dan penguranga bentuk paada karya patung ini sangat mungkin, hal ini bisa disebabkan karena intensitas energi/fisik, pikiran dan waktu pada masa proses kerja cukup tinggi sehingga memungkinkan terjadinya kurang-kekurang atau kelebihan pada bentuk-bentuk yang mungkin tidak disadari pada waktu pengerjaan.

Pada masa/fase evaluasi ini terdapat beberapa refisi bentuk yang dilakukan penulis kebanyak dari itu adalah penambahan dan perubahan pada bentuk-bentuk patung yang telah diproduksi tetapi masih dalam konsep bentuk awal patung tersebut, penabahan yang dimaksud bersifat teknis misalnya pada gerak, proporsi, anatomi, konstruksi dan warna. Hal ini dikarnakan kebiasaan seniman yang selalu tidak merasa puas akan hasil yang ada.

F. DESKRIPSI KARYA

Pada bab ini akan dibahas definisi dan makna yang terkandung dalam setiap karya yang telah diciptakan penulis dalam tugas akhir ini atau dengan kata lain sinkronisasi antara bentuk dan konsep yang diangkat. Pada proses tugas akhir ini penulis menyajikan tujuh karya seni patung yang bertemakan “*Narasi Visual Karwar Sebagai Ide Penciptaan Seni Patung*”.



**Foto 4.1. “Fafisu sator” (masa rawan)
150 x 100 x 80 cm
Kayu, resin, dan cat
2018**

Fafisu sator (basaha Biak) yang dalam bahasa Indonesia berarti masa atau fase yang rawan, dimana dalam kepercayaan tradisi suku Biak (periode kawar sebelum tahun 1875), fase ini adalah salah satu fase dalam ritual siklus hidup yang dilakukan pada masa pertumbuhan anak usia 1-10 tahun. Disebut sebagai

masa berhati-hati atau rawan karena anak-anak pada usia ini lebih sering menjadi sasaran roh-roh *Nin* dari alam karwar

Pada karya patung berjudul "*Fafisu Sasor*" ini terdapat dua objek yang berbeda, di antaranya adalah objek figur manusia (anak kecil) dan objek patung karwar/Amfianir, yang digabungkan menjadi satu karya. Gestur/gerak dari figur manusia ini menggambarkan seorang anak yang sedang mengalami kesakitan akibat gangguan roh *Nin*. Pada bagian bawah terdapat objek patung karwar yang mengalami deformasi sebagai bentuk transformasi untuk mengasosiasikan secara bentuk patung karwar dan patung figur manusia.

Penggunaan warna dan tekstur pada karya ini adalah usaha untuk merepresentasikan kondisi ini secara simbolik, dimana warna putih dalam tradisi/budaya suku Biak adalah melambangkan kehidupan atau menggambarkan makhluk hidup, salah satunya manusia, sedangkan tekstur pada patung figur ini adalah tekstur halus sebagai penggambaran sifat polos anak-anak. Pada objek patung karwar ini bertekstur kasar/garis sebagai alasan konsekuensi bentuk dari sifat materialnya yaitu serat atau urat-urat pada kayu, secara visual dapat memperkuat narasi objek patung dengan memberikan kesan tua/lama pada karya ini. Sedangkan warna yang digunakan adalah warna *dark brown* alasan pemilihan warna ini adalah untuk menggambarkan alam roh karwar. Yang biasanya disimbolkan dengan warna hitam. Secara visual warna ini cukup menggambarkan warna objek salinya.



Foto.4.4 “ Amfianir Opur Bukor”

230 x 60 x 60 cm

Kayu, fiber dan cat

Amfianir opur bukor adalah salah satu jenis patung *Karwar* yang di buat untuk memperingati/menghormati seseorang yang telah meninggal.patung ini berbeda dengan patung karwar yang lainnya karena patung jenis ini hanya diperuntukan untuk orang-orang tertentu seperti tokoh adat,pemimpin perang, kepala suku,dan orang orang yang memiliki jasa besar dalam satu kelompok masyarakat.*Opur bukor* sendiri dalam bahasa indonesia berarti “tulang kepala/tengkorak”.ciri ciri bentuk patung ini adalah figur manusia berdiri dengan memegang sesuatu sesuai profesi seseorang (sewaktu hidup)yang baginya patung

ini dibuat, misalnya tongkat sebagai lambang peminpin, ular sebagai lambang tabib/dukun, buaya sebagai lambang pahlawan dan patung yang sedang menopang dagu sebagai pemikir/cendekiawan.

