

**IMAJINASI DALAM DIAM SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN SENI PATUNG**



Diajukan Oleh :

Tri Cahyo Nugroho

1412499021

**PROGRAM STUDI SENI PATUNG
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENIRUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

**IMAJINASI DALAM DIAM SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN SENI PATUNG**



Diajukan Oleh :

Tri Cahyo Nugroho

1412499021

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

2021

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:
IMAJINASI DALAM DIAM SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI PATUNG
diajukan oleh Tri Cahyo Nugroho, NIM 1412499021, Program Studi S1 Seni Patung, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal, 7 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Ds. Dendi Suwandi, MS.
NIP 19590223 198601 1 001

Pembimbing II



Lutse Lambert DM, M.Sn.
NIP 19762007 200304 1 001

Coauthor/Anggota



Yoga Budi Wartoro, S.Sn., M.Sn.
NIP 19700531 199903 1 002

Ketua Jurusan/Kepala



Dr. Miftahul Munir, M.Hum.
NIP 19760104 200912 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta





PERNYATAAN KEASLIAN


Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Tri Cahyo Nugroho

NIM :1412499021

Menyatakan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul “Imajinasi dalam Diam sebagai Ide Penciptaan Seni Patung” ini adalah pekerjaan saya. Laporan ini saya buat berdasarkan pengalaman personal dalam kehidupan sehari-hari tidak berisikan tulisan yang dituliskan orang lain kecuali tulisan dari buku-buku yang telah dikutip dengan tata cara penulisan yang sesuai sebagai referensi pendukung. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tidak ada paksaan dari pihak manapun. Bilamana terdapat ketidaksesuaian pada pernyataan ini, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 7 Januari 2021



Tri Cahyo Nugroho

NIM 1412499021

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah dan nikmatnya yang telah memberkati kami sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik Tugas Akhir ini. Laporan dengan judul “Imajinasi dalam Diam sebagai Ide Penciptaan Seni Patung” merupakan salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Program Studi (S-1) Seni Patung, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam pengerjaan Tugas Akhir Penciptaan ini, Penulis mengakui bahwasanya penulis memiliki kekurangan dan keterbatasan dalam berbagai hal. Oleh karena itu penulis ingin berterimakasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan secara langsung dan moril dalam pengerjaan Tugas akhir penciptaan ini. Untuk itu ucapan terima kasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena telah memberikan kesehatan serta hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik.
2. Kedua Orang tua Bapak Sunarno dan Ibu Parjiatun yang telah memberi dukungan, doa dan materi.
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Miftahul Munir, M.Hum., Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Drs. Dendi Suwandi, MS., Dosen Pembimbing I atas segala bimbingan ilmu, motivasi dan saran sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
7. Bapak Lutse Lambert DM, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak masukan dan arahan kepada penulis dalam Tugas Akhir ini.
8. Kepada Bapak Yoga Budhi Wantoro, S.Sn., M.Sn.,selaku Cognate yang telah memberikan bimbingan yang sangat baik dan bermanfaat.

9. Seluruh Dosen Seni Rupa Murni yang telah memberikan ilmu pengetahuan baik secara teori maupun praktek.
10. Bang Ucok, Zanu, Regiyan, Indo, Raih, Anis, Cicik, Ajix Rasta, Agus Blonco, Reni, atas saran dan bantuannya.
11. Sahabat-sahabat yang sudah meluangkan waktu dan banyak membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini.
12. Seluruh kawan- kawan seni murni Angkatan 2014 atas dukungan dan bantuan yang tak terhingga tugas akhir ini dapat berjalan lancar.
13. Semua saudara dan keluarga yang telah banyak suport dan doanya.

Secara pribadi pengerjaan Laporan Tugas akhir ini telah dikerjakan dengan semaksimal mungkin dengan kemampuan yang dimiliki. Oleh karena itu penulis berharap karya tulis ini dapat bermanfaat bagi perkembangan dunia seni rupa. Kekeliruan dan kesalahan yang terjadi dalam pengerjaan dan setelah pengerjaan karya tulis ini akan penulis terima sebagai kritik dan saran sebagai pembelajaran yang akan dapat memperbaiki karya tulis ini di masa mendatang.

