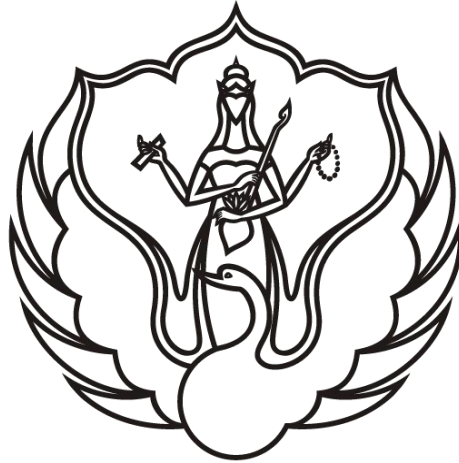


**BARANG SEHARI-HARI SEBAGAI METAFOR DALAM
PENCIPTAAN SENI PATUNG**



Oleh:

Hari Bagus Sufajar

NIM 1212271021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

**BARANG SEHARI-HARI SEBAGAI METAFOR DALAM
PENCIPTAAN SENI PATUNG**



Hari Bagus Sufajar

NIM 1212271021

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar sarjana dalam bidang Seni Rupa Murni
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda Tangan dibawah ini :

Nama : Hari Bagus Sufajar

Nim : 1212271021

Jurusan : Seni Rupa Murni

Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta

Judul Penciptaan : BARANG SEHARI-HARI SEBAGAI METAFOR
DALAM PENCIPTAAN SENI PATUNG

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacuan Laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 8 Juli 2019

Hari Bagus Sufajar

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:


BARANG SEHARI-HARI SEBAGAI METAFOR DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI PATUNG diajukan oleh Hari Bagus Sufajar, NIM 1212271021, 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 8 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota




Drs. Anusapati, M.FA
NIP. 19570929 198503 1 001

Pembimbing II/ Anggota




Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.
NIP. 19761007 200604 1 001

Cognate/ Anggota,



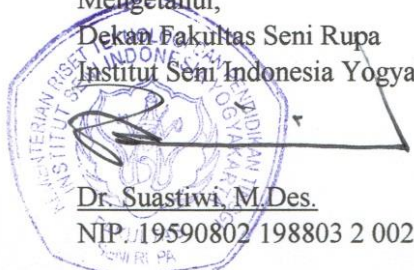
Drs. Dendi Suwandi, M.S.
NIP. 19590223 198601 1 001

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Barang Sehari-hari Sebagai Metafor dalam Penciptaan Seni Patung” dengan baik dan lancar tanpa halangan yang berarti. Laporan ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Sarjana Strata I Seni Patung Fakultas Seni Rupa Insitusi Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari keberhasilan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. Anusapati, M.FA., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan saran-saran dan arahan dalam penciptaan karya seni maupun Laporan Tugas Akhir.
2. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan cara penulisan Laporan.
3. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Suastiwi, M.Des. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Prof. M. Agus Burhan, M.Hum. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Seluruh Dosen Seni Rupa Murni yang telah memberikan ilmu pengetahuan baik secara teori maupun praktek.
7. Seluruh staff dan Karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Sutrisni Murdayanti Amd.Keb selaku istri dan Razka Fardyan Zulfajar selaku anak yang selalu memberi dukungan, doa, dan materi selama ini.

9. Kedua orang tua Budi Mulyono (Alm) dan Prihatin serta adik Wirawan Budhi Artha dan Anisha Tri Widati terimakasih atas dukungannya selama ini.
10. Keluarga besar patung dua belas dan semua pihak yang telah membantu terselenggara pameran Tugas Akhir ini.
11. Angga Deri, Perisman Nazara, Akrom, Teo Regar, Dwi Galuh, Lifatul, Febri Anugrah, Joko Riloko, Wahyu Nugroho, Bio Andaru, Agung Q, Diana P, Endri, Herikson.
12. Seluruh mahasiswa/I ISI Yogyakarta dan teman-teman seperjuangan 2012 yang telah memberikan masukan dan saran dalam tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu atas segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan Tugas Akhir ini, dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Yogyakarta, 8 Juli 2019

