

**VISUALISASI *DOLANAN*
DALAM SENI PATUNG**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Joko Nugroho

NIM 1312423021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

VISUALISASI *DOLANAN*
DALAM SENI PATUNG



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Seni Rupa Murni

2018

Tugas Akhir penciptaan Karya Seni berjudul:

VISUALISASI DOLANAN DALAM SENI PATUNG diajukan oleh Joko Nugroho, NIM 1312423021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Juli 2018 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Drs. Anusapati, M.F.A.
NIP 19570929195803 1 001

Pembimbing II



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

Cognate/Anggota



Drs. Dendi Suwandi, MS.
NIP 19590223198601 1 001

Ketua Jurusan/
Program Studi/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-karya ini saya persembahkan untuk orang tua, keluarga terkasih, sahabat,
teman-teman, serta untuk karir saya di masa mendatang”

Joko Nugroho, 2018

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kekuatan serta kesehatan lahir dan batin, sehingga karya tugas akhir yang berjudul *VISUALISASI DOLANAN DALAM SENI PATUNG* dapat diselesaikan dengan baik sesuai dengan rencana dan jadwal yang telah ditetapkan. Berkat dorongan, bimbingan, nasehat serta bantuan dari berbagai pihak, laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar. Adapun tujuannya untuk memenuhi persyaratan di dalam mengikuti pendidikan Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Untuk itu secara khusus penulis mengucapkan rasa terima kasih seutuhnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena telah memberikan kesehatan serta hidayah-Nya hingga hati ini dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik.
2. Kedua orang tua dan yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta doa.
3. Bapak Drs. Anusapati, M.FA. selaku pembimbing I yang telah memberi pengarahan, mendukung, memberi masukan dan mengajarkan pelajaran berharga selama penyusunan laporan Tugas Akhir.
4. Bapak Ichwan Noor, M.Sn. selaku pembimbing II yang telah memberi pengarahan, mendukung, memberi masukan dan mengajarkan pelajaran berharga selama penyusunan laporan Tugas Akhir.
5. Bapak Amir Hamzah, S.Sn., M.A selaku dosen wali yang banyak membimbing dalam proses akademik selama masa perkuliahan.
6. Bapak Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Intitut Seni Indonesia Yogyakarta.

9. Drs. Dendi Suwandi, MS. selaku Cognate
10. Warsono, S.Sn., M.A. selaku ketua tim penguji

11. Seluruh staff Dosen jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah mengajarkan berbagai pelajaran berharga selama masa perkuliahan.
12. Seluruh staff Sekretariat Fakultas Seni Rupa yang telah memberikan dukungan dalam bidang administrasi dari awal hingga akhir selama menjadi mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
13. Febri Anugerah dan Wahyu Nugroho terima kasih untuk dukungan dan bantuannya.
14. Talisa terima kasih untuk doa dan, dukungan.
15. Nandi Yoga, Taufik Hidayat, Agus Handoyo, Siam Candra Artista dan Hasan Agus Wiratama terima kasih untuk bantuannya.
16. Deidra Mesayu untuk doa dan sarannya.
17. Meshvaranayarei Napolitank terima kasih untuk dokumentasinya.
18. Dingga teman bermain catur yang selalu kalah, terima kasih sudah menghibur.
19. Teman-teman Seni Patung angkatan, dan seni murni angkatan 2013.
20. Berbagai pihak yang telah memberi bantuan hingga menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dalam penulisan, untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kemajuan yang bermutu. Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan masyarakat luas.

