



**BIOTA LAUT SEBAGAI TEMA DALAM PEMBUATAN KARYA
SENI PATUNG KONSTRUKSI**

Proyek Studi

Diajukan dalam Rangka Menyelesaikan Studi Strata 1
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

Oleh :

Nama : Rika Wahyu Nur Asih

NIM : 2401413003

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Jurusan : Seni Rupa

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2018

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul : "Biota Laut sebagai Tema dalam Pembuatan Karya Seni Patung Konstruksi" telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Progra Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada,

Hari : Selasa
Tanggal : 11 Desember 2018

Panitia Ujian Skripsi

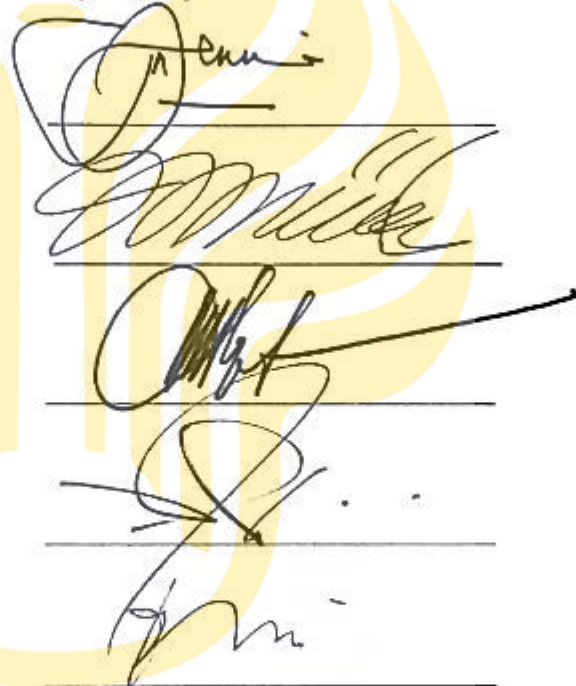
Ketua
Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum
NIP 196202211989012001

Sekretaris
Mujiyono, S.Pd. M.Sn
NIP 197804112005011001

Penguji I
Dr. Muh. Ibban Syarif. M.Sn
NIP 196709221992031002

Penguji 2
Gunadi, S.Pd., M.Pd
NIP 198107012006041001

Penguji 3
Dr. Moh. Rondhi, M.A.
NIP 195310031979031002



Handwritten signatures of the committee members: Ketua (Dr. Sri Rejeki Urip), Sekretaris (Mujiyono), Penguji I (Dr. Muh. Ibban Syarif), Penguji 2 (Gunadi), and Penguji 3 (Dr. Moh. Rondhi).

Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

UNNES
PROF. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum.
NIP 196107041988031003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam laporan proyek studi dengan judul “Biota Laut sebagai Tema dalam Pembuatan Karya Seni Patung Konstruksi” ini adalah benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya, pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam laporan ini di kutip dan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah, atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap kode etik keilmuan dalam karya ini.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 11 Desember 2018

Penulis



Rika Wahyu Nur Asih

NIM. 2401413003

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto :

“Berkembangnya sebuah kreativitas adalah dengan berani mencoba dan berkarya.”

(Rika Wahyu Nur Asih)

Persembahan :

Secara khusus Proyek Studi ini saya persembahkan
untuk :

1. Ayah dan Ibu Tercinta
2. Kakek dan Nenek Tercinta

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Wahyu Nur Asih, Rika. 2018. “*Biota Laut sebagai Tema dalam Pembuatan Karya Seni Patung Konstruksi*”. Proyek Studi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. Moh. Rondhi, M.A. Pembimbing II Gunadi, S.Pd. M.Pd (105) hal

Kata Kunci : Biota Laut, Tema Karya, Seni Patung.

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan tema, proses, teknik, dan bentuk dari patung dengan pemanfaatan limbah logam/besi yang bertema “Biota Laut sebagai Tema dalam Pembuatan Karya Seni Patung Konstruksi”. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya seni patung ini adalah, metode meniru objek, mengkomposisi, dan memvisualisasikan. Hasil pembahasan dan penciptaan kreatif karya seni patung ini dapat disimpulkan sebagai berikut, (1) Tema yang dihadirkan dalam karya patung konstruksi ini adalah beberapa bentuk dari biota yang ada di laut seperti, kuda laut, ikan pari, ikan, lumba-lumba, kepiting, udang, gurita dan ubur-ubur. (2) Proses penciptaan karya seni patung melalui tahapan-tahapan sebagai berikut, pengumpulan bahan yaitu limbah logam/besi kemudian dipilih dan digolongkan sesuai jenis, bentuk, dan ukuran. (3) Karya seni patung ini diciptakan dengan bahan limbah logam/besi dengan teknik *konstruksi* (menyusun) dan teknik *assembling* (merangkai). (4) Bentuk karya disajikan sejumlah delapan karya dengan ukuran dan berat yang berbeda-beda, lengkap dengan pedistal. Karya seni patung ini merupakan eksplorasi penulis dalam menciptakan karya patung biota laut dengan memanfaatkan limbah besi sebagai media berkarya, dengan tujuan mengasah kemampuan dalam menciptakan karya seni tiga dimensi dari pemanfaatan limbah sehingga tercipta karya seni patung yang estetik. Selain itu proyek studi ini dapat dijadikan dokumentasi dan untuk kepentingan hiasan yang dapat diposisikan pada tempat-tempat yang strategis seperti taman, tempat pariwisata, tempat bersejarah dan lain-lain, serta sebagai salah satu upaya untuk selalu mengingatkan masyarakat untuk menjaga keindahan biota yang ada di laut.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRACT

Wahyu Nur Asih, Rika. 2018. "Marine Biota as a Theme in Making Sculpture by Construction Techniques". Study Project of Department of Fine Arts, Faculty of Language and Art, Universitas Negeri Semarang. Advisor I Drs. Moh. Rondhi, M.A. Advisor II Gunadi, S.Pd. M.Pd (105) p.

Keywords : Marine Biota, Them of Work, Sculpture.

