

**VISUALISASI BENTUK DEPRESI
DALAM SENI PATUNG**



**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

**VISUALISASI BENTUK DEPRESI
DALAM SENI PATUNG**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Akhyar Fibo Grandis Nugraha

1312448021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

**VISUALISASI BENTUK DEPRESI
DALAM SENI PATUNG**



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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Akhyar Fibo Grandis Nugraha
Nim : 1312448021
Jurusan : Seni Murni
Fakultas : Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Judul penciptaan : VISUALISASI BENTUK DEPRESI DALAM
SENI PATUNG

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni yang telah penulis buat ini adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari penulisan Laporan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, Januari 2021

Penulis

Akhyar Fibo G. N

NIM. 1312382021

PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya seni berjudul: VISUALISASI BENTUK DEPRESI DALAM SENI PATUNG diajukan oleh Akhyar Fibo Grandis Nugraha, NIM 1312448021, Program studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Pada 7 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota,

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

Pembimbing II/Anggota,

Warsono, S. Sn, M.A
NIP. 19760509 200312 1 001

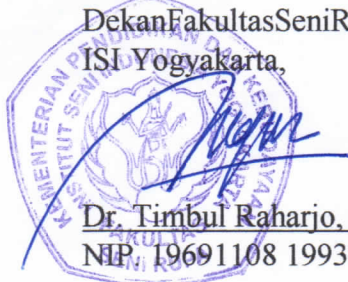
Cognate/Anggota,

Yoga Budhi Wantoro, M.Sn
NIP. 19700531 199903 1 002

Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/Anggota,

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

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
ISI Yogyakarta,



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP. 19691108 199303 1 001

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya serta kesehatan lahir dan batin, sehingga karya tugas akhir yang berjudul *Visualisasi Bentuk Depresi 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 salah satu syarat kelulusan jenjang Sarjana Strata 1 (S-1) 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 sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik.
2. Kedua Orang Tua Bapak Adi Koesbondo. D dan Ibu Sriprihati. H yang telah memberi dukungan, doa, serta materi.
3. Bapak Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn. Selaku pembimbing I.
4. Bapak Warsono, S.Sn, M.A. Selaku pembimbing II.
5. Bapak Yoga Budhi Wantoro, M.Sn. Selaku cognate.
6. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn. Selaku dosen wali yang telah memberi bimbingan semasa kuliah.
7. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Bapak Prof. M. Agus Burhan, M.Hum. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh Dosen Seni Rupa Murni yang telah memberikan ilmu pengetahuan baik secara teori maupun praktek.
10. Seluruh Staff dan Karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
11. Febrian Ramadhan atas saran dan bantuan desain grafis untuk pameran tugas akhir ini.

12. Lintang Damar Saputra atas bantuan alat-alat yang dipinjamkan
13. Adhelia Tiara, Alvitari Conneli, Aditya Tegar atas bantuan foto dokumentasi, doa dan dukungannya.
14. Rulvi Lazuardi, Adi Siswanto, Bagus sadewa, Singgih Trianto atas dukungan, bantuan dan sarannya.
15. Katuang Wira Langkit, Joko Nugroho, Wahyu Nugroho, Hamam Candra, Febri Anugerah atas bantuan serta sarannya.
16. Teman-teman Seni Patung seni murni dari berbagai angkatan yang telah memberikan masukan, saran dan bantuan dalam tugas akhir ini.
17. 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 tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang seni patung dan umumnya bagi pembaca serta pencinta seni.

Yogyakarta, 11 Januari 2021

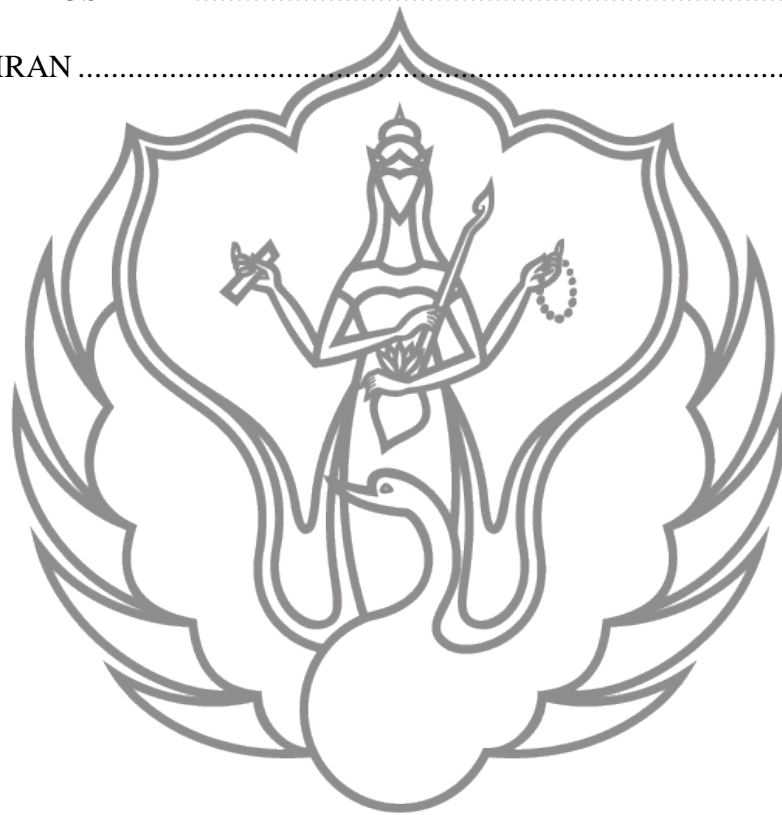
Akhyar Fibo Grandis. N

DAFTAR ISI

HALAMAN

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	ix
ABSTRAK	xii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Masalah Penciptaan	9
C. Tujuan Dan Manfaat.....	9
D. Makna Judul.....	10
E. Acuan Karya.....	12
BAB II. KONSEP.....	17
A. Konsep Penciptaan	17
B. Konsep Perwujudan.....	22
C. Konsep Penyajian.....	30
BAB III. PROSES PERWUJUDAN	32

A. Bahan dan Alat.....	32
B. Teknik.....	44
C. Tahap Perwujudan.....	45
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	58
BAB V. PENUTUP	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	74



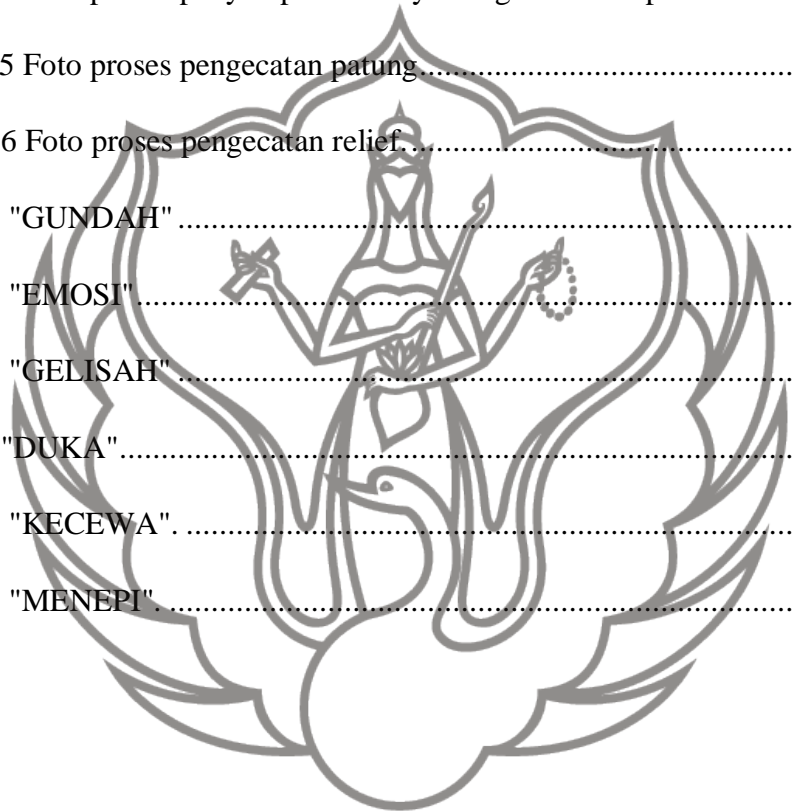
DAFTAR GAMBAR

HALAMAN

Gb. 1.1 Perilaku anak saat terkena gejala depresi	5
Gb. 1.2 Orang tua yang khawatir pada anaknya yang bersedih	6
Gb. 2.1 Karya Jacques Lipchitz, Man with a Guitar (1915).....	13
Gb. 2.2 Karya Jacques Lipchitz, Figure (1926).....	13
Gb. 2.3 Karya Pablo Picasso, Guitar 1912.....	14
Gb. 2.4 Karya Henry Moore Reclining Figure No. 2- Bridge Prop	15
Gb. 2.5 Hieroglif Mesir kuno	16
Gb. 3.1 Anak yang sedang memendam emosi.....	19
Gb. 3.2 Anak meluapkan emosinya dengan berteriak	19
Gb. 3.3 Garis semu rangkaian massa	25
Gb. 3.4 Macam-macam bidang	27
Gb. 3.5 Sampel campuran spektrum warna.....	28
Gb. 4.1 Foto Kayu Jati Belanda	33
Gb. 4.2 Foto Bathtub, knalpot dan besi bekas.....	34
Gb. 4.3 Foto Kawat las atau elektroda.....	34
Gb. 4.4 Foto Kawat bendrat	35
Gb. 4.5 Foto Amplas lembaran, amplas Tumpuk, dan amplas tempel	35
Gb. 4.6 Foto Pernis kayu, Clear coat dan cat semprot.....	36

Gb. 4.7 Foto Isolasi kertas.....	36
Gb. 4.8 Foto Tatah kayu, petel banci dan palu kayu.....	37
Gb. 4.9 Foto Mesin gerinda tangan dan bor listrik	38
Gb. 4.10 Foto Mata bor.....	38
Gb. 4.11 Foto Alat bantu mengatur kecepatan dimmer	39
Gb. 4.12 Foto Mesin las listrik dan kaca mata las	39
Gb. 4.13 Foto Catut, obeng dan tang	40
Gb. 4.14 Foto Alat pengukur/penggaris.....	41
Gb. 4.15 Foto Alat pengukur/penggaris siku.....	41
Gb. 4.16 Foto Alat bantu pewarnaan/kuas.....	42
Gb. 4.17 Foto Lem kayu dan lem Konstruksi	42
Gb. 4.18 Foto Sikat cuci baju, palu, spons, dan sikat gigi	43
Gb. 4.19 Foto Gunting kertas, gunting seng, dan Cutter.....	44
Gb. 4.20 Foto Sketsa patung kayu.....	46
Gb. 4.21 Foto Sketsa patung konstruksi.....	46
Gb. 4.22 Foto sketsa relief.....	47
Gb. 4.23 Foto Maket patung kayu	47
Gb. 4.24 Foto Material kayu yang sedang dipahat	48
Gb. 4.25 Foto pembentukan bagian kecil.....	49
Gb. 4.26 Foto merapikan bentuk bidang pada bahan	49
Gb. 4.27 Foto penegasan bentuk ekspresi patung.....	50
Gb. 4.28 Foto proses pembakaran dengan mesin las	51

Gb 4.29 Foto proses melubangi dengan bor listrik	52
Gb. 4.30 Foto proses pembentukan dan penghalusan	53
Gb. 4.31 Foto proses pengamplasan dengan mesin gerinda tangan	53
Gb. 4.32 Foto proses pengamplasan kasar	54
Gb. 4.33 Foto proses pengamplasan hingga halus	54
Gb. 4.34 Foto proses penyemprotan karya dengan cat semprot	55
Gb. 4.35 Foto proses pengecatan patung	56
Gb. 4.36 Foto proses pengecatan relief	57
Gb. 5.1 "GUNDAH"	59
Gb. 5.2 "EMOSI"	61
Gb. 5.3 "GELISAH"	63
Gb.5.4 "DUKA"	64
Gb. 5.5 "KECEWA"	66
Gb. 5.6 "MENEPI"	68



ABSTRAK

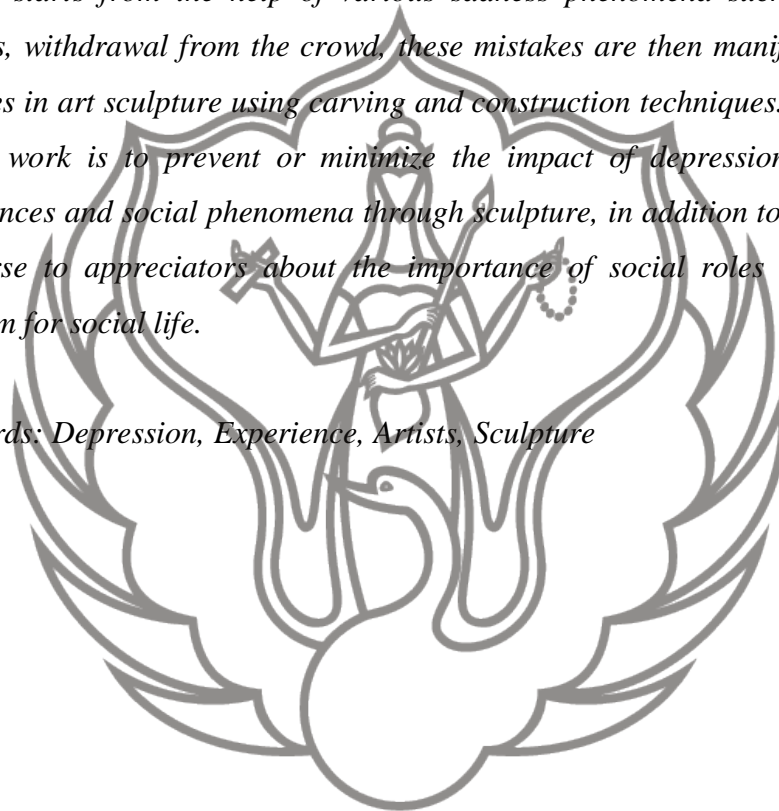
Dalam kehidupan masyarakat modern saat ini, sistem dan pranata sosial semakin kompleks dan tuntutan terhadap individu semakin bertambah, maka setiap individu yang tidak sanggup memenuhi harapan dan tanggung jawab akan berdampak negatif pada jiwanya. Depresi akan menjadi gejala yang umum jika seorang tidak mampu mengembangkan kemampuan keterampilan dirinya. Metode pengerjaan Tugas Akhir ini dimulai dari mengamati bermacam-macam fenomena kesedihan seperti perasaan bersalah yang berlebihan, penarikan diri dari keramaian, kecemasan hal ini kemudian diwujudkan melalui penciptaan karya seni patung dengan menggunakan teknik carving dan konstruksi. Tujuan penciptaan karya ini untuk mencegah atau meminimalisir dampak depresi dengan berkaca pada pengalaman pribadi dan fenomena sosial yang dialami melalui karya seni patung, selain itu agar dapat memberi wacana kepada apresiator tentang pentingnya peran sosial sebagai wadah pembelajaran pada kehidupan bermasyarakat.

Kata kunci: Depresi, Pengalaman , Seniman, Patung

ABSTRACT

In today's modern society, social systems and institutions are increasingly complex and terminal for the increasing number of individuals, so that each individual who is unable to meet expectations and responsibilities will have a negative impact on his soul. Depression will be a common symptom if a person is unable to develop his abilities and skills. The method of working on this Final Project starts from the help of various sadness phenomena such as excessive feelings, withdrawal from the crowd, these mistakes are then manifested through mistakes in art sculpture using carving and construction techniques. The final aim of this work is to prevent or minimize the impact of depression on personal experiences and social phenomena through sculpture, in addition to informing the discourse to appreciators about the importance of social roles as a learning platform for social life.

Keywords: Depression, Experience, Artists, Sculpture



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Manusia adalah makhluk hidup ciptaan Tuhan yang paling sempurna, dengan segala fungsi dan potensinya memiliki kecerdasan baik secara emosional maupun spiritual mampu mengelola dan mengolah segala sesuatu yang ada disekitarnya. Manusia dibekali akal pikiran serta hati nurani yang mendorong untuk bersosialisasi, disamping itu adanya kebebasan berekspresi yang menciptakan kepuasan batin tersendiri. Setiap manusia dalam hidupnya mempunyai masalah-masalah ringan maupun berat yang entah cepat atau lambat harus diselesaikan, ketika seseorang mengalami pengalaman menyenangkan maupun menyedihkan pasti akan membekas dan terbayang dalam ingatannya. Kenangan pahit saat kehilangan sahabat, rekan maupun keluarga akan muncul perasaan sedih di dalam hati yang berdampak negatif terhadap pikiran, tindakan, dan kesehatan mental seseorang.