Pada karya patung berjudul *Amfianir opur bukor* ini penulis menggunakan bahasa bentuk berupa figur manusia berwarna putih dan bertekstur halus sebagai pengganti tulang kepala, untuk menarasikan eksistensi patung ini sebagai tempat berdiam roh orang suci, sedangkan pada kedua tangan memegang perisai berbentuk gitar sebagai simbol seniman .

G. KESIMPULAN

Berkarya adalah salah satu cara menggalih dan mengembangkan diri setiap manusia yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, dengan cara dan materil yang beragam. Bahasa yang digunakan juga sangat fariatif salah satunya bahasa bentuk atau rupa. Bisanya dalam berkarya seni ada beberapa hal yang menyebabkan orang menciptakan karya, Bisa dengan cara spontan, merespon suatu fenomena sosial dan lain sebagainya. dalam kasus ini penulis melakukan praktek seni rupa ini dengan motifasi eksistensi diri dalam hal ini mengangkat dan mengembangkan identitas budaya dan kearifan lokal di daerah asal penulis.

Seni rupa lokal/tradisi di setiap daerah sangatlah poetensial untuk di kembangkan. Bagi penulis mengangkat dan mengembangkan potensi ini dengan cara yang inovatif dan kreatif adalah salah satu bentuk pelestarian yang bisa di kerjakan saat ini, atau dengan kata lain menciptakan bentuk bentuk baru dengan acuan baik bentuk, nilai, filosofi dan lain sebagainya dari kesenian tradisi yang ada dalam konteks yang kekinian agarsupaya menjadi menarik dan dapat di terima oleh dunia saat ini.

Karwar adalah salah satu potensi seni rupa yang ampir dilupakan. Bagi penulis hal ini adalah tanggungjawab yang harus di kerjakan dari sekarang, dengan menciptakan satu momentum untuk mendorong seniman seniman lokal untuk lebih giat lagi dalam mengembangkan potensi lokal sebagai identitas diri.

Dalampenciptaan karya seni rupa penulis mencoba untuk mengangkat potensi senirupa lokal dengan cara dan bentuk yang lain,tujuannya adalah agar supaya menjadi sesuatu bentuk inovasi dari bentuk bentuk lama dan tidak hanya merupakan memori kolektif yang pasif tetapi biasa diolah menjadi sesuatu yang baru, dan dapat diangkat dalam ruang –ruang pameran/galer-galeri pameran senirupa moderen.sehingga potensi senirupa tradisi ini tidak saja menjadi benda benda pengingat sejarah(totem) tetapi bisa menjadi alat/media untuk mengkomunikasikan konteks sekarang.

H. DAFTAR PUSTAKA

Budirahardjo Wirjodirdjo dan Bambang Dwianto, *Visual Design*, Diklat, Proyek Peningkatan ISI Yogyakarta, 1985/1986

Don A.L. Flasy. Refleksi Seni Rupa di Tanah Papua, (Arti dan makna warna) 2007

Kama Ch Frerk. Koreri. Gerakan Mesianis di Daerah Berbudaya Biak Numfor, 1972

Rumansara, Enos dkk. Tradisi Wor Di Kabupaten Biak Numfor, Profinsi Papua. Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional Papua 2012

Rini Maryone, Balai Arkeologi Jayapura (Fungsi Makna dan Simbol Pada Karwar) Jurnal Arkeolog Papua , vol 6. Edisi no. 2 November - 2014

Soedarso SP., Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni (Yogyakarta Suku Dayar Sana 1987)

Tim Penyusun Rumpun Bahasa Indonesia MPK ISI Yogyakarta. Cinta Bahasa Indonesia Cintah Tanah Air (Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Seni) 2016