The aim of the final project is to describe the themes, processes, techniques, and shapes of metal / iron sculptures with the theme "Marine Biota as a Theme in Making Construction Sculpture by Construction Techniques". The methods that are used are object methods, composition, and visualization. The results of the discussion and creative creation of sculptures can be summarized as follows, (1) The themes that are presented in these construction sculptures consist of some forms of biota in the sea such as seahorses, stingrays, fish, dolphins, crabs, shrimp, octopus and jellyfish. (2) The process of creating sculptures through the following stages, collected of materials, named metal / iron waste and then selected and classified according to type, shape and size. (3) These sculptures are created by using metal / iron waste materials and using construction techniques (composing) and assembling techniques (stringing). (4) Forms of work are presented in a number of eight works of different sizes and weights, complete with pedals. This sculpture work is an exploration of the writer in creating sculptures of marine life by utilizing waste iron as a medium of work, with the aim of honing the ability to create three-dimensional works of art from the use of waste to create aesthetic sculpture. In addition, this study project can be used as documentation and for decorative purposes that can be positioned in strategic places such as parks, tourism places, historical places, and so on, as well as an effort to always remind the community to maintain the beauty of the biota in the sea.



PRAKATA

Assalaualaikum, Wr, Wb.

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Berkat limpahan rahmat dan karunianya-Nya penulis dapat menyelesaikan proyek studi yang berjudul "*Biota Laut sebagai Tema dalam Pembuatan Karya Seni Patung Konstruksi*" dengan lancar. Proyek studi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa S1 di Universitas Negeri Semarang.

Proyek Studi ini dapat diselesaikan berkat bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tinggi nya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian proyek studi ini. Ucapan terimakasih penulis sampaikan pertama kali kepada pembimbing Dr. Moh. Rondhi, M.A. selaku dosen pembimbing I dan Gunadi, S.Pd. M.Pd. selaku pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan proyek studi ini.,

Ucapan terimakasih tidak lupa penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu melancarkan proyek studi penulis, adalah sebagai berikut.

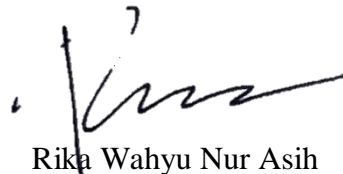
1. Prof. Dr. Fatur Rokhman M.Hum selaku Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang beserta staf yang telah memberikan fasilitas akademik dan administratif kepada penulis dalam menempuh studi dan menyelesaikan proyek studi ini.
3. Dr. Syakir, M.Sn, selaku Ketua Jurusan dan Bapak Mujiyono, S.Pd., M.Pd sebagai sekertaris jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan layanan akademik dan administratif kepada penulis dalam menempuh studi dan menyelesaikan proyek studi ini.

4. Dr. Triyanto, M.A. sebagai Dosen Wali yang sudah memberikan bimbingan dan arahan.
5. Dr. Moh. Rondhi, M.A. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta banyak ilmu kepada penulis.
6. Gunadi, S.Pd. M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta banyak ilmu kepada penulis.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen, beserta Staf di Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bekal konsep, teori seni dan ilmu pendidikan, sebagai bekal dalam mengerjakan Tugas Akhir Proyek Studi ini.
8. Orangtuaku, kakek dan nenek yang telah memberikan dorongan spiritual maupun mental, serta doa demi keberhasilan pendidikan penulis.
9. Mas Agung dan Wahyu yang telah membantu dan mendukung dalam proses pengelasan karya proyek studi.
10. Semua teman-teman, khususnya seni rupa angkatan 2013 yang telah banyak memberikan bantuan dan dukungan serta semua pihak yang telah membantu melancarkan proyek studi penulis kali ini.

Penulis sadar bahwa dalam penulisan proyek studi ini mungkin masih terdapat kekurangan, baik isi maupun tulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan. semoga hasil proyek studi ini dapat bermanfaat dan menjadi kontribusi bagi pengembang ilmu pengetahuan.

Wassalamualaikum. Wr. Wb

Semarang, 11 Desember 2018



Rika Wahyu Nur Asih

NIM. 2401413003

DAFTAR ISI

HALAAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema	1
1.1.1 Alasan Pemilihan Tema	1
1.1.2 Latar Belakang Pemilihan Jenis Karya	6
1.2 Tujuan Berkarya	8
1.3 Manfaat Pembuatan Karya	8
1.3.1 Bagi Penulis	9
1.3.2 Bagi Mahasiswa	9
1.3.3 Bagi Masyarakat	9
BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL	10
2.1 Landasan Berkarya	10
2.1.1 Biota Laut sebagai Tema Karya	10
2.1.2 Biota Laut sebagai Tema Karya Seni	12
2.2 Seni Rupa	16
2.2.1 Pengertian Seni Rupa	16
2.3 Seni Patung	18
2.3.1 Pengertian Seni Patung	18
2.3.2 Unsur-unsur Rupa dalam Seni Patung	19
2.3.3 Prinsip-Prinsip Desain dalam Seni Patung	25
2.3.4 Jenis-Jenis Seni Patung	29
2.3.5 Corak dalam Seni Patung	30

2.3.6	Estetika dalam Karya Seni Patung	32
2.3.7	Fungsi Patung	34
2.4	Media dalam Seni Patung	35
2.4.1	Bahan	35
2.4.2	Alat	36
2.4.3	Teknik Berkarya	36
2.5	Limbah Besi (Logam) sebagai Media dalam Seni Patung	39
BAB 3	METODE PENCIPTAAN KARYA	42
3.1	Media Berkarya	42
3.1.1	Bahan	42
3.1.2	Alat	43
3.1.3	Teknik Berkarya	45
3.2	Proses Penciptaan Karya	46
3.2.1	Tahap perencanaan	46
3.2.2	Tahap membuat karya patung	47
3.2.3	Tahap finishing	50
BAB 4	DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA	51
4.1	KARYA 1	51
4.1.1	Spesifikasi Karya	51
4.1.2	Deskripsi Karya	52
4.1.3	Analisis Karya	52
4.2	KARYA 2	56
4.2.1	Spesifikasi Karya	56
4.2.2	Deskripsi Karya	56
4.2.3	Analisis Karya	57
4.3	KARYA 3	61
4.3.1	Spesifikasi Karya	61
4.3.2	Deskripsi Karya	61
4.3.3	Analisis Karya	62
4.4	KARYA 4	66
4.4.1	Spesifikasi Karya	66
4.4.2	Deskripsi Karya	66

4.4.3 Analisis Karya	67
4.5 KARYA 5	71
4.5.1 Spesifikasi Karya	71
4.5.2 Deskripsi Karya	71
4.5.3 Analisis Karya	72
4.6 KARYA 6	76
4.6.1 Spesifikasi Karya	76
4.6.2 Deskripsi Karya	76
4.6.3 Analisis Karya	77
4.7 KARYA 7	81
4.7.1 Spesifikasi Karya	81
4.7.2 Deskripsi Karya	81
4.7.3 Analisis Karya	82
4.8 KARYA 8	86
4.8.1 Spesifikasi Karya	86
4.8.2 Deskripsi Karya	86
4.8.3 Analisis Karya	87
BAB 5 PENUTUP	91
5.1 Simpulan	91
5.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAPIRAN	96



