IMPERFEKSI DALAM KARYA SENI PATUNG

JURNAL

Oleh:

Abdul Joko Nugroho

NIM 1412472021

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2021

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

IMPERFEKSI DALAM KARYA SENI PATUNG diajukan oleh Abdul Joko Nugroho, NIM 1412472021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal Kamis, 7 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

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

Pembimbing II

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

Cognate/Anggota

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

Ketua Jurusan/Program Studi
S-1 Seni Rupa Murni/Ketua/Anggota

Dr. Miftahul Munir, M.Hum.
NIP. 19620729 199002 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP. 19690108 199303 1 001

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Makna Judul

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami persepsi tentang judul proposal penulis berikut makna judul menurut sumber dan penjelasan penulis :

Imperfeksi : ketidaksempurnaan, (KBBI)

Sedangkan **karya seni patung** menurut jurnal *Patung Dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia* karya Anusapati dijelaskan bahwa:

> Patung (*sculpture*) mengacu kepada salah atu media seni rupa yang bersifat tiga dimensi, dengan demikian mencakup pengertian yang lebih luas (berbagai ekspresi artistic) dan menghasilkan berbagai macam bentuk, serta menggunakan berbagai macam material, sesuai dengan perkembangan dan eksplorasi di dalam media patung itu sendiri[1].

Menurut penulis judul "**Imperfeksi dalam Karya Seni Patung**" memiliki pengertian bahwa selama proses berkarya menciptakan karya seni patung, hal-hal yang bersifat tidak sempurna baik itu dihasilkan dari proses pengolahan material tersebut ataupun kecelakaan yang disengaja atau tidak sengaja, serta mengubah bentuk awal tersebut. Memiliki sebuah nilai estetis yang bisa diangkat ke dalam karya patung.

[1] Anusapati., "*Patung Dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia*" (Yogyakarta, 31 Juli 2010) , p. 2

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Berawal dari kegelisahan tentang apakah sebuah karya seni harus selalu sempurna? Jika terdapat kesempurnaan harusnya terdapat ketidaksempurnaan atau imperfeksi. Imperfeksi adalah kata serapan dari bahasa Inggris *imperfection*, yang secara harfiah berarti tidak sempurna. Apakah karya seni imperfeksi tidak memiliki nilai keindahan? Ataukah dia memiliki nilai keunikan? Lahirlah ide untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan melalui karya seni patung ini.

Bagaimana memperoleh keadaan imperfeksi agar karya seni ini dikatakan berhasil? Dalam memperoleh kondisi tersebut, terdapat dua metode yang dilakukan, yaitu imperfeksi secara sengaja dan imperfeksi secara tidak sengaja. Penulis secara sengaja membuat objek-objek bentuk yang terdeformasi atau tidak sesuai pada umumnya, misalnya bentuk tulang yang dibengkokkan. Kedua imperfeksi yang terjadi karena ketidaksengajaan, yaitu: saat melalui proses pembakaran keramik yang terjadi di dalam tungku pembakaran tidak mampu dikontrol sepenuhnya oleh penulis, jadi karena berbagai macam faktor yang ada di dalam tungku dan bahan tanah liat membuat terdapat banyak kerusakan, misalnya: retakan, lelehan, atau gelembung pada visual karya.

Kerusakan-kerusakan tersebutlah yang membentuk kondisi imperfeksi pada karya seni patung ini, dimana penulis ingin menampilkan nilai-nilai artistik di dalam kondisi imperfeksi tersebut.

Kata Kunci: *Imperfeksi, Patung, artistic*

ABSTRACT

The idea starts from anxiety about whether a work of art must always be perfect. If there is perfection there must be imperfection. Imperfection is a loanword from English which literally means imperfect. Is imperfect artwork devoid of aesthetic value? Or does it have a unique value? The idea was born to answer these questions through this sculpture.

How to obtain a state of imperfections for this work of art to be said to be successful? In obtaining these conditions, there are two methods used, namely imperfections intentionally and imperfections accidentally. The author deliberately creates deformed or inappropriate shapes in general, such as a bent bone. The two imperfections that occur due to accident, namely: when going through the ceramic combustion process that occurs in the furnace the author cannot fully control, so due to various factors that exist in the furnace and the clay material causes a lot of damage, for example: cracks, melts, or bubbles in the visual works.

These defects form the imperfect condition in this sculpture, where the artist wants to present artistic values in this imperfect condition.

Key Words: *Imperfection, Statue, artistic*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Manusia adalah mahkluk hidup yang paling sempurna dalam menerapkan konsep mimesis (meniru). Mimesis berasal dari bahasa Yunani yang berarti tiruan, secara sederhana juga memiliki makna sebuah tindakan untuk meniru segala hal yang terjadi dan ada di dalam realitas. Wacana tersebut, dipopulerkan oleh Plato dan Aristoteles pada masa keemasan filsafat Yunani Kuno, yang bisa dijadikan dasar teori dalam berkarya seni.

Plato memiliki pandangan bahwa kenyataan tertinggi ada di dalam dunia ide, dunia gagasan manusia, dunia ilahi. Karya seni menurut Plato hanyalah tiruan, ia tidak dapat sampai ke dunia ideal, atau dunia ide. Plato menggambarkan tindakan tersebut sebagai mimesis, atau tiruan. Karya seni meniru kenyataan, sementara kenyataan sehari-hari hanyalah tiruan yang merupakan sebuah tiruan dari kenyataan dunia ideal (Ilahi). Sebab itulah karya seni menurut Plato lebih rendah mutunya dari pada kenyataan sehari-hari karena dia berada dua tingkat di bawah kenyataan tertinggi, yaitu dunia Ilahi. Plato membagi kenyataan menjadi tiga tingkatan. Pertama, kenyataan yang tertinggi, yaitu: kenyataan yang berada pada dunia ide, atau dunia Ilahi yang langsung berhubungan dengan kebenaran hakiki. Kedua, kenyataan yang berada di bawah kenyataan ideal, yaitu kenyataan sehari-hari. Ketiga, kenyataan imajinatif yang menjelma dalam bentuk karya seni. Karya seni hanya meniru kenyataan kedua. Menurut pandangan inilah Plato menganggap seniman tidak lebih mulia dari pada Tukang.

