



**SENI PATUNG “ KAWI *DESIGNS* ” BLORA :
KAJIAN PROSES PRODUKSI DAN BENTUK ESTETIS**

SKRIPSI

**Diajukan dalam Rangka Menyelesaikan Studi Strata Satu
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa**

oleh

Roky Budi Wahana

2401404011

**PERPUSTAKAAN
UNNES**

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2011

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Di setujui oleh Dosen Pembimbing untuk dipertahankan di depan Dewan Penguji
Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Pembimbing I

Drs. Moch Rondhi, M.A.
NIP 195310031979031002

Pembimbing II

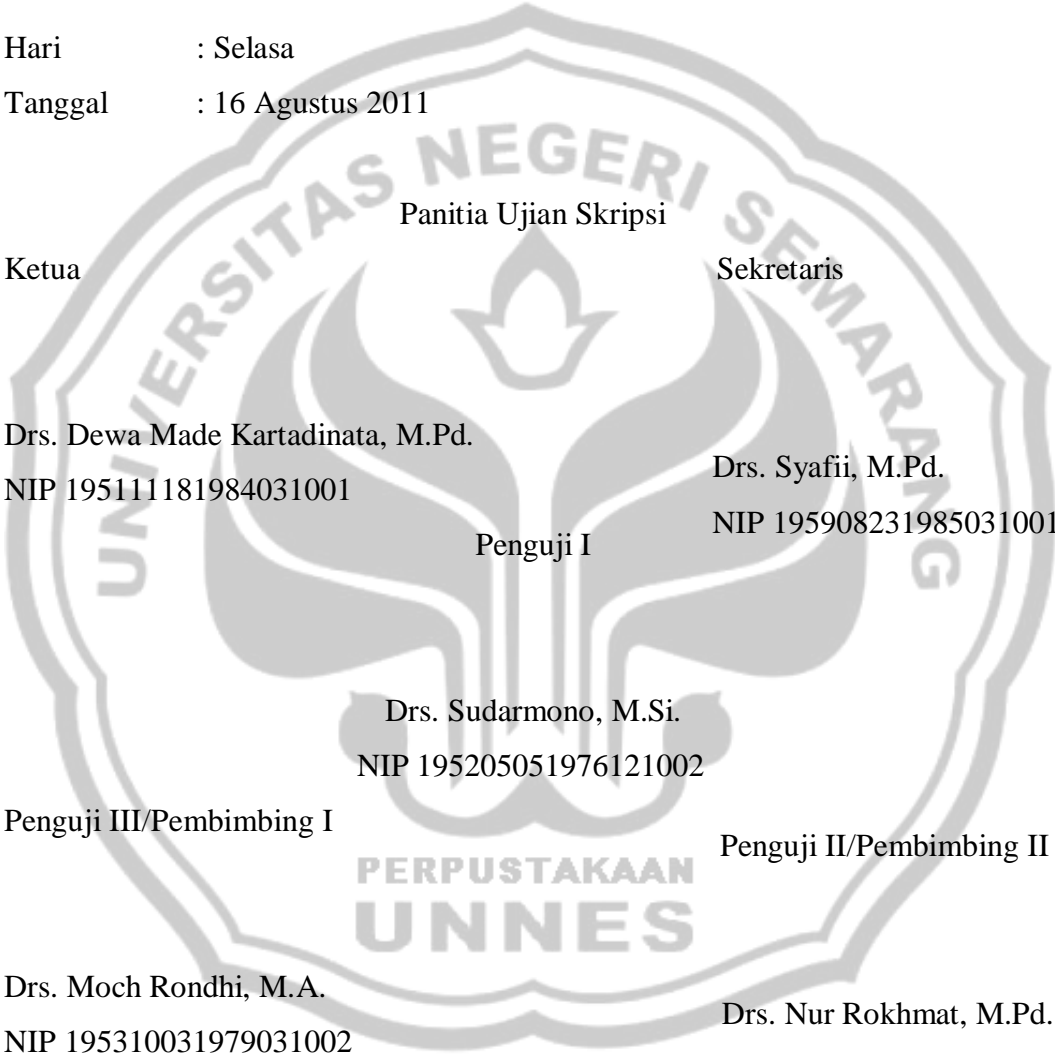
Drs. Nur Rokhmat, M.Pd.
NIP 194908061976121001



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 16 Agustus 2011



Panitia Ujian Skripsi

Ketua		Sekretaris
Drs. Dewa Made Kartadinata, M.Pd. NIP 195111181984031001		Drs. Syafii, M.Pd. NIP 195908231985031001
	Penguji I	
	Drs. Sudarmono, M.Si. NIP 195205051976121002	
Penguji III/Pembimbing I		Penguji II/Pembimbing II
Drs. Moch Rondhi, M.A. NIP 195310031979031002		Drs. Nur Rokhmat, M.Pd. NIP 194908061976121001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan menjiplak dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian ataupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Agustus 2011

Roky Budi Wahana

NIM 2401404011



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“ Setiap melewati masa demi masa, aku mengetahui kekurangan akalku dan ketika bertambah ilmuku, bertambah pula kebodohanku ”

(Imam Syafi' i)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Ayahanda Nurdiyanto (Alm) dan Ibunda Dyah Budi Utami tersayang
2. Adikku Mike Tinary Putri dan Nenk Nita tercinta
3. Almamater UNNES
4. Dosen-dosen Seni Rupa
5. Teman satu angkatan Pendidikan Seni Rupa '04

PERPUSTAKAAN
UNNES

SARI

Roky Budi Wahana. 2011. *Seni Patung “Kawi Designs” Blora : Kajian Proses Produksi dan Bentuk Estetis*. Skripsi: Diajukan untuk Meraih Gelar Sarjana (S1) pada Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Moch Rondhi, M.A, dan Pembimbing II: Drs. Nur Rokhmat, M.Pd.

Kata Kunci: Seni, Patung, Proses, Bentuk, Estetis

Blora merupakan daerah yang memiliki potensi hutan jati yang baik. Hasil limbah kayunya belum termanfaatkan dengan baik oleh penduduk masyarakat Blora. Seiring perkembangan zaman masyarakat Blora mencoba mengembangkan daya kreasinya terhadap limbah kayu yang biasa disebut *bonggol* kayu untuk menjadi sebuah karya seni patung. Dari sekian masyarakat Blora terdapat salah satu masyarakat yang membuka usaha industri kerajinan seni patung *bonggol* kayu yang bernama “Kawi Designs”. Karya seni patung “Kawi Designs” memiliki keunikan yang menarik dan menjadi salah satu usaha yang dapat memajukan potensi daerah Blora. Hal ini yang melatarbelakangi penelitian ini yang menghasilkan rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana proses produksi seni patung “Kawi Designs” di Blora?; (2) Bagaimana bentuk estetis seni patung produk “Kawi Designs” di Blora?; (3) Faktor-faktor penghambat dan pendukung yang mempengaruhi proses produksi seni patung produk “Kawi Designs” di Blora?

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Lokasi penelitian di Jl. Gatot Subroto No.71 RT. 01 RW. III Kelurahan Kauman Kecamatan Blora Kabupaten Blora. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, dokumentasi, dan wawancara. Kemudian analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Hasil kesimpulannya adalah sebagai berikut. Pertama, proses produksi seni patung “Kawi Designs” yaitu diawali dengan tahap persiapan bahan dan alat, kemudian proses pembuatan menggunakan teknik memahat (*carving*) yang di dalamnya melalui tahapan yaitu membuat desain, *nggetak'i* (memahat garis desain), *mbukak'i* (membuat global), *nembusi* (melubangi), *matuti* (membuat detail), *mbabari* (penyelesaian dan pengontrolan), dan penyelesaian (*finishing*). Kedua, nilai estetis bentuk seni patung “Kawi Designs” ditampilkan melalui susunan unsur-unsur rupa, yaitu garis, raut, tekstur, warna, ruang, gelap terang. Kemudian dikomposisikan dengan prinsip-prinsip desain meliputi irama, dominasi, keseimbangan, kesebandingan, dan kesatuan. Ketiga, faktor pendukung dan penghambat proses penciptaan. Faktor pendukungnya yaitu tersedianya sumber bahan *bonggol* kayu jati yang banyak dan kemudahan dalam perizinan

pengambilan bahan. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu faktor cuaca buruk (hujan/mendung) yang akan memperlambat proses produksi seni patung.

Berdasarkan data tersebut penulis menyampaikan beberapa saran, yaitu: (1) Untuk mengatasi faktor hambatan cuaca disarankan “Kawi *Designs*” Blora agar menyediakan peralatan oven kayu yang sesuai dengan kebutuhan supaya dalam pengeringan tidak bergantung pada cuaca. (2) Dalam proses pembuatan seni patung, “Kawi *Designs*” Blora perlu mengadakan inovasi terhadap desain atau tema tradisional seperti cerita dan tokoh dalam dunia pewayangan. (3) Dalam upaya promosi, karya patung “Kawi *Designs*” Blora hendaknya perlu sering menyelenggarakan pameran-pameran ke berbagai wilayah. (4) Dalam pengembangan sumber daya manusia hendaknya “Kawi *Designs*” Blora menjalin kerjasama dengan Pemerintah Kabupaten Blora dan instansi-instansi terkait agar dalam peningkatan sumber daya manusia di Kabupaten Blora menjadi lebih baik khususnya di bidang seni patung *bonggol* kayu.



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena dengan limpahan rakhmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang berjudul: SENI PATUNG “KAWI *DESIGNS*” BLORA : KAJIAN PROSES PRODUKSI DAN BENTUK ESTETIS ini ditulis sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari tanpa adanya bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan selesai dan tidak berarti apa-apa. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Sudijono Sastroatmojo, M.Si., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan fasilitas selama kuliah.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, yang telah membantu kelancaran administrasi.
3. Drs. Syafi'i, M.Pd., Ketua Jurusan Seni Rupa yang telah membantu kelancaran administrasi serta memberikan dorongan moral selama menempuh pendidikan di Jurusan Seni Rupa.
4. Drs. Moch Rondhi, M.A., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyelesaian skripsi.
5. Drs. Nur Rokhmat, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyelesaian skripsi.
6. Para Dosen Seni Rupa yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak (Alm), Ibu, dan adikku yang telah memberikan dukungan material maupun spiritual kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

8. Keluarga besar Bapak Guntur Prabowo Sekti. Pemilik "Kawi *Designs*" Blora yang berkenan menyediakan tempat, meluangkan waktu, dan memberikan informasi dalam penelitian ini.
9. Pemerintah Kelurahan Kauman, Blora dan stafnya yang telah memberikan izin riset dan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini.
10. Keluarga besar Bapak Gunadi, Teguh, Edi, Aisyah dan sahabat-sahabatku atas dorongan dalam menyelesaikan penulisan skripsi.
11. Keluarga besar Seni Rupa UNNES angkatan 2004, kakak dan adik kelas atas dorongan dalam menyelesaikan penulisan skripsi.

Semoga atas bantuan dan dukungan yang diberikan, Allah SWT memberikan rahmat dan kasih sayang-Nya dan membalas segala amal kebaikan dengan pahala yang berlipat ganda.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua pihak.

Semarang, Agustus 2011

Penulis

PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
SARI.....	vi
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
 BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Sistematika Penulisan.....	7
 BAB 2 LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Seni	1
2.2 Seni Patung	12
2.3 Jenis-Jenis dalam Seni Patung.....	14
2.4 Corak dalam Seni Patung	15
2.5 Medium dalam Seni Patung.....	17
2.5.1 Bahan dalam Seni Patung.....	17
2.5.2 Alat dalam Seni Patung.....	18
2.5.3 Teknik dalam Seni Patung	19
2.5.4 Proses Penciptaan Karya Seni Patung	21

2.6 Estetika dalam Karya Seni Patung	23
2.6.1 Pengertian Estetika	23
2.6.2 Unsur Rupa dalam Seni Patung	25
2.6.3 Prinsip-Prinsip Desain dalam Seni Patung.....	31
BAB 3 METODE PENELITIAN	
3.1 Pendekatan Penelitian	36
3.2 Lokasi Penelitian	37
3.3 Fokus dan Sasaran Penelitian	38
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.5 Teknik Analisis Data.....	40
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	43
4.1.1 Letak dan Kondisi Geografis Kelurahan Kauman, Blora	43
4.1.2 Mata Pencarian Penduduk Kelurahan Kauman, Blora.....	46
4.1.3 Kehidupan Keagamaan Penduduk Kelurahan Kauman, Blora	4
4.1.4 Tingkat Pendidikan Penduduk Kelurahan Kauman, Blora	48
4.1.5 Keadaan Sosial dan Budaya di Kelurahan Kauman, Blora.....	50
4.2 Seni Patung “Kawi <i>Designs</i> ” Blora	52
4.2.1 Latar Belakang “Kawi <i>Designs</i> ” Blora	52
4.2.2 Profil “Kawi <i>Designs</i> ” Blora.....	54
4.2.3 Kondisi Fisik dan Situasi Umum “Kawi <i>Designs</i> ” Blora	57
4.2.4 Karakteristik Pematung di “Kaw _____s” Blora	59
4.2.5 Pola Manajemen “Kawi <i>Designs</i> ” Blora.....	60
4.3 Proses Produksi Seni Patung “Kawi <i>Designs</i> ” Blora.....	62
4.3.1 Persiapan Bahan	62
4.3.2 Persiapan Alat.....	65
4.3.3 Proses Pembuatan	69
4.4 Nilai Estetis Bentuk Seni Patung “ Kawi <i>Designs</i> ” Blora	77
4.4.1 Estetika Bentuk Seni Patung Manusia	77
4.4.2 Estetika Bentuk Seni Patung Binatang	94

4.5 Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat yang Mempengaruhi Proses	
Produksi Seni Patung “ Kawi <i>Designs</i> ” Blora.....	111
4.5.1 Faktor Pendukung	111
4.5.2 Faktor Penghambat	112

BAB 5 PENUTUP

5.1 Simpulan	114
5.2 Saran	116

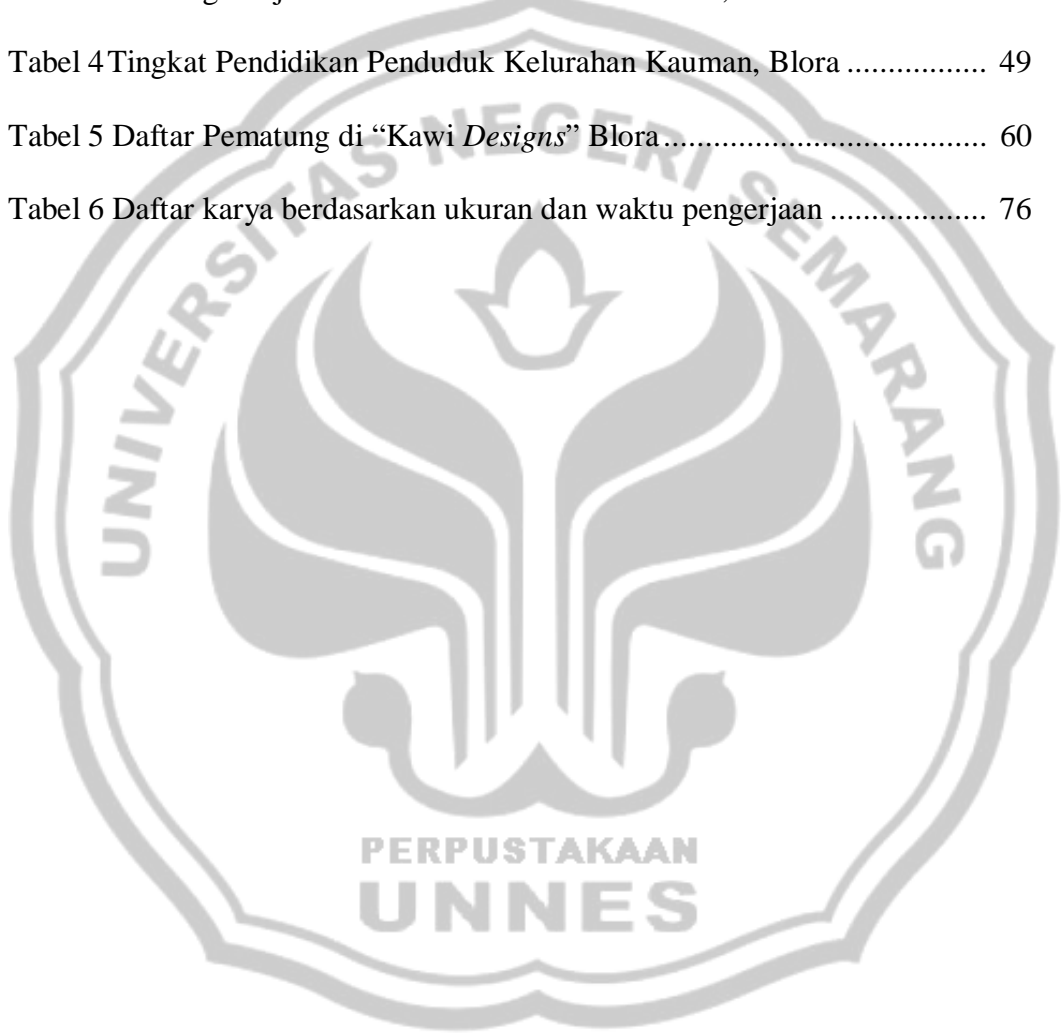
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Luas Wilayah dan Jumlah Penduduk Kabupaten Blora	44
Tabel 2 Jumlah Penduduk dan Keluarga di Kelurahan Kauman, Blora	46
Tabel 3 Ketenagakerjaan Penduduk Kelurahan Kauman, Blora	47
Tabel 4 Tingkat Pendidikan Penduduk Kelurahan Kauman, Blora	49
Tabel 5 Daftar Pematung di “Kawi <i>Designs</i> ” Blora	60
Tabel 6 Daftar karya berdasarkan ukuran dan waktu pengerjaan	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Peta Kabupaten Blora	43
Gambar 2 Kantor Kelurahan Kauman	45
Gambar 3 Papan Nama “Kawi <i>Designs</i> ”	54
Gambar 4 Wawancara penulis dengan Bapak Guntur	55
Gambar 5 Rumah Produksi “Kawi <i>Designs</i> ” Blora.....	57
Gambar 6 <i>Show room</i> “Kawi <i>Designs</i> ” Blora.....	57
Gambar 7 <i>Bonggol Jati</i> yang masih mentah	63
Gambar 8 <i>Gembol Air</i>	64
Gambar 9 <i>Gembol Duri</i>	64
Gambar 10 <i>NaOCl</i> (zat pemutih) dalam kemasan.....	64
Gambar 11 Melamin dan Politur	65
Gambar 12 Pahat, <i>Coret/cukit/chisel</i> dan Palu Kayu.....	66
Gambar 13 Gergaji Mesin (<i>chain saw</i>).....	66
Gambar 14 Ampelas Kertas	67
Gambar 15 Gerinda.....	68
Gambar 16 Kompresor.....	69
Gambar 17 Proses membersihkan kotoran dengan air.....	70
Gambar 18 Membuat sketsa pada <i>bonggol jati</i> dan gambar sketsa yang masih tampak pada patung setengah jadi.....	71
Gambar 19 Pematung dalam proses <i>nggetak’i</i>	72
Gambar 20 Patung Harimau dalam tahap <i>mbukak’i</i>	73
Gambar 21 Pematung dalam proses <i>nembusi</i>	73
Gambar 22 Pematung dalam proses <i>matuti</i>	74
Gambar 23 Pematung dalam proses <i>mbabari</i>	75
Gambar 24 Proses pengampelasan	76
Gambar 24 Patung yang belum dilapisi dengan melamin atau dengan politur	76
Gambar 24 Patung yang sudah diberi melamin atau dipolitur	76
Gambar 27 Patung “Cendekiawan Tua 1”	78

Gambar 28 Patung “Sepasang Laki-laki Tua & Wanita Tua”	82
Gambar 29 Patung “Wanita Tua Tertidur”	86
Gambar 30 Patung “Cendekiawan Tua 2”	91
Gambar 31 Patung “Kanguru”.....	95
Gambar 32 Patung “Harimau Memangsa Rusa”	99
Gambar 33 Patung “Harimau Sumatra”.....	103
Gambar 34 Patung “Sepasang Burung Bangau”	107



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Peta Kelurahan Kauman Kecamatan Blora

Lampiran 2 : Daftar Karyawan di “Kawi *Designs*” Blora

Lampiran 3 : Pedoman Penelitian

Lampiran 4 : Hasil Wawancara

Lampiran 5 : Karya Patung Figur Manusia

Lampiran 6 : Karya Patung Figur Binatang

Lampiran 7 : Proses Berkarya

Lampiran 8 : Proses Wawancara

Lampiran 9 : Dokumen Karya dalam Katalog

Lampiran 10 : Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 11 : Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi

Lampiran 12 : Surat Permohonan Izin Penelitian

Lampiran 13 : Lembar Konsultasi

Lampiran 14 : Surat Tugas Panitia Ujian Sarjana

Lampiran 15 : Biodata Penulis

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada dasarnya manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan yang kepadanya dianugerahkan cipta, rasa, dan karsa untuk mencapai tujuan dan kebutuhan dalam kehidupannya. Manusia memiliki tujuan dan kebutuhan pribadi yang perlu dipenuhi untuk memenuhi kebutuhan jasmani dan rohaninya, kebutuhan jasmani di antaranya adalah sandang, pangan dan papan sedangkan kebutuhan rohani antara lain religi, seni. Kebutuhan seni tidak dapat dilepaskan dari seluruh kebutuhan manusia, karena seni itu melekat pada setiap manusia meskipun berbeda-beda kadarnya. Seni menjadi sebagian dari keseluruhan kebutuhan manusia serta menjadi keseimbangan antara kebutuhan jasmani dan kebutuhan rohani. Seni melekat hampir pada seluruh aspek kehidupan manusia baik di lingkungan masyarakat luas, orang tidak dapat melepaskan diri dari seni seperti seni rupa, seni musik, seni sastra, dan lainnya yang telah menyatu dalam kehidupan mereka sehari-hari (Bastomi, 1992 : 1).

Berbagai macam media digunakan manusia untuk mewujudkan kebutuhan akan keindahan, antara lain melalui seni. Dalam seni terdapat berbagai jenis di antaranya adalah seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama, seni sastra. Seni rupa merupakan seni yang berhubungan dengan bentuk-bentuk visual yang diungkapkan oleh manusia. Menurut Kartika (2004 : 34-35) Seni rupa ditinjau dari segi fungsi terhadap masyarakat atau kebutuhan manusia, dibagi menjadi dua

kelompok, yaitu seni murni (*fine art*) dan seni terapan (*applied art*). Seni murni adalah seni yang memiliki keindahan dan tidak terikat oleh fungsi praktis, sedangkan seni terapan adalah seni yang memiliki keindahan dan mempunyai fungsi praktis untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Seni rupa ditinjau dari bentuknya dibagi menjadi dua yaitu dwimatra (dua dimensi) dan trimatra (tiga dimensi), sedangkan seni rupa ditinjau dari jenisnya antara lain seni lukis, seni patung, seni kriya, seni grafis.

Seni patung merupakan salah satu cabang seni rupa tiga dimensi yang memiliki fungsi, baik fungsi murni (*fine art*) dan fungsi terapan (*applied art*) tergantung dari tujuan penciptaan. Namun pada umumnya seni patung lebih dikenal sebagai seni murni. Pada seni murni biasanya patung dibuat sebagai media ekspresi. Sedangkan pada seni terapan, patung dapat dijumpai pada tiang penyangga bangunan-bangunan kuno. Seni patung merupakan salah satu bentuk karya seni rupa yang memiliki tiga dimensi untuk dapat dinikmati nilai dan bentuk estetisnya dari berbagai sudut pandang. Seni patung memiliki beberapa jenis jika dilihat dari segi medianya, di antaranya dari bahan logam, *fiber*, batu, dan kayu.

Kayu merupakan salah satu media dalam penciptaan seni patung dan biasanya jenis kayu yang menjadi pilihan adalah kayu jati. Seiring berjalannya waktu tidak hanya media kayu jati yang dijadikan patung, akan tetapi ada juga media kayu seperti kayu *meh* (jaka tua), mahoni. Namun kayu jati tetap menjadi pilihan yang utama sebagai bahan kerajinan patung karena kualitasnya lebih baik jika dibandingkan dengan kayu yang lainnya. Kayu jati merupakan jenis kayu

yang terkenal kokoh dan kuat, makin lama usia kayu jati maka semakin baik pula kekuatan kayunya.

Menurut Gustami (1997:24) pada tahun-tahun terakhir abad ini, tingkat kebutuhan kayu sudah sangat tinggi yaitu lebih dari tiga ratus lima puluh ton per bulan dalam skala nasional. Dari jumlah kayu sebesar itu mengakibatkan adanya penimbunan limbah kayu yang tidak sedikit. Penebangan kayu dalam jumlah besar juga banyak menyisakan kayu yang tidak dimanfaatkan seperti akar (*bonggol*), dahan dan ranting. Biasanya sisa-sisa dari limbah kayu ini hanya digunakan sebagai bahan kayu bakar untuk kebutuhan manusia sehari-hari.

Berdasarkan keterangan di atas, tentunya banyak limbah hutan jati yang tidak terpakai dan tidak dimanfaatkan dengan baik. Melihat kenyataan seperti itu, perlu kiranya dilakukan upaya-upaya dalam pengolahan bahan baku kayu secara lebih efektif dan seoptimal mungkin. Salah satu cara alternatifnya adalah dengan memanfaatkan limbah kayu untuk diolah kembali menjadi suatu barang yang lebih berguna. Limbah kayu yang masih memungkinkan untuk diolah atau dimanfaatkan sebagai barang kerajinan tentunya akan memberikan lapangan usaha tersendiri bagi masyarakat.

Salah satunya yaitu gambaran tentang kondisi masyarakat sebuah desa hutan di kabupaten Blora, provinsi Jawa Tengah, yang hidupnya bergantung pada sumber daya hutan. Jauh dari pusat pertumbuhan, minim fasilitas, dan masih berlakunya hukum rimba (*survival of the fittest*). Dalam keterhimpitan, sebagian masyarakat mencoba menuangkan daya kreasi dalam seni patung menjadi sesuatu yang mempunyai nilai fungsi dan ekonomi.

Pemanfaatan limbah kayu menjadi bentuk kerajinan patung tentu tidak dapat secara langsung sekali jadi, akan tetapi perlu adanya percobaan berulang-ulang hingga mendapatkan hasil yang optimal. Dalam hal ini dibutuhkan pengalaman dalam mengembangkan suatu daya kreativitas yang dituangkan dalam sebuah karya menjadi karya yang lebih matang. Hasil yang dicapai tergantung juga dari kreativitas serta kemampuan seseorang dalam mengolahnya, sehingga akan tercipta sebuah barang seni yang berbeda mutu dan kualitasnya.

Tampaknya dari beberapa hal tersebut di atas telah sedikit banyak menarik perhatian masyarakat Blora pada umumnya dan para pengrajin Blora pada khususnya untuk menciptakan produk kreasi baru, baik yang berupa benda hias maupun benda pakai. Blora merupakan salah satu daerah di Jawa Tengah yang terkenal akan hasil hutan jatinya. Sebagai daerah yang menjadi penyedia kayu yang berkualitas, perkembangan hasil kerajinan kayu di Blora tidak sepesat dengan daerah Jepara. Namun, di Blora memiliki potensi tinggi untuk dapat berkembang melalui hasil kerajinannya, dengan menggunakan kemampuan yang ada pada masyarakat untuk dapat mengembangkan kreativitas terhadap sebuah benda yang belum tergali potensinya. Dengan kemampuan kreativitasnya, mereka memanfaatkan sebuah limbah kayu yang biasa disebut *bonggol* kayu yang berasal dari sisa-sisa penebangan di hutan.