Setiap manusia sangat mungkin mengalami gangguan mental. Banyak sekali dari kita kebingungan membedakan antara depresi, stress dan kesedihan. Sebenarnya tingkatan menuju depresi sangatlah umum dirasakan semua manusia, dimulai dari stress pikiran yang berkepanjangan menjadikannya murung dan ditandai kesedihan, apati, pesimisme juga kesepian dalam hati.

Depresi adalah kondisi terganggunya suasana hati secara emosional berkepanjangan yang melibatkan proses berfikir, berperilaku dan berperasaan. Pada umumnya muncul karena rasa sakit hati yang teramat dalam, trauma, rasa bersalah, dan hilangnya harapan ataupun perasaan tidak berdaya. Dalam sebuah artikel juga menjabarkan:

Depresi adalah gangguan suasana hati (mood) yang ditandai dengan perasaan sedih yang mendalam dan rasa tidak peduli. Semua orang pasti

pernah merasa sedih atau murung. Seseorang dinyatakan mengalami depresi jika sudah dua minggu merasa sedih, putus harapan, atau tidak berharga.¹

Saat seorang manusia mengalami depresi maka prilakunya menjadi berubah dan sangat berbeda dari sikap biasanya, dimana hal tersebut akan sangat dipengaruhi oleh masalah dan kondisi yang sedang dialami. Beberapa orang dapat dengan mudah mengatasi hal tersebut, namun pada beberapa penderita depresi berat sering kali berujung dengan kematian melalui bunuh diri dan kondisi buruk lainnya.

Gejala depresi yang dirasakan berawal dari sedih, cemas dan khawatir dalam waktu panjang-mudah putus asa dan selalu pesimis-kehilangan minat atas segala hal yang disenangi dan ditekuni (terkait hobi dan makanan) -memiliki perasaan bersalah, tidak berharga dan tidak berdaya-mudah lelah dan mengalami penurunan energi yang signifikan-mengalami insomnia-kehilangan nafsu makan-sulit berkonsentrasi dan mengambil sebuah keputusan.

Ditinjau dari Dr. Kevin Adrian bahwa:

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mencatat setidaknya ada 260 juta penderita depresi di seluruh dunia. Dari sekian banyak penderita depresi tersebut, diperkirakan ada 800.000 kasus kematian akibat bunuh diri yang disebabkan oleh depresi. Depresi dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Depresi mayor

Depresi mayor merupakan jenis depresi yang membuat penderitanya merasa sedih dan putus asa sepanjang waktu. Seseorang dikatakan menderita depresi mayor jika mengalami beberapa gejala berikut ini:

- a. Suasana hati yang murung dan suram
- b. Kehilangan minat terhadap hobi atau aktivitas lain yang sebelumnya disukai
- c. Perubahan berat badan
- d. Gangguan tidur
- e. Sering merasa lelah dan kurang berenergi
- f. Selalu merasa bersalah dan tidak berguna
- g. Sulit berkonsentrasi
- h. Kecenderungan untuk bunuh diri

¹<https://www.alodokter.com/depresi>, diakses pada 7 desember 2020 pukul 23:34 wib

Gejala bisa berlangsung berminggu-minggu hingga berbulan-bulan. Terlepas dari berapa lama gejala berlangsung, depresi berat dapat mengganggu aktivitas dan kualitas hidup penderitanya.

2. Depresi persisten

Depresi persisten atau distimia merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan kondisi depresi yang bersifat kronis. Gejala yang ditimbulkan sama dengan depresi pada umumnya, hanya saja depresi jenis ini berlangsung lama bahkan hingga bertahun-tahun. Seseorang dapat disebut menderita depresi persisten apabila ia merasakan gejala depresi yang menetap selama setidaknya 2 bulan secara terus menerus dan hilang timbul dalam waktu 2 tahun. Walau gejalanya tidak selalu berat seperti depresi mayor, penderita depresi persisten juga sering kali memiliki kesulitan dalam bersosialisasi dan menjalani aktivitas sehari-hari.

3. Gangguan bipolar

Gangguan bipolar adalah gangguan mental yang ditandai dengan perubahan suasana hati yang sangat drastis. Orang yang memiliki gangguan bipolar bisa merasa sangat senang dan berenergi di suatu waktu, namun tiba-tiba menjadi sedih dan depresi. Ketika berada dalam fase senang dan berenergi (mania atau hipomania), penderita bipolar akan mengalami beberapa gejala berikut ini:

- a. Optimis dan tidak bisa diam
- b. Sangat berenergi dan lebih bersemangat
- c. Percaya diri yang berlebihan
- d. Susah tidur atau merasa tidak perlu tidur
- e. Nafsu makan meningkat
- f. Banyak pikiran

Setelah berada dalam fase mania atau hipomania untuk beberapa waktu, orang yang memiliki gangguan bipolar biasanya akan masuk ke fase mood yang normal, lalu kemudian masuk ke fase depresi. Perubahan mood ini bisa terjadi dalam waktu hitungan jam, hari, atau berminggu-minggu.

4. Depresi psikotik

Depresi psikotik ditandai dengan gejala depresi berat yang disertai adanya halusinasi atau gangguan psikotik. Penderita depresi jenis ini akan mengalami gejala depresi dan halusinasi, yaitu melihat atau mendengar sesuatu yang sebetulnya tidak nyata. Tipe depresi ini lebih banyak terjadi pada orang tua. Meski begitu, orang yang masih muda pun bisa saja mengalaminya. Selain usia lanjut, riwayat trauma psikologis yang berat di masa kecil juga dikatakan dapat meningkatkan risiko seseorang untuk mengalami depresi psikotik.

5. Depresi postpartum

Depresi postpartum adalah jenis depresi yang terjadi pada ibu yang baru saja melahirkan. Ibu yang menderita depresi postpartum dapat mengalami beberapa gejala, seperti:

- a. Selalu merasa tertekan
- b. Sulit berkonsentrasi
- c. Nafsu makan berkurang
- d. Susah tidur
- e. Merasa tidak pantas menjadi seorang ibu
- f. Sulit menghasilkan ASI atau menyusui
- g. Memiliki pikiran untuk menyakiti diri atau bayinya

Terkadang, depresi postpartum bisa menyerupai gangguan psikologis lain yang disebut sindrom baby blues. Meski gejalanya mirip, kedua kondisi tersebut merupakan hal yang berbeda.

Sindrom baby blues biasanya terjadi selama 2 minggu setelah melahirkan dan akan mereda dengan sendirinya, sedangkan depresi postpartum dapat berlangsung lama hingga 6 bulan atau lebih dan dapat mengganggu ikatan batin antara ibu dan bayinya.

6. Premenstrual Dysphoric Disorder (PMDD)

Premenstrual dysphoric disorder adalah jenis depresi yang menyerang wanita pada saat menjelang menstruasi. Kondisi ini sering disebut sebagai sindrom pramenstruasi yang berat. Wanita yang mengalami PMDD dapat mengalami beberapa gejala berikut ini:

- a. Mudah emosi dan tersinggung
- b. Sering merasa cemas secara berlebihan
- c. Sulit tidur
- d. Nyeri otot
- e. Kram perut
- f. Nafsu makan hilang atau justru bertambah
- g. Sakit kepala

Berbeda dengan sindrom pramenstruasi, gejala PMDD yang terjadi bisa sangat mengganggu dan bahkan muncul gejala depresi berat yang mengganggu kualitas hidup penderitanya. Gejala ini biasanya akan muncul dalam waktu 1 minggu sebelum menstruasi dimulai dan akan menghilang setelah datang bulan.

Depresi bukanlah sekadar rasa sedih biasa. Tanpa penanganan yang tepat, depresi cenderung akan menetap dan bisa bertambah parah. Hal inilah yang kemudian berpotensi menyebabkan penderita depresi rentan mencoba bunuh diri, mengonsumsi alkohol berlebihan, atau menyalahgunakan narkoba. Oleh karena itu, jika Anda mengalami depresi, apa pun jenisnya, sebaiknya konsultasikan hal tersebut ke psikiater agar kondisi Anda dapat ditangani dengan baik. Untuk menentukan jenis depresi yang Anda derita,

dokter akan melakukan pemeriksaan kejiwaan. Setelah jenis depresinya diketahui, dokter akan memberikan penanganan yang sesuai. Penanganan untuk depresi biasanya berupa konseling atau psikoterapi, serta pemberian obat-obatan, seperti antidepresan.²

Depresi yang pernah dialami penulis meliputi Depresi Mayor, Depresi Persisten dan Depresi Psikotik.



Gambar 1.1 Perilaku anak saat terkena gejala depresi

(Sumber: <http://www.idaijogja.or.id/depresi-pada-anak/>, diakses pada 16 Desember 2020 pukul 00:20 WIB)

²<https://www.alodokter.com/kenali-macam-macam-depresi-dan-cara-menanganinya>, diakses pada 26 desember 2020 pukul 23:18 wib



Gambar 1.2 Orang tua yang khawatir pada anaknya yang sedang menangis

(Sumber: <https://www.planet-health.dk/mom-and-son-adhd/>, diakses pada 16 Desember 2020 pukul 00:08 WIB)

Manusia dituntut untuk terus belajar dari segala hal yang ada di kehidupannya. Dalam kaitannya mencari arti hidup, Tuhan YME sudah menyediakan atau menyelipkan sejuta makna kehidupan setiap manusia dibalik segala kehendak-Nya, salah satunya belajar dari masalah kehidupan di dunia. Misalnya ketika ada masalah lalu respon dengan perasaan-perasaan negatif datang lalu direalisasikan menjadi suatu bentuk karya patung nonfiguratif. Dalam karya patung ini penulis mengungkapkan pengalaman yang dirasakan oleh seorang penderita depresi melalui abstraksi bentuk gestur dan ekspresi, sehingga bisa dijadikan pembelajaran bahwa depresi bukanlah penghalang jati diri kita yang sebenarnya. Manusia harus bisa beradaptasi dari berbagai problema kehidupan sehingga selalu kuat dan tidak mudah menyerah dalam mengarungi cobaan kehidupan ini. Sebagai seorang seniman mencoba merespon positif pengalaman depresi yang penulis alami tersebut melalui karya seni patung.

Karya seni yang ditampilkan berupa karya patung yang berbentuk abstrak Figur. Abstrak disini masih mempertimbangkan garis, bidang, volume dan warna yang mempresentasikan keadaan depresi. fenomena-fenomena yang ada pada

peristiwa memberikan stimulasi sebagai sumber inspirasi, seperti proses-proses ketika sedih, cemas dan tertekan, sehingga bentuk bisa menerminkan rasa yang dirasakan oleh penderita depresi dan bisa menjadi obyek pembelajaran dan perenungan pada kehidupan manusia.

Seorang seniman harus memiliki kepekaan dalam menghayati segala kejadian dari pengalaman ketika berproses kesenian. Setiap rasa yang diperoleh, diolah dan divisualisasikan dengan imajinasinya sendiri. Dengan kata lain seorang seniman tidak akan berhenti tanpa melibatkan daya khayalnya. Imajinasi yang dimiliki akan dibiarkan terus mengalir dan akan menghasilkan sebuah karya dengan didukung kemampuan teknik, sehingga akan tercipta sebuah karya seni sesuai dengan imajinasi yang telah berkembang dalam pikirannya.

Berbicara tentang rasa, tentunya tidak hanya melalui proses berpikir saja, namun rangsangan-rangsangan yang ada harus diolah kedalam hati sehingga menjadi kesan bentuk gestur yang diinginkan. Dalam pengalaman subyektif, seniman secara tidak sadar mendapatkan rangsangan dari kejadian yang dilihat untuk keindahan bentuk, ragam warna dari sebuah peristiwa, sehingga memberikan rangsangan estetis.

Oleh karena itu, seniman berinisiatif untuk mengeksplorasi kembali rasa dengan bentuk-bentuk yang baru (abstrak). Bentuk disini diadopsikan yang mencakup elemen garis, bidang, volume, serta warna lalu dideformasikan menjadi lebih sederhana. Cara mendeformasi bentuk dengan mengabstraksikan gestur. Bentuk bisa tidak teridentifikasi yang bisa menimbulkan makna baru, tetapi dibalik visualisasi dari keadaan tersebut tercermin irama tertentu yang merupakan esensi dinamis dari karakteristik gangguan mental, pada hal ini dituangkan pada nilai-nilai artistik dengan mempertimbangkan unsur-unsur Seni Rupa.

Tema diangkat yaitu tentang depresi dirasa penting karena pada dasarnya kehidupan manusia di bumi ini tidak akan lepas dari peran sosial. Melalui subjek depresi mencoba mengeksplorasi secara maksimal untuk memberikan gambaran pemaknaan pada kehidupan manusia. Dalam menciptakan karya seni seyogyanya

lebih mengeksplorasi tema, media, maupun teknik dalam berkarya. Media dan teknik apapun dapat digunakan dalam berkarya, tidak ada salahnya jika kita bereksplorasi untuk menghasilkan karya yang estetis dan eksploratif.

Pada seni patung modern, tidak ada hukum baku, maupun keharusan mengikuti pola yang ada, penciptaan sepenuhnya hak seorang seniman dalam menuangkan pengalaman estetisnya. Pengalaman depresi bersifat pribadi yang sebagian besar ditentukan oleh faktor lingkungan juga penyikapan saat menghadapi masalah. Dengan adanya faktor tersebut maka ekspresi tiap-tiap orang akan berbeda dalam memvisualkan keadaan bentuk kesedihan.

Mengacu pada hal tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pencipta memiliki kebebasan sesuai interpretasi dan kepekaan yang dimiliki dalam mewujudkan inspirasinya ke dalam bentuk patung sebagai curahan pengalaman estetisnya. Maka tak heran kalau wujud-wujud bentuk patung begitu plural. Dalam pertimbangan inspirasi yang beragam itu, pencipta tertarik dengan subjek yang mengalami gejala.

Seperti pendapat Dharsono Sony Kartika bahwa: "Seni tidak saja mendokumentasikan alam atau peristiwa di dalamnya tetapi menyuguhkan ragam makna dan tuntunan makna kehidupan."³ Pada dasarnya manusia menjadi kuat karena terbiasa menghadapi masalahkomponen penting dari ekosistem alam, dan manusia selaknyanya juga mempunyai tugas untuk menjaganya.

Setiap keadaan yang diperoleh selalu divisualisasikan dengan imajinasinya sendiri. Dengan kata lain seorang seniman tidak akan berhenti tanpa melibatkan daya khayalnya. Imajinasi yang dimiliki akan dibiarkan terus mengalir dan akan menghasilkan sebuah karya dengan didukung kemampuan tekniknya, sehingga tercipta sebuah karya seni sesuai dengan imajinasi yang telah berkembang dalam pikiran. Bicara tentang keindahan, tentunya tidak hanya melalui proses berpikir saja, namun rangsangan-rangsangan yang ada harus diolah ke dalam perasaan sehingga menjadi kesan.

³Dharsono Sony Kartika, *Hubungan Seni dengan Alam*, (Jakarta: Rekayasa Sains, 2004), p. 24.

B. RUMUSAN MASALAH PENCIPTAAN

Persepsi bentuk gestur yang dirasakan manusia ketika mengalami depresi menimbulkan gejala yang menarik, sehingga timbul ketertarikan dalam memperlakukan bentuk sehingga menciptakan makna dalam kehidupan. Pada penciptaan tugas akhir ini terdapat beberapa hal yang hendak diuraikan dan dianalisa dalam bentuk penulisan maupun karya seni. Adapun permasalahan tersebut antara lain :

1. Bagaimana mewujudkan visualisasi bentuk dari depresi?
2. Apa yang ingin dicapai dari pengalaman depresi melalui karya abstrak figuratif?

C. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan

- a. Memvisualisasikan gestur yang dialami penderita depresi dengan cara mendeformasikan bentuk, deformasi yang dimaksud adalah simplifikasi (penyederhanaan bentuk) dan dekstruksi (merusak struktur bentuk) serta konstruksi (menyusun menjadi sebuah bentuk) sehingga menciptakan citra baru, yang bisa dijadikan pemaknaan pada kehidupan manusia.
- b. Untuk mencegah atau meminimalisir gejala dan dampak dari depresi melalui karya seni patung.
- c. Menciptakan karya seni sebagai hasil tugas akhir untuk mengakhiri studi jenjang S-1.