Berbeda dengan Plato, Aristoteles yang juga merupakan murid Plato, menentang keras tentang pandangan mimesis Plato. Bagi Aristoteles, karya seni tidak semata-mata tiruan dari kenyataan sehari-hari, tetapi karya seni adalah kenyataan artistik, yang diciptakan dari sebuah proses kreatif. Para seniman memadukan kenyataan sehari-hari dengan pengalaman imajinasi dan kreatifitasnya ke dalam karya seni mereka. Imajinasi merupakan wilayah khusus, daerah otonom, yang tidak perlu dicari di kenyataan, setiap manusia berhak berimajinasi sesuai keinginan mereka. Mimesis dalam pandangan Aristoteles lebih luas, bagi Aristoteles yang penting dari karya seni adalah sejauh mana ia

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

mampu memperlihatkan kenyataan baru yang dapat memperluas cakrawala manusia tentang kenyataan yang dihadapinya sehari-hari. Karya seni membuat manusia menyadari keberadaannya sebagai manusia yang memiliki akal, pikiran, dan perasaan.

Di dalam proses berkarya, para seniman menuangkan akal, pikiran, dan perasaan mereka ke dalam karya seni, dengan proses kreatif dan imajinatif. Hal tersebut, yang membuat karya seni memiliki nilai keindahan atau estetika tersendiri. Nilai estetika tersebut tidak lepas dari realitas hidup sehari-hari, seperti dalam kasus yang di alami penulis saat mengikuti ujian perguruan tinggi seni, di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Saat itu ujian masuknya adalah tes gambar bentuk, yaitu proses menggambar (memindahkan) objek/ benda nyata ke dalam bidang gambar persis seperti benda yang telah diamati. Dengan mengikuti tes tersebut, penulis secara tidak langsung sudah melalui proses mimesis, meniru semirip mungkin dengan benda atau objek aslinya, mencoba menuju ke sebuah kesempurnaan bentuk. Penulis menyadari, pada saat itu apa yang terjadi jika gambar yang dihasilkan tidak sempurna? Tidak mirip seperti benda aslinya? Apa yang akan terjadi, jika gambar yang dihasilkan mengalami perubahan bentuk? Karena *skill* atau kemampuan menggambar hingga membuat gambar yang dihasilkan terdeformasi. Apakah nilai estetika karya yang tidak sempurna tersebut lebih rendah dari karya yang lebih mirip (sempurna)?

Proses mimesis dengan konsentrasi tinggi tidak hanya terjadi pada gambar bentuk/ realis, tetapi juga terdapat pada proses modeling seni patung. Di dalam kegiatan modeling, seniman mengamati secara seksama dari berbagai sisi, mulai dari atas, bawah, depan, belakang, dan juga tekstur yang bisa diraba, tujuannya adalah membuat bentuk semirip dan sedetail mungkin dengan objek yang dibuatnya menggunakan tanah liat ataupun *wax* (lilin). Setelah proses modeling selesai, hasil modeling masih akan melalui proses panjang, seperti: apakah model tersebut akan dicetak? Ataukah di keraskan? Dibakar dalam oven atau tungku pembakaran? Bagaimana jika ternyata hasil akhirnya tidak sesuai dengan model yang dibuat? Apakah nilai estetika karya tersebut berkurang? Apakah deformasi dan anomali bentuk karena tidak menyerupai benda aslinya mempengaruhi nilai estetika karya tersebut, lebih indah atau berubah menjadi tidak indah (jelek)?

Dikutip dari buku *Estetika* karya Deni Junaedi terdapat banyak definisi tentang keindahan, tetapi dibalik keindahan terdapat faktor lain yang perlu dipertimbangkan, yaitu kejelekan. Herbert Kohl dan Erica Kohl, dalam From Archetype to Zeitgist menyatakan,

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

"Pada perkembangannya estetika mempelajari hakekat dan penilaian keindahan maupun kejelekan"[2]. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, kesempurnaan berarti perihal atau keadaan yang sempurna. Anggapan tentang kesempurnaan ini bersinambung dengan nilai keindahan, jadi suatu karya seni dapat dikatakan indah jika karya tersebut sempurna (indah dan ideal baik bagi si seniman ataupun penikmat karya seni). Jika di dalam kesempurnaan terdapat nilai keindahan, bagaimana dengan ketidaksempurnaan?

Dalam konsep tersebut dapat ditangkap bahwa setiap benda-benda atau hal-hal di dunia ini semuanya memiliki nilai keindahan yang unik, bahkan benda-benda yang tidak sempurna secara bentuk karena deformasi yang disengaja ataupun tidak. Apakah yang membuat objek tersebut menjadi tidak sempurna lagi? Mengapa objek tersebut dikatakan tidak sempurna? Dalam sebuah proses pembuatan karya seni patung, pasti ditemui kendala yang mampu mempengaruhi bentuk dan visual karya tersebut secara tidak disengaja ataupun sengaja mengubahnya. Sebagai mahasiswa jurusan seni murni konsentrasi patung, penulis mencoba membuat karya seni modeling bentuk menggunakan tanah liat model dengan menerapkan gagasan tentang imperfeksi ke dalam karya seni patung tugas akhir. Melalui karya ini diharapkan mampu menggali nilai keindahan di dalam ketidaksempurnaan bentuk.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimanakah proses penciptaan karya seni patung untuk mencapai bentuk dalam konsep imperfeksi?
2. Bagaimanakah hasil karya yang akan dihasilkan dalam konsep ini?
3. Bagaimanakah komposisi yang dihasilkan dari berbagai bahan material yang digunakan?

C. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan

a. Melakukan berbagai eksperimen tentang proses pembuatan seni keramik dari berbagai bahan yang berbeda.

b. Melakukan berbagai penyusunan bahan material yang dalam prosesnya memiliki unsur ketidaksempurnaan.

[2] Deni Junaedi, *Estetika: Jalinan Subjek, Objek, Nilai* (Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2013), p.27

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

c. Melakukan berbagai eksperimen, bahwa dibalik ketidaksempurnaan objek dalam suatu hal terdapat nilai estetis yang khas.

2. Manfaat

a. Memberikan sebuah hasil dari berbagai eksperimen yang dilakukan dengan berbagai bahan.

b. Memberikan sebuah pilihan dalam berkarya seni, bahwa dalam proses berkarya kendala atas ketidaksempurnaan juga memiliki nilai estetis.

KONSEP

A. Konsep Penciptaan

Konsep adalah ide dasar sebuah karya seni. Karya seni menjadi lebih dan mampu bercerita jika memiliki konsep kuat yang melatarbelakangi karya tersebut. Pengertian konsep dalam buku *Diksi Rupa* karya Mike Susanto adalah "pokok pertama atau utama yang mendasari keseluruhan pikiran, serta konsep dapat lahir sebelum, bersamaan, maupun setelah pengerjaan karya seni"[3]. Ide dapat lahir dari proses pengalaman atau pemikiran manusia. Dalam kelangsungan hidupnya manusia bisa mendapatkan ide dari cara meniru. Hasil tiruan tersebut terus diolah dan dikembangankan, dipadukan atau terus diinovasi (pembaharuan). Tidak jauh berbeda di dalam dunia seni rupa terdapat sebuah proses berkarya dengan cara mimesis (meniru). Misalnya, dalam proses modeling pembuatan karya patung. Modeling adalah teknik yang menggunakan bahan plastis,

[3] Mikke Susanto, *Diksi Rupa*, Yogyakarta & Dicti Art Lab & Djagad Art House, 2011. p.227

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

sebagai model pada tahapan awal pembuatan patung, untuk mengejar bentuk realis suatu objek.