Yogyakarta, 7 Januari 2021

Tri Cahyo Nugroho

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Makna Judul.....	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	7
A. Konsep Penciptaan	7
B. Konsep Perwujudan	9
C. Konsep Penyajian Karya.....	12
BAB III. PROSES PERWUJUDAN	13
A. Bahan.....	14
B. Alat.....	23
C. Teknik	27
D. Tahap perwujudan.....	28
BAB IV. DESKRIPSI KARYA	38
BAB V. PENUTUP	55
DAFTAR PUSTAKA	58
DAFTAR LAMAN	59
LAMPIRAN	60

DAFTAR GAMBAR

Bahan Utama

Gb. 1. Tanah Liat	14
Gb. 2. Besi Beton	14
Gb. 3. <i>Polyester Polyester resin</i>	15
Gb. 4. Gypsum	15
Gb. 5. <i>Wax</i>	16
Gb. 6. <i>Silicone rubber</i>	16
Gb. 7. <i>Polyester resin</i>	17
Gb. 8. Katalis	17
Gb. 9. Kobal	18
Gb. 10. Talk	18
Gb. 11. Met atau Serat Kaca	19
Gb. 12. Lem G	19
Gb. 13. Kawat Bendrat.....	20
Gb. 14. Kawat Kasa	20
Gb. 15. Dempul.....	21
Gb. 16. Proxi	21
Gb. 17. Thinner.....	22
Gb. 18. Cat Galleria.....	22

Alat2

Gb. 19. Butsir	23
Gb. 20. Gayung Plastik	23
Gb. 21. Potongan Seng.....	24
Gb. 22. Kuas	24
Gb. 23. Mur dan Baut.....	25
Gb. 24. Gerindra	25
Gb. 25. Bor Listrik	26
Gb. 26. Amplas	26
Gb. 27. <i>Cutter</i>	27

Gb. 28. Karet Ban Bekas.....	27
Tahap Perwujudan	
Gb. 29. Tahap Pembuatan Sketsa.....	29
Gb. 30. Tahap Pembuatan Kerangka.....	30
Gb. 31. Tahap Pembuatan <i>Modeling</i>	31
Gb. 32. Tahap Pembuatan Cetakan Gypsum	32
Gb. 33. Tahap Pembuatan Cetakan <i>Silicone</i>	32
Gb. 34. Tahap Pengecoran	34
Gb. 35. Tahap Restorasi	35
Gb. 36. Tahap <i>Finishing</i>	36
Gb. 37. Tahap Pewarnaan	37
Deskripsi Karya	
Gb. 38. Foto karya 1.....	39
Gb. 39. Foto karya 2.....	41
Gb. 40. Foto karya 3.....	43
Gb. 41. Foto karya 4.....	45
Gb. 42. Foto karya 5.....	47
Gb. 43. Foto karya 6.....	49
Gb. 44. Foto karya 7.....	51
Gb. 45. Foto karya 8.....	53
Lampiran	
Gb. 46. Foto Poster Pameran.....	61
Gb. 47. Display Karya.....	62
Gb. 48. Suasana Pameran.....	63

ABSTRAK

Lahirnya karya seni tidak dapat lepas dari imajinasi. Imajinasi menjadi dasar awal mula terciptanya karya seni, tanpa melalui imajinasi dunia tidak akan berkembang sedemikian rupa dan tentu keindahan muncul sewaktu daya pemahaman bergerak bebas, ketika daya imajinasi yang melahirkan gambaran membebaskan diri dari kungkungan rasio. Maka untuk mencapai karya yang mempunyai nilai estetis perlu menggali lebih dalam pada setiap fenomena atau gejala untuk mengetahui hakikatnya. Bahwa setiap pengalaman merupakan guru utama seni. Oleh karena itu dibutuhkan kreatifitas untuk menciptakan karya yang mempunyai nilai estetis juga mampu melatih kepekaan terhadap alam juga seisinya.

Melalui karya seni patung tiga dimensi penciptaan karya ini menggunakan dua teknik yaitu, teknik modeling dan teknik cor. Adapun perwujudan karya ini menggunakan tanah liat sebagai material utama yang kemudian dibentuk dengan mendistorsi objek karya ini. Keseluruhan karya ini berjumlah 8 karya seni patung.

Kata kunci: Seni Patung, Imajinasi, kebebasan.

ABSTRACT

The birth of art can't be separated from imagination. Imagination becomes the initial basis for the creation of works of art, without going through the imagination the world will not develop in such a way and of course beauty will emerge when the power of understanding moves freely, when the power of imagination that creates images frees itself from the confines of reason. So to achieve a work that has aesthetic value, it is necessary to dig deeper into each phenomenon or symptom to find out its essence. That every experience is the main teacher of art. Therefore, creativity is needed to create works that have aesthetic values and are able to train sensitivity to nature as well as everything in it.

