

**PATOLOGI SOSIAL DALAM KARYA SENI KRIYA
LOGAM**



PENCIPTAAN

Nugroho Wisnu Broto

NIM 1211665022


**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2019

Tugas Akhir Penciptaan Kriya Seni berjudul:


PATOLOGI SOSIAL DALAM KARYA SENI KRIYA LOGAM diajukan oleh Nugroho Wisnu Broto, NIM 1211665022, Program studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada Tanggal 2 juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Dra. Titiana Jrawani, M.Sn.
NIP 19610824 198903 2 001

Pembimbing II



Budi Hartono, S.sn, M.Sn.
NIP 19720910 20050 1 002

Ketua Jurusan Kriya/ Program Studi
S-1 Kriya Seni/ Ketua/ Anggota



Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum.
NIP 19750622 200312 1003

PATOLOGI SOSIAL DALAM KARYA SENI KRIYA LOGAM

Oleh : Nugroho Wisnu Broto, NIM 1211665022, Program studi S-1 Kriya Seni,
Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, e-mail:
kesa3awisnu@gmail.com

Intisari

Penulis menganggap bahwa saat ini permasalahan penyakit masyarakat atau patologi sosial menjadi sumber terjadinya kemerosotan moral di masyarakat akhir-akhir ini. Contohnya, problem penyakit masyarakat di lingkungan penulis yaitu kabupaten Bantul yang tumbuh dan berkembang seiring usaha untuk menekannya. Keberadaan penyakit masyarakat, khususnya prostitusi, perjudian, dan miras, telah dianggap biasa dan tidak ada tindakan untuk mencegah perilaku tersebut, sehingga tepat apabila penulis menciptakan peraga visual yang diharapkan menjadi upaya menekan tindakan tersebut.

Pembuatan karya seni ini menggunakan metode penciptaan Anton Bekker yaitu: imajinasi, kontemplasi, eksplorasi, dan proses perwujudan. Metode ini juga disandingkan dengan metode penciptaan milik Sp. Gustami yaitu tiga tahap dan enam langkah. Penulis menggunakan metode ini sebagai perwujudan karya dan bereksperimen melalui percobaan karena menggunakan konsep karya mekanis dan bongkar pasang.

Melalui permasalahan sosial ini penulis menciptakan lima buah karya kriya logam berupa peraga visual tentang *madat*, *mabuk*, *main*, *maling* dan *medok*. Karya seni dengan konsep mekanisme gerak ini diharapkan menjadi peraga visual yang mengedukasi masyarakat dan memunculkan kesadaran mengenai penyakit moral di masyarakat.

Kata Kunci:

Patologi Sosial, Penyakit Masyarakat, Molimo, Masalah Sosial, Kriya Logam,

Abstract

The author considers that currently the problem of public disease or social pathology has been the source of the recent moral decline in society. For example, the problem of disease in the environment of writers is Bantul regency which grows and develops in an effort to suppress it. The existence of community diseases, especially prostitution, gambling, and alcoholic drinks, is considered normal and there is no action to prevent such behavior, so that it is appropriate if the author creates visuals that are expected to be an effort to suppress these actions.

The making of this artwork uses the creating theory of Anton Bekker, namely: imagination, contemplation, exploration, and the process of realization. This method is also juxtaposed with the creation method of Sp. Gustami is three stages and six steps.

The author uses this method as an embodiment of the work and experimenting through experiments because it uses the concept of mechanical work and knockdown system.

Through this social problem the author creates five pieces of metal craft in the form of visual displays about madat, mabuk, main, maling and medok .Artwork with the concept of the mechanism of motion is expected to be a visualizer that educates the public and raises awareness about social pathology in society.

Keywords:

Social Pathology, Community Disease, Molimo, Social Problems, Metal Crafts

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Ketidaksesuaian antara perilaku seseorang dengan norma-norma yang ada dan dijunjung tinggi oleh masyarakat sering disebut dengan istilah penyakit masyarakat (patologi sosial). Menurut B. Simandjuntak dalam buku Pengantar Kriminologi dan Patologi Sosial, patologi sosial adalah suatu gejala dimana tidak ada persesuaian antara berbagai unsur dari suatu keseluruhan, sehingga dapat membahayakan kehidupan kelompok atau sangat merintanginya pemuasan keinginan fundamental dari anggota dan akibatnya pengikatan sosial patah sama sekali. Sejarah mencatat bahwa orang menyebut suatu peristiwa sebagai penyakit sosial murni dengan ukuran moralistik. Sehingga apa yang dinamakan dengan kemiskinan, pelacuran, alkoholisme, perjudian, dan kriminalitas adalah sebagai gejala penyakit sosial yang tidak ada habisnya muncul di muka bumi. Kemudian pada awal abad ke-19an sampai awal abad ke-20an, para sosiolog mendefinisikan yang sedikit berbeda antara patologi sosial dan masalah sosial (Simandjuntak,1980:263).