DAFTAR GAMBAR

3.1. Tahapan Berkarya Seni Patung	49
3.2. Hasil akhir Karya Patung Lumba-lumba (Vertebrata)	50
4.1. Kuda Laut (Vertebrata)	51
4.2. Ikan Pari (Vertebrata)	56
4.3. Ikan (Vertebrata)	61
4.4. Lumba-lumba (Vertebrata)	66
4.5. Kepiting (Avertebrata)	71
4.6. Udang (Avertebrata)	76
4.7. Gurita (Avertebrata)	81
4.8. Ubur-ubur (Avertebrata)	86
5.1. Foto Profil Penulis	96
5.2. Pidato Pameran oleh Penulis/ Penyelenggara	97
5.3. Pidato Pembukaan Pameran Oleh Perwakilan Dosen Pembimbing	97
5.4. Pidato Pembukaan Pameran Oleh Ketua Jurusan	98
5.5. Apresiasi Pameran oleh Bapak Dosen	98
5.6. Apresiasi Pameran oleh Bapak dan Ibu Dosen	99
5.7. Foto Bersama Dosen Pembimbing 1	99
5.8. Foto Bersama Dosen Pembimbing 2	100
5.9. Apresiasi oleh Dosen dan Teman-teman Seni Rupa	100
5.10. Apresiasi oleh Pengunjung Pameran	101
5.11. Apresiasi oleh Pengunjung Pameran	101
5.12. Katalog Tampak Depan	102
5.13. Katalog Tampak Belakang	102
5.14. Poster Pameran	103
5.15. Undangan Pameran Tampak Depan	104
5.16. Undangan Pameran Tampak Belakang	104
5.16. X Benner Pameran	105

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema

1.1.1 Alasan Pemilihan Tema

Indonesia merupakan negara kepulauan atau maritim yang memiliki 17.508 pulau dan mempunyai garis pantai terpanjang kedua di dunia setelah Kanada yaitu 81.209 km. Sekitar 60% wilayah Indonesia merupakan laut (Nontji, 2002:367), sehingga tak dapat dipungkiri mempunyai keanekaragaman hayati laut yang melimpah dan umumnya tidak dimiliki oleh negara lain di dunia. Bumi ini terdiri dari daratan dan lautan. Laut merupakan bagian dari bumi yang terdiri oleh air asin. Laut, seperti halnya daratan, banyak makhluk hidup yang berada di lautan terdiri dari yang sangat kecil sampai yang berupa makhluk hidup yang berukuran sangat besar. Biota laut yang meliputi, tumbuh-tumbuhan, hewan, dan mikroorganisme, hidup diperairan laut mulai bagian laut, pantai, sampai dasar laut yang terdalam.

Biota yang terdapat di laut, terutama laut Indonesia sangat beragam serta perlu dijaga keindahan dan kelestariannya. Biota laut terdiri atas hewan dan tumbuhan. Juwana, (1999:116) menyatakan bahwa biota laut secara umum terbagi menjadi tiga berdasarkan cara atau sifat hidupnya meliputi : planktonik, nektonik, dan bentik. Planktonik, yaitu biota yang melayang-layang, mengapung dan bergerak mengikuti arus. Jenis ini umumnya ditemukan di permukaan air. Meliputi, *fitoplankton* (plankton tumbuhan) seperti alga biru dan *doniflegellata*,

dan *zooplankton* (plankton hewan) misalnya *lucifer*, udang rebon, *ostracoda* dan *cladocera*.

Nektonik, yaitu biota yang berenang-renang umumnya dapat melawan arus (terdiri dari hewan saja). Contohnya adalah ikan, ubur-ubur, cumi-cumi dan lain-lain. Bentik, yaitu biota yang hidup di dasar atau dalam substrat, baik tumbuhan maupun hewan. Terbagi menjadi 3 macam yaitu, (1) menempel (sponge, teritip, tiram dan lainnya), (2) merayap (kepiting, udang karang dan lain-lain) dan (3) meliang (cacing karang dan lain-lain). Biota-biota tersebut dapat dijumpai di daerah pesisir dan laut. Keberadaan biota laut sangat menarik perhatian, karena keindahan dan kehidupannya penuh dengan rahasia. Tingginya keanekaragaman biota laut dan bentuk serta sifat hidup mereka, mampu menyaingi kehidupan di daratan, baik tumbuhan maupun manusia. Dengan demikian keberadaan biota laut, perlu dilestarikan, karena begitu banyak manfaatnya bagi kehidupan.

Di lautan banyak dihuni hewan laut dengan berbagai bentuk, jenis, karakteristik, dan keunikan yang berbeda-beda. Diantaranya, (1) Kuda laut, hewan ini mempunyai bentuk kepala yang membentuk sudut siku-siku dengan tubuhnya, dan memiliki tubuh yang melengkung seperti huruf "s". Jenis kuda laut paling sedikit terdapat 54 jenis di dunia dan terdapat 9 jenis kuda laut ditemukan secara luas di Indonesia. Karakteristik kuda laut yaitu termasuk jenis hewan yang tidak pandai berenang dan bergerak secara vertikal, tidak memiliki perut sehingga dikatakan hewan paling rakus, kuda laut termasuk hewan yang setia terhadap pasangannya. Keunikan dari kuda laut yaitu, satu-satunya jenis ikan yang tidak

berbentuk seperti ikan pada umumnya, letak sirip yang tidak biasa, memiliki ukuran yang tergolong kecil, dapat melihat 360 derajat seperti bunglon, ada beberapa jenis kuda laut yang transparan dan ada juga yang dapat merubah warna kulitnya, keunikan yang lain dari kuda laut, hewan ini terancam punah karena banyak dijadikan obat, serta kuda laut yang hamil dan melahirkan anak adalah kuda laut jantan. (2) Ikan pari, mempunyai bentuk tubuh yang gepeng melebar, dimana sepasang sirip dadanya melebar dan menyatu dengan sisi kiri-kanan kepalanya, sehingga tampak atas atau bawahnya terlihat bundar/oval. Ikan pari memiliki ekor yang panjang dan duri yang tajam, memiliki sepasang tanduk (sebagai alat bantu memasukkan air laut yang dimana disitu terdapat plangton sebagai makanannya). Jenis ikan pari terdapat bermacam-macam jenis ikan pari dengan ukuran tubuh yang berbeda-beda. Karakteristik ikan pari diantaranya, sifatnya lebih tenang dan tidak terlalu banyak menyerang seperti ikan hiu, ikan pari senang hidup dan menyimpan telur-telurnya di perairan pantai yang dangkal dan dekat terumbu karang. Keunikan yang dimiliki ikan pari adalah memiliki ukuran tubuh yang sangat besar, tergolong ikan yang pintar dan memiliki cara makan yang unik. (3) Lumba-lumba adalah hewan yang memiliki moncong, memiliki satu sirip dorsal atau sirip punggung yang ada di tengah tubuhnya bagian atas dan berbentuk melengkung, memiliki sirip bawah berjumlah dua, kulit lumba-lumba tidak bersisik, lembut dan kenyal karena dilapisi oleh lapisan lemak serta memiliki gigi berbentuk kerucut dengan struktur mirip pasak dengan akar tunggal. Di perairan Indonesia terdapat kurang lebih 16 jenis lumba-lumba. Karakteristik lumba-lumba, lumba-lumba sangat suka bekerjasama, mereka lebih

