

**BANTAL DAN GULING SEBAGAI METAFORA
PENGALAMAN PRIBADI**



**MINAT UTAMA SENI PATUNG
PROGAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA**

2009

**BANTAL DAN GULING SEBAGAI METAFORA
PENGALAMAN PRIBADI**



KT001184

TUGAS AKHIR KARYA SENI

PURWANTO

NIM 0211519021

**MINAT UTAMA SENI PATUNG
PROGAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2009**

BANTAL DAN GULING SEBAGAI METAFORA PENGALAMAN PRIBADI

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3195/H/8/2009
KLAS	
TERIMA	30-9-2009



TUGAS AKHIR KARYA SENI

PURWANTO

NIM 0211519021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai

Salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar sarjana S-1 dalam bidang

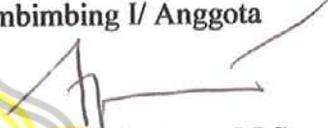
Seni Rupa Murni

2009

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

BANTAL DAN GULING SEBAGAI METAFORA PENGALAMAN PRIBADI diajukan oleh Purwanto, NIM 0211519021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 29 Juni 2009 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. AB. Dwianto, M.S
NIP. 19530818.198303.1.006
Pembimbing II/ Anggota



Drs. Eko Sunarto
NIP. 19600501.199203.1.002
Cognete/ Anggota



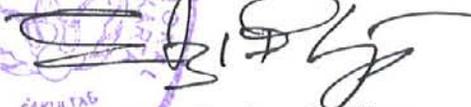
Drs. Anusapati, MFA
NIP. 19570929.198503.1.001
Ketua Jurusan Seni Murni/ Ketua
Program Studi Seni Murni/ Anggota



Dra. Nunung Nurdianti, M.Hum
NIP. 19490613.197412.2.001



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. M. Agus Burhan, M.Hum
NIP. 19600408.198601.1.001

“sakit adalah kekuatan, mimpi adalah hidup”



Kupersembahkan karya tugas akhir ini untuk....



**Bapak dan Mamak, alm. Kakek dan Nenekku,
Adik-adikku dan keponakannku**

v

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa atas berkat yang telah diberikannya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini dengan baik. Tugas Akhir Karya Seni dengan judul **“Bantal dan Guling sebagai Metafora Pengalaman Pribadi”** ini merupakan syarat kelulusan bagi mahasiswa S-1 Fakultas Seni Rupa, Jurusan Seni Murni, Program Studi Seni Rupa Murni, Minat Utama Seni patung, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan ini tidak akan dapat terwujud tanpa bantuan yang tulus dari berbagai pihak. Pada akhirnya, dengan tulus penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

- Drs. AB. Dwiantoro. M.S selaku Dosen pembimbing I.
- Drs. Eko Sunarto selaku Dosen pembimbing II.
- Drs. Anusapati. MFA. selaku cognate.
- Dr.M. Agus Burhan, M.Hum selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
- Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum selaku Ketua Jurusan Seni Murni dan Ketua Program Studi Seni Murni.
- Drs. Ag. Hartono, M.S selaku dosen wali.
- Bapak Ibuk tercinta matur sembah nuwun atas doa yang menjadikan aku kuat dan hidup.
- alm. Kakek atas pesan-pesannya akan kuingat selalu.
- Adik-adikku : Dwi, Heru, Pandu.
- Para dosen seni murni, atas stimulan yang mencerdaskan.
- Seluruh Staf karyawan Seni Murni, Akmawa, dan UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.
- Oom Kukuh yang telah membantu baik materi dan tenaga.
- **B 3565 MP** yang setia menemaniku.

- Pepeng untuk *photoshopnya*, Dimas, Nanang, Cipi, Iq'ro (jasa kalian tak kan kulupa), Dodo (atas dokumentasinya), Bayu, Tugiboy, Depi, Rofid.
- Teman-temanku: Woro, Dedy, Agus, Khusna, Eko, Iwan, Alm. Dedy Keling (wujudkan mimpi-mimpi bersama).
- Mbah Topo.K dan Pipit atas konsultasinya.
- Barahasti (mbok'e MeoX) atas pertemanan dan support penuhnya.
- MeoX-ku (menyimpan kenanganku).
- Gank Solid (Braham, Mbah Topo, Cipi, Mamik).
- Welut dan personil KOWEMONO.
- Nissak yang telah jadi penyemangatku.
- Keluarga besar Oom Riyono yang telah membelikan kamera.
- Teman-teman angkatan 2002 dan seluruh pihak yang tidak bisa didaftar satu-persatu, terimakasih.