Mimesis memiliki sejarah yang panjang di dalam perkembangan seni rupa, seperti meniru pemandangan, objek benda, ataupun figur yang indah, menarik, dan sempurna. Seperti dalam buku *Biografi Filsuf Yunani paling Berpengaruh* yang ditulis oleh Aloysius G. Dinora bahwa Plato berpendapat "Seni yang memurnikan jiwa dan perasaan tertuju kepada yang baik dan indah"[4]. Pada saat itu banyak seniman membuat karyanya secara realis, proporsional, indah dan meniru hal-hal tadi sesempurna mungkin. Seperti yang terjadi pada masa Renaisans. Renaisans berasal dari bahasa latin "*Renescari*" yang berarti kelahiran kembali, yang dimaksud kelahiran kembali adalah kembalinya pengaruh seni dan budaya Yunani dan Romawi Kuno, yang menenggelamkan pengaruh gereja pada masa itu. Renaisans juga merupakan sebuah gerakan budaya yang menjunjung tinggi etika, estetika, dan rasionalitas, dimana karya seni pada saat itu memiliki ciri realis dan menuju kesempurnaan.

Kesempurnaan dapat berarti keadaan yang sempurna. Sempurna menurut KBBI adalah utuh dan lengkap segalanya (tidak bercacat atau bercela), komplet, sebaik-baiknya, dan teratur. Di era digital saat ini manusia dituntut agar semuanya berjalan dan menjadi sempurna, banyak teknologi diciptakan demi mencapai hal tersebut. Misalnya saja dalam kehidupan sehari-hari benda yang sempurna adalah benda yang berfungsi dengan baik dan benar.

Lampu yang sempurna akan menyala dengan baik dan terang. Pisau yang sempurna adalah pisau yang tajam dan mampu memotong dengan baik. Jika membahas kesempurnaan pada hewan, misalnya hewan ternak, hewan ternak yang sempurna adalah yang utuh dan mampu menghasilkan produk yang maksimal. Sapi perah yang menghasilkan banyak susu segar, ayam potong yang utuh dan sehat, ataupun kuda-kuda yang lincah. Pemahaman masyarakat tentang hal itu juga berlaku kepada manusia, manusia yang sempurna adalah yang utuh, lengkap, memiliki akal dan pemikiran yang sehat, rupawan, proporsional ataupun ideal.

[4] Aloysius G Dinora, *Biografi Filsuf Yunani Paling Berpengaruh*, Bantul: Sociality, 2017. p.52

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Bagaimana dengan produk, benda, objek atau figur yang mengalami perubahan bentuk atau mengalami kegagalan fungsi, apakah itu menjadi tidak sempurna lagi? Menjadi rusak? Atau menurunkan sisi menariknya?

Kondisi tersebut dapat diartikan ke dalam kondisi ketidaksempurnaan atau imperfeksi. Menurut KBBI, imperfeksi adalah kata serapan dari bahasa Inggris *imperfection*, yang secara harfiah berarti tidak sempurna.

Keadaan imperfeksi ini bisa diartikan secara luas, seperti keadaan yang tidak pada umumnya, berbeda dan aneh serta kedaan yang rusak. Tetapi, penulis mencoba membatasi ke dalam imperfeksi yang terjadi pada bentuk. Bentuk awal yang seharusnya sempurna, misalnya bentuk awal yang mirip dengan sketsa karya.

Di dalam ketidaksempurnaan juga terdapat nilai seni yang unik, seperti dalam pandangan estetika Jepang yaitu *wabi sabi* yang secara harfiah *wabi* bermakna kesederhaan yang indah dan *sabi* bermakna kesendirian. Seperti dijelaskan dalam buku *WABI SABI seni menemukan keindahan dalam ketidaksempurnaan* karya Beth Kempton bahwa "*Wabi Sabi* adalah penerimaan dan apresiasi terhadap sifat kefanaan, ketaksempurnaan, dan ketidak-utuhan segalanya"[5]

Dari pendangan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam ketidaksempurnan atau imperfeksi tersebut terdapat sesuani nilai estetis yang khas dan unik, baik imperfeksi yang disengaja ataupun yang tidak disengaja.

Keadaan imperfeksi yang disengaja adalah, sengaja mengubah suatu bentuk atau objek baik dilakukan secara langsung atapun tidak langsung. Hal-hal yang sengaja mengubah keadaan objek bentuk benda tersebut meliputi: memotong, mendorong, menariknya hingga terputus, memukul benda, menusuk benda hingga mengubah bentuk awal, ataupun menambal dan menambah benda hingga tidak seperti bentuk pada umumnya.

Sedangkan yang membuat imperfeksi secara tidak sengaja meliputi, terjadi perubahan lingkungan yang mempengaruhi suatu benda yang ada di lingkungan tersebut. Suhu panas, akan membuat bentuk es mencair, atau suhu dingin yang membuat suatu benda membeku. Atau keadaan yang tidak direncanakan, seperti tidak sengaja suatu benda

[5] Beth Kempton, *WABI SABI seni menemukan keindahan dalam ketidaksempurnaan,* Jakarta: PT Gramedia, 2018. P.6

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

terjatuh, hingga pecah, kecelakaan-kecelakan yang disebabkan oleh alam ataupun benda lainnya.

Hal-hal di atas akan mengubah suatu bentuk tersebut baik secara ekstrim ataupun sederhana. Secara ekstrim misalnya, terjadi suatu ledakan yang membuat bentuk awal suatu benda tidak beraturan lagi. Dalam karya tugas akhir ini, penulis menggunakan metode pembuatan dalam mencari imperfeksi bentuk pada karya patung secara disengaja dan tidak disengaja.

Penulis menggunakan bahan dasar tanah liat dalam membuat karya patung. Mengapa memakai tanah liat? Baik cetak ataupun manual modeling? Media tersebut dipilih karena penggunaan bahan tersebut menjadi identik dengan seni patung yang sebagian besar proses modeling atau membuat model sepersis mungkin dengan sketsa atau ide yang ingin dibuat (realis) sesuai model yang diinginkan, banyak yang menggunakan tanah liat. Selain itu sifat plastis pada bahan tanah liat, dapat dengan mudah terubah bentuknya jika ada suatu energi dari luar yang menggeseknya, seperti benturan sedikit akan mengubah tanah liat tersebut. Hal tersebut membuat kondisi imperfeksi karena sudah mengubah bentuk awal yang seharusnya sudah selesai.