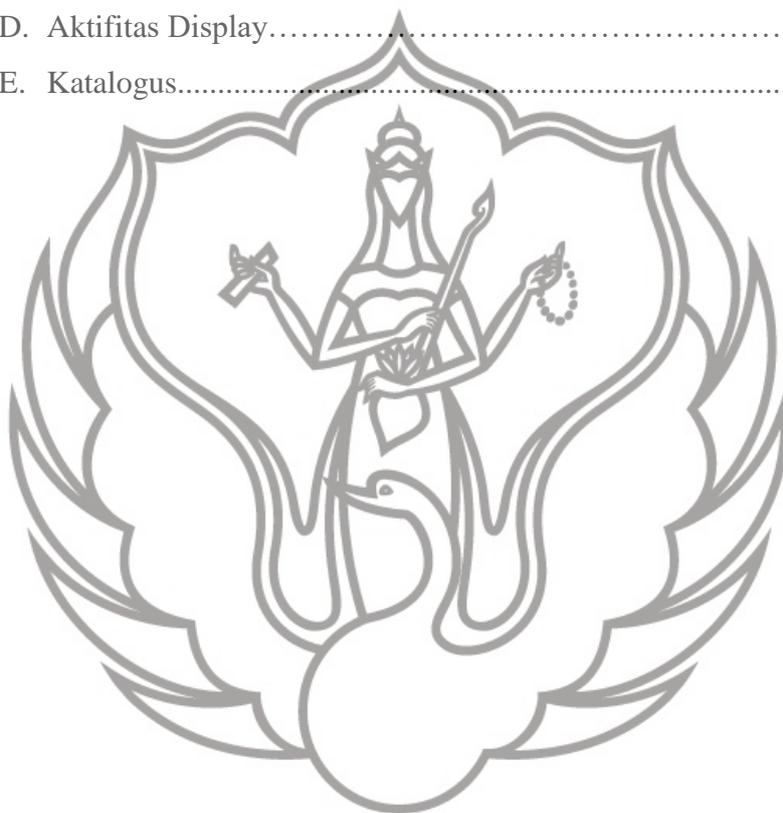
Yogyakarta, 3 Mei 2018

Joko Nugroho

DAFTAR ISI

| | |
|-----------------------------------|-----|
| Halaman | |
| Halaman Judul ke – 1..... | i |
| Halaman Judul ke – 2..... | ii |
| Halaman Pengesahan..... | iii |
| Halaman Persembahan..... | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | ix |
| ABSTRAK..... | xi |
| BAB I. PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Penciptaan..... | 1 |
| B. Rumusan Penciptaan..... | 3 |
| C. Tujuan dan Manfaat..... | 5 |
| D. Makna Judul..... | 6 |
| BAB II. KONSEP | |
| A. Konsep Penciptaan..... | 8 |
| B. Konsep Perwujudan..... | 14 |
| C. Konsep Penyajian..... | 27 |
| BAB III. PROSES PEMBENTUKAN | |
| A. Bahan dan Alat..... | 29 |
| B. Teknik | 33 |
| C. Proses Pengerjaan..... | 33 |
| BAB IV. | |