suka mencari makan dengan cara berkelompok, memiliki sifat penolong, lumba-lumba juga merupakan perenang yang handal dan merupakan makhluk yang ramah. Keunikan lumba-lumba diantaranya, memiliki kulit yang mampu memperkecil gesekan dengan air, memiliki sistem komunikasi yaitu sistem sonar, mampu tidur dengan sebagian otaknya dan tergolong makhluk yang pintar. (4) Kepiting, adalah hewan yang memiliki kerangka luar yang sangat keras, memiliki sepasang capit dan memiliki bentuk dan ukuran yang beragam. Jenis kepiting yang ada di dunia saat ini terdapat 440 jenis kepiting. Beberapa karakteristik kepiting diantaranya, suka berendam dalam lumpur dan membuat lubang pada tanah, kepiting termasuk hewan kanibalisme dan saling menyerang, molting/ganti kulit, serta kepekaan terhadap polutan, kualitas air sangat berpengaruh terhadap kepiting. Keunikan dari hewan kepiting yakni, memiliki kemampuan untuk hidup diluar air. (5) Ikan, memiliki bentuk tubuh pipih, posisi sirip perut berada berada di bawah sirip dada, rahang atas dan bawah dilengkapi gigi lancip dan kuat, mulut lebar serong keatas dengan bibir bawah yang sedikit menonjol melebihi bibir atas, dan badan ditutupi dengan sisik. Jenis ikan di laut sangat banyak jumlahnya, salah satunya ikan kerapu ada 150 jenis di dunia. Karakteristik ikan kerapu merupakan ikan yang suka hidup di karang atau bebatuan di laut. Keunikan yang dimiliki ikan kerapu diantaranya ikan kerapu memiliki duri pada siripnya yang keras dan tajam, ikan ini juga dikenal dengan gaya ikan kamuflase yang baik karena dapat menyesuaikan warna tubuhnya dengan lingkungan sekitar. (6) Udang, memiliki bentuk tubuh bersegmen (beruas) dan terdiri atas *sefalotoraks* yaitu kepala dan dada menjadi satu, udang memiliki dua pasang antena, memiliki kaki renang

(kecil-kecil pada bagian belakang) dan kaki jalan di bagian depan, serta memiliki dua capit pada bagian kaki depan. Jenis udang ada 11 jenis yang terdapat di perairan/laut Indonesia. Karakteristik dari udang yaitu bersifat nokturnal dimana udang lebih suka muncul pada malam hari. Keunikan dari udang yaitu memiliki aneka warna yang indah. (7) Gurita, memiliki 8 lengan dengan alat penghisap berupa bulatan-bulatan cekung pada lengan yang digunakan untuk bergerak di dasar laut dan menangkap mangsanya. Terdapat 289 spesies gurita di dunia. Karakteristik dari gurita yaitu, gurita mempunyai masa hidup yang relatif singkat dan gurita biasanya memiliki tiga mekanisme diri, kantong tinta, kamuflase dan memutuskan lengan. Keunikan yang dimiliki gurita diantaranya adalah, mempunyai tubuh yang fleksibel yang memungkinkan gurita tersebut menyelipkan diri pada celah batuan yang sangat sempit di dasar laut. Termasuk hewan yang sangat cerdas, gurita memiliki penglihatan yang baik dan juga memiliki indra perasa yang luarbiasa tajam. (8) Ubur-ubur, adalah binatang laut yang tidak bertulang belakang, umumnya ubur-ubur berukuran 2-40 cm dan ada yang berukuran 1-2 meter, memiliki tentakel, memiliki tubuh yang lunak seperti jelly dan warna transparan, 95 persen tubuhnya terdiri dari air, bentuk seperti payung dengan tali dibawahnya, ubur-ubur tidak mempunyai kepala dan mulut serta anusnya terletak dilubang yang sama. Terdapat kurang lebih 1.800 jenis ubur-ubur yang hidup di laut dari berbagai belahan dunia. Karakteristik dari ubur-ubur adalah, dapat hidup hampir di semua iklim dan beberapa ubur-ubur memiliki cairan racun di tentakelnya. Keunikan ubur-ubur diantaranya, pintar melepaskan

diri bahaya dan ada beberapa jenis ubur-ubur yang bisa mengeluarkan berbagai macam warna (ubur-ubur pelangi).

Berbagai binatang-binatang laut yang memiliki bentuk, jenis, karakteristik, serta keunikan, yang berbeda-beda, tetapi binatang tersebut mampu hidup berdampingan di lautan. Biota laut memiliki berbagai macam objek yang ada di dalamnya seperti, ikan, udang, kuda laut, ubur-ubur, serta terumbu karang, dan masih banyak lainnya. Dengan adanya berbagai macam biota laut, sangat menarik bagi penulis karena, memiliki bentuk dengan berbagai jenis yang indah serta dinamis, dan binatang laut juga cenderung dengan kerakyatan dan kemakmuran, sehingga menjadi sumber objek yang sangat bagus untuk membuat karya seni patung. Dibuatnya karya seni patung dapat menjadi sebuah sarana informasi bagi masyarakat serta apresiator, untuk selalu menjaga keindahan biota yang ada di laut.