Penyakit masyarakat adalah fenomena sosial yang sudah ada sejak manusia diciptakan. Penyakit masyarakat selalu aktual untuk dibicarakan karena selalu ada dan senantiasa ada di tengah-tengah kehidupan kita. Penyakit masyarakat merupakan permasalahan yang sangat kompleks. Contohnya, problem penyakit masyarakat di Kabupaten Bantul tumbuh dan berkembang seiring dengan pertumbuhan ekonomi dan geliat pembangunan di daerah ini. Keberadaan penyakit masyarakat, khususnya prostitusi, perjudian, dan miras, telah menimbulkan kecaman dan reaksi yang keras dari masyarakat. Perbuatan yang termasuk dalam penyakit masyarakat tertuang dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara dalam penjelasan Pasal 15 Ayat (1) Huruf c berbunyi “mencegah dan menanggulangi tumbuhnya penyakit masyarakat”. Yang dimaksud dengan penyakit masyarakat antara lain pengemis dan pergelandangan,

pelacuran, perjudian, penyalahgunaan obat dan narkotika, pemabukan, perdagangan manusia, penghisapan/praktik lintah darat, dan pungutan liar.

Dari beberapa macam penyakit masyarakat yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tersebut, penulis memilih permasalahan penyakit masyarakat mengenai prostitusi, perjudian, penyalahgunaan obat-obatan, pencurian, dan pemabukan guna menjadi bahan penciptaan karya penulis. Hal tersebut dikarenakan masih banyak anak-anak serta remaja yang sering terkena kasus pekat masalah prostitusi, perjudian, NARKOBA, pencurian dan miras. Gagasan masalah sosial ini menjadi menarik untuk diadaptasi ke dalam bentuk karya seni baru dengan maksud sebagai teguran sosial terhadap fenomena perilaku moral yang terjadi di masyarakat. Sebab masalah sosial merupakan tanda awal terjadinya kemerosotan moral dari tahun ke tahun. Konsep karya yang akan dibuat ini dimaksudkan sebagai gambaran keadaan sosial masyarakat saat ini yang cenderung mengalami pergeseran nilai-nilai sosial. Dimunculkannya konsep ini sebagai alternatif cara menghadapi penyakit masyarakat yang tanpa disadari mempengaruhi pola kehidupan masyarakat saat ini. Dengan kata lain, melalui keresahan tersebut, penulis hendak menunjukkan berbagai perilaku penyimpangan sosial yang muncul atas dasar perubahan sistem perilaku kemasyarakatan saat ini, melalui tugas akhir penciptaan karya seni kriya logam dengan judul “Patologi Sosial dalam Karya Seni Kriya Logam”.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana mewujudkan berbagai patologi sosial yang ada di masyarakat (*madat, mabuk, madon, main, maling*) dalam bentuk karya seni kriya logam?
- b. Bagaimana memberikan sentuhan artistik ke dalam bentuk karya seni kriya logam sebagai penggambaran patologi sosial yang ada di masyarakat?

3. Metode Penciptaan

Menurut Bekker (1986:10). Penciptaan dalam hal ini adalah sebuah proses untuk menjadikan barang yang belum ada menjadi ada, dan proses ini dilakukan secara bertahap. Dalam hal ini penulis menggunakan metode penciptaan sebagai berikut:

- a. Imajinasi yaitu proses bayangan atau angan - angan yang muncul dengan membayangkan objek yang mendukung dalam pembuatan karya yang akan diciptakan.
- b. Kontemplasi yaitu proses perenungan atau berpikir secara mendalam untuk mencari nilai - nilai serta makna yang terkandung dalam karya yang akan diciptakan.