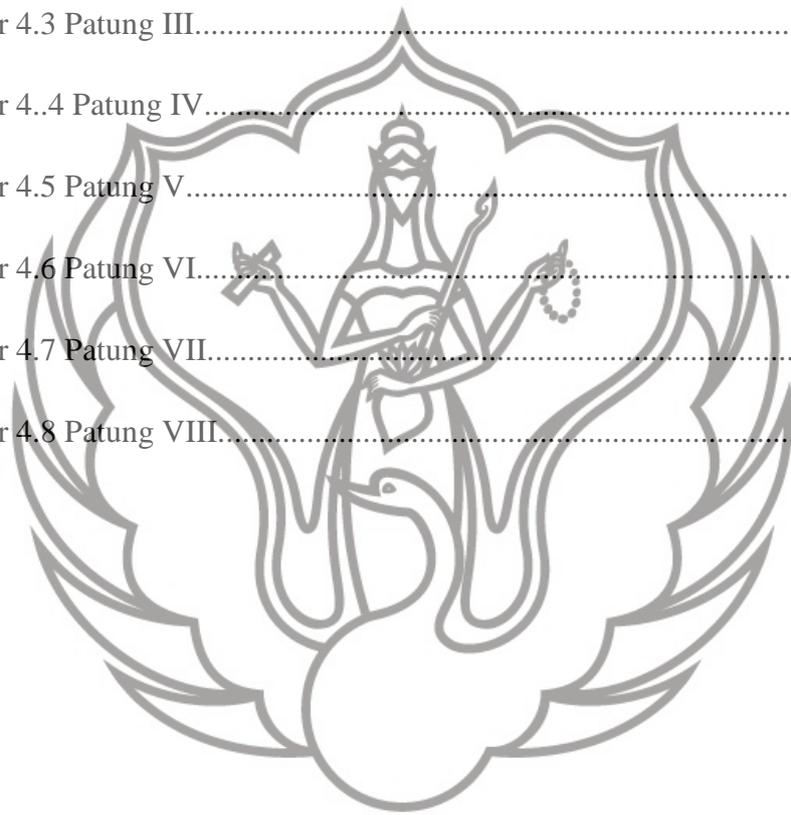
| | |
|------------------------------------|----|
| TINJAUAN KARYA..... | 42 |
| BAB V. PENUTUP..... | 57 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 59 |
| LAMPIRAN | |
| A. Foto Mahasiswa dan Biodata..... | 62 |
| B. Foto Poster Pameran..... | 63 |
| C. Foto Situasi Pameran..... | 64 |
| D. Aktifitas Display..... | 66 |
| E. Katalogus..... | 67 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Halaman | |
| Gambar 1.1 Permainan Gasing, permainan tradisional..... | 3 |
| Gambar 1.2 Permainan Tradisional Egrang..... | 4 |
| Gambar 2.1 Permainan Tradisional Engklek..... | 9 |
| Gambar 2.2 Anak Bermain Kelereng dan Bermain Gadget..... | 11 |
| Gambar 2.3 Karya Gehard Demetz..... | 18 |
| Gambar 2.4 Karya Gehard Demetz..... | 19 |
| Gambar 2.5 Karya Sudibyo A.W..... | 20 |
| Gambar 2.6 Karya Indieguerillas, the dakon..... | 21 |
| Gambar 2.7 Karya Henry Moore..... | 22 |
| Gambar 2.8 Karya Henry Moore..... | 23 |
| Gambar 2.9 Patung Jerami di Desa Wisata Kampung Dolanan..... | 24 |
| Gambar 2.10 Patung Permainan Tradisional Suku Bugis, Pantai Losari..... | 25 |
| Gambar 2.11, 12 Performans dengan Wahana Permainan Tradisional..... | 26 |
| Gambar 3.1 Beberapa alat butsir dan sekrap untuk membuat patung..... | 29 |
| Gambar 3.2 Alat-alat tambahan untuk pengerjaan patung..... | 32 |
| Gambar 3.3 Kerangka patung sebelum proses modeling..... | 35 |
| Gambar 3.4 Proses modeling, penempelan tanah liat..... | 35 |
| Gambar 3.5, 6 Finishing modeling patung..... | 36 |

| | |
|--|----|
| Gambar 3.7, 8 Proses membuat cetakan patung dengan gypsum..... | 37 |
| Gambar 3.9, 10 Proses pengecoran atau isi patung..... | 38 |
| Gambar 3.11 Proses finishing patung..... | 39 |
| Gambar 3.12, 13 Proses pengecatan patung..... | 40 |
| Gambar 4.1 Patung I..... | 43 |
| Gambar 4.2 Patung II..... | 45 |
| Gambar 4.3 Patung III..... | 47 |
| Gambar 4.4 Patung IV..... | 48 |
| Gambar 4.5 Patung V..... | 50 |
| Gambar 4.6 Patung VI..... | 52 |
| Gambar 4.7 Patung VII..... | 54 |
| Gambar 4.8 Patung VIII..... | 55 |