Finishing akhir pada karya ini menggunakan metode pembakaran keramik dengan menggunakan bahan bakar gas. Dalam prosesnya karya yang melalui pembentukan baik *hand building* (pembentukan tangan langsung) ataupun cetak dengan bahan tanah liat dapat dibawa ke metode pembakaran dan membuat karya tersebut menjadi karya keramik atau gerabah. Karena dalam proses pembakaran tersebut kita memang mampu mengontrol api untuk pembakaran tetapi kita tidak tahu apa yang sebenarnya terjadi di dalam tungku pembakaran. Dalam mencari suhu bakar suatu tanah liat diadakan eksperimen atau percobaan sejauh mana tanah liat tersebut bisa digunakan, karena penulis menggunakan tanah liat modeling yang belum diketahui sampai sejauh mana suhu bakar tersebut.

Percobaan-percobaan tersebut dengan cara membakar karya dengan berbagai macam titik suhu, misalnya 1010°C, 1020°C, 1030°C, dan 1040°C. walaupun perbedaan suhunya hanya sekitar 10°C, namun mampu menghasilkan efek visual yang sangat berbeda antara satu dengan yang lainnya.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 2. 1. Contoh Pembakaran dengan Suhu 1030°C
(sumber: dokumentasi pribadi, 2020)

Gb. 2. 2. Contoh efek dan visual yang dihasilkan karena mencapai suhu 1030°C
(sumber: dokumentasi pribadi, 2020)

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 2. 3. Contoh efek dan visual yang dihasilkan karena mencapai suhu 1020°C
(sumber: dokumentasi pribadi, 2020)

Dengan percobaan-percobaan yang dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hasil yang mempengaruhi bentuk dan visual dari karya yang dibuat. Semakin tiinggi suhu bakar yang dilakukan, maka semakin rawan karya tersebut akan meledak atapun meleleh, hingga membuat keadaan imperfeksi pada karya tersebut. Dan karena, hasil-hasil yang tidak diketahui membuat visual dari karya tersebut lebih unik serta memiliki nilai keindahan yang lain, keindahan di atas ketidaksempurnaan.

Uraian di atas mempu memberikan atau menyimpulkan karya tugas akhir dengan konsep imperfeksi yang dibuat oleh penulis. Manusia pada dasarnya mengejar kesempurnaan dalam berbagai aspek kehidupan, hal tersebut bertujuan dalam mencapai kehidupan yang lebih baik. Hal yang sebaiknya tidak dilakukan adalah tenggelam dalam pemikiran mengejar kesempurnaan secara berlebihan. Dengan mempelajari nilai-nilai imperfeksi dalam berbagai aspek kehidupan, bisa memperkaya sudut pandang tentang keindahan yang lain, keindahan yang terdapat dalam ketidaksempurnaan.

B. Konsep Perwujudan

Dalam berkesenian tidak lepas dengan yang namanya visualisasi. Visualisasi dapat berarti pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan, peta, atau bentuk 3 dimensi. Ide-ide tersebut dapat dituangkan ke dalam sebuah karya seni yang juga merupakan perwujudan, ungkapan perasaan ekspresi seorang

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

seniman. Seniman dianjurkan agar dapat mengasah kepekaan dalam dirinya untuk menunjang nilai-nilai estetis yang akan dituangkan ke dalam karya seni tersebut. Tidak hanya ide atau konsep yang melatarbelakangi karya seni, tetapi bentuk juga menjadi elemen penting yang harus dipertimbangkan, terutama dalam pembuatan karya patung dengan konsep imperfeksi bentuk ini.

Dari peryataan di atas penulis menyadari bahwa dalam proses berkesenian, ada beberapa unsur seni rupa yang relavan seperti: bentuk, warna, tekstur, dan komposisi. Uraian mengenai unsur-unsur seni rupa tersebut adalah sebagai berikut.

1. Bentuk

Bentuk adalah sesuatu yang dapat diamati dan memiliki makna di dalamnya. Dalam buku "Seni Rupa Modern" dijelaskan bahwa:

> Bentuk memiliki dua macam yaitu *visual form* dan *special form*. *Visual form* adalah bentuk fisik dari karya seni atau kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut. Sedangkan *special form* adalah bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisik terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya. Bentuk fisik sebuah karya dapat diartikan sebagai konkritisasi dari *subject matter* tersebut dan bentuk psikis merupakan susunan dari kesan hasil tanggapan[6].

> Menurut But Muchtar :
> Dari dahulu sampai sekarang masalah yang senantiasa digeluti oleh pematung berpusat dan bertumpu pada penciptaan bentuk. Apapun khayalannya dari renungan sesaat, atau dari meditasi berbagai malam, apapun pesan yang hendak dituturkan, dikomunikasikan, apapun reaksinya terhadap gejala kehidupan, apapun yang hendak diekspresikan, maka lewat bentuk itulah kesemua-nya diungkapkan[7].

Pada karya tugas akhir ini penulis membuat bentuk-bentuk secara figuratif, baik yang dibuat secara modeling atau menggunakan teknik cetak. Karya-karya patung yang dibuat mengalami proses deformasi atau perubahan bentuk. Deformasi menurut Kamus

[6] Dharsono Sony Kartika, *Seni Rupa Modern*, Bandung: Rekayasa Sains, 2017. p. 27.
[7] Soedarso,Sp.(ed), *Seni Patung Indonesia*, (Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta 1992), p.23.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah perubahan bentuk atau wujud dari yang baik menjadi kurang baik, tanpa meninggalkan ciri khas yang melekat pada sebuah objek.

Pada karya patung ini mengalami sebuah deformasi bentuk secara disengaja dan tidak sengaja. Secara sengaja, misalnya penulis membuat sebuah karya berbentuk tulang yang seharusnya lurus diubah menjadi melengkung. Sedangkan deformasi bentuk secara tidak sengaja, terjadi saat melalui proses pembakaran, karena efek panas api, bahan yang dibakar terdeformasi seperti meleleh, melengkung, atau menggelembung secara tidak teratur.

2. Warna

Warna dapat didefinisikan secara subjektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara subjektif atau psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera pengelihatan.