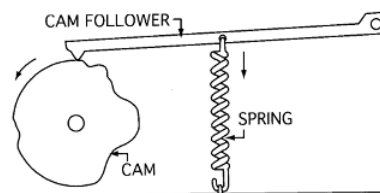
- c. Eksplorasi yaitu proses pencarian bentuk - bentuk melalui sketsa yang akan dipilih untuk pembuatan karya yang akan diciptakan.
- d. Perwujudan yaitu proses pembuatan karya seni yang dimulai dari persiapan mengolah bahan, menyiapkan alat-alat, proses pembentukan, dan finishing.

Selain menggunakan metode di atas penulis juga menggunakan metode eksperimen yang secara teknis dalam proses perwujudan karya dengan mempertimbangkan dan menguasai objek yang akan dibentuk dan melakukan uji bahan logam dan teknik pewarnaan dengan teknik poles. Dalam penciptaan karyaseni ini, metode eksperimen juga dilakukan. Hawkins (dalam Gustami, 2004:13-15) menjelaskan bahwa metode penciptaan terdiri atas tiga tahapan penciptaan berupa: (1) eksplorasi ide, (2) eksperimentasi atau improvisasi, dan (3) perwujudan. Dalam konteks ini, intuitif sebenarnya telah berada dalam wilayah eksperimentasi dan perwujudan.

B. Hasil dan Pembahasan

1. Eksplorasi

Dari lima perilaku yaitu *madat, mabuk, madon, main, maling* penulis hendak menunjukkan perbuatan penyakit masyarakat yang sebenarnya dilarang namun dengan seiring perkembangan zaman dianggap hal yang biasa. Masyarakat memerlukan peraga sebagai media untuk memberikan gambaran terhadap perilaku penyakit masyarakat agar lebih waspada terhadap perilaku ini. Melalui konsep penyakit masyarakat ini akan diwujudkan karya seni dalam bentuk patung tiga dimensi berkonsep *self moving machine* menggunakan sistem mekanis sederhana dengan berbagai bentuk untuk menunjang visualisasi dari lima perbuatan penyakit masyarakat tersebut. Sistem mekanisme yang digunakan mengacu pada sistem mekanis sederhana yang berbentuk roda gigi tidak beraturan, sebagai media penyimpan gerakan yang dimasukkan ke dalam karya patung. Apabila digunakan terjadi rangkaian gerakan yang berulang-ulang sesuai yang diinginkan.

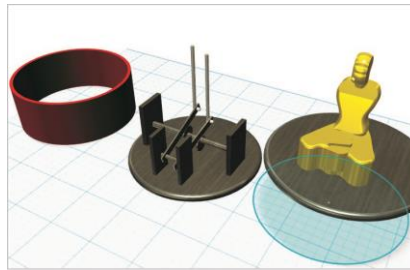


Gb. 1.

Contoh rangkaian gigi tidak beraturan yang akan digunakan dalam karya.
(Sumber : *Mechanical Movement, understanding movement and making automata* page 6)

2. Perancangan

Desain merupakan proses penting karena disini penulis dapat menentukan gambaran bahan, teknik, dan ukuran karya. Pada tahap ini tentunya banyak diperlukan pertimbangan, dalam merancang setiap karya ini karena nantinya setiap karya memiliki bentuk dan nilai fungsi yang berbeda. Setiap karya membutuhkan penyesuaian sehingga tidak jarang gambar desain yang dibuat dapat berkembang dan berubah apalagi bila diaplikasikan menggunakan software komputer yang bersifat simulasi. Beberapa bentuk dan detail biasanya akan disesuaikan akibatnya desain awal terus menyesuaikan hingga ke bentuk yang realistis untuk diwujudkan kedalam karya seni berbahan logam.



Gb. 2.

Detail Prinsip Mekanisme Pada Setiap Karya.