ABSTRAK

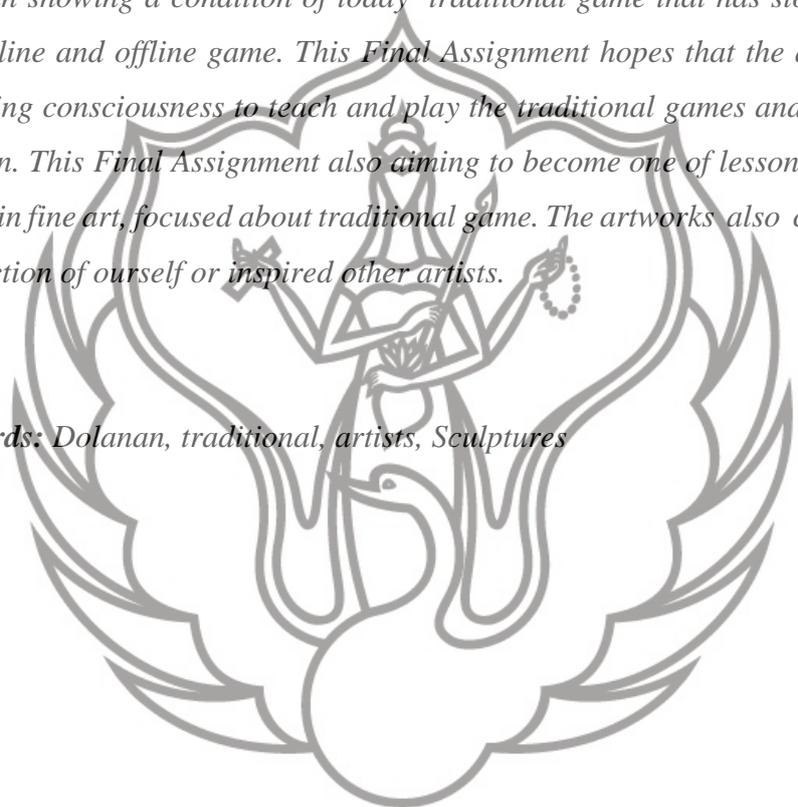
Permainan tradisional telah berkurang gaungnya. Anak-anak kini lebih memilih berlama-lama di dalam ruangan, memandangi dunia luar dari layar ponsel atau computer dan cenderung takut bermain keluar rumah. Metode pengerjaan Tugas Akhir Visualisasi Dolanan dimulai dari mengamati lingkungan sekitar, mengamati lingkungan yang lebih luas lalu menelusuri kajian yang sudah ada. Diwujudkan melalui penciptaan karya seni patung, dengan menggunakan teknik modeling. Karya tugas akhir ini menampilkan kondisi dolanan tradisional dewasa ini melalui narasi yang dekat dengan keseharian yaitu dampak negatif kemajuan teknologi khususnya yang menyuguhkan permainan online maupun offline. Hasil yang diharapkan dari Tugas Akhir ini ialah kesadaran untuk mau berbuat, mengajari anak-anak permainan tradisional serta melestarikan budaya dalam permainan tradisional sebisa mungkin. Karya patung dan laporan Tugas Akhir ini bertujuan sebagai bahan pembelajaran dalam seni rupa, terutama mengenai permainan tradisional. Hasil karya dapat menjadi bahan refleksi diri serta inspirasi tentang ambisi menjadi seniman.

Kata kunci : Dolanan, tradisional, seniman, patung.

ABSTRACT

Traditional game has lost its existence. Children in this era tend to stay indoors, watching the world from phone screens or computers and are uncertain about playing with new friends or neighbors outside their homes. The research method of the Final Assignment of Visualisasi Dolanan starts with observing carefully, from closer surroundings to global environments. Sculptures using modeling techniques are a main goal of this research. The artwork of this Final Assignment of Visualisasi Dolanan shows a condition of today's traditional game that has slowly changed into online and offline games. This Final Assignment hopes that the artworks will spread awareness to teach and play traditional games and culture with children. This Final Assignment also aims to become one of the lessons or teaching sources in fine art, focused on traditional games. The artworks also could become a reflection of ourselves or inspire other artists.

Keywords: Dolanan, traditional, artists, Sculptures



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Lahir di Yogyakarta dan besar di Klaten pada tahun '89, penulis bisa disebut sebagai salah satu anak 90-an. Membayangkan *dolanan* sama dengan membayangkan pengalaman masa kecil yang kental akan percakapan antar teman, eksplorasi lingkungan sekitar dan rasa tidak takut kotor. Sebelum Play Station, Mobile Legends, *video game* dan lainnya digandrungi oleh semua orang; penulis merasakan nikmatnya berlari-lari di lapangan berumput atau berlomba menangkap belalang. Ketika pada zamannya semua anak laki-laki tahu cara menerbangkan layang-layang ke angkasa, anak laki-laki sekarang enggan melangkahikan kaki keluar rumah. Sayang sekali jika semua permainan menyenangkan harus tergusur oleh perkembangan teknologi dan tempat hiburan karena tidak diwariskan kepada anak-anak. Oleh karena rasa tanggung jawab untuk terus menjaga tradisi permainan tradisional yang kaya akan nilai-nilai luhur, penelitian ini berfokus pada pengalaman klasik dan estetika penulis; kemudian diolah menjadi proses berkesenian.