penulis

Hari Bagus Sufajar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ke-1.....	i
HALAMAN JUDUL ke-2.....	ii
HALAMAN LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
ABSTRAK.....	ix
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Makna Judul.....	4
BAB II. KONSEP.....	6
A. Konsep Penciptaan.....	6
B. Konsep Perwujudan.....	9
C. Konsep Penyajian.....	14
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....	15
A. Bahan.....	15
B. Alat.....	18
C. Teknik.....	20
D. Tahapan Pembentukan.....	22
BAB IV. DESKRIPSI KARYA.....	27
BAB V. PENUTUP.....	42
DAFTAR PUSTAKA.....	43
LAMPIRAN.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Karya Pablo Picasso.....	11
Gambar 2.2 Karya Yuli Prayitno.....	12
Gambar 2.3 Karya Eddi Prabandono.....	13
Gambar 3.1 Gambar Tanah Liat.....	15
Gambar 3.2 Gambar <i>Polyester Resin</i>	16
Gambar 3.3 Gambar <i>Gypsum Casting</i>	16
Gambar 3.4 Gambar Kertas Karton.....	17
Gambar 3.5 Gambar Besi Beton.....	17
Gambar 3.6 Gambar Semir Kayu.....	18
Gambar 3.7 Gambar Butsir.....	18
Gambar 3.8 Gambar Gerinda.....	19
Gambar 3.9 Gambar Las Listrik.....	20
Gambar 3.10 Tahap Pembuatan <i>Modelling</i>	20
Gambar 3.11 Tahap Pembuatan Cetakan.....	21
Gambar 3.12 Tahap Pengisian Cetakan atau Cor.....	21
Gambar 3.13 Foto Sketsa Karya.....	22
Gambar 3.14 Gambar Objek Barang.....	23
Gambar 3.15 Pembuatan <i>Modelling</i>	23
Gambar 3.16 Tahap Penyekatan Model.....	24
Gambar 3.17 Tahap Pembuatan Cetakan.....	24
Gambar 3.18 Tahap Pengamplasan.....	25
Gambar 3.19 Tahap Pengecatan.....	25
Gambar 3.20 Tahap Perakitan.....	26
Gambar 4.1 Karya 1, Banting Tulang.....	28
Gambar 4.2 Karya 2, Sakinah, Mawadah, Warohmah.....	30
Gambar 4.3 Karya 3, Dalam Tekanan.....	32
Gambar 4.4 Karya 4, Langkah Pertama.....	34
Gambar 4.5 Karya 5, Dua Sisi.....	36
Gambar 4.6 Karya 6, Julid.....	38
Gambar 4.7 Karya 7, Menghasut.....	40

ABSTRAK

Barang Sehari-hari Sebagai Metafor dalam Penciptaan Seni Patung sebagai judul pada tugas akhir. Ketertarikan penulis dengan barang sehari-hari karena penulis merasa setiap barang yang ditemuinya mempunyai nilai estetik dan mempunyai karakter bentuknya yang menarik untuk diwujudkan ke dalam karya seni patung. Karena itulah penulis tertarik menggunakan material barang sehari-hari sebagai sumber ide penciptaan karya seni patung.

Barang sehari-hari yang digunakan penulis adalah barang yang sering ditemui penulis seperti barang yang sudah tidak terpakai, *found object* atau objek temuan dan barang yang tersedia oleh alam. Barang-barang yang dipilih akan diolah menjadi karya seni patung melalui proses penggabungan dan metafor sehingga memiliki bentuk dan pemaknaan yang baru.

Sebuah karya seni patung dapat diwujudkan menggunakan material barang sehari-hari yang telah melalui proses pengolahan estetik dan metafor. Barang dipilih untuk diolah dan digabungkan menjadi bentuk baru dengan nilai fungsi yang berbeda. Nilai fungsi yang berbeda pada barang yang dimaksud penulis karena adanya proses pengolahan metafor pada barang sehari-hari menjadi sebuah karya seni patung yang mempunyai maksud dan nilai ungkap yang akan disampaikan oleh penulis. Sehingga dalam karya ini, penulis mencoba merubah bentuk dan menggabungkan barang sehari-hari yang awalnya bersifat fungsional atau non fungsional menjadi sebuah karya seni patung.

Kata kunci : Barang sehari-hari, *found object*, metafor.