1.1.2 Latar Belakang Pemilihan Jenis Karya

Seni patung dipilih sebagai tugas akhir karena pertama, seni patung secara bentuk tiga dimensi memiliki sisi-sisi yang berbeda dengan mempertimbangkan posisi dari segala arah sehingga tidak membosankan. Kedua, lebih identik dekat dengan masyarakat, karena penempatannya itu lebih di posisikan pada tempat-tempat yang strategis, seperti di taman, tempat pariwisata, tempat-tempat bersejarah dan lain-lain. Ketiga, seni patung dapat dibuat dengan media yang beranekaragam, sehingga penulis tertarik untuk bereksplorasi. Keempat, karya seni patung konstruksi dengan pemanfaatan limbah besi sebagai media masih jarang disajikan dalam proyek studi, terutama di Jurusan Seni Rupa Universitas

Negeri Semarang. Penulis berharap dapat mengoptimalkan bahan-bahan limbah berupa logam itu sebagai sebuah karya seni yang memiliki nilai artistik yang tinggi.

Biota laut dalam pembuatan karya seni patung ini, memiliki karakteristik tersendiri. Selain bentuknya yang indah, biota laut memiliki ragam dan ukuran yang beraneka ragam. Tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi penulis dalam menciptakan karya seni patung dengan tema biota laut ini dengan pemanfaatan limbah-limbah logam, sehingga menjadi sebuah karya seni yang menarik. Ada beberapa jenis biota laut yang menarik antara lain, udang, gurita, ubur-ubur, kepiting, lumba-lumba, kuda laut, ikan pari, dan jenis ikan lainnya.

Karya seni patung yang penulis buat ini, lebih mengarah pada karya seni patung yang berfungsi secara estetis bukan praktis. Oleh karena itu dalam segi penyajiannya tentunya melalui kegiatan-kegiatan pameran atau penyajiannya hanya untuk dinikmati keindahannya saja.

Besi merupakan salah satu media yang di pilih penulis dalam penciptaan seni patung, dan besi yang dipilih ialah limbah besi bekas, yang ada di rongsokan. Pemanfaatan besi bekas itu didasarkan pada bentuk dasar besi yang memiliki kemiripan dengan bagian binatang. Selain itu juga pemanfaatan limbah seperti, mur, baut, gir, rantai dapat digunakan sebagai bahan dalam membuat patung.

Besi atau barang bekas termasuk limbah yang ada di masyarakat. Limbah merupakan sisa suatu usaha atau kegiatan. Limbah dapat berasal dari bahan-bahan bekas peralatan rumah tangga, pertanian, dan industri. Onderdil/besi bekas yang tidak terpakai dan tidak lagi dibutuhkan masyarakat, dari pada dilebur

limbah/rongsokan besi dapat dimanfaatkan dan diolah kembali secara estetik, untuk menuangkan ide atau gagasan dan daya kreasi dalam seni patung sehingga menjadi sesuatu yang mempunyai nilai fungsi dan ekonomi.

Berdasarkan uraian di atas, penulis termotivasi untuk membuat karya seni patung, dengan tema “Biota Laut sebagai Tema Karya Seni Patung”.

1.2 Tujuan Berkarya

Adapun tujuan proyek studi ini adalah :

Pertama, menciptakan karya seni patung dengan mengambil inspirasi dari kekayaan laut yaitu biota laut yang disajikan dalam bentuk pameran. Kedua, mengasah kemampuan dalam menciptakan karya seni tiga dimensi dari pemanfaatan limbah logam.

1.3 Manfaat Pembuatan Karya

Manfaat yang diharapkan penulis dalam pembuatan proyek studi berjudul :
“BIOTA LAUT SEBAGAI TEMA DALAM PEMBUATAN KARYA SENI PATUNG KONSTRUKSI”

adalah sebagai berikut :

1.3.1 **Bagi Penulis**

1.3.1.1 Sebagai syarat untuk lulus program studi pendidikan seni rupa jenjang S1 pada Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

1.3.1.2 Sebagai wahana pengembangan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang yang penulis tekuni.

1.3.1.3 Sebagai wahana implementasi ilmu yang telah diperoleh ke dalam proses kreativitas berkarya seni patung.

1.3.2 **Bagi Mahasiswa**

1.3.2.1 Sebagai referensi kepada mahasiswa untuk menciptakan karya seni patung yang estetik dengan memanfaatkan bahan limbah.

1.3.3 **Bagi Masyarakat**

1.3.3.1 Sebagai bahan pertimbangan untuk tetap merawat, menjaga, dan melestarikan biota laut yang ada saat ini.

1.3.3.2 Sebagai sarana apresiasi terhadap pemanfaatan limbah yang kurang bernilai menjadi bermutu tinggi.

BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Landasan Berkarya

Harus kita sadari, bahwa seni bukanlah semata-mata ekspresi dari setiap ide yang istimewa dalam tata bentuk plastis, ia merupakan ekspresi dari semua ide yang dapat diwujudkan dalam bentuk plastis (Setjoatmodjo, 1988 : 27). Jadi karya seni merupakan ungkapan ekspresi jiwa seseorang yang diproses melalui kegiatan berkarya seni yang baru. Seni adalah aktivitas manusia untuk membangkitkan pengalaman estetis dalam wujud lahiriah yang kreatif, yaitu pengalaman batin yang dimiliki seseorang dalam mewujudkan rasa senang dan nikmat, yang berupa keindahan, keberanian, kebijaksanaan, ketakutan, kemiskinan, keagungan dan lain-lain (Kartadinatha, 1997: 2).

2.1.1 Biota Laut sebagai Tema Karya

2.1.1.1 Pengertian Tema dalam Karya Seni

Menurut Liang Gie (1976) tema merupakan ide pokok yang dipersoalkan dalam karya seni. Ide pokok suatu karya seni dapat dipahami atau dikenal melalui pemilihan subjek mater (pokok soal) dan judul karya. Pokok soal dapat berhubungan dengan nilai estetis atau nilai kehidupan.

2.1.1.2 Tema yang biasa digunakan dalam karya seni merupakan penggambaran

hasil dari hubungan manusia dengan objek sekitarnya, di antaranya:

2.1.1.1.1 Manusia dan Dirinya Sendiri

Seni rupa sebagai media ekspresi diri, sering dijadikan sarana pengungkapan gagasan. Dirinya sendiri dapat juga dijadikan objek perwujudan cita rasa keindahan.

2.1.1.2.1 Hubungan Manusia dengan Manusia yang lainnya

Manusia sebagai makhluk sosial senantiasa berhubungan dengan sesamanya. Manusia dalam mengekspresikan citarasa keindahan sering menjadikan orang-orang di sekitarnya sebagai objek patung.

2.1.1.2.2 Hubungan Manusia dengan Alam sekitarnya

Alam yang ada di sekitar manusia dapat juga dijadikan objek karya seni patung. Karya seni rupa yang bertemakan alam sekitar dapat juga digunakan untuk mengekspresikan betapa besar kuasa Tuhan.

2.1.1.2.3 Manusia dengan kegiatannya

Manusia dalam kehidupan sehari-hari selalu melakukan aktifitas atau kegiatan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya. Kegiatan ini dapat dijadikan ide dalam membuat patung.

2.1.1.2.4 Manusia dengan alam benda

Alam benda yang dapat dijadikan objek karya seni rupa ada bermacam-macam. Benda disekitar kita bentuknya beraneka ragam, seperti bentuk kubistis, silindris, atau bentuk bebas.

2.1.1.2.5 Hubungan Manusia dengan alam khayal

Di alam pikiran manusia sering muncul gagasan-gagasan, imajinasi, atau khayalan-khayalan. Untuk mewujudkan khayalan-khayalan, manusia mengekspresikannya melalui karya seni rupa. Sehingga, kita sering melihat karya seni rupa yang menampilkan alam yang tidak pernah kita jumpai.

2.1.2 Biota Laut sebagai Tema Karya Seni

Tema merupakan ide atau gagasan pokok dalam karya seni. Tema biota laut terinspirasi dengan kekayaan laut yang beraneka ragam dan mempunyai berbagai jenis hewan, baik hewan laut yang langka dan dijaga kelestariannya, sampai hewan laut yang di jadikan bahan pangan, dengan mengangkat tema biota laut diharapkan dapat menjaga dan melestarikan biota laut yang sangat indah, sehingga dapat dimanfaatkan secara bijak dan tidak berlebihan, sehingga tidak merusak habitat dan biota yang ada di laut.

Keanekaragaman hayati mencakup semua jenis flora, fauna, mikroorganisme dan ekosistem dengan segala prosesnya. Menurut UU no.5 tahun 1994, keanekaragaman hayati adalah keanekaragaman diantara makhluk hidup dari semua sumber termasuk daratan dan lautan. Keanekaragaman adalah hubungan antara jumlah jenis dan jumlah individu masing-masing jenis dalam suatu komunitas (Kottelat, 1993).

Pada tinjauan tentang biota laut akan dibahas mengenai berbagai bentuk kehidupan di laut yang sangat beraneka ragam, terutama biota laut yang digolongkan menjadi tiga kategori utama, (planktonik, nektonik, dan bentik).

Biota laut adalah semua makhluk hidup yang ada di laut baik hewan maupun tumbuhan atau karang. Biota laut secara umum menurut Juwana, (1999:116) terbagi menjadi tiga berdasarkan cara atau sifat hidupnya meliputi : planktonik, nektonik, dan bentik.

Planktonik, yaitu biota yang melayang-layang, mengapung dan bergerak mengikuti arus. Jenis ini umumnya ditemukan di permukaan air. Terbagi menjadi 2 yaitu : Fitoplankton (plankton tumbuhan) seperti alga biru dan *doniflegellata*, dan zooplankton (plankton hewan) misalnya *lucifer*, udang rebon, *ostracoda* dan *cladocera*. Banyak biota laut yang dalam daur hidupnya menempuh lebih dari satu cara hidup. Pada saat mereka berubah menjadi larva atau juwana (*juvenile*), mereka hidup sebagai planktonik dan kemudian menjadi nektonik atau bentik pada saat dewasa.

Nektonik, yaitu biota yang berenang-renang umumnya dapat melawan arus (terdiri dari hewan saja). Contohnya adalah ikan, ubur-ubur, cumi-cumi dan lain-lain. Nektonik menurut klasifikasi kelasnya yaitu : *Vertebrata*, kelompok nektonik yang terdiri atas hewan-hewan bertulang belakang seperti reptil, mamalia, dan berbagai jenis ikan, ikan bertulang rawan maupun ikan bertulang keras. *Mollusca*, kelompok nektonik yang terdiri dari hewan *invertebrata* yang mempunyai tubuh lunak seperti kerang, cumi-cumi, serta gurita. *Crustacea*, kelompok *antropoda* yang mempunyai kulit keras (cangkang) seperti udang, kepiting, lobster dan lainnya. Tidak ada tumbuh-tumbuhan yang tergolong nektonik.

Bentik, yaitu biota yang hidup di dasar atau dalam substrat, baik tumbuhan maupun hewan. Terbagi menjadi 3 macam yaitu, 1) menempel (sponge, teritip,

tiram dan lainnya), 2) merayap (kepiting, udang karang dan lain-lain) dan 3) meliang (cacing karang dan lain-lain).

Keanekaragaman hewan dapat dikelompokkan, untuk mengelompokkan hewan adalah berdasarkan ada atau tidaknya tulang belakang. Tulang belakang dibedakan atas tulang leher, tulang punggung, tulang pinggang, dan tulang kelangkang. Hewan yang memiliki tulang belakang dimasukkan kedalam kelompok *Vertebrata*, sedangkan hewan yang tidak memiliki tulang belakang digolongkan kedalam *Avertebrata*. (Sumarwan, 2003:2-3).

2.1.2.1 Hewan bertulang belakang dibedakan atas lima kelompok :

2.1.2.1.1 Ikan (*Pisces*), contoh : ikan hiu, ikan pari, ikan mas, ikan bandeng, dan ikan mujair.

2.1.2.1.2 Amfibi, contoh : katak, kodok bangkong, dan salamender.

2.1.2.1.3 Hewan melata (*Reptilia*), contoh : kadal, cicak, kura-kura, dan buaya.

2.1.2.1.4 Burung (*Aves*), contoh : ayam, burung dara, burung elang, dan bebek.

2.1.2.1.5 Hewan menyusui (*Mammalia*), contoh : monyet, kera, manusia, lumba-lumba, paus, sapi, kucing, dan anjing.

2.1.2.2 Hewan tidak bertulang belakang dibedakan atas kelompok :

- 2.1.2.2.1 Hewan bersel satu (*Protozoa*), contoh : Amoeba, Euglena, Paramecium, dan Plasmodium.
- 2.1.2.2.2 Hewan berpori (*Porifera*), contoh : spons merah dan spons karang.
- 2.1.2.2.3 Hewan rongga usus (*Coelenterata*), contoh : ubur-ubur, anemon laut, dan karang batu.
- 2.1.2.2.4 Cacing (*Vermes*), contoh : cacing kremi, cacing pita, cacing tanah, dan lintah.
- 2.1.2.2.5 Hewan lunak (*Mollusca*), contoh : siput, gurita, cumi-cumi, sotong dan kerang.
- 2.1.2.2.6 Hewan berkulit duri (*Echinodermata*), contoh : bintang laut, bulu babi, dan teripang.
- 2.1.2.2.7 Hewan berkaki berbuku-buku (*Arthropoda*), contoh : kupu-kupu, belalang, lipan, kalajengking, udang, dan kepiting.