Memang tidak dapat dipungkiri, kemajuan teknologi sangat membantu aktivitas manusia dalam beraktivitas. Tidak dapat dielakkan juga bahwa internet adalah alternatif sarana menggali ilmu pengetahuan selain membuka buku-buku. Namun sepertinya ada beberapa orangtua yang membolehkan anak-anaknya memiliki *gadget* atau mengakses internet sejak usia yang terlampau

dini. Hal ini membuat anak-anak tidak lagi penasaran terhadap permainan tradisional. Untuk apa susah-susah mengatur tenaga ketika menendang sebuah bola jika anak bisa menekan satu tombol dengan satu jari untuk mencetak gol dari layar ponsel?

Selain karena berkembangnya teknologi, mungkin faktor lain dari mengikisnya permainan tradisional adalah berkurangnya lahan untuk bermain bersama. Di saat sore tiba atau sepulang sekolah dulu, anak-anak berkumpul di halaman kosong, taman atau lapangan untuk bermain apa saja; entah kasti, *engklek*, *benthik*, *ungklak-ungklak ugel*, petak umpet, tarik tambang atau *gobag sodhor*. Anak-anak perempuan punya permainan khas juga seperti lompat tali, bekel, *dakon*, dan lain-lain. Banyak juga permainan yang tidak dibatasi oleh jenis kelamin atau umur, semua boleh bergabung. Yang ikut hilang dari hilangnya segala permainan tradisional adalah rasa akrab serta tawa canda satu sama lain meski baru bertemu sekali. Ponsel mendekatkan yang jauh, namun ternyata menjauhkan yang dekat.

Kegelisahan akan situasi ini menuntun penulis untuk menambah waktu bermain bersama anak-anak dan adik kandung, terlebih lagi memang sejak semula penulis tidak memiliki banyak kebutuhan dalam aplikasi media sosial. Harapannya, tindakan yang dimulai dari diri sendiri akan lebih menginspirasi orang yang memperhatikan dan peduli. Dengan kegelisahan ini pula, penulis mencoba terus menggabungkan kritik sosial tersebut dengan proses berkeseniannya. Terlebih bila mengingat sifat-sifat alami rakyat Indonesia yang menjunjung tinggi solidaritas, perbedaan serta kemauan untuk gotong royong; hal-hal ini tidak bisa diajarkan melalui teknologi saja. Anak-anak perlu contoh nyata. Segala kegelisahan tersebut melatarbelakangi gagasan dolanan sebagai tema karya seni patung untuk Tugas Akhir Penciptaan.



Gambar 1.1 Gasing, salah satu permainan tradisional anak-anak zaman dulu.

Sumber: nbaidi.wordpress.com.