3. Perwujudan

a. Alat

1. Gergaji Besi
2. Mesin Gerinda
3. Las *Asitelin*
4. Bor listrik
5. Tungku peleburan logam
6. Cetakan kayu kotak dua sisi
7. Kikir
8. Solder

b. Bahan

- | | |
|---------------------------------|--------------------------------|
| 1. Logam Kuningan | 10. Dempul Besi |
| 2. Logam Alumunium | 11. Kabel Listrik Ukuran Kecil |
| 3. Kayu Jati Belanda | 12. Timah Elektronik |
| 4. Lem Kayu | 13. Dinamo Tegangan Ac |
| 5. Lem besi | 14. Selang Air Kecil |
| 6. Sekrup dan Baut | 15. Resin dan Katalis |
| 7. Cat Pelapis / <i>Coating</i> | 16. Gips |
| 8. Ampelas | 17. Kain Lurik |
| 9. Kawat | 18. Stecker |

c. Teknik

1. Teknik Cor logam (Metal Casting)

Teknik cor merupakan teknik mencairkan logam padat, kemudian dituangkan kedalam cetakan tahan panas yang sebelumnya disiapkan. Proses ini juga dikenal dengan teknik cetak tuang dan sudah lama dikenal oleh nenek moyang kita. Bahan teknik cor antara lain pasir besi, perunggu, kuningan, emas, perak, tembaga, alumunium dan bahan logam lainnya. Pada pembuatan karya seni kali ini penulis menggunakan teknik cetak tuang sekali pakai yaitu menggunakan pasir lembut yang dipadatkan pada dua bilah sisi kotak yang berbeda, kotak tersebut diletakan model yang akan dicetak dan diisi pasir yang dipadatkan lalu model diambil perlahan agar tidak merusak bentuk pasir yang sudah padat sesuai model. Kotak tadi selanjutnya diberi lubang untuk memasukan logam cair kedalamnya. Demikian gambaran teknik cor yang penulis gunakan dalam proses pembuatan karya ini.

2. Teknik Las Asitelin

Las Asitelin adalah proses pengelasan secara manual, dimana permukaan yang akan disambung mengalami pemanasan sampai mencair oleh nyala pembakaran (flame) gas asitelin antara gas C_2H_2 dengan O_2 dengan atau tanpa logam pengisi (pakan) dimana pada proses penyambungan tanpa penekanan. Pada proses pengelasan ini juga dapat menambal lubang logam yang tidak tercetak sempurna atau cacat, sehingga membantu proses pembentukan karya seni.

10. Proses

a. Membuat sketsa karya

Proses pembuatan sketsa atau desain karya merupakan proses yang dilakukan setelah mendapatkan berbagai data dan acuan. Data tersebut selanjutnya diolah kembali ke dalam rancangan desain kasar sesuai konsep yang diinginkan.

b. Konsultasi sketsa kepada dosen

Desain kasar yang dibuat selanjutnya dikonsultasikan terhadap dosen pembimbing. Proses ini sangat diperlukan untuk memperoleh saran dan berbagai pertimbangan dalam rencana pembuatan karya.

c. Pembuatan Rancangan karya

Rancangan karya merupakan hasil dari penyempurnaan desain kasar yang dibuat. Penyempurnaan ini meliputi bentuk dan teknik dalam pengerjaan karya tersebut. Langkah ini akan dihasilkan gambar panduan yang menjadi acuan karya sampai selesai.

d. Membuat Model atau *Prototype*

Pembuatan model merupakan langkah untuk memastikan rancangan karya yang dibuat memang benar-benar dapat diwujudkan.

e. Memindah rancangan karya ke media *molding*

Proses pembuatan model tadi menjadi dasar dalam pemindahan rancangan karya ke dalam media yang mudah dibentuk. Media yang dipilih merupakan bahan tanah liat khusus model.

f. Pembuatan cetakan minus untuk master

Bentuk karya dari bahan tanah liat, selanjutnya dilumuri *gipsm* yang telah dicampuri air dengan komposisi 2 : 1 (2 untuk air dan 1 untuk *gipsm*). Adonan tersebut akan mengeras dalam waktu sekitar 15 menit. Seluruh permukaan yang sudah dilumuri *gipsm* yang telah mengeras dilakukan perendaman di dalam air sampai tanah liat lumer dan mudah dihancurkan

g. Pencetakan resin

Cetakan *gipsm* yang sudah kering diberi lapisan pemisah biasanya menggunakan MAA yang merupakan jenis pengkilap lantai namun dapat digunakan pula minyak goreng yang mudah ditemukan di pasaran.

h. Pembuatan master karya

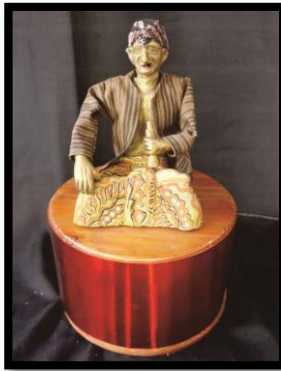
Proses Selanjutnya adalah pembuatan master karya yang berbahan *fiber* atau *resin*, dilakukan proses pencetakan dengan cairan *resin* yang sebelumnya dicampurkan *talek* dan serat *fiber*.

i. Proses cetak

Cetak basah merupakan teknik cor sederhana menggunakan pasir halus yang basah dengan menekan cetakan master ke dalam kotak pasir yang sudah dipadatkan. Proses penekanan ini akan meninggalkan bekas cekungan sesuai cetakan.