2.1.2.3 Biota laut, yang penulis jadikan inspirasi dalam pembuatan karya seni patung diantaranya adalah :

Hewan bertulang belakang : Ikan (*Pisces*), ikan pari, kuda laut, hewan menyusui (*Mammalia*) lumba-lumba. Hewan tidak bertulang belakang : hewan rongga usus (*Coelenterata*) ubur-ubur, hewan lunak (*Mollusca*) gurita, hewan berkaki berbuku-buku (*Arthropoda*) udang, kepiting.

2.2 Seni Rupa

2.2.1 Pengertian Seni Rupa

Istilah seni pada dasarnya lebih cenderung diartikan sesuatu hal yang bernilai indah. Keindahan akan terwujud apabila subjek atau penghayat seni memiliki perasaan indah, dan objek memiliki nilai keindahan. Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek yang disebut keindahan (Djelatik, 1999).

Menurut Bastomi (1990:1) dijelaskan bahwa seni melekat hampir pada seluruh aspek kehidupan manusia. Istilah seni berasal dari kata "*art*" yang berasal dari kata lain "*ars*" yang berarti kemahiran. Secara etimologi, *art* dapat diartikan sebagai suatu kemahiran dalam membuat barang-barang atau membuat sesuatu. Menurut Rondhi (2002:4) seni berarti halus, kecil, dan rumit. Seni juga berarti kencing, dan seni juga berarti indah. Sedangkan menurut Sahman (1993:1) seni adalah suatu komunikasi yang didalamnya dapat dijumpai adanya seniman dan kegiatan mencipta, penghayat, dan kegiatan berapresiasi, serta karya seni.

Seniman dalam membuat karya seni juga harus memikirkan fungsinya. Dalam jenisnya seni digolongkan dalam dua jenis, yaitu seni terapan dan seni murni. Yang dimaksud dengan seni terapan atau seni pakai adalah seni yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan seni murni adalah seni yang berfungsi untuk kepentingan kepuasan penciptaan (seniman) (Soedarso, 1976:11).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa seni merupakan kegiatan kreatif manusia dalam mengekspresikan ide atau gagasannya yang dimiliki melalui karya yang kongkrit.

Seni rupa adalah seni yang dapat dinikmati dengan indera penglihatan, yang unsur-unsurnya meliputi garis, raut, warna, tekstur, volume, dan ruang (Yudoseputro, 1993:38). Selain itu, Rondhi (2002:13) menyatakan bahwa seni rupa adalah sebuah konsep atau cabang seni yang bentuknya terdiri atas unsur-unsur rupa yaitu: bidang, garis, ruang, warna, dan tekstur yang tersusun dalam sebuah pola tertentu. Bentuk keseluruhan karya seni rupa terdiri dari unsur-unsur yang tersusun menjadi satu dalam sebuah pola tertentu. Unsur rupa tersebut bukan sekedar kumpulan dari bagian-bagian yang tidak bermakna tetapi merupakan sebuah susunan yang dibuat sesuai dengan prinsip-prinsip tertentu.

Menurut Soedarso (1976:8) seni rupa adalah cabang seni yang mengekspresikan pengalaman artistik manusia, lewat objek-objek dua dimensi dan tiga dimensi yang memakan tempat dan tahan akan waktu. Oleh karena itu seni rupa ini merupakan bagian dari jenis seni yang memiliki wujud nyata yang dapat dilihat oleh mata, dan diraba, seni rupa bisa disebut seni visual.

Menurut Rondhi (2002:13) seni rupa dua dimensi adalah karya seni rupa yang hanya memiliki panjang dan lebar yang hanya dapat dilihat dari satu arah pandang. Sedangkan karya seni rupa tiga dimensi adalah karya seni rupa yang dapat dilihat dari segala arah yang berwujud garis, warna, bentuk, dan volume. Wujud dari dua dimensi ataupun karya tiga dimensi tersebut termasuk dalam cabang-cabang seni rupa, diantaranya adalah: seni lukis, seni pahat, seni grafik, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat diambil suatu pengertian, bahwa seni rupa adalah cabang seni yang mengekspresikan pengalaman artistik manusia lewat objek dua dimensi dan tiga dimensi.

2.3 Seni Patung

2.3.1 Pengertian Seni Patung

Karya patung modern saat ini mulai berkembang pesat seiring dengan kebutuhan dalam mengarungi perubahan gaya hidup di lingkungan kita. 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 estesisnya dari berbagai sudut pandang. Pengertian tersebut dapat berkembang sesuai dengan perkembangan dalam seni patung dewasa ini.

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, dan juga bentuk 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. Menurut Syafii, dkk (2006:25) seni rupa murni adalah klasifikasi yang menunjuk pada pemanfaatan karya yang semata-mata hanya untuk kepentingan hiasan saja. Seni patung merupakan wujud yang dapat dilihat dari segala arah atau penjuru : 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 mengelilinginya.

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

Seni patung yang diciptakan seniman dalam bentuk tiga dimensi memiliki tujuan untuk memuaskan batin seniman yang membuatnya dan juga sebagai sarana komunikasi antara seniman dan apresiator. Di samping itu karya seni patung juga memiliki peran sebagai sarana untuk mengevaluasi, mengapresiasi, karakteristik seniman serta memiliki tujuan 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).

2.3.2 Unsur-unsur Rupa dalam Seni Patung

Dalam karya 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 :

2.3.2.1 Garis

Unsur rupa garis merupakan pertemuan dari suatu titik ketitik 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.

Garis merupakan elemen terpenting dalam seni rupa, bahkan juga dalam seni patung yang tidak hanya terdiri dari bongkahan massa, melainkan massa dengan konturnya. Kualitas garis yang paling menarik adalah kapasitasnya untuk menyugestikan massa atau bentuk tiga matra (Sudarso 2000:20-21).

Menurut Nusantara (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 perbentukan 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 kearah 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.

2.3.2.2 Warna

Warna adalah suatu kualitas rupa yang membedakan kedua objek atau bentuk yang identik raut, ukuran, dan nilai gelap terangnya. Warna yang kita serap, sangat ditentukan oleh adanya pancaran cahaya (Sunaryo, 2002:12). Menurut Bastomi (1982:36) warna didalam seni rupa memberi nilai estetis dan menjelaskan isi. Warna kecuali mempunyai nilai fisik juga mempunyai nilai psikologi. Warna pada seni patung dapat terwujud melalui dua unsur warna :

Pertama unsur warna yang ada pada bahan atau material patung, warna bahan tersebut apabila dimanfaatkan dalam mencipta seni patung akan memberi karakter tersendiri pada seni patung figuratif. Kedua unsur warna yang terdapat pada cat, pigmen warna, atau bahan lainnya. Unsur tersebut bila digunakan untuk mencipta patung dapat mengubah sifat bahan atau material yang digunakan sesuai dengan tujuan yang dikehendakinya.