Penulis menggunakan warna alami dari bahan dasar yang digunakan, yaitu bahan tanah liat modeling yang memiliki warna hitam dan tanah liat *stoneware* yang lebih berwarna terang atau putih. Ketika kedua bahan tanah liat tersebut dicampur dapat memberikan efek *marbling*, sehingga nampak seperti artefak.

3. Tekstur

Setiap bentuk atau benda apa saja di alam ini termasuk karya seni memiliki permukaan. Permukaan tersebut dapat berupa, halus, kasar, mengkilap atapun tajam. Hal tersebut juga berarti bertekstur. Tekstur adalah nilai atau ciri khas suatu permukaan atau raut.

Tekstur yang digunakan penulis dalam karya patung ini adalah tekstur nyata yang kasar, dihasilkan dari penggunaan bahan dasar yang melalui proses pembakaran.

4. Komposisi

Komposisi merupakan salah satu unsur seni rupa yang memiliki peran penting. Hal tersebut akan mempengaruhi tata letak visual yang berhubungan dengan nilai estetis karya seni. Berhasil atau tidaknya pencapaian bentuk estetik suatu karya ditandai oleh kemampuan memandu keseluruhan.

Beberapa karya patung yang dibuat oleh penulis memiliki komposisi asimetris. Komposisi asimetris adalah keseimbangan antara ruang di sebelah kiri dan kanan, meskipun keduanya tidak memiliki besar yang sama maupun bentuk raut yang sama.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Oleh karena itu kepekaan dalam menilai penempatan suatu bentuk merupakan rasa yang perlu untuk dipelajari agar mendapatkan keseimbangan asimetris yang indah.

Dalam Penciptaan karya seni, tidak dapat dipungkiri bila penulis mendapatkan pengaruh dari seniman lain. Banyak seniman yang berkarya dengan kecenderungan visual yang terdeformasi sehingga menjadi suatu bentuk yang tidak sempurna diantaranya: Tania Font, Koenraad Tinel, Anna Gillaspie, dan Khalad Dawa yang menjadi pengaruh bagi penulis.

1. Tania Font

Gb. 2. 4. Tania Font, *In Deconstruction* IV, 2020
(sumber: www.Instagram.com/p/CGCf6RgB2Xe/?igsgid=34mw8kb4dg31, diakses 13 Oktober 2020)

Tania Font adalah seniman yang berkarya dengan berbagai disiplin ilmu, seperti: melukis, mengukir, dan mematung. Karya-karyanya terkenal dengan figur-figur perempuan karena konsep yang dia angkat adalah pengalaman subjektifnya sebagai sesosok seniman wanita. Bentuk karyanya sebagian besar adalah kontruksi dan dekontruksi subjek feminim dengan visual khasnya.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

2. Koenraad Tinel

Koenraad tinel adalah seorang pematung yang berasal dari Belgia, karya-karya patungnya sebagian besar adalah objek-objek dan figur-figur yang bersifat fantasi. Deformasi pada karya-karyanya menggunakan deformasi simplifikasi atau penyederhanaan bentuk. Tidak hanya mematung, Koenraad juga seorang pelukis.

Gb. 2. 5. Koenraad Tinel, *Mouse*, 2015
(sumber: www.instagram.com/p/B_wgQB-jwhz/?igshid=1g4bjk40sf2yw, diakses 13 Oktober 2020)

3. Anna Gillespie

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 2. 6. Anna Gillespie, *Installation*, 2018
(sumber: instagram.com/p/BhBp9KSHafg/?igshid=k0zj35e1tle7, diakses 13 Oktober 2020)

Anna Gillespie adalah seorang pematung yang karya-karyanya merupakan representasi dari alam, hal itu dianggap sebagai bentuk meditasi. Banyak karyanya yang menampilkan keunggulan bahan itu sendiri, dia juga banyak membuat bentuk-bentuk figuratif karena hubungan manusia dengan alam.

4. Khaled Dawa

Gb. 2. 7. Khaled Dawa, *Compressed*, 2018
(sumber: www.instagram.com/p/Bbta3bbHq5e/?igshid=cycwuqqf39k4, diakses 13 Oktober 2020)

Khaled Dawa adalah seorang pematung yang berasal dari Suria, karya-karyanya banyak yang berupa keramik, dengan menampilkan figur-figur manusia yang memiliki masalah berat badan. Beberapa mengangkat isu politik dan sosial.

C. Konsep Penyajian

Pada karya tugas akhir ini penulis tidak hanya mendisplay karyanya pada base saja, seperti karya patung pada umumnya. Beberapa karya akan ditempatkan pada kotak kaca dan beberapa menggunakan cahaya lampu yang diletakkan di bawah kotak kaca tersebut, untuk memunculkan kesan antik seperti sebuah artefak kuno tetapi futuristik, serta menambah dramatisasi karya.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 2. 8 . Contoh Display Karya
(sumber: dokumentasi pribadi, 2020)

DESKRIPSI KARYA

Pada penciptaan karya seni patung ini, hal penting yang menentukan adalah pengolahan ide sesuai dengan bentuk visual yang ingin disajikan. Makna yang terkandung dalam karya patung ini tidak serta merta adalah mutlak seperti yang ingin penulis sampaikan, tetapi apresiator atapun individu yang melihat atau menikmati mungkin juga memiliki makna lain sesuai pemahaman mereka. Deskripsi karya dalam tugas akhir ini berisi tentang penjabaran dari 12 karya yang telah dibuat. Keseluruhan karya ini menggunakan bahan yang sama yaitu tanah liat yang dibakar menggunakan metode pembuatan keramik, yang dalam eksperimen *overheat* (panas berlebih) yang dapat menyebabkan ketidaksempurnaan dalam bentuk awal benda tersebut, seperti, melengkung, muncul gelembung, retak ataupun meledak. Hal-hal tersebut menjadi lebih menarik, dengan tidak melenceng dari kaidah dan unsur-unsur seni rupa. Berikut adalah uraian dan deskripsi masing-masing karya:

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 4. 1. Karya 1

Abdul J. Nugroho

Tengkorak

Tanah Liat Modeling dan *Stoneware*

35 x 25 x 20cm

2020

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 4. 2. Detail Karya Tengkorak

Merupakan bagian dari struktur tulang yang membentuk kerangka kepala. Berfungsi dalam melindungi otak. Tengkorak merupakan bagian yang sangat penting bagi manusia. Tengkorak harus keras dan sempurna, agar dapat berfungi sebagaimana mestinya, melindungi otak dan membentuk bagaimana wajah manusia. Jika struktur tulang tengkorak manusia bagus, kemungkinan otak juga mampu bekerja dengan baik. Dalam kehidupan yang terjadi, seringkali terjadi kerusakan genetika pada tengkorak hingga mempengaruhi bentuk dan fungsinya atau jika terjadi benturan yang sangat keras hingga mengubah bentuk tengkorak tersebut, bisa dikatakan tulang tengkorak itu tidak sempurna lagi (imperfeksi).