Akhir kata semoga apa yang penulis persembahkan ini dapat bermanfaat bagi Semuanya.

Yogyakarta, Juni 2009

Purwanto
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL 1.....	i
HALAMAN JUDUL 2.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan Penciptaan.....	3
D. Makna Judul.....	4
BAB II KONSEP	
A. Konsep Penciptaan.....	6
B. Konsep Perwujudan.....	12
C. Konsep Penyajian.....	13
BAB III PROSES PERWUJUDAN	
A. Bahan.....	15
B. Alat.....	19
C. Teknik	22

D. Tahap Pembentukan.....	22
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	29
BAB V PENUTUP.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.....	17
Gambar 2.....	20
Gambar 3.....	25
Gambar 4	27
Gambar 5 karya 1 " <i>tertidur</i> "	30
Gambar 6 karya 2 " <i>target</i> "	32
Gambar 7 karya 3 " <i>mimpi basah</i> "	34
Gambar 8 karya 4 " <i>hampir terlepas</i> "	36
Gambar 9 karya 5 " <i>mimpi yang terpotong</i> "	38
Gambar 10 karya 6 " <i>tergusur</i> "	40
Gambar 11 karya 7 " <i>phobia</i> "	42
Gambar 12 karya 8 " <i>sebuah umpan</i> "	44
Gambar 13 karya 9 " <i>mati dalam mimpi</i> "	46
Gambar 14 karya 10 " <i>konstruksi mimpi</i> "	48

DAFTAR LAMPIRAN

1. Foto Diri dan Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa
2. Foto Poster Pameran
3. Foto Suasana Pameran
4. Katalog





BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Manusia mempunyai banyak cara untuk merefleksikan renungannya, manusia juga merupakan makhluk sosial yang selalu berinteraksi dengan manusia lain, makhluk lain, benda-benda di sekelilingnya, hingga manusia juga membutuhkan tempat untuk membuatnya merasa nyaman. Nyaman, dalam arti konotasi dan denotasi, nyaman secara fisik dan secara psikologis.

Kenyamanan selalu dicari oleh manusia, sebagai sebuah keadaan dimana manusia merasa santai, ringan, dan tenang. Kenyamanan didapat melalui hal-hal sederhana seperti minum segelas air putih, mandi, menyentuh benda-benda kesukaan, berdoa, atau melalui hubungan dan interaksi dengan manusia lain. Kenyamanan menghilangkan sejenak rasa sakit, kemarahan, kegelisahan, ketakutan, kelelahan dan lain sebagainya. Menciptakan energi positif, mendatangkan ide-ide baru, menyegarkan tubuh, dan mencerahkan pikiran.

Membuat diri merasa nyaman dapat dikatakan salah satu kebutuhan dasar yang paling dicari manusia. Banyak cara ditempuh manusia untuk mendapatkan rasa nyaman tersebut, dari melakukan cara-cara konvensional tradisional hingga mengkonsumsi obat-obatan. Bahkan manusia rela membayar mahal untuk mendapatkan rasa nyaman. Dari menciptakan ruangan dengan pencahayaan yang cukup, makan atau minum yang dapat memberikan sugesti yang baik, membaca buku

yang menenangkan, mendengarkan alunan musik lembut yang menyegarkan jiwa, mengikuti perkumpulan yang memperkaya pribadi, hingga manusia menciptakan sistem keamanan paling canggih demi mendapatkan rasa nyaman.

Proses penciptaan suatu karya seni, bagi penulis juga merupakan salah satu cara mencari kenyamanan. Sebuah karya seni tidak akan lepas dari pengalaman seniman yang menciptakannya, baik interaksi dengan alam, lingkungan ataupun pengalaman visual. Rekaman tentang kejadian-kejadian ini tanpa sadar mengendap dalam jiwa seniman yang kemudian secara langsung dan tidak langsung menentukan rasa ekspresi sudut pandang.