- j. Proses pencetakan atau cor kuningan
Cetakan yang sudah siap diletakkan pada posisi miring dengan tujuan agar aliran logam yang dialirkan dapat mengisi secara penuh. Ini merupakan salah satu proses untuk menyasati gelembung udara yang akan mengganggu dalam proses penuangan logam cair, walaupun sebenarnya dalam teknik ini juga diberikan lubang ventilasi yang digunakan untuk membuang udara yang berada dalam cetakan tersebut.
- k. Penuangan logam
Penuangan logam merupakan proses utama yang memerlukan perhitungan yang matang karena harus sekali tuang agar dapat menyatu sempurna. Jika lebih dari satu kali tuang akan beresiko logam yang dituang tidak menyatu atau tidak mengisi cetakan secara sempurna. Langkah pasti untuk memastikan cetakan terisi sempurna adalah memenuhi jalur aliran logam cair sampai penuh.
- l. Proses pemotongan sisa-sisa jalur cor
Proses pemotongan sis-sisa jalur cor merupakan penyesuaian kembali sesuai bentuk master fiber. Penyesuaian ini merupakan akibat dari jalur cairan logam yang ikut tercetak, karena hal itu perlu disesuaikan kembali pada bentuk sesuai master sehingga didapatkan hasil cetakan yang sesuai dan mudah untuk disatukan.
- m. Pengelasan karya dan penghalusan sisa-sisa las
Pengelasan adalah salah satu teknik penyambungan logam cor yang telah dicetak. Las yang digunakan adalah las asitelin sehingga dibutuhkan batang logam pakan yang digunakan untuk mengisi sambungan.
- n. *Finishing* karya
Hasil akhir karya akan ditentukan dalam proses finishing sehingga proses yang dilakukan harus benar-benar tepat.
- o. Evaluasi
Langkah terakhir adalah evaluasi yang merupakan pengukuran tingkat efektifitas dalam pengelolaan terhadap pembuatan karya seni.

11. Hasil Karya
a. Karya 1



Gb. 3

Judul karya : Madat (Ngebul Gawe Mabur)

Dimensi : 20cmx20cmx30cm

Media : Kuningan, Kayu dan Textil

Madat merupakan tindakan penyalahgunaan zat-zat yang terlarang atau biasa disebut NARKOBA. Menurut sejarahnya perilaku madat sudah mulai dikenal masyarakat Jawa sejak pedagang cina datang ditanah Jawa yang membawa obat-obatan dan zat terlarang, yang saat itu populer disebut opium. Perilaku inilah yang tanpa disadari memberi dampak kesehatan dan tindakan negatif yang berkelanjutan. Bentuk visual perilaku madat diwujudkan berupa figure manusia yang sedang menghisap opium. Menghisap opium ini penulis rasa mampu mewakili perilaku *madat* yang dilarang tapi masih sering dilakukan.

b. Karya 2



Gb. 4.

Judul karya : Mabuk (*Ngombe Ora Ngelak*)

Dimensi : 20cmx20cmx30cm

Media : Kuningan, Kayu dan Textil

Mabuk merupakan tindakan meminum minuman yang memiliki kandungan alkohol, biasanya jika minum berlebihan akan hilang

kesadaran atas dirinya. Hilangnya kesadaran ini yang sering menjadi penyebab terjadinya tindakan-tindakan yang mengarah ke tindakan kriminal. Perwujudan karya dengan konsep mabuk ini merupakan suatu upaya pengingat bahwa tindakan ini terlalu mudah ditemui masyarakat saat ini. Mabuk dianggap sebagai cara yang mudah dan murah dalam melupakan permasalahan tapi kenyataannya malah menambah masalah lainnya. Minum minuman yang mengandung alkohol ini merupakan tindakan instant dalam melupakan masalah, bukan pada kaidah yang sebenarnya yaitu menghilangkan rasa haus di tenggorokan. Karya ini merupakan sindiran terhadap masyarakat bahwa seharusnya kita menyelesaikan masalah, bukan mencari pelarian untuk melupakan. Bahwa tindakan seperti ini masih sering kita jumpai dilingkungan masyarakat.

c. Karya 3



Gb. 5.