2. Manfaat

- a. Memberikan terobosan yang berbeda dalam setiap perwujudan yang mengetengahkan keindahan bentuk dengan makna baru, sehingga penulis ingin mengembangkan sebuah bentuk patung abstrak figuratif yang memiliki nilai estetis dalam senirupa.
- b. Melahirkan karya baru serta gaya berbeda dalam menciptakan patung.

- c. Sebagai media eksplorasi untuk mengetahui potensi material secara mendalam.
- d. Ungkapan atas proses berkesenian yang ditempuh selama ini.
- e. Sebagai sarana ekspresi diri dan juga studi pembelajaran dalam proses akademik dan berkesenian.

D. MAKNA JUDUL

1. Visualisasi

Visualisasi menurut "*Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*" adalah "pengungkapan gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan, (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya,"⁴ yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan. Visualisasi yang dimaksud disini adalah mewujudkan ide atau gagasan yang masih berwujud angan-angan selanjutnya diungkapkan melalui karya seni sehingga terwujud bentuk yang konkret atau nyata seperti karya seni patung.

2. Bentuk

Bentuk menurut Moliere *The Forced Marriage*, adalah "manifestasi fisik dari suatu objek yang hidup."⁵ Pada dasarnya pengertian bentuk (*form*) adalah wujud fisik yang dapat dilihat. Bentuk merupakan sesuatu yang kita amati, sesuatu yang memiliki makna, dan sesuatu yang berfungsi secara struktural pada objek seni. Pada karya seni patung juga menggunakan unsur bentuk sebagai salah satu elemen seni rupa, maka patung dapat dinilai melalui keindahan objeknya.

3. Depresi

Pengertian Depresi menurut "*Kamus Besar Bahasa Indonesia*" adalah "Gangguan jiwa pada seseorang yang ditandai dengan perasaan yang merosot (seperti muram, sedih, perasaan tertekan)"⁶. Depresi muncul dengan gejala-gejala diantaranya: Kehilangan nafsu makan atau justru makan yang berlebihan, sulit

⁴<http://kbbi.web.id/visualisasi.html>

⁵Edmund Burke Feldman, *Art As Image and Idea*, terj. Sp Gustami, (New Jersey : PRENTICE HALL, INC, 1967), p.186.

⁶<http://kbbi.web.id/depresi.html>

tidur atau kebanyakan tidur, tingkat energi rendah atau mudah lelah, putus asa, citra diri rendah, daya konsentrasi rendah dan sulit mengambil keputusan.

4. 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.

Sedangkan pengertian seni patung menurut Jack Rick dalam bukunya *The Material and Method Sculpture*:

*"Sculpture is essentially a three dimensional art concerned with the organization of masses of volume. The sculptor composes his work in terms of volume or masses, planes, contours, light and dark areas and texture."*⁷

"Essensi seni patung adalah seni bersifat tiga dimensional yang mempunyai organisasi massa. pematung mengkomposisikan atau menyusun karyanya dengan unsur-unsur yang terdiri dari volume atau masa, konsep, kontur, bidang, gelap terang dan tekstur."

Dari pengertian di atas maka bentuk patung merupakan unsur estetis paling utama, paling komplek. 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 tersembunyi.

Gejolak jiwa yang tidak stabil, perasaan yang melankolis (lamban, pendiam, murung, sayu, raut wajah yang membuat iba), kegelisahan, kelesuan dekat serta menyelubungi kehidupan penulis. Endapan kegelisahan, kondisi kejiwaan yang tertekan semakin menumpuk dalam diri. ekspresi dari jiwa yang mengalami

⁷Jack. C. Rick. *The Material and Method Sculpture* : 1959, p. 3.

depresi terungkap dalam gerak yang kadang tidak disadari atau setelah itu ia sadari.

Berdasarkan uraian yang penulis jelaskan dengan definisi setiap kata maka dapat disimpulkan yang dimaksud judul tema tugas Tugas Akhir ini adalah “Visualisasi Bentuk Depresi dalam Seni Patung” dan yang terekam didalamnya menjadi media dari sumber inspirasi untuk menciptakan bentuk abstrak figuratif pada suatu gejala atau peristiwa depresi sehingga menjadi bahasa rupa yang diekspresikan kedalam karya seni patung.

E. ACUAN KARYA

Pada tugas akhir ini dalam menciptakan karya digunakan beberapa acuan karya dari beberapa karya seniman. Acuan karya didasari dari segi ide, bentuk atau berupa pemilihan material yang nantinya akan dikembangkan penulis. Visualisasi karya tidak membatasi pada bagian tertentu yang bisa dijadikan sumber inspirasi, melainkan tangkapan obyek yang menginspirasi seniman untuk diolah kembali menjadi karya seni patung. berikut penulis tampilkan dari beberapa referensi untuk acuan karya.

Seniman yang pertama menginspirasi dalam menciptakan ide adalah Jacques Lipchitz seorang pematung beraliran kubisme berkebangsaan Prancis, Amerika yang mempertahankan komponen yang sangat figuratif dan terbaca dalam karyanya menjelang 1915-1916. Seniman yang lahir pada tanggal 22 agustus 1891 ini dalam menciptakan karya-karya patung figur dan relief, secara khusus dia mentransformasikan bentuk-bentuk datar kubisme sintetik.



Gb. 2.1 Karya Jacques Lipchitz, *Man with a Guitar* (1915)

(Sumber: <https://www.moma.org/collection/works/81524>, diakses pada tanggal 07/03/2019, pukul 22.58 WIB)

Man with a Guitar (1915) adalah salah satu karya awal periode Kubisme yang terkenal, patung ini terbuat dari material *Limestone* (batu gamping) dan berukuran (97.2 x 26.7 x 19.5 cm) bergaya figuratif bernuansa kubisme dengan menampilkan bentuk-bentuk geometri, nampak figur tersebut membawa instrumen gitar dan sedang memainkannya. Dari karya ini penulis terinspirasi meniru bentuk-bentuk geometri pada karya tugas akhir yang dibuat.



Gb. 2.2 Karya Jacques Lipchitz, *Figure* (1926)

(Sumber: <https://www.ebay.com/itm/JACQUES-LIPCHITZ-FIGURE-1926-30-Bronze-Sculpture-1950s-MOMA-RPPC-Postcard-/163212445457>, diakses pada tanggal 07/03/2019, pukul 21.39 WIB)

Karyanya selanjutnya *Figure* (1926-1930) *Bronze* berukuran (216.6 x 98.1 cm), meskipun pada dasarnya masih bernuansa Figur, tetapi karya ini juga mengandung kebentukan ekspresi sedih yang mungkin merupakan pengaruh gaya patung Oseania atau Afrika. Karya ini memberikan kontribusi pada karya tugas akhir penulis berupa ekspresi dan gestur.

Seniman kedua yang menginspirasi adalah Pablo Picasso, berasal dari Spanyol dan menjalani masa kesenimannya di Paris. Ia adalah salah satu seniman terbesar abad ke-20. Picasso mengeksplorasi berbagai macam gaya dan kadang-kadang pada waktu yang sama berkarya dengan beberapa gaya sekaligus. Picasso merintis perkembangan seni lukis Kubisme, dia berkarya dengan gaya Kubisme atau pun dengan gaya lain selama kariernya.

Pada umumnya aliran kubisme dibagi menjadi dua yaitu kubisme analitis dan sintetis. Kubisme analitis adalah karya kubisme yang membuat ruang datar secara analitis dengan garis geometris dan bentuk kotak, sedangkan yang dimaksud dengan kubisme sintesis ialah gaya pelukisan yang menyatukan beberapa bentuk menjadi satu susunan kotak dan geometris.



Gb. 2.3 Karya Pablo Picasso, *Guitar* 1912

(Sumber: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1088>
diakses pada tanggal 07/03/2019, pukul 22.10 WIB)

Karya Pablo Picasso *Guitar (1912)*, alat dan bahan meninggalkan tradisi seni patung, karena karya itu tidak dikerjakan dengan teknik modeling, teknik pahat atau teknik cor, tetapi berupa kolase lembaran karton, tabung tisu toilet bekas dan kawat. Gitar konstruksi karton menampilkan bidang datar, karya dengan teknik konstruksi ini menjadi salah satu acuan yang mendorong penulis menciptakan karya konstruksi.

Seniman selanjutnya yang menginspirasi adalah Henry Moore, dia terkenal karena patung monumental semi-abstraknya. Karyanya sering membentuk abstraksi dari sosok figur manusia, biasanya menggambarkan ibu dan anak atau figur berbaring. Karya-karya Moore sugestif pada tubuh perempuan, bentuk yang dibuat umumnya berlubang atau mengandung ruang hampa.



Gb. 2.4 Karya Henry Moore *Reclining Figure No. 2 - Bridge Prop*
(Sumber: <https://www.brown.edu/about/public-art/gifts/henry-moore-reclining-figure-no-2-bridge-prop-1963>, diakses pada tanggal 20/12/2018, pukul 09.22 WIB)

Reclining Figure No. 2 - Bridge Prop (juga dikenal sebagai *Three Piece Reclining Figure*), dipasang di *Main Green* adalah eksplorasi tubuh melalui keterkaitan berbagai potongan. Ketika penulis mengamati karya ini seakan-akan

menimbulkan semangat yang meluap-luap karena melihat adanya ketegangan bentuk yang dinamis, memiliki kekosongan yang bisa menegaskan bentuk utama seperti menyerupai bentuk manusia dengan kepala dan tubuh. Karya Moore juga berangkat dari ide dasar bentuk geometri yang kemudian mencoba disederhanakan pada bentuk figur yang abstrak. Bentuk-bentuk figur magis yang diciptakan Moore menginspirasi penulis sebagai pedoman dalam proses berkarya untuk mengembangkan ide yang diterapkan dalam konsep penciptaannya, kemudian penulis mengolahnya dengan komposisi bentuk yang baru melalui abstrak figuratif.



Gb. 2.5 Hieroglif Mesir kuno

(Sumber: <http://www.kesekolah.com/images2/big/2015012317470996560.jpg>, diakses pada tanggal 20/12/2018, pukul 09.22 WIB)

Hieroglif Mesir atau relief mesir adalah suatu tulisan formal yang digunakan masyarakat Mesir Kuno yang terdiri dari kombinasi komponen elemen *logograf* dan *alphabet*. Hieroglif terdiri atas 700 gambar dan lambang dalam bentuk manusia, hewan, benda, dan lambang tulisan. *Hieroglif* Mesir kuno mempunyai fungsi yang sama dengan relief pada umumnya menjelaskan cerita atau sejarah masa lampau yang berisi ajaran berharga atau filosofi nenek moyang untuk menjadi pelajaran generasi berikutnya, hanya saja melalui gambar lambang. Melalui karya relief juga dapat menceritakan kejadian maupun pengalaman yang dialami, hal ini yang melatar belakangi penulis untuk menciptakan karya relief.

BAB II

KONSEP

A. KONSEP PENCIPTAAN

Lahirnya ide atau konsep tidak lepas dari sebuah pengalaman di kehidupan sehari-hari, pengalaman itu didapat melalui pengamatan dan pengalaman dari segala hal yang terjadi di lingkungan sekitar. Manusia dituntut untuk terus belajar dari segala hal yang mereka amati. Dalam kaitannya mencari arti kehidupan, Tuhan sudah menyediakan atau menyelipkan sejuta makna kehidupan dibalik segala problema, salah satunya kita bisa belajar dari keadaan kehidupan bersosialisasi seperti .

Manusia memiliki aktivitas dan kegiatan sendiri, mereka saling bersosialisasi-bercengkrama, menjalin pertemanan dan persaudaraan. Bagi Penulis sendiri mengatasi depresi tidaklah mudah, penggunaan obat dari dokter hanya memberikan efek sesaat dan menimbulkan ketergantungan. Ada suatu cara yang penulis temukan ketika fenomena depresi datang, kemauan dari diri sendirilah yang membantu untuk sembuh dan melakukan hal kebalikan dari gejala yang dirasakan. Misalnya saat kehilangan saudara, rekan atau sahabat terdekat pasti akan membekas duka yang mendalam meliputi kesedihan. Jika keadaan ini sudah dirasakan, penulis mencoba mencegahnya agar tidak menjadi gejala depresi yang lainnya dengan cara membalikan keadaan terpuruk tersebut menjadi keadaan bahagia dan semangat hidup baru seperti mencari saudara atau relasi baru menjadikan perasaan kehilangan, kesendirian, dan kesedihan menjauh karena adanya upaya menjalin ikatan baru. Akan tetapi sangatlah tidak mudah merubah perasaan negatif menjadi perasaan positif melalui kegiatan yang membuat hati riang gembira dan melupakan masalah yang memicu depresi. Hanya awalnya saja cara ini berhasil, lama-kelamaan gejala maupun masalah tadi muncul kembali karena pada dasarnya depresi bukanlah penyakit yang bisa sembuh sedikit demi sedikit dengan penanganan dokter dan psikolog melainkan gangguan mental yang datangnya tidak bisa ditebak, maka landasan untuk sembuh adalah kemauan diri

sendiri, berani untuk melawan beban stress pikiran dan kesedihan yang mendalam. Intinya lakukan lawan dari perasaan negatif sebelum menjadi lebih parah dan tidak bisa ditolong. Solusi untuk orang bertipe penyendiri yang sulit berbaur, bersosialisasi, bercengkrama dengan orang lain mungkin salah satu penyebabnya memiliki pengalaman pahit, trauma sewaktu kecil atau dampak dari tekanan lingkungan sosial. Untuk saat ini orang yang bertipe penyendiri harus memiliki tujuan hidup dikarenakan gejala depresi salah satunya juga diawali dengan penarikan diri dari muka umum dan merasa dirinya tidak berguna bagi orang sekitarnya. Maka dari itu penderita depresi bertipe penyendiri harus mempunyai tujuan hidup yang akan dicapai agar membuatnya semangat menjalani hidupnya dan tidak berfikir negatif dengan menyakiti diri sendiri. Memang perasaan penyendiri tersebut harus dilawan dengan keberanian bersosialisasi akan tetapi jika terlalu hanyut dalam kesendirian terus-menerus dalam waktu lama akan susah untuk diselamatkan juga akan memicu pemikiran serta tindakan negatif seperti mengakhiri hidupnya dengan cara bunuh diri.

Karya seni bisa mencerminkan pemikiran dalam menyikapi suatu objek yang terindera dari peristiwa dilingkungan sekitar seperti pendapat dari Sudarso SP bahwa:

Suatu hasil Seni merefleksikan diri seniman penciptaannya juga merefleksikan lingkungan (bahkan diri seniman itupun termasuk dalam pengaruh) lingkungan alam disini dapat berwujud alam sekitar maupun masyarakatsekitar.⁶

Depresi menjadi sumber inspirasi karena didalamnya terdapat beraneka ragam gestur dan ekspresi yang terbentuk secara alami. kesedihan yang dimaksud adalah gejala-gejala depresi yang terjadi di lingkungan masyarakat sekitar maupun individu yang dirasa bisa memberikan rangsangan estetis melalui karya seni patung.

⁶Sudarso, SP. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni* (Yogyakarta, Saku Dayar Sana, tahun 1990) p.12.



Gambar 3.1 Anak yang sedang memendam emosi

(Sumber: <https://m.liputan6.com/health/read/375688/penyakit-yang-berhubungan-dengan-emosi>)



Gambar 3.2 Anak meluapkan emosinya dengan berteriak

(Sumber: <https://pkscibitung.wordpress.com/2014/08/05/mengapa-anakku-sering-marah-dan-susah-konsentrasi/>)

Berawal dari mengamati kesedihan yang ada di lingkungan masyarakat, kemudian dikerucutkan lagi pada gejala-gejala depresi yang timbul pada tiap individu. Karya tugas akhir ini mencoba mengekspresikan kembali wujud dari bentuk sifat dan corak warna yang terindera. Depresi sebagai inspirasi karya seni akan diolah kembali oleh sentuhan-sentuhan seniman, dengan mempertimbangkan keindahan estetis yang tercipta oleh tatanan warna yang harmonis serta penuh dinamika yang didasari oleh beberapa faktor antara lain, keakraban diri dalam mengamati objek-objek tersebut sehingga mengstimulasikan seniman untuk menciptakan bentuk baru. Pengalaman artistik dituangkan pada visual bentuk tidak dibatasi dengan objek jenis tertentu, melainkan objek disini hanyalah dasar visualisasi untuk dijadikan inspirasi karya-karya yang tercipta yaitu dalam bentuk nonfiguratif.