Karya ini menjadi simbol imperfeksi diluar kendali manusia, yaitu pada karya ini bentuk tengkorak yang sudah dibuat sebagaimana proporsinya berubah, seakan meleleh dan mengubah bentuk awal tersebut. Hal tersebut terjadi karena pada saat proses pembakaran, tanah liat modeling yang memiliki suhu bakar rendah mulai meleleh dan memuai karena panas api yang tinggi. Hal tersebut juga menyebabkan warna dan tekstur menyerupai fosil tengkorak. Tetapi kita masih bisa mengenali bentuk awal tengkorak tersebut, yaitu tengkorak manusia. Karya ini menggunakan bahan tanah liat modeling dan Sukabumi yang dibakar pada suhu 1030°C dan menggunakan teknik pijit, atau langsung dibentuk.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 4. 3. Karya 2

Abdul J. Nugroho

Femora

Tanah Liat Modeling dan *Stoneware*

40 x 40 x 20cm

2020

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 4. 4. Detail Karya Femora

Tulang paha atau *femur* adalah bagian tubuh terbesar dan tulang terkuat pada tubuh manusia, ia menghubungkan tubuh bagian pinggul dan lutut. Kata femur (femora) merupakan bahasa latin yang berarti paha. Tulang paha terdiri dari bagian kepala dan leher pada bagian troksimal dan *condylus* pada bagian distal. Salah satu fungsi penting kepala tulang femur adalah tempat produksi sel darah merah pada sumsum tulang.

Tulang femur harus kuat dan tumbuh dengan sempurna agar manusia bisa beraktifitas dengan baik, tetapi bagaimana jika tulang femur yang kita miliki itu melengkung? Atau bengkok? Tidak sempurna, patah dan remuk? Tentu saja manusia tidak akan mampu berjalan dengan baik dan bisa mengganggu aktifitas keseharian mereka. Karya ini terinspirasi pada pertanyaan tersebut, kondisi dimana tulang femur yang sudah tidak sempurna lagi. Karya ini menggunakan bahan tanah liat modeling dan Sukabumi yang dibakar pada suhu 1030°C. karya ini dibuat menggunakan teknik pembentukan langsung.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 4. 5. Karya 3

Abdul J. Nugroho

Petal

Tanah Liat Modeling dan *Stoneware*

40 x 40 x 20cm

2020

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 4. 6. Detail Karya Petal

Petal adalah kelopak bunga, yaitu perhiasan bunga (*perianthium*) yang terletak pada lingkaran terluar. Helai kelopak bunga disebut sebagai sepal (dari bahaasa latin *separatus*, yang berarti terpisah dan *petalium* atau petal). Kelopak bunga juga berfungsi untuk melindungi atau menutup bunga yang siap mekar. Petal juga dapat diartikan sebagai helai bunga yang jatuh atau kering. Bunga yang sempurna adalah yang mekar dengan baik dan indah, lalu bagaimana dengan bunga yang tidak mekar dengan sempurna atau yang rusak? Terjatuh? Atau termakan oleh binatang lain? Apakah nilai dari bunga tersebut akan berkurang? Apakah keindahan bunga yang lain akan terlihat jika bunga tersebut tidak sempurna? Karya ini dibuat untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan klise tersebut. Karya ini menggunakan bahan tanah liat modeling dan Sukabumi yang dibakar pada suhu 1030°C. Karya ini menggunakan teknik pembentukan langung yang dibuat berjumlah sembilan buah.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 4. 7. Karya 4

Abdul J. Nugroho

Pampus Argenteus

Tanah Liat Modeling dan *Stoneware*

40 x 40 x 20cm

2020

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 4. 8. Detail Karya Pampus Argenteus

Ikan adalah binatang bertulang belakang yang hidup di dalam air, berdarah dingin, umumnya bernapas dengan insang, biasanya tubuhnya bersisik, bergerak dan menjaga keseimbangan badannya dengan menggunakan sirip. *Pampus Argenteus* adalah nama latin untuk ikan bawal putih. Ikan ini tinggal berkelompok dan hidup di laut. Berbentuk runcing disirip dan seperti ikan bawal air tawar. Ikan yang hidupnya berkelompok harus memiliki ciri-ciri yang sama, agar selain bisa sebagai kamuflase ia juga akan memiliki spesifikasi yang sama satu dengan lainya. Tetapi, bagaimana jika pada kawanan tersebut ada satu ikan yang tidak sempurna? Apakah ia akan berenang dengan kecepatan yang sama dengan ikan lainnya? Atau ikan tersebut akan tertinggal dan mati? Karya ini terinspirasi dengan keadaan tersebut, dimana bentuk ikan yang sudah tidak sempurna lagi, baik terjadi karena faktor alami atapun buatan. Karya ini menggunakan bahan tanah liat modeling dan Sukabumi yang dibakar pada suhu 1020°C. Dibuat menggunakan teknik cetak.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 4. 9. Karya 5

Abdul J. Nugroho

Obesitas

Tanah Liat Modeling dan *Stoneware*

40 x 40 x 20cm

2020

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 4. 10. Detail Karya Obesitas

Dalam kehidupan bermasyarakat, masalah obesitas berperan penting dengan nilai penampilan manusia. Tidak jarang anggapan bahwa orang dengan pengidap penyakit obesitas dianggap kurang menarik, tidak ideal atapun tidak sempurna. Banyak manusia yang melakukan berbagai cara agar menyingkirkan lemak berlebih tersebut, untuk mengejar kesempurnaan bentuk tubuh. Tidak jarang jika berbagai macam cara sudah dilakukan, tetapi obesitas dari dalam tubuhnya tidak hilang, mereka dapat tenggelam dalam jurang depresi. Karya ini menampilkan visual seseorang yang berada di dalam jurang depresi karena masalah obesitas yang dia miliki. Yaitu kepala menunduk hingga seakan akan menghilang karena tertekan lemak. Karya ini menggunakan bahan tanah liat modeling dan Sukabumi yang dibakar pada suhu 1020°C dan karya ini dibuat menggunakan teknik pembentukan tangan langung.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 4. 11. Karya 6

Abdul J. Nugroho

Merumpi

Tanah Liat Modeling dan *Stoneware*

40 x 40 x 20cm

2020

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 4. 12. Detail Karya Merumpi