Proses berkesenian yang paling esensial adalah bagaimana pengungkapan rekaman di dalam batin atas fenomena yang terjadi dan diwujudkan secara estetis. Pengungkapan rekaman batin secara estetis tersebut merupakan sebuah bentuk pencarian kenyamanan bagi penulis.

Dalam keseharian, penulis sangat akrab dengan dua benda, yaitu: bantal dan guling. Dua benda tersebut merupakan benda yang membantu penulis mengistirahatkan otak dan badan, membuat nyaman, membuang racun dalam tubuh sebagai proses alami. Benda sebagai tempat sekaligus teman penulis merenung, berfikir, hingga meluapkan emosi.

Kemudian dalam berkarya, Benda tersebut penulis ekspresikan sesuai dengan fungsinya, baik diproduksi secara manual maupun menggunakan mesin secara masal. Benda-benda itu hadir di tengah-tengah kehidupan penulis dan terasa dekat sebagai bentuk fasilitas. Kedekatan fungsional penulis dengan bantal dan guling

membuat penulis termotivasi untuk berkarya, mengekspresikan secara estetik fungsi dari bantal dan guling.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

1. Bagaimana interpretasi penulis terhadap bantal dan guling terkait dengan pengalaman-pengalaman pribadi yang mempengaruhi aspek psikologis?
2. Bagaimana penulis mempergunakan obyek bantal dan guling untuk dijadikan sebagai metafora dalam mengantarkan atau mewujudkan pengalaman-pengalaman pribadi dalam karya seni patung?
3. Melalui proses dan media apakah visualisasi pengalaman pribadi yang memanfaatkan bantal dan guling sebagai metafora yang diwujudkan dalam bentuk karya seni patung?

C. TUJUAN PENCIPTAAN

1. Menciptakan karya untuk mengingat kembali masa lalu yang buruk maupun baik sebagai introspeksi diri menjadi landasan masa depan.
2. Dengan segala karakter bantal dan guling memberikan inspirasi sebagai kiasan pengalaman-pengalaman pribadi.
3. Melalui proses *modelling*, cetak mencetak dengan media *fiber glass* guna mencapai bentuk-bentuk yang diinginkan.

D. MAKNA JUDUL

“Bantal dan Guling sebagai Metafora Pengalaman Pribadi”

Untuk menghindari kerancuan dalam mengartikan judul tersebut maka dibuat batasan-batasan sebagai berikut :

a. Bantal

Adalah Alas kepala, alas duduk sandaran punggung, yang dijahit seperti karung, diisi dengan kapuk, sabut dan sebagainya.¹

b. Guling

Adalah bantal yang bentuknya bulat panjang.

c. Metafora

pemakaian kata atau kelompok kata bukan dengan arti yang sebenarnya melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan perbandingan.²

Paul Ricouer dalam *the rule metaphore* (1977) menyebutkan metafora merupakan suatu bentuk wacana ataupun proses yang bersifat *retorile* yang memungkinkan kita mendapatkan kemampuan aneh untuk mendeskripsikan kenyataan.³

d. Pengalaman Pribadi

Adalah kejadian-kejadian masa lalu yang tersimpan dalam memori manusia sebagai perseorangan (diri manusia atau diri sendiri).⁴

¹ Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, Edisi terbaru, 2002), hal. 167

² *Ibid.*, hal .651

³ Mike Susanto, *Membongkar Seni Rupa*, (Yogyakarta: Buku baik, 2003), hal. 53

⁴ Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Op Cit.*, hal. 896

Berdasarkan uraian di atas maka yang dimaksud dengan judul “Bantal dan Guling sebagai Metafora Pengalaman Pribadi” yaitu mengangkat obyek bantal dan guling dijadikan sebagai bentuk kiasan berdasarkan perbandingan atau kejadian-kejadian yang telah dialami pada masa lalu yang tersimpan sebagai memori diri dan diwujudkan melalui media seni patung kemudian menuangkannya ke dalam karya seni patung.