Judul karya : Madon (Ndumuk Ora Njumuk)

Dimensi : 20cmx20cmx30cm

Media : Kuningan, Kayu dan Textil

Madon merupakan tindakan pelacuran atau perzinahan dengan pasangan yang tidak sah. Kita menyadari bahwa setiap tindakan pelacuran merupakan tindakan yang dilarang baik secara norma maupaun agama, karena tindakan ini dapat merusak hubungan keluarga, suami istri, dan rumah tangga orang lain. Selain itu banyak dampak negatif lainnya seperti kesehatan yang perlu menjadi pertimbangan akan tetapi tetap saja ancaman ini sering diabaikan karena sekedar menuruti nafsu syahwat semata. Pikiran, hati dan nafsu adalah tiga hal yang tidak bisa dipisahkan. Kegiatan pelacuran ini sudah semakin jelas tampak di sekitar masyarakat. Saat ini pelacuran tidak hanya mudah ditemukan namun murah untuk dilakukan meskipun hal ini jelas dilarang secara norma dan agama. Karya ini menjadi peraga hal yang harusnya tidak dilakukan bagi mereka yang belum mengetahui tindakan-tindakan di luar norma yang mendorong perilaku Madon ini.

d. Karya 4



Gb. 6.

Judul karya : Main (Golek Bondo Ngenteni Gelo)

Dimensi : 20cmx20cmx30cm

Media : Kuningan, Kayu dan Textil

Judi atau di Jawa disebut Main merupakan tindakan dengan mempertaruhkan harta atau benda pada suatu kegiatan permainan. Judi menjadi masalah sosial yang sulit untuk diberantas. Sebagian masyarakat menengah ke bawah cenderung tertarik karena memberikan pengharapan memperoleh harta dengan cepat tanpa usaha. Para pelakunya mencoba peruntungan untuk melipatgandakan hartanya, tapi yang sering terjadi adalah kemelaratan dan habis harta bendanya. Dalam memvisualkan tindakan tersebut dipilih figur manusia yang sedang memainkan dadu atau di pulau Jawa sering disebut judi cliwik. Judi ini menggunakan dadu dan para pemainnya menebak kombinasi dadu di dalam cawan yang ditutup. Pada peraga ini terdapat simbolisasi berupa dadu yang diputar tidak menentu bergulir pada sisi mana. Simbol ini seperti halnya nasib manusia yang tak menentu, Kita tahu banyak hal yang tidak pasti dan hal tersebut bukan menjadi hal yang harus kita pertaruhkan. Sebagai manusia yang berakal, kita seharusnya memiliki rencana sebagai dasar menjalani kehidupan.

e. Karya 5



Gb. 7.

Judul karya : Maling (Entuk Sak Puluk Njupuk Sak Gumuk)

Dimensi : 20cmx20cmx30cm

Media : Kuningan, Kayu dan Textil

Maling adalah mengambil milik orang lain tanpa sah secara hukum yang bukan merupakan haknya seperti mencuri, merampok, merampas, atau korupsi. Perilaku mencuri kini tidak lagi dilakukan dalam jumlah yang rasional, Banyak orang yang memiliki peluang dalam mencuri menjadikan kesempatan untuk terus-menerus mengambil yang bukan menjadi haknya, seolah perilaku seperti ini membutuhkan moralitasnya. Maka penulis membuat karya ini dengan figur orang gemuk sebagai lambang orang yang rakus memperkaya diri dengan mengambil yang bukan haknya. Kerdil merupakan simbol bentuk pengkerdilan terhadap hukum. Wajahnya terlihat tersenyum, menipu orang yang melihatnya namun seolah cemas seperti sedang khawatir akan segala tindakannya diketahui oleh orang lain.