Secara garis besar metode penciptaan bentuk menggunakan bahasa ungkap secara metaforik dengan menonjolkan citra visual yang terbentuk dari tatanan warna. Pada hakekatnya karya yang tercipta bisa dijadikan pemaknaan pada kehidupan manusia. Seperti yang diungkapkan oleh Dwi Marianto yaitu;

Kemampuan untuk membuat ungkapan-ungkapan metaforik adalah kekuatan pikiran dan imajinasi manusia dalam menghadirkan gagasan baru, kreatif, atau menawarkan kebaruan. Caranya adalah dengan mengaitkan satu obyek dengan obyek lain; atau menghubungkan satu objek dengan satu gejala, sehingga dari penggabungan biasosiatif itu munculah imaji dengan konsep yang unik pula.⁷

Ketertarikan penulis pada objek diolah kembali melalui pengamatan subjek yang mendalam, dari situlah muncul rangsangan estetis yang direspon pada pikiran memunculkan ketertarikan artistik yang memicu terjadinya imajinasi bentuk. Bentuk dimodifikasi dengan sentuhan penulis, kemudian divisualkan menggunakan metode landasan teori dari prinsip metafora, dimana penulis menciptakan bentuk sebagai objek yang bisa memiliki makna baru, dalam hal ini penulis mengkaitkan pada gejala-gejala yang ada pada kehidupan manusia.

⁷M. Dwi Marianto. *Art & Life Force in a Quantum Perspective*.(Yogyakarta, Scritto Books Publisher, 2017), p.228.

Bentuk patung divisualkan menjadi objek dari sifat-sifat yang bisa diambil dari esensi kehidupan, sehingga bisa menjadi perumpamaan dari kehidupan manusia. Pengalaman estetik yang terindera dari kekaguman ragam, bentuk dan warna memberikan stimulasi pikiran yang diproses kedalam bentuk, dari situlah muncul ide gagasan dalam menciptakan visual bentuk yang baru. Hubungan artistik dengan keakuratan (ketepatan) dari sumber inspirasi tidak selalu menghasilkan karya-karya realistik. Sering ilusi realitas penghilangan detail-detail yang dapat dilihat mata. Pada saat-saat yang lain, disana ada suatu kesengajaan menimbun detail untuk menciptakan suatu kesan kompleksitas objek. Sebagai seorang seniman akan mempercantik(menghiasi), memperkaya permukaanya.

Pada konteks mematumng pemahaman material sangat penting dalam penciptaan karya, karena itu dalam berkarya hal pertama yang penulis lakukan adalah menentukan material yang cocok untuk digunakan. Setelah menentukan material penulis melakukan eksperimen terlebih dahulu sebagai upaya penggalian potensi yang bisa dicapai. Dari pemahaman potensi-potensi yang bisa dicapai penulis memilih material bersifat *Substraktif*, metodenya dengan mengurangi, memahat, mengukir, melubangi dan sejenisnya.

Ketertarikan dapat dilihat dengan menghayati suatu objek yang memiliki nilai estetik menjadikannya nilai pokok pada kehidupan sehari-hari. Dalam menciptakan karya penulis mempertimbangkan beberapa aspek yang bisa menjadikan karya tersebut memiliki perlakuan bentuk estetis, maka dari itu dalam implementasinya keadaan depresi yang dipilih untuk divisualisasikan diolah menggunakan perubahan bentuk dengan wujud abstrak figuratif. Abstraksi disini dengan mendeformasikan bentuk sehingga menciptakan makna baru, deformasi yang dimaksud dengan cara mendekstruksikan (merusak struktur bentuk) dan simplifikasi (menyederhanakan bentuk) sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa bentuk akan jauh dari aslinya.

Pada umumnya, pilihan artistik salah satu atau beberapa pilihan tipe-tipe deformasi tersebut tidak begitu diperhitungan seperti spontanitas dan

sebagian besar merupakan akibat yang tidak tersadari dari sikap emosional seniman terhadap subjeknya.⁸

Pengalaman artistik yang dituangkan dibatasi pada objek Geometri, depresi disini hanyalah dasar visualisasi yang tercipta yaitu dalam bentuk seni patung sehingga bentuk sudah tidak teridentifikasi dari subjek sumber inspirasi, tetapi dibalik visualisasi tersebut tercermin kesan yang merepresentasikan esensi bentuk gestur dari fenomena depresi.

Pada karya tiga dimensional ini mempertimbangkan nilai estetis kebentukan berupa bidang, volume, ruang, tekstur, irama dan komposisi. Cara memvisualkan imajinasi abstrak ini dengan mengabstraksikannya (meriilkan). Kemudian citra visual warna juga menjadi nilai estetik yang ditonjolkan untuk mewakili keanekaragaman gejala depresi. Mengadopsikan bentuk-bentuk deformasi keadaan tertekan sehingga menjadi suatu ketegangan geometris yang dapat menciptakan bentuk menjadi objek pemaknaan pada kehidupan manusia.

Lingkungan masyarakat individual dengan inspirasi keadaan depresi menjadi sumber inspirasi penciptaan tugas akhir bertujuan sebagai cara seniman untuk lebih menghargai sesama manusia sebagai media ekspresi. Selain itu, agar dapat memberi wacana kepada apresiator tentang pentingnya sebuah masalah sebagai media pembelajaran pada kehidupan manusia.

B. KONSEP PERWUJUDAN

Tahap perwujudan bagi penulis adalah penjelasan bagaimana ide atau gagasan akan ditampilkan. Pengaplikasian bentuk dari ide-ide menjadi sebuah karya nyata (patung), seperti yang telah dijelaskan di awal ide-ide yang tercipta bentuk dari sentuhan dan rangsangan keadaan yang secara subjektif memiliki bentuk estetis yang menarik. Berawal dari pengalaman dan pengamatan gejala depresi sebagai perwujudan dalam bentuk patung, disini seniman secara bebas

⁸Edmund Bushe Feldman, *Art image and idea*, terjemahan Sp.Gustami, (New Jersey: Prentice-hall,Inc, 1967),p.109.

berkreasi mengolah bentuk yang diinginkan. But Muchtar dalam Seni Patung Indonesia menjelaskan:

Seni patung terwujud dalam bentuk tiga dimensi. Dimensi ketiga itulah yang senantiasa menjadi garapan pematung, yaitu “kedalaman” bentuk. Pada seni patung, bentuk disebabkan karena adanya volume, padat atau hampa. Ia dapat dilihat dari segala sudut, keadaan ini membuat seni patung serba muka (multi surface) : muka belakang - samping - atas – bawah. Atau dapat 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.⁹

Dari pengertian diatas kiranya dapat menghubungkan dalam seni patung tidak dapat terlepas dari bentuk, karena bentuk sebagai komponen utama dalam menciptakan karya seni patung. Pada karya tugas akhir ini bentuk diolah dengan cara mengubah, menyamakan, menyederhanakan, sehingga menghasilkan bentuk dengan makna baru. Mencoba mengabstraksikan bentuk-bentuk dengan sifat geometris yang menghasilkan visual bentuk abstrak.

Dalam mewujudkan karya seni patung penulis menciptakan bentuk dengan cara mendeformasikan dari apa yang terindera oleh pikiran. Deformasi diartikan sebagai perubahan bentuk, posisi, dan dimensi dari suatu objek yang dilakukan dengan cara penambahan beberapa unsur visual tertentu, deformasi yang dimaksud yaitu dengan cara mendestruksikan atau merusak struktur bentuk, dan simplifikasi atau menyederhanakan bentuk sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa bentuk akan jauh dari aslinya, bentuk juga ditambahi dengan penambahan aksent-aksent ornamental juga memiliki fungsi karya lebih menarik dan tidak terlihat kosong.

Pada karya tugas akhir ini bentuk tercipta dari hasil dari penggalian potensi bahan. pemilihan material menjadi hal yang dipertimbangkan, karena material menjadi komponen penting dalam mendukung terciptanya karya, material dipilih untuk mendukung ide gagasan yang mendukung objek patung sehingga dirasa penting untuk mempertimbangkan jenis material yang dipilih.

⁹Soedarso, Sp.(Ed). *Seni Patung Indonesia*. (Yogyakarta: BPISI Yogyakarta, 1992) p.2.

Aspek kebetukan dalam karya patung ini lahir dari sentuhan langsung dari pemahaman serta teknis penggarapan. Perlakuan bentuk yang didasari dengan pemahaman teknik perwujudan maka potensi kayu bisa menghasilkan *value* yang menarik sehingga bentuk mempunyai nilai estetik. Secara garis besar pemilihan material kayu besi maupun *found object* karena bersifat subtraktif .

Dalam menciptakan patung, ada banyak proses dan teknik yang bisa digali lebih mendalam, penulis menggunakan beberapa metode dalam membuat karya patung, diantaranya teknik *carving* dan konstruksi. Dari beberapa teknik dasar tersebut perwujudan bentuk juga ditentukan dengan perencanaan untuk mewujudkan keberagaman efek.

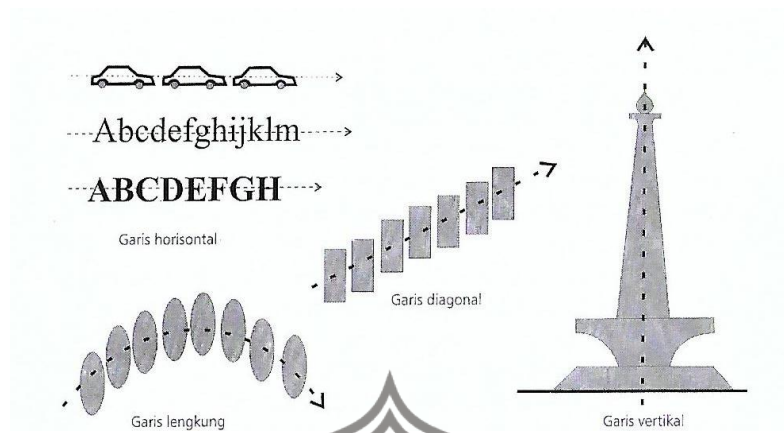
Pada perwujudan karya tugas akhir ini yang berjudul: "*Visualisasi Bentuk Depresi dalam Seni Patung*", penulis mempertimbangkan beberapa elemen seni rupa meliputi:

1. Garis

Bentuk disini tidak bisa terlepas dari unsur garis. Garis memiliki potensi keindahan estetik. Secara garis besar karya yang dihasilkan menggunakan potensi garis semu. "Garis semu muncul karena terdapat kesan balance pada bidang, warna atau ruang."¹⁰ Sehingga bisa memberikan irama yang abstrak. Garis semu tercipta dari bentuk massa dari suatu benda/objek yang bisa menciptakan irama tertentu.

Karya tugas akhir ini memiliki elemen-elemen garis yang bisa memberikan karakter dan simbolisasi bentuk. Bentuk garis yang dipilih adalah:

¹⁰Sadjiman Ebdy Sanyoto. *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. (Yogyakarta. JALASUTRA. 2009).p.93.



Gb. 3.3 Garis semu rangkaian massa
(Sumber: Sadjiman Ebdy Sanyoto, *Buku Nirmama Elemen Seni dan Desain*)

a. Garis vertikal.

Garis vertikal mengasosiasikan benda-benda tegak lurus seperti pohon, tiang, gedung pencakar langit memberikan karakter yang seimbang (stabil), megah, kuat, tegang.

b. Garis Horizontal.

Garis horizontal mengasosiasikan suatu cakrawala laut mendatar, juga pohon yang tumbang, orang yang tidur atau mati, juga berbagai gambaran benda-benda lain yang mendatar. Menciptakan kesan tenang, relaksasi, diam, atau statis dan tak bergerak.

c. Garis diagonal.

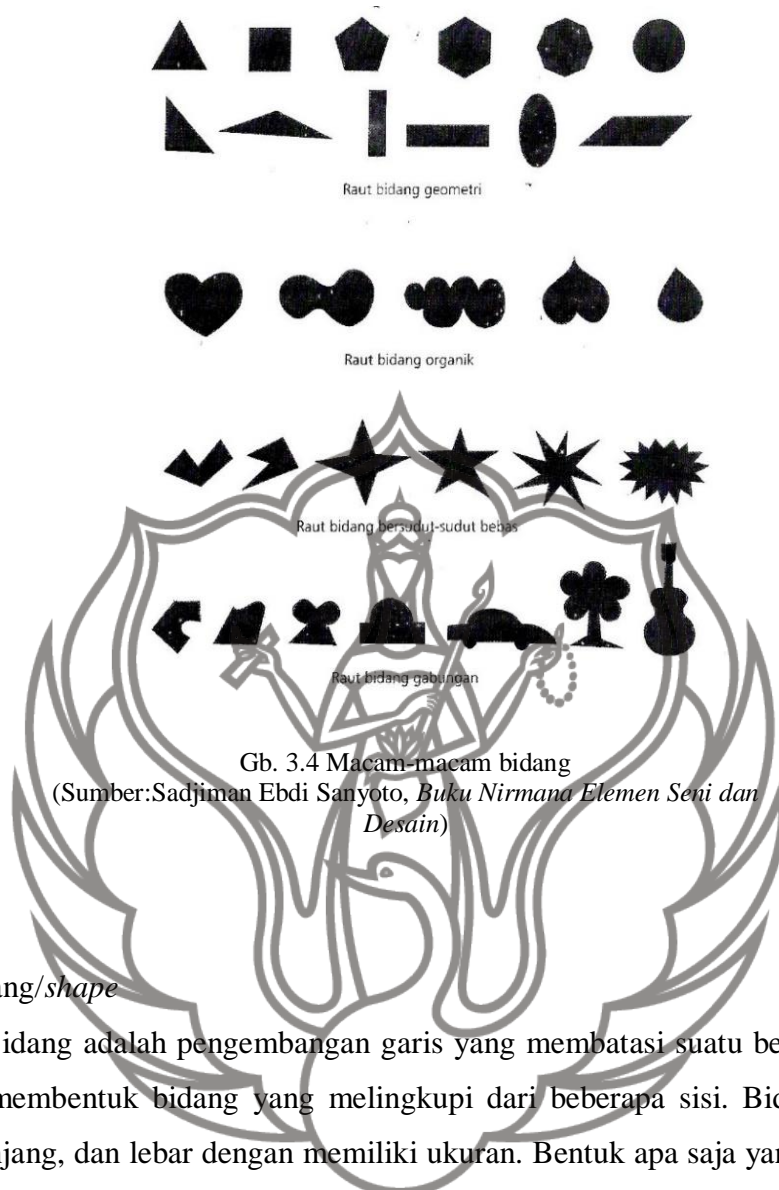
Garis diagonal miring kekanan ataupun ke kiri mengasosiasikan kedinamisan gerak, orang lari, kuda melompat, pohon doyong, dan lain-lain yang mengesankan obyek dalam keadaan tak seimbang dan menimbulkan gerakan akan jatuh, gerak gesit, lincah, dan menggetarkan. Memberi kesan tidak stabil, sesuatu yang bergerak atau dinamis. Garis diagonal melambangkan kedinamisan, kegesitan, kelincahan, dan kegenitan.

d. Garis lengkung.

Garis ini memberikan karakter ringan, dinamis, kuat dan melambangkan kemegahan, kekuatan dan kedinamisan. Garis lengkung meliputi lengkung mengapung, lengkung kubah, lengkung busur, memberi kualitas mengapung seperti pelampung, mengasosiasikan gumpalan asap, buih sabun, balon, dan sebagainya; mengesankan gaya mengapung, ringan, dan dinamis. Garis ini memberi karakter ringan, dinamis, kuat; dan melambangkan kemegahan, kekuatan, dan kedinamisan. Makna Garis Kurva atau Garis Lengkung mampu memberi kesan keanggunan, halus dan luwes. Garis kurva menampilkan ketidakpastian dan lebih tidak dapat diprediksi dari pada garis lurus.

2. Bentuk/*form*

Pada karya tugas akhir ini ide divisualkan menjadi abstrak figuratif berbentuk bidang geometri yang digayakan dan distilisasi bersumber dari rasa tegang yang ditimbulkan pada permukaan karya. Dengan perwujudan garis-garis melengkung serta bersudut karena mengikuti bentuk kesedihan, kekecewaan, kesendirian, kegelisahan yang dialami, objek yang cenderung berbentuk lonjong melengkung dan bersudut. Setiap bentuk diberi volume dan massa untuk memberi kesan menyimpan energi dan menguasai ruang. Bentuk-bentuk yang dihadirkan umumnya memiliki sifat cembung dan cekung, dan strukturnya bervariasi seperti bentuk vertikal, diagonal, memanjang ataupun bentuk yang berongga.