Adalah mengobrol sambil bergunjing dengan teman, biasanya dalam kelompok kecil. Bergunjing dianggap sebagai aktifitas negatif dimana orang-otang membicarakan kejelekan, keburukan, atau aib orang lain di belakangnya. Aktifitas ini sering terjadi dikalangan ibu-ibu rumah tangga. Penulis sering melihat atapun mengalami fenomena sosial ini. Karya ini terinspirasi dari hal tersebut. Bentuk visual dari karya ini adalah deformasi bentuk perempuan yang memiliki kepala aneh. Kepala aneh ini sebagai simbol dari hal-hal yang ingin mereka utarakan dalam kegiatan kumpul sambil merumpi mereka. Dari segi agama dan sosial kegiatan menggosip dianggap kelakuan yang tercela, tidak baik dan jelek. Bagaimana jika kegiatan tidak sempurna tersebut diangkat kedalam karya seni patung? Untuk menjawab pertanyaan tersebut, dibuatlah figur figur yang berkumpul yang memiliki ceritanya masing-masing. Karya ini menggunakan bahan tanah liat modeling dan Sukabumi yang dibakar pada suhu 1030°C dan dibuat menggunakan teknik pembentukan langsung.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 4. 13. Karya 7

Abdul J. Nugroho

Wajah-wajah

Tanah Liat Modeling dan *Stoneware*

40 x 40 x 20cm

2020

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 4. 14. Detail Karya Wajah-wajah

Bagian depan dari kepala, roman muka, muka. Wajah termasuk bagian tubuh yang berperan sangat penting bagi kehidupan manusia. Wajah yang lengkap, wajah yang baik, wajah yang ideal. Tidak jarang manusia berlomba-lomba untuk memiliki wajah yang rupawan, terbukti dengan banyaknya produk perawatan wajah atapun operasi plastik, yaitu operasi dengan maksud mengubah bentuk wajah menjadi lebih baik. Karya ini terinspirasi oleh wajah manusia, bagaimana jika wajah manusia tidak lagi sempurna? Tidak seperti wajah pada umumnya?

Karya ini menggunakan teknik cetak tekan pada keramik. Mencetak 1 wajah dengan berbagai ukuran dan bentuk, karena perbedaan tanah liat yang dicampur, terdapat efek ledakan yang terjadi pada proses pembakaran, semakin menegaskan bahwa ketidaksempurnaan dapat terjadi dimana saja. Termasuk wajah-wajah manusia ada yang sempurna ataupun tidak sempurna, semuanya memiliki nilai keindahannya masing-masing. Karya ini menggunakan bahan tanah liat modeling dan Sukabumi yang dibakar pada suhu 1030°C.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 4. 15. Karya 8

Abdul J. Nugroho

Kepala

Tanah Liat Modeling dan *Stoneware*

40 x 40 x 20cm

2020

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 4. 16. Detail Karya Kepala

Adalah bagian tubuh yang paling atas di atas leher. Pada manusia merupakan tempat otak dan pusat saraf, serta beberapa pusat indera. Dalam anatomi, **kepala** adalah bagian *rostral* (menurut istilah lokasi anatomi) yang biasanya terdiri dari otak, mata, telinga, hidung, dan mulut (yang kesemuanya membantu berbagai **fungsi** sensor seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, dan pengecapan). Kepala merupakan bagian terpenting bagi manusia, tanpa kepala manusia bisa dipastikan akan mati.

Dalam kehidupan, ini terdapat istilah banyak kepala, yang berarti banyak pemikiran, banyak perbedaan pendapat, atau banyak sudut pandang. Dalam karya ini digambarkan tentang 1 kepala yang memiliki banyak wajah, yang juga dapat berarti banyak kepala yang menjadi satu. Hal ini bisa saja berarti positif ataupun negatif. Imperfeksi dalam karya ini terletak pada visual, yang terdapat retakan pada sambungan wajah-wakah tersebut, walaupun menyatu tetapi tidak menutup kemungkinan tetap terjadinya perbedaan di dalam 1 kepala dengan banyak wajah tersebut. Karya ini menggunakan bahan tanah liat modeling dan Sukabumi yang dibakar pada suhu 1020°C. karya ini dibuat dengan teknik cetak yang disambugkan.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 4. 17. Karya 9

Abdul J. Nugroho

Kusut

Tanah Liat Modeling dan *Stoneware*

40 x 40 x 20cm

2020

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 4. 18. Detail Karya Kusut

Tersimpul jalin-menjalin tidak keruan hingga sukar diuraikan, rambut benang dan sebagainya. Karya ini terinspirasi dari hal tersebut, pilinan-pilinan tanah liat yang saling bertumpukan, hingga terlihat sangat ruwet untuk diurai. Keadaan yang kusut, membuat tidak bisa lagi untuk mengubahnya, adapun jika ingin diurai, harus ditarik dari pantai atau ujung dan dicari satu persatu. Situasi yang seperti itu adalah keadaan imperfeksi dimana benang yang harusnya tergulung dengan rapi dan sempurna, terjatuh ataupun terkumpul dan kusut tidak sempurna. Karya ini menggunakan bahan tanah Sukabumi yang dibakar pada suhu 1030°C. karya ini menggunakan teknik pilin, atau memilin tanah liat.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 4. 19. Karya 10

Abdul J. Nugroho

Jari-jari

Tanah Liat Modeling dan *Stoneware*

40 x 40 x 20cm

2020

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 4. 20. Detail Karya Jari-jari

Dalam KBBI jari berarti ujung tangan atau kaki yang beruas-ruas, lima banyaknya. Jari pada tangan manusia perperan penting dalam kehidupan sehari hari. Menggenggam, meraba, mengepal, menangkap ataupun mengambil, jari jari tersebut berfungsi demikian secara baik dan sempurna, dengan jumlah total 10 jari tangan.

Bagaimana jika keadaan berbeda dengan yang terjadi pada umumnya, misalnya pada jari tangan manusia kurang dari 10 ataupun lebih dari 10 jari? Tentu saja hal itu akan mempengaruhi kinerja jari dan manusia tersebut. Dalam karya ini terinspirasi dari keadaan dimana jari pada manusia terputus, hingga menyebabkan berkurang, dan tidak sempurna lagi. Karya ini menggunakan teknik cetak tekan. Terputusnya jari-jari pada karya ini terjadi secara tidak sengaja karena tipisnya tanah yang digunakan sehingga gesekan atau benturan sedikit yang terjadi akan mempengaruhi bentuk awal tersebut. Karya ini menggunakan bahan tanah liat modeling dan Sukabumi yang dibakar pada suhu 1020°C.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 4. 21. Karya 11

Abdul J. Nugroho

Benturan

Tanah Liat Modeling dan *Stoneware*

40 x 40 x 20cm

2020

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 4. 22. Detail Karya Benturan

Dalam prosesnya keadaan imperfeksi dapat terjadi akibat benturan. Benturan ini terjadi jika ada 2 benda yang saling bergerak dan bertabrakan. Dalam karya ini digambarkan benturan dalam bentuk ikan yang seolah oleh berenang menabrak suatu benda padat hingga membuat badan mereka menekuk. Dalam proses pembuatan karya ini, penulis mencetak ikan dengan teknik cetak tekan, kemudaian hasil cetakan ditabrakan ke atas lantai. Karena menggunakan bahan yang plastis bentuk awal yang harusnya secara sempurna dicetak mirip ikan menjadi tidak sempurna karena terjadinya benturan tersebut.