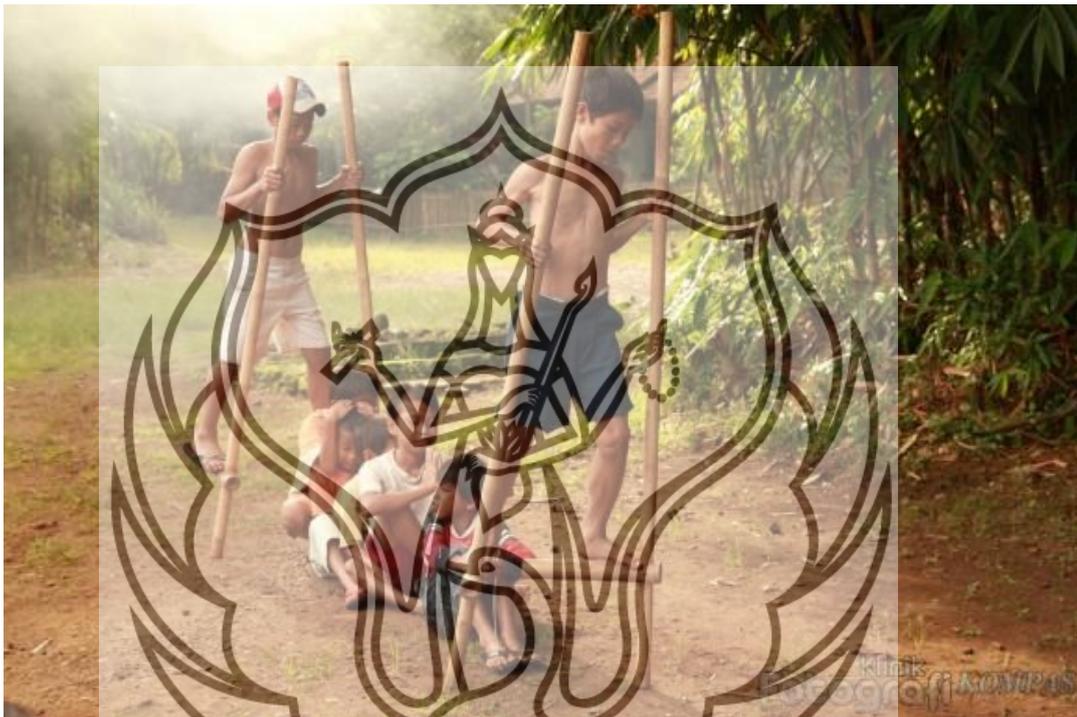
Diakses pada tanggal 6 Agustus 2017, pukul 10:28 WIB.

B. Rumusan Penciptaan

Dengan pernyataan tersebut, *dolanan* sebagai sumber inspirasi pembuatan karya seni patung dalam Tugas Akhir Penciptaan diwujudkan melalui bentuk tiga dimensional. Seni patung menuntut pematung bekerja dengan mempertimbangkan keindahan dari setiap unsur patung yang meliputi kesatuan, proporsi, gerak dan struktur.

Unsur yang bersifat kedaerahan dan tidak mampu digantikan oleh teknologi adalah tradisi yang berbeda-beda di setiap tempat meskipun jenis permainannya sama. Ambil contoh, permainan *suit* yang bisa juga disebut *pingsut* adalah permainan yang mengawali setiap permainan karena pemenang dari *suit* itulah akan ditentukan siapa yang boleh melakukan langkah pertama dalam permainan selanjutnya. Mengolah suara khas dari putaran gasing yang menggesek tanah juga menarik, karena semua gasing dibuat dengan tangan; bukan mesin. Segala hal yang

dibuat dari tangan akan menunjukkan hati pembuatnya, sama seperti pematung ketika menciptakan patungnya. Mematung sama seperti bermain; dan bahkan tidak hanya mematung, setiap seniman memang harus terbebas dari perasaan yang membelenggu dan jatuh cinta dengan setiap prosesnya. Entah dimulai dari proses memilih bahan, menghitung, menakar, menepuk-nepuk tanah liat seperti anak-anak membangun kastil dari pasir pantai yang basah; penulis ingin menghadirkan emosi dan inspirasi untuk orang lain.



Gambar 1.2 Permainan egrang.

Sumber: www.dolanan.com.

Diakses tanggal 6 Agustus 2017, pukul 10:54 WIB

Melalui Tugas Akhir ini, setidaknya penulis ingin para apresiator untuk mengalami interaksi langsung dengan segala bentuk visualisasi *dolanan* yang disuguhkan. Karya seni diusahakan untuk tidak jauh dari nuansa kedaerahan maupun kondisi sosio-historis yang melingkupinya. Karya seni dapat menjadi bagian sejarah atau sarana mengedukasi generasi selanjutnya. Generasi muda seharusnya menjadi generasi yang *nguri-uri kabudayan*, lebih bangga memakai bahasa sendiri. Lebih bersemangat menggunakan busana daerah. Terutama

memainkan permainan yang membantu tumbuh kembang anak, baik secara fisik dan mental.