Through three-dimensional sculpture, the creation of this work uses two techniques, namely modeling techniques and casting techniques. The embodiment of this work uses clay as the main material which is then formed by deforming the object of this work. There are 8 works of sculpture in total.

Keywords: *Sculpture, Imagination, freedom.*

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Manusia adalah satu-satunya makhluk yang memiliki akal budi dengan segala fungsi dan potensinya, manusia memiliki akal rasional yang diperlukan dalam menjalani kehidupan. Peraturan atau budaya menjadikan manusia dan hewan berbeda, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia diatur dan dibentuk oleh budaya yang ia ciptakan sendiri. Jika tidak dengan akal budi maka manusia tentu akan bertingkah layaknya hewan pada umumnya yang tidak paham aturan, buang hajat sembarangan, bersengama ditempat umum, atau yang lebih ekstrim memakan darah dagingnya sendiri seperti yang dilakukan oleh beberapa kucing. Akal manusia berkembang sempurna menjadikan tatanan dunia ini menjadi teratur, manusia mampu berfikir dan bertindak sesuai dengan norma susila yang dijalankan di kehidupan bermasyarakat.

Teknologi dan sains lahir melalui imjinasi atau angan-angan manusia dalam mencipta, produk-produk teknologi dan sains lahir tentu melalui berfikir panjang dan berbagai macam eksperimen seperti misalnya konsep mesin terbang milik Leonardo Da Vinci yang memukau hingga generasi saat ini. Membayangkan manusia dapat terbang merupakan imajinasi sangat liar hingga pada akhirnya lahir pesawat terbang yang dapat membawa manusia ke penjuru dunia dengan waktu yang singkat. Saat ini era modern juga menuntut serba cepat membuat surat digantikan dengan surat elektronik, sebuah imajinasi luar biasa berawal dari orang-orang yang mengharapkan dibalas cepat-cepat, hingga pada akhirnya lahir surat elektronik membuat surat yang tadinya terkirim dan dibalas memakan waktu berbulan-bulan kini dapat menerima balasan semenit kemudian (jika sedang aktif internet).¹

¹ Yuval Noah Harari, *Sapiens*, (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2020), hlm. 106.

Kemajuan teknologi dan sains didukung dengan berkembangnya imajinasi oleh karena itu seperti yang telah diungkapkan oleh Einstein

“Imajinasi lebih penting daripada pengetahuan. Pengetahuan terbatas sedangkan imajinasi seluas langit dan bumi”² Einstein menggambarkan betapa pentingnya imajinasi yang membuat seseorang menjadi lebih maju seperti sekarang. Dalam karya seni tentu juga tidak dapat lepas dari imajinasi, kegelisahan seorang seniman sebelum berkarya menimbulkan permasalahan dalam benak kemudian memunculkan berbagai perwujudan gagasan, emosi, atau fantasi. Masing-masing seniman tidaklah sama, setiap seniman mempunyai latar belakang yang berbeda yang kemudian memunculkan suatu wujud dari ide yang berbeda pula. Segala macam kegelisahan yang memunculkan gagasan merupakan suatu pengaruh dari segala fenomena kehidupan yang dialami manusia. Imajinasi telah begitu banyak menginspirasi penulis sehingga menciptakan karya seni patung melalui tema “*Imajinasi dalam Diam sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Patung*”.

Imajinasi dalam diam merupakan wujud dari pengalaman penulis sendiri, yang kemudian dituangkan ke dalam karya seni patung. Berbicara tentang imajinasi, tentunya tidak hanya melalui proses berpikir saja, namun rangsangan-rangsangan yang diterima oleh panca indra kemudian diolah dan dirasakan sehingga menjadi kesan. Dalam pengalaman subyektif, penulis secara sadar mendapatkan rangsangan dari apa yang telah dialami dan dirasakan oleh panca indra, yaitu berupa keindahan bentuk dan banyaknya gambaran peristiwa bercampur fantasi yang terlintas dalam proses imajinasi. Pengalaman-pengalaman yang telah penulis alami memberikan rangsangan nilai estetis yang bisa memberikan ide visual sebagai inspirasi karya.