C. Kesimpulan

Karya ini mengangkat konsep patologi sosial atau penyakit masyarakat sebagai teguran terhadap berbagai masalah moral yang terjadi saat ini. Karya kriya ini merupakan peraga visual mengenai tindakan-tindakan yang dilarang dan bertentangan terhadap aturan agama ataupun moral yang berlaku dalam masyarakat. Karya yang diwujudkan merupakan contoh patologi sosial yang sering disebut penyakit masyarakat, (Larangan madat, mabuk, madon, main, maling) ke dalam bentuk karya seni kriya yang berbahan logam. Penulis memvisualkan pesan larangan tindakan dengan media logam dari yang sebelumnya merupakan pesan yang lisan dalam bentuk Pasal Kitab Undang-Undang dan Peraturan Daerah, sehingga penciptaan karya seni ini diharapkan menjadi hal yang baru bagi audience guna menyikapi fenomena penyakit masyarakat saat ini.

Pesan dalam karya ini merupakan bentuk kepedulian terhadap fenomena sosial yang ada dalam masyarakat. Larangan perilaku ini telah banyak disosialisasikan dengan maksud meredam tindakan-tindakan penyakit masyarakat. Seiring berjalannya waktu, pesan ini hanya seolah menjadi anjuran, bukan prinsip dalam menjalani kehidupan. Oleh karena itu melalui konsep karya seni ini diharapkan memunculkan kesadaran mengenai sosial penyakit moral masyarakat. Audience akan tergugah rasa moralnya untuk kembali memerangi larangan perilaku penyakit masyarakat melalui perannya masing-masing. Secara garis besar, penciptaan karya ini dapat dikatakan berhasil karena telah dapat mewujudkan konsep yang dimaksud oleh penulis yaitu memvisualisasikan penyakit masyarakat ke dalam karya seni kriya logam.

Hambatan terbesar dalam pembuatan karya ini adalah membatasi pemikiran audience tentang karya bahwa karya ini bukan sebagai contoh untuk ditiru. Untuk itu dibutuhkan narasi yang tepat dalam membatasi pemikiran tentang karya ini. Selain itu secara teknis ada kendala dari beban logam yang dipakai karena logam yang digunakan adalah kuningan yang memiliki beban berat jika menggunakan teknik cor. Oleh kaenanya, rancangan karya yang menggunakan engsel harus mempertimbangkan hal tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Ummu. (2009), *Kisah Seru Pejuang Islam: Meneladani Akhlak Para Wali*, DAR! Mizan, Bandung.
- Alexander, Garry & Aidan Lawrence onn. (1998), *Mechanical Movement, Understanding movement and making automata* ,Cabaret mechanical theatre, London.
- Bekker, Anton.(1986), *Metode-Metode Filsafat*, Ghalia Indonesia, Jakarta Timur.
- Dharsono Sony Kartika.(2004),*Seni Rupa Moderen*, Rekayasa Sains, Bandung
- Fidler, F.(2003), *Mediamorfosis: Memahami Media Baru*, Bentang Budaya, Yogyakarta. Hal. 1
- Gustami, SP. (2004), *Proses Penciptaan Seni Kriya Untaian Metode*, Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia. Yogyakarta.
- _____, (2006), *Dampak Modernisasi Terhadap Seni Kriya Di Indonesia*, Balai Pustaka ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Haryono, Timbul. (2001), *Logam Dan Peradaban Manusia*, Phylosophy Press, Yogyakarta.
- Hude, Darwis. (2006), *Emosi: Penjelajahan Religio-Psikologis tentang Emosi Manusia di Dalam Al-qur'an*, Erlangga, Jakarta.
- Jamaludin , Adon Nasrullah.(2016), *Dasar-dasar Patologi Sosial*, Pustaka Setia ,Bandung
- Kartini, Kartono,(1997), *Patologi Sosial*, RaJawali Pers, Jakarta,
- Mudjiono & B. Irawan.(2008). *Asas dan Unsur desain*, Universitas Kristen petra Fakultas Seni dan Desain Jurusan Desain Komunikasi Visual, Surabaya
- Sachari, Agus.(1989), *Estetika Terapan*, Nova, Bandung, Indonesia.
- Simandjuntak. B. 1980. *Pengantar Kriminologi dan Patologi Sosial*. Bandung: Tarsito
- Sudira, Tata & Kenji Chijiiwa. (2006), *Teknik Pengecoran Logam*, PT Pradnya Paramita, Jakarta.