Berdasarkan semua akar pikiran yang telah disebutkan di atas, terbentuklah beberapa uraian berupa rumusan masalah sebagai salah satu proses penciptaan Tugas Akhir, yaitu:

1. *Dolanan* apa saja yang menarik untuk di angkat sebagai tema seni patung?
2. Bagaimana mewujudkan tema *dolanan* dalam seni patung?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan utama pembuatan Tugas Akhir ini adalah menciptakan inovasi karya patung yang secara visual menceritakan bahwa Indonesia memiliki kekayaan ragam budaya, seperti nilai-nilai budaya yang terkandung di dalam *dolanan* atau permainan tradisional dan juga sebagai syarat menempuh strata satu.

2. Manfaat

Manfaat yang diharapkan penulis untuk anak-anak (generasi muda), masyarakat di lingkungan sekitar, para seniman dan diri penulis sendiri antara lain:

- a. Menambah pengetahuan untuk mengenal berbagai *dolanan* atau permainan tradisional yang sangat beragam di belahan nusantara.
- b. Sebagai kontribusi dalam perkembangan seni patung.
- c. Sebagai tambahan kontribusi dalam dunia akademik berupa pengetahuan baik tulisan maupun karya seni mengenai tema *dolanan* tradisional.

D. Makna Judul

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran dari judul penulisan maka sangat dibutuhkan adanya kejelasan makna dalam setiap kata. Berikut akan dijelaskan pengertian setiap kata dari judul, serta maksud yang disampaikan;

1. Visualisasi

Visualisasi menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia adalah pengungkapan gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan.

Visualisasi yang dimaksud di sini adalah mewujudkan ide atau gagasan yang masih berupa angan-angan, selanjutnya diungkapkan melalui karya seni sehingga terwujud bentuk yang konkret atau nyata.

2. Dolanan

dolan/do·lan/ *Jw v* pergi bersenang-senang;

dolanan/do·lan·an/ *1 v* bermain-main; *2 n* mainan

Dolanan adalah bahasa Jawa yang berbentuk dasar *dolan* yang berarti main atau bermain, mendapat akhiran (sufiks) *-an* menjadi kata benda yang bermakna *permainan* atau juga menjadi kata kerja bermakna 'bermain'. Dalam masyarakat tutur bahasa Indonesia kata *dolanan* memiliki makna lebih spesifik yaitu permainan tradisional. Jadi, *dolanan* yang dimaksud dalam tulisan ini adalah permainan tradisional.

3. Seni Patung

Seni patung menurut Soedarso Sp. Dalam bukunya Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni adalah bagian seni rupa yang merupakan pernyataan pengalaman artistik lewat bentuk-bentuk tiga dimensional. Bentuk tiga dimensional adalah bentuk yang mempunyai volume, ruang, mempunyai massa, sehingga karya seni patung dapat dilihat dari segala arah atau dapat dilihat dari segala sudut, keadaan ini membuat

seni patung serba muka (multi surface) : muka belakang - samping - atas – bawah. Dapat juga dikatakan semua adalah muka, semua adalah belakang, semua adalah samping, semua adalah atas dan semua adalah bawah.

Dengan demikian maka bentuk patung merupakan unsur estetis paling utama, paling kompleks. Bentuk pada seni patung merupakan perwujudan seni rupa yang paling konkrit yang dapat diterima oleh semua indra manusia; bentuk patung adalah utuh, tidak ada sudut yang tidak luput dari pengelihatan, tidak ada bagian sekecil apa pun yang tersembunyikan.

Patung merupakan hasil ekspresi jiwa manusia dengan membuat bentuk visual melalui media tiga dimensi dengan tujuan keindahan.

Setiap kata diuraikan satu persatu maka arti dari judul **“Visualisasi Dolanan Dalam Seni Patung”** mengandung arti sebagai berikut:

Pengungkapan ide atau gagasan yang mempresentasikan *dolanan* atau permainan tradisional melalui karya seni tiga dimensi.