3. Bidang/*shape*

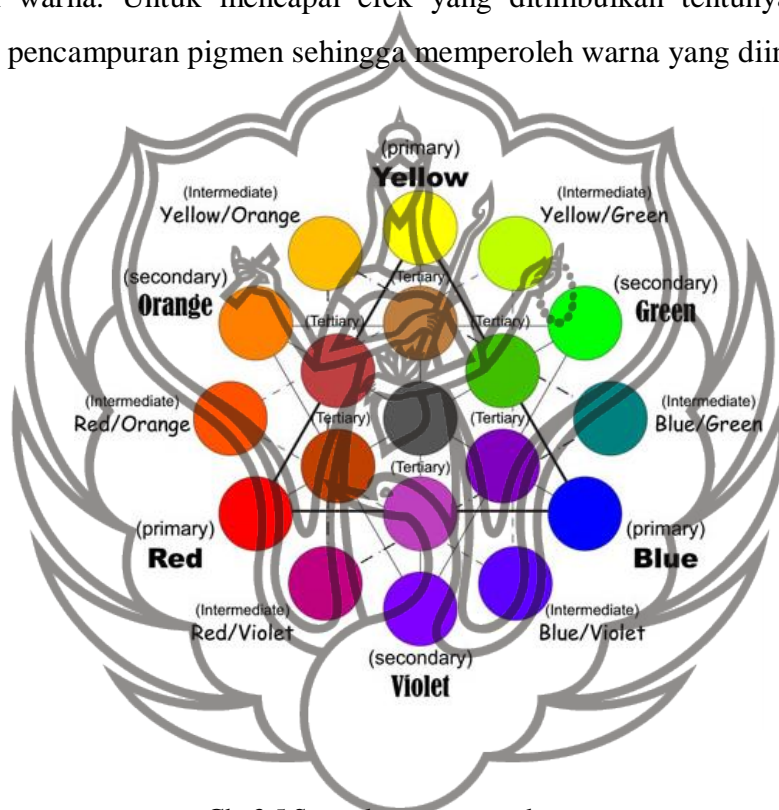
Bidang adalah pengembangan garis yang membatasi suatu bentuk sehingga dapat membentuk bidang yang melingkupi dari beberapa sisi. Bidang memiliki sisi panjang, dan lebar dengan memiliki ukuran. Bentuk apa saja yang ada di alam ini dapat disederhanakan menjadi bentuk bidang. Bidang pada karya ini menggunakan bidang gabungan yang menggabungkan antara lengkung dan bersudut, gabungan dari bidang geometris dengan bidang yang bersifat organik, hasil dari tangkapan benda hidup.

4. Warna/*colour*

Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna. Dalam Seni Rupa, warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Menurut

kejadiannya warna dibagi menjadi dua, yaitu *additive* dan *subtractive*. “*Additive* adalah warna yang berasal dari cahaya, sedangkan *subtractive* adalah warna yang berasal dari pigmen.”¹¹ Pada perwujudan patung pada karya tugas akhir ini menggunakan warna *subtractive* yang berasal dari pigmen

Pada karya tugas akhir ini pemilihan warna menggunakan warna *subtractive* dipadukan dengan teknis pembentukan. Warna bahan umumnya dipakai dalam pigmen warna. Untuk mencapai efek yang ditimbulkan tentunya pemahaman tentang pencampuran pigmen sehingga memperoleh warna yang diinginkan. Alam



Gb. 3.5 Sampel campuran spektrum warna

(Sumber: <https://www.google.com>. diakses pada tanggal 16/12/2020, jam 09.22 wib)

¹¹Sadjiman Ebdy Sanyoto, *Op.Cit*, p.13.

mempunyai berbagai ragam warna yang bisa dieksplorasi menjadi kesatuan. Komposisi warna disini membantu mewujudkan unsur bentuk, sehingga tunduk pada unsur dasar seni, yang antara lain menyangkut keselarasan/irama/ritme, kesatuan/unity, dominasi, keseimbangan dan proporsi/keselarasan.

Pertimbangan warna yang dipilih secara garis besar yaitu warna kontras atau Primer maupun komplementer, warna panas, dan juga warna dingin. Komposisi warna yang dihasilkan memiliki gerak semu sehingga menciptakan tekstur warna yang menarik. Sifat-sifat dan karakteristik itu sering dimanfaatkan artistik kesan, yang diharapkan dari bentuk imajinasi muncul sebagai ekspresi dari penciptanya.

Permainan gelap terang (*Value*) dihadirkan ketika memberi efek bayangan pada objek. Gelap terang juga dipertimbangkan untuk menciptakan efek gradasi warna karena itu harmonisasi dari warna dipertimbangkan untuk mencapai keselarasan yang mendukung bentuk. Permainan gelap terang dari intensitas warna dicampur dengan berbagai spektrum warna, sehingga menghasilkan *Hue* (campuran warna) yang beragam kemudian warna akan terlihat lebih harmonis untuk mendukung bentuk.

5. Tekstur

Setiap bentuk atau benda selalu mempunyai permukaan atau raut. Setiap permukaan selalau menyimpan ciri khas masing-masing. "Tekstur dalam bidang seni digunakan sebagai alat ekspresi sesuai dengan karakter tekstur itu sendiri."¹² Nilai ciri khas permukaan dapat kasar, halus, polos, bermotif/bercorak, mengkilap, buram, licin, keras, lunak dan sebagainya.

Dalam mencapai tujuan karya tugas akhir ini secara garis besar menampilkan tekstur halus agar lebih menonjolkan spektrum warna. Namun ada beberapa karya yang memainkan kombinasi dari dominasi tekstur halus dengan aksent-aksent tekstur sedang dan tekstur kasar sehingga terlihat lebih harmonis dan beragam. Pada penciptaanya digunakan bantuan teknis

Dari pemaparan diatas perwujudan karya patung ini menggunakan penggabungan elemen yang memadukan segala unsur rupa berupa garis, bidang,

¹²Sadjiman Ebdy Sanyoto, *Op.Cit*, p.124.

bentuk, tekstur, dan warna dalam hal ini kesatuan bentuk serta keterkaitannya sangat ditonjolkan terhadap kesesuaian alur dalam pemilihan keindahan bentuk yang tersusun atas perencanaannya.

Pada karya tugas akhir ini penulis mencoba mengekspresikan bentuk-bentuk yang terjadi pada saat keadaan depresi. Kesedihan sebagai inspirasi karya akan diabstraksikan menjadi sebuah figur dan relief oleh sentuhan-sentuhan seniman, dengan mempertimbangkan keadaan estetis yang tercipta oleh tatanan warna yang harmonis serta penuh dinamika, yang didasari oleh beberapa faktor, antara lain keakraban diri penulis dengan subjek-subjek tersebut dan sebagai wujud kekaguman penulis tentang melihat gejala-gejala yang dialami individu sehingga memberika ruang imajinasi tentang memandang suatu objek karya.

Dengan pikiran dan perasaan, penulis mencoba mengimajinasikan bentuk yang terindera pada mata dan membuat perlakuan bentuk yang baru. Mengabstraksikan objek dengan cara menyederhanakan bentuk melalui pengungkapan improvisasi. Abstrak disini masih mempertimbangkan bentuk, ragam, warna kesedihan dengan menambahkan imajinasi dari penulis tentang perlakuan bentuk dengan menciptakan citra baru . Gaya patung yang terdapat pada karya patung disini masih mempertimbangkan gerak, ruang volume maupun proporsional bentuk. Sehingga akan menciptakan kesatuan bentuk yang seimbang.

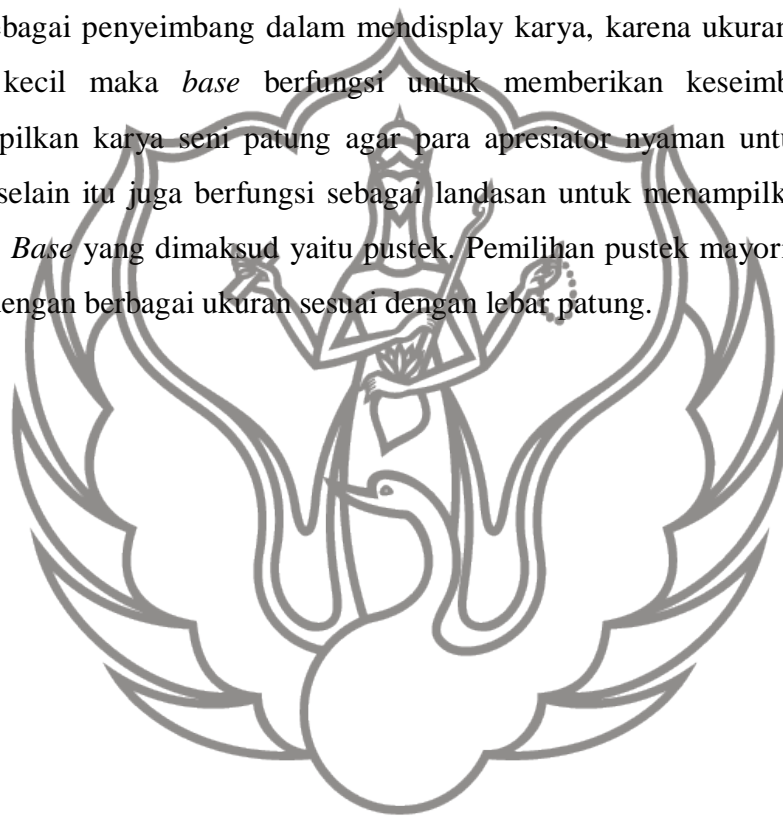
Eksplorasi bentuk abstrak figur ini sebagai pencarian kebentukan tersendiri. Penulis mendapatkan pengalaman berbeda dari proses berkarya yang pernah dijalani di lingkungan kampus, hingga saat ini. Penulis sangat menyadari hal tersebut dan memilih tidak menampilkan karya-karyanya dalam wujud realistik, karena wujud itu telah ada dalam pikiran kita semua, dan tidak harus ditampilkan lagi sebagaimana aslinya. Memvisualisasikan patung abstrak figur serta relief dengan mendeformasikan bentuk ekpresi dan gestur melalui bidang geometri dan garis, berkonsep dari pengamatan dan pengalaman depresi.

C. KONSEP PENYAJIAN

Karya seni patung merupakan karya seni yang memerlukan penanganan yang lebih kompleks dibanding dengan karya seni dua dimensi. Dalam

menyajikan karya, diperlukan pertimbangan yang konkrit dalam menampilkan karya seni patung, maka perencanaan yang matang dalam mendisplay diperlukan agar patung yang ditampilkan memperlihatkan keunggulan bentuk dalam merepresentasikan ide-ide yang akan disajikan. Sehingga patung akan terlihat lebih menarik.

Dalam pameran karya Tugas Akhir yang berjudul *Visualisasi Bentuk Depresi dalam Seni Patung*, mayoritas semua disajikan dengan menggunakan *base* sebagai penyeimbang dalam mendisplay karya, karena ukuran patung yang relatif kecil maka *base* berfungsi untuk memberikan keseimbangan dalam menampilkan karya seni patung agar para apresiator nyaman untuk menikmati karya, selain itu juga berfungsi sebagai landasan untuk menampilkan karya seni patung. *Base* yang dimaksud yaitu pustek. Pemilihan pustek mayoritas berbentuk kotak dengan berbagai ukuran sesuai dengan lebar patung.



BAB III

PROSES PERWUJUDAN

Pada proses Perwujudan penulis akan mencoba menjabarkan bagaimana proses kreatif dalam menciptakan karya seni. Bagi pematung sebuah ide mampu menggambarkan proses dari apa yang diamatidari pengalaman dan pengamatan, proses tersebut menjadi bahan pertimbangan dalam pemecahan hal-hal kebentukan yang mempengaruhi ide penciptaan.

Bahan atau *material* sangat mutlak diperlukan untuk mendukung dalam proses pengerjaan karya. Material menjadi vital karena dipilih berdasarkan karakter estetis yang bisa ditonjolkan pada bentuk yang ditampilkan. Tanpa adanya bahan, semua karya seni tidak akan terwujud, karena suatu karya seni hanya dapat diketahui jika disajikan melalui suatu medium.

Selain bahan dalam berkarya, alat merupakan pendukung dalam proses menciptakan karya. Agar proses pengerjaan menjadi maksimal, kelengkapan berbagai jenis alat juga diperlukan dalam pengerjaan karya seni. Disamping itu teknik pengerjaan juga diperhatikan untuk menciptakan bentuk yang sesuai dengan ide artistik dalam berkesenian. Berikut penulis jabarkan beberapa bahan, alat dan teknis dalam menciptakan karya:

A. BAHAN DAN ALAT

1. Bahan

Bahan merupakan kebutuhan pokok dalam membangun sebuah karya seni yang mempengaruhi dari kualitas dari bahan tersebut, bahan tidak sekedar memperlihatkan keindahannya saja melainkan adanya daya tarik dan fungsi pada kebentukan. Bahan yang digunakan untuk karya patung dalam tugas akhir ini adalah :

a. Kayu

Digunakan sebagai bahan utama dalam pembentukan patung, dengan cara mengurangi bahan kayu tersebut menggunakan tatah (pahat).



Gambar 4.1 Foto Kayu Jati Belanda
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

b. Knapot mobil bekas

Knapot adalah salah satu komponen terpenting dari sistem pembuangan pada mesin mobil, digunakan sebagai bahan utama dan pondasi awal konstruksi patung.

c. Besi bekas

Besi bekas digunakan untuk bahan konstruksi patung, meliputi:

1. Besi *Hollow* adalah besi berbentuk batangan yang berongga.
2. Besi *Wiremesh* (besi pagar) adalah rangkaian besi yang terdiri dari baris paralel.
3. Besi pipa adalah besi tabung berongga yang digunakan untuk berbagai keperluan konstruksi.

d. *Bathtub* bekas

Bathtub (bak mandi) adalah sebuah wadah besar untuk menahan air dimana seseorang dapat mandi, digunakan sebagai bahan utama karya relief.



Gambar 4.2 Foto Bathtub, knalpot dan besi bekas
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

e. Kawat las

Kawat las atau elektroda adalah material yang digunakan untuk melakukan pengelasan listrik pada benda yang berkarakter logam.



Gambar 4.3 Foto Kawat las atau elektroda
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

f. Kawat bendrat

Kawat bendrat digunakan sebagai pengikat kerangka patung konstruksi las .



Gambar 4.4 Foto Kawat bendrat
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

g. Amplas

Amplas berfungsi untuk membuat permukaan patung yang kasar menjadi lebih halus dengan cara menggosok permukaan kasarnya ke permukaan suatu bahan.



Gambar 4.5 Foto Amplas lembaran, amplas Tumpuk, dan amplas tempel
(Sumber Dokumentasi pribadi)

h. Cat

Cat digunakan pada tahap finishing sebagai pewarna pada karya, namun juga untuk melindungi permukaan patung.



Gambar 4.6 Foto Pernis kayu, *Clear coat* dan cat semprot
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

i. Isolasi kertas

Isolasi kertas adalah Material pembantu pewarnaan karya patung, untuk menutupi bagian yang tidak ingin dicat.



Gambar 4.7 Foto Isolasi kertas
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

2. Alat

a. Pahat kayu

Pahat kayu atau *tatah* adalah alat yang berfungsi mengurangi, melubangi atau mengukir kayu sedikit demi sedikit.

b. *Petel banci*

Petel banci atau cangkul kayu adalah alat ini berfungsi seperti kapak cuma bentuknya seperti cangkul kecil untuk membuang sesuatu dari kayu yang tebal seperti kulit kayu.

c. Palu kayu

Palu kayu adalah alat bantu penumbuk bidang menggunakan pahat atau tatah, berfungsi sebagai global patung kayu.