Bonggol kayu merupakan sisa dari tebangan yang ada pada bagian bawah pohon. *Bonggol* kayu pada umumnya hanya dimanfaatkan sebagai bahan bakar untuk keperluan sehari-hari oleh masyarakat, akan tetapi *bonggol* kayu yang sudah tidak terpakai itu sebenarnya memiliki nilai estetika yang tinggi jika diolah

dan digali potensinya seoptimal mungkin, hal ini dapat dilihat dari adanya karakteristik lekukan akar pohon yang menjalar. Melihat dari bentuk *bonggol* kayu yang sangat beragam, bentuk dan lekukannya dapat memancing imajinasi seniman untuk membentuk objek yang menarik sesuai keinginannya.

Dari beberapa anggota masyarakat Blora yang tertarik untuk menciptakan produk kreasi baru memanfaatkan limbah kayu berupa *bonggol* kayu menjadi benda seni, salah satunya adalah Bapak Guntur Prabowo Sekti dengan usaha industrinya yang bernama “Kawi *Designs*”. Industri tersebut bergerak di bidang seni patung dengan media kayu. Mereka menggunakan *bonggol* kayu sebagai bahan utama dalam memproduksi seni patung, terutama *bonggol* kayu jati sebagai mediana. Karya seni patung “Kawi *Designs*” begitu unik dan menarik yang memanfaatkan lekukan akar kayu dan membiarkan bentuk akibat dari pelapukan organik pada kayu terlihat alami, sehingga bentuk patung terlihat indah secara alami dan itu yang menjadi daya tarik patung di “Kawi *Designs*”. Dengan demikian “Kawi *Designs*” merupakan industri yang memanfaatkan limbah kayu jati di Blora menjadi sebuah usaha industri kerajinan yang dapat menjadi daya tarik dan memajukan potensi daerah.

Berdasarkan uraian di atas, penulis termotivasi untuk mengadakan dan melaksanakan penelitian mengenai kajian tentang proses dan bentuk dari karya seni patung produk “Kawi *Designs*” Blora. Di samping uraian di atas, latar belakang diadakannya penelitian ini juga didasarkan atas hasil pengamatan sementara yang menunjukkan bahwa seni patung produk “Kawi *Designs*” di Blora masih tetap diminati oleh masyarakat dalam negeri dan mancanegara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas maka akan memberikan arah yang jelas dalam melaksanakan penelitian ini, maka rumusan masalahnya sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana proses produksi seni patung “Kawi *Designs*” di Blora?
- 1.2.2 Bagaimana bentuk estetis seni patung produk “Kawi *Designs*” di Blora?
- 1.2.3 Faktor-faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi proses produksi seni patung produk “Kawi *Designs*” di Blora?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka tujuan penelitian yang akan dicapai sebagai berikut :

- 1.3.1 Untuk mengetahui proses produksi seni patung “Kawi *Designs*” di Blora.
- 1.3.2 Untuk mengetahui bentuk estetis seni patung produk “Kawi *Designs*” di Blora.
- 1.3.3 Untuk mengetahui faktor-faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi proses produksi seni patung produk “Kawi *Designs*” di Blora.

1.4 Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini apabila tercapai diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut :

- 1.4.1 Bagi penulis dapat menambah pengetahuan yang didapat di luar lingkungan pendidikan dan juga dapat digunakan sebagai bahan informasi penelitian lebih lanjut.
- 1.4.2 Bagi masyarakat ilmiah dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perkembangan seni patung produk “Kawi *Designs*” Blora pada khususnya, dan seni patung *bonggol* kayu di Indonesia pada umumnya.
- 1.4.3 Bagi seniman patung dapat digunakan sebagai refleksi diri akan kekurangan dan kelebihan hasil karyanya serta sebagai bahan pertimbangan dalam menciptakan karya lebih lanjut.
- 1.4.4 Bagi instansi terkait yaitu “Kawi *Designs*“ dapat dijadikan referensi, masukan dan motivator dalam memproduksi karya seni patung dari *bonggol* kayu.
- 1.4.5 Bagi pemerintah daerah dapat dijadikan sebagai wawasan atau pengetahuan dan bahan pertimbangan kebijakan-kebijakan dalam mengembangkan serta menekuni seni patung *bonggol* kayu.
- 1.4.6 Bagi masyarakat umum dapat digunakan sebagai bahan pengetahuan tentang proses produksi dan bentuk estetis dari seni patung *bonggol* kayu.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan peneliti dalam penulisan laporan dibuat sistematika penulisan skripsi sebagai berikut: bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Adapun penjelasan masing-masing bagian dapat dijabarkan sebagai berikut :

1.5.1 Bagian awal berisi halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, kata pengantar, sari dan daftar isi.

1.5.2 Bagian isi terdiri dari lima bab dengan rincian sebagai berikut :

Bab pertama : Pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penelitian.

Bab kedua : Berisi landasan teori. Dalam bab ini terdiri dari (1) pengertian seni. (2) seni patung. (3) jenis-jenis dalam seni patung, serta jenis corak dalam seni patung. (4) medium seni patung, meliputi alat, bahan, dan teknik. (5) proses produksi karya seni patung. (6) estetika bentuk dalam seni patung, meliputi unsur-unsur rupa dalam seni patung, dan prinsip-prinsip desain.

Bab ketiga : Berisi metode penelitian yang menguraikan tentang pendekatan penelitian, lokasi penelitian dan sasaran penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab keempat : Berisi hasil penelitian dan pembahasan, membahas tentang (1) gambaran umum lokasi penelitian yang terletak di Kelurahan Kauman Blora, yang meliputi letak dan kondisi geografis, monografi, tingkat pendidikan, mata pencaharian, sistem kepercayaan dan keseniannya. (2) seni patung “Kawi *Designs*“, yang meliputi sejarah perjalanan “Kawi *Designs*“ berdiri di bidang seni patung *bonggol* jati, teknik pembuatan patung yang meliputi tahap persiapan bahan dan alat, proses pengerjaan

patung, (3) estetika bentuk patung, (4) faktor penghambat dan pendukung yang mempengaruhi dalam proses produksi patung.

Bab kelima : Penutup yang berisi tentang simpulan dan saran tentang seni patung “Kawi *Designs*“ Blora.

1.5.3 Bagian akhir berisi tentang daftar pustaka, lampiran-lampiran dan surat keterangan penelitian.



BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Seni

Istilah seni berasal dari kata *art* yang berasal dari bahasa Latin *ars* artinya kemahiran. Secara etimologis istilah ini sering disamakan dengan kemahiran atau keterampilan dalam menciptakan sesuatu (Mulyadi, 1992:4). Seni merupakan salah satu unsur kebudayaan yang bersifat universal yang dapat dijumpai dalam setiap masyarakat. Sifat dari kegiatan seni pada masyarakat merupakan kegiatan yang khas, berbeda dengan kegiatan manusia yang lainnya. Kekhasan itu dapat dilihat bahwa dalam kenyataannya seni, baik dalam aspeknya sebagai kegiatan seni maupun sebagai hasil karya seni dapat memberikan kepuasan tersendiri bagi manusia. Kepuasan tersebut bersifat emosional, inderawi dan pemahaman konseptual. Seni adalah aktivitas manusia untuk membangkitkan pengalaman estetis dalam wujud lahiriyah yang kreatif, yaitu pengalaman batin yang dimiliki seseorang dalam menunjukkan rasa senang dan nikmat, yang berupa keindahan, keberanian, kebijakan, ketakutan, kemiskinan, keagungan dan lain-lain (Kartadinatha, 1997: 2).

Sesuai dengan pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa seni rupa merupakan upaya untuk mengkomunikasikan perasaan melalui media yang diungkapkan dengan cita rasa yang estetis berupa unsur-unsur visual yang dipahami oleh penikmat seni. Seni tersebut dapat menghasilkan suatu karya seni,

yang merupakan hasil dari kegiatan manusia yang mengkomunikasikan pengalaman batinnya kepada penikmat seni sehingga mereka dapat merasakannya.

Seni mempunyai berbagai jenis di antaranya adalah seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama, seni sastra. Dari beberapa jenis tersebut seni rupa merupakan salah satu kesenian yang mengacu pada bentuk *visual* atau sering disebut bentuk perupa, yang merupakan susunan atau komposisi satu kesatuan dari unsur-unsur rupa. Seni rupa memiliki beberapa jenis seni di antaranya yaitu seni lukis, seni patung, seni grafis, seni kriya, seni ukir.

Seni rupa berdasar bentuknya, dibagi menjadi dua jenis yaitu seni rupa dwimatra dan trimatra. Seni rupa dwimatra adalah seni rupa yang memiliki dua ukuran yaitu panjang dan lebar atau disebut seni rupa dua dimensi. Dengan kata lain seni rupa dwimatra bersifat datar, tidak mempunyai ketebalan dan hanya bisa diamati dari satu arah. Sedangkan seni rupa trimatra adalah seni rupa yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi (ketebalan) yang biasa disebut seni rupa tiga dimensi. Seni rupa trimatra dapat diamati dari berbagai arah karena memiliki panjang, lebar dan tinggi (ketebalan).

Seni rupa berdasarkan penggunaannya, dibagi menjadi dua jenis yaitu seni rupa murni (*fine art*) dan seni rupa terapan (*applied art*). Seni rupa murni adalah karya seni rupa yang dibuat semata-mata untuk memenuhi kebutuhan estetis. Orang menciptakan karya seni murni, umumnya berfungsi sebagai sarana untuk mengekspresikan cita rasa estetis. Sedangkan seni rupa terapan atau seni pakai adalah karya seni rupa yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan fisik (Rondhi, 1989: 14). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa seni rupa murni lebih

mengutamakan daya ekspresi jiwa yang dituangkan pada sebuah karya seni tanpa membutuhkan fungsi praktisnya. Seni rupa murni merupakan cabang seni yang lebih mengutamakan nilai estetisnya, beberapa contoh jenis seni rupa murni adalah seni lukis, seni grafis, seni patung.

2.2 Seni Patung

Seni Patung dalam bahasa Inggris adalah "*sculpture*" berasal dari bahasa Latin "*sculptura*" yang berarti memotong, memahat atau membelah. Seni patung merupakan salah satu bentuk karya seni rupa yang memiliki ukuran tiga dimensi untuk dapat dinikmati nilai dan bentuk estetisnya dari berbagai sudut pandang. Pengertian tersebut berkembang dan meluas sesuai dengan perkembangan teknik dan konsep seperti dalam seni patung dewasa ini.

Dalam bahasa Indonesia kata patung merupakan kata benda yang memiliki arti tiruan bentuk orang, hewan, tumbuhan yang dibuat dari batu, tanah liat, resin, kayu dan sebagainya. Secara etimologi Widjanarko (1983:10) mengemukakan bahwa seni patung merupakan salah satu cabang seni rupa yang diwujudkan dalam bentuk tiga dimensi yang di dalamnya terdapat unsur panjang, lebar dan tinggi. Sedangkan menurut Bastomi (1981: 51) seni patung merupakan karya seni rupa yang bermatra tiga yang mengandung arti bahwa seni patung terbentuk dari unsur-unsur garis, bidang dan volume dalam suatu ruang. Dengan demikian patung merupakan benda yang memiliki panjang, lebar, tinggi dan juga terbentuk dari unsur garis, bidang, warna, volume dan ruang.

Menurut Soedarso (dalam Karthadinata, 2009: 15) menyatakan bahwa seni patung adalah seni yang merupakan pernyataan artistik lewat bentuk-bentuk tiga dimensional, walaupun ada pula yang bersifat seni pakai tetapi pada dasarnya seni patung adalah seni murni. Seni patung merupakan wujud yang dapat dilihat dari segala arah atau penjurur; depan, samping, belakang dan atas (Karthadinata, 2009:17). Sama halnya dengan pendapat Sahman (1993:201) seni patung bersifat trimatra dalam arti bisa dinikmati dari berbagai segi dengan cara mengelilinginya.

Dari beberapa pendapat di atas maka pengertian seni patung adalah karya seni rupa trimatra yang di dalamnya memiliki unsur panjang, lebar dan tinggi serta memerlukan ruang atau kedalaman. Bentuk maupun wujudnya dapat berupa manusia, binatang atau bahkan abstrak, berdiri sendiri atau kelompok dalam bentuk figur maupun abstrak imajinatif.

Karya seni patung merupakan salah satu jenis karya seni rupa tiga dimensi, karya seni patung dapat memberikan keindahan melalui bentuknya yang konkrit, yaitu dengan bentuk tiga dimensi. Dengan demikian seni patung dapat dinikmati dari berbagai arah pandang. Seni patung yang diciptakan dalam bentuk tiga dimensi memiliki tujuan untuk memuaskan batin seniman yang membuatnya dan juga sebagai sarana komunikasi antara seniman dan apresian. Di samping itu karya seni patung juga memiliki peran sebagai sarana untuk mengevaluasi, mengapresiasi karakteristik seniman dan juga memiliki misi yang terkandung dalam karya seni patung tersebut. Seni patung dapat pula dilihat sebagai sarana untuk mengungkapkan perasaan atau emosi pencipta sehingga patung mencerminkan kehidupan pencipta (Sahman, 1993:21).

Karya seni patung sebagai wujud ekspresi dalam mengekspresikannya tidak cukup hanya dipandang sebagai wujud materi saja, tetapi lebih dari itu harus diperlakukan sebagai bentuk yang berjiwa, dalam arti harus dipandang sebagai totalitas. Keutuhan ini dapat ditelusuri dari hasil-hasil ekspresi pengalaman-pengalaman ide-ide atau unsur-unsur nilai yang bersifat subjektif melalui pengorganisasian visualnya.

2.3 Jenis-Jenis dalam Seni Patung

Menurut Sahman dalam Karthadinata (1997:88) bahwa seni patung terdiri dari relief dan patung lepas (*free standing sculpture*). Namun pada perkembangannya dikenal jenis-jenis lain seperti, *kinetic sculpture*, *sculpture setting*, *architectural sculpture*, *portrait sculpture*, *monumental sculpture*.

Relief adalah patung yang tidak berdiri sendiri, tetapi melekat pada latar belakang dan hanya dapat diamati dari arah depan saja. Sedangkan patung lepas (*free standing sculpture*) merupakan karya patung yang ditampilkan sebagai karya tiga dimensi, tidak terikat pada latar belakang, bidang maupun suatu bangunan dan berdiri sendiri yang dapat dilihat maupun dinikmati dari segala arah.

Kinetic sculpture merupakan patung yang dapat bergerak, yang terdiri dari komponen yang bergerak dengan sumber tenaga. *Setting sculpture* merupakan patung yang kebanyakan dirancang dengan terlebih dahulu memperhatikan letak dimana patung itu akan di tempatkan, misalnya pada sebuah bangunan atau taman. *Architectural sculpture* adalah patung yang difungsikan sebagai hiasan atau bagian dari rancangan suatu lingkungan arsitektur. *Portrait sculpture* adalah

patung potret dari seseorang. *Monumental sculpture* adalah patung yang digunakan untuk memperingati atau mengabadikan suatu kenangan terhadap seseorang atau peristiwa penting.

Patung memiliki beberapa jenis jika dilihat dari bahannya seperti patung kayu, patung batu, patung logam, patung *fiber*, patung lilin dan sebagainya. Menurut Longman (dalam Karthadinata, 2009:15) patung adalah seni yang bentuknya perwujudan manusia, hewan atau benda lain yang berasal dari kayu, batu, tanah liat, logam dan sebagainya. Maka patung dapat dikelompokkan berdasar jenis bahan yang digunakan, misalnya patung yang dibuat dengan menggunakan teknik tertentu yang hanya menggunakan bahan kayu disebut patung kayu.

2.4 Corak dalam Seni Patung

Dalam khasanah seni patung Indonesia dapat dijumpai adanya bermacam jenis seni patung seperti; seni patung primitif yang dibuat oleh suku-suku di Papua, Tana Toraja di Sulawesi dan pada suku-suku pedalaman lainnya. Menurut Karthadinata (2009: 31) seni patung tradisional yang bersifat klasik seperti arca-arca Budha maupun Hindu terutama yang berkembang di Jawa dan Bali, secara tradisional masih berlangsung hingga sekarang dan di samping itu adanya variasi seni rakyat di beberapa tempat sehingga hasilnya berupa seni patung yang mempunyai corak tersendiri. Sedangkan di luar seni patung primitif dan patung tradisional adalah seni patung non tradisional yang dikenal dengan sebutan seni patung moderen. Seni patung moderen tentunya sedikit banyak berbeda dengan

konsep dan teknik cipta seni sebelumnya karena munculnya ide-ide baru dalam konsep, media dan teknik sehubungan dengan kemajuan teknologi dan pengetahuan.

Menurut Karthadinata (2009: 32) dilihat dari perwujudan ragam seni patung moderen dapat digolongkan menjadi tiga corak yaitu :

2.4.1 Corak Imitatif

Corak imitatif merupakan ciri umum dari karya-karya yang memakai bahasa realis dengan formulanya berdasarkan tiruan bentuk-bentuk di alam kasat mata. Corak ini mengambil bentuk-bentuk yang sama sesuai dengan bentuk yang ada di alam secara realis naturalis dan tidak ada perubahan dari bentuk aslinya.

2.4.2 Corak Deformatif

Corak deformatif adalah suatu bentuk patung yang sudah terdapat perubahan dan sudah banyak meninggalkan imitatif. Bentuk-bentuk alam yang nampak masih diambil tidak dalam bentuk representatif tetapi sudah sedikit diolah, digubah menurut ide pematung, sehingga melahirkan bentuk dan proporsi patung yang non representatif atau non realistik

2.4.3 Corak Non Figuratif

Corak non figuratif adalah seni patung yang sudah banyak meninggalkan bentuk-bentuk alam untuk pengungkapan karyanya dengan menggunakan bahasa bentuk yang abstrak. Kecenderungan dalam corak non figuratif ini adalah corak yang berbentuk abstrak tanpa menampilkan bentuk alam.

2.5 Medium dalam Seni Patung

Seniman untuk mewujudkan sesuatu ide atau angan-angan yang masih dalam pikiran seseorang menjadi karya maka seniman memerlukan medium. Medium merupakan unsur yang terdiri dari bahan, alat, dan teknik. Medium merupakan salah satu komponen penting dalam terwujudnya sebuah karya seni, yang di dalamnya saling memiliki keterkaitan antara bahan alat, dan teknik yang digunakan sehingga terciptanya sebuah karya seni.

2.5.1 Bahan dalam Seni Patung

Dalam seni patung bahan merupakan media ekspresi dalam penciptaan seni patung. Bahan merupakan dasar dari sebuah karya yang belum terproses atau terolah untuk menjadi sebuah barang jadi. Bahan adalah material yang diolah atau diubah sehingga menjadi barang yang kemudian disebut karya seni (Rondhi, 2003: 25). Bahan dalam pembuatan patung meliputi banyak hal mulai dari kayu, logam, batu, tanah, karet, plastik, *fiber*, *gypsum*, dan lain sebagainya.

Setiap bahan memiliki berbagai karakteristik yang berbeda dalam penggunaannya yang berperan dalam menghasilkan karya seni berkualitas tinggi. Seperti pendapat Bastomi (2003:92) bahwa setiap bahan memiliki sifat khusus yang menjadi karakteristiknya. Karakteristik bahan ditentukan oleh beberapa aspek di antaranya: (1) Keindahan yang terkandung di dalam bahan. Setiap bahan memiliki keindahan tersendiri terutama pada warna. Warna asli yang ada dalam bahan banyak mempengaruhi keindahan hasil karya seni. (2) Tekstur atau kesan permukaan bahan. Tekstur itu sendiri dapat ditentukan oleh warna. Deretan warna bergelombang dapat memberi kesan permukaan yang tidak rata, sedangkan warna

polos cenderung memberi kesan permukaan rata. (3) Keras dan lunaknya bahan. Bahan yang keras memberi kesan berat, sedangkan bahan yang lunak memberi kesan ringan. Misalnya sebuah barang yang dibuat dari besi akan berbeda dengan topeng yang terbuat dari bahan kayu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bahan sangat berperan sekali untuk menghasilkan karya seni yang berkualitas tinggi. Oleh karena itu dalam pemilihan bahan merupakan hal yang harus dilakukan pengrajin atau seniman sebelum membuat karya seni.

2.5.2 Alat dalam Seni Patung

Alat merupakan salah satu komponen penting dalam terciptanya sebuah karya seni patung. Alat berfungsi mempermudah dan melancarkan pekerjaan, sehingga selalu terkait dengan bahan dan teknik dalam proses penciptaan karya seni. Teknik pekerjaan tertentu memerlukan alat-alat tertentu sebaliknya alat-alat tertentu akan melahirkan teknik-teknik tertentu, di samping itu tiap-tiap jenis bahan memerlukan alat yang berbeda-beda (Bastomi, 2003: 98).

Dalam seni patung alat yang digunakan tidaklah sama, terdapat perbedaan alat disetiap bahan dan teknik yang digunakan. Misalnya pada patung kayu menggunakan teknik pahat dengan alat-alat seperti pahat (tatah), palu kayu, ampelas, gergaji, gerinda, kapak dan sebagainya.

2.5.3 Teknik dalam Seni Patung

Berdasarkan bahan yang dipergunakan untuk membuat patung, maka teknik pembuatan patung menurut Humar Sahman (1993 : 80) dapat dibedakan menjadi lima cara :

2.5.3.1 Memahat (*Carving*)

Teknik *carving* atau memahat ini pada dasarnya merupakan proses mengurangi bagian-bagian yang tidak diperlukan. Proses *carving* berawal dari bongkahan batu, kayu atau benda padat yang dapat dipahat, akan dibuang bagian-bagiannya yang tidak esensial sehingga gagasan yang ada sebelumnya bisa dibebaskan dari bongkahan itu (Sahman, 1992:85). Menurut Sukaryono (1994:33) teknik pahatan yaitu membuang bagian demi bagian, sedikit demi sedikit dengan cara memahat dan ditinggalkan bagian bentuk yang diinginkan. Bahan yang digunakan dalam teknik ini antara lain : batu, cadas, marmer, kayu, dan lain-lain.

Memahat (*carving*) dalam karya seni patung yaitu mengurangi sedikit demi sedikit bagian yang tidak diinginkan hingga menjadi bentuk patung yang diinginkan sesuai ide atau gagasan awalnya. *Carving* merupakan proses yang sulit, karena itu memerlukan adanya penguasaan teknik khusus dan gagasan atau konsepsi yang cukup matang.

2.5.3.2 Membentuk (*Modeling*)

Modeling atau membentuk adalah teknik membuat karya dengan memanfaatkan bahan plastis, seperti tanah liat dan plastisin. Sahman (1992:85), mengatakan bahwa *modeling* yaitu membentuk dengan menambahkan sedikit,

sehingga menjadi bentuk seperti yang dikehendaki. Bahan yang dipergunakan adalah bahan yang mempunyai sifat elastis, jadi bentuk yang dikehendaki diperoleh dengan cara menambahkan bahan baru pada bentuk yang sedang dalam proses menuju tahap penyelesaian.

Menurut Sukaryono (1994:33) *modeling* yaitu dengan jalan menempelkan bahannya sedikit demi sedikit sehingga menjadi bentuk seperti yang diinginkan. Bahan yang digunakan dalam teknik ini antara lain: tanah liat, semen, gips, bubur kertas, lilin. Dalam karya seni patung bahan plastis seperti itu memungkinkan pematungnya menggunakan proses *aditif* dan *subtraktif* yaitu bentuk yang dikehendaki diperoleh dengan cara menambah atau mengurangi bahan yang sedang dalam proses pembentukan.

2.5.3.3 Menuang (*Casting*)

Casting artinya mencetak, yaitu mencetak adonan yang bersifat cair dengan menggunakan cetakan untuk menghasilkan bentuk yang diinginkan (Sahman, 1992:86). *Casting* atau cor merupakan teknik cor atau tuang, bahan yang digunakan adalah bahan yang bias dicairkan seperti semen, gipsum, logam, *fiber glass* dan lain sebagainya. Pembuatan patung ini sebelumnya harus menyiapkan cetakan terlebih dahulu seperti dari bahan gips atau sejenisnya, sehingga menjadi sebuah cetakan yang terdiri dari beberapa bagian dan ketika ingin mencetak maka tinggal menyatukan beberapa bagian tadi sesuai bentuk cetakan.

2.5.3.4 Merangkai (*Assembling*)

Assembling atau merangkai yaitu pembentukan dengan cara merangkai dari berbagai macam bahan (Sahman, 1992:86). Bahan-bahan yang digunakan dalam merangkai antara lain adalah kain bekas, logam, karet, kulit, kaca, plastik, kayu dan lain-lain.

2.5.3.5 Menyusun (*Constructing*)

Teknik *constructing* atau konstruksi mempunyai kecenderungan pada karya arsitektural atau seni bangunan. *Constructing* yaitu menyusun atau merakit komponen dari logam atau besi dengan menggunakan alat las sebagai penyambung (Sukaryono, 1994:33). Pengertian lain *constructing* menurut Sahman (1992:86) adalah membentuk dengan jalan menyusun, menggabungkan, merangkaikan sehingga memperoleh bentuk yang direncanakan dengan media perekat yang sesuai. Alat yang digunakan antara lain; mesin las, palu, lem dan lain-lain. Biasanya teknik ini digunakan untuk mencipta patung dengan menyusun bahan sejenis.

2.5.4 Proses Penciptaan Karya Seni Patung

Tujuan penciptaan seni memang bermacam-macam, antara lain hanya untuk mempresentasikan keindahan semata-mata, ada yang merupakan curahan perasaan haru, dan tak kurang pula terdorong oleh keinginan untuk mencukupi kehidupan. Penciptaan suatu karya seni harus melalui proses untuk menghasilkan sebuah karya seni. Proses adalah suatu runtutan perubahan atau perkembangan sesuatu (Poerwadarminta, 1981 : 769). Jadi penciptaan suatu karya seni adalah

proses secara runtut dan berkesinambungan berupa tahapan-tahapan dengan adanya pengaruh dari lingkungan, sehingga karya seni dapat diciptakan oleh seniman.

Menurut L. H. Chapman (dalam Humar Sahman 1993 : 119), proses mencipta itu terdiri dari tiga tahapan :

2.5.4.1 Tahapan Awal

Tahapan awal ini berupa upaya penemuan gagasan atau mencari sumber gagasan. Dalam tahapan ini juga dapat dikatakan sebagai tahapan mencari inspirasi atau ilham yang terdapat pada lingkungan alam. Mencari inspirasi adalah upaya seniman untuk mendapatkan ide-ide baru. Dorongan yang kuat diperlukan oleh seniman dalam menciptakan karya seni.

2.5.4.2 Tahapan menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal.

Dalam tahap menyempurnakan ini artinya mengembangkan menjadi gambaran pravisual yang nantinya dimungkinkan untuk diberi bentuk atau wujud nyata. Jadi gagasan yang muncul pada tahapan awal, pada tahapan ini masih harus diperbaiki menjadi gagasan yang sempurna, sehingga nantinya pada proses pembentukan sebuah karya seni dapat dengan mudah divisualisasikan yang berupa rancangan atau desain.

2.5.4.3 Tahapan visualisasi ke dalam medium

Di dalam proses mencipta, medium memang harus digunakan jika kita ingin menuntaskan sampai pada tahapan akhir. Medium ini sendiri berperan

sebagai sarana bagi seniman untuk mengekspresikan gagasannya. Seniman dalam mewujudkan sebuah karya seni dari tahapan awal sampai tahapan visualisasi seniman lebih berperan aktif dan kreatif dalam mencari inspirasi, penyempurnaan gagasan, dan sampai visualisasi ke dalam medium. Penuangan konsep atau bentuk desain ke dalam medium, mempermudah seniman dalam membuat dan menghasilkan sebuah karya seni. Pemilihan medium juga harus diperhatikan dengan baik, karena medium sangat berpengaruh dalam proses penciptaan.

2.6 Estetika dalam Karya Seni Patung

2.6.1 Pengertian Estetika

Istilah estetika berasal dari kata Yunani "*aesthetika*", hal-hal yang dapat dicerap dengan panca indera, *aesthesis*: pencerapan indera (The Liang Gie, 1976:15). Menurut asal katanya, estetika dipandang berurusan dengan yang dapat diindera atau pengamatan inderawi. Dalam tahap perkembangannya estetika telah menjadi filsafat dan ilmu pengetahuan yang tidak semata-mata menempatkan pengamatan inderawi sebagai sarannya.

Ada dua teori tentang keindahan, yaitu yang bersifat subyektif dan objektif. Keindahan subyektif adalah keindahan yang ada pada mata yang memandang. Keindahan objektif adalah menempatkan keindahan pada benda yang dilihat (Kartika, 2007:7). Lebih lanjut Kartika (2007:8), menyatakan bahwa estetika dibagi menjadi dua bagian yaitu estetika deskriptif dan estetika normatif. Estetika deskriptif adalah estetika yang menguraikan dan melukiskan fenomena-fenomena pengalaman keindahan. Sedangkan estetika normatif adalah estetika

yang mempersoalkan dan menyelidiki hakikat, dasar, dan ukuran pengalaman keindahan.

Estetika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai hal-hal yang bisa ditangkap dengan panca indera serta ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang struktur dan nilai keindahan suatu benda dengan menempatkan keindahan sebagai sasaran utamanya. Selain itu estetika juga bersifat subyektif dan objektif serta deskriptif dan normatif. Adapun ukuran nilai karya seni bisa dikatakan indah atau menarik, yaitu ditentukan oleh sikap seniman dalam berkarya seni.

Bearsdley (dalam The Liang Gie, 1976:48), mengemukakan teori tentang bentuk estetis, yaitu: (1) kesatuan, yaitu benda estetis itu tersusun secara baik dan bentuknya yang sempurna. (2) kerumitan, yaitu benda estetis itu tidak sederhana, tetapi kaya akan unsur-unsur ataupun isi yang ada dan sering bertentangan, atau mengandung perbedaan-perbedaan yang halus. (3) kesungguhan, yaitu benda estetis harus mempunyai kualitas tertentu yang menonjol. Kualitas yang dikandungnya tidak menjadi soal, asalkan ia merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh, misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar (The Liang Gie, 1976:48).

Pada umumnya estetika diterima sebagai cabang filsafat, yang cenderung berbicara tentang filsafat keindahan, oleh karena itu estetika mempelajari tentang garis besar karya seni. Bentuk estetis karya seni dapat dicapai melalui proses penciptaan karya seni yang harus dikerjakan dengan sungguh-sungguh sehingga tercipta bentuk yang sempurna dan memiliki makna yang terkandung di dalamnya.

Sehingga menimbulkan perasaan akan kepuasan menurut seniman dan apresiator terhadap hasil karya seni.

Sebuah karya seni rupa diamati sebagai satu kesatuan yang utuh, mengandung suatu nilai keindahan dan memiliki makna tertentu. Karya seni terbentuk secara keseluruhan menjadi bentuk yang sempurna dan mengandung nilai estetis di dalamnya itu tidak lepas dari unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip desain.

2.6.2 Unsur-Unsur Rupa dalam Seni Patung

Dalam berkarya seni patung untuk mendapatkan hasil yang baik diperlukan unsur-unsur pendukung bentuk yang sering disebut unsur-unsur rupa (*visual*). Secara garis besar unsur-unsur (*visual*) yang dikembangkan dalam berkarya adalah sebagai berikut :

2.6.2.1 Garis

Unsur rupa garis merupakan pertemuan dari suatu titik ke titik yang lain. Menurut Yudoseputro (1993:89) garis merupakan unsur visual yang paling penting dan berfungsi sebagai pembatas, pemberi kesan dimensi dan pemberi kesan tekstur pada bidang. Meskipun sederhana garis memiliki peran sangat penting dalam menciptakan karya seni rupa.

Menurut Nursantara (2007:11) garis merupakan barisan titik yang memiliki dimensi memanjang dan arah tertentu dengan kedua ujung terpisah. Ia bisa panjang, pendek, tebal, halus, lurus, lengkung, patah, berombak, horizontal, vertikal, diagonal, dan sebagainya. Lebih lanjut dikatakan bahwa menurut

wujudnya, garis bisa berupa nyata dan semu. Garis nyata adalah garis yang dihasilkan dari coretan atau goresan langsung. Garis semu adalah garis yang muncul karena adanya kesan batas (kontur) dari suatu bidang, warna, atau ruang. Susanto (2002:45), menyatakan bahwa garis adalah perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar. Ia memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus, dan lain-lain.

Garis merupakan tanda atau markah yang memanjang, yang membekas pada suatu permukaan dan mempunyai arah. Perwujudan garis juga sangat dipengaruhi oleh karakter senimannya (Sunaryo, 2002:5). Menurut Kartika (2004:40), goresan atau garis yang dibuat oleh seorang seniman akan memberikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap garis yang hadir. Selain itu alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan karya seni juga sangat menentukan pembentukan garis yang dihasilkan.

Sunaryo (2002:4), menyatakan bahwa garis ditinjau dari segi jenisnya dibagi menjadi tiga bagian, yaitu : (1) Garis lurus, garis yang berkesan tegas dan lancar, memiliki arah yang jelas ke arah pangkal ujungnya, garis ini ada umumnya bersifat kaku. (2) Garis tekuk, garis yang bergerak meliuk-liuk, berganti arah atau tak menentu arahnya, penampilannya membentuk sudut-sudut atau tikungan yang tajam kadang berkesan tegas dan tajam. (3) Garis lengkung, garis yang berkesan lembut dan kewanitaan ditinjau dari segi arah garis juga dibagi menjadi tiga bagian yaitu : Garis tegak (vertikal) yaitu penampilannya berkesan kokoh, memiliki vitalitas yang kuat; Garis datar (horisontal) yaitu penampilannya

berkesan tenang, mantap dan luas; Garis silang (diagonal) yaitu penampilannya berkesan bergerak dan giat.

Pada pahatan sebuah patung garis yang nampak merupakan garis maya yang terkesan tegas, kaku, luwes dan lengkung karena adanya torehan pahat yang membentuk gelap terang dan diakibatkan adanya sinar yang jatuh pada permukaan patung.

2.6.2.2 Warna

Warna adalah suatu kualitas rupa yang membedakan kedua objek atau bentuk yang identik raut, ukuran, dan nilai gelap terangnya. Warna yang kita cerap, sangat ditentukan oleh adanya pancaran cahaya (Sunaryo, 2002 :12). Menurut Soegeng dalam Kartika (2004 : 48) warna merupakan kesan yang ditimbulkan cahaya pada mata. Warna pada benda-benda tersebut tidak mutlak, melainkan setiap warna akan dipengaruhi oleh kepentingan penggunaannya. Pada setiap patung memiliki warna berbeda-beda dengan patung yang lainnya tergantung medium yang digunakan dalam membuat patung. Dari unsur warna dapat menambah nilai keindahan patung yang diperoleh dari karakteristik warna medium yang digunakan, sehingga unsur warna yang ada pada patung dapat dimanfaatkan sebagai salah satu nilai estetis pada karya seni patung.

2.6.2.3 Tekstur

Tekstur (*texture*) ialah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada

perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu (Kartika, 2004 : 47-48). Menurut Susanto (2002:20) tekstur atau barik merupakan nilai raba, kualitas permukaan yang dapat melukiskan sebuah permukaan objek seperti kulit, rambut, dan bisa merasakan kasar-halusnya, teratur-tidaknya suatu objek.

Tekstur adalah sifat permukaan yang memiliki karakter halus, licin, polos, kasar, mengkilap, berkerut, dan sebagainya (Sunaryo, 2002:11). Sesuai dengan Nursantara (2007:15), tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan, bisa halus, kasar, licin, dan lain-lain. Dalam seni patung tekstur dapat diperoleh dengan menggunakan unsur warna, garis, raut yang mempunyai hasil nilai raba yang berbeda-beda dan selain itu tekstur juga dapat diperoleh dari medium patung yang digunakan.

2.6.2.4 Raut

Raut (*shape*) adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur (Kartika, 2004 : 41). Di dalam karya seni, *shape* digunakan sebagai simbol perasaan seniman di dalam menggambarkan objek hasil *subjek matter*. Menurut Sunaryo (2004:4), berawal dari kata *shape* yang secara umum bermakna perwujudan yang dikelilingi oleh kontur dan sapuan-sapuan warna, untuk menyatakan suatu bidang maupun sesuatu yang bervolume atau bermassa. Menurut Wong dalam Sunaryo (2002 : 10) dari segi perwujudannya, raut dapat dibagi menjadi (1) raut geometris, (2) raut organis, (3) raut beraturan, dan (4) raut tak beraturan.

2.6.2.5 Bentuk

Pada dasarnya pengertian bentuk (*form*) adalah wujud fisik yang dapat dilihat (Bastomi, 1992 : 55). Bentuk tidak terlepas kaitannya dengan elemen garis. Bidang adalah suatu bentuk dataran yang dibatasi garis, dengan kata lain bentuk disebut juga bidang bertepi. Bentuk merupakan wujud, seperti pada karya seni patung yang selalu memiliki bentuk yang berbeda-beda. Pada seni patung juga menggunakan unsur bentuk sebagai salah satu unsur keindahannya, karena dengan melihat dari segi fisik atau bentuk yang ada maka patung dapat dinilai keindahan objektifnya.

2.6.2.6 Ruang

Ruang (*space*) adalah unsur atau daerah yang mengelilingi sosok bentuknya. Menurut Yudoseputro (1993 : 98) unsur ruang sebenarnya tidak dapat dilihat atau sesuatu yang khayal. Ruang dapat dihayati hanya dengan kehadiran benda atau membuat garis dan bidang di atas lembar kertas.

Dalam desain dwimatra ruang bersifat maya karena itu disebut ruang maya. Ruang maya dapat bersifat pipih, datar dan rata. Berkesan trimatra yang lazim disebut kedalaman. Kedalaman merupakan ruang ilusi atau tidak nyata, sedangkan ruang nyata dapat ditempati benda dan bersifat trimatra seperti pada karya seni patung yang juga memiliki unsur ruang.

2.6.2.7 Volume

Suatu ruang yang dibatasi dengan bidang disebut volume. Volume dalam patung terwujud dalam bentuk bagian-bagian dari keseluruhan massa, tercipta

karena keluasan dan kedalaman (Tristiadi, 2003: 10). Seni patung memiliki unsur volume yang juga disebut isi, patung memiliki unsur trimatra dan memiliki unsur ruang di dalamnya yang menjadikan volume ada dalam karya seni patung.

2.6.2.8 Gelap Terang

Unsur gelap terang disebut unsur cahaya, yang berasal dari matahari yang berubah-ubah derajat intensitasnya, maupun sudut jatuhnya yang menghasilkan bayangan dengan keanekaragaman kepekatannya (Sunaryo, 2002: 19). Unsur gelap terang pada karya seni menghasilkan bayangan yang dapat mempengaruhi bentuk karya seni itu sendiri. Hubungan antara gelap terang dan pencahayaan menghasilkan suatu bayangan sehingga menimbulkan suatu gradasi. Gradasi inilah yang nantinya membentuk efek pada mata sehingga mengakibatkan adanya perbedaan gelap dan terangnya pada suatu benda

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa untuk mewujudkan hasil karya seni yang bernilai estetis tidak dapat lepas dari unsur-unsur visual yang menyusunnya. Garis, warna, tekstur, raut, bentuk, ruang, volume dan gelap terang adalah bahasa visual yang dapat mengungkapkan emosi, sama persis dengan nada-nada dalam musik yang langsung menyentuh dan menggetarkan hati. Nada-nada tersebut adalah ungkapan dari semua yang ada di dalam. Garis hadir sebagai terwujudnya raut atau bidang, dan bidang sebagai penggambaran suatu objek dengan torehan warna dan tekstur untuk mengekspresikan jiwa. Sedangkan hadirnya sebuah objek yang memiliki wujud atau bentuk maka akan tercipta sebuah ruang dan volume yang mengisinya, dengan gelap terang yang terjadi karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang diterima oleh suatu objek.

Penyusun atau komposisi dari unsur-unsur estetik merupakan prinsip pengorganisasian unsur dalam desain. Untuk menambah nilai lebih dalam karya seni, selain unsur-unsur visual dalam berkarya seni juga harus memperhatikan prinsip-prinsip desain.

2.6.3 Prinsip-Prinsip Desain dalam Seni Patung

Sebuah karya seni merupakan wujud organisasi dari unsur-unsur seni rupa. Unsur-unsur seni rupa tersebut diorganisasikan sedemikian rupa, sehingga terciptalah sebuah bentuk yang memiliki makna. Dalam proses pengorganisasiannya, unsur-unsur tersebut ditata dengan memperhatikan aturan-aturan tertentu sehingga diperoleh suatu karya yang bernilai estetik. Asas yang mempedomani bagaimana mengatur, menata unsur-unsur rupa dan mengkombinasikan dalam menciptakan bentuk karya. Sehingga mengandung nilai estetik atau dapat membangkitkan pengalaman rupa yang menarik disebut dengan prinsip-prinsip desain (Sunaryo, 2002:6). Prinsip-prinsip desain disebut juga kaidah-kaidah yang menjadi pedoman dalam berkarya seni rupa. Dalam berkarya khususnya seni patung, harus memperhatikan prinsip-prinsip desain, antara lain :

2.6.3.1 Keseimbangan

Keseimbangan (*balance*) dalam pembuatan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas karya. Keseimbangan ini ada dua macam, yaitu keseimbangan formal dan informal. Keseimbangan formal adalah keseimbangan pada dua pihak berlawanan dari satu poros. Sedangkan

keseimbangan informal adalah keseimbangan sebelah menyebelah dari susunan unsur yang menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras dan selalu asimetris (Kartika, 2004 : 60).

2.6.3.2 Irama

Irama (*rhythm*) merupakan pengaturan unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan., sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya (Sunaryo, 2002:35). Menurut Kartika (2007:82), irama merupakan pengulangan unsur-unsur karya seni. Irama dalam seni rupa sangat penting karena pengamatan karya seni atau proses berkarya sangat membutuhkan waktu, sehingga perlu mengetahui irama dalam persoalan warna, komposisi, garis maupun lainnya (Susanto, 2002:98).

Repetisi merupakan perulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Repetisi atau ulang merupakan selisih antara wujud yang terletak pada ruang dan waktu. Sunaryo (2002:35) mengatakan bahwa irama dapat diperoleh dengan beberapa cara, yakni (1) *repetitif*, merupakan irama yang diperoleh dengan mengulang unsur, menghasilkan irama total yang sangat tertib, monoton dan menjemukan, sebagai akibat pengaturan unsur-unsur yang sama baik bentuk, ukuran maupun warnanya, (2) *alternatif*, merupakan bentuk irama yang tercipta dengan cara perulangan unsur-unsur rupa secara bergantian, (3) *progresif*, merupakan irama yang diperoleh dengan menunjukkan perulangan dalam perubahan dan perkembangan secara berangsur-angsur atau bertingkat, dan yang ke (4) *flowing*, merupakan irama yang mengalir terjadi karena pengaturan garis-garis berombak, berkelok, dan mengalir berkesinambungan.

2.6.3.3 Dominasi

Dominasi atau penonjolan mempunyai maksud mengarahkan perhatian orang yang menikmati suatu karya seni yang dipandang lebih penting daripada hal-hal yang lain. Penonjolan atau penekanan dilakukan dengan cara memberi intensitas, pemakaian warna kontras, dan ukuran yang berlawanan.

Menurut Sunaryo (2002: 36-37) dominasi adalah penonjolan peran atau penonjolan bagian, atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Dengan adanya dominasi, unsur-unsur tidak akan tampil seragam, setara atau sama kuat melainkan justru memperkuat kesetuhan dan kesatuan bentuk. Lebih lanjut Bastomi (1992: 70), mengatakan bahwa dominasi merupakan upaya untuk menonjolkan inti seni atau puncak seni, sehingga dominasi pada suatu karya seni sangat dibutuhkan karena akan menjadikan karya menarik dan menjadi pusat perhatian. Karya yang baik mempunyai titik berat untuk menarik perhatian (*center of interest*). Ada beberapa cara untuk menarik perhatian kepada titik berat tersebut, yaitu dicapai dengan melalui perulangan ukuran dan kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk (Kartika, 2007: 63)

2.6.3.4 Kesebandingan

Kesebandingan (*proporsi*) merupakan pengaturan hubungan antara bagian yang satu terhadap bagian keseluruhan (Sunaryo, 2002:31). Pengaturan bagian yang dimaksud bertalian dengan ukuran, yaitu besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian. Tujuan pengaturan kesebandingan adalah agar dicapai kesesuaian dan keseimbangan, sehingga diperoleh kesatuan yang memuaskan. Kesebandingan

juga menjadi prinsip desain yang mengatur hubungan ukuran unsur dengan keseluruhan agar tercapai kesesuaian.

2.6.3.5 Kesatuan

Kesatuan (*unity*) merupakan prinsip pengorganisasian unsur rupa yang paling mendasar (Sunaryo, 2002:31). Nilai kesatuan dalam suatu bentuk bukan ditentukan oleh jumlah bagian-bagiannya. Kesatuan diperoleh dengan terpenuhinya prinsip-prinsip yang lain maka kesatuan merupakan prinsip-prinsip desain yang paling berperan dan menentukan. Kartika (2007:59) mengatakan bahwa kesatuan bukan sekedar kuantitas bagian, melainkan menunjuk pada kualitas bagian-bagian. Dengan kata lain, dalam kesatuan terdapat pertalian yang erat antar unsur-unsurnya sehingga tidak dapat terpisahkan satu dengan yang lain, serta tidak perlu ada penambahan lagi maupun yang dapat dikurangkan dari padanya.

Dari paparan di atas, prinsip desain pada dasarnya merupakan tolok ukur yang digunakan untuk menilai suatu karya yang baik khususnya dalam pengorganisasian setiap unsur sehingga membentuk perpaduan yang menarik. Karya seni dapat dikatakan memiliki nilai estetis apabila dalam penciptaannya dapat dilihat dari bagaimana cara mendesain. Adapun desain yang baik adalah desain yang dibuat sesuai dengan prinsip desain. Ada delapan unsur desain yang perlu diperhatikan oleh para seniman dalam mendesain karya seni, yaitu garis, warna, tekstur, raut, bentuk, ruang, volume, dan gelap terang. Sedangkan yang perlu diperhatikan dalam mendesain adalah mengorganisasikan unsur-unsur

desain dalam prinsip-prinsip desain yang terdiri dari : keseimbangan, irama, dominasi, kesebandingan dan kesatuan.

Dengan demikian karya seni dapat dikatakan karya yang memiliki nilai keindahan, apabila seniman sudah menerapkan unsur-unsur seni dengan pengaturan yang didasarkan pada prinsip-prinsip desain.



BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian adalah suatu usaha untuk menemukan, mengembangkan, dan menguji kebenaran sesuatu pengetahuan yang dilakukan dengan metode ilmiah. Metode adalah sesuatu cara kerja untuk memahami suatu objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan (Koentjaraningkrat, 1987:14). Dalam penelitian ini supaya tujuan yang diharapkan dapat tercapai maka harus ditetapkan metode penelitian yang tepat.

Sesuai dengan pokok permasalahan yang dikaji, yaitu meliputi tentang proses penciptaan dan bentuk estetis pada seni patung “Kawi *Designs*” di Blora, maka penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif yang bersifat kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi daerah atau bidang-bidang tertentu (Ismiyanto, 2003:3).

Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif ini, nantinya akan diperoleh data yang sebenar-benarnya. Di samping itu, metode penelitian kualitatif memang cocok digunakan dalam penelitian yang mengharuskan langsung terjun ke lapangan dan dituntut untuk mengumpulkan data sebanyak-banyaknya dari seluruh kegiatan di dalamnya, sehingga dengan metode penelitian kualitatif ini, peneliti mempunyai cara yang efektif untuk menyusun sebuah penelitian ini.

Yang menjadi fokus penelitian ini adalah proses produksi seni patung dan bentuk estetis seni patung produk “Kawi Designs” di Blora. Adapun pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif yaitu mendeskripsikan data, gambar, dan perilaku orang yang diamati dengan menggunakan kata-kata atau dengan kata lain penelitian ini memaparkan tentang desain produk dan proses produksi seni patung *bonggol* kayu di “Kawi Designs” Blora.

Mengingat pendekatan penelitian yang diambil adalah penelitian kualitatif maka peneliti berusaha mendeskripsikan sejauh mana kemampuan para perajin dalam mendesain dan memproduksi seni patung *bonggol* kayu di “Kawi Designs” Blora.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada sebuah perusahaan yang bergerak di bidang kerajinan patung *bonggol* kayu jati yang bernama “Kawi Designs” di Jl. Gatot Subroto No.71 RT. 01 RW. III Kelurahan Kauman Kecamatan Blora Kabupaten Blora. Alasan pemilihan lokasi tersebut berdasar pertimbangan observasi awal yang menunjukkan bahwa di tempat tersebut merupakan sebuah tempat pembuatan patung *bonggol* kayu yang sudah cukup besar di Blora dan karyanya juga sangat unik dan bagus.

3.3 Fokus dan Sasaran Penelitian

3.3.1 Fokus Penelitian

Karya seni patung *bonggol* kayu jati produksi “Kawi Designs” Blora yang berada di Kelurahan Kauman, Kecamatan Blora, Kabupaten Blora.

3.3.2 Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian ini adalah hasil seni patung *bonggol* kayu dalam proses penciptaan, bentuk estetisnya dan faktor pendukung serta penghambat yang mempengaruhi dalam proses penciptaan seni patung di “Kawi *Designs*” Blora.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang relevan, terarah dan mempunyai tujuan sesuai dengan permasalahan yang ada dalam penelitian ini, maka metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

3.4.1 Metode Observasi

Observasi yang berarti pengamatan bertujuan untuk mendapatkan data tentang suatu masalah, sehingga diperoleh pemahaman atau sebagai alat *re-checking* atau pembuktian terhadap informasi/keterangan yang diperoleh sebelumnya (Rahayu dan Tristiadi, 2004:1). Observasi dalam pengertian psikologi, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera (Arikunto, 1998:156-157). Jadi mengobservasi dapat dilakukan melalui penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba dan pengecap. Yang dimaksudkan ini adalah pengamatan secara langsung dalam artian penelitian observasi dapat dilakukan dengan tes, kuesioner, rekaman gambar, rekaman suara.

Teknik pengumpulan data ini untuk mengamati secara langsung dan menjangkau informasi mengenai proses pembuatan patung *bonggol* kayu yang

dilakukan di “Kawi *Designs*” yang terletak di Kelurahan Kauman Kecamatan Blora Kabupaten Blora.

3.4.2 Dokumentasi

Dokumentasi dari asal katanya *document*, yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya (Arikunto, 1998:149). Metode dokumentasi merupakan cara untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan sebagai bukti alat keterangan yang berupa, daftar, nilai, gambar, dan catatan-catatan lain.

Penulis melalui teknik dokumentasi mencari data di Kelurahan Kauman Blora mengenai gambaran umum desa tersebut yang meliputi letak dan kondisi geografis, monografi, tingkat pendidikan, mata pencaharian, sistem kepercayaan dan keseniannya. Penulis juga menggunakan teknik dokumentasi untuk mendapatkan gambaran tentang proses berkarya seni patung di “Kawi *Designs*” , kondisi tempat “Kawi *Designs*” , karya-karya seni patung di “Kawi *Designs*”, dan hal-hal yang berhubungan dengan objek penelitian.

3.4.3 Wawancara (*Interview*)

Wawancara sering juga disebut *interview* atau kuesioner lisan. Wawancara adalah sebuah dialog pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (Arikunto, 1998:145). Dengan wawancara, peneliti dapat mengajukan pertanyaan kepada informan yang berhubungan dengan proses penciptaan, bentuk estetis dan faktor-faktor pendukung maupun penghambat dalam proses penciptaan patung di “Kawi *Designs*” Blora.

Dalam penelitian terutama penelitian kualitatif, wawancara merupakan teknik utama dalam pengumpulan data karena dengan wawancara akan dapat diperoleh data selain yang diketahui dan dialami oleh subjek (Ismiyanto, 2003: 8).

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan upaya mengolah data yang telah diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori menjabarkan ke unit-unit, menemukan mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan merumuskan simpulan sehingga mudah dimengerti oleh diri sendiri maupun orang lain. Sugiyono (2009:335) mengatakan bahwa analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pula hubungan tertentu atau menjadi hipotesis.

Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2009:337) mengelompokkan aktivitas dalam analisis data meliputi tiga analisis data, yaitu data *reduction* (reduksi data), data *display* (penyajian data), dan *conclusion drawing / verification* (penarikan kesimpulan atau verifikasi).

3.5.1 Reduksi data

Menurut Sugiyono (2009:338) reduksi data adalah kegiatan pemilihan data dengan memilih bagian-bagian data yang dianggap penting untuk dikumpulkan guna mendukung penelitian dan menghilangkan data yang sekiranya tidak perlu dalam penelitian agar kegiatan penelitian dapat terfokus pada subjek yang dituju. Dengan demikian, data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang

jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.

3.5.2 Penyajian data

Sugiyono (2009:341) menyatakan bahwa tahap penyajian data berisi tentang uraian data yang telah dipilih sesuai sasaran penelitian, yang disajikan secara lengkap dan sistematis. Data yang disajikan merupakan data yang telah dipilih pada tahap reduksi data dan perlu dipertimbangkan efisiensi dan efektifitasnya.

3.5.3 Pengambilan kesimpulan (Verifikasi)

Tahap ini adalah tahap akhir dalam menyajikan data dan dijadikan sebagai dari laporan penelitian. Sugiyono (2009:345) menyatakan bahwa penarikan kesimpulan adalah pengumpulan hasil utama atau pokok selama proses pelaksanaan penelitian dengan mengungkapkan keseluruhan hasil penelitian melalui pokok-pokok pikiran tertentu yang dilandasi data empirik. Penarikan kesimpulan dilakukan sejak awal yakni pada saat pertama kali peneliti mengumpulkan data yang berkaitan dengan subjek penelitian.

Ketiga aktivitas dalam analisis data tersebut memperkuat penelitian kualitatif yang dilakukan oleh peneliti karena sifat data dikumpulkan dalam bentuk laporan, uraian dan proses untuk mencari makna sehingga mudah dipahami keadaannya baik oleh peneliti sendiri maupun orang lain.

adalah 57 km dan jarak terjauh dari Utara ke Selatan adalah 58 km. Sebelah Barat berbatasan langsung dengan Kabupaten Grobogan, sebelah Utara berbatasan dengan Kabupaten Pati dan Kabupaten Rembang, sebelah Timur berbatasan langsung dengan Kabupaten Bojonegoro (Jawa Timur), dan sebelah Selatan berbatasan dengan Kabupaten Ngawi (Jawa Timur).

Kabupaten Blora dengan luas wilayah 1820,59 km², terbesar penggunaan arealnya adalah sebagai hutan yang meliputi hutan negara dan hutan rakyat sebesar 49,66% dari seluruh penggunaan lahan. Untuk mengetahui data luasnya kecamatan yang ada di Kabupaten Blora dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1

No	Nama Kecamatan	Luas Wilayah	Jumlah Penduduk		
			Laki-laki	Perempuan	Total
1	Kec. Blora	7.979 ha	43.693	44.277	87.970
2	Kec. Cepu	4.897,425 ha	38.527	39.353	77.880
3	Kec. Banjarejo	10.679 ha	28.015	28.026	56.041
4	Kec. Bogorejo	4.900 ha	12.030	12.130	24.160
5	Kec. Japah	10.339,764 ha	16.690	17.409	34.099
6	Kec. Jati	18.361,357 ha	24.751	24.985	49.736
7	Kec. Jepon	10.742,335 ha	29.961	30.424	60.385
8	Kec. Jiken	16.222,066 ha	19.132	18.815	37.947
9	Kec. Kedungtuban	10.685,813 ha	27.461	27.936	55.397
10	Kec. Kunduran	12.789,324 ha	32.383	32.647	65.030
11	Kec. Ngawen	5.647 ha	30.583	31.063	61.646
12	Kec. Randubelatung	21.112,905 ha	36.503	36.782	73.285
13	Kec. Sambong	8.875 ha	13.400	13.571	26.971
14	Kec. Todanan	14.944,4 ha	28.999	31.227	60.226
15	Kec. Tunjungan	10.338,6 ha	21.589	22.062	43.651
16	Kec. Kradenan	10.950,842 ha	19.464	19.275	38.739

Luas Wilayah dan Jumlah Penduduk Kabupaten Blora

(Sumber: Data Pemerintahan Kabupaten Blora Tahun 2008)

Secara geografis menurut catatan arsip monografi Kelurahan Kauman merupakan salah satu kelurahan yang terletak di Kecamatan Blora, Kabupaten

Blora, dengan luas wilayah 108,959 ha. Kelurahan Kauman terletak 2 km dari pusat pemerintahan Kecamatan, berjarak 0,7 km dari pusat pemerintahan Kabupaten, dan 130 km dari Ibukota Provinsi. Kelurahan Kauman dibatasi beberapa kelurahan lain, wilayah Kelurahan Kauman sebelah Utara berbatasan dengan Kelurahan Kunden, sebelah Selatan berbatasan dengan Kelurahan Jetis dan Kelurahan Tambahrejo, sebelah Barat berbatasan dengan Kelurahan Sonorejo, sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan Tempelan dan Jetis. Kelurahan Kauman terdiri dari 2 perdukahan dan terdiri dari 19 Rukun Tetangga (RT) dan 5 Rukun Warga (RW), perdukahan tersebut antara lain: Dukuh Kauman dan Dukuh Dluwangan.



Gambar 2. Kantor Kelurahan Kauman

Kelurahan Kauman ini terletak di jalur utama Purwodadi-Blora, masih berada di dekat daerah pusat pemerintahan Kabupaten Blora. Keadaan kelurahan ini sebagian besar sudah tersentuh bangunan-bangunan moderen dan banyak terdapat kompleks pertokoan seluas 71,5 ha sepanjang jalur utama Purwodadi-Blora yang melewati Kelurahan Kauman, namun daerah yang tidak berdekatan dengan jalur utama masih berupa daerah persawahan seluas 20,5 ha dan lahan

pertanian bukan sawah seluas 17 ha. Untuk transportasi umum di Kelurahan Kauman sudah menggunakan transportasi seperti bus dan angkot karena letaknya yang berada di jalur utama, namun masih ada transportasi tradisional yang digunakan seperti becak dan dokar.

4.1.2 Mata Pencaharian Penduduk Kelurahan Kauman, Blora

Menurut data monografi Kelurahan Kauman tahun 2008 menunjukkan jumlah penduduk seluruhnya adalah 3.675 jiwa dengan sebanyak 1.114 kepala keluarga. Pertumbuhan penduduk Kelurahan Kauman tiap tahunnya selalu mengalami perkembangan yang cukup baik, hal ini menandakan angka kelahiran dan kesehatan masyarakatnya terus mengalami peningkatan seiring perkembangan perekonomiannya.

Tabel 2

Jumlah Penduduk dan Keluarga di Kelurahan Kauman, Blora

No	Penduduk dan Keluarga	Jumlah Jiwa
1	Total Penduduk	3675 orang
2	Penduduk Laki-laki	1769 orang
3	Penduduk Perempuan	1906 orang
4	Jumlah Keluarga	1114 keluarga

(Sumber: Pendataan Potensi Desa/Kelurahan Kauman Tahun 2008)

Penduduk Kelurahan Kauman mayoritas terdiri dari warga negara Indonesia asli dengan etnis Jawa. Sebagian besar mata pencaharian warga masyarakatnya adalah berwirausaha, karena letaknya yang strategis dekat dengan jalur utama jalan raya maka banyak sekali masyarakat yang menjadi wiraswasta. Banyak sekali penduduk yang mata pencahariannya sebagai wiraswasta dan jasa,

mulai dari berbagai macam pertokoan, warung makan, hingga jasa kecantikan, kesehatan, otomotif, dan bimbingan belajar.

Tabel 3

Ketenagakerjaan Penduduk Kelurahan Kauman, Blora

No	Jenis Pekerjaan	Jumlah	Keterangan
1	Pegawai negeri	7 orang	
2	Wiraswasta	925 orang	Usaha pertokoan, warung makan,dll termasuk pengusaha/ pengrajin patung
3	Karyawan	314 orang	Karyawan swasta, termasuk karyawan perajin patung
4	Petani	40 orang	Pemilik lahan
5	Buruh Tani	23 orang	Penggarap lahan
6	Jasa	1067 orang	Salon, rental komputer, bimbel, bengkel, penjahit,dokter,dll
7	TKI	6 orang	
8	Lain-lain	1293 orang	Belum bekerja dan pelajar
	Jumlah	36 75 orang	

(Sumber: Pendataan Potensi Desa/Kelurahan Kauman Tahun 2008)

Penduduk yang bermatapencaharian sebagai petani menjadi minoritas karena sebagian besar dari mereka berada di tepi daerah Kelurahan Kauman yang memiliki wilayah persawahan. Untuk petani hutan sendiri di Kelurahan Kauman tidak ada karena potensi hutan yang besar berada di luar Kecamatan Blora seperti di Kecamatan Randubelatung, Kecamatan Todanan, Kecamatan Jepon yang memiliki besar potensi hutannya. Namun di Kecamatan Blora menjadi pusat berbagai macam matapencaharian masyarakat Kabupaten Blora pada umumnya dan masyarakat Kelurahan Kauman pada khususnya.

4.1.3 Kehidupan Keagamaan Penduduk Kelurahan Kauman, Blora

Agama yang dipeluk oleh masyarakat Kelurahan Kauman terdiri atas Agama Islam dan Kristen. Berdasarkan monografi Kelurahan Kauman jumlah pemeluk agama sebagian besar atau mayoritas penduduk Kelurahan Kauman memeluk agama Islam 97% dari total penduduk dengan jumlah 3675 orang. Hal ini terlihat dari sarana dan tempat ibadah yang terdiri 7 mushola dan 5 masjid. Walaupun mayoritas masyarakat Kauman itu muslim dan minoritas agama nasrani dengan 3% dari total penduduk yang berjumlah 110 orang, masyarakat Kauman juga mendirikan satu gereja untuk tempat peribadatan kaum nasrani.

Kegiatan keagamaan untuk agama Islam yang berjalan di Kelurahan Kauman antara lain pengajian dan *tahlilan* yang diselenggarakan pada tiap-tiap RT dan RW di tempat-tempat yang telah disediakan yakni mushola maupun di masjid untuk menunjang kegiatan keagamaan tersebut. Seperti contoh kegiatannya adalah pengajian rutin yang dilakukan oleh ibu-ibu biasanya pada hari Minggu sore.

4.1.4 Tingkat Pendidikan Penduduk Kelurahan Kauman, Blora

Mengetahui tingkat pendidikan suatu daerah sangat penting karena dapat memperkirakan daya adaptasi, kesadaran dan usaha perbaikan kehidupan penduduk tersebut, melalui berbagai cara yang telah ditempuh. Di antaranya adalah melalui jalur pendidikan untuk mengurangi kebodohan. Penduduk yang memiliki tingkat pendidikan rendah pada umumnya sulit menerima perubahan dan kurang peduli terhadap apa saja yang ada dan berkembang di daerahnya. Berbeda dengan penduduk yang memiliki tingkat pendidikan lebih tinggi, yaitu lebih

mempunyai tingkat kesadaran yang lebih untuk menerima perubahan dan perbaikan dalam segala hal.

Menurut data Kelurahan Kauman tentang kelulusan penduduk Kelurahan Kauman mempunyai ragam tingkat pendidikan, dan dapat dilihat dalam tabel tingkat pendidikan penduduk Kelurahan Kauman adalah sebagai berikut:

Tabel 4

Tingkat Pendidikan Penduduk Kelurahan Kauman, Blora

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah
1	Tidak Sekolah	110 orang
2	Tamat SD/MI	1230 orang
3	Tamat SMP/MTs	1192 orang
4	Tamat SMA/SMK/MA	1070 orang
5	Tamat Perguruan Tinggi	73 orang
Jumlah		3675 orang

(Sumber: Pendataan Potensi Desa/Kelurahan Kauman Tahun 2008)

Berdasarkan data di atas tingkat pendidikan penduduk Kelurahan Kauman Blora sangat beragam. Jenis pekerjaannya beragam sesuai dengan bidang dan bakatnya. Tetapi bagi orang-orang yang putus sekolah dan sekolah tetapi belum mendapat pekerjaan yang sesuai dengan bidangnya, sebagian mereka saat ini berprofesi sebagai perajin patung. Keterampilan yang dimiliki ini belajar dari para perajin patung yang ada, adapula yang sudah belajar dari pengalaman di luar daerah misalnya sudah pernah belajar maupun bekerja di Jepara kemudian mengembangkan potensi di Blora sendiri.

Ditinjau dari pendidikan mengenai penciptaan sebuah karya seni, pendidikan menengah ke atas memiliki keterampilan yang cukup baik dalam menghasilkan sebuah karya seni dan biasanya dalam proses belajar memerlukan

waktu yang tidak lama untuk menguasai tekniknya. Setelah sudah berpengalaman dan mampu mengembangkannya, barulah perajin patung berani untuk mendirikan tempat produksi sendiri. Sedangkan pendidikan menengah ke bawah dan kurang dalam keterampilan serta kemauan biasanya membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses belajar sehingga sulit untuk mengembangkan langsung membuat tempat produksi sendiri. Namun pada umumnya perajin patung yang tidak cukup memiliki tingkat pendidikan tinggi itu tidak menjadi kendala untuk menjadi sukses, karena dengan adanya kemauan, kreativitas, ketekunan dan kesungguhan hati maka dengan pengalaman belajar mematumng dari hari kehari akan memberinya hasil yang lebih baik. Dengan demikian, secara tidak langsung memberi nilai positif bagi perekonomian masyarakat Kelurahan Kauman pada khususnya dan masyarakat Blora pada umumnya.

4.1.5 Keadaan Sosial dan Budaya di Kelurahan Kauman, Blora

Kehidupan sosial budaya penduduk Kelurahan Kauman pada umumnya tidak jauh berbeda dengan daerah-daerah lain di sekitar Kecamatan Blora. Dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Kauman berkomunikasi menggunakan bahasa nasional dan bahasa daerah yakni bahasa Jawa, dan yang sering digunakan adalah bahasa Jawa *ngoko* sebagai bahasa percakapan sehari-hari.

Kelurahan Kauman ini memiliki dua dukuh yang terletak terpisah oleh sungai Lusi. Dukuh Kauman berada pada pusat kelurahan yang terbagi 3 RW yang membawahi 13 RT, sedangkan dukuh Dluwangan yang terbagi 2 RW yang membawahi 6 RT berada terpisah di sebelah selatan pusat Kelurahan Kauman. Kelurahan ini memiliki kebiasaan yang tidak bisa ditinggalkan pada musim panen

yaitu mengadakan sedekah bumi yang dilakukan dua kali. Pada Dukuh Dluwangan acara sedekah bumi dilakukan di rumah kepala dukuh atau *kamituwo* (dalam bahasa Jawa) dengan lauk dan jajanan pasar, sedangkan di Kauman acara sedekah bumi dilakukan di Balai Kelurahan dengan upacara syukuran membawa nasi tumpeng dan jajanan pasar serta acara wayang kulit yang dilaksanakan pada malam acara sedekah bumi. Selain sedekah bumi, kebiasaan yang tidak ditinggalkan adalah pada bulan Muharam atau bulan *Suro*.

Pada bulan Muharam masyarakat pada umumnya melarang siapapun untuk melaksanakan upacara perkawinan, khitan dan membangun rumah karena mereka meyakini adanya keramat dan penuh bala sehingga mereka tidak berani dan menghindari acara tersebut supaya terhindar dari malapetaka. Setelah bulan Muharam berakhir, masyarakat yang memiliki hajat untuk perkawinan, khitan dan lainnya akan melakukan upacara tersebut. Biasanya mereka menyuguhkan hiburan ketoprak, dangdutan, barongan dan sebagainya. Dalam masyarakat Kauman juga masih berlaku adat tujuh bulanan *mitoni* (dalam bahasa Jawa) untuk bayi yang masih dalam kandungan, serta ada pula memperingati 7 hari, 40 hari, 100 hari, 1 tahun atau *mendak* (dalam bahasa Jawa), dan 1000 hari meninggalnya seseorang.

Hubungan kekerabatan yang terjalin antara penduduk Kelurahan Kauman sampai dengan saat ini terjalin erat. Hal ini dapat dibuktikan dengan masih eratnya rasa gotong royong masyarakat di Kelurahan Kauman, misalnya gotong royong membersihkan lingkungan atau kerja bakti membuat selokan, memperbaiki jalan dan sebagainya.

4.2 Seni Patung “Kawi *Designs*” Blora

4.2.1 Latar Belakang “Kawi *Designs*” Blora

Kabupaten Blora merupakan daerah yang memiliki wilayah luas hutan jatinya, sehingga hasil kayu jati begitu melimpah. Sekarang ini penggunaan kayu dan kebutuhan akan kayu juga sangat tinggi sehingga mengakibatkan penimbunan limbah kayu yang begitu banyak. Limbah kayu seperti *bonggol* atau akar, dahan dan ranting biasanya digunakan sebagai bahan bakar namun ada sebagian kelompok masyarakat memanfaatkan limbah tersebut menjadi sebuah hasil yang bernilai. Hal itu terlihat pada sekelompok kecil masyarakat Blora yang memanfaatkan hasil dari tebangan hutan jati diolah menjadi sebuah benda seni.

Pada wilayah Kecamatan Blora khususnya di Kelurahan Kauman tidak memiliki hutan, namun sumber hasil hutan diperoleh dari daerah Kecamatan Blora lainnya. Seni patung *bonggol* kayu yang berada di Kelurahan Kauman ditunjukkan pada penyerapan tenaga kerja dengan pendekatan kepada masyarakat yang berminat terhadap kerajinan mematum. Kelurahan Kauman merupakan daerah yang berada di sebelah barat pusat Kecamatan Blora, sedangkan potensi hutan Blora terbesar berada di Kecamatan Randubelatung yang letaknya cukup jauh dan akses jalan yang dilalui cukup susah. Kebutuhan bahan kayu sebagai kerajinan patung didapat dari kelompok tani hutan yang berada di sekitar hutan, karena *bonggol* atau akar kayu merupakan limbah dari kayu habis tebang yang di biarkan begitu saja.

Meskipun di Blora banyak terdapat hutan jati tetapi di Kelurahan Kauman yang merupakan salah satu daerah di Kecamatan Blora itu tidak memiliki hasil

hutan. Sebagian masyarakatnya bermatapencaharian sebagai pedagang, layanan jasa, petani, buruh tani. Namun demikian masyarakat selalu berupaya untuk meningkatkan taraf hidup dengan salah satu contoh alternatif belajar memahat dan mengukir di berbagai tempat. Minat dan motivasi pematung dalam memilih pekerjaan mematung ini didorong karena daerah wilayah hutan di Blora sangat berpotensi. Selain didorong karena potensi hutan, juga didorong oleh kebutuhan hidup yang mendesak dan untuk meningkatkan hidup lebih baik.

Dengan demikian timbulah keinginan untuk mengembangkan usaha dalam memberdayakan potensi hutan yang ada pada Kabupaten Blora. Bapak Guntur Prabowo Sekti adalah seorang penduduk asli Blora mencoba membangun usaha yang bergerak di bidang seni patung *bonggol jati* yang bernama “Kawi Designs” Blora. Melihat di daerahnya sendiri banyak terdapat limbah kayu dari penebangan yang kurang termanfaatkan, maka Bapak Guntur memanfaatkan celah tersebut dengan memberdayakan bahan limbah menjadi sebuah karya yang menghasilkan materi. Dengan mengandalkan beberapa pengalaman ikut usaha mebel di Demak dan Semarang, Bapak Guntur berani mencoba membuka usaha seni patung *bonggol jati* yang bernama “Kawi Designs” Blora.



Gambar 3. Papan Nama “Kawi Designs”

4.2.2 Profil “Kawi Designs” Blora

Usaha seni patung *bonggol* kayu yang bernama “Kawi Designs” Blora berdiri pada awal tahun 2007 di Blora yang dipimpin oleh Bapak Guntur Prabowo Sekti seorang lulusan sarjana teknik elektro di Universitas Semarang. Awal sejarah “Kawi Designs” Blora muncul ketika Bapak Guntur bertemu dengan sepasang suami istri yang bernama Karen Gleen (dari Skotlandia) dan William Lovvit (dari Inggris) pada saat pameran patung di Lawang Sewu Semarang tahun 2004. Dari pertemuan tersebut menjadi awal hubungan Bapak Guntur dengan pasangan Karen dan William yang pernah berdomisili di Semarang kemudian pindah ke Prancis ini menjadi semakin dekat, sehingga dengan kedekatan tersebut membuat Bapak Guntur sampai diangkat menjadi anak angkatnya. Dari tahun 2002 hingga 2006 Bapak Guntur bekerja di bidang mebel di daerah sekitar Semarang sebelum kembali ke Blora. “Karya Cipta Unggul Nusantara” di Sayung Demak, “Narista Furniture” Semarang dan “Nusa Interland” Semarang adalah contoh tempat usaha mebel yang pernah digelutinya.

Berbekal pengalaman tersebut Bapak Guntur mencoba membuka usaha di daerah kampung halamannya di Blora, dengan mempertimbangkan potensi hutan jati begitu besar dan limbah kayu belum begitu termanfaatkan. Bapak yang lahir pada tanggal 10 Juli 1982 ini mengajak kedua orangtua angkatnya bekerjasama untuk ikut membantu memberi modal usaha seni patung *bonggol* kayu jati. Berdasarkan hasil dari wawancara dengan Bapak Guntur, beliau memberi nama usaha ini dengan nama “Kawi Designs” Blora. Nama “Kawi” berasal dari singkatan Ka dan Wi yang terinspirasi dari nama Karen dan William sebagai

orangtua angkat yang sudah berjasa besar dalam membantu Bapak Guntur mengembangkan usahanya. Kata “Kawi” juga secara harfiah yang berarti kuno, kuat dan kokoh yang juga memberi filosofi pada usaha karyanya di “Kawi *Designs*” Blora yang terlihat kuno, antik, alami dan kuat atas kualitas kayu jati sebagai bahan utamanya.



Gambar 4. Wawancara penulis dengan Bapak Guntur (kanan)

“Kawi *Designs*” Blora dibangun di atas tanah seluas 1200 m², tepatnya di Jl. Gatot Subroto No.71 Kelurahan Kauman, Kecamatan Blora, Kabupaten Blora. Usaha yang mulai dirintis itu awalnya dibangun dari modal 4 orang yaitu Bapak Guntur, Karen Gleen, William Lovvit dan dibantu Andy Turner seorang teman dari William. Namun ketika “Kawi *Designs*” Blora usahanya sudah mulai berjalan Andy Turner keluar dalam kerjasama membangun “Kawi *Designs*” Blora, sehingga usaha ini akhirnya ditanggung bersama oleh 3 orang. Dengan

tekad keyakinan yang kuat dan pengalaman yang telah dimiliki, Bapak Guntur memimpin dan mengelola “Kawi *Designs*” Blora.

Produk utama “Kawi *Designs*” Blora yang dihasilkan adalah berupa patung manusia dan patung binatang, sedangkan sebagian kecil produk yang dihasilkan berupa kerajinan meja ukir *bonggol* kayu yang dibuat jika hanya ada pemesanan. Produk utama “Kawi *Designs*” Blora yang berupa patung manusia macam bentuknya seperti cendekiawan tua, wanita tua, laki-laki tua, biksu, dewa. Sedangkan patung binatang macam bentuknya seperti harimau, singa, kanguru, burung elang, burung bangau, burung merak, orang utan, ikan, menjangan. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Guntur, produk yang menjadi prioritas adalah patung manusia dan binatang, semua karya yang dibuat di “Kawi *Designs*” Blora hanya menggunakan bahan kayu jati karena kualitasnya sangat baik, tahan lama dan bernilai tinggi.

Pemasaran produk “Kawi *Designs*” Blora hingga saat ini dapat menembus pasar seni tingkat nasional dan internasional. Untuk pemasaran tingkat internasional sangat dibantu oleh Karen Gleen dan William Lovvit karena mereka memiliki akses di Inggris yang menjadi asal tempat tinggalnya dan Inggris menjadi tempat utama pemasaran tingkat internasional. Negara yang pernah menjadi pemasaran produk “Kawi *Designs*” Blora selain di Inggris yaitu Amerika, Prancis, Jepang, dan Singapura. Sedangkan untuk pemasaran tingkat nasional meliputi Jakarta, Bandung, Bali. Produk “Kawi *Designs*” Blora selalu membuat patung yang mengikuti bentuk yang diminati pasar, selain itu juga menerima pesanan dari konsumen.

4.2.3 Kondisi Fisik dan Situasi Umum “Kawi *Designs*” Blora

Usaha seni patung *bonggol* kayu “Kawi *Designs*” Blora berlokasi Jl.Gatot Subroto No.71 di Kelurahan Kauman, Kecamatan Blora, Kabupaten Blora. Apabila kita melewati jalan raya Purwodadi-Blora, maka akan melewati usaha seni patung *bonggol* kayu “Kawi *Designs*” Blora, tepatnya ± 1500 m ke arah barat dari alun-alun Blora.



Gambar 5. Rumah Produksi “Kawi *Designs*” Blora



Gambar 6. *Show Room* “Kawi *Designs*” Blora

“Kawi *Designs*” Blora memiliki dua buah bangunan yang letaknya berdampingan di sebelah timur dan barat. Terdiri dari satu bangunan sebagai *show room* patung *bonggol* kayu dan gudang penyimpanan, serta satu bangunan lagi sebagai tempat produksi. Lokasi bangunan ini memiliki halaman yang cukup luas

di depan dan belakang, untuk halaman depan terdapat *bonggol* kayu jati mentahan yang dijemur dan belum diproses sedangkan halaman belakang digunakan sebagai tempat proses pembuatan patung.

Bangunan “Kawi *Designs*” Blora tidak berada dekat dengan tempat tinggal Bapak Guntur, karena tempat lokasi produksi “Kawi *Designs*” Blora masih berstatus mengontrak bangunan milik orang lain yang berada di dekat jalan raya dan pusat Kabupaten Blora. Dengan mempertimbangkan faktor penjualan maka Bapak Guntur tidak menempatkan “Kawi *Designs*” Blora di dekat rumahnya, karena rumah Bapak Guntur berada di Kelurahan Bangkle Kecamatan Blora yang lokasinya agak jauh dari keramaian dan jalan raya.

Pada kegiatan sehari-hari di “Kawi *Designs*” Blora, kesibukan dimulai dari pagi jam 8 sampai jam 4 sore kecuali hari Sabtu selesai sampai jam 3 sore. Karyawan mempunyai kesempatan istirahat satu hari pada setiap minggu dengan sistem kerja borongan dan masa kerja yang tidak tetap. Perajin tidak terikat kontrak kerja dengan “Kawi *Designs*” Blora. Jam kerjanya delapan jam perhari, dari hari Senin sampai dengan hari Sabtu, sedangkan pada hari Minggu dan hari libur Nasional para karyawan libur kerja. Pekerjaan karyawan di “Kawi *Designs*” Blora berbeda-beda, ada yang sebagai pematung utama, sebagai pengampelas, sebagai staf administrasi dan lain sebagainya yang bekerja sesuai dengan tugas masing-masing.

4.2.4 Karakteristik Pematung di “Kawi *Designs*” Blora

“Kawi *Designs*” Blora memiliki pematung sejumlah 8 orang, dengan sistem kerja secara borongan dan harian. Seluruh karyawan semuanya laki-laki dan tidak menggunakan tenaga kerja perempuan. Tingkat pendidikan para

karyawan “Kawi *Designs*” Blora bervariasi, yaitu lulusan tingkat SD, SMP, SMA, dan Strata 1 (S1). Salah seorang karyawan dengan tingkat pendidikan sarjana memegang posisi sebagai staf bidang administrasi dan tenaga pemasaran. Rata-rata keterampilan yang dimiliki para karyawan “Kawi *Designs*” tidak melalui pendidikan formal, namun diperoleh secara otodidak (*autodidact*).

Penghasilan para karyawan “Kawi *Designs*” Blora tidak sama antara satu dengan yang lainnya. Hal ini dipertimbangkan dengan tingkat profesionalitas kerjanya. Rata-rata gaji pematung yang paling senior berkisar Rp.100.000.00/hari dan gaji pematung tingkat sedang berkisar Rp.70.000.00/hari. Sedangkan pematung tingkat pemula berkisar Rp.50.000.00/hari. Untuk pekerja *serabutan* (tukang ampelas dan tukang melamin) berkisar Rp.40.000.00/hari. Kemudian untuk staf administrasi dan pemasaran pemberian gajinya dihitung secara bulanan yaitu berkisar Rp.1.800.000.00/bulan.

Tabel 5

Daftar Pematung di “Kawi *Designs*” Blora

No	Nama	Tingkat Keahlian	Usia	Keahlian Bentuk
1	Gurnito	Profesional	36 tahun	Manusia, Singa, Elang
2	Wawan Kristiono	Profesional	26 tahun	Manusia, Elang, Orang Utan
3	Suryo	Profesional	29 tahun	Menjangan, Kanguru
4	Guritno	Sedang	34 tahun	Harimau, Orang Utan
5	Mulyo	Sedang	36 tahun	Manusia, Harimau
6	Setyo Budi Hariyanto	Sedang	26 tahun	Harimau, Bangau
7	Domowanto	Pemula	29 tahun	Manusia, Merak
8	Budianto	Pemula	25 tahun	Manusia

(Sumber : Data informasi dari hasil wawancara dengan Bapak Guntur)

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, hubungan yang terjalin antara karyawan dengan pemilik “Kawi *Designs*” Blora sangat baik. Selain menjalin hubungan silaturahmi yang baik dan saling membantu di antara karyawan, juga diberikan kebebasan kepada karyawan yang akan mencari pekerjaan yang lebih baik.

4.2.5 Pola Manajemen Kawi *Designs* Blora

Berdasarkan temuan data, “Kawi *Designs*” Blora dikelola oleh Bapak Guntur Prabowo Sekti. Dalam hal ini Bapak Guntur selaku pemimpin “Kawi *Designs*” Blora untuk menjalankan usaha dibantu oleh temannya bernama Bapak Gurnito yang bertugas sebagai kepala bagian produksi sekaligus yang menjadi panutan pematung lainnya dan Bapak Hindarto yang bertugas sebagai staf administrasi dan pemasaran.

Bagian produksi bertugas menetapkan bentuk produk yang akan diproduksi, mengawasi kegiatan produksi, menetapkan standar kualitas produk, bertanggungjawab atas proses pembuatan produk. Bagian pemasaran bertugas mengurus segala hal yang berkaitan dengan pemasaran, meliputi pembelian, penyiapan barang dagangan, menentukan kualitas utama produksi yang dihasilkan, penentuan harga, penjualan, promosi, pengangkutan, pergudangan, penyediaan modal.

Upaya pemasaran produk “Kawi *Designs*” Blora dilakukan dengan cara pembuatan brosur yang terdiri atas contoh-contoh karya yang tersedia beserta harganya dan pemasaran dilakukan melalui media internet dengan profil dan contoh karya yang tersedia. Bahkan sistem penjualan dilakukan dengan cara

lelang melalui media internet. Terkadang pemasaran dilakukan dengan cara mengikuti pameran-pameran baik di dalam maupun luar negeri.

Selain konsumen lokal wilayah Blora dan sekitarnya, para konsumen dalam negeri sebagian besar berasal dari wilayah Jepara, Jakarta, Bandung, Bali. Adapun konsumen dari luar negeri yaitu Inggris, Prancis, Jepang, Singapura. Pada pemasaran lokal daerah sekitar transaksi dilakukan langsung di *show room* yang berada di sekitar pusat kota Kabupaten Blora, sedangkan di tingkat nasional dan internasional dilakukan melalui via internet dan telepon dengan membuat kesepakatan harga terlebih dahulu. Sebagai tanda jadi, pihak “Kawi *Designs*” Blora mengajukan persyaratan dengan menyerahkan uang muka sebesar $\pm 30\%$ dari keseluruhan harga produk yang dipesan. Seandainya barang sudah ada dapat langsung dikirim dan jika belum maka pesanan akan segera dikerjakan sesuai permintaan. Setelah patung *bonggol* kayu yang dipesan sudah dikirim, maka pelunasan dapat dilakukan di tempat konsumen. Kecuali pengiriman ke luar negeri harus dilunasi terlebih dahulu melalui via transfer di bank sebelum dikirim, karena prosesnya melalui jasa pengiriman.

4.3 Proses Produksi Seni Patung “Kawi *Designs*” Blora

Proses yang dimaksud adalah cara pengolahan bahan baku menjadi hasil karya seni yang dapat dinikmati keindahan dari seni patung *bonggol* kayu. Jenis kayu yang digunakan sebagai bahan baku adalah kayu jati karena tahan lama, keras, bernilai tinggi dan memiliki tekstur menarik. Proses penciptaan seni patung *bonggol* kayu dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan bahan, alat, dan proses pembuatan.

4.3.1 Persiapan Bahan

Dalam proses pembuatan seni patung *bonggol* kayu diperlukan sebuah persiapan-persiapan bahan, yaitu:

4.3.1.1 Bahan utama (*bonggol* kayu jati)

Bonggol kayu jati merupakan akar kayu jati sebagai sisa hasil peneba 63 baik yang sudah lama maupun baru. Bahan *bonggol* jati ini diperoleh melalui dua cara, yaitu membeli dari Perum Perhutani dengan cara membeli blok tempat yang telah dibatasi oleh pihak Perhutani di hutan, untuk diambil limbah kayunya saja. Cara selanjutnya, yaitu dengan mencari dan membeli dari pengepul kayu hutan atau melalui LMDH (Lembaga Masyarakat Desa Hutan). Untuk membeli blok tempat pada Perhutani harganya tergantung dari sisa tempat dan luasnya yang diberikan pada “Kawi *Designs*” Blora dan untuk harga yang ditawarkan oleh pengepul kayu hutan antara Rp50.000 – Rp500.000 tergantung besar kecilnya *bonggol* kayu.



Gambar 7. *Bonggol* Jati yang masih mentah

Bonggol kayu yang digunakan adalah *bonggol* kayu jati tua dan mati yang sudah terlepas dari kulitnya. Hal ini dilakukan karena *bonggol* kayu mati memiliki

kandungan air lebih sedikit jika dibandingkan dengan *bonggol* kayu habis tebang. *Bonggol* kayu itu pada umumnya memiliki *gembol* (penyakit pada kayu) yang sulit untuk dipahat, namun menurut Bapak Gurnito *bonggol* kayu akan menghasilkan nilai jual sangat tinggi jika ada *gembol* pada sebuah patung. Bapak Gurnito menjelaskan bahwa *gembol* pada *bonggol* kayu itu ada dua jenis yaitu *gembol* air dan *gembol* duri, dari dua jenis tersebut *gembol* duri menjadi bernilai mahal karena langka dan keunikannya jika dibandingkan dengan *gembol* air.



Gambar 8. *Gembol* air



Gambar 9. *Gembol* Duri

4.3.1.2 Bahan pendukung

4.3.1.2.1 *Natrium Hipoklorit* / NaOCl (zat pemutih)

Bahan ini digunakan sebagai bahan campuran untuk membersihkan akar dan membuat efek fosil dengan campuran amoniak yang dapat mengusamkan warna pada permukaan kayu.



Gambar 10. NaOCl (zat pemutih) dalam kemasan

4.3.1.2.2 Lem kayu

Bahan ini digunakan sebagai perekat kayu. Jenis lem yang digunakan yaitu jenis lem lambat kering, karena daya rekatnya sangat kuat. Lem ini biasanya digunakan untuk menyambung bagian-bagian yang sekiranya perlu ditambahkan unsur-unsur lain, selain itu lem juga dimanfaatkan untuk menyambung bagian-bagian yang patah.

4.3.1.2.3 Melamin dan Politur

Bahan ini digunakan sebagai pewarna kayu dan pelapis kayu agar kayu tidak cepat rusak dan berjamur. Bahan ini digunakan pada tahap *finishing*.



Gambar 11. Melamin dan Politur

4.3.2 Persiapan Alat

Adapun alat-alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan patung *bonggol* kayu sampai proses *finishing* antara lain:

4.3.2.1 Pahat dan Palu Kayu

Pahat kayu merupakan alat yang digunakan untuk mengurangi bentuk dari sebuah kayu menjadi sebuah benda yang memiliki nilai keindahan. Adapun jenis pahat yang digunakan adalah jenis pahat *kol/pengkol*, pahat *penyilat*, *penguku* dan *cukit*. Pahat *kol* digunakan untuk membuat bentuk bulat, pahat *penyilat* digunakan

untuk membuat garis dan pahat *penguku* digunakan untuk membuat cekungan, sedangkan *cukil/coret/chisel* digunakan untuk membuat *cukitan* atau torehan (*cukilan*) sebagai tambahan hiasan pada patung *bonggol* kayu misalnya pada pembuatan bulu-bulu harimau atau burung. Bentuk mata pisau dan ukurannya begitu beragam. Alat ini digunakan untuk membuat kesan bulu dan sayap burung. Palu untuk keperluan mengukir dipilih dari kayu yang keras dan ulet agar berat dan awet, ukuran yang digunakan masing-masing berbeda tergantung dari selera pemakainya.



Gambar 12. Pahat, *Coret/cukit/chisel* dan Palu Kayu

4.3.2.2 Gergaji

Gergaji digunakan untuk memotong kayu, dalam proses pembuatan patung *bonggol* kayu jenis gergaji yang digunakan adalah gergaji mesin *chain saw* dan gergaji tangan. Gergaji ini membantu disaat awal pembuatan patung, memotong bagian *bonggol* kayu yang masih tidak beraturan dan belum sesuai dengan bentuk desain.



Gambar 13. Gergaji mesin (*chain saw*)

4.3.2.3 *Pethel*

Pethel merupakan sejenis alat yang wujudnya seperti cangkul tetapi berukuran kecil, alat ini digunakan untuk meratakan permukaan *bonggol* kayu atau mengurangi *bonggol* yang tidak digunakan. Alat ini juga digunakan pada saat awal pembentukan patung, karena dapat membantu pengurangan permukaan kayu dengan cepat.

4.3.2.4 Alat pendukung

4.3.2.4.1 Ampelas

Dalam pembuatan patung *bonggol* kayu alat yang digunakan salah satunya adalah ampelas. Jenis ampelas yang digunakan untuk menghaluskan patung *bonggol* kayu ada dua yaitu ampelas model mesin dan ampelas kertas. Mesin ampelas digunakan pada waktu proses *finishing* yaitu menghaluskan dan meratakan sisi yang memiliki permukaan yang lebar selain itu juga digunakan untuk menghaluskan bentuk yang memungkinkan untuk diampelas dengan menggunakan ampelas mesin. Ampelas kertas juga digunakan untuk menghaluskan permukaan *bonggol* kayu. Jenis ampelas kertas yang digunakan adalah ampelas kasar dan ampelas halus. Semakin besar nomor ampelas maka semakin halus ampelas tersebut. Begitu pula sebaliknya jika nomor ampelas semakin kecil maka ampelas tersebut termasuk jenis ampelas yang kasar.



Gambar 14. Ampelas Kertas

4.3.2.4.2 Gerinda

Alat ini merupakan alat untuk menghaluskan permukaan suatu benda. Dalam pembuatan patung *bonggol* kayu gerinda juga digunakan untuk menghaluskan permukaan kayu secara cepat karena mengurangi banyak permukaan kayu, walaupun hasilnya tidak sehalus pada proses pengampelasan. Gerinda ini digunakan pada saat patung masih terlihat kasar dan juga bisa membantu proses pembentukan patung.



Gambar 15. Gerinda

4.3.2.4.3 Kikir

Kikir berguna untuk menajamkan mata pisau gergaji. Kikir terbuat dari baja dan memiliki tekstur garis-garis pada seluruh bagian permukaannya. Tekstur garis-garis tersebut berfungsi untuk menajamkan pisau gergaji.

4.3.2.4.4 Batu Asah

Batu asah berguna untuk menajamkan mata pahat, dan batu asah ini biasanya terbuat dari batu alam. Batu ini memiliki tekstur yang agak kasar tapi rata sehingga sangat baik untuk menajamkan mata pahat.

4.3.2.4.5 Kuas

Kuas digunakan sebagai alat bantu dalam menghilangkan debu yang ada pada patung setelah selesai proses pengampelasan.

4.3.2.4.6 Sikat

Sikat digunakan untuk membersihkan kotoran yang menempel pada sela-sela kayu saat pembersihan dengan air dan membersihkan dari sisa pahatan

4.3.2.4.7 Kompresor

Kompresor adalah alat mekanik yang berfungsi untuk meningkatkan tekanan gas atau udara. Kompresor dan *sprit* berfungsi untuk menyemprotkan bahan melamin dalam proses *finishing* supaya hasilnya terlihat rata dan halus.



Gambar 16. Kompresor

4.3.3 Proses Pembuatan

Pada proses pembuatan patung *bonggol* kayu di “Kawi Designs” Blora dilakukan di tempat produksi, tempat pengerjaan pertama dilakukan di depan dan samping halaman bangunan. Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Bapak Gurnito proses pengerjaan patung menggunakan teknik memahat (*carving*) harus melalui tahap-tahap persiapan sampai penyelesaian. Pada proses persiapan pematung mengambil *bonggol* kayu yang sudah dijemur dan bentuknya masih

tidak beraturan di depan halaman, kemudian dipotong bagian-bagian yang tidak sesuai dengan keinginan pematung menggunakan *chain saw* (gergaji mesin).



Gambar 17. Proses membersihkan kotoran dengan air

Bahan *bonggol* kayu yang sudah diambil dibersihkan dari kotoran seperti tanah yang masih menempel, kemudian diberikan campuran *natrium hipoklorit* (zat pemutih) dan amoniak yang juga membersihkan kayu serta menghasilkan efek seperti fosil setelah menyiapkan bahan tahap selanjutnya adalah proses pembuatan. Dalam proses ini ada beberapa tahapan-tahapan perancangan yang diawali sebelum memulai memahat, terlebih dahulu merancang bentuk dengan memperhatikan bentuk *bonggol* kayu. Pada saat merancang pematung ada yang membuat desain dahulu pada kertas, namun kebanyakan pematung lebih suka merancang desain langsung pada *bonggol* kayu dengan menggunakan kapur atau spidol.

Setelah merancang pematung mulai memahat *bonggol* kayu dengan hati-hati dan teliti sesuai bentuk yang didesain. Bentuk pahatan pada *bonggol* kayu menyesuaikan pada alur dan lekukan bentuk *bonggol* kayu. Bentuk pahatan kemudian dibuat rinci seperti bentuk-bentuk yang ada di alam dengan penambahan

torehan menggunakan *chisel/coret*, sebagai contoh dalam memaksimalkan bentuk harimau atau burung diperlukan penambahan bulu halus pada tubuh harimau atau burung dengan menggunakan *coret*. Dalam proses pembuatan dengan teknik memahat (*carving*) ini dilakukan dengan cara bertahap, seperti pada tahapan di bawah ini:

4.3.3.1 Pembuatan Desain

Ide dalam pembuatan patung secara umum dikerjakan berdasarkan persepsi dari bentuk bahan yang akan dibuatnya. *Bonggol* jati akan dibuat patung dengan posisi berdiri, duduk, dan “tidur” atau mendatar disesuaikan bentuk alaminya. Bahkan bagian kayu yang terlihat lapuk termakan usia atau termakan rayap menjadi bagian penting dalam pertimbangan desain. Secara umum sketsa patung dibuat secara langsung pada bahan kayu yang disiapkan menggunakan kapur atau spidol sesuai bentuk yang diinginkan. Selanjutnya dilakukan pengurangan dan untuk mempermudah pembentukan maka dapat dibuat sketsa kembali.



Gambar 18. Membuat sketsa pada *bonggol* jati dan gambar sketsa yang masih tampak pada patung setengah jadi

4.3.3.2 *Nggetak'i* (pemahatan garis desain)

Merupakan tahap awal setelah membuat desain yang diawali dengan membuat pahatan sesuai dengan garis yang didesain. Membuat pahatan pada garis sket yang didesain bertujuan untuk menentukan bentuk yang akan dipahat selanjutnya pada permukaan *bonggol* kayu. Kemudian membuat garis-garis dengan memahat bagian tertentu secara teliti dan hati-hati supaya terlihat dari bentuk garis desain menjadi garis yang sudah berbentuk pahatan.



Gambar 19. Pematung dalam proses *nggetak'i*

4.3.3.3 *Mbukak'i* (pembuatan global)

Merupakan proses membentuk pola pahatan secara menyeluruh dan global sesuai dengan bentuk dasar pahatan yang disesuaikan dengan desain awal. Pada tahap ini belum ada detail bentuk, masih berupa bentuk global yang bertujuan agar memudahkan pematung membentuk objek dalam tahap berikutnya.



Gambar 20. Patung Harimau dalam tahap *mbukak'i*

4.3.3.4 *Nembusi* (melubangi)

Merupakan proses penciptaan dengan cara melubangi bagian-bagian yang harus dilubangi sesuai dengan desain. Dapat dicontohkan beberapa patung harimau pada bagian ekor yang ujungnya dijadikan satu dengan alas sehingga penataan tumpang tindih dan berlubang terlihat lebih jelas dan sudah kelihatan karakter dari patung tersebut.



Gambar 21. Pematung dalam proses *nembusi*

4.3.3.5 *Matuti* (pembuatan detail)

Matuti merupakan proses memberikan ukiran pada patung untuk memperoleh hasil ukiran yang baik pada *bonggol* kayu, ketepatan dan ketelitian dalam membuat detail ukiran sangat mempengaruhi hasil ukiran, dalam hal ini pematung dituntut untuk teliti dalam menyelesaikan ukiran agar tidak kehilangan nilai estesisnya. Hal terakhir yang dilakukan dalam proses ini adalah membuat goresan-goresan kecil pada setiap detail bentuk patung, yang harus diberi torehan garis dengan menggunakan pahat *coret/chisel* seperti dalam memberikan kesan bulu pada bentuk harimau dan burung.



Gambar 22. Pematung dalam proses *matuti*

4.3.3.6 *Mbabari* (penyelesaian dan pengontrolan)

Merupakan proses akhir dalam menyelesaikan ukiran. Setelah pengukiran selesai hasil karya yang telah jadi dilakukan pengontrolan dan pengecekan masing-masing bentuk, mungkin terjadi kejanggalan. Jika tidak terjadi kejanggalan pada hasil pahatan maka hasil pahatan dibersihkan dari kotoran sisa pahatan dan kemudian dilanjutkan dengan proses *finishing*.



Gambar 23. Pematung dalam proses *mbabari*

4.3.3.7 Penyelesaian (*finishing*)

Pada tahapan ini merupakan proses yang menentukan hasil yang terbaik suatu karya seni patung. Pada tahap penyelesaian dilakukan dengan pembuatan detail-detail pada bentuk patung yang dibuat, seperti detail pada mata, bulu, rambut, dan kerut-kerut pada wajah. Selanjutnya dilakukan pengamplasan pada bagian-bagian yang seharusnya halus baik secara manual maupun menggunakan gerinda dan pemberian tekstur pada bagian-bagian yang harus dibuat kasar. Pelapisan menggunakan melamin atau dengan politur tergantung permintaan konsumen, jadi ada yang minta dipolitur atau dimelamin, ada juga yang menyukai *mentahan*.

Secara keseluruhan produk “Kawi *Designs*” Blora, patung yang dibuat mayoritas tidak ada yang dillapisi politur tetapi hanya dengan proses pengampelasan yang tidak menampakkan bentuk yang mengkilap. Namun jika konsumen menghendaki proses *finishing* dibuat mengkilap maka patung akan diselesaikan dengan politur atau dengan melamin sesuai permintaan konsumen.



Gambar 24, 25, dan 26

Gambar 24. Proses pengamplasan, gambar 25. Patung yang belum dilapisi dengan melamin atau dengan politur, dan gambar 26. Patung yang sudah diberi melamin atau dipolitur sesuai permintaan konsumen.

Dari banyaknya karya yang dihasilkan tentunya membutuhkan waktu yang berbeda-beda. Waktu pengerjaan berdasarkan tingkat kerumitan dan ukuran patung yang dibuatnya semakin rumit dan besar maka proses pengerjaannya semakin lama, begitu juga sebaliknya semakin sederhana dan kecil tidak membutuhkan waktu yang lama. Pembagian karya berdasarkan ukuran dan waktu pengerjaan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6

Daftar karya berdasarkan ukuran dan waktu pengerjaan

No	Jenis Ukuran Karya	Ukuran (rata-rata tinggi)	Waktu Pengerjaan (rata-rata)
1	Kecil	30cm – 100cm	1 minggu
2	Sedang	100cm – 150cm	1 bulan
3	Besar	150cm – 200cm	3 – 6 bulan
4	Jumbo	200cm ke atas	6 bulan

(Sumber : Data informasi dari hasil wawancara dengan Bapak Guntur)

4.4 Nilai Estetis Bentuk Seni Patung “Kawi Designs” Blora

Sebuah karya seni dikatakan memiliki nilai bentuk estetis apabila dalam membuat desainnya memperhatikan unsur-unsur visual dan prinsip-prinsip desain. Sebuah karya yang baik tentunya tidak akan meninggalkan kedua syarat tersebut untuk dijadikan pedoman dalam berkarya seni. Demikian pula dengan seni patung *bonggol* kayu “Kawi Designs” Blora, tentunya memiliki nilai bentuk estetis yang disetiap karyanya dan berbeda-beda pula bentuk estetisnya. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Bapak Gurnito selaku perajin patung *bonggol* kayu, bentuk patung di “Kawi Designs” Blora dikelompokkan menjadi dua jenis yakni patung berbentuk manusia dan patung berbentuk binatang.

Untuk mengetahui nilai keindahan yang terkandung pada bentuk produk seni patung *bonggol* kayu “Kawi Designs” Blora, perlu dilakukan analisis terhadap produk yang dihasilkan. Berikut ini dipaparkan hasil penelitian terhadap produk seni patung *bonggol* kayu yang dihasilkan oleh “Kawi Designs” Blora, dikaji dari aspek bentuk, unsur visual, dan prinsip-prinsip estetis.

4.4.1 Estetika Bentuk Seni Patung Manusia

Berdasarkan pengamatan peneliti, karya seni patung *bonggol* kayu “Kawi Designs” Blora yang berbentuk manusia di antaranya adalah “Cendekiawan Tua 1”, “Sepasang Laki-laki Tua & Wanita Tua”, “Wanita Tua Tertidur”, dan “Cendekiawan Tua 2”

4.4.1.1 “Cendekiawan Tua 1”

4.4.1.1.1 Deskripsi Karya



Gambar 27. Patung “Cendekiawan Tua 1”

Ukuran : 60 cm X 50 cm X 170 cm
Pematung : Gurnito
Bahan : Kayu Jati
Harga : ± Rp 20.000.000

Pada karya di atas termasuk patung yang bercorak imitatif, pembentukannya menggunakan pendekatan realis. Karya seni patung di atas terbuat dari kayu jati yang berbentuk seorang laki-laki tua yang sedang membawa kitab di tangan kanan dan tangan kiri sedang memegang tongkat. Laki-laki tua ini tidak memiliki rambut di kepala namun memiliki kumis dan jenggot yang sangat panjang bergelombang serta memiliki alis mata yang panjang. Pada objek patung laki-laki tua ini mengenakan jubah dengan bertelanjang kaki dan posisi kaki kiri agak kedepan.

4.4.1.1.2 Analisis Bentuk

Dalam karya patung di atas terdapat jenis garis semu dan garis nyata, keberadaan garis semu tersebut terdapat pada pertemuan antara bentuk objek satu dengan bentuk objek yang lain sehingga menimbulkan garis ilusi. Garis semu juga terbentuk karena perpotongan antara bidang-bidang yang terukir dan jatuhnya cahaya yang masuk dalam sela-sela yang sempit sehingga terlihatlah sebuah garis. Garis nyata terdapat pada tiap-tiap detail bentuk yang disengaja dibuat dengan menggunakan pahat, misalnya pada kerutan wajah, draperi jubah, garis-garis bulu rambut pada jenggot yang menggunakan garis lengkung, sedangkan garis lurus terlihat pada bentuk kitab.

Raut yang digunakan berupa raut geometris dan organis. Raut geometris diwujudkan dalam bentuk kitab, sedangkan raut organis lebih banyak digunakan dalam karya di atas yaitu pada tongkat, jubah dan figur manusia.

Tekstur pada karya di atas menggunakan tekstur nyata yang bersifat halus terdapat pada bagian jubah pakaian, kitab, dan kepala manusia. Untuk tekstur kasar terdapat pada bentuk permukaan bulu alis mata, jenggot dan tekstur pada seluruh permukaan tongkat.

Penggunaan warna pada karya patung di atas menggunakan warna alami dari kayu jati yaitu coklat tua dan muda. Oleh karena kayu jati memiliki susunan serat yang baik, maka dari itu warna patung dibiarkan alami sehingga nampak lebih indah dan menarik. Kesan warna di bagian tertentu yang dibiarkan saja tidak dipahat menjadi daya tarik warna yang terlihat kusam dan kuno, misalnya pada ujung kitab memperlihatkan kitab yang keropos.

Unsur ruang dalam karya di atas lebih mudah dilihat dan dirasakan karena patung tersebut memiliki ruang yang nyata, sehingga tidak bisa terlepas dari unsur ruang. Hal ini dapat dilihat dari bentuk rongga-rongga yang ada patung memiliki ruang dan isi sehingga secara otomatis efek gelap terang muncul yang dihasilkan dari cahaya.

Unsur gelap terang pada karya patung di atas dipengaruhi oleh tinggi rendahnya pahatan pada kayu yang menghasikan cekungan. Pada bagian yang cekung akan memberikan kesan gelap, sedangkan pada bagian yang cembung atau menonjol maka akan memberikan kesan terang ketika cahaya jatuh mengenai permukaan tersebut. Kesan gelap terlihat pada cekungan jubah pada lengan kiri dan cekungan di balik tongkat.

Unsur-unsur visual yang terdapat pada karya patung di atas menggunakan komposisi *asimetris*. Bentuk irama pada karya di atas menggunakan irama *flowing*, yaitu suatu bentuk irama yang terjadi karena pengaturan garis-garis berombak, berkelok, dan mengalir berkesinambungan. Hal ini dapat dilihat dari bentuk susunan rambut pada jenggot dan draperi jubah yang membentuk alur mengalir berkesinambungan.

Dominasi karya ini terdapat pada subjek patung manusia secara keseluruhan. Khususnya pada bentuk janggut yang panjang bergelombang dengan pembentukan yang saling tumpang tindih dan detail torehan *chisel* dalam penggarapannya sehingga menjadi daya tarik atau pusat perhatian (*center of interest*).

Keseimbangan karya patung di atas ini merupakan keseimbangan *asimetris*. Hal ini terlihat pada bidang keseluruhan patung jika ditarik garis tengah secara vertikal terlihat seimbang dengan kedua tangan masing-masing memegang benda. Namun di bagian lengan kanan dan kiri tampak berbeda, yaitu dengan kanan yang membawa kitab dan kiri memegang tongkat serta pada kepala posisinya mengarah agak serong ke kiri.

Kesebandingan menjadi prinsip desain yang mengatur hubungan ukuran suatu unsur dengan unsur lain maupun secara keseluruhan agar tercapai kesesuaian. Kesebandingan dalam karya ini sudah tercapai melalui bentuk dan ukuran kepala, jenggot, tangan, kitab, tongkat dan kaki terhadap keseluruhan bentuk patung.

Kesatuan diperoleh dengan terpenuhinya prinsip-prinsip desain yang lain seperti keseimbangan, irama, dan lainnya. Nilai kesatuan dalam bentuk patung ini lebih menunjuk pada kualitas hubungan yang saling melengkapi bagian-bagiannya. Dengan demikian dalam kesatuan terdapat pertalian yang erat antara unsur-unsur sehingga tidak dipisahkan antara satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan analisis di atas, patung “Cendekiawan Tua 1” memiliki unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip desain yang menyusunnya, adanya irama *flowing* dan dominasi pada patung menjadi daya tarik, keseimbangan dan kesebandingan yang tercapai menjadi sebuah kesatuan sehingga tercapai bentuk estetis pada patung tersebut. Dengan demikian patung ini termasuk kategori baik dalam estetika bentuk keseluruhan patung.

4.4.1.2 “Sepasang Laki-laki Tua & Wanita Tua”

4.4.1.2.1 Deskripsi Karya



Gambar 28. Patung “Sepasang Laki-laki Tua & Wanita Tua”

Ukuran	: 80 cm X 50 cm X 70 cm
Pematung	: Wawan Kristiono
Bahan	: Kayu Jati
Harga	: ± Rp 8.000.000

Karya di atas termasuk patung yang bercorak imitatif, pembentukannya menggunakan pendekatan realis. Karya seni patung ini terbagi menjadi dua, yaitu objek utama dan objek pendukung. Objek utama dalam patung di atas adalah wanita tua yang kedua tangannya membentang dan seorang laki-laki tua berada tepat di belakang wanita tua yang ikut memegang kedua tangannya. Wanita tua ini memakai pakaian tanpa menutup kancing bajunya dengan posisi kepala agak miring ke kiri dan menghadap serong ke kanan. Kedua orang tersebut duduk di atas batu dan saling menghadap arah yang sama. Wanita tua itu memiliki rambut yang diikat bulat di atas kepala, sedangkan laki-laki tua tersebut tidak memiliki rambut di kepala namun terlihat memiliki alis mata yang panjang, berkumis dan berjenggot. Kedua objek patung ini terlihat tua dengan adanya keriput di wajah.

Kaki wanita tua itu ditekuk ke sebelah kiri dengan mengenakan kain panjang (*jarik*) dan bertelanjang kaki. Bentuk batuan yang ada di bawah sedang diduduki kedua orang tersebut yang berfungsi sebagai alas merupakan objek pendukung yang ada di sekitar objek utama.

4.4.1.2.2 Analisis Bentuk

Dalam karya patung di atas terdapat jenis garis semu dan garis nyata, keberadaan garis semu tersebut terdapat pada pertemuan antara bentuk objek satu dengan bentuk objek yang lain sehingga menimbulkan garis ilusi. Garis semu juga terbentuk karena perpotongan antara bidang-bidang yang terukir dan jatuhnya cahaya yang masuk dalam sela-sela yang sempit sehingga terlihatlah sebuah garis. Garis nyata terdapat pada tiap-tiap detail bentuk yang disengaja dibuat dengan menggunakan pahat, misalnya pada kerutan wajah wanita tua, draperi pakaian, garis-garis bulu rambut yang menggunakan garis lengkung. Garis yang digunakan bervariasi, yaitu mulai dari garis tipis sampai garis tebal, garis yang pendek sampai garis yang panjang, penggunaan garis tersebut disesuaikan dengan bidang yang akan diisi.

Raut yang digunakan berupa raut geometris dan organis. Raut geometris diwujudkan dalam bentuk bulatan rambut wanita tua yang diikat, sedangkan raut organis lebih banyak digunakan dalam karya di atas yaitu pada kedua figur manusia, batuan tempat duduk wanita tua, dan pakaian yang dikenakan.

Tekstur pada karya di atas menggunakan tekstur nyata yang bersifat halus terdapat pada bagian pakaian, dan kepala laki-laki tua. Untuk tekstur kasar

terdapat pada bentuk permukaan rambut wanita tua, bulu alis mata, kumis, jenggot dan tekstur batu yang terlihat kasar secara alami.

Penggunaan warna pada karya patung di atas menggunakan warna alami dari kayu jati yaitu coklat tua dan muda. Oleh karena kayu jati memiliki susunan serat yang baik, maka dari itu warna patung dibiarkan alami sehingga nampak lebih indah dan menarik. Warna yang ditimbulkan oleh pahatan akan tampak berbeda dengan warna kayu yang tidak sama sekali dipahat, ini membuat perpaduan warna yang menarik dan juga di tambah dengan serat kayu jati yang mendukung keindahan tersebut. Kesan warna di bagian tertentu yang dibiarkan saja tidak dipahat menjadi daya tarik warna yang terlihat kusam dan kuno, misalnya pada beberapa bagian dipakaian tampak berlubang dan keropos yang memperlihatkan kesan kuno yang berwarna abu-abu.

Unsur gelap terang pada karya patung di atas dipengaruhi oleh tinggi rendahnya pahatan pada kayu yang menghasikan cekungan. Pada bagian yang cekung akan memberikan kesan gelap, sedangkan pada bagian yang cembung atau menonjol maka akan memberikan kesan terang ketika cahaya jatuh mengenai permukaan tersebut. Kesan gelap terlihat pada cekungan pakaian yang kancing bajunya tidak tertutup, dan sela-sela antara wanita tua dan laki-laki tua.

Unsur-unsur visual yang terdapat pada karya patung di atas menggunakan komposisi *asimetris*. Bentuk irama pada karya di atas menggunakan irama *flowing*, yaitu suatu bentuk irama yang terjadi karena pengaturan garis-garis berombak, berkelok, dan mengalir berkesinambungan. Hal ini dapat dilihat dari bentuk susunan rambut, bentuk lekukan tangan yang membentang, draperi

pakaian dan kain panjang (*jarik*) yang membentuk alur mengalir berkesinambungan.

Dominasi karya ini terdapat pada subjek patung wanita tua secara keseluruhan. Khususnya pada wajah wanita tua tersebut menjadi objek paling depan dengan pembentukan detail kerutan wajah yang mengesankan tua dalam penggarapannya sehingga menjadi daya tarik atau pusat perhatian.

Keseimbangan karya patung di atas ini merupakan keseimbangan *asimetris*. Hal ini terlihat pada bidang keseluruhan patung jika ditarik garis tengah secara vertikal terlihat seimbang dengan kedua tangan masing-masing terlentang ke kanan dan ke kiri. Namun di bagian kaki wanita tua tersebut berada di sebelah kiri dan laki-laki tua menjadi penyeimbang dengan berada di belakangnya sebelah kanan, sehingga dengan ditambahkan arah pandangan kedua orang itu serong ke kanan maka terwujud sebuah keseimbangan *asimetris*.

Kesebandingan menjadi prinsip desain yang mengatur hubungan ukuran suatu unsur dengan unsur lain maupun secara keseluruhan agar tercapai kesesuaian. Kesebandingan dalam karya ini belum tercapai, melalui bentuk tangan dan kaki terlalu kecil jika dibandingkan dengan proporsi bentuk tubuhnya.

Kesatuan diperoleh dengan terpenuhinya prinsip-prinsip desain yang lain seperti keseimbangan, irama, dan lainnya. Nilai kesatuan dalam bentuk patung ini lebih menunjuk pada kualitas hubungan yang saling melengkapi bagian-bagiannya. Dari bentuk patung di atas objek wanita tua, laki-laki tua dan alas batu menunjukkan sebuah kesatuan yang saling mendukung.

Berdasarkan analisis di atas, patung “Sepasang Laki-laki Tua & Wanita Tua” memiliki unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip desain yang menyusunnya, adanya irama *flowing* dan kesatuan pada patung menjadi daya tarik, namun kesebandingannya belum tercapai karena bagian tangan dan kaki proporsinya belum sebanding dengan proporsi tubuh sehingga kurang tercapai bentuk estetis pada patung tersebut. Dengan demikian patung ini termasuk kategori kurang baik dalam estetika bentuk keseluruhan patung.

4.4.1.3 “Wanita Tua Tertidur”

4.4.1.3.1 Deskripsi Karya



Gambar 29. Patung “Wanita Tua Tertidur”

Ukuran : 150 cm X 60 cm X 50 cm

Pematung : Wawan Kristiono

Bahan : Kayu Jati

Harga : ± Rp 6.000.000

Karya patung di atas termasuk jenis patung yang bercorak imitatif, pembentukannya menggunakan pendekatan realis. Objek dalam karya seni patung ini terbagi menjadi dua objek, yaitu objek utama dan objek pendukung. Dalam karya di atas objek utamanya adalah wanita tua yang sedang tertidur. Wanita tua

ini memiliki rambut yang diikat bulat di atas kepala. Posisi tubuhnya agak melengkung dengan tidur bersandar di alas tidur yang melengkung ke atas pada bagian kepala wanita tua, tangan kiri berada di atas perut dan tangan kanan sejajar dengan tubuh. Dalam posisi kaki kiri menekuk ke atas dan kaki kanan mendatar, kedua kaki tidak mengenakan alas kaki. Untuk objek pendukungnya adalah bentuk alas tidur yang digunakan wanita tua tersebut.

4.4.1.3.2 Analisis Bentuk

Karya seni patung di atas terdapat jenis garis semu dan garis nyata, keberadaan garis semu tersebut terdapat pada pertemuan antara bentuk objek satu dengan bentuk objek yang lain sehingga menimbulkan garis ilusi. Garis semu juga terbentuk karena perpotongan antara bidang-bidang yang terukir dan jatuhnya cahaya yang masuk dalam sela-sela yang sempit sehingga terlihatlah sebuah garis. Garis nyata terdapat pada tiap-tiap detail bentuk yang disengaja dibuat dengan menggunakan pahat, misalnya pada kerutan wajah wanita tua, draperi pakaian, garis-garis bulu rambut yang menggunakan garis lengkung. Garis yang digunakan bervariasi, yaitu mulai dari garis tipis sampai garis tebal, garis yang pendek sampai garis yang panjang, penggunaan garis tersebut disesuaikan dengan bidang yang akan diisi.

Raut yang digunakan berupa raut geometris dan organis. Raut geometris diwujudkan dalam bentuk bulatan rambut wanita tua yang diikat di atas kepala, sedangkan raut organis lebih banyak digunakan dalam karya di atas yaitu pada raut figur manusia, alas tidur wanita tua, dan pakaian yang dikenakan.

Tekstur pada karya di atas menggunakan tekstur nyata yang bersifat halus terdapat pada bagian pakaian dan alas tidur. Untuk tekstur kasar terdapat pada bentuk permukaan rambut wanita tua, bulu alis mata dan tekstur pada kain pakaian yang tampak sobek.

Penggunaan warna pada karya patung di atas menggunakan warna alami dari kayu jati yaitu coklat tua dan muda. Oleh karena kayu jati memiliki susunan serat yang baik, maka dari itu warna patung dibiarkan alami sehingga nampak lebih indah dan menarik. Warna yang ditimbulkan oleh pahatan akan tampak berbeda dengan warna kayu yang tidak sama sekali dipahat, ini membuat perpaduan warna yang menarik dan juga di tambah dengan serat kayu jati yang mendukung keindahan tersebut. Warna di bagian tertentu yang dibiarkan saja tidak dipahat menjadi daya tarik warna yang terlihat kusam, misalnya pada beberapa bagian dipakaian tampak berlubang dan keropos yang berwarna abu-abu.

Unsur gelap terang pada karya patung di atas dipengaruhi oleh tinggi rendahnya pahatan pada kayu yang menghasikan cekungan. Pada bagian yang cekung akan memberikan kesan gelap, sedangkan pada bagian yang cembung atau menonjol maka akan memberikan kesan terang ketika cahaya jatuh mengenai permukaan tersebut. Kesan gelap terlihat pada cekungan antara kepala bagian belakang dengan alas tidur, kemudian lubang-lubang yang disengaja dibiarkan ada pada kain pnjang (*jarik*) yang dikenakan

Unsur-unsur visual yang terdapat pada karya patung di atas menggunakan komposisi *asimetris*. Bentuk irama pada karya di atas menggunakan irama *flowing*, yaitu suatu bentuk irama yang terjadi karena pengaturan garis-garis

berombak, berkelok, dan mengalir berkesinambungan. Hal ini dapat dilihat dari bentuk susunan rambut, draperi pakaian, draperi kain panjang (*jarik*), dan bentuk lekukan tubuh.

Dominasi karya ini terdapat pada subjek patung wanita tua secara keseluruhan. Pada wajah wanita tua tersebut menjadi objek utama dengan pembentukan detail kerutan wajah yang tua dan mimik wajah yang tertidur sehingga menjadi daya tarik atau pusat perhatian dari seluruh bagian patung.

Keseimbangan karya patung di atas ini merupakan keseimbangan *asimetris*. Hal ini terlihat pada bidang keseluruhan patung jika ditarik garis tengah secara vertikal terlihat seimbang dengan bagian tengah perut menjadi titik tengah. Lekukan kepala ke atas dan lekukan kaki kiri membuat kesan yang sama sehingga tercipta kesan seimbang.

Kesebandingan menjadi prinsip desain yang mengatur hubungan ukuran suatu unsur dengan unsur lain maupun secara keseluruhan agar tercapai kesesuaian. Kesebandingan dalam karya ini belum tercapai melalui bentuk dan ukuran kepala yang terlalu besar dan tidak sebanding terhadap keseluruhan bentuk patung.

Kesatuan diperoleh dengan terpenuhinya prinsip-prinsip desain yang lain seperti keseimbangan, irama, dan lainnya. Nilai kesatuan dalam bentuk patung ini lebih menunjuk pada kualitas hubungan yang saling melengkapi bagian-bagiannya. Dengan demikian dalam kesatuan terdapat pertalian yang erat antara unsur-unsur sehingga tidak dipisahkan antara satu dengan yang lainnya. Dari

bentuk patung di atas objek wanita tua dan alas tidur menunjukkan sebuah kesatuan yang mendukung, dengan bentuk alas yang mengikuti alur tubuh.

Berdasarkan analisis di atas, patung “Wanita Tua Tertidur” memiliki unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip desain yang menyusunnya, adanya irama *flowing* dan kesatuan pada patung menjadi daya tarik, namun kesebandingannya belum tercapai karena bagian kepala proporsinya belum sebanding dengan proporsi tubuh sehingga kurang tercapai bentuk estetis pada patung tersebut. Dengan demikian patung ini termasuk kategori kurang baik dalam estetika bentuk keseluruhan patung.

4.4.1.4 “Cendekiawan Tua 2”

4.4.1.4.1 Deskripsi Karya



Gambar 30. Patung “Cendekiawan Tua 2”

Ukuran	: 70 cm X 60 cm X 210 cm
Pembuat	: Gurnito
Bahan	: Kayu Jati
Harga	: ± Rp 15.000.000

Pada karya patung di atas termasuk jenis patung yang bercorak imitatif, pembentukannya menggunakan pendekatan realis. Karya seni patung di atas memiliki dua objek yaitu objek utama dan objek pendukung. Dalam karya di atas yang menjadi objek utama adalah patung terbuat dari kayu jati berbentuk seorang laki-laki tua yang sedang membawa kitab di tangan kiri dan tangan kanan sedang memegang tongkat. Laki-laki tua ini tidak memiliki rambut di kepala, juga tidak memiliki kumis dan jenggot. Pada objek patung laki-laki tua ini mengenakan jubah dengan bertelanjang kaki dan posisi kaki kanan menyilang berada di depan menutupi kaki kiri. Terdapat *gembol* air yang dibiarkan utuh pada jubah lengan tangan kanan. Untuk objek pendukungnya yaitu kayu yang menjadi alas berdirinya laki-laki tua tersebut.

4.4.1.4.2 Analisis Bentuk

Pada objek patung di atas memiliki jenis garis semu dan garis nyata, keberadaan garis semu tersebut terdapat pada pertemuan antara bentuk objek satu dengan bentuk objek yang lain sehingga menimbulkan garis ilusi. Garis semu juga terbentuk karena perpotongan antara bidang-bidang yang terukir dan jatuhnya cahaya yang masuk dalam sela-sela yang sempit sehingga terlihatlah sebuah garis. Garis nyata terdapat pada tiap-tiap detail bentuk yang disengaja dibuat dengan menggunakan pahat, misalnya pada kerutan wajah, draperi jubah, sedangkan garis lurus terlihat pada bentuk kitab yang dibawa sedikit tertutup jubah.

Raut yang digunakan berupa raut geometris dan organis. Raut geometris diwujudkan dalam bentuk kitab, sedangkan raut organis lebih banyak digunakan dalam karya di atas yaitu pada tongkat, jubah dan figur tubuh manusia.

Tekstur pada karya di atas menggunakan tekstur nyata yang bersifat halus terdapat pada bagian jubah pakaian, kitab, dan kepala manusia. Untuk tekstur kasar terdapat pada seluruh permukaan tongkat dan permukaan yang berlubang seperti keropos.

Penggunaan warna pada karya patung di atas menggunakan warna alami dari kayu jati yaitu coklat tua dan muda. Oleh karena kayu jati memiliki sus 93 serat yang baik, maka dari itu warna patung dibiarkan alami sehingga nampak lebih indah dan menarik. Kesan warna di bagian tertentu yang dibiarkan saja tidak dipahat menjadi daya tarik warna yang terlihat kusam, misalnya pada leher dan dada memperlihatkan efek keropos.

Unsur ruang dalam karya di atas dapat dilihat dan dirasakan karena patung tersebut memiliki ruang yang nyata, sehingga tidak bisa terlepas dari unsur ruang. Hal ini dapat dilihat dari bentuk rongga-rongga yang ada patung memiliki ruang dan isi sehingga secara otomatis efek gelap terang muncul yang dihasilkan dari cahaya.

Unsur gelap terang pada karya patung di atas dipengaruhi oleh tinggi rendahnya pahatan pada kayu yang menghasikan cekungan. Pada bagian yang cekung akan memberikan kesan gelap, sedangkan pada bagian yang cembung atau menonjol maka akan memberikan kesan terang ketika cahaya jatuh mengenai permukaan tersebut. Kesan gelap terlihat pada cekungan jubah pada lengan kanan, cekungan di balik tongkat dan cekungan jubah dibagian lekukan kaki.

Unsur-unsur visual yang terdapat pada karya patung di atas menggunakan komposisi *asimetris*. Bentuk irama pada karya di atas menggunakan irama

flowing, yaitu suatu bentuk irama yang terjadi karena pengaturan garis-garis berombak, berkelok, dan mengalir berkesinambungan. Hal ini dapat dilihat dari draperi jubah yang membentuk alur mengalir berkesinambungan.

Dominasi karya ini terdapat pada subjek patung manusia secara keseluruhan. Khususnya pada bentuk wajah dengan pembentukan yang kesan keriput hingga leher yang begitu detail dalam penggarapannya sehingga menjadi daya tarik atau pusat perhatian.

Keseimbangan karya patung di atas ini merupakan keseimbangan *asimetris*. Hal ini terlihat pada bidang keseluruhan patung jika ditarik garis tengah secara vertikal terlihat seimbang dengan kedua tangan masing-masing memegang benda yang berbeda. Di bagian lengan kanan yang membawa tongkat dan kiri memegang kitab serta pada kepala posisinya mengarah agak serong ke kanan.

Kesebandingan menjadi prinsip desain yang mengatur hubungan ukuran suatu unsur dengan unsur lain maupun secara keseluruhan agar tercapai kesesuaian. Kesebandingan dalam karya ini sudah tercapai melalui bentuk dan ukuran kepala, tangan, kitab, tongkat dan kaki terhadap keseluruhan bentuk patung.

Kesatuan diperoleh dengan terpenuhinya prinsip-prinsip desain yang lain seperti keseimbangan, irama, dan lainnya. Nilai kesatuan dalam bentuk patung ini lebih menunjuk pada kualitas hubungan yang saling melengkapi bagian-bagiannya. Dengan demikian dalam kesatuan terdapat pertalian yang erat antara unsur-unsur sehingga tidak dipisahkan antara satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan analisis di atas, patung “Cendekiawan Tua 2” memiliki unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip desain yang menyusunnya, adanya irama

flowing, kesebandingan dan keseimbangan pada patung menjadi sebuah kesatuan sehingga tercapai bentuk estetis pada patung tersebut. Dengan demikian patung ini termasuk kategori baik dalam estetika bentuk keseluruhan patung.

4.4.2 Estetika Bentuk Seni Patung Binatang

Berdasarkan pengamatan peneliti, karya seni patung *bonggol* kayu "Kawi Designs" Blora yang berbentuk binatang di antaranya adalah "Kanguru", "Harimau Memangsa Rusa", "Harimau Sumatra", dan "Sepasang Burung Bangau"

4.4.2.1 "Kanguru"

4.4.2.1.1 Deskripsi Karya



Gambar 31. Patung "Kanguru"

Ukuran	: 50 cm X 60 cm X 150 cm
Pembuat	: Suryo
Bahan	: Kayu Jati
Harga	: ± Rp 5.000.000

Karya patung di atas termasuk jenis patung yang bercorak imitatif, pembentukannya menggunakan pendekatan realis. Karya patung di atas terbagi menjadi dua objek, yaitu objek utama dan objek pendukung. Objek utama dalam karya ini adalah bentuk kanguru yang posisinya tegak ke atas dengan kaki 96 menghadap kedepan. Kedua tangannya menekuk dengan tangan kanan diangkat lebih tinggi dan tangan kiri lebih rendah. Telinga kiri kanguru posisinya lebih condong ke atas dari telinga kanan. Kanguru berada di atas sebuah batu dengan kaki menekuk. Batu yang berfungsi sebagai pijakan kanguru menjadi objek pendukung.

4.4.2.1.2 Analisis Bentuk

Dalam karya seni patung di atas terdapat jenis garis semu dan garis nyata. Keberadaan garis semu tersebut terdapat pada pertemuan antara bentuk objek satu dengan bentuk objek yang lain sehingga menimbulkan garis ilusi. Garis semu juga terbentuk karena perpotongan antara bidang-bidang yang terukir dan jatuhnya cahaya yang masuk dalam sela-sela yang sempit sehingga terlihatlah sebuah garis. Garis nyata terdapat pada tiap-tiap detail bentuk yang disengaja dibuat dengan menggunakan pahat, misalnya pada bulu kanguru dan garis mulut menggunakan garis-garis lengkung.

Raut yang digunakan berupa raut geometris dan organis. Raut geometris diwujudkan dalam bentuk mata kanguru, sedangkan raut organis lebih banyak digunakan dalam karya patung di atas yaitu pada raut figur kanguru dan alas batu.

Tekstur pada karya di atas menggunakan tekstur nyata yang bersifat kasar terdapat pada bagian seluruh permukaan kulit kanguru dengan tekstur bulu

kanguru, permukaan yang berlubang dibagian perut kanguru dan permukaan batu. Untuk tekstur halus terdapat pada ujung mulut kanguru yang terlihat halus.

Penggunaan warna pada karya patung di atas menggunakan warna alami dari kayu jati yaitu coklat tua dan muda. Oleh karena kayu jati memiliki sus⁹⁷ serat yang baik, maka dari itu warna patung dibiarkan alami sehingga nampak lebih indah dan menarik. Kesan warna di bagian tertentu terlihat kusam, misalnya pada bagian perut kanguru yang berlubang dibiarkan saja tidak dipahat menjadi daya tarik warna yang memperlihatkan efek keropos.

Unsur ruang dalam karya di atas lebih mudah dilihat dan dirasakan karena patung tersebut memiliki ruang yang nyata, sehingga tidak bisa terlepas dari unsur ruang. Hal ini dapat dilihat dari bentuk cekungan lubang di permukaan perut kanguru yang memiliki ruang dan isi, sehingga secara otomatis efek gelap terang muncul yang dihasilkan dari cahaya.

Unsur gelap terang pada karya patung di atas dipengaruhi oleh tinggi rendahnya pahatan pada kayu yang menghasikan cekungan. Pada bagian yang cekung akan memberikan kesan gelap, sedangkan pada bagian yang cembung atau menonjol maka akan memberikan kesan terang ketika cahaya jatuh mengenai permukaan tersebut. Kesan gelap terlihat pada cekungan lubang di perut kanguru, cekungan di lengan kanguru dan cekungan di antara lekukan kaki kanguru.

Bentuk irama pada karya di atas menggunakan irama *flowing*, yaitu suatu bentuk irama yang terjadi karena pengaturan garis-garis berombak, berkelok, dan mengalir berkesinambungan. Hal ini dapat dilihat dari bulu yang menyelimuti

hampir seluruh tubuh kanguru, bulu-bulu itu membentuk alur yang mengalir berkesinambungan.

Dominasi karya ini terdapat pada subjek patung kanguru secara keseluruhan. Khususnya pada bentuk wajah kanguru dengan pembentukan bulu-bulu dan ekspresi wajah kanguru yang begitu detail dalam penggarapannya sehingga menjadi daya tarik atau pusat perhatian dari patung kanguru.

Karya patung di atas ini menampilkan keseimbangan yang bersifat *asimetris*. Hal ini terlihat pada bidang keseluruhan patung jika ditarik garis tengah secara vertikal terlihat seimbang dengan kedua telinga, tangan dan kaki masing-masing terlihat sama besarnya, walaupun posisi kedua telinga, tangan, dan kaki tidak terlihat sama persis tetapi sudah mengesankan keseimbangan *asimetris* pada patung .

Kesebandingan menjadi prinsip desain yang mengatur hubungan ukuran suatu unsur dengan unsur lain maupun secara keseluruhan agar tercapai kesesuaian. Kesebandingan dalam karya ini sudah tercapai melalui bentuk dan ukuran kepala, telinga, tangan, dan kaki terhadap keseluruhan bentuk patung.

Kesatuan diperoleh dengan terpenuhinya prinsip-prinsip desain dan perpaduan serasi antara unsur-unsur visual yang menyusunnya. Nilai kesatuan dalam bentuk patung ini lebih menunjuk pada kualitas hubungan yang saling melengkapi bagian-bagiannya. Dengan demikian dalam kesatuan terdapat pertalian yang erat antara unsur-unsur sehingga tidak dipisahkan antara satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan analisis di atas, patung “Kanguru” memiliki unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip desain yang menyusunnya, kesebandingan bentuk yang proporsional dengan bentuk aslinya membuat patung ini memiliki keseimbangan yang menjadi sebuah kesatuan sehingga tercapai bentuk estetis pada patung tersebut. Dengan demikian patung ini termasuk kategori baik dalam estetika bentuk keseluruhan patung.

4.4.2.2 “Harimau Memangsa Rusa”

4.4.2.2.1 Deskripsi Karya



Gambar 32 Patung “Harimau Memangsa Rusa”

Ukuran : 90 cm X 50 cm X 60 cm

Pembuat : Gurnito

Bahan : Kayu Jati

Harga : ± Rp 3.000.000

Pada karya di atas termasuk jenis patung yang bercorak imitatif, pembentukannya menggunakan pendekatan realis. Karya patung di atas terbagi

menjadi dua objek, yaitu objek utama dan objek pendukung. Objek utama dalam karya ini adalah bentuk harimau yang posisinya sedang menerkam dan menggigit mangsanya. Bentuk tubuh harimau tidak terlihat secara utuh, tetapi sudah memperlihatkan wujud harimau dengan terlihat kepala, kedua tangannya yang memiliki cakar, sebelah kaki kiri dan ekornya. Pada objek terlihat seekor rusa kecil digigit harimau, yang perwujudannya hanya terlihat kepala rusa yang menjulurkan lidahnya dan sebagian kaki depan rusa. Objek pendukung pada patung di atas adalah rusa yang dimangsa. Patung di atas tampak tidak berbentuk harimau utuh, dihiasi oleh *gembol* air yang berada di atas kepala dan punggung harimau.

4.4.2.2 Analisis Bentuk

Dalam karya seni patung di atas terdapat jenis garis semu dan garis nyata. Keberadaan garis semu tersebut terdapat pada pertemuan antara bentuk objek satu dengan bentuk objek yang lain sehingga menimbulkan garis ilusi. Garis semu juga terbentuk karena perpotongan antara bidang-bidang yang terukir dan jatuhnya cahaya yang masuk dalam sela-sela yang sempit sehingga terlihatlah sebuah garis. Garis nyata terdapat pada tiap-tiap detail bentuk yang disengaja dibuat dengan menggunakan pahat, misalnya pada bulu harimau dan rusa, garis mulut menggunakan garis-garis lengkung, sedangkan garis lurus terlihat pada bentuk ujung kaki rusa.

Raut yang digunakan berupa raut geometris dan organis. Raut geometris diwujudkan dalam bentuk ujung kaki rusa, mata, cakar, dan hidung harimau.

Sedangkan raut organis lebih banyak digunakan dalam karya patung di atas yaitu pada raut figur harimau dan rusa.

Tekstur pada karya di atas menggunakan tekstur nyata yang bersifat kasar terdapat pada bagian seluruh permukaan kulit harimau dan rusa dengan tekstur berbentuk bulu, permukaan *gembol* air yang terdapat di punggung harimau. Untuk tekstur halus terdapat pada ujung kaki rusa, lidah rusa yang terlihat halus.

Penggunaan warna pada karya patung di atas menggunakan warna alami dari kayu jati yaitu coklat tua dan muda. Oleh karena kayu jati memiliki susunan serat yang baik, maka dari itu warna patung dibiarkan alami sehingga nampak lebih indah dan menarik. Kesan warna di bagian tertentu terlihat kusam, misalnya pada bagian *gembol* air yang terdapat di punggung harimau dibiarkan saja tidak dipahat menjadi daya tarik warna dan tekstur yang mengesankan alami dan kuno.

Unsur ruang dalam karya di atas dapat dilihat dan dirasakan karena patung tersebut memiliki ruang yang nyata, sehingga tidak bisa terlepas dari unsur ruang. Hal ini dapat dilihat dari bentuk rongga-rongga yang ada patung memiliki ruang dan isi sehingga secara otomatis efek gelap terang muncul yang dihasilkan dari cahaya.

Unsur gelap terang pada karya patung di atas dipengaruhi oleh tinggi rendahnya pahatan pada kayu yang menghasikan cekungan. Pada bagian yang cekung akan memberikan kesan gelap, sedangkan pada bagian yang cembung atau menonjol maka akan memberikan kesan terang ketika cahaya jatuh mengenai permukaan tersebut. Kesan gelap terlihat pada cekungan mulut harimau, cekungan di telinga harimau dan cekungan di antara kepala harimau dan rusa.

Unsur-unsur visual yang terdapat pada karya patung di atas menggunakan komposisi *asimetris*. Bentuk irama pada karya di atas menggunakan irama *flowing*, yaitu suatu bentuk irama yang terjadi karena pengaturan garis-garis berombak, berkelok, dan mengalir berkesinambungan. Hal ini dapat dilihat dari bulu yang menyelimuti hampir seluruh tubuh harimau dan rusa, bulu-bulu itu membentuk alur yang mengalir berkesinambungan mengikuti alur serat kayu.

Dominasi karya ini terdapat pada subjek patung harimau yang menerkam rusa. Khususnya pada bentuk wajah harimau dengan pembentukan ekspresi wajah yang memperkuat karakter harimau. Pembentukan ekspresi wajah harimau yang detail dalam penggarapannya tersebut menjadi daya tarik atau pusat perhatian dari patung.

Karya patung di atas ini menampilkan keseimbangan yang bersifat *asimetris*. Hal ini terlihat pada bentuk objek yang tidak sama antara bagian kanan dan kiri, namun kesan seimbang dapat dirasakan dengan bentuk dan ukuran yang berbeda.

Kesebandingan menjadi prinsip desain yang mengatur hubungan ukuran suatu unsur dengan unsur lain maupun secara keseluruhan agar tercapai kesesuaian. Kesebandingan dalam karya ini kurang tercapai dengan bentuk dan ukuran kepala harimau dan kepala rusa yang terlalu berbeda jauh ukurannya dan proporsi bentuk terhadap keseluruhan bentuk patung terlalu dipaksakan.

Kesatuan diperoleh dengan terpenuhinya prinsip-prinsip desain dan perpaduan serasi antara unsur-unsur visual yang menyusunnya. Nilai kesatuan dalam bentuk patung ini lebih menunjuk pada kualitas hubungan yang saling melengkapi bagian-bagiannya. Bentuk patung yang terlihat dinamis dan sedang berinteraksi, mengesankan sebuah keserasian gerak dalam kesatuan.

Berdasarkan analisis di atas, patung “Harimau Memangsa Rusa” memiliki unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip desain yang menyusunnya, kesebandingan bentuk yang kurang proporsional membuat patung ini memiliki kekurangan namun irama dan dominasi tercapai dalam kesatuan bentuk estetis pada patung tersebut. Dengan demikian patung ini termasuk kategori kurang baik dalam estetika bentuk keseluruhan patung.

4.4.2.3 “Harimau Sumatra”

4.4.2.3.1 Deskripsi Karya



Gambar 33. Patung “Harimau Sumatra”

Ukuran : 100 cm X 80 cm X 120 cm

Pembuat : Guritno

Bahan : Kayu Jati

Harga : ± Rp 8.000.000

Karya di atas termasuk jenis patung yang bercorak imitatif, pembentukannya menggunakan pendekatan realis. Karya patung di atas terbagi menjadi dua objek, yaitu objek utama dan objek pendukung. Objek utama dalam karya ini adalah bentuk harimau yang posisinya sedang meraung. Bentuk tubuh harimau terlihat seperti keluar dari gua atau cekungan batu, separuh badan keluar dengan kedua kaki depan mengeluarkan cakar yang tajam. Mulut harimau terbuka lebar dengan menampakkan gigi taringnya, posisinya seperti mau menyerang dengan kepala berada di bawah dan kaki depan senelah kiri berada di depan. Objek pendukung pada patung di atas adalah bentuk gua atau cekungan batu karena sebagai pendukung keberadaan figur harimau yang bersembunyi.

4.4.2.3.2 Analisis Bentuk

Dalam karya seni patung di atas terdapat jenis garis semu dan garis nyata. Keberadaan garis semu tersebut terdapat pada pertemuan antara bentuk objek satu dengan bentuk objek yang lain sehingga menimbulkan garis ilusi. Garis semu juga terbentuk karena perpotongan antara bidang-bidang yang terukir dan jatuhnya cahaya yang masuk dalam sela-sela yang sempit sehingga terlihatlah sebuah garis. Garis nyata terdapat pada tiap-tiap detail bentuk yang disengaja dibuat dengan menggunakan pahat, misalnya pada bulu harimau menggunakan garis-garis lengkung, sedangkan garis lurus terlihat pada kerutan lidah dan garis-garis bebatuan.

Raut yang digunakan berupa raut geometris dan organis. Raut geometris diwujudkan dalam bentuk mata, cakar, gigi taring dan hidung harimau. Sedangkan

raut organis lebih banyak digunakan dalam karya patung di atas yaitu pada raut figur harimau dan raut bebatuan.

Tekstur pada karya di atas menggunakan tekstur nyata yang bersifat kasar terdapat pada bagian seluruh permukaan kulit harimau dengan tekstur berbentuk bulu dan beberapa permukaan gua yang memiliki tekstur kasar. Untuk tekstur halus terdapat pada cakar, gigi taring, lidah harimau yang terlihat halus dan beberapa bagian permukaan tertentu pada batu.

Penggunaan warna pada karya patung di atas menggunakan warna alami dari kayu jati yaitu coklat tua dan muda. Oleh karena kayu jati memiliki susunan serat yang baik, maka dari itu warna patung dibiarkan alami sehingga nampak lebih indah dan menarik. Kesan warna di bagian tertentu terlihat kusam dan kuno, misalnya pada bagian atas gua yang terdapat bentuk seperti cerukan batu yang tersusun itu dibiarkan saja tidak dipahat menjadi daya tarik warna dan tekstur yang mengesankan alami.

Unsur ruang dalam karya di atas lebih mudah dilihat dan dirasakan karena patung tersebut memiliki ruang yang nyata, sehingga tidak bisa terlepas dari unsur ruang. Hal ini dapat dilihat dari bentuk gua yang berongga memiliki ruang dan isi sehingga secara otomatis efek gelap terang muncul yang dihasilkan dari cahaya.

Unsur gelap terang pada karya patung di atas dipengaruhi oleh tinggi rendahnya pahatan pada kayu yang menghasikan cekungan. Pada bagian yang cekung akan memberikan kesan gelap, sedangkan pada bagian yang cembung atau menonjol maka akan memberikan kesan terang ketika cahaya jatuh mengenai

permukaan tersebut. Kesan gelap terlihat pada cekungan gua beserta cerukan-cerukan batu, dan cekungan mulut harimau yang terbuka.

Bentuk irama pada karya di atas menggunakan irama *progresif* dan irama *flowing*. Irama *progresif* dapat dilihat pada susunan batu-batu yang tersusun berulang dan bentuknya berkembang saling bertingkat, yang terbentuk di tepi mulut gua. Irama *flowing* yaitu suatu bentuk irama yang terjadi karena pengaturan garis-garis berombak, berkelok, dan mengalir berkesinambungan. Hal ini dapat dilihat dari bulu yang menyelimuti hampir seluruh tubuh harimau, bulu-bulu itu membentuk alur yang mengalir berkesinambungan.

Dominasi karya ini terdapat pada subjek patung harimau yang keluar dari gua. Khususnya pada bentuk wajah harimau dengan pembentukan ekspresi wajah yang memperkuat karakter harimau. Posisinya yang berada di tengah dan pembentukan ekspresi wajah harimau yang detail dalam penggarapannya tersebut menjadi daya tarik dan pusat perhatian dari patung.

Karya patung di atas ini menampilkan keseimbangan yang bersifat *asimetris*. Hal ini terlihat pada bentuk objek yang tidak sama antara bagian kanan dan kiri, namun kesan seimbang dapat dirasakan dengan bentuk dan ukuran yang berbeda.

Kesebandingan menjadi prinsip desain yang mengatur hubungan ukuran suatu unsur dengan unsur lain maupun secara keseluruhan agar tercapai kesesuaian. Kesebandingan dalam karya ini sudah tercapai melalui bentuk dan ukuran kepala, kaki harimau terhadap keseluruhan bentuk patung.

Kesatuan diperoleh dengan terpenuhinya prinsip-prinsip desain dan perpaduan serasi antara unsur-unsur visual yang menyusunnya. Kesatuan bentuk patung ini lebih menunjuk pada kualitas hubungan yang saling melengkapi bagian-bagiannya. Bentuk patung terlihat ekspresif mengesankan keserasian antara objek utama dengan objek pendukung yang menyatu dalam kesatuan.

Berdasarkan analisis di atas, patung “Harimau Sumatra” memiliki kesebandingan bentuk yang proporsional dengan dominasi ekspresi yang menjadi daya tarik membuat patung ini memiliki keseimbangan yang menjadi sebuah kesatuan sehingga tercapai bentuk estetis pada patung tersebut. Dengan demikian patung ini termasuk kategori baik dalam estetika bentuk keseluruhan patung.

4.4.2.4 “Sepasang Burung Bangau”

4.4.2.4.1 Deskripsi Karya



Gambar 34. Patung “Sepasang Burung Bangau”

Ukuran	: 50 cm X 30 cm X 40 cm
Pembuat	: Setyo Budi Hariyanto
Bahan	: Kayu Jati
Harga	: ± Rp 2.000.000

Pada karya patung di atas termasuk jenis patung yang bercorak imitatif, pembentukannya menggunakan pendekatan realis. Karya patung di atas terbagi menjadi dua objek, yaitu objek utama dan objek pendukung. Objek utama dalam karya ini adalah bentuk sepasang burung bangau yang sedang berada di atas air. Sepasang bangau ini posisinya saling membelakangi, namun juga saling berinteraksi. Bangau sebelah kiri menghadap bangau sebelah kanan yang mengepakkan sayapnya. Kaki bangau yang kiri terlihat menekuk sehingga tampak duduk, berbeda dengan bangau sebelah kanan yang posisinya hampir berdiri dan tampak bergerak terbang. Objek pendukung dalam karya ini adalah bentuk arus air yang menjadi pijakan kedua burung bangau.

4.4.2.4.2 Analisis Bentuk

Dalam karya seni patung di atas terdapat jenis garis semu dan garis nyata. Keberadaan garis semu tersebut terdapat pada pertemuan antara bentuk objek satu dengan bentuk objek yang lain sehingga menimbulkan garis ilusi. Garis semu juga terbentuk karena perpotongan antara bidang-bidang yang terukir dan jatuhnya cahaya yang masuk dalam sela-sela yang sempit sehingga terlihatlah sebuah garis. Garis nyata terdapat pada tiap-tiap detail bentuk yang disengaja dibuat dengan menggunakan pahat, misalnya pada bulu burung bangau dan arus air menggunakan garis-garis lengkung, sedangkan garis lurus terlihat pada paruh burung bangau dan garis-garis tengah pada tiap bulu sayap bangau.

Raut yang digunakan berupa raut geometris dan organis. Raut geometris diwujudkan dalam bentuk bulu sayap, ruas-ruas kaki dan paruh burung bangau.

Sedangkan raut organis dalam karya patung di atas yaitu pada raut figur burung bangau dan raut gelombang air.

Tekstur pada karya di atas menggunakan tekstur nyata yang bersifat kasar terdapat pada bagian seluruh permukaan kulit burung bangau dengan tekstur berbentuk bulu pada tubuh dan sayap burung bangau, kulit kaki burung bangau yang bersisik serta bentuk arus air yang memiliki tekstur kasar bergelombang. Untuk tekstur halus terdapat pada paruh burung yang halus.

Penggunaan warna pada karya patung di atas menggunakan warna alami dari kayu jati yaitu coklat tua dan muda. Oleh karena kayu jati memiliki susunan serat yang baik, maka dari itu warna patung dibiarkan alami sehingga nampak lebih indah dan menarik. Kesan warna di bagian tertentu terlihat kusam, misalnya pada bagian sayap kiri pada burung bangau sebelah kanan, terlihat bentuk kayu yang terkena pelapukan organik dan tampak seperti keropos itu dibiarkan saja tidak dipahat. Dari perpaduan warna alami kayu yang dipahat dan warna abu-abu kayu yang keropos menjadi daya tarik warna dan tekstur.

Unsur ruang dalam karya di atas dapat dilihat dan dirasakan karena patung tersebut memiliki ruang yang nyata, sehingga tidak bisa terlepas dari unsur ruang. Hal ini dapat dilihat dari bentuk rongga-rongga yang ada pada burung bangau memiliki ruang dan isi, sehingga secara otomatis efek gelap terang akan muncul yang dihasilkan dari cahaya.

Unsur gelap terang pada karya patung di atas dipengaruhi oleh tinggi rendahnya pahatan pada kayu yang menghasikan cekungan. Pada bagian yang cekung akan memberikan kesan gelap, sedangkan pada bagian yang cembung atau

menonjol maka akan memberikan kesan terang ketika cahaya jatuh mengenai permukaan tersebut. Kesan gelap terlihat pada cekungan sayap yang sedikit terbuka, rongga antara lekukan leher bangau dengan permukaan arus air, dan rongga antara bangau sebelah kiri dengan bangau sebelah kanan.

Bentuk irama pada karya di atas menggunakan irama *repetitif*, irama *progresif*, dan irama *flowing*. Irama *repetitif* dapat dilihat pada susunan sisik kaki burung bangau. Irama *progresif* dapat dilihat pada susunan bulu-bulu sayap yang tersusun berulang dan bentuknya berkembang saling bertingkat. Irama *flowing* yaitu suatu bentuk irama yang terjadi karena pengaturan garis-garis berombak, berkelok, dan mengalir berkesinambungan. Hal ini dapat dilihat dari bulu yang menyelimuti hampir seluruh tubuh burung bangau yang membentuk alur, dan bentuk tubuh bangau yang dinamis, serta irama yang ada pada arus air bergerak mengalir.

Dominasi karya ini terdapat pada sepasang burung bangau yang saling berinteraksi. Khususnya pada bentuk burung bangau sebelah kanan dengan pembentukan burung yang sedang mengepakkan sayapnya dan leher kepala bangau yang meliuk tajam menghadap ke atas. Pemanfaatan bentuk kayu yang terkikis akibat pelapukan organik tersebut dibiarkan saja menjadi salah satu bagian yang mendukung dominasi burung dengan pembentukan ekspresi gerak yang dinamis antara kedua burung bangau tersebut menjadi daya tarik dan pusat perhatian.

Karya patung di atas ini menampilkan keseimbangan yang bersifat *asimetris*. Hal ini terlihat pada bentuk objek yang tidak sama antara bagian kanan dan kiri, namun kesan seimbang dapat dirasakan dengan bentuk dan ukuran yang berbeda.

Kesebandingan menjadi prinsip desain yang mengatur hubungan ukuran suatu unsur dengan unsur lain maupun secara keseluruhan agar tercapai kesesuaian. Kesebandingan dalam karya ini sudah tercapai melalui bentuk dan ukuran kepala, leher, sayap, dan kaki terhadap keseluruhan bentuk patung.

Kesatuan diperoleh dengan terpenuhinya prinsip-prinsip desain dan perpaduan serasi antara unsur-unsur visual yang menyusunnya. Nilai kesatuan dalam bentuk patung ini lebih menunjuk pada kualitas hubungan yang saling melengkapi bagian-bagiannya. Bentuk patung yang terlihat dinamis mengesankan sebuah keserasian antara objek utama dengan objek pendukung yang menyatu dalam kesatuan yang saling melengkapi.

Berdasarkan analisis di atas, patung “Sepasang Burung Bangau” memiliki unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip desain yang menyusunnya, adanya bentuk alami kayu keropos terdapat irama *progresif, flowing, repetitif* yang menyusun di dalamnya melengkapi kesatuan, kesebandingan yang serasi dan bentuknya dinamis menjadi daya tarik. Keseimbangan dan kesebandingan yang tercapai menjadi sebuah kesatuan sehingga tercapai bentuk estetis pada patung tersebut. Dengan demikian patung ini termasuk kategori sangat baik dalam estetika bentuk keseluruhan patung.

4.5 Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat yang Mempengaruhi Proses Produksi Seni Patung “Kawi Designs” Blora

Hasil pengamatan yang peneliti lakukan di lapangan dan berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan pemilik “Kawi Designs” Blora, dapat

diperoleh faktor yang mendukung dan menghambat dalam proses produksi seni patung *bonggol* kayu.

4.5.1 Faktor Pendukung

Faktor yang mendukung dalam proses produksi seni patung *bonggol* kayu “Kawi *Designs*” Blora, yaitu banyak tersedianya *bonggol* kayu jati di wilayah Kabupaten Blora sebagai bahan baku utama dalam proses produksi seni patung. Kemudian mudahnya perizinan dalam pengambilan bahan *bonggol* kayu dengan Perhutani.

Bonggol kayu jati merupakan bahan yang tidak sulit ditemukan di daerah Kabupaten Blora karena cukup memiliki wilayah hutan jati yang luas tersebar di beberapa kecamatannya. Dengan demikian “Kawi *Designs*” Blora dalam memproduksi seni patung menjadi lebih dimudahkan dan diuntungkan karena mendapat bahan yang tersedia banyak dikarenakan *bonggol* kayu berasal dari limbah hutan yang belum termanfaatkan.

Limbah hutan seperti *bonggol* kayu bukanlah bahan yang bisa diambil begitu saja, akan tetapi limbah hutan juga masih memerlukan izin dalam mengambil bahan tersebut tergantung pada kepemilikan kayu. Pada umumnya kayu di hutan mayoritas adalah milik Perhutani dan beberapa milik masyarakat desa hutan yang bekerjasama dengan Perhutani. Sebagaimana yang terjadi pada “Kawi *Designs*” Blora dalam hal perizinan pengambilan limbah kayu, Perhutani sangat membantu dengan dimudahkannya perizinan untuk mendapatkan bahan baku dalam pembuatan patung dan pihak “Kawi *Designs*” Blora juga dapat

memperoleh bahan melalui Lembaga Masyarakat Desa Hutan (LMDH) yang sudah bekerjasama.

4.5.2 Faktor Penghambat

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan dan sesuai hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan pemilik dan pematung “Kawi *Designs*” Blora, dapat diperoleh faktor yang menghambat dalam proses produksi seni patung *bonggol* kayu. Faktor penghambat tersebut adalah faktor cuaca alam.

Faktor cuaca dapat menjadi penghambat dalam proses produksi seni patung *bonggol* kayu, jika cuaca dalam keadaan buruk seperti sedang hujan atau mendung. Dalam persiapan bahan baku *bonggol* kayu cuaca panas juga dibutuhkan karena sebelum bahan dimulai diproduksi harus dijemur terlebih dahulu selama beberapa hari agar mengurangi kandungan air yang ada di dalam *bonggol* kayu tersebut. Jika cuaca dalam keadaan buruk maka proses persiapan bahan membutuhkan waktu yang lebih lama dari keadaan normal, begitu juga jika ada pemesanan patung yang menggunakan *finishing* politur dan melamin maka akan berdampak pada proses pengeringan yang lebih lama. Selain itu faktor cuaca alam juga berimbas pada konsumen atau pemesan, yaitu waktu pengerjaan yang dijanjikan sesuai kesepakatan dapat berubah. Dalam mengantisipasi permasalahan ini, sebelum terjadi kesepakatan antara pemesan dengan pihak “Kawi *Designs*” Blora maka pihak “Kawi *Designs*” Blora memberikan tenggang waktu lebih lama satu atau dua hari menurut tingkat kerumitan produk yang dipesan.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis dari penelitian dan pembahasan, dapat ditarik simpulan sebagai berikut :

5.1.1 Proses produksi seni patung *bonggol* kayu “Kawi Designs” Blora dikerjakan melalui dua tahapan, yaitu:

Pertama dalam tahap persiapan adalah persiapan bahan utamanya adalah menyiapkan bahan baku *bonggol* kayu jati dan bahan pendukungnya yaitu *natrium hipoklorit/NaOCl* (zat pemutih), lem kayu, politur dan melamin. Kemudian persiapan alat dan pendukungnya yaitu pahat dan palu kayu, gergaji, *pethel*, ampelas, gerinda, kikir, batu asah, kuas, sikat, kompresor.

Kedua adalah tahap proses produksi, dalam proses pembuatan ini teknik yang digunakan adalah teknik memahat (*carving*) yang di dalamnya meliputi : (1) pembuatan desain, (2) *nggetak'i* (pemahatan garis desain), (3) *mbukak'i* (pembuatan global), (4) *nembusi* (melubangi), (5) *matuti* (pembuatan detail), (6) *mbabari* (menyelesaikan dan pengontrolan), dan (7) penyelesaian (*finishing*).

5.1.2 Bentuk Estetis Seni Patung “Kawi Designs” Blora.

Nilai bentuk estetis yang terdapat pada seni patung *bonggol* kayu terletak pada unsur-unsur visual dan prinsip-prinsip estetis yang tersusun pada karya tersebut. Sebagian besar karya seni patung “Kawi Designs” Blora memiliki irama *flowing* dan *progresif*, memiliki keseimbangan yang *asimetris*, adanya

kesebandingan walaupun ada beberapa patung yang tidak memiliki kesebandingan yang sesuai dengan proporsi bentuk sebenarnya, dan terwujudnya nilai kesatuan dalam patung ini lebih menunjuk pada kualitas hubungan yang saling melengkapi bagian-bagian unsur yang menyusun di dalamnya. Dengan demikian patung-patung tersebut memiliki nilai kategori bentuk estetis yang berbeda-beda dan sebagian besar sudah dalam kategori baik dalam estetika bentuk patung.

5.1.3 Faktor pendukung dan faktor penghambat yang mempengaruhi dalam proses produksi seni patung “Kawi Designs” Blora adalah sebagai berikut:

Faktor pendukungnya adalah tersedianya bahan baku *bonggol* kayu jati yang banyak. Di Kabupaten Blora banyak terdapat hutan jati, secara otomatis limbah kayu seperti *bonggol* kayu juga berlimpah sehingga untuk mencari bahan *bonggol* kayu lebih mudah. Dengan demikian “Kawi Designs” Blora yang dalam memproduksi seni patung membutuhkan bahan *bonggol* kayu jati untuk diproduksi akan menjadi lebih mudah mendapatkan bahan baku utamanya.

Faktor pendukung lainnya adalah mudahnya perizinan dalam mengambil *bonggol* kayu jati. Untuk masalah perizinan “Kawi Designs” Blora dengan Perhutani tidak menjadi sulit karena sudah bekerjasama melalui LMDH sehingga kegiatan mencari bahan *bonggol* kayu dengan status legal.

Faktor Penghambatnya adalah faktor cuaca alam jika hujan/mendung datang, karena sebelum bahan dimulai diproduksi harus dijemur terlebih dahulu agar mengurangi kandungan air yang ada di dalam *bonggol* kayu. Jika ada pemesanan dengan *finishing* politur maka akan membutuhkan waktu untuk

pengeringan. Dengan demikian proses akan terganggu untuk menjemur dan mengeringkan *bonggol* kayu sehingga waktu akan menjadi lebih lama. Selain itu juga berimbas pada konsumen, yaitu waktu pengerjaan yang dijanjikan sesuai kesepakatan dapat berubah menjadi lebih lama.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat dikemukakan saran sebagai berikut :

Untuk mengatasi faktor hambatan cuaca yang ada disarankan kepada “Kawi *Designs*” Blora untuk menyediakan peralatan oven kayu yang sesuai dengan kebutuhan, sehingga dapat mengurangi dari faktor penghambat yang ada dalam memproduksi patung selama ini.

Dalam proses pembuatan seni patung, “Kawi *Designs*” hendaknya perlu mengadakan inovasi terhadap desain objek patung yang lebih variatif. Misalnya pembuatan desain dengan mengeksplorasikan tema-tema tradisional seperti cerita dan tokoh dalam dunia pewayangan.

Untuk mendukung promosi, “Kawi *Designs*” hendaknya perlu sering menyelenggarakan pameran-pameran ke berbagai wilayah baik di tingkat nasional maupun mancanegara. Ini akan berpengaruh terhadap wilayah pemasaran dan lebih dikenal oleh masyarakat umum.

Dalam pengembangan sumber daya manusia disarankan kepada “Kawi *Designs*” menjalin kerjasama dengan Pemerintah Kabupaten Blora dan instansi-instansi terkait agar dalam upaya peningkatan sumber daya manusia di Kabupaten Blora menjadi lebih baik khususnya di bidang seni patung *bonggol* kayu.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bastomi, S. 1981. *Seni Ukir*. Semarang: P3T IKIP Semarang
- 1992. *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Semarang.
- 1992/1993. *Seni Kerajinan: Suatu Alternatif Pembangunan Masyarakat Pedesaan*. Semarang: Puslit- IKIP Semarang.
- 2003. *Seni Kriya Seni*. Semarang: Unnes Press.
- Ismiyanto, PC.S. 2003. "Metode Penelitian" *Hand Out*. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES tidak dipublikasikan
- Gie, The Liang. 1976. *Garis Besar Estetika (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta: Super Sukses.
- Gustami, SP. 1997. *Seni Kerajinan Mebel Ukir Jepara; kajian Estetik Melalui Pendekatan Multidisiplin*. Yogyakarta: Kanisius
- Karthadinata, D.M. 1997. *Seni Patung Sebagai Elemen Tata Kota*. Semarang: IKIP Semarang Press
- 2009. "Seni Patung I" *Hand Out*. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES tidak dipublikasikan
- Kartika, Dharsono S. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung.
- 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung.
- Koentjaraningrat. 1987. *Manusia dan Kebudayaan Indonesia*. Jakarta: Jambatan.
- Mulyadi, P. 1992. "Pengetahuan Seni" *Hand Out*. Jurusan Kriya Tekstil Fakultas Sastra dan Seni Rupa UNS tidak dipublikasikan
- Nursantara, Yayat. 2007. *Seni Budaya SMA Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Poerwadarminto. 1996. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahayu, Iin Tri dan Tristiadi Ardi Ardani. 2004. *Observasi dan Wawancara*. Malang: Bayu Media Publishing.
- Rondhi, M. 1989. "Nilai Seni Patung" *Hand Out*. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES tidak dipublikasikan.
- 2003. "Tinjauan Seni Rupa 1". *Paparan Perkuliahan Mahasiswa*. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES tidak dipublikasikan.

- Sahman, H. 1992. *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press
- , 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa : Tentang Seni, Karya Seni, Aktifitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*. Semarang : IKIP Press.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukaryono. 1994. *Kajian Seni Rupa*. Yogyakarta Yayasan Kanisius.
- Sunaryo, A. 2002. "Nirmana I" *Hand Out*. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES tidak dipublikasikan.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius
- Tristiadi, L. 2003. *Wanita sebagai Subyek Figuratif*. Proyek studi: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Widjanarko, B. 1983. *Teknik Reproduksi Patung Logam*. Yogyakarta: ASRI Yogyakarta.
- Yudoseputro, W. 1993. *Pengantar Wawasan Seni Budaya*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

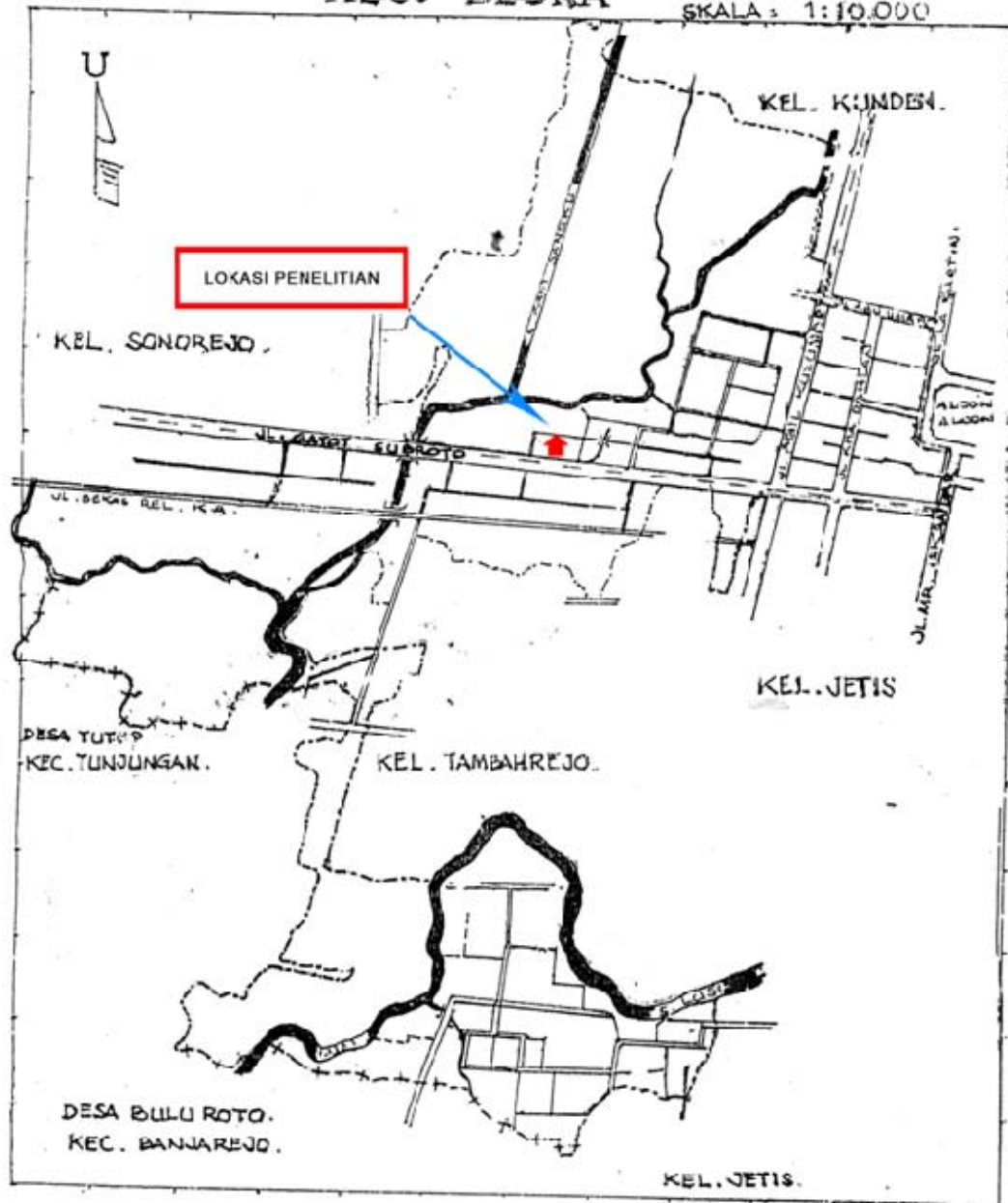


LAMPIRAN



PETA KELURAHAN KAUMAN KEC. BLORA

SKALA : 1:10.000



Daftar Karyawan di “Kawi Designs” Blora

No	Nama	Usia	Bidang Pekerjaan
1	Gurnito	36 tahun	Pematung
2	Wawan Kristiono	26 tahun	Pematung
3	Suryo	29 tahun	Pematung
4	Guritno	34 tahun	Pematung
5	Mulyo	36 tahun	Pematung
6	Setyo Budi Hariyanto	26 tahun	Pematung
7	Domowanto	29 tahun	Pematung
8	Budianto	25 tahun	Pematung
9	Hindarto	29 tahun	Staf Administrasi
10	Pipin	26 tahun	Ampelas, (<i>finishing</i>)
11	Nurina	23 tahun	Ampelas, (<i>finishing</i>)
12	Saji	36 tahun	Ampelas, (<i>finishing</i>)
13	Heri	25 tahun	Ampelas, (<i>finishing</i>)
14	Yanto	25 tahun	Ampelas, (<i>finishing</i>)
15	Arifin	27 tahun	Ampelas, (<i>finishing</i>)
16	Susanto	28 tahun	Ampelas, (<i>finishing</i>)
17	Iwan	26 tahun	Penjaga (serabutan)
18	Rohman	30 tahun	Penjaga (serabutan)

(Sumber : Data informasi dari hasil wawancara dengan Bapak Guntur)

PEDOMAN PENELITIAN

I. Judul Skripsi

Seni Patung “Kawi *Designs*” Blora : Kajian Proses dan Bentuk

II. Teknik Pengumpulan Data

A. Observasi

1. Di Lingkungan Desa Kauman Blora
 - a. Kondisi fisik : bangunan rumah, kependudukan, agama adat istiadat, mata pencaharian.
 - b. Kondisi non fisik : pendidikan, sosial budaya
2. Di Lingkungan “Kawi *Designs*”
 - a. Observasi fisik : rumah (*show room*/kios,gudang) Kawi *Designs*, bahan kayu, proses pembuatan patung bonggol jati (mulai dari alat,bahan dan teknik yang digunakan hingga proses *finishing*), bentuk karya jadi, jenis-jenis patung yang dibuat, proses pemasaran, jumlah karyawan.
 - b. Observasi non fisik : interaksi antar sesama karyawan, interaksi karyawan dengan pemilik Kawi *Designs*, daya kreatifitas karyawan(pengrajin)
 - c. Proses penciptaan seni patung Kawi *Designs* Blora
 - 1) Persiapan dan pengumpulan bahan
 - 2) Proses pembuatan
 - 3) Proses *finishing*
 - d. Desain bentuk patung di Kawi *Designs* Blora
 - 1) Figur manusia
 - 2) Binatang

Teknik observasi yang digunakan adalah teknik observasi langsung.
Hasil observasi direkam dengan alat bantu kamera.

B. Wawancara

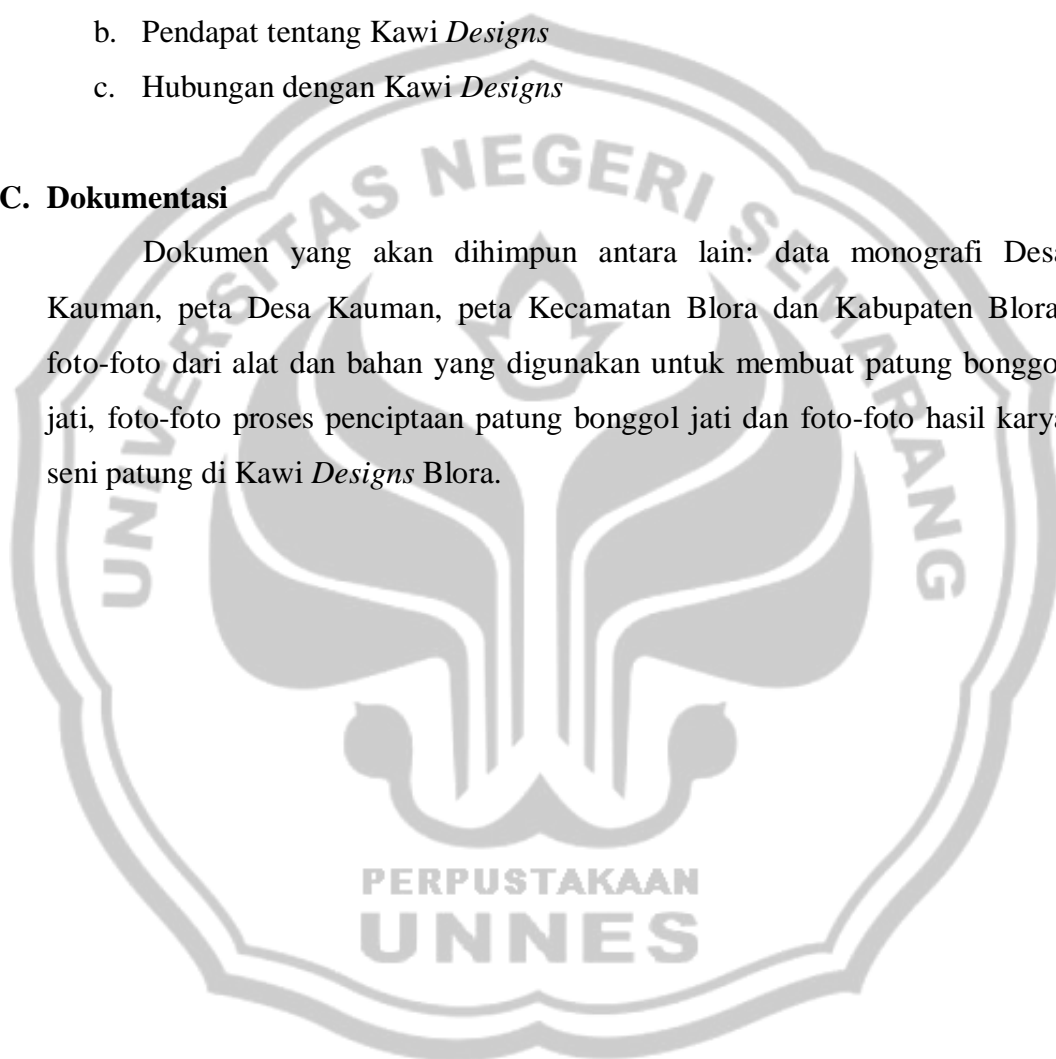
Informan yang diwawancarai antara lain:

1. Perangkat Desa Kauman dengan materi wawancara meliputi:
 - a. Gambaran umum desa yang meliputi:
letak geografis desa, luas wilayah desa, data monografi desa, budaya, adat istiadat dan keagamaan, data kependudukan, kewarganegaraan, potensi desa, mata pencaharian, tingkat pendidikan dan sarana prasarana pendidikan.
 - b. Gambaran umum tentang usaha seni patung di desa Kauman Blora:
Jumlah pengusaha /perajin patung (bonggol jati), Pendapat tentang *Kawi Designs*, Kebijakan dalam mendukung perkembangan *Kawi Designs*
2. Pengusaha / pemilik *Kawi Designs*, wawancara dilakukan berkenaan dengan:
 - a. Sejarah berdirinya *Kawi Designs*
 - b. Jumlah karyawan (perajin)
 - c. Struktural manajemen di *Kawi Designs*
 - d. Sistem kerja dan upah karyawan
 - e. Sumber bahan baku
 - f. Jumlah jenis/bentuk produksi (item) selama ini
 - g. Keunggulan dan ciri khas karya yang dimiliki *Kawi Designs*
3. Karyawan (perajin) “*Kawi Designs*” dengan materi wawancara tentang:
 - a. Latar belakang karyawan(perajin)
 - b. Pengalaman kerja
 - c. Lama kerja di *Kawi Designs*
 - d. Jam kerja dan upah
 - e. Model patung yang dikuasai
 - f. Inspirasi ide dan kreatifitas perajin
 - g. Alat yang dibutuhkan
 - h. Bahan yang digunakan
 - i. Teknik pembuatan patung (bonggol jati)

- j. Proses penciptaan patung
 - h. Waktu yang dibutuhkan dalam pengerjaan patung
 - i. Faktor pendukung yang mempengaruhi penciptaan patung
 - j. Faktor penghambat yang mempengaruhi penciptaan patung
4. Para perajin di sekitar *Kawi Designs* dengan materi wawancara tentang:
- a. Jenis atau bentuk patung yang dihasilkan
 - b. Pendapat tentang *Kawi Designs*
 - c. Hubungan dengan *Kawi Designs*

C. Dokumentasi

Dokumen yang akan dihimpun antara lain: data monografi Desa Kauman, peta Desa Kauman, peta Kecamatan Blora dan Kabupaten Blora, foto-foto dari alat dan bahan yang digunakan untuk membuat patung bonggol jati, foto-foto proses penciptaan patung bonggol jati dan foto-foto hasil karya seni patung di *Kawi Designs* Blora.



HASIL WAWANCARA

A. Hasil Wawancara dengan Pemilik Kawi *Designs* (Bapak Guntur)

1. Apa arti dari Kawi *Designs* ?

Kawi *Designs* berasal dari Kawi dan *Designs*. Kawi memiliki makna kuno, kuat dan antik (Pak Guntur terinspirasi dari nama kedua orang tua angkatnya, Ka dan Wi berasal dari Karen dan William), sedangkan *designs* memiliki arti rancangan. Kawi *Designs* merupakan usaha kerajinan patung bonggol kayu jati yang memiliki bentuk rancangan karya yang unik, kuno, kuat dan bernilai tinggi.

2. Bagaimana sejarah berdirinya Kawi *Designs* ?

Kawi *Designs* berdiri setelah pertemuan Pak Guntur dengan sepasang suami istri dari Inggris yaitu Karen dan William saat pameran patung di Lawang Sewu Semarang tahun 2004. Dengan kedekatan mereka yang semakin erat sejak 2004, Pak Guntur diangkat sebagai anak angkat mereka. Di tahun 2007 mereka bertiga membangun usaha dengan modal bersama dan Pak Guntur yang mengelola di Bora.

3. Sejak kapan Kawi *Designs* berdiri?

Kawi *Designs* berdiri pada awal tahun 2007

4. Siapa pendiri dan pemilik Kawi *Designs* ?

Pendiri dari Kawi *Designs* adalah Pak Guntur Prabowo Sekti.

5. Bagaimana biografi pemilik dan pemimpin Kawi *Designs* ?

Guntur Prabowo Sekti lahir di Bora 10 Juli 1982, lulusan S1 Teknik Elektro di USM. Pernah bekerja Karya Cipta Unggul Nusantara di Sayung Demak, Narista Furniture Semarang dan Nusa Interland Semarang

6. Berapa jumlah karyawan di Kawi *Designs* ?

Jumlah karyawan ada 18 orang

7. Berapa jumlah pematung di Kawi *Designs* ?

Jumlah pematung ada 8 orang

8. Siapa saja pematung Kawi *Designs* ?

Gurnito, Wawan Kristiono, Suryo, Guritno, Mulyo, Domowanto, Setyo Budi Hariyanto, Budianto

9. Adakah pembagian khusus pematung dengan model patung yang dikuasai?

Ada pembagian khusus pada pematung untuk bentuk-bentuk yang dikuasai diantaranya : Gurnito (Manusia, Singa, Elang), Wawan Kristiono (Manusia,

Elang, Orang Utan), Suryo (Menjangan, Kanguru), Guritno (Harimau, Orang Utan), Mulyo (Manusia, Harimau), Domowanto (Manusia, Merak), Setyo Budi Hariyanto (Harimau, Bangau), Budianto (Manusia)

10. Bagaimana jam kerja dan upah para karyawan di Kawi *Designs* ?

Karyawan bekerja dari Senin hingga Sabtu, masuk kerja jam 8 pagi dan pulang jam 4 sore terkecuali Sabtu pulang kam 3 sore. Libur kerja hari Minggu dan Hari Libur nasional. Untuk upah/gaji karyawan tidak disebutkan jumlahnya pada setiap karyawan namun pembayaran disesuaikan dengan kinerja dan hasil karena setiap karyawan dan pematung memiliki kualitas berbeda. Jumlah upah yang diterima hanya berurusan antara pematung dengan pemilik Kawi *Designs*

11. Siapa yang mengepalai bagian produksi?

Pak Gurnito selain sebagai pematung senior juga dipercaya sebagai kepala bagian produksi

12. Bagaimana struktur kerja/data karyawan Kawi *Designs* ?

Pemilik: Guntur Prabowo Sekti

Staf Administrasi dan pemasaran: Hindarto

Kepala produksi: Gurnito

Pematung: Gurnito, Wawan Kristiono, Suryo, Guritno, Mulyo, Domowanto, Setyo Budi Hariyanto, Budianto

Pengemplasan, Sanding (*finishing*) dan kerja serabutan: Pipin, Nurina, Saji, Heri, Yanto, Arifin

Penjaga (kerja serabutan): Iwan, Rohman

13. Apa dan darimanakah sumber bahan baku produksi patung ?

Bahan baku utama adalah bonggol kayu jati yang sudah tua dan mati, sumber bahan baku didapat dari hutan jati di beberapa wilayah Kabupaten Blora (Randubelutung, Jiken, Todanan). Diperoleh dari Perhutani melalui LMDH dan beberapa pengepul kayu hutan.

14. Kenapa hanya menggunakan bahan bonggol kayu Jati ?

Karena bonggol jati termasuk limbah hutan yang belum begitu termanfaatkan dengan baik dan harga mentahnya relatif murah, kemudian jika sudah menjadi patung harga patung dapat bernilai tinggi, ini disebabkan oleh bahan dasar kayu jati yang sudah terkenal akan kualitas dan nilai jualnya tinggi.

15. Bagaimana proses pengambilan bahan baku ?

Dengan cara membeli blok tempat pada Perhutani untuk diambil limbah kayunya saja yang ada di blok tersebut. Cara yang lain yaitu dengan mencari dan membeli dari pengepul kayu hutan atau melalui LMDH (Lembaga Masyarakat Desa Hutan)

16. Dari bentuk ukuran patung dibagi berapa jenis ?
- | | |
|---------------------|-------------------|
| Kecil (Small) | : 30 cm – 100 cm |
| Sedang (Medium) | : 100 cm – 150 cm |
| Besar (Large) | : 150 cm – 200 cm |
| Jumbo (Extra Large) | : 200 cm ke atas |
17. Apa saja bentuk patung yang diproduksi ?
Patung bentuk figur manusia (wanita tua, laki-laki tua, dewa, biksu) dan figur binatang (harimau, elang, kanguru, bangau, merak, kera)
18. Apa yang menjadi daya tarik dari produk Kawi *Designs* ?
Patung Kawi *Designs* selalu berbentuk figur yang bentuknya selalu memanfaatkan lekukan kayu, lubang kayu dan gembol kayu yang tetap dibiarkan ada pada bentuk figur patung sehingga terlihat unik dan antik yang berbentuk realis dengan menggabungkan bentuk alami kayu.
19. Darimanakah konsumen produk Kawi *Designs* ?
Konsumen lokal : Rembang, Purwodadi, Jepara
Konsumen nasional : Jakarta, Bandung, Bali
Konsumen mancanegara : Inggris, Prancis, Amerika, Jepang, Singapura

B. Hasil Wawancara dengan Pematung (Bapak Gurnito)

20. Bagaimana latar belakang pematung ?
Gurnito asli Blora usia 36 tahun, sudah menggeluti patung 20 tahun, belajar secara otodidak
21. Berapa lama bekerja di Kawi *Designs* ?
Bekerja selama 4 tahun sejak pertama berdirinya Kawi *Designs*
22. Apa saja model patung yang dikuasai ?
Bentuk manusia (Laki-laki Tua), Bentuk binatang (Singa, Elang)
23. Apa saja yang menjadi ide dan kreatifitas pematung dalam berkarya ?
Ide berkarya diperoleh dari imajinasi sendiri yang mengembangkan bentuk bahan yang ada dan juga dibantu dengan pengalaman pengamatan pematung terhadap figur-figur yang dibuat
24. Apa bahan baku utama yang digunakan ?
Bonggol kayu jati
25. Apa saja alat yang digunakan ?
Pahat, palu, ampelas, gergaji mesin/tangan, gerinda, kompresor, sikat, kikir, batu asah, ember, kuas

26. Menggunakan teknik apa dalam pembuatan patung ?
Teknik yang digunakan yaitu teknik *carving* (memahat/mengukir)
27. Bagaimana proses pembuatan patung ?
Mempersiapkan bahan dan alat terlebih dahulu
Proses membuat: membuat desain yang disesuaikan dengan bentuk bahan dengan mengembangkan imajinasi, *nggetak'i*(membuat garis desain), *mbukak'i*(membuat global), *nembusi*(melubangi), *matuti*(membuat detail ukiran), *mbabari*(penyelesaian ukiran dan pengecekan ukiran), penyelesaian(*finishing*)
28. Berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam membuat patung ?
Dalam proses menyelesaikan patung lamanya tidak bisa dipastikan, untuk garapan yang relatif mudah 1mingguan, relatif biasa 1bulanan, relatif susah 6bulanan
29. Apakah yang menjadi faktor pendukung yang mempengaruhi proses produksi ?
Banyak tersedianya bahan baku bonggol kayu di Blora dan mudahnya perizinan dalam pengambilan kayu
30. Apakah yang menjadi faktor penghambat yang mempengaruhi proses produksi ?
Adanya cuaca buruk seperti hujan/mendung yang dapat memperlambat proses penjemuran kayu dan pengeringan.

C. Hasil Wawancara Dengan Perajin Patung Di Sekitar Kawi Designs (Pak Ali)

31. Apa saja jenis patung yang diproduksi ?
Patung manusia, patung binatang
32. Bagaimana pendapat tentang Kawi Designs ?
Kawi Designs merupakan usaha seni patung yang cukup potensial dan karyanya sangat bagus. Dengan ciri karyanya yang mengutamakan hasil yang menampilkan efek alami kayu dan menjadi daya tarik tersendiri dari konsumen lokal maupun luar. Konsumennya pun sudah menyebar di luar negeri dengan bantuan mitranya yang memiliki akses di Inggris, sehingga banyak sekali turis yang menjadi konsumennya jika dibandingkan konsumen lokal.
33. Bagaimana hubungan dengan Kawi Designs ?
Hubungan terjalin dengan baik dan belum pernah terjadi permasalahan yang kompleks, walaupun tetap saling bersaing secara sehat untuk menarik konsumen

FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN

A. KARYA PATUNG FIGUR MANUSIA



Biksu



Cendikiawan



Dewa



Laki-laki Tua



Sepasang Orang Tua



Wanita Tua



Petani Tua



Dewa



Cendikiawan Tua

B. KARYA PATUNG FIGUR BINATANG



Patung Ayam



Patung Panda



Patung Harimau



Patung Orang Utan



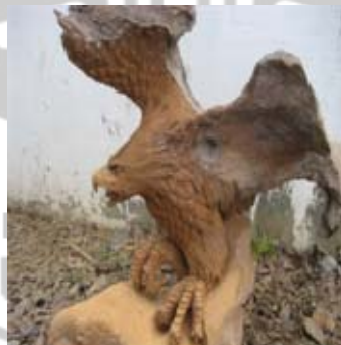
Patung Menjangan



Patung Badak



Patung Merak



Patung Elang



Patung Singa

C. PROSES BERKARYA



Proses Nggetak'i



Proses Mbukak'i



Proses Mbukak'i



Proses Matuti



Proses Mbabari



Proses Mengampelas

D. PROSES WAWANCARA



Peneliti dengan Kepala Kelurahan Kauman



Peneliti dengan Bapak Gurnito



Peneliti dengan Bapak Guntur



Peneliti dengan Bapak Guntur

PERPUSTAKAAN
UNNES

DOKUMEN KARYA DALAM KATALOG

 <p>Man With Shroud</p> <p>Code : KLS 112</p> <p>Dimensions Width : 100 cm Height : 130 cm Depth : 100 cm</p> <p>Carver : Mawan Kusumaningrum Material : Teak Wood Style :</p> <p><i>KARTI LESANS</i> www.kartilesans.com</p>	 <p>Man With Shroud</p> <p>Code : KLS 111</p> <p>Dimensions Width : 75 cm Height : 100 cm Depth : 80 cm</p> <p>Carver : Mawan Kusumaningrum Material : Teak Wood Style :</p> <p><i>KARTI LESANS</i> www.kartilesans.com</p>	 <p>Old Man (Medium)</p> <p>Code : KLS 110</p> <p>Dimensions Width : 100 cm Height : 78 cm Depth : 80 cm</p> <p>Carver : Mawan Kusumaningrum Material : Teak Wood Style :</p> <p><i>KARTI LESANS</i> www.kartilesans.com</p>
 <p>Man With Shroud (Big)</p> <p>Code : KLS 107</p> <p>Dimensions Width : 100 cm Height : 120 cm Depth : 100 cm</p> <p>Carver : Mawan Kusumaningrum Material : Teak Wood Style :</p> <p><i>KARTI LESANS</i> www.kartilesans.com</p>	 <p>Old Lady (Big)</p> <p>Code : KLS 106</p> <p>Dimensions Width : 80 cm Height : 100 cm Depth : 110 cm</p> <p>Carver : Mawan Kusumaningrum Material : Teak Wood Style :</p> <p><i>KARTI LESANS</i> www.kartilesans.com</p>	 <p>Old Man (Medium)</p> <p>Code : KLS 105</p> <p>Dimensions Width : 70 cm Height : 110 cm Depth : 80 cm</p> <p>Carver : Mawan Kusumaningrum Material : Teak Wood Style :</p> <p><i>KARTI LESANS</i> www.kartilesans.com</p>
 <p>Man With Shroud</p> <p>Code : KLS 113</p> <p>Dimensions Width : 75 cm Height : 100 cm Depth : 70 cm</p> <p>Carver : Mawan Kusumaningrum Material : Teak Wood Style :</p> <p><i>KARTI LESANS</i> www.kartilesans.com</p>	 <p>Man With Shroud</p> <p>Code : KLS 114</p> <p>Dimensions Width : 80 cm Height : 100 cm Depth : 110 cm</p> <p>Carver : Mawan Kusumaningrum Material : Teak Wood Style :</p> <p><i>KARTI LESANS</i> www.kartilesans.com</p>	 <p>Man With Shroud</p> <p>Code : KLS 115</p> <p>Dimensions Width : 100 cm Height : 100 cm Depth : 100 cm</p> <p>Carver : Mawan Kusumaningrum Material : Teak Wood Style :</p> <p><i>KARTI LESANS</i> www.kartilesans.com</p>
 <p>Man With Shroud</p> <p>Code : KLS 116</p> <p>Dimensions Width : 80 cm Height : 100 cm Depth : 100 cm</p> <p>Carver : Mawan Kusumaningrum Material : Teak Wood Style :</p> <p><i>KARTI LESANS</i> www.kartilesans.com</p>	 <p>Old Man (Medium)</p> <p>Code : KLS 117</p> <p>Dimensions Width : 80 cm Height : 100 cm Depth : 100 cm</p> <p>Carver : Mawan Kusumaningrum Material : Teak Wood Style :</p> <p><i>KARTI LESANS</i> www.kartilesans.com</p>	 <p>Old Lady (Medium)</p> <p>Code : KLS 118</p> <p>Dimensions Width : 70 cm Height : 100 cm Depth : 80 cm</p> <p>Carver : Mawan Kusumaningrum Material : Teak Wood Style :</p> <p><i>KARTI LESANS</i> www.kartilesans.com</p>
<p>Old Man (Medium)</p> <p>Code : KLS 119</p> <p>Dimensions Width : 80 cm Height : 100 cm Depth : 100 cm</p> <p>Carver : Mawan Kusumaningrum Material : Teak Wood Style :</p> <p><i>KARTI LESANS</i> www.kartilesans.com</p>	<p>Old Man (Medium)</p> <p>Code : KLS 120</p> <p>Dimensions Width : 80 cm Height : 100 cm Depth : 100 cm</p> <p>Carver : Mawan Kusumaningrum Material : Teak Wood Style :</p> <p><i>KARTI LESANS</i> www.kartilesans.com</p>	<p>Man With Shroud</p> <p>Code : KLS 121</p> <p>Dimensions Width : 100 cm Height : 100 cm Depth : 100 cm</p> <p>Carver : Mawan Kusumaningrum Material : Teak Wood Style :</p> <p><i>KARTI LESANS</i> www.kartilesans.com</p>





Factory : Kawasan Industri Candi, Jl.Gatot Subroto No.71 Blora, Cluster Furniture Blok 20 A Kav 9
Office :Jl. Bukit Slamet 2, Semarang, Indonesia
Telp. +62 247462574, Fax. +62 247464157, Hp/Sms. +62 813 26 281 281
sales@kawidesigns.com www.kawidesigns.com

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Guntur Prabowo Sekti

Pekerjaan : Pimpinan/pemilik Kawi Designs Blora

Menerangkan bahwa yang tercantum dibawah ini :

Nama : Roky Budi Wahana

NIM : 2401404011

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Telah mengadakan penelitian untuk menyusun skripsi dengan judul "**Seni Patung Kawi Designs Blora : Kajian proses dan bentuk**", guna melengkapi tugasnya di Universitas Negeri Semarang (UNNES) hingga selesai.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Blora, 20 Desember 2010

Pimpinan Kawi Designs Blora

Guntur Prabowo Sekti

BIODATA PENULIS

Nama : ROKY BUDI WAHANA
NIM : 2401404011
Fakultas : Bahasa dan Seni
Jurusan/Program Studi : Seni Rupa/Pendidikan Seni Rupa S1
Tempat, tanggal lahir : Grobogan, 4 Desember 1985
Alamat : Ds. Kuwu RT 04/ 01 Kradenan, Grobogan
Nama Orang Tua : Nurdianto/Dyah Budi Utami
Agama : Islam
Nomor HP : 085225613434
Riwayat Pendidikan : SD Negeri 2 Kuwu
SMP Negeri 1 Kradenan
SMA Negeri 1 Kradenan
Universitas Negeri Semarang (UNNES)
Judul Skripsi : SENI PATUNG “KAWI *DESIGNS*” BLORA :
KAJIAN PROSES PRODUKSI DAN
BENTUK ESTETIS