Pengamatan secara mendalam sangat penting sebelum berkarya, karena melalui pengamatan yang mendalam seorang seniman bisa benar-benar mengetahui karaktersistik dan sifat objek yang akan dijadikan karya seni. Hal inilah yang akan membuat penulis mempunyai keinginan melahirkan sebuah

² https://jagokata.com/kata-bijak/dari-albert_einstein.html, (Diakses pada 25 September 2020, jam 21.33 WIB)

karya yang mempunyai nilai seni tinggi dengan mempertimbangkan nilai-nilai estetika. Visualisasi imajinasi dalam diam tentu tidak meninggalkan elemen dasar seni rupa, misalnya garis, teknik, komposisi, bentuk, dan pertimbangan artistik lainnya yang mampu menggambarkan ide imajinasi dalam diam menjadi menarik ke dalam karya seni patung.

Imajinasi dalam diam berperan penting pada kehidupan manusia di bumi, tentu juga sebagai wujud dari kepekaan penulis tentang seberapa besar sejarah kehidupan yang pernah penulis lalui sampai dewasa saat ini. Dalam karya seni yang ditampilkan berupa karakter dari imajinasi dalam diam ke dalam karya patung yang telah didistorsi. Distorsi disini diartikan sebagai suatu perubahan bentuk; penyimpangan; keadaan yang dibengkokkan. Distorsi dibutuhkan dalam berkarya seni, karena merupakan salah satu cara untuk mencoba menggali kemungkinan lain pada suatu bentuk/figur, sehingga terciptalah suatu karya baru yang lebih menarik.³

Seorang seniman harus memiliki kepekaan pada alam sekitar, oleh karena itulah pentingnya memahami, dengan menangkap makna apa yang telah dilihat dan yang terjadi di alam sekitar serta mencintai alam seisinya, sehingga alam, isi, dan hasilnya mampu menjadi sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni, karena alam beserta isinya merupakan ciptaan Tuhan, tidak ada yang mampu menandingi karyanya, baik rasa, warna, maupun manfaatnya. Sejarah personal menjadi sumber inspirasi terbaik dalam penciptaan karya seni, khususnya karya Patung. Penciptaan karya patung dengan memilih imajinasi dalam diam sebagai sumber ide tentunya memiliki tujuan dan diharapkan memiliki manfaat. Karya ini diharapkan mampu menginspirasi anak muda untuk berkesenian tanpa memandang batasan-batasan yang ada dalam dunia berkesenian.

³ Mikke Susanto. *Diksi Rupa*, (Yogyakarta: Dictiart, 2018), Hlm. 108.

B. RUMUSAN MASALAH PENCIPTAAN

1. Apa yang dimaksud dengan imajinasi dalam diam?
2. Bagaimana mewujudkan imajinasi dalam diam dalam seni patung?
3. Bagaimana memvisualisasi karakter yang bersumber dari imajinasi dalam diam pada karya seni patung?

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN

1. Tujuan

- a. Merefleksikan objek hasil dari pengalaman ke dalam karya seni patung.
- b. Memvisualisasikan karakter tiga dimensi yang bersumber dari imajinasi dalam diam pada karya seni patung.

2. Manfaat

- a. Manfaat bagi penulis
Melatih dan menantang diri dalam berkesenian dengan meningkatkan kemampuan dalam proses kreativitas penciptaan karya seni.
- b. Manfaat bagi Seni Murni
Sebagai media pembelajaran untuk mata kuliah yang berhubungan dengan seni murni serta dapat digunakan sebagai ilmu kajian untuk memperluas referensi dalam proses menciptakan karya seni.
- c. Manfaat Bagi Masyarakat
Karya yang dihasilkan dapat diterima dan dinikmati dalam segala aspek baik dari segi visual maupun dari segi makna yang terdapat dalam karya seni patung serta dapat menambah inspirasi bagi penikmat seni.

D. MAKNA JUDUL

Hasil dari pemusatan pikiran melahirkan perwujudan untuk membuat sebuah karya seni patung. Pada karya ini penulis mengangkat tema dalam Tugas Akhir yang berjudul “Imajinasi Dalam Diam sebagai Ide Penciptaan Seni Patung”. Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam

memahami makna judul dalam penulisan, berikut akan dijelaskan mengenai makna judul.