ABSTRACT

Daily Goods As a Metaphor in Sculpture Art Creation as the title of the final project. The author's interest in everyday items because the author feels that every item he meets has an aesthetic value and has an attractive character to be manifested in sculpture. That is why the author is interested in using everyday goods as a source of ideas for the creation of sculpture.

Daily items used by writers are items that are often encountered by writers such as items that have not been used, found objects or objects found and items available by nature. The selected items will be processed into sculpture through a process of merging and metaphor so that they have a new form and meaning.

A sculpture can be realized using everyday goods that have gone through aesthetic processes and metaphors. Goods are selected to be processed and combined into new forms with different function values. The value of the different functions in the goods referred to by the author is due to the process of processing metaphors on everyday items into a sculpture that has the intent and express value to be delivered by the author. So that in this work, the author tries to change the shape and combine everyday items that were originally functional or non-functional into a sculpture.

Keywords: Daily goods, found object, metaphor.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perjalanan kehidupan manusia saat ini tidak bisa lepas dari lingkungan tempat tinggal, kemasyarakatannya dalam kehidupan dunia ini. Pengalaman yang merupakan interaksi dengan lingkungan fisik maupun non fisik bisa terjadi secara langsung maupun tidak langsung. Sebagai individu yang selalu berinteraksi dengan lingkungannya, maka tidak dipungkiri lagi pola pikir manusia sangat dipengaruhi oleh lingkungan kehidupan personal dan bermasyarakat. Hal ini diungkapkan oleh Soedarso Sp:

Suatu hasil seni selain merefleksikan diri seniman penciptaanya juga merefleksikan lingkungannya (bahkan diri seniman terkena pengaruh lingkungan pula). Lingkungan itu bisa berwujud alam sekitar maupun masyarakat.¹

Seniman tidak bisa lepas dari lingkungan baik dari segi sosial maupun pengalaman kehidupan ini. Adanya pengamatan yang dirasakan menarik oleh indra penglihatan akan memudahkan penulis dalam menentukan pilihan. Dalam hal ini barang sehari-hari diangkat menjadi karya seni patung, agar bisa mewakili ungkapan perasaan, pengalaman hidup yang bersifat pribadi.

Karena barang selalu bersinggungan, dilihat dan diperhatikan setiap harinya, maka penulis menggantinya menjadi suatu ide karya seni. Penulis juga menghadirkan suatu persoalan yang dialami dan dilihat sebagai refleksi dari pengalaman hidup dan lingkungan sosial. Pemilihan benda dan barang yang dihasilkan oleh industri dapat mempunyai nilai estetik yang lebih baik dari segi keindahan dan kegunaannya, dengan proses mengubah objek yang

¹ Soedarso SP, *Tinjauan Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta, 1987, p.10

sudah ada menjadi suatu yang lebih berharga secara cipta, rasa, dari pandangan dan pengamatan.

Materi (matter) tentu saja harus dipilih, harus diperhitungkan tidak semata-mata 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

Berangkat dari mengamati kebiasaan itulah kemudian muncul ide untuk membuat karya yang bertemakan *barang sehari-hari*. Barang yang berada di tempat tinggal seperti sabit, cangkul, gergaji, teko, wajan, tempat sampah, kursi, *handphone*, *laptop*, televisi, radio dan lain sebagainya sangat mempengaruhi proses penciptaan karya seni patung penulis. Proses pengamatan dan kedekatan dengan barang, barang tersebut menimbulkan perhatian dan pengamatan terhadap bentuk-bentuk dari barang di lingkungan sekitar menjadi barang non fungsional.

Ketika merespon barang-barang tersebut, penulis ingin membuat barang sehari-hari yang sering ditemui sebagai material pada seni patung. Ketertarikan penulis menggunakan material barang sehari-hari karena penulis merasa setiap barang yang ditemuinya mempunyai nilai estetik dan mempunyai karakter bentuknya yang menarik untuk diwujudkan ke dalam karya seni patung.

Penulis merespon barang yang dirasa menarik, dipilih untuk diolah dan digabungkan menjadi bentuk baru dengan nilai fungsi yang berbeda. Nilai fungsi yang berbeda pada barang yang dimaksud penulis karena adanya proses pengolahan pada barang menjadi sebuah karya seni patung yang mempunyai maksud dan nilai ungkap.