Gambar 4.8 Foto Tatah kayu, *petel banci* dan palu kayu
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

d. Gerinda tangan

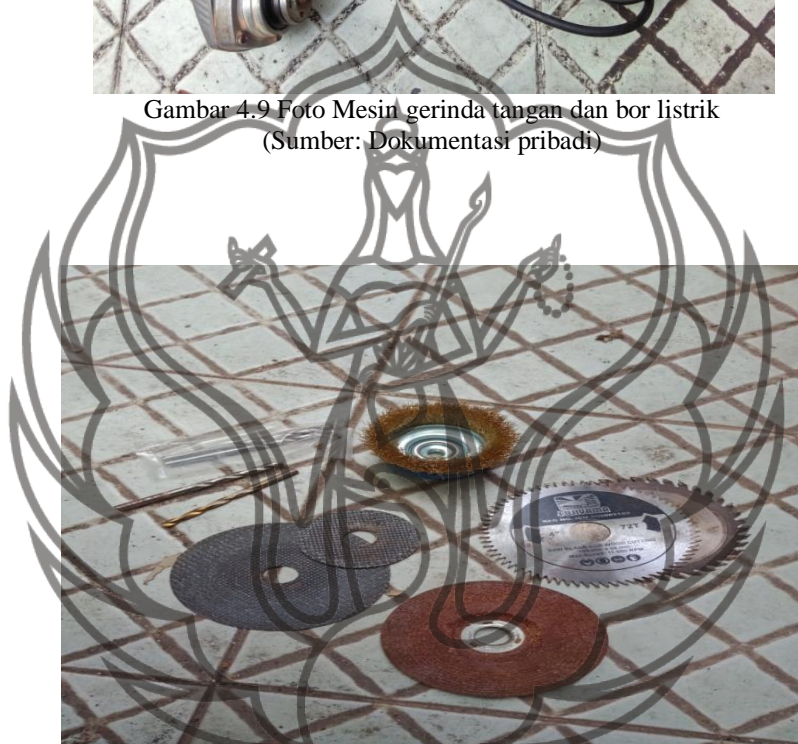
Gerinda tangan digunakan untuk memotong logam besi dan menghaluskan permukaan patung yang kasar.

e. Bor listrik

Bor listrik digunakan untuk membuat lubang pada karya.



Gambar 4.9 Foto Mesin gerinda tangan dan bor listrik
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 4.10 Foto Mata bor dan beberapa mata gerinda yang mempunyai fungsi berbeda
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

f. Dimmer

Dimmer berperan sebagai pengatur kecepatan pada gerinda tangan dan bor listrik.



Gambar 4.11 Foto Alat bantu mengatur kecepatan *dimmer*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

g. Mesin las listrik.

Mesin las listrik digunakan untuk menyambung bagian-bagian besi ke kerangka utama konstruksi patung.

h. Kacamata las

Kacamata las untuk melindungi mata karena sinar UV yang dihasilkan mesin las listrik dan partikel-partikel kecil yang tajam.



Gambar 4.12 Foto Mesin las listrik dan kacamata las
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

i. Tang

Tang berfungsi untuk memotong kawat, menjepit dan mencabut paku.

j. Obeng

Obeng pada umumnya digunakan untuk mengencangkan atau mengendurkan baut, akan tetapi disini berfungsi untuk membuka kaleng cat.



Gambar 4.13 Foto *Canut*, obeng dan tang
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

k. Penggaris

Penggaris adalah alat bantu pengukur dan alat bantu menggambar garis lurus maupun siku (memeriksa bentuk geometris pada bahan yang di olah).



Gambar 4.14 Foto Alat pengukur/penggaris
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 4.15 Foto Alat pengukur/penggaris siku
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

l. Kuas

Kuas sebagai alat bantu penempelan cat pada karya.



Gambar 4.16 Foto Alat bantu pewarnaan/kuas
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

m. Lem

Lem perekat adalah salah satu alat dengan bahan bertekstur lengket yang fungsi utama untuk merekatkan dua bagian atau lebih jika dirasa perlu.



Gambar 4.17 Foto Lem kayu dan lem Konstruksi
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

n. Sikat

Sikat berfungsi sebagai alat membersihkan permukaan patung yang mengerak, jika permukaan yang dibersihkan sulit dijangkau maka menggunakan sikat gigi.

o. Palu besi

Palu besi atau *martil* adalah alat yang secara umum digunakan menumbuk paku, akan tetapi palu disini memperbaiki permukaan karya konstruksi las.

p. *Spons*

Spons adalah alat dari material lembut seperti busa kegunaannya untuk membersihkan permukaan patung kayu yang sudah halus dari debu saat selesai mengamplas.



Gambar 4.18 Foto Sikat cuci baju, palu, *spons*, dan sikat gigi
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

q. Gunting

Gunting digunakan untuk memotong bahan yang tipis jika dirasa perlu.

r. *Cutter*

Cutter digunakan untuk memotong bahan yang lunak jika dirasa perlu.



Gb. 4.19 Foto Gunting kertas, gunting *seng*, dan *Cutter*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

B. TEKNIK

Perwujudan patung serta bahan material sebagai prioritas utama untuk menciptakan suatu karya seni, teknik merupakan langkah untuk mengembangkan suatu bentuk yang memberi arti penguasaan dalam hal teknik pengerjaan. Teknik ini dipergunakan sebagai cara pematung untuk memperlakukan material sebagaimana diterapkan untuk mengkaitkan nilai karakteristik terhadap sudut pandang pematung. Dalam proses pengerjaan atau pembentukan karya seni, penulis menggunakan beberapa teknik, diantaranya:

1. Teknik Carving

Suatu teknik pada pembuatan karya seni patung yang bertujuan untuk mengurangi bagian bahan utama sedikit demi sedikit dan membersihkan bagian yang tidak diinginkan sehingga mencapai bentuk patung yang diinginkan, umumnya menggunakan pahat atau tatah.

2. Teknik Konstruksi

Teknik Konstruksi pembuatan karyanya dilakukan dengan perancangan dan perencanaan membentuk susunan bulat, oval, persegi dll pada suatu material yang akan disambung dengan bahan yang lain sehingga akan mencapai suatu karya yang di inginkan baik dengan bantuan kerangka maupun tanpa kerangka.

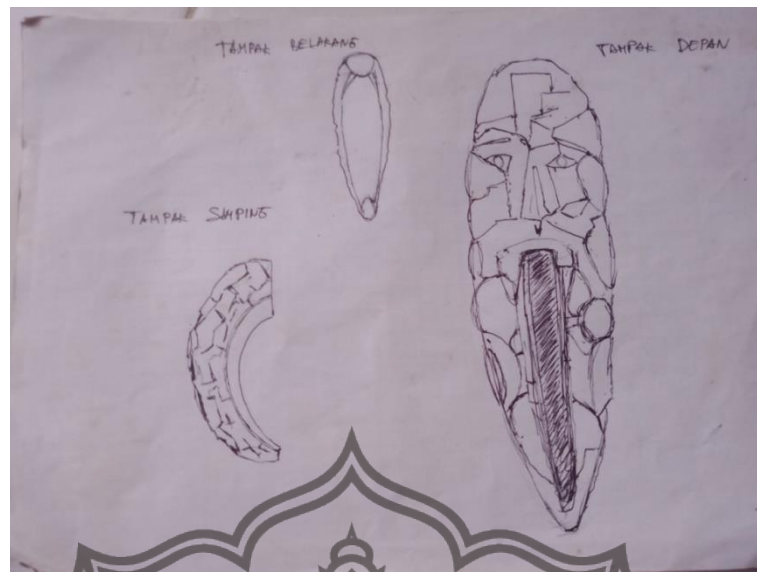
C. TAHAP PERWUJUDAN

1. Pengerjaan Ide

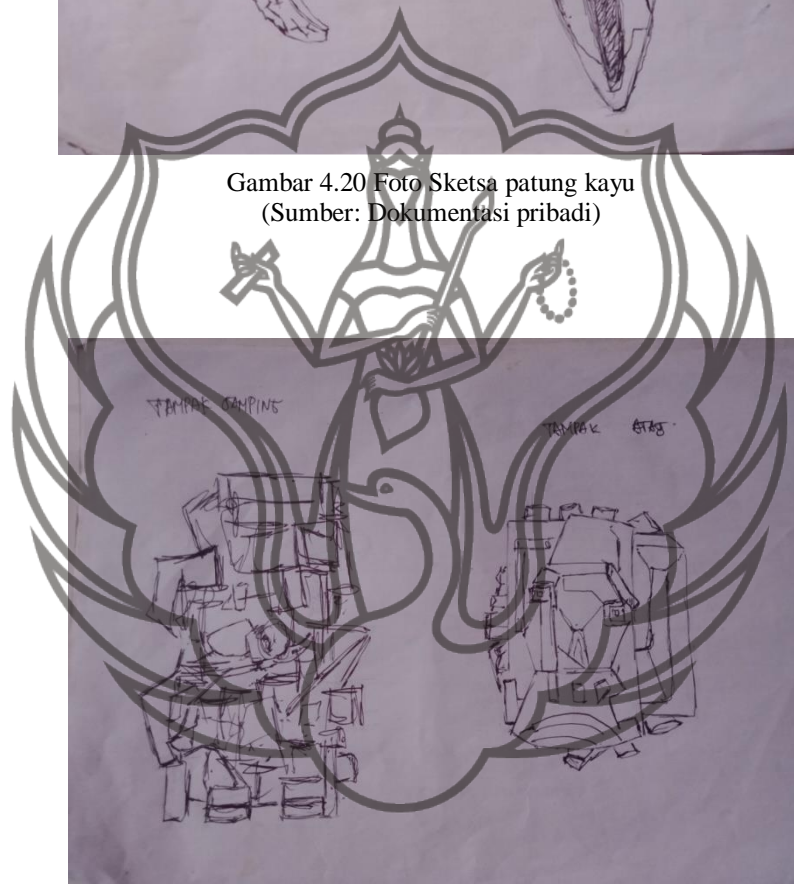
Proses awal pada tahap ini yaitu melalui pengamatan dilingkungan sekitar yang kemudian muncul ide-ide yang akan diwujudkan, dalam hal ini terinspirasi dari bentuk-bentuk figur dan relief, terinspirasi dari aliran seni kubisme. Proses tersebut memberikan stimulasi yang terindera pada imajinasi sehingga timbul ide, gagasan dan bentuk yang menjadi dasar dari penciptaan karya seni.

2. Tahap pembuatan sketsa/maket

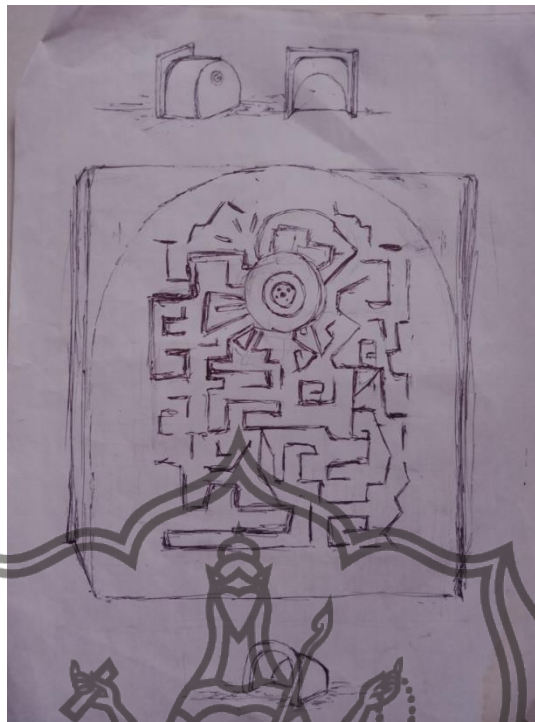
Pada tahap ini penulis sudah mencoba memvisualkan bentuk. Pematangannya dilakukan dengan membuat sketsa kasar kemudian diaplikasikan pada bentuk maket. Setelah maket patung tercipta kemudian dilakukan pemilihan yang sesuai dengan gagasan penulis.



Gambar 4.20 Foto Sketsa patung kayu
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 4.21 Foto Sketsa patung konstruksi
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 4.22 Foto sketsa relief
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada tahap ini bentuk maket yang dipilih hanya sebagai rancangan dasar penciptaan karya, Bentuknya masih bisa berubah. Karena itu tidak menutup kemungkinan untuk dieksplorasi lagi bentuk lain dengan mempertimbangkan unsur estetis seni rupa.



Gambar 4.23 Foto Maket patung kayu
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3. Tahap *globaling*

Pada tahap ini material bahan kayu yang dipahat meliputi kayu Jati Belanda, Mahoni, dan *Glugu* (kayu kelapa). Pada awal proses menguliti kayu dengan menggunakan *Petel banci* atau cangkul kayu hingga terlihat karakter serat pada bahan, setelah kayu dan kulit terpisah maka penandaan dan pemilihan spot mana yang di butuhkan dan mana yang di buang menggunakan palu dan pahat kayu membentuk pola garis sketsa, jika sketsa telah selesai dipindahkan pada bahan dilanjutkan pengurangan sedikit demi sedikit bahan menggunakan palu dan pahat kayu dengan teknik *Carving*.



Gambar 4.24 Foto Material kayu yang sedang dipahat
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

4. Tahap *detailing*

Pada tahap *detailing* dimulai dengan memahat bagian-bagian yang terpenting terlebih dahulu, seperti bentuk-bentuk ekspresi, gestur dan bidang *geometri* pada bahan agar bagian terkecil dari permukaan patung terlihat, kemudian baru disusul pembentukan bagian yang sedang dan besar



Gambar 4.25 Foto pembentukan bagian kecil menggunakan palu dan pahat kayu
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 4.26 Foto merapikan bentuk bidang pada bahan
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 4.27 Foto penegasan bentuk ekspresi patung
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Proses pembentukan disini menggunakan teknik *carving* dengan medium kayu atau material bersifat *subtraktif*. Kemudian untuk penegasan bentuk bidang geometri penulis memakai alat gerinda di bantu bor sebagai tahap akhir *detailing* bentuk. Sesekali waktu apabila permukaan patung tidak dapat dijangkau dengan alat gerinda dan bor, maka di gunakan pahat-pahat ukuran kecil.

Pengerjaan ini dilakukan secara bertahap dan selalu dilakukan pengontrolan bentuk dan pemeriksaan ukuran serta sudut, walaupun begitu bentuk tidak terpaku pada sketsa dan maket. Bentuk masih bisa berubah sesuai kepekaan seniman mengolah struktur bentuk dikarenakan bagian sketsa dan bahan yang di garap tidak selalu sama ukuran dan bentuknya, hal ini bisa ditanggulangi dengan merespon bentuk. Ketika patung sudah dirasa cukup dan sudah sesuai dengan keinginan penulis, maka proses dianggap selesai.

5. Tahap penyusunan konstruksi

Pada tahap ini penulis mulai merealisasikan bentuk rancangan sketsa dan mulai menyusun pada kerangka yang sudah disiapkan yaitu knalpot mobil. Proses diawali memotong bagian-bagian besi Hollow, besi wiremesh dan pipa

secara terukur sesuai dengan kebutuhan. besi yang masih berupa lonjoran dibengkokkan, dipotong dan dibentuk sesuai dengan rancangan sketsa. Kemudian dililitkankan dengan cara *dibendrat* menggunakan kawat. Jika proses susunan lilitan potongan-potongan ketiga besi sudah dirasa kuat dan sesuai rancangan maka dilanjutkan menempelkan dengan cara dibakar menggunakan mesin las tujuannya agar bagian kerangka dan besi yang dililit pada kerangka menjadi kokoh dan kuat. Jika penempelan kerangka dan besi kuat maka patung tidak akan jatuh atau bergoyang-goyang ketika proses penempelan susunan. pada kerangka besi yang sudah dipertimbangkan struktur dasarnya.



Gambar 4.28 Foto proses pembakaran dengan mesin las
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

6. Tahap pembuatan relief

proses awal yakni memotong menjadi 2 bagian bathtub, pemilihan 1 dari 2 buah bentuk bathtub yang telah di potong tadi lalu menghaluskan bekas potongan awal karena nantinya berfungsi sebagai alas karya relief, setelah alas bahan halus dan tidak bergoyang penulis memulai dengan memindahkan

sketsa permukaan *bathtub* secara terukur dan merata menggunakan tatah kecil dan tipis. Sketsa selesai dilanjutkan melubangi permukaan bathtub menggunakan bor membentuk garis majemuk lengkung S, spiral, zigzag dsb. Mata bor yang digunakan melubangi berukuran 5mm



Gambar 4.29 Foto proses melubangi dengan bor listrik
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

7. Tahap Finishing

Karya tugas akhir ini didominasi bahan kayu dengan permukaan tekstur yang kasar dan halus. Tekstur halus membuat serat yang ada pada patung lebih terlihat, sehingga timbul citra visual warna gelap dan terang, karena itu perlu adanya perlakuan khusus untuk menghasilkan tekstur halus yang diinginkan, yakni dengan mengamplas permukaan patung secara bertahap dari yang terkasar hingga yang paling halus.