1. Imajinasi

Imajinasi (*imagination*) merupakan kata serapan dari *Imagination*, berasal dari kata dasar *Image* dan kata kerja *Imagine*. *Image* sendiri artinya gambar, *Imagine* artinya membayangkan. Imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang secara umum. Imajinasi terpaut erat dengan proses kreatif, serta berfungsi untuk menggabungkan berbagai serpihan informasi yang didapat dari bagian-bagian indra menjadi suatu gambaran utuh dan lengkap.⁴

2. Dalam Diam

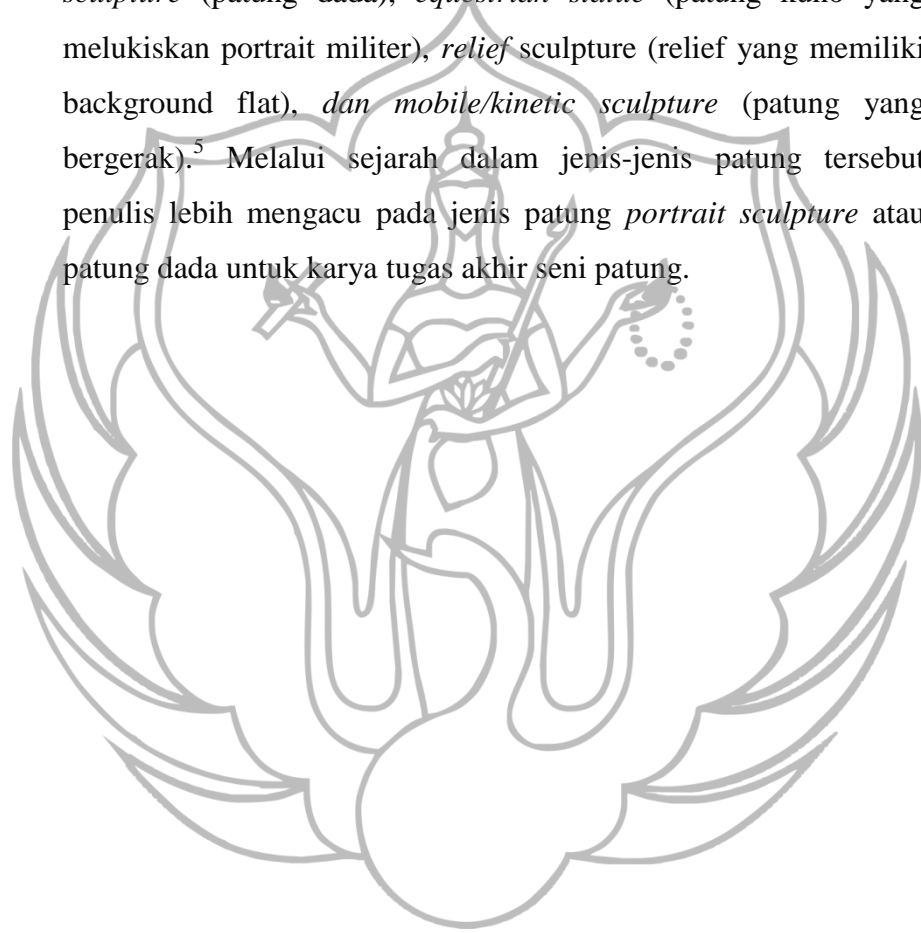
Imajinasi dalam diam adalah suatu proses berpikir bebas tanpa adanya batasan-batasan. Manusia dalam kehidupan sehari-hari tidak dapat lepas dari berpikir, mulai dari bangun tidur sampai tidur kembali pikiran tidak pernah diam. “Diam” dalam tema ini dimaksudkan adalah proses merenung kemudian dari sinilah lahir imajinasi sebagai ide berkarya yang mengendap lalu menjadi tema dasar tugas akhir ini. Proses kreatif dalam berfikir ini yang akan menentukan visualisasi dalam karya seni patung.

3. Seni Patung

Seni patung adalah karya seni rupa yang diciptakan dengan membentuk bahan bervolume yang dapat berupa tanah liat, kayu, batu, logam dan bahan lainnya dengan cara substraktif yang berarti mengurangi bahan seperti dipahat, dipotong, dicukil atau dengan cara aditif, yang berarti menambahkan bahan seperti mengecor dan mencetak. Dalam sejarah ada jenis 5 patung yang dihasilkan yaitu

⁴ Ibid, Hlm. 194.

merupakan *freestanding sculpture* (patung berdiri), *potrait sculpture* (patung dada), *equestrian statue* (patung kuno yang melukiskan portrait militer), *relief sculpture* (relief yang memiliki background flat), dan *mobile/kinetic sculpture* (patung yang bergerak).⁵ Melalui sejarah dalam jenis-jenis patung tersebut penulis lebih mengacu pada jenis patung *potrait sculpture* atau patung dada untuk karya tugas akhir seni patung.



⁵ Ibid, Hlm. 307.