² FX Mudji Sutrisno Sj, *Estetika Filsafat Keindahan*, (Yogyakarta: Kanisius, 1993), p.137

Beberapa hal yang mempengaruhi pemanfaatan barang sehari-hari, karena adanya karakter dan bentuknya sangat mungkin untuk diwujudkan ke dalam karya seni contohnya seni patung. Tidak dipungkiri hal ini dipengaruhi dari pengalaman kehidupan sehari-hari sehingga memunculkan ide dalam berkarya. Bagi penulis barang tersebut dapat mewakili perasaan karena barang tersebut menjadi bagian dari kehidupan dan mempunyai kenangan pribadi maupun nilai sejarah.

B. Rumusan Penciptaan

Dalam pembuatannya suatu karya seni pasti menghadirkan suatu permasalahan yang menjadi dasar ide/ gagasan dalam sebuah 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 barang sehari-hari digunakan sebagai metafor dari pengalaman kehidupan?
2. Bagaimana mengolah barang sehari-hari yang merupakan metafor dari pengalaman dalam kehidupan sehari-hari di dalam karya seni patung?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan :

1. Mengolah barang sehari-hari untuk mengungkapkan pemaknaan baru.
2. Menciptakan karya seni patung menggunakan barang sehari-hari sebagai metafor dari pengalaman dan kehidupan sehari-hari dalam seni patung.

Manfaat :

1. Memberikan pemahaman bagaimana barang sehari-hari sebagai metafor dalam penciptaan di dalam karya seni patung.

Sebagai salah satu syarat penyelesaian studi sarjana stara I di Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

D. Makna Judul

Barang sehari-hari :

Barang sehari-hari adalah barang disekitar yang digunakan sehari-hari. Barang yang dimaksud penulis adalah barang yang sering digunakan dan ditemui oleh penulis. Barang sehari-hari tersebut meliputi sabit, cangkul, gergaji, teko, wajan, tempat sampah, kursi, *handphone*, *laptop*, televisi, radio dan lain sebagainya.

Metafora : “ikon yang didasarkan atas similaritas diantara objek-objek dari dua tanda simbolis”.³

Proses pengolahan dan pemaknaan suatu barang agar dapat membentuk sebuah pemaknaan baru yang akan disampaikan, agar orang lain dapat mengerti apa yang disampaikan.

Penciptaan :

“Penciptaan dalam bahasa seni mengandung makna mewujudkan sesuatu dengan sesuatu yang sudah ada. Tetapi sesuatu lahir adalah yang mempunyai arti dan nilai baru.”⁴

Proses menuangkan ide-ide kedalam karya seni dengan melalui beberapa tahapan dengan membuat desain dan dengan penyelesaiannya dengan media yang sudah disesuaikan

Seni Patung :

Pengertian karya seni patung menurut buku *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni* oleh Soedarso SP yaitu “Suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang tiga dimensional dengan menggunakan bentuk dan volume.”⁵

³ Kris Budiman., “*Seimotika Visual Konsep, Isu, dan Problem Ikonitas*”, (Yogyakarta, Jala Sutra, 2011) p.89

⁴ Sudarmaji, Kritik Seni Rupa, ASRI, 1973, p.25

⁵ Soedarso SP, op.cit, p.11

Berdasarkan penjelasan di atas maka yang dimaksud dengan judul *Barang Sehari-hari Sebagai Metafor Dalam Karya Seni Patung* adalah menciptakan sebuah karya seni patung dengan memakai dan memanfaatkan berbagai macam barang sehari-hari, memicu timbulnya ide penulis untuk memvisualkan barang bukan lagi sebagai barang fungsional melainkan sebagai karya seni patung.

Barang sehari-hari dapat diartikan sebagai pemaknaan baru untuk diungkapkan secara metaforik dalam wujud karya seni patung, atau mengangkat barang temuan dijadikan bentuk kiasan berdasarkan perbandingan atau permasalahan sehari-hari yang telah dialami untuk dikaitkan, barang dengan melihat persamaannya dan diwujudkan melalui media karya seni patung.