Gambar 4.30 Foto proses pembentukan dan penghalusan menggunakan mesin gerinda tangan
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 4.31 Foto proses pengamplasan dengan mesin gerinda tangan
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 4.32 Foto proses pengamplasan kasar
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 4.33 Foto proses pengamplasan hingga halus
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Ada juga bagian yang dibiarkan bertekstur kasar agar terlihat wujud ekspresi, kesan gerak yang dihasilkan garis dan bidang geometri pada permukaan patung. tidak lupa untuk tujuan artistik

Pada proses *finishing* karya konstruksi menggunakan mata gerinda khusus menghaluskan permukaan besi dan mata gerinda sikat kawat untuk merapikan bentuk juga menghilangkan kerak karat yang menempel.

Proses terakhir dari penciptaan patung ini dengan penggunaan warna cat semprot, pernis kayu dan clear yang berguna untuk melindungi permukaan patung. pengecatan semprot untuk karya konstruksi bermula dari penyikatan permukaan menggunakan sikat dan di campur *thinner* jika kotoran yang

menempel telah rontok usap dengan *spons* warna hitam. diamkan hingga cat mengering lalu ditutup dengan alat bantu isolasi kertas pada bagian tertentu yang ingin meninggalkan warna hitam, kemudian semprot lagi dengan warna biru, warna biru kering dilanjutkan menutup lagi bagian permukaan warna biru yang ingin ditampilkan dengan isolasi kertas, melakukan penyemprotan lagi dengan warna merah, tunggu sampai mengering. jika sudah semua chat mengering, penulis mencabut satu persatu penutup isolasi kertas yang sudah menempel secara berurutan pada bagian permukaan secara hati-hati.



Gambar 4.34 Foto proses penyemprotan karya dengan cat semprot
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 4.35 Foto proses pengecatan patung dengan cairan pewarna pernis kayu
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada pengecatan karya berbahan kayu menggunakan kuas dan pernis kayu yang dicampur dengan air, penggunaannya bertahap membentuk lapisan pertama, kedua, dan ketiga. tahap awal pengecatan dengan membersihkan permukaan kayu dengan *spons* basah, lebih tepatnya tidak terlalu basah tujuannya membersihkan permukaan kayu dari debu serta kotoran yang menempel. Apabila *spons* sangat basah cepat atau lambat akan merusak permukaan kayu menjadi lapuk dan juga menunggu lama untuk mengeringkan kayu yang basah. Jika permukaan kayu sudah bersih tahap selanjutnya pengecatan, warna pernis kayu biasanya coklat berbeda dengan plitur yang mempunyai hinga 3 tingkatan warna coklat, kuning, bahkan keemasan.



Gambar 4.36 Foto proses pengecatan relief dengan menggunakan kuas
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Proses pengecatan karya relief berbahan *bathtub* dari *fiberglass* kurang lebih sama proses pengaplikasiannya, agar terlihat selaras dengan karya patung kayu yang mendominasi (diseragamkan). Sebenarnya pewarnaannya tak lazim akan tetapi hasil dari cat pernis kayu diaplikasikan pada media fiber yang dicapai penulis menjadi bersifat transparandan meninggalkan efek gradasi berkesan *lawas* seperti karya relief-relief pada umumnya, berbeda dengan karya konstruksi yang berbahan besi tidak bisa seragamkan dengan karya lainnya. pada dasarnya bahan besi hanya bisa melewati pewarnaan dengan medium pengencer *thinner* atau cat khusus mobil.

BAB IV

TINJAUAN KARYA

Pada bab ini menjelaskan wujud dari gagasan dan pertanggung jawaban penulis terhadap karya seni yang tercipta, karena suatu karya berasal dari pengamatan dan imajinasi. Sehingga terciptanya karya ini sebagai ungkapan yang ditanamkan langsung oleh penulis, untuk itu akan dibahas didalam perwujudannya. Karya seni merupakan suatu bahasa visual untuk mengeksplorasi segala ide, gagasan dan pemikiran yang terkadang sulit diungkapkan pada tulisan maupun kata-kata.

Karya seni merupakan perwakilan dari curahan batin dari wujud ekspresi dan gestur manusia. Melalui perwujudan ini setiap karya memiliki pembahasan tersendiri untuk mengkomunikasikan kepada pengamat, sehingga suatu wujud yang ditampilkan dapat dipahami dan dimengerti. Hal ini dimaksudkan sebagai pertanggung jawaban terhadap karya yang dibuat sebagaimana penulis melihat fenomena yang terjadi. Pada penciptaan karya tugas akhir ini semua karya dibuat dan diselesaikan pada tahun 2020 dengan menggunakan bentuk abstrak figuratif dan relief.

Karya tugas akhir ini berjumlah enam karya menggunakan material kayu, besi serta *bathtub found object* sebagai bahan utama. Pada deskripsi karya dijelaskan mengenai abstraksi kebentukan dari emosi seperti kesedihan, kegundahan, kekawatiran, kegelisahan dll seseorang yang dimanifestasikan ke dalam bentuk figur, serta tinjauan karya dari segi bentuk, tekstur dan warna. Pada deskripsi karya juga menjelaskan makna judul serta cerita yang ada pada karya berdasarkan fenomena yang terjadi dari inspirasi gejala depresi yang dialami manusia.

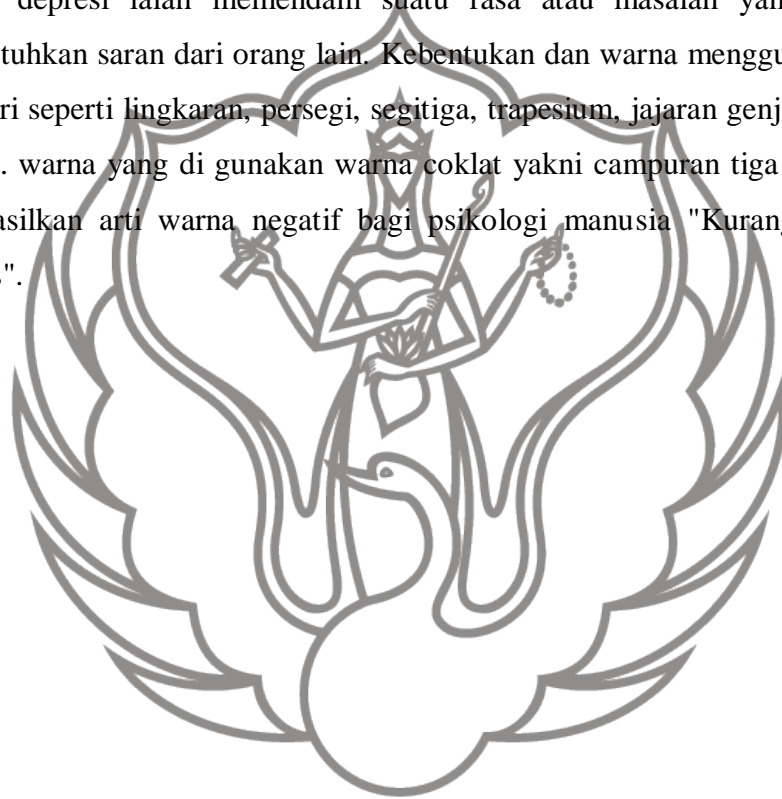


Gb. 5.1
"GUNDAH"
Kayu Kelapa
37 x 10 x 15,5 cm
2020
(Dokumentasi Pribadi,2020)

Semua orang akan merasa gundah ketika di hadapkan dua pilihan atau lebih, manusia membutuhkan saran dari orang terdekatnya untuk menyelesaikan masalah tersebut. Berinteraksi dengan cara memanggil nama, saling bertukar pendapat, bercanda, bercerita, memberi solusi dan tolong menolong adalah hal yang penting untuk menjalin hubungan sosial.

Karya ini berwujud dari ekspresi dan gestur kegundahan tentang masalah pemilihan solusi yang ragu-ragu,

Divisualkan dari bentuk kentongan sebagai simbol alat interaksi dua orang atau lebih untuk menyelesaikan suatu masalah pribadi seperti depresi maupun masalah yang menyangkut banyak orang. Pada karya ini selain ekspresi yang ditampilkan juga ada gestur didalamnya karya ini yang seolah-olah ingin melompat keatas, tetapi tidak terjadi karena ragu-ragu (bentuk melengkung keatas). Hubungan dengan depresi ialah memendam suatu rasa atau masalah yang seharusnya membutuhkan saran dari orang lain. Kebentukan dan warna menggunakan bidang geometri seperti lingkaran, persegi, segitiga, trapesium, jajaran genjang dan belah ketupat. warna yang di gunakan warna coklat yakni campuran tiga warna primer menghasilkan arti warna negatif bagi psikologi manusia "Kurang toleran dan pesimis".





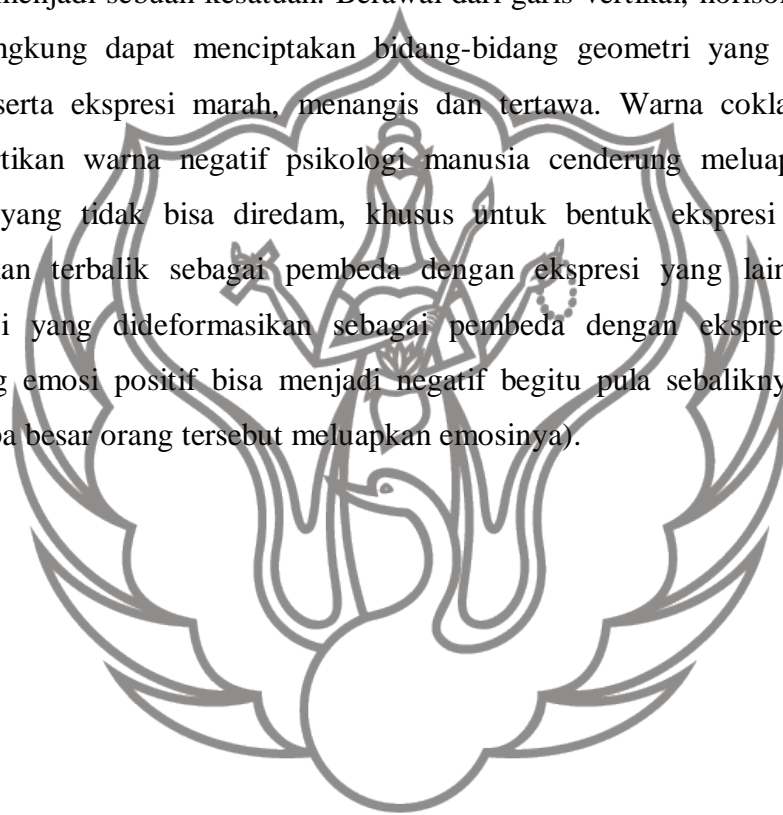
Gb. 5.2
"EMOSI"
 Kayu Mahoni
 32 x 25 x 68 cm
 2020
 (Dokumentasi Pribadi, 2020)

Perasaan intens yang ditujukan kepada seseorang atau sesuatu dan reaksi terhadap seseorang atau kejadian.

emosi lebih cepat berlalu daripada suasana hati (depresi). Sebagai contoh, bila seseorang bersikap kasar, manusia akan merasa marah. Perasaan intens kemarahan tersebut mungkin datang dan pergi dengan cukup cepat tetapi ketika sedang dalam suasana hati yang buruk, seseorang dapat merasa tidak enak untuk beberapa jam dan itu menjadi salah satu faktor fenomena gejala depresi

Karya ini diabtraksikan dari tiga tubuh dan kepala manusia. Menceritakan seorang penghianat yang mencoba mengadu domba dua kawannya dengan cara saling menjelekan keburukan satu sama lain. Setelah berhasil memecah hubungan pertemanan mereka, tiga sekawan ini menghempaskan emosinya masing-masing seperti ekspresi sedih, kecewa lalu menjerit, ekspresi bahagia tertawa karena puas

dan ekspresi marah dengan melakukan tindakan merusak secara berlebihan. pasien yang tertawa adalah orang si pengadu domba, emosi tertawa terbahak-bahak karena puas keluar dengan alami. penulis mendapatkan ide tersebut dari pengalaman dan pengamatan pada rumah sakit jiwa saat dirawat, solusi ketika seseorang harus mencurahkan segala ekspresi emosi positif atau negatif seperti tertawa, marah atau menangis jangan terlalu berlebihan, secukupnya saja agar tidak menimbulkan perasaan negatif yang lain. Kebentukan garis, bidang dan warna menjadi sebuah kesatuan. Berawal dari garis vertikal, horisontal, diagonal, dan lengkung dapat menciptakan bidang-bidang geometri yang menimbulkan gerak serta ekspresi marah, menangis dan tertawa. Warna coklat pada karya mengartikan warna negatif psikologi manusia cenderung meluap-luap seperti emosi yang tidak bisa diredam, khusus untuk bentuk ekspresi tertawa saya wujudkan terbalik sebagai pembeda dengan ekspresi yang lain, visual tiga ekspresi yang dideformasikan sebagai pembeda dengan ekspresi yang lain. (kadang emosi positif bisa menjadi negatif begitu pula sebaliknya, tergantung seberapa besar orang tersebut meluapkan emosinya).





Gb. 5.3

"GELISAH"

Kayu Jati Belanda

(31x 25,5 x 103 cm)

2020

(Dokumentasi Pribadi,2018)

perasaan yang mengganjal, merasa hati seperti tidak tenang karena terpikirkan sesuatu yang penting sekali dalam hidup, perasaan ini membuat diri penulis tidak nyaman. Saat kecemasan pada sesuatu masalah yang berlebihan akan menjadi salah satu gejala depresi yang menarik menjadi sebuah ide.

Kecemasan, gelisah, tidak tenang, bergerak terus menerus adalah awal ide dari Patung ini. Ditampilkan dengan bentuk abstraksi figur yang memberi kesan gerak menoleh kesisi kiri serta struktur patung sedikit miring atau diagonal agar memberi kesan gerakan berulang seperti perasaan cemas akan sesuatu. Dilengkapi dengan bidang geometris dan pewarnaan dengan warna coklat, mengartikan warna negatif bagi psikologi manusia. rasa penasaran dan pesimis.



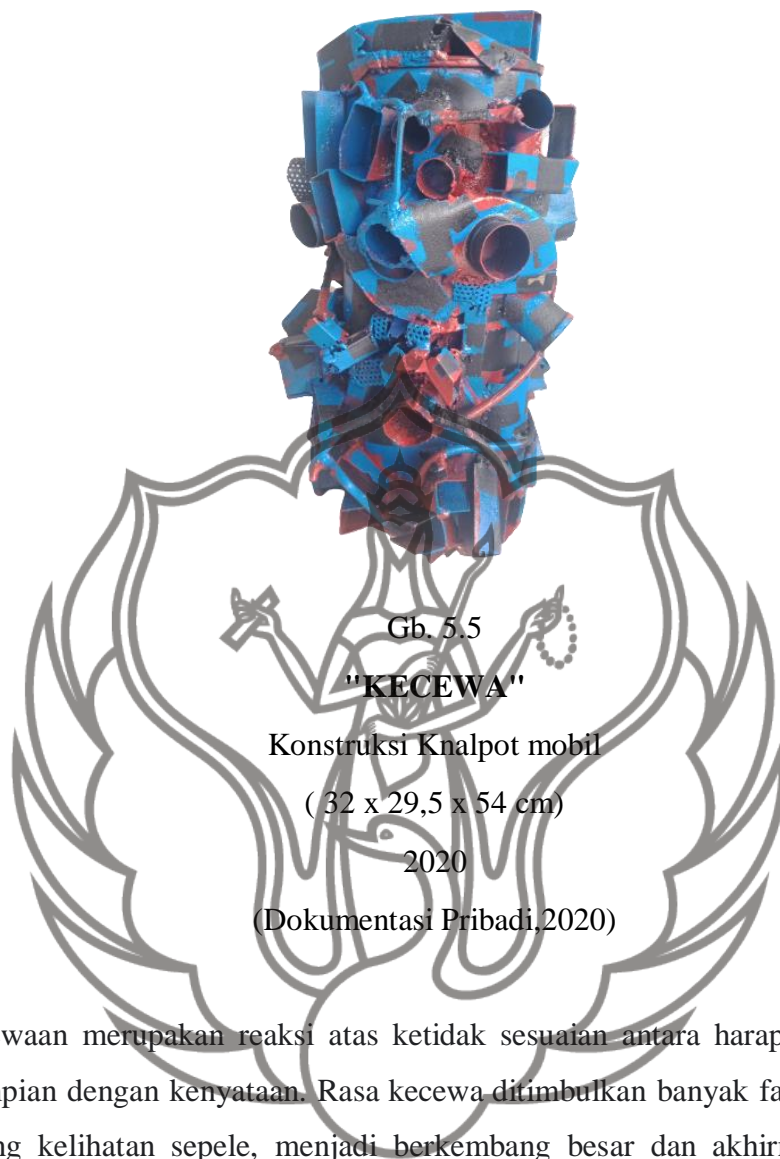
Ketika ditinggalkan seseorang yang sangat dekat dengan kita, dan setiap hari hanya ingatan bayang-bayang momen kasih sayangnya, candaannya, kepeduliannya tanpa kehadiran sosoknya

Sebuah figur manusia yang disederhanakan dengan tehnik carving. Penulis mendapatkan gagasan ini dari pengamatan dilingkungan, pada kejadian anak kecil yang telah di tinggal kedua orang tuanya yang telah meninggal karena terkena wabah. Pada saat mengamati anak kecil ini bermain dengan teman-temannya dia merasa senang seakan tidak ada rasa sesal dihidupnya, dengan antusias canda tawa terjalin dengan teman-temannya ketika hari menjelang sore teman sepermainannya pergi pulang bersama-sama tanpa mengajaknya pulang. Dia sendiri dan terlihat memasang ekspresi sedih sembari menyeret-nyeret tangannya

pada dinding sambil memiringkan kepalanya saat berjalan kembali kerumahnya entah apa yang ada di pikirannya, yang jelas dia sekarang tinggal bersama saudara jauh dari orang tuanya.