Jadi, terdapat dua keadaan imperfeksi dalam karya ini. Pertama, keadaan imperfeksi yang disengaja, seperti menabrakan objek tersebut. Dan keadaan imperfeksi yang tidak disengaja yang terjadi di dalam karya ini, yaitu terjadinya retakan di dalam karya keramik karena efek pembakaran di dalam tungku di luar kendali si seniman. Karya ini menggunakan bahan tanah liat modeling dan Sukabumi yang dibakar pada suhu 1020°C.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 4. 23. Karya 12

Abdul J. Nugroho

Terpotong

Tanah Liat Modeling dan *Stoneware*

40 x 40 x 20cm

2020

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb. 4. 24. Detail Karya Terpotong

Terpotong dapat berarti juga terpenggal, teriris. Kena pengurangan, terpendekan atau terbagi menjadi beberapa bagian. Karya ini terinspirasi dari keadaan tersebut, dimana benda yang seharusnya secara bentuk sempurna bisa menjadi tidak sempurna saat terjadi kegiatan memotong. Karya ini memiliki visual seekor ikan yang dipotong-potong menjadi 4 bagian, dan seekor ikan yang seharusnya normal dan sempurna. Sebagai pembanding keadaan imperfeksi pada ikan tersebut setelah mengalami pemotongan objek. Karya ini menggunakan bahan tanah liat modeling dan Sukabumi yang dibakar pada suhu 1020°C. karya ini menggunakan teknik cetak.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

KESIMPULAN

Banyak pengalaman dan pelajaran yang bisa diambil saat proses penciptaan karya seni patung. Pemahaman akan nilai-nilai budaya dari ketidaksempurnaan menuntut penulis untuk dapat menghadirkan karya-karya baru.

Kegelisahan penulis tentang karya seni dimana apakah karya seni harus selalu indah dan sempurna? Bagaimana dengan nilai sebuah kejelekan? Apakah terdapat nilai estetis yang lain, yang unik dari karya yang tidak sempurna? Ketidaksempurnaan? Imperfeksi? Penulis mencoba menjawab pertanyaan-pertyaan tersebut melaui karya seni tugas akhir ini.

Dalam proses pembuatan karya ini, ada beberapa kendala atau permasalahan yang berpengaruh, seperti: pada saat percobaan awal, penyesuaian suhu bakar membuat beberapa karya meledak tidak bersisa, hal itu terjadi karena tanah liat modeling tidak bisa dibakar dengan metode keramik pada umumnya, tanah tersebut harus dibakar lebih lambat, dan berhati-hati. Dan dalam menentukan titik kematangan yang pas beberapa karya meleleh, dan hancur karena terbakar dengan suhu yang terlalu tinggi (hampir melebur). Beberapa karya yang sesuai dengan titik kematangan pun tetap terdapat retakan-retakan kecil yang menambah nilai artistik karya tersebut. Dalam karya-karya tersebut terdapat keunikan yang khas misalnya dalam karya yang berjudul *Fe.mo.ra*. karya tersebut sebenarnya dibuat 5 objek tulang femur, tetapi setelah melalui proses pembakaran, beberapa tulang meledak dan hanya tersisa potongan-potongan tulang serta 1 objek tulang yang masih sedikit utuh. Dalam visual karya itu seperti ditemukan fosil-fosil tulang manusia purba, sehingga walaupun karya tersebut sebenarnya rusak dan tidak sempurna, namun tetap memiliki nilai-nilai keindahan yang unik.

Karya-karya lain yang memiliki kerusakan-kerusakan sederhana ataupun ekstrim, bagi penulis merupakan keberhasilan dalam membuat karya dengan tema imperfeksi ini. Terdapat satu karya yang menurut penulis kurang berhasil, yaitu karya yang berjudul Ku.sut. karya ini adalah percobaan dengan suhu dan metode paling lama dalam proses pembakaran, membuat karya ini lebih sempurna dan hanya terdapat beberapa kekurangan atau kerusakan pada tanah liat modeling yang mulai meleleh. Hal ini disebabkan karena karya ini adalah percobaan terakhir dimana waktu pembakaran sudah didapat dan dipahami serta suhu bakar yang sudah diketahui, dari sisi karya kurang berhasil tetapi dari sisi pengetahuan bahan yang lebih lanjut telah berhasil.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Karya-karya yang diciptakan dalam tugas akhir ini, penulis ingin menawarkan sisi keindahan yang terdapat di dalam ketidaksempurnaan, bahwa tidak semua yang rusak itu jelek, tidak semua yang tidak berhasil itu tidak memiliki nilai estetika dalam karya seni, sehingga bahwa hasil dari proses percobaan bisa menjadi sebuah karya seni yang menarik, utuh, dan indah.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Daftar Pusataka

Dari Buku:

Beth Kempton, *WABI SABI seni menemukan keindahan dalam ketidaksempurnaan,* Jakarta: PT Gramedia, 2018.

Dharsono, Sony Kartika, *Seni Rupa Modern*, Bandung: Rekayasa Sains, 2017.

Dinora, Aloysius G., *Biografi Filsuf Yunani Paling Berpengaruh*, Bantul: Sociality, 2017.

Soedarso, Sp., *Seni Patung Indonesia,*Yogyakarta: BP ISI, 1992.

Susanto, Mikke, *Diksi Rupa*, Yogyakarta: Yogyakarta & Dicti Art Lab & Djagad Art House, 2011.

Dari Jurnal:

Anusapati, "*Patung Dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia*", Yogyakarta, 31 Juli 2010

Dari Internet:

www.instagram.com/p/B_wgQB-jwhz/?igshid=1g4bjk40sf2yw (diakses penulis pada tanggal 13 Oktober 2020)

www.instagram.com/p/BhBp9KSHafg/?igshid=k0zj35e1tle7 (diakses penulis pada tanggal 13 Oktober 2020)

www.instagram.com/p/Bbta3bbHq5e/?igshid=cycwuqqf39k4 (diakses penulis pada tanggal 13 Oktober 2020)

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta