



**RAGAM IKAN SEBAGAI INSPIRASI DALAM BERKARYA
SENI PATUNG**

PROYEK STUDI

**Diajukan dalam Rangka Menyelesaikan Studi Sastra 1
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Seni Rupa**

Oleh :

Muhammad Afid Nugroho

2411409053

Seni Rupa S1

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PENGESAHAN KELULUSAN

Proyek Studi ini telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri

Semarang pada:

Hari : Jum'at

Tanggal : 26 Agustus 2016

Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Prof. Dr. Anas Nuryatin, M. Hum
NIP. 196008031989011001

Sekretaris

Rahma Nugrahani, S.Sn., M.Ds
NIP. 198302272006042001

Penguji I

Dr. Muh. Ibtan Syarif S.Ps., M.Sn
NIP. 196709221992031002

Penguji II/ pembimbing II

Gunadi, S.Pd., M.Pd
NIP. 198107012006041001

Penguji 3/ Pembimbing I

Drs. Moh. Rondhi M.A
NIP. 195101251940010001

UNNES UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Semarang



Prof. Dr. Anas Nuryatin, M. Hum
NIP. 196008031989011001

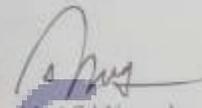
PERNYATAAN

Dengan ini saya :

Nama : M. Afid Nugroho
NIM : 2411409053
Prodi/ Jurusan : Seni Rupa S1/ Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam proyek studi dengan judul "**Ragam Ikan sebagai Inspirasi dalam Berkarya Seni Patung**" benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam proyek studi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 24 Agustus 2016
Yang membuat pernyataan


M. Afid Nugroho
NIM 2411409053

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Cobalah untuk menjadi seseorang yang sukses, dan menjadi seseorang yang bernilai.” (Albert Einstein)



PERSEMBAHAN:

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala karunia-Nya, proyek studi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, Bapak dan Ibu (Solikin dan Darsini) yang selalu memberi semangat, nasehat dan do'a.
2. Almamaterku

PRAKATA

Tiada kata terindah selain kata syukur *alhamdulillah* penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas karunia-Nya, penulis dapat melalui segala proses penyusunan proyek studi ini, baik mulai proses bimbingan, penelitian maupun penulisan.

Dalam usaha menyelesaikan proyek studi ini sudah banyak endapatkan bantuan maupun dorongan dari para dosen serta pihak lain dan teman-teman seperjuangan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi dengan segala kebijaksanaannya.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, yang dengan kebijaksanaannya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
3. Drs. Syakir M.Sn, Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang atas kepeduliannya yang telah memberikan fasilitas, motivasi, dan arahan penyusunan proyek studi ini.
4. Drs. Moh. Rondhi M.A dosen wali sekaligus pembimbing pertama yang selama ini telah berkenan meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan membimbing dalam penyusunan proyek studi ini.
5. Gunadi, S.Pd., M. Pd., dosen pembimbing kedua yang selama ini membantu dan membimbing dalam penyusunan proyek studi ini.

6. Dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membekali ilmu pengetahuan dan seni selama kuliah.

7. Bapak, Ibu, kakak dan adik yang selalu memberikan semangat motivasi dan kasih sayang yang melimpah serta lantunan do'a demi keberhasilan proyek studi ini.

8. Teman-teman Jurusan Seni Rupa, khususnya kepada teman-teman program studi Seni Rupa Murni angkatan 2009, terimakasih atas kebersamaan dan bantuannya.

9. Semua pihak yang telah membantu penyusunan proyek studi ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

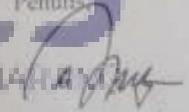
Akhirnya, dengan rasa syukur dan tulus ikhlas, penulis panjatkan do'a semoga Allah SWT memberikan balasan berupa rahmat dan karunia bagi mereka. Penulis berharap proyek studi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dan dunia pendidikan pada umumnya, serta menambah pengetahuan bagi penulis dan pembaca.

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 24 Agustus 2016

Penulis


M. Afid Nugroho
NIM. 2411409053

SARI

Nugroho, Muhammad Afid. 2016. *Ragam Ikan sebagai Inspirasi dalam berkarya Seni Patung*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Moh. Rondhi M.A dan Gunadi S.Pd., M. Pd., i-vii

Kata Kunci: Ragam Ikan, Inspirasi, seni patung

Sumber ide yang melatarbelakangi penulis dalam berkarya adalah ketertarikan penulis terhadap eksplorasi media yang dilakukan khususnya pada ikan laut yang sungguh sangat unik memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap keragaman hayati yang ada, sebagai contoh ikan hiu, ikan marlin, ikan barracuda, ikan singa dan terbang. Maka dari itu penulis ingin mengangkat serta menangkap keindahan bentuk ikan sebagai sebuah wujud karya. Tujuan pembuatan proyek studi penulis adalah (1) mengembangkan kreativitas karya seni patung yang mengangkat ragam ikan sebagai sumber inspirasi karya seni patung. (2) mengenalkan seni patung melalui media bahan besi.

Bahan yang penulis gunakan dalam pembuatan karya proyek studi penulis adalah besi yang terdiri dari besi beton polos dan ulir, plat besi dengan ketebalan 0,7 mm dan 0,8 mm. sedangkan alat yang digunakan dalam berkarya seni patung yaitu mesin las elektroda, mesin pemotong gerinda, dan palu. Proses penciptaan melalui tahapan daripencarian ide, pengumpulan data, pengumpulan materi, dan pembuatan sketsa patung, kemudian dilanjutkan proses pembuatan rangka, penempelan plat besi dan finishing. Proyek studi ini menghasilkan karya berjumlah lima patung, dengan ukuran yang bervariasi karena karya ini merupakan karya 3 dimensi. Karya ini diletakkan diatas pedestal besi dengan tinggi diatas 1 meter. Dalam proyek studi ini penulis telah berhasil meningkatkan kreativitas dalam berkarya seni patung melalui eksplorasi media serta tema yang mengangkat keragaman ikan yang dijadikan karya seni patung dari plat besi. Selain itu juga penulis juga telah berhasil mengenalkan beberapa jenis ikan antara lain, ikan, hiu, ikan marlin, ikan baracuda, ikan singa, dan ikan terbang melalui karya seni patung.

Karya yang dihasilkan penulis sejumlah lima karya, yang menggambarkan bentuk ikan. Ukuran dalam karya patung proyek studi penulis yaitu *variable dimension*. Media yang digunakan dalam pembuatan karya patung penulis adalah las listrik pada plat besi dan pipa.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
SARI	vii
DAFTAR ISI	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema.....	1
1.2 Alasan Pemilihan karya.....	3
1.3 Tujuan berkarya	4
1.4 Manfaat Pembuatan karya	5
BAB 2 KONSEP BERKARYA	7
2.1 Ikan sebagai Inspirasi Berkarya Seni Patung	7
2.2 Seni Patung	8
2.3 Unsur-unsur Rupa	19
2.4 Prinsip-Prinsip Desain dalam Seni Patung.....	23
2.5 Objek dalam Seni Patung	28
2.6 Komponen Karya Seni.....	28
BAB 3 METODE BERKARYA	32
3.1 Media	32
3.2 Teknik Berkarya.....	37
3.3 Proses penciptaan karya	37
BAB 4 HASIL KARYA	40
4.1 Karya 1	41

4.1.1 Spesifikasi	41
4.1.2 Deskripsi Karya	42
4.1.3 Analisis Karya	42
4.2 Karya 2	44
4.2.1 Spesifikasi	44
4.2.2 Deskripsi Karya	45
4.2.3 Analisis Karya	46
4.3 Karya 3	47
4.3.1 Spesifikasi	48
4.3.2 Deskripsi Karya	48
4.3.3 Analisis Karya	49
4.4 Karya 4	51
4.4.1 Spesifikasi	51
4.4.2 Deskripsi Karya	52
4.4.3 Analisis Karya	53
4.5 Karya 5	55
4.5.1 Spesifikasi	55
4.5.2 Deskripsi Karya	56
4.5.3 Analisis Karya	57
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN	59
5.1 Simpulan	59
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema

Indonesia secara geografis, merupakan sebuah negara kepulauan dengan dua pertiga luas lautan lebih besar daripada luas daratan. Hal tersebut dapat kita lihat dari adanya garis pantai di hampir setiap pulau yang ada di Indonesia yang mana panjang garis pantai yang dimiliki Indonesia sekitar 81.000 km sehingga menjadikan Indonesia menempati urutan kedua Negara yang memiliki garis pantai terpanjang di dunia setelah Kanada. Maka dari itu Negara Indonesia termasuk Negara maritim karena perbandingan luas lautan 70 berbanding 30 dengan luas daratan.(www.perumperindo.co.id)

Indonesia merupakan Negara yang sangat kaya akan berbagai macam sumber daya alam, salah satunya berupa kekayaan alam yang berada di laut. Betapa potensial sekali negeri ini walaupun hanya ditengok dari potensi kelautannya, jika dilihat dari letak geografis garis lintang serta garis bujur, Indonesia merupakan surga bagi ikan-ikan yang habitatnya sangat bagus untuk berkembang biak. Selain itu juga Indonesia memiliki 14 persen total terumbu karang di dunia. Menurut perkiraan lebih dari 2.500 jenis ikan dan 500 jenis karang hidup di wilayah perairan Indonesia. Hal tersebut tentunya membuat Indonesia memiliki potensi yang sangat luar biasa dari segi kelautannya saja. Namun sayang, perairan laut Indonesia dewasa ini banyak sekali mengalami kerusakan, baik dikarenakan adanya eksploitasi yang berlebih, penangkapan ikan

menggunakan bom serta pembuangan limbah logam berat yang membuat kerusakan pada ekosistem laut kita.(<http://wikipedia.com>)

Menurut data dari program rehabilitasi dan pengelolaan terumbu karang di Indonesia atau yang lebih dikenal dengan *coral reef rehabilitation management program* lembaga ilmu pengetahuan Indonesia (coremap lipi), hanya 6,383 persen dari total 85.707 km² terumbu karang yang berada di Indonesia berpredikat sangat baik dan hampir 96 persen terumbu karang yang merupakan habitat alami untuk hidup dan berkembang biak berbagai jenis ikan dalam kondisi yang kurang baik sehingga sangat dimungkinkan sekali dari total 2500 jenis ikan yang ada jumlahnya akan terus berkurang karena kerusakan habitat tempat hidup ikan. Hal ini dapat dijadikan salah satu indikasi bahwa ekosistem laut kita mulai rusak dan butuh penanganan khusus.

Kekayaan laut Indonesia memiliki potensi yang tinggi. Baik dari segi perdagangan hasil laut, maupun segi pariwisata. Dengan keanekaragaman dan berlimpahnya kekayaan laut negeri ini, Indonesia merupakan salah satu Negara pengekspor ikan, udang dan berbagai jenis hewan laut lainnya ke berbagai Negara maju. Dari hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kekayaan laut Indonesia tidak hanya indah dari potensi wisatanya, namun juga memiliki kualitas produk ikan yang sangat baik, sehingga banyak Negara asing yang tertarik dengan kualitas ikan yang dimiliki Indonesia.

Sangat disayangkan sekali, anugerah dan karunia yang dimiliki Indonesia akan kekayaan laut, dengan berbagai keanekaragaman biota laut seperti terumbu

karang, keanekaragaman ikan laut dan berbagai macam lainnya rusak oleh tangan-tangan yang tidak bertanggung jawab yang hanya mementingkan kepentingan pribadi dan mengabaikan kelestarian alam laut Indonesia.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, penulis ingin mengangkat kekayaan laut terutama keanekaragaman jenis ikan yang sangat banyak. Selain itu juga beberapa ikan juga memiliki nilai simbolik yang bersifat universal, seperti ikan paus sebagai lambang dari kekuatan dan ikan lumba-lumba sebagai simbol dari harapan dan sebagainya.

1.2 Alasan Pemilihan Karya

Penulis memilih subjek ikan dengan maksud sebagai wujud kepedulian serta keprihatinan penulis terhadap keadaan ikan laut Indonesia yang perlu perhatian dari pemerintah pusat serta kita sebagai warga Negara Indonesia. Subjek tema tersebut penulis membuat dengan bahan besi, kepada masyarakat agar dapat peduli dan menghargai terhadap limbah besi. Pembuatan proyek studi dengan tema "**Ragam Ikan sebagai Inspirasi dalam Berkarya Seni Patung**" bertujuan mengembangkan kreativitas karya seni patung yang mengangkat Ragam Ikan sebagai Inspirasi dalam Berkarya Seni Patung serta untuk mengenal Ekspresi Ragam Ikan secara simbolik melalui media karya seni patung.

Penulis ingin mengembangkan potensi pribadi melalui karya seni patung yang mengambil logam plat sebagai tema karya seni patung. Kegiatan berkesenian merupakan cara penegasan identitas sebagai satu pribadi dan melepaskan diri dari peran yang ditakdirkan oleh alam (McCloud dalam Taufik,

2013: 1). Melalui kejujuran mengungkapkan gagasan pribadi dan teknik dalam berkarya maka ciri khas dalam berkarya maka ciri khas dalam karya seni tersebut secara tidak disadari akan terlihat.

Patung menurut penulis merupakan hasil pembuatan benda tiga dimensi karya manusia yang dapat diakui secara khusus sebagai suatu karya seni. Menurut penulis patung merupakan karya seni tiga dimensi. Maka dari itu penguasaan teknik dalam patung sangat penting untuk memunculkan objek sehingga bisa dinikmati oleh apresiator khususnya teknik las logam ini jarang diminati oleh pematung di Indonesia.

1.3 Tujuan Berkarya

Pembuatan proyek studi dengan tema “Ragam Ikan sebagai Inspirasi dalam Berkarya Seni patung” bertujuan:

- 1.3.1 Mengembangkan kreativitas karya seni patung yang mengangkat ragam ikan sebagai sumber inspirasi karya seni patung.
- 1.3.2 Mengenalkan seni patung melalui media bahan besi.

1.4 Manfaat Pembuatan Karya

Hasil proyek studi ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara praktis maupun teoritis sebagai berikut:

- 1.4.1 Secara teoritis, sebagai wahana pengembangan pengetahuan dan ketrampilan serta implementasi ilmu yang diperoleh penulis dalam bidang seni rupa khususnya seni patung.

- 1.4.2 Sebagai wujud kongkrit karya seni patung yang dapat dinikmati oleh apresiator terutama mahasiswa seni rupa.
- 1.4.3 Memberikan sumbangsih pada dunia seni rupa dan hasil karya ini juga bisa dijadikan referensi untuk pembuatan karya dengan tema yang serupa.
- 1.4.4 Melalui karya seni patung ini diharapkan masyarakat luas lebih mengenal ragam ikan di perairan Indonesia yang dapat menumbuhkan kecintaan tanah air.



BAB 2

KONSEP BERKARYA

2.1 Ikan sebagai Inspirasi Berkarya Seni Patung

Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa inspirasi adalah ilham. Ilham disini merupakan percikan ide yang datang setelah proses pengamatan terhadap suatu benda dan kejadian. Sehingga dari pengamatan itu munculah gambaran-gambaran yang digunakan sebagai acuan pembuatan karya.

Ikan didefinisikan sebagai hewan bertulang belakang (vertebrata) yang hidup di air dan bernafas dengan insang, dengan keanekaragaman karakteristik memiliki bentuk dan warna yang menarik, mulai dari bentuk kepala, badan, ekor, sirip maupun sisik ikan (Anonimous, 1988 dalam Institut Pertanian Bogor, 1997).

Hubungan kedekatan antara ikan dan kehidupan sehari-hari sangatlah erat. Seekor atau sekelompok ikan dapat mudah kita temukan diberbagai tempat, baik ikan air tawar, air payau dan air asin. Pilihan subjek ikan muncul sebagai inspirasi dalam Proyek Studi ini.

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki wilayah kelautan yang sangat luas, sehingga produksi perikanananya cukup tinggi. Keadaan ini meningkatkan setiap manusia selalu berhubungan dengan ikan dengan mengambil berbagai manfaat dari ikan, baik konsumsi maupun hiasan semata (Anonimous, 1988 dalam Institut Pertanian Bogor, 1997).

Penulis memilih ikan di wilayah perairan sebagai inspirasi karya seni patung, karena bagi penulis subyek Ikan dari segi visualnya sangat menarik untuk

sumber inspirasi. Ikan yang memiliki keistimewaan dari segi gerak pada saat berenang dan memangsa makanan. Gerak ikan yang menarik cocok digunakan untuk menciptakan dinamika karya seni patung dari plat besi.

2.2 Seni Patung

Seni merupakan suatu usaha untuk menciptakan sesuatu yang indah-indah yang dapat mendatangkan kenikmatan (Soedarso, 1997 : 2) menurut Akhdiat K. Miharja, seni adalah kegiatan rohani manusia yang merefleksikan realitet (kenyataan) dalam sesuatu karya yang berkat bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam alam rohani si penerimanya. Menurut Ki Hajar Dewantara, seni adalah perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia. Seni bisa pula dilihat sebagai mengungkap perasaan atau emosi penciptanya, sehingga menjadi karakteristik dalam arti mencerminkan kehidupan perasaannya penciptanya.

Seni rupa merupakan salah satu kesenian yang mengacu pada bentuk *visual* atau sering disebut bentuk perupaannya, yang merupakan susunan atau komposisi atau satu kesatuan dari unsur-unsur rupa (Kartika, 2004 : 39) Menurut Soedarso SP (dalam Kartika, 2004 : 34) seni rupa ditinjau dari segi fungsi terhadap masyarakat atau kebutuhan manusia dibedakan menjadi dua, yaitu seni murni (*fine art*) dan seni terapan (*applied art*). Seni murni adalah kelompok karya seni rupa yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan spiritual. Artinya bahwa

diciptakannya karya seni tersebut tercipta dari adanya ungkapan atau ekspresi jiwa, tanpa adanya faktor pendorong untuk tujuan material.

Dengan kata lain bahwa seni tersebut bukan lagi merupakan kebutuhan praktis bagi masyarakat tetapi hanya mengejar nilai untuk kepentingan estetika seni yang dimanfaatkan dalam lingkungan seni itu sendiri atau disebut seni untuk seni. Sedangkan seni terapan yaitu kelompok karya seni rupa yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari secara materiil. Artinya bahwa penciptaan karya seni terapan merupakan bagian dari kebutuhan manusia dan atau masyarakat untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari secara materiil. Seni terapan dalam produk karyanya selalu mempertimbangkan fungsi, keadaan pasar dan estetika. Karya seni terapan lebih mengarah pada produk benda pakai masyarakat banyak.

Menurut Sahman (1993 : 79), seni patung adalah satu cabang dari seni rupa, yang dalamnya mempelajari dasar-dasar penciptaan bentuk ekspresif tiga dimensi. Dengan menggunakan metode-metode tertentu sebagai alat ungkap estetis yang sangat berbeda dengan sebuah relief. Demikian juga menurut Soedarso (1987 : 11), seni patung bagian dari seni rupa yang merupakan pernyataan pengalaman artistik lewat bentuk-bentuk tiga dimensional. Seni patung merupakan suatu seni rupa yang berdimensi/bermatra tiga yang mengandung arti bahwa seni patung terbentuk dari unsur-unsur garis, bidang dan massa dalam suatu ruang (Bastomi, 1981 : 51).

Seni Patung merupakan hasil ekspresi jiwa manusia dengan membuat bentuk visual melalui media tiga dimensi yang bertujuan keindahan. Seni patung

dalam Ensiklopedia Indonesia(1990:215) berarti seni pahat atau bentuk badan yang padat yang diwujudkan dalam tiga dimensional yang ciptaannya bisa gambaran-gambaran timbul (relief) atau patung dibuat dari media kayu maupun logam.

Karya seni patung merupakan seni murni sejauh ia tidak melibatkan diri pada pertimbangan untuk kebutuhan terapan. Dikatakan jenis patung karena proses, teknik, nilai estetis merupakan konsepsi pencapaian bentuk seperti pada seni patung. Seni patung merupakan ungkapan pengalaman estetis yang diwujudkan dalam bentuk tiga dimensional, dengan dengan tujuan untuk memuaskan batin pencipta dan juga sebagai sarana komunikasi antara seniman dan apresiator. Seni patung terikat oleh ruang nyata, berbeda dengan seni lukis yang memerlukan perspektif dalam menampilkan ruang semu,waktu dalam seni patung adalah waktu yang digunakan penghayatan saat terlibat proses penghayatan. Untuk menikmati patung seorang penghayat tidak dapat menghayati secara simultan tetapi membutuhkan waktu yang berkesinambungan. Dikatakan jenis patung karena proses, teknik garap, gaya ikan pada besi atau plat merupakan konsepsi pencapaian bentuk seperti seni patung.

Dari segi fungsi, seni patung sebagai seni murni cenderung tidak mempertimbangkan nilai guna atau nilai terapan dan tidak melibatkan pertimbangan atau kebutuhan terapan, seperti pada bentuk arca yang terdapat pada candi-candi atau rumah pemujaan. Seni arsitektur sebagai seni terapan mempunyai fungsi untuk keperluan kebutuhan manusia. Relief adalah seni patung yang mempunyai perspektif atau ruang semu dengan fungsi sebagai seni murni

dan terapan. Seperti yang dapat kita lihat di candi-candi dan bangunan yang lain, relief ini juga mempertimbangkan untuk kebutuhan estetis dan juga aspek terapannya.

2.2.1 Pengertian Seni Patung

Karya patung modern saat ini mulai berkembang pesat seiring dengan kebutuhan dalam mengaruhi perubahan gaya hidup di lingkungan kita. Menurut ensiklopedia indonesia (1990 : 215) seni patung *sculpture* berarti seni pahat atau bentuk badan yang padat yang diwujudkan dalam tiga dimensional yang ciptaanya bisa berupa gambar-gambar timbul (*relief*) atau patung yang di buat dari media kayu maupun logam.

Berikut ini disampaikan beberapa ahli seni rupa yang mendefinisikan seni patung. Menurut Mikke Susanto (2011: 296) seni patung adalah sebuah tipe karya tiga dimensi yang bentuknya dibuat dengan metode subtraktif (mengurangi bahan seperti memotong, menatah) atau aditif (membuat model lebih dulu seperti mengecor dan mencetak). Sedangkan menurut Soenarso dan Soeroto dalam bukunya (1996: 6)

Seni Patung adalah semua karya dalam bentuk meruang. Menurut Kamus Besar Indonesia adalah benda tiruan, bentuk manusia dan hewan yang cara pembuatannya dengan dipahat. Selanjutnya B.S Myers (1958: 131-132) mendefinisikan seni patung adalah karya tiga dimensi yang tidak terikat pada latar belakang apa pun atau bidang manapun pada suatu bangunan. Karya ini diamati dengan cara mengelilinginya, sehingga harus nampak mempesona atau terasa

mempunyai makna pada semua seginya. Selain itu Mayer (1969: 351) menambahkan bahwa seni patung berdiri sendiri dan memang benar-benar berbentuk tiga dimensi sehingga dari segi manapun kita melihatnya, kita akan dihadapkan kepada bentuk yang bermakna. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa karya seni memiliki media yang sangat luas. Segala hal mampu menjadi aspek pendukung dalam terciptanya karya seni, yang perwujudan salah satunya adalah karya seni patung. Cabang seni rupa tiga dimensi ini merupakan perwujudan ekspresi dan kreasi manusia.

2.2.2 Teknik dalam Seni Patung

Menurut Humar Sahman (1993) Teknik adalah segala macam cara atau ketrampilan yang digunakan dalam mengolah segala unsur bahan menggunakan peralatan menjadi sebuah karya seni rupa yang menarik. Ada beberapa macam cara untuk membuat patung diantaranya:

a. *Assembling* (merakit)

Membuat sebuah komposisi dari bermacam-macam material seperti found object, kertas, kayu dan tekstil.

b. *Carving* (memahat)

Memahat adalah sebuah teknik substraktif, artinya mengurangi material sampai memperoleh bentuk akhir patung. Material yang digunakan dalam metode ini adalah: batu-batuan, kayu, dan material kersa lainnya. Alat-alat yang digunakan: Untuk global: kampak, golok, gergaji, chain saw (gergaji mesin),

dan lain-lain. Untuk detail: pahat (kayu dan batu), kikir, pasah, dan lain-lain. Untuk finishing: amplas, slab, furnishing, cat, dan lain.

c. *Modelling* (tuang/cor)

Adalah proses additive (menambah), dimana material dibangun menuju ke bentuk akhir patung. material ini harus lentur, seperti tanah liat, lilin, plaster, dan pematung menggunakan tangannya untuk membentuk. Pada perkembangannya bisa dibantu alat seperti butsir.

2.2.3 Media Seni Patung

Menurut G. Shidarta (1987) Media seni patung adalah berupa bahan, alat, dan teknik yang diperlukan dalam pembuatan seni patung. Bahan tersebut diantaranya:

2.2.3.1 Bahan Pembuatan Patung

Bahan seni patung dapat di bedakan menjadi tiga yaitu :

a. Bahan Lunak

Yang dimaksud bahan lunak adalah material yang empuk dan mudah di bentuk misalnya: tanah liat, lilin, sabun. Tanah liat yang baik harus bersih dari kerikil, akar, rumput, dll. Daya susut tanah tidak lebih dari 10%, supaya kalau sudah kering tidak pecah/ hancur, tanah liat harus juga cukup elastis artinya mudah di bentuk, tidak telalu lembek atau terlalu keras. Untuk bahan plastisin (lilin) mudah dapat di toko, tingkat plastisinya bermacam-macam, ada yang sangat lembek, cukup lembek, dan agak lembek. Bahan sabun mudah di bentuk, akan tetapi ukuranya kecil, kita tidak bisa berkarya lebih besar.

b. Bahan Sedang

Artinya bahan itu tidak lunak dan tidak keras. Contohnya : kayu waru, kayu sengon, kayu randu, dan kayu mahoni.

c. Bahan Keras

Bahan keras dapat berupa kayu atau batu-batuan. Contohnya : kayu jati, kayu sonokeling dan kayu ulin. Bahan batu-batuan antara lain batu padas, batu granit, batu andesit, dan batu pualam (marmer). Selain bahan-bahan tersebut masih ada bahan yang dapat dipergunakan untuk membuat patung yaitu semen-pasir, gips, kuningan, perunggu, emas dan sebagainya.

2.2.3.2 Alat Pembuatan Patung

Peralatan yang digunakan untuk membuat patung tergantung kepada bahan dan tekniknya. Alat-alat yang digunakan dalam mematumng terdiri dari:

- a. Butsir adalah alat bantu untuk membuat patung terbuat dari kayu dan kawat.
- b. Meja putar adalah meja untuk membuat patung dan dapat di gerakkan dengan cara di putar, fungsinya untuk memudahkan dalam mengontrol bentuk dari berbagai arah.
- c. Pahat
- d. Palu kayu
- e. Cetakan berfungsi untuk mengencangkan ikatan kawat dan memotong ikatan kawat.
- f. Sendok adukan berfungsi untu mengambil adonan dan menempelkannya pada kerangka patung.

2.2.4 Unsur-unsur Seni Patung

Seni patung Menurut G. Shidarta (1987) Patung adalah Bentuk yang mempunyai tri matra atau bentuk yang mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi. Patung memiliki unsur-unsur yang membentuk keseluruhan. Seorang pematung akan selalu berhadapan dengan unsur-unsur tersebut pada saat mematung. Dan dalam proses bekerja mencoba untuk menyatukan unsur-unsur itu dalam suatu susunan hingga dapat tampil sebagai suatu kesatuan yang utuh. Unsur-unsur dalam seni patung adalah sebagai berikut:

a. Garis dan Bidang

Menurut Mikke Susanto (2011: 55) Bidang atau *shape* adalah area. Bidang terbentuk karena ada 2 atau lebih garis yang bertemu (bukan himpitan). Dengan kata lain, bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik oleh formal maupun garis yang sifatnya ilusif, ekspresif atau sugestif. Sedangkan garis adalah coretan, goresan, guratan yang membekas pada suatu bidang. Garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa panjang, pendek, halus, tebal, berombak, melengkung dan lurus. Dalam seni tiga dimensi garis dapat dibentuk karena lengkungan, sudut yang memanjang maupun perpaduan teknik dan bahan-bahan lainnya (Sudarmaji, 1979).

b. Volume dan Ruang

Volume adalah kedalaman suatu persepsi keruangan. Bila merupakan kualitas dari bingkah yang menjangkau matra (dimensi) ruang, yaitu matra yang memiliki ukuran tinggi, panjang dan lebar (Sidharta, 1987). Kualitas patung ditentukan pula oleh hubungan antara volume patung dengan yang berada di

sekelilingnya. Bila patung ini berongga atau berlubang, maka peranan volume menjadi semakin luas. Karena interelasinya akan mencakup volume patung, ruang sekelilingnya dan ruang (rongga, lubang) yang berada dalam volume itu.

c. Bidang permukaan dan Barik (Tekstur)

Bidang permukaan sebuah patung berperan sama dengan kulit manusia, yang berfungsi sebagai batas bentuk yang langsung tampak dan dapat diraba. Bidang permukaan itu dapat cembung, atau cekung, seperti permukaan air laut yang bergelombang tertiuap angin. Gelombang yang cembung membukit dan mengakibatkan kelandaian yang cekung, atau dapat juga seperti kristal yang permukaannya membidang dan saling bertemu sehingga membentuk rusuk-rusuk yang tajam (Sidharta, 1987). Di samping itu bidang permukaan patung dapat mempunyai sifat yang bermacam-macam, tergantung cara pengelolaannya. Dari ketiga kemungkinan itu akan terjelma suatu kualitas permukaan yang disebut barik. Menurut Mikke Susanto (2011:48) barik dapat juga diartikan sebagai tekstur, nilai raba, kualitas permukaan suatu objek.

d. Bentuk

Bentuk diartikan sebagai bangun, gambaran, wujud, sistem dalam seni rupa rupa biasanya dikaitkan dengan matra yang ada (Mikke Susanto:54).

Selanjutnya (Sidharta: 1987) mengemukakan bahwa dalam seni rupa sering dibedakan antara bentuk relatife dan bentuk absolute. Bentuk relatife adalah bentuk yang erat hubungannya dengan bentuk yang terdapat di alam. Bentuk absolute adalah bentuk yang pada dasarnya meliputi lima bentuk dasar, yaitu

kubus, bola, piramida, silinder, dan bentuk campuran. Dalam mematung, setiap bentuk dapat dikembalikan kepada bentuk-bentuk dasar tersebut

e. Warna

Menurut Mikke Susanto (2011: 433) Warna adalah getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Cahaya yang dapat diindra manusia memiliki panjang gelombang antara 380-780 nanometer. Cahaya yang dihasilkan dari jarak antara yang bisa diakses indera manusia tersebut dapat diurai melalui prisma kaca menjadi warna, yang kemudian dinamakan warna cahaya. Sedangkan bagian penglihatan yang dihasilkan dari pancaran cahaya ke sebuah benda dan kemudian dipantulkan ke mata disebut warna pigmen. Sidharta (1987) menambahkan bahwa warna termasuk salah satu unsur yang tidak kalah pentingnya dari unsur-unsur patung lainnya. Dalam seni patung warna dapat tampil karena bahan yang dipakai tetapi juga karena sengaja dibuat berdasarkan berbagai teknik. Warna coklat dari kayu misalnya oleh pematung sengaja dipertahankan untuk menonjolkan watak khas dari patung kayu. Sebaliknya untuk memberikan kesan-kesan tertentu timbul dengan usaha untuk membubuhkan bermacam-macam warna atau nada warna sesuai dengan pertimbangan nilai-nilai seninya. Warna juga dapat dipakai dalam usaha mencapai kesan matra dari patung.

2.2.6 Fungsi Patung

Seni patung pada zaman dahulu di buat untuk kepentingan keagamaan, pada zaman Hindu dan Budha, patung di buat untuk menghormati dewa atau orang yang dijadikan teladan. Pada perkembangan selanjutnya patung dibuat untuk monumen atau peringatan suatu peristiwa besar pada suatu bangsa, kelompok atau perorangan. Pada jaman sekarang seni patung sering diciptakan untuk mengekspresikan diri penciptanya karena lebih bebas dan bervariasi. Seni patung juga diciptakan untuk dinikmati nilai keindahan bentuknya. Secara umum berdasarkan pementannya seni patung ada 6 macam yaitu :

- a. Patung *religi*, selain dapat dinikmati keindahannya tujuan utama dari pembuatan patung ini adalah sebagai sarana beribadah, bermakna religius.
- b. Patung *monument*, keindahan dan bentuk patung yang dibuat sebagai peringatan peristiwa bersejarah atau jasa seorang pahlawan.
- c. Patung *arsitektur*, keindahan patung dapat dinikmati dari tujuan utama patung yang ikut aktif berfungsi dalam konstruksi bangunan.
- d. Patung *dekorasi*, untuk menghias bangunan atau lingkungan taman.
- e. Patung seni, patung seni untuk di nikmati keindahan bentuknya.
- f. Patung kerajinan, hasil dari para pengrajin. Keindahan patung yang dibuat selain untuk dinikmati juga sengaja untuk dijual.

2.3 Unsur-unsur Rupa

Proses pembuatan karya patung memiliki pokok penting yang perlu diperhatikan. Salah satu pokok pentingnya adalah unsur-unsur rupa yang merupakan aspek bentuk yang dapat dilihat, berbentuk nyata, dan saling berhubungan satu dengan yang lain. Penampilan keseluruhan menentukan perwujudan dan makna bentuk yang terlihat, nyata, dan saling berhubungan. Unsur-unsur rupa juga disebut unsur-unsur visual (*visual elements*), unsur-unsur formal, atau unsur-unsur desain. Unsur-unsur visual tersebut adalah sebagai berikut:

2.3.1 Garis

Sunaryo (2002:7) menjelaskan bahwa garis dapat terjadi jika kedua titik dihubungkan atau sebuah titik bergerak, maka jejak yang dilalui membentuk suatu garis. Arti kata lain, deretan sejumlah titik atau noktah dapat membentuk sebuah garis dan sebuah garis diawali dan diakhiri dengan titik. Terbentuknya garis merupakan gerakan dari suatu titik yang membekaskan jejaknya sehingga terbentuk suatu goresan. Elemen seni rupa erat kaitan dengan garis, garis memiliki kemampuan untuk mengungkapkan suasana. Suasana yang tercipta dari sebuah garis terjadi karena proses stimulasi dari bentuk-bentuk sederhana yang sering kita lihat disekitar kita, yang terwakili dari bentuk garis tersebut. Sunaryo (2002: 8) menjelaskan garis apabila ditinjau dari segi jenisnya terdapat garis lurus, garis lengkung, dan garis tekuk atau *zig-zag*. Dari segi arah, dikenal garis tegak, garis datar, dan garis serong atau miring.

Dari pendapat diatas maka garis merupakan coretan atau goresan yang meninggalkan bekas dan mempunyai arah.

2.3.2 Warna

Sunaryo (2002:10) menjabarkan bahwa warna merupakan suatu kualitas yang memungkinkan seseorang dapat membedakan dua obyek yang identik dalam ukuran bentuk, tekstur, raut dan kecerahan, warna berkait langsung dengan perasaan dan emosi. Ada sistem susunan warna agar tercipta paduan suatu komposisi warna dalam kombinasi yang harmonis. Secara teoritis, susunan warna berikut dipandang sebagai paduan warna harmonis, yakni: (1) susunan warna monokromatik (2) susunan warna analogus (3) susunan warna komplementer.

2.3.3 Bidang

Bidang merupakan pengembangan garis yang membatasi suatu bentuk, sehingga membentuk bidang yang melingkupi dari beberapa sisi. menurut A.J.Soehardjo (1990: 17), Jika ujung garis bertemu, terbentuklah bidang, bidang mempunyai panjang dan lebar, tetapi tidak memiliki tebal. Bidang dapat ditata secara tegak lurus, miring, dan mendatar atau ditumpang-tindihkan, yang satu berada dibelakang yang lain sehingga memberi kesan meruang dalam gambar. Selanjutnya menurut Mikke Susanto (2012: 55) menjelaskan tentang bidang *Shape* atau bidang adalah area. Bidang terbentuk karena ada dua atau lebih garis yang bertemu (bukan berhimpit). Dengan kata lain, bidang adalah sebuah area

yang dibatasi oleh garis, baik oleh formal maupun garis yang sifatnya ilusif, ekspresif, atau segestif.

Dari beberapa penjelasan diatas maka dapat dirangkum bahwa bidang adalah garis yang bertemu yang memiliki panjang dan lebar.

2.3.4 Tekstur

Tekstur adalah sifat dan keadaan suatu permukaan bidang atau permukaan benda pada sebuah karya seni, setiap benda memiliki sifat permukaan yang berbeda. Menurut Mikke Susanto dalam bukunya Diksi Rupa (2012: 49), menjelaskan tentang tekstur. Tekstur adalah barik, nilai raba, kualitas permukaan, barik dapat melukiskan sebuah permukaan objek, seperti kulit, rambut dan bisa merasakan kasar-halusnya, teratur-tidaknya suatu objek, tekstur dimunculkan dengan memanfaatkan kanvas, cat, atau bahan-bahan seperti pasir, igmen, zinc, white, dan lain-lain.

Sedangkan menurut A.J. Soehardjo (1990: 17), Tekstur benda/bahan adalah sifat permukaan benda/bahan tersebut seperti licin, kasar, kilap, kusam, dan lembut. Tekstur dapat ditampilkan sebagai keadaan yang nyata, misalnya kalau teksturnya sebuah patung, dan dapat pula tampil semu, misalnya kalau teksturnya gambar sebuah batu. Keadaan permukaan yang semu merupakan kesan dan bukan kenyataan.

Dari beberapa pendapat dapat dirangkum bahwa tekstur adalah elemen yang dapat dirasakan dengan diraba atau dilihat pada permukaan karya seni.

2.3.5 Ruang (volume)

Pengertian ruang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1185) menyatakan bahwa ruang adalah sela-sela antara dua (deret) tiang atau antara empat tiang (dibawah kolong rumah). Kemudian menurut Sony Kartika (2004: 53) menjelaskan bahwa ruang dalam unsur seni rupa merupakan wujud tiga matra yang mempunyai panjang, lebar, dan tinggi (volume). Sedangkan pendapat lain mengenai ruang menurut Mikke Susanto (2012: 338) menjelaskan tentang ruang. Ruang merupakan istilah yang dikitikan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra. Dalam seni rupa orang sering mengaitkan ruang adalah bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang terbatas maupun yang tidak terbatas. Pada suatu waktu, dalam hal yang berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik. Dapat dirangkum bahwa ruang adalah suatu dimensi yang memiliki volume atau isi dan memiliki batasan atau limit.

2.3.6 Raut

Istilah raut atau bidang dipakai untuk menerjemahkan kata *shape* dalam bahasa Inggris. Istilah itu sering kali disamakan dengan kata bangun, bidang, atau bentuk. Kamus Besar Bahasa Indonesia menerjemahkan bangun berarti bentuk, rupa, wajah, perawakan. Selain itu juga berarti bangkit, berdiri, dan struktur atau susunan. Sedangkan kata bidang berarti permukaan rata dan tentu batasnya.

Sunaryo (2002: 9-10) menjelaskan bahwa unsur rupa raut adalah pengenalan bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi, dan sebagainya. Dari segi perwujudannya, raut dapat dibedakan menjadi 4 yaitu:

2.3.6.1 Raut geometris: terdiri dari raut segitiga, persegi dan lingkaran/bulatan (raut geometris pokok) merupakan raut yang luasannya dapat dihitung atau diukur, raut yang dibatasi oleh garis lurus atau garis lengkung.

2.3.6.2 Raut organis: merupakan raut yang dibatasi oleh garis lengkung bebas dan tidak dapat diukur.

2.3.6.3 Raut bersudut-sudut: memiliki banyak sudut atau garis batas yang bertekuk-tekuk.

2.3.6.4 Raut tak beraturan: merupakan raut yang dibatasi oleh garis lurus dan garis lengkung secara bebas.

2.4 Prinsip-prinsip Desain dalam Seni Patung

Unsur-unsur seni rupa dalam berkarya seni patung, penulis juga perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip agar karya tersebut memiliki struktur visual yang menarik. Prinsip-prinsip berkarya seni patung yang diterapkan pada karya yang dibuat penulis adalah sebagai berikut:

2.4.1 Keseimbangan

Sunaryo (2002: 39) menjelaskan bahwa keseimbangan (*balance*) merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan” bobot” akibat “gaya berat” dan letak kedudukan bagian-bagian yang membuat susunan dalam keadaan seimbang. Keseimbangan dalam suatu komposisi tidak ada, maka dapat membuat perasaan tak tenang dan keutuhan komposisi dapat terganggu, namun keseimbangan yang baik memberikan perasaan tenang dan menarik, serta menjaga keutuhan komposisi.

Karya seni patung yang dibuat penulis diperlukan penataan subyek patung yang disusun dengan seimbang. Keseimbangan dalam karya patung yang diterapkan ialah keseimbangan senjang (*asyimmetrical balance*) dan keseimbangan memancar.

2.4.2 Kesebandingan

Kesebandingan berarti hubungan antar bagian dengan keseluruhan. Hubungan yang dimaksud bertalian dengan ukuran, yaitu besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian. Kesebandingan merupakan prinsip desain yang mengatur hubungan unsur-unsur, termasuk hubungan dengan keseluruhan, agar tercapai kesesuaian (Sunaryo, 1993:23).

2.4.3 Kesatuan

Kesatuan merupakan prinsip yang utama dimana unsur-unsur seni rupa paling menunjang satu sama lain dalam membentuk komposisi yang bagus dan serasi. Untuk menyusun suatu kesatuan, setiap unsur tidak harus sama dan seragam, tetapi unsur-unsur dapat berbeda atau beragam sehingga menjadi susunan yang memiliki kesatuan. Menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 54)

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan yang merupakan isi pokok dari komposisi. Penyusunan dari unsur-unsur visual seni sedemikian rupa sehingga menjadi kesatuan, organik, ada harmoni antara bagian-bagian dengan keseluruhan.

Sedangkan Mikke Susanto (2012: 419) menyatakan bahwa kesatuan adalah merupakan salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni (azas-azas desain). *Unity* merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub-azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam suatu komposisi suatu karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian.

Dari pendapat diatas dapat dirangkum bahwa kesatuan adalah prinsip hubungan yang saling melengkapi, dan saling mengisi.

2.4.4 Irama

Irama adalah pengulangan satu atau beberapa unsur secara teratur dan terus menerus. Susunan yang diatur berupa garis, susunan bentuk, atau susunan variasi warna. Menurut Bastomi (1990: 18) Irama adalah suatu pengaturan atau ulangan yang teratur dari suatu bentuk atau unsur-unsur. Bentuk-bentuk pokok

dari irama ialah berulang-ulang, berganti-ganti, berselang-seling, dan mengalir dalam seni lukis, irama adalah aturan atau pengulangan yang teratur dari suatu bentuk atau unsur-unsur.

Sedangkan menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 54) suatu pengulangan secara terus menerus dan teratur dari satu unsur, ada tiga macam cara untuk memperoleh gerak ritmis yaitu melalui pengulangan, pengulangan dengan progress ukuran dan pengulangan gerak garis *continueu*.

Dapat dirangkum bahwa irama adalah pengulangan secara terus menerus dan teratur dari satu unsur.

2.4.5 Proporsi

Proporsi yaitu membandingkan bagian-bagian satu dengan bagian lainnya secara keseluruhan. Dharsono Sony Kartika (2004: 54) proporsi adalah penimbangan atau perbandingan, proporsi adalah perbandingan unsur-unsur atau dengan yang lainnya yaitu tentang ukuran kualitas dan tingkatan. Proporsi dapat dinyatakan dalam istilah-istilah dan rasio tertentu.

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2012: 92) proporsi adalah hasil dari perbandingan jarak yang menunjukkan ukuran hubungan bagian dengan keseluruhan dan antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya. Proporsi berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan) *rhythm* (irama, harmoni).

Dari beberapa pendapat diatas dapat dirangkum bahwa proporsi adalah perbandingan dari susunan unsur-unsur desain antara bagian satu dengan bagian lainnya untuk mencapai keselarasan yang sebanding.

2.4.6 Harmoni (selaras)

Harmoni adalah hubungan kedekatan unsur-unsur yang berbeda baik bentuk maupun warna, untuk menciptakan keselarasan. Menurut Kartika (2004: 54). Harmoni merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat, jika unsur-unsur estetika dipadukan secara berdampingan, maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian (harmoni).

Sedangkan menurut Susanto (2012: 416) menyatakan bahwa kesatuan adalah: Salah satu unsur pedoman dalam berkarya seni (azas-azas desain). *Unity* merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam suatu komposisi karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian. Koheren menurut E.B Feldman sepadan dengan *organic unity*, yang bertumpu pada kedekatan atau letak yang berdekatan dalam membuat kesatuan.

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa kesatuan merupakan paduan unsur-unsur estetika dipadukan secara berdampingan, maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian (harmoni).

2.5 Objek dalam Seni Patung

Objek merupakan sebuah benda atau perkara yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari, biasanya menjadi hal utama dalam pembicaraan atau sasaran untuk diamati. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi 3 (1990: 622) objek berarti hal, perkara, atau orang yang menjadi pokok pembicaraan, benda, hal, yang dijadikan sasaran untuk diteliti, diperhatikan.

Kemudian menurut Susanto (2012: 280) mengungkapkan pengertian objek sebagai berikut material yang dipakai untuk mengekspresikan gagasan. Sesuatu yang ingin menjadi perhatian, pikiran, atau tindakan, karena itu biasanya dipahami sebagai kebendaan, sub human, dan pasif, berbeda dengan subjek yang biasanya aktif. Objek lukisan dipahami sebagai objek yang diambil berupa suatu bendawi. Sedangkan manusia sering disebut subjek lukisan.

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa objek merupakan material, hal, perkara, orang, yang digunakan untuk mengekspresikan gagasan dan menjadi pokok pembicaraan. Dalam karya ini penulis mengambil objek ikan yang diwujudkan kedalam karya seni patung.

2.6 Komponen Karya Seni Patung

Ada tiga komponen dalam proses penciptaan karya seni patung sebagai landasan berkarya. Ketiga komponen tersebut adalah tema, bentuk dan isi yang secara jelas dijabarkan dalam penjelasan berikut:

2.6.1 *Subject metter*

Subject metter atau tema pokok ialah rangsang cipta seniman dalam usahanya menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan (Kartika, 2004: 29). Bentuk yang menyenangkan adalah bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia secara utuh, dan perasaan keindahan kita dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan serta mampu merasakan lewat sensitivitas. *Subject metter* sebagai stimulus yang ditimbulkan dari proses pengamatan yang dirangsang oleh obyek. Karya seni hampir dipastikan adanya *subject metter*, yaitu inti atau pokok persoalan yang dihasilkan sebagai akibat dari pengolahan obyek yang terjadi dalam ide seorang seniman dengan pengalaman pribadi.

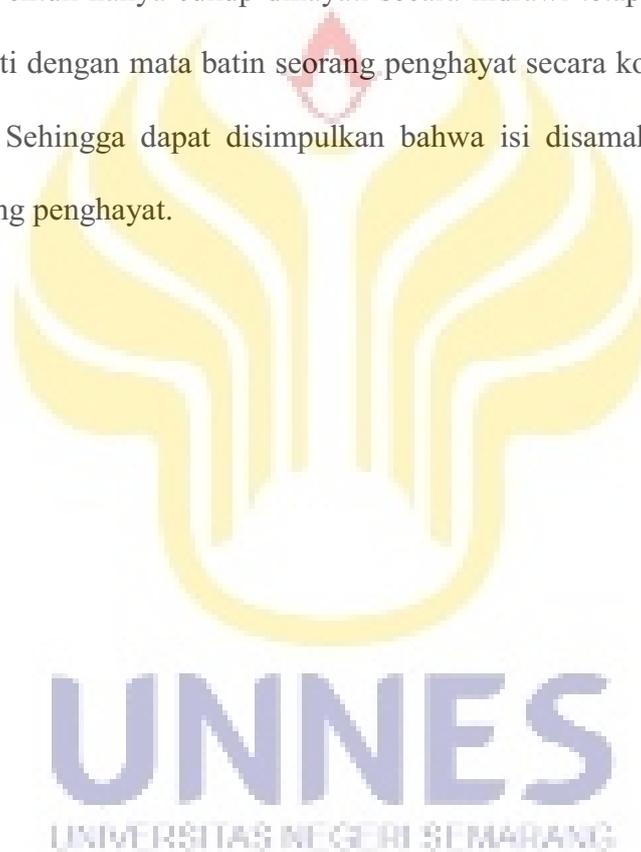
2.6.2 Bentuk (form)

Kartika (2004: 30) menjelaskan bahwa bentuk adalah totalitas dari pada karya seni. Bentuk merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Ada dua macam bentuk: pertama visual form, yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni. Kedua special form, yaitu bentuk yang tercipta karena hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisik terhadap kesadaran emosional.

Bentuk fisik sebuah karya dapat diartikan sebagai kongkretisasi dari *subject metter* tersebut dan bentuk psisikis sebuah karya merupakan susunan dari kesan hasil tanggapan. Hasil dari tanggapan itu bisa dikatakan para seniman memaknai karya seni patung.

2.6.3 Isi atau makna

Isi atau makna merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam berkarya karena isi merupakan gambaran atau jiwa dari sebuah karya, maka dari itu esensi dari sebuah karya yaitu isi atau makna, isi atau arti adalah bentuk psikis dari seseorang penghayat yang baik. Perbedaan bentuk dan isi hanya terletak pada diri penghayat. Bentuk hanya cukup dihayati secara indrawi tetapi isi atau arti hanya dapat dihayati dengan mata batin seorang penghayat secara kontemplasi (Kartika, 2004 : 31). Sehingga dapat disimpulkan bahwa isi disamakan dengan *subject metter* seorang penghayat.



BAB 3

METODE BERKARYA

3.1 Media

Karya seni patung dibuat dengan menggunakan media yang menjadi sarana untuk mentransformasikan ide atau gagasan sebagai ungkapan pengalaman estetis kedalam bentuk visual, karena karya seni rupa tidak bisa lahir tanpa alat dan bahan. Media yang digunakan sesuai dengan pilihan yang dirasa oleh seniman tepat untuk menyajikan pengalaman dalam berkarya seni patung.

Setiap karya seni dihasilkan menggunakan media yang sesuai dengan pilihan seniman pembuatnya. Menurut Rondhi dalam (Taufik, 2013:37) setiap media yang mereka pilih harus dipahami karakteristiknya sehingga media tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengekspresikan gagasannya. Adapun bahan yang akan digunakan oleh penulis dalam berkarya yaitu:

3.1.1 Bahan

Bahan merupakan hal terpenting untuk menentukan hasil akhir dalam pembuatan karya, bahan berkualitas baik dapat menentukan pencapaian bentuk yang maksimal, dapat bertahan dalam waktu lama dan memberi kesan estetik yang terlihat dari segi kualitas dari bahan itu sendiri.

a. Besi Batangan

Bahan pokok yang dipakai dalam proses perwujudan karya tugas akhir adalah besi batangan yang berdiameter 0,6 mm dan 0,8 mm yang dijadikan kerangka karya. Besi batangan ini termasuk bahan yang mudah di bentuk untuk membuat kerangka ikan tersebut.



Gambar 3.1 Besi beton polos S10



Gambar 3.2 Besi beton ulir S10

Besi beton polos SNI 10 adalah besi yang memiliki penampang bundar dengan permukaan licin atau tidak bersirip. Besi ulir atau besi tulangan beton sirip adalah batang besi dengan bentuk permukaan khusus berbentuk sirip melintang (puntir atau sirip ikan) atau rusuk memanjang (sirip teratur atau bambu) dengan pola tertentu, atau batang tulangan yang dipilih pada proses produksinya.

b. Plat besi

Bahan pokok yang dipakai dalam proses perwujudan karya tugas akhir adalah plat besi tebal 0,7 mm dan 0,8 mm digunakan untuk menutupi kerangka karya, sehingga terbentuk wujud visual ikan . Pelat besi ini mudah dibentuk dalam proses penggarapan karya.



Gambar 3.3 Plat besi tebal 0,7 mm **Gambar 3.4** Plat besi tebal 0,8 mm

Kerja plat adalah suatu proses membuat benda kerja dari lempengan pelat yang dibentuk sedemikian juga agar dapat membentuk suatu benda yang dapat digunakan. Lempengan plat yang penulis gunakan dalam pembuatan karya atau benda kerja memiliki ketebalan 0,7 mm dan 0,8 mm.

3.1.2 Alat

Dalam kerja peralatan kita memerlukan sejumlah peralatan pendukung untuk menyelesaikan benda kerja yang kita bentuk, peralatan tersebut diantaranya adalah:

a. Palu

Palu digunakan untuk memukul pada bagian permukaan yang tidak rata, keras, bekas las pada bagian sambungan plat.

b. Tang

Tang digunakan untuk menjepit pada saat pemasangan plat pada kerangka, kemudian pada saat menyambung plat menggunakan las listrik.

c. Penggores

Penggores digunakan untuk menandai plat, dengan ukuran yang ditentukan yang akan dipotong pada permukaan pelat.

d. Mesin gerinda (potong)

Mesin gerinda dalam pengoprasionalnya menggunakan mata gerinda, jadi mesin gerinda merupakan salah satu jenis mesin perkakas dimana mata potongnya berjumlah sangat banyak yang digunakan untuk memotong benda kerja yang ketebalannya yang tidak relatif tebal, menghaluskan dan meratakan permukaan benda kerja serta sebagai proses jadi akhir (finishing) pada benda kerja.



Gambar 3.5 Mesin gerinda dan batu potong

e. Mesin las listrik (elektroda)

Las listrik (elektroda) merupakan alat untuk menyambung pada bagian bahan plat besi dan pipa dengan menggunakan ujung kawat las yang akan mencair pada pada ujungnya dan merambat terus sampai habis.

Besi mencair ketika dilas dan dari sebagian benda yang akan disambung tercampur dan mengisi celah dari kedua bahan besi, maka tersambunglah kedua bahan besi tersebut.

Sebagai berikut alat mesin las listrik atau elektroda dan kawat las(busur) pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.6 Las listrik dan kawat las

3.2 Teknik Berkarya

Karya proyek studi ini menggunakan media plat besi (ukuran 0,8 mm dan 0,7 mm) dan besi beton (diameter 8 mm dan 10 mm). Teknik yang digunakan adalah teknik konstruktif (menempel) dengan cara menempelkan bagian yang satu dengan bagian yang lain menggunakan las listrik.

Subjek utama dalam karya adalah bentuk fisik ikan sesuai tema berjumlah 5 buah karya patung dengan ukuran *variable dimension*.

3.3 Proses Penciptaan Karya

Proses penciptaan karya seni mempunyai beberapa tahapan. Sahman dalam Dhalia (2011:47) menjabarkan proses mencipta terdiri dari tiga tahapan, yakni:

3.3.1 Mencari sumber gagasan

Tahapan awal dalam berkarya adalah membuat naskah yaitu menentukan konsep karya yang ingin diangkat. Kegiatan awal yang dalam proses pencarian konsep yaitu menentukan gagasan atau ide (*inception of idea*) atau mencari sumber gagasan. Tahapan tersebut dapat dikatakan sebagai proses mencari inspirasi. Disini penulis harus mengetahui ikan Nusantara serta aturan dalam berkarya seni patung yang akan dijadikan obyek patung dari bahan plat. Penulis membagi tahapan ini menjadi dua, yaitu:

3.3.2 Pengumpulan data

Proses pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, pengamatan dan pengumpulan informasi dalam rangka mencari tema-tema yang dapat digunakan sebagai sumber inspirasi dalam karya seni patung. Sumber data penulis berdasarkan dari buku-buku bacaan serta sumber gambar dari internet yang nantinya akan dipilih sebagai bahan inspirasi berkarya seni patung.

3.3.3 Pengumpulan materi gambar

Pengumpulan materi gambar merupakan tahapan penyempurnaan, pengembangan dan pematapan gagasan awal yakni pengambilan obyek-obyek visual yang digunakan sebagai unsur dalam pembuatan seni patung. Gambar yang digunakan merupakan gambaran yang dianggap relevan dengan tema yang diangkat untuk menciptakan karya seni yang diinginkan penulis. Karya yang

dijadikan sumber inspirasi pada karya proyek studi penulis adalah foto yang bersumber dari internet.



Gambar 3.7 Gb. Inspirasi dari internet

3.2.4 Pematapan gagasan awal

Tahap penyempurnaan adalah mengembangkan bahan yang nantinya dibentuk wujud konkrit. Jadi gagasan yang muncul pada tahapan awal berikutnya masih harus disempurnakan lagi menjadi gagasan sedemikian rupa, sehingga nanti pada kerja penguangan ide kedalam medium(bahan dengan bantuan alat dan teknik tertentu), lebih mudah memperoleh proses yang sempurna. Berikut proses gambarannya:



Gambar 3.8 Gbr. Proses tahap penyempurnaan

3.2.5 Pengolahan Karya Akhir (*Finishing*)

Finishing merupakan proses akhir dari penggarapan sebuah karya. Proses *finishing* ini merupakan bagian penting dalam proses penciptaan karya seni, sebuah karya tidak dianggap selesai sebelum melalui proses *finishing*. Bahan *finishing* yang akan dipakai pada tugas akhir ini adalah fernis atau klir yang bermerek avian, klir yang dipakai berbasis minyak. Bahan tersebut merupakan bahan *finishing* yang kualitasnya cukup baik untuk melindungi besi dari karat.

BAB 4

HASIL KARYA

Pada bab ini dilaporkan seluruh karya yang telah dihasilkan berjumlah 5 karya patung meliputi : (1) foto karya, (2) spesifikasi karya, (3) diskripsi karya, (4) analisi formal meliputi unsur rupa ,prinsip rupa dan *subjek matter* yang terdapat pada karya tersebut secara keseluruhan menggunakan material pelat besi.

Dari ke-5 karya yang akan dipamerkan sebagai tugas akhir, penulis mencoba mengungkapkan Negara kepulauan yang mana Negara Indonesia kita antara pulau satu dengan yang lainnya dipisahkan oleh lautan, tidak dipungkiri lagi dengan keadaan geografis tersebut sumber daya hayati yang kita miliki sangat melimpah terutama hasil laut yang dimiliki Negara kita. Laut sebagai sebuah ekosistem memiliki peran yang sangat penting, sebuah simbiosis mutualisme antara manusia dengan alam. Sehingga kita wajib untuk menjaganya, namun sekarang sebaliknya seperti pencemaran, eksploitasi dan kerusakan-kerusakan yang disebabkan kelalaian manusia mengancam kelestarian laut. Dalam proyek studi ini saya ingin mengangkat ikan sebagai wakil dari keadaan laut kita yang semakin memprihatinkan. Perwujudan ikan dalam bentuk patung plat besi yang berkarat tersebut supaya dapat memberikan gambaran bahwa mereka sedang kesakitan, laut kita membutuhkan perhatian dan tindakan yang semua warga negara harusnya ikut serta dalam membantu menjaga kelestarian alam.

4.1 Karya 1



Gambar 4.1 *Shark Fish*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4.1.1 Spesifikasi karya

Judul : *Shark Fish*

Ukuran : *Variable Dimention*

Bahan : Plat Besi

Teknik : Las Listrik

Tahun : 2016

4.1.2 Deskripsi karya

Dalam karya patung yang berjudul “Shark fish” ini menampilkan subjek yang berupa figur ikan hiu yang sedang berenang melompat keatas perairan laut. Jika dilihat dari segi bentuk, pada karya tersebut mengalami kelaparan yang sedang mencari mangsanya dimana perubahan bentuk yang menonjol terdapat pada tubuh yang melengkung, pandangan matanya melihat kearah depan, mulut terbuka dan gigi meruncing beserta moncongnya dengan mimik wajah yang sedang lapar serta sirip-siripnya yang runcing. Karya ikan hiu ini terbuat dari rangka besi beton yang dilapisi lembaran plat besi yang membentuk tubuh ikan hiu yang mencerminkan sosok ikan hiu yang keras dan kuat pada karya patung tersebut. Tetapi pada karya patung ikan hiu ini dengan media plat besi yang berkarat merupakan kesakitan pada ikan hiu yang tidak terawat oleh manusia karena pencemaran limbah yang membuat ikan hiu marah sehingga melampiaskan kemarahannya dengan mencari mangsa ikan lainnya.

Figur karya ikan hiu dengan penyangga besi beton ulir yang melengkung supaya figur ikan tidak roboh dan pedestal dengan tutup tong beserta kerangka besi yang dilas dibawah tutup tong untuk memperkokoh figur ikan hiu ini.

4.1.3 Analisis karya

Garis tercipta dari penggunaan perbedaan dua bidang yang warnanya bertemu atau pertemuan antara warna terang dengan warna yang lebih gelap. Warna yang ada pada figur ikan hiu adalah warna besi plat yang sudah berkarat bertemu dengan warna besi plat yang belum berkarat pada tubuh figur ikan hiu

tersebut maka terciptalah garis-garis antara potongan plat besi pada tubuh ikan hiu tersebut. Sedangkan untuk bentuk figur ikan hiu menyerupai bentuk ikan hiu yang sesungguhnya. Tekstur yang terbentuk akibat dari pukulan-pukulan martil pada plat besi yang berada dimoncong figur ikan hiu. Tekstur juga terdapat pada tubuh, ekor dan sirip-siripnya yang merupakan dari penggunaan alat mesin gerinda untuk memfinishing atau mengamplas dan benjolan-benjolan akibat penggunaan mesin las (elektroda) pada karya tersebut. Tekstur dalam karya ini tercipta karena media yang digunakan yaitu lembaran plat besi yang sebelumnya memiliki nilai raba sedikit halus didukung dengan penggunaan martil atau palu, mesin gerinda, dan mesin las atau elektroda. Jadi tekstur yang digunakan disini adalah tekstur semu yang bisa dirasakan dengan menggunakan indra penglihatan.

Dalam karya ini keseimbangan yang digunakan adalah keseimbangan senjang karena memiliki bagian yang tidak sama antara figur ikan hiu, penyangga dan pedestal tetapi berkesan tidak berat sebelah. Hal tersebut disebabkan oleh bentuk ikan hiu yang memiliki berat sama antara depan dan belakang pada karya tersebut. Irama progresif pada karya ini terlihat pada subjek ikan hiu yang mempunyai tubuh melengkung dan penyangga mulai dari bawah tubuh figur ikan hiu hingga kepedestal. Ditambah banyaknya gigi pada figur ikan hiu yang memiliki ukuran hampir sama besar diletakkan secara berurutan. Dominasi pada karya tersebut dilakukan dengan menempatkan ikan hiu dibagian atas penyangga pedestal dengan ukuran yang besar. Hal ini dimaksudkan untuk memunculkan bentuk subjek utama dan memperkuat *point of interest* pada patung ikan ini.

4.2 Karya 2



Gambar 4.2 *Marlin Fish*

4.2.1 Spesifikasi Karya

Judul : *Marlin Fish*

Media : Plat Besi

Ukuran : *Variable Dimention*

Teknik : Las Listrik

Tahun : 2016

4.2.2 Deskripsi Karya

Dalam Karya yang berjudul Marlin fish ini hanya terdapat satu subyek utama yaitu bentuk dari ikan Marlin. Subjek utama yang berbentuk tubuh ikan tersebut dalam posisi sedang berenang. Arah kepala sedikit menghadap keatas seolah olah ikan marlin dalam posisi sedang mengejar mangsa. Posisi mulut dalam keadaan terbuka sehingga Nampak giginya yang tajam. Mulut ikan marlin berbentuk segitiga runcing. Pada bagian atas lebih panjang daripada bagian bawah. Sirip ikan pada bagian atas dalam posisi tegak dan kaku, hal ini dimaksudkan agar kesan yang didapat saat melihat ika ini adalah sosok ikan yang garang. Sirip pada bagian bawah terdapat 4 bagian yaitu pada bagian kanan dan kiri dan bagian lain berada pada bagian belakang dekat dengan ekor ikan marlin.

Pada bagian ekor berbentuk bulan sabit dengan kedua ujungnya yang sangat runcing. Bentuk dari ekor dibuat lebih besar dari ukuran aslinya supaya ikan marlin ini terkesan sebagai ikan yang kuat ketika berada di dalam laut. Warna yang digunakan dalam karya ini merupakan warna natural atau alami yang berasal dari warna asli bahan baku pembuatan karya ini yaitu menggunakan warna asli besi yang berkarat. Warna yang ditimbulkan saat proses oksidasi ketika plat besi disiram dengan cairan HCL(*hydrogen clorida*) adalah warna coklat kehitaman. Alasan yang mendasari mengapa penulis mempertahankan warna asli dari besi yang berkarat adalah tentang konsep yang diangkat dalam setiap karya yaitu penggambaran keadaan laut yang semakin tercemar dan memprihatinkan,

Pada bagian bawah yaitu *pedestal*, besi yang digunakan yaitu jenis besi beton polos yang dibentuk sulur dengan dasar atau tumpuan menggunakan jenis besi *hollow*.

4.2.3 Analisis Karya

Unsur rupa garis pada karya patung ini merupakan garis yang terbentuk dari pertemuan antara bagian plat yang dirangkai dengan menggunakan mesin las. Garis yang dikonstruksikan merupakan garis lurus dan garis lengkung., pada bagian mulut ikan garis lurus tercipta dari bentuk mulut ikan dengan menggunakan bahan besi yang lurus sehingga garis yang tercipta adalah garis nyata. Sedangkan garis lengkung terdapat pada beberapa bagian tubuh ikan yaitu bagian sirip dan ekor yang kesemuanya adalah garis lengkung yang nyata.

Unsur raut pada karya ini merupakan raut anorganis yaitu raut yang sengaja dibentuk menyerupai wujud ikan. Unsur ruang yang tercipta terdapat pada bagian dalam yang berongga serta kesan yang nyata didapatkan dari bentuk patung 3 dimensi ini.

Unsur warna yang ada pada karya ini didominasi oleh warna coklat, hitam dan warna metalik yang berasal dari warna alami besi yang telah teroksidasi sehingga kesan yang didapatkan dalam karya ini adalah kesan kesakitan, tua dan butuh perhatian.

Tekstur pada bagian subyek utama merupakan tekstur nyata yang dapat dirasakan menggunakan indera peraba. Tekstur tercipta karena penggunaan media besi yang berkarat sehingga ketika disentuh terasa kasar.

Keseimbangan pada karya ini adalah keseimbangan asimetris yaitu keseimbangan yang berat sebelah. Yang lebih condong berat ke arah belakang yaitu pada bagian ekor yang memiliki ukuran yang besar dari pada bagian kepala ikan.

Dalam karya ini, bentuk mulut yang terkesan kuat dan kaku serta memiliki gigi yang tajam merupakan *point of interest* dalam karya ini. Berbagai unsur yang telah *disetting* dalam karya ini menggunakan prinsip prinsip desain sehingga karya ini diupayakan membentuk keserasian dan kesatuan.

4.3 Karya 3



Gambar 4.3 *Baracuda Fish*

4.3.1 Spesifikasi Karya

Judul : *Baracuda Fish*

Media : Plat Besi

Ukuran : *Variable Dimention*

Teknik : Las listrik

Tahun : 2016

4.3.2 Deskripsi Karya

Pada karya yang berjudul Baracuda fish ini, terdapat satu subyek utama yaitu karya patung dengan bentuk menyerupai atau sama dengan ikan baracuda. Posisi ikan seang berenang dengan mulut terbuka lebar. Mulut ikan baracuda dipenuhi oleh gigi-gigi yang tajam. Bagian rahang bawah lebih panjang daripada rahang atas. Semua bagian tubuh tertutupi oleh plat besi yang kesemuanya dirangkai menggunakan las listrik atau las elektroda.

Pada sirip atas bagian depan berbentuk setengah oval yang berdiri tegak, sedangkan sirip pada bagian belakang berbentuk lancip. Bagian bawah tubuh ikan juga terdapat sirip yang berjumlah 3 buah, kesemua sirip berbentuk lancip yang mengarah kearah bawah. Bagian ekor memiliki ukuran yang sangat besar, hal ini dimaksudkan agar patung ikan berkesan gagah dan kuat ketika berenang di samudera. Bentuk ekor meruncing pada bagian ujungnya.

Warna yang digunakan pada karya ini merupakan warna natural atau warna alami dari besi yang berkarat. Adapun teknik yang digunakan untuk memperoleh warna itu yaitu dengan proses oksidasi dengan menggunakan HCL

(*hydrogen clorida*) yang disiramkan di atas patung ikan baracuda ini sehingga warna yang dihasilkan berupa warna coklat kehitaman. Setelah warna didapat kemudian di lapisi menggunakan *clear* atau cairan pelapis.

Alasan yang mendasari mengapa penulis mempertahankan warna asli dari besi yang berkarat adalah tentang konsep yang diangkat dalam setiap karya yaitu penggambaran keadaan laut yang semakin tercemar dan memprihatinkan,

Pada bagian bawah yaitu pedestal menggunakan besi hollow 2x4 untuk menahan berat patung.

4.3.3 Analisis Karya

Unsur rupa garis pada karya patung ini merupakan garis yang terbentuk dari pertemuan antara bagian plat yang dirangkai dengan menggunakan mesin las. Garis yang dikonstruksikan merupakan garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus tercipta dari bentuk gabungan plat yang dipotong lurus dan dirangkai menggunakan las sehingga garis yang tercipta adalah garis nyata. Sedangkan garis lengkung terdapat pada beberapa bagian tubuh ikan yaitu bagian sirip dan ekor yang kesemuanya adalah garis lengkung yang nyata.

Unsur ruang yang tercipta terdapat pada bagian dalam yang berongga serta kesan yang nyata didapatkan dari bentuk patung 3 dimensi ini.

Unsur warna yang ada pada karya ini didominasi oleh warna coklat, hitam dan warna metalik yang berasal dari warna alami besi yang telah teroksidasi sehingga kesan yang didapatkan dalam karya ini adalah kesan kesakitan, tua dan butuh perhatian.

Tekstur pada bagian subyek utama merupakan tekstur nyata yang dapat dirasakan menggunakan indera peraba. Tekstur tercipta karena penggunaan media besi yang berkarat sehingga ketika disentuh terasa kasar.

Keseimbangan pada karya ini yaitu keseimbangan yang berat sebelah. Yang lebih condong berat kearah belakang yaitu pada bagian ekor yang memiliki ukuran yang besar dari pada bagian kepala ikan.

Dalam karya ini, bentuk mulut yang terkesan kuat dan kaku serta memiliki gigi yang tajam merupakan *point of interest* dalam karya ini. Berbagai unsur yang telah *disetting* dalam karya ini menggunakan prinsip prinsip desain sehingga karya ini diupayakan membentuk keserasian dan kesatuan.

4.4 Karya 4



Gambar 4.4 *Lion Fish*

4.4.1 Spesifikasi Karya

Judul : *Lion Fish*

Media : Plat besi

Ukuran : *Variable Dimention*

Teknik : Las listrik

Tahun : 2016

4.4.2 Deskripsi Karya

Dalam karya yang berjudul Lion fish ini terdapat satu subyek utama yaitu patung yang berwujud ikan baracuda. Posisi ikan sedikit menghadap keatas dengan mulut terbuka lebar. Posisi mulut yang terbuka lebar tersebut membuat gigi ikan terlihat. Bagian sirip atas dibuat dari plat yang dipotong bergerigi dengan tinggi tidak sama. Sirip ikan tersebut seolah olah bergoyang karena setiap lekuk sirip tidak sama.

Pada bagian tubuh ikan lion fish dibuat dengan menempelkan plat besi diatas kerangka yang telah dibuat. Plat besi tersebut dirangkai dengan menggunakan las listrik atau las elektroda sehingga dalam tubuh ikan terdapat totalan yang menjadi nilai estetis dalam patung ini. Sirip kanan dan kiri juga dibuat dengan menggunakan lembaran plat besi yang dipotong bergerigi dengan panjang yang tidak sama. Bentuk sirip hampir menyerupai kipas. Penyusunan sirip ikanpun dibuat lebih dinamis dengan menata setiap potongan sirip menjadi beberapa gerakan sehingga menimbulkan kesan gerak dalam karya ini. Bagian ekor ikan lion fish dibuat lebih teratur dengan menyusun potongan plat yang kemudian dihubungkan menggunakan besi beton polos. Plat besi yang digunakan pada bagian ekor dipotong lurus dan dirangkai sejajar namun dengan panjang yang berbeda, dari perbedaan panjang tersebut menimbulkan kesan dinamis walaupun ekor ikan telah dibatasi dengan besi beton polos.

Warna yang digunakan pada karya ini merupakan warna natural atau warna alami dari besi yang berkarat. Adapun teknik yang digunakan untuk memperoleh warna itu yaitu dengan proses oksidasi dengan menggunakan HCL

(*hydrogen clorida*) yang disiramkan di atas patung ikan lion fish ini sehingga warna yang dihasilkan berupa warna coklat kehitaman. Setelah warna didapat kemudian di lapisi menggunakan *clear* atau cairan pelapis.

Alasan yang mendasari mengapa penulis mempertahankan warna asli dari besi yang berkarat adalah tentang konsep yang diangkat dalam setiap karya yaitu penggambaran keadaan laut yang semakin tercemar dan memprihatinkan. Seharusnya ikan lion fish ini hidup diantara terumbu karang yang tergolong ikan yang memiliki bentuk yang sangat indah, namun karena peencemaran serta kerusakan habitatnya ikan lion fish digambarkan sedemikian rupa.

4.4.3 Analisis Karya

Unsur rupa garis pada karya patung ini merupakan garis yang terbentuk dari pertemuan antara bagian plat yang dirangkai dengan menggunakan mesin las. Garis yang dikonstruksikan merupakan garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus tercipta dari bentuk gabungan plat yang dipotong lurus dan dirangkai menggunakan las dan pada bagian ekor ikan lion fish yang dipotong lurus sehingga garis yang tercipta adalah garis nyata. Sedangkan garis lengkung terdapat pada beberapa bagian tubuh ikan yaitu bagian sirip dan ekor yang kesemuanya adalah garis lengkung yang nyata.

Unsur raut pada karya ini merupakan raut anorganis yaitu raut yang sengaja dibentuk menyerupai wujud ikan. Unsur ruang yang tercipta terdapat pada bagian dalam yang berongga serta kesan yang nyata didapatkan dari bentuk patung 3 dimensi ini.

Unsur warna yang ada pada karya ini didominasi oleh warna coklat, hitam dan warna metalik yang berasal dari warna alami besi yang telah teroksidasi sehingga kesan yang didapatkan dalam karya ini adalah kesan kesakitan, tua dan butuh perhatian.

Tekstur pada bagian subyek utama merupakan tekstur nyata yang dapat dirasakan menggunakan indera peraba. Tekstur tercipta karena penggunaan media besi yang berkarat sehingga ketika disentuh terasa kasar.

Keseimbangan pada karya ini adalah keseimbangan asimetris yaitu keseimbangan yang berat sebelah. Yang lebih condong berat ke arah belakang yaitu pada bagian ekor dan sirip yang memiliki ukuran yang besar dari pada bagian kepala ikan.

Dalam karya ini, bentuk sirip yang dinamis seolah olah sedang menari ini merupakan *point of interest* dalam karya ini. Berbagai unsur yang telah *disetting* dalam karya ini menggunakan prinsip prinsip desain sehingga karya ini diupayakan membentuk keserasian dan kesatuan.

4.5 Karya 5



Gambar 4.5 *Flying Fish*

4.5.1 Spesifikasi karya

Judul : *Flying fish*

Ukuran : *Variable Dimention*

Bahan : Plat besi dan pipa

Teknik : Las listrik

Tahun : 2016

4.5.2 Deskripsi karya

Dalam karya yang berjudul *flying fish* hanya terdapat satu subjek utama yaitu ikan *flying*, subjek utama yang berbentuk tubuh ikan dalam posisi berenang yang ingin terbang diatas air laut. Arah kepala yang sedikit menghadap keatas seolah ikan *flying* ingin mencari mangsa dan bermain, posisi mulut dalam keadaan terbuka sehingga terlihat giginya yang tajam. Mulut ikan *flying* berbentuk lonjong sedikit oval, pada bagian atas sedikit lebih panjang dari pada mulut yang bawah. Sirip ikan pada bagian atas belakang dalam posisi sedikit ada lekukan atau irama, hal ini dimaksudkan agar kesan yang didapat saat melihat ikan ini adalah sosok ikan yang garang atau pemangsa. Sirip pada bagian atas depan terdapat 2 bagian yaitu kanan dan kiri, bentuk dari ekor depan dibuat lebih besar dari ukuran yang aslinya supaya ikan *flying* ini bisa terbang diatas lautan, sedangkan sirip pada bagian bawah belakang juga ada 2 bagian yaitu kanan dan kiri yang dekat dengan ekor ikan *flying*.

Pada bagian ekor berbentuk seperti pedang samurai dengan kedua ujungnya yang runcing. Bentuk dari ekor dibuat lebih kecil memanjang dari ukuran aslinya supaya ikan *flying* ini bisa melindungi diri dari musuhnya dengan menggunakan ekornya ketika berada didam laut. Warna yang digunakan pada karya ini merupakan warna natural atau alami yang berasal dari warna aslinya bahan baku yang digunakan pada karya ini yaitu menggunakan warna asli besi yang berkarat. Warna yang ditimbulkan saat proses oksidasi ketika plat besi disiram dengan cairan HCL(*hydrogen clorida*) adalah warna coklat kehitaman. Alasan yang mendasari mengapa penulis mempertahankan warna asli dari besi

yang berkarat adalah tentang konsep yang diangkat dalam setiap karya yaitu penggambaran keadaan laut yang semakin memprihatinkan dan tercemar oleh limbah.

Pada bagian bawah karya yaitu *pedestal*, besi yang digunakan yaitu besi pipa HL(*hollow*) dengan ukuran pipa 4x4cm.

4.5.3 Analisis karya

Unsur rupa garis pada karya patung besi adalah garis yang terbentuk dari pertemuan pada bagian plat besi yang dirangkai dengan menggunakan mesin las listrik. Garis yang dikonstruksikan merupakan garis lurus dan melengkung, pada bagian mulut ikan garis lengkung tercipta dari bentuk mulut ikan dengan menggunakan bahan besi yang melengkung sehingga garis yang tercipta adalah garis nyata. Sedangkan garis melengkung juga terdapat pada bagian tubuh ikan yaitu bagian sirip dan ekor yang kesemuanya adalah garis lengkung yang nyata.

Unsur raut pada karya ini adalah raut anorganis yaitu raut yang sengaja dibuat menyerupai wujud asli ikan. Unsur ruang yang tercipta pada karya terdapat pada bagian dalam yang berongga serta kesan nyata yang didapatkan dari bentuk patung 3 dimensi.

Unsur warna yang ada pada karya ini didominasi oleh warna coklat, hitam, dan metalik yang berasal dari warna alami besi yang telah teroksidasi sehingga kesan yang didapatkan dalam karya ini adalah kesan kesakitan, tua dan butuh perhatian.

Tekstur pada bagian subjek utama merupakan tekstur nyata yang dapat dirasakan menggunakan indera peraba. Tekstur tercipta karena penggunaan media besi yang berkarat sehingga ketika disentuh terasa sedikit kasar.

Keseimbangan pada karya ini adalah keseimbangan asimetris yaitu keseimbangan yang berat sebelah, yang lebih condong berat kearah belakang yaitu pada bagian ekor yang memiliki ukuran lebih besar dan panjang dari pada bagian kepala ikan tersebut.

Dalam karya ikan ini, bentuk mulut yang terkesan kaku dan kuat serta memiliki gigi yang tajam dan sirip sayap yang melebar merupakan *point of interest* dalam karya ikan ini. Berbagai unsur yang telah *disetting* dalam karya ini menggunakan prinsip-prinsip desain sehingga karya ini diupayakan membentuk keserasian dan kesatuan sehingga dapat tercipta karya ikan flying ini.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Proyek studi dengan tema “**Ragam Ikan sebagai Inspirasi dalam Berkarya Seni Patung**” menghasilkan lima karya yang merespon serta mengangkat keragaman ikan sebagai sumber inspirasi berkarya seni patung. Karya yang dihasilkan penulis yang berjumlah lima karya tersebut memiliki ukuran yang berbeda karena karya dari penulis merupakan karya patung 3 dimensi. Karya tersebut diletakkan diatas pedestal yang terbuat dari besi untuk menahan karya sehingga lebih pantas untuk dipamerkan. Teknik yang digunakan penulis dalam pembuatan karya ini menggunakan teknik las listrik atau las elektroda dengan merangkai bagian-bagian plat kemudian ditempelkan dengan menggunakan las listrik.

Proyek studi yang penulis buat ini, bertujuan untuk mengenalkan beraneka ragamnya kekayaan hayati yang dimiliki oleh wilayah maritime Indonesia, salah satunya merupakan keanekaragaman ikan. Potensi yang dimiliki Indonesia dari sektor kelautan saja sungguh sangat melimpah karena Indonesia sendiri diapit oleh dua samudera sehingga sangat dimungkinkan sekali potensi tersebut bisa dikembangkan. Namun sekarang dengan perkembangan dunia kelautan terutama bidang industri dan perkapalan harus diimbangi dengan kebijakan dari pemerintah sehingga kelestarian biota laut kita terjaga. Dalam karya proyek studi penulis ada lima karya yang diangkat, kelima karya tersebut adalah ikan Hiu, ikan Marlin,

ikan Barakuda, ikan Singa dan ikan Terbang. Kelima karya tersebut sebagai perwakilan penghuni laut yang ada di Indonesia. Kelima ikan tersebut dibuat dari plat besi yang berkarat. Tempat hidup ikan yaitu laut adalah sebuah ekosistem yang sangat penting, yang mana hubungan manusia dengan laut adalah sebuah simbiosis mutualisme yang saling menguntungkan. Namun sekarang pencemaran, eksploitasi dan kerusakan yang disebabkan oleh manusia dapat mengancam kelestarian laut. Dalam karya ini perwujudan ikan yang terbuat dari plat besi berkarat supaya menjadi gambaran keadaan laut kita jika tidak kita jaga.

5.2 Saran

Dengan adanya proyek studi yang penulis buat ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi akademisi Unnes dalam bidang seni patung pada khususnya. Bagi mahasiswa, khususnya mahasiswa seni rupa baik pendidikan maupun murni atau bahkan mahasiswa prodi DKV, diharapkan penulis agar lebih kreatif lagi dalam berkarya, lebih mengeksplorasi penguasaan teknik serta media seni patung.

DAFTAR PUSTAKA

- Balai pustaka. 1990. *Ensiklopedi Nasional*. Jilid VII: PT. Cipta Adi Pustaka
- Bastomi, Suwaji. 1990. *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP PRESS
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
Jakarta: Balai Pustaka
- Kartika, Sony Darsono. 2007. *Kritik Seni*. Bandung: Rekayasa Sains
- Sahman, Humar. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Soedarso, 2010. *Seni Patung*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada Press
- Soeharjo, A.J. 1990. *Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius
- Sunaryo, Aryo dan Anton Sumartono. 2006. *Seni Lukis Dasar: Bahan ajar seni Lukis I Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES*
- _____, 1993. *Desain Dasar*. Hand Out; tidak dipublikasikan
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius
- Taufik, Rahmat. 2007. *Kehidupan Anak-anak jalanan sebagai sumber inspirasi dalam seni lukis. Laporan proyek studi. Seni rupa Unnes*
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
- <http://perumperindo.co.id> (diunduh pada 12/08/2016 pukul 21.00 wib)
- <http://en.wikipedia.org/> (diunduh pada 12/08/2016 pukul 23.45 wib)