Dimulai dari pengamatan penulis lalu merealisasikannya dengan bentuk figur yang dideformasikan melalui bentuk geometris, dengan pewarnaan yang sama dengan patung kayu yang lain merepresentasikan warna coklat pada tanah makam yang berkesan berat.





Gb. 5.5
"KECEWA"
 Konstruksi Knalpot mobil
 (32 x 29,5 x 54 cm)
 2020
 (Dokumentasi Pribadi,2020)

Kekecewaan merupakan reaksi atas ketidak sesuaian antara harapan, keinginan atau impian dengan kenyataan. Rasa kecewa ditimbulkan banyak faktor, dari hal-hal yang kelihatan sepele, menjadi berkembang besar dan akhirnya menyiksa perasaan seseorang. kekecewaan adalah salah satu bentuk depresi.

Karya konstruksi berbahan knalpot mobil memvisualisasikan bentuk ekspresi ketika seseorang kecewa dengan struktur besi *Hollow*, *Wiremesh* dan pipa tabung yang telah disederhanakan membentuk raut wajah menghela nafas panjang sedangkan pada gestur terkesan kaku seperti reaksi terkejut. dalam hal warna hanya sebuah simbol dari bentuk kekecewaan yakni hitam merepresentasikan kesedihan, Keputusan, kosong dan ketakutan. Warna biru merespresentasikan keraguan tidak ada ambisi, warna merah mengartikan dalam psikologi nafsu dan

agresif, kemudian yang terlahir warna violet yang tercipta dari gabungan merah dan biru, penggunaan warna ini mewakili harapan dan kepekaan yang besar. Sering dilambangkan sebagai simbol-simbol perenungan yang dalam, meditasi dan nilai-nilai spiritual.





Gb. 5.6

"MENEPI"

Bathtub Fiberglass

(47 x 43,5 x 72 cm)

2020

(Dokumentasi Pribadi,2020)

Meninggalkan tempat yang ramai karena timbul rasa panik dan kebingungan yang berlebihan, mencari tempat yang dirasa aman dan nyaman untuk diri sendiri, tidak bisa menyesuaikan diri dengan tempat baru, dan susah bersosialisasi menjadi kebiasaan yang buruk jika dilakukan berulang-ulang tanpa alasan yang jelas, hal ini menjadi dampak buruk bagi alam bawah sadar manusia yang menarik untuk direalisasikan dalam sebuah karya relief.

Menepi disini maksudnya menyendiri jauh dari tempat keramaian.

Penulis mempunyai pengalaman melalui pengamatan saat dirawat disebuah rumah sakit jiwa, keadaan penulis saat itu berangsur-angsur membaik dan bisa dirawat dirumah. Pada kesempatan itu hanya pasien berkelakuan baik yang boleh berkeliaran di dalam rumah sakit, saat melihat kanan kiri kamar-kamar pasien depresi ada seorang pasien bertipe penyendiri dan tidak mau bicara dengan orang

asing hanya ingin berbicara dengan dokter dan perawat saja. keterangan ini penulis dapatkan saat memulai obrolan dengannya hanya sepele dua kata yang terlontar lalu diam lagi, karena rasa penasaran penulis bertanya pada perawat dan dokter saat pemeriksaan harian, "pasien A depresi karena apa pak dok?", dokter hanya tersenyum dijawab oleh perawatnya "Emosinya tidak stabil selalu ingin bunuh diri, kamu jangan terlalu dekat dengan pasien A". Sembari menata berkas perawat melanjutkan pembicaraan, "terakhir ada kejadian Pasien A ingin meminjam pisau saat petugas bersih-bersih berada dikamarnya". ketika penulis bertemu pertama kali memanglah kamarnya tidak ada barang satu pun. Dari pengalaman ini penulis menarik kesimpulan, kesendirian memang perlu pada saat-saat tertentu akan tetapi janganlah berlebihan dan terhanyut hingga waktu yang lama, karena dapat stigma-stigma pikiran negatif atau halusinasi yang bisa mencelakai diri sendiri.

Karya relief yang penulis buat memunculkan kesan garis yang membentuk menyerupai dua orang figur yang sedang berada dalam suatu tempat ramai. figur tersebut berada di pojok kiri bawah, figur pertama sedang menarik/mengajak figur kedua untuk masuk ketempat keramaian, sedangkan figur kedua mencari cara meloloskan diri karena jarang bertemu banyak orang dalam suatu tempat. kumpulan garis tersebut menimbulkan kesan kepanik, paksaan dan keramaian, sedangkan pada pewarnaan menggunakan warna coklat pada karya hanya untuk penyeragaman karya saja.

Berikut beberapa kumpulan garis yang penulis gunakan pada karya-karya yang dibuat:

Garis Vertikal

Garis vertikal mengasosiasikan benda-benda tegak lurus seperti pohon ,tiang ,gedung pencakar langit memberikan karakter yang seimbang (stabil), megah, kuat, tegang.

Garis Horisontal.

Garis horisontal mengasosiasikan suatu cakrawala laut mendatar, juga pohon yang tumbang, orang yang tidur atau mati, juga berbagai gambaran benda-benda lain yang mendatar. Menciptakan kesan tenang, relaksasi, diam, atau statis dan tak bergerak.

Garis Diagonal.

Garis diagonal miring kekanan ataupun ke kiri mengasosiasikan kedinamisan gerak, orang lari, kuda melompat, pohon doyong, dan lain-lain yang mengesankan obyek dalam keadaan tak seimbang dan menimbulkan gerakan akan jatuh, gerak gesit, lincah, dan menggetarkan. Memberi kesan tidak stabil, sesuatu yang bergerak atau dinamis. Garis diagonal melambangkan kedinamisan, kegesitan, kelincahan, dan kegenitan.

Garis lengkung.

Garis ini memberikan karakter ringan, dinamis, kuat dan melambangkan kemegahan, kekuatan dan kedinamisan. Garis lengkung meliputi lengkung mengapung, lengkung kubah, lengkung busur, memberi kualitas mengapung seperti pelampung, mengasosiasikan gumpalan asap, buih sabun, balon, dan sebagainya; mengesankan gaya mengapung, ringan, dan dinamis. Garis ini memberi karakter ringan, dinamis, kuat, dan melambangkan kemegahan, kekuatan, dan kedinamisan. Makna Garis Kurva atau Garis Lengkung mampu memberi kesan keanggunan, halus dan luwes. Garis kurva menampilkan ketidakpastian dan lebih tidak dapat diprediksi daripada garis lurus.

BAB V

PENUTUP

Berkarya merupakan cara untuk mengungkapkan segala rasa yang tertangkap langsung dari gagasan, serta ide sebagai pola penerapan langsung terhadap realita yang terjadi. Berkarya juga sebagai cara menggali potensi dari menyalurkan imajinasi untuk direalisasikan menjadi objek. Gejolak batin yang tertangkap indera dapat mencerminkan pemikirannya, hal ini sebagai cara yang tepat untuk mengungkapkan dan mengekspresikan segala rasa yang dihadirkan secara nyata maupun imajinasi, kehidupan memberikan banyak pelajaran dari mengenali lingkungan bahkan dalam diri sendiri. Dalam kaitannya mencari arti hidup, Tuhan sudah menyediakan atau menyelipkan sejuta makna kehidupan dibalik segala benda. Penciptaan karya bukan semata-mata ekspresi diri penulis dalam menghasilkan bentuk-bentuk artistik. Namun karya seni selalu memiliki relasi yang kuat dengan lingkungan sekitar.

Penciptaan karya ini dilatar belakangi oleh ketertarikan mengamati keadaan depresi yang kemudian penulis olah menjadi suatu pemikiran bentuk estetis. Inspirasi yang datang dari pengalaman, mencoba mengungkapkan keadaan gejala depresi atau kesedihan yang terindera dari subjek. Berawal dari kekaguman fenomena perilaku depresi muncul gagasan untuk mewujudkan menjadi karya seni. Diwujudkan berupa karya-karya seni patung, karya-karya tersebut menggugah pemikiran penulis untuk berpikir, bertindak, dan berbicara lewat karya-karya sebagai media untuk menyampaikan pesan. Ini adalah cara efisien yang dilakukan karena latar belakang penulis dalam mewujudkan karya patung secara simbolik, metaforis dan absurd sesuai karakter penulis dengan kekuatan bentuk. Dihadirkan dengan material *subtraktif* dan *found object* yang direalisasikan menjadi beberapa karya bernuansa abstrak figuratif.

Patung dimanfaatkan sebagai media atau bahasa penulis untuk mengatasi suatu konflik atau kecemasan penulis. Tujuan dalam penciptaan karya ini atas dasar dorongan yang tersusun dari pemikiran dan penghayatan untuk memvisualkan imajinasai dari mengamati lalu merekam kejadian sekitar. Bentuk

gestur terkesan semi kaku atau tegang dikarenakan adanya kumpulan garis yang membentuk bidang-bidang Geometris sebagai tangkapan dalam karya seni patung, mendorong suatu ekspresi untuk menyampaikan akan makna yang bisa dipelajari dari memandang objek. Jadi manfaat yang didapat penulis adanya suatu hal yang memberikan arti dari pemaknaan kehidupan dari apa yang dilihat dari fenomena-fenomena gejala depresi yang terjadi di masyarakat memberikan dorongan pencegahan paling tidak meminimalisir dampak dan gejala depresi yang dialami penderita. Juga untuk mencurahkan kegelisahan berupa ide pada karya seni sebagai objek perenungan kehidupan manusia.

Patung adalah bentuk akhir dari ekspresi batin penulis untuk turut serta berperan dalam dunia seni dan menciptakan terobosan baru pada gaya seni patung. Dalam penciptaannya penulis sendiri mengamati hubungan antara kehidupan yang ada di alam dengan kehidupan manusia sehingga memunculkan sebuah ide yang memberikan sebuah rasa yang terhubung atas tindakan kehidupan manusia. Harapan penulis, karya tugas akhir ini mampu menginspirasi untuk menciptakan terobosan baru pada gaya seni dan teknis, dengan adanya karya tulis ini dapat bermanfaat khususnya pecinta seni.

DAFTAR PUSTAKA

Dharsono Sony Kartika, (2004), *Hubungan Seni dengan Alam*, Rekayasa Sains, Jakarta

Edmund Bushe Feldman, (1967), *Art As image and idea*, terj. Sp.Gustami, New Jersey, Prentice-hall

Jack. C. Rick, (1959), *The Material and Method Sculpture*

M. Dwi Marianto, (2017), *Art & Life Force in a Quantum Perspective*, Yogyakarta, Scritto Books Publisher

Sadjiman Ebdi Sanyoto, (2009), *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*, JALASUTRA Yogyakarta,

Sudarmadji, (1979), *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa*, Jakarta, Dinas museum dan sejarah

Sudarso, (1992), S.P., *Seni Patung Indonesia*, Yogyakarta, BPISI

Sudarso, (1990), S.P., *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta, Saku Dayar Sana

Website

<http://kbbi.web.id/depresi>

<http://kbbi.web.id/visualisasi>

<https://www.alodokter.com/depresi>

<https://www.alodokter.com/kenali-macam-macam-depresi-dan-cara-menanganinya>

http://www.johnchiappone.com/henry_moore

<https://www.moma.org/collection/works>

<https://www.mutualart.com/Artwork/MULTICOLOUR>

LAMPIRAN

A. Biodata Mahasiswa



Nama : Akhyar Fibo Grandis Nugraha
 TTL : Tarakan, 17 september 1994
 Alamat : Perumahan agatama regency
 blok c no. 16 giwangan, Yogyakarta
 No/WA : 083127031548
 Email : Fibotrebein@gmail.com
 Agama : Islam
 Warga Negara : Indonesia

Aktivitas Pameran

2020

- Pameran bersama Tugas Akhir ,Galeri fajar shidik ISI Yogyakarta.

2016

- Pameran Seni Rupa “WEX Arsitektur” , Taman Budaya Yogyakarta.
- Pameran Seni Rupa Nandur Srawung #3 “Taman Totem” , Taman Budaya Yogyakarta.

2015

- Pameran Seni Rupa Nandur Srawung #2 “Batik Klasik” , Taman Budaya Yogyakarta.
- Pameran Patung Madya I Gedung Patung FSR ISI Yogyakarta.

2013

- Pameran “Plasa Ceria” , Plasa FSR ISI Yogyakarta.
- Pameran ultah SMSR #50 gallery SMSR YK.
- Pameran lorong SMSR YK.
- Pameran tugas akhir SMSR angkatan 2013, Taman budaya Yogyakarta.

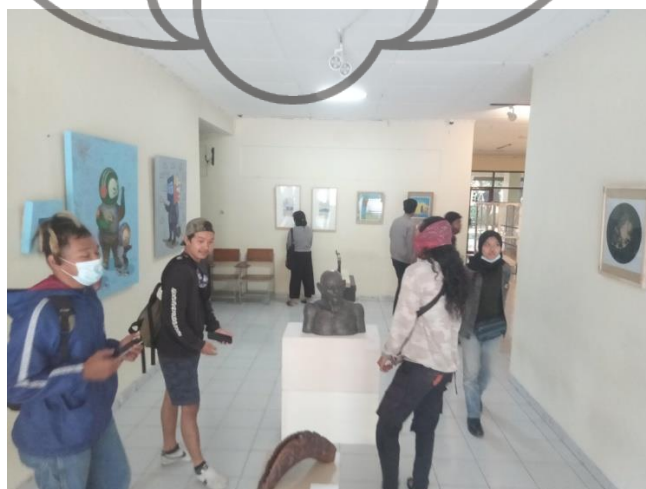
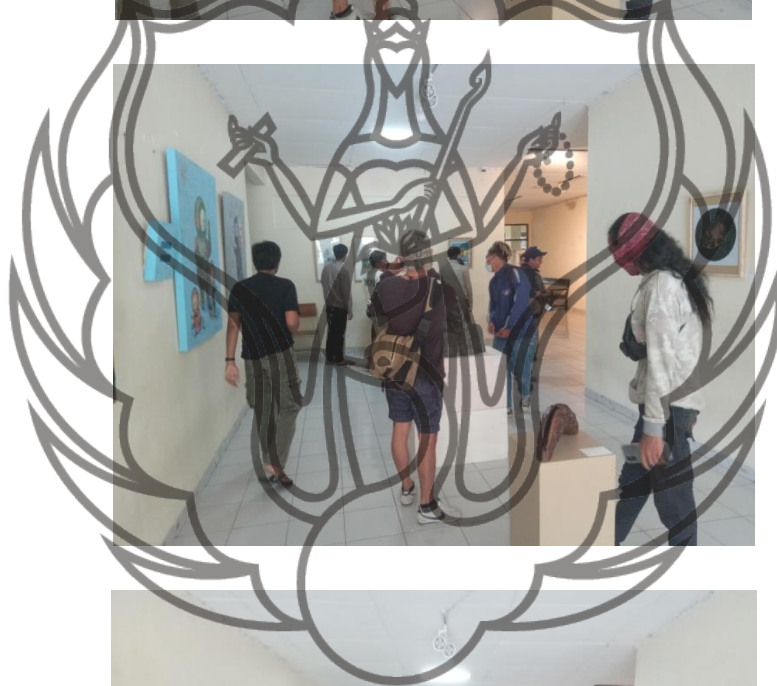
B. Foto Poster Pameran



C. Aktifitas Display



D. Suasana Pameran



E. Kataloug