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.

2.3.2.3 Tekstur

Tekstur (*texture*) ialah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha unruk 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 Nusantara (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.

2.3.2.4 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.

2.3.2.5 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 objektifitasnya.

2.3.2.6 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.

Menurut Sunaryo (2002:21) ruang adalah “unsur atau daerah yang mengelilingi sosok bentuknya”. Ruang sebenarnya tak terbatas, dapat kosong, terisi sebagian, atau dapat pula terisi penuh. Ruang dalam dimensi dwimatra merupakan ruang maya. Ruang maya bersifat pipih dan datar, tetapi berkesan trimatra dan terdapat kesan jauh-dekat atau disebut pula kedalaman.

Ruang diartikan sebagai hal yang melingkupi sesuatu atau rongga yang terbatas atau terlingkung oleh bidang. Singkatnya ruang adalah bangun yang dibatasi bidang-bidang. Di bidang seni rupa ruang adalah unsur yang menunjukkan kesan keluasan, kedalaman, cekungan, jauh atau dekat (Syafii, dkk 2006:41). UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.3.2.7 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 dan dalamnya yang menjadikan volume ada dalam karya seni patung.

2.3.2.8 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 terang pada suatu benda.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa untuk mewujudkan hasil karya seni patung yang bernilai estetis tidak dapat terlepas dari unsur-unsur visual yang menyusunnya yaitu, garis, warna, tekstur, raut, bentuk, ruang, volume, serta gelap terang.

2.3.3 Prinsip-Prinsip Desain dalam Seni Patung

Sebuah karya seni rupa merupakan wujud organisasi dari unsur-unsur seni rupa. Unsur-unsur seni rupa tersebut diorganisasikan sedemikian rupa, sehingga terciptalah sebuah bentuk yang memiliki makna (Wahana, R.B, 2011:31). Asas yang mempedomani bagaimana mengatur, menata unsur-unsur rupa dan mengkombinasikan dalam menciptakan bentuk karya, sehingga mengandung nilai estetis atau dapat membangkitkan pengalaman rupa yang menarik disebut dengan

prinsip-prinsip desain (Sunaryo, 2002:6). Prinsip-prinsip desain tersebut juga kaidah-kaidah yang menjadi pedoman dalam berkarya seni rupa. Dalam berkarya khususnya seni patung, harus memperhatikan prinsip-prinsip desain, antara lain :

2.3.3.1 Keseimbangan

Keseimbangan (*balance*) dalam pembuatan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas kekaryaannya. 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 atau kontras dan selalu asimetris (Kartika, 2004:60).

2.3.3.2 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).

Rhythm atau ritme / irama pada karya seni rupa, khususnya seni patung hanya dapat dirasakan akibat dari penyusunan unsur-unsur yang ada secara berulang yang berupa unsur-unsur visual seperti bidang, ruang, dan garis. 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, menonton dan menjemukan, sebagai akibat pengaturan unsur-unsur yang sama baik bentuk, ukuran maupun warna, (2) *alternatif*, merupakan bentuk irama yang tercipta dengan cara pengulangan 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.

2.3.3.3 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 melalui perulangan ukuran dan kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk (Kartika, 2007:63).

2.3.3.4 Kesebandingan (proporsi)

Proportion dalam kamus bahasa Inggris adalah perimbangan, perbandingan. Menurut The Liang Gei (1976:44) perimbangan berwujud perbandingan antara lebar dan panjang yang lebih besar atau lebih kecil.

Kesebandingan (*proporsi*) menurut Sunaryo (2002:31) merupakan hubungan antara bagian yang satu terhadap keseluruhan. 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 unsur dengan keseluruhan agar tercapai kesesuaian.

Menurut Margono dan Aziz (2010:144) proporsi adalah kesan kesebandingan yang ideal antara unsur yang satu dengan unsur lainnya dalam satu kesatuan unsur rupa.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa proporsi merupakan perbandingan ukuran antara satu bagian dengan bagian lain, keseluruhan bagian disusun sedemikian rupa sehingga menampilkan kesatuan yang harmonis.

2.3.3.5 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.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kesatuan merupakan hasil susunan atau komposisi antara unsur rupa secara keseluruhan sehingga menampilkan kesan utuh.

2.3.4 Jenis-Jenis Seni Patung

Menurut Sahman dalam Karthadinata (1997:88) bahwa seni patung terdiri dari relief dan patung lepas (*free standing sculpture*). Namun pada perkembangan 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 terletak 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 memperingatai 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, misalnya patung yang dibuat dengan menggunakan teknik tertentu yang hanya menggunakan bahan besi/logam disebut patung besi.

2.3.5 Corak dalam Seni Patung

Corak dalam seni patung, seperti di Indonesia, pada masa lampau sudah dikenal patung primitif seperti yang terdapat di Irian Jaya (Asmat) dan Sulawesi Selatan (Toraja) dapat dijumpai bermacam-macam jenis seni patung.

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 disamping itu adanya variasi seni rakyat di beberapa tempat sehingga hasilnya berupa seni patung yang mempunyai corak tersendiri. Karya patung primitif dan klasik secara tradisional berlangsung turun temurun hingga sekarang. Selanjutnya primitif dan klasik disebut corak tradisional sedangkan patung di luar primitif dan klasik disebut patung yang bercorak modern. Seni patung modern tentunya sedikit banyak berbeda dengan konsep dan teknik cipta seni sebelumnya karena munculnya ide-ide dan gagasan baru dalam konsep, media dan teknik sehubungan dengan kemajuan pengetahuan, teknologi dan zaman.

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

2.3.5.1 Corak Imitatif (Realis/ Representatif)

Corak ini merupakan tiruan dari bentuk alam (manusia, binatang dan tumbuhan). Perwujudannya berdasarkan fisio plastis atau bentuk fisik baik anatomi proporsi, maupun gerak. Patung corak realis tampak pada karya Hendro, Trubus, saptoto dan Edy Sunarso.

2.3.5.2 Corak Deformatif

Patung corak ini bentuknya telah banyak berubah dari tiruan alam. Bentuk-bentuk alam digubah menurut gagasan imajinasi pematung. Pengubahan dan bentuk alam digubah menjadi bentuk baru yang keluar dari bentuk aslinya/non realistis. Karya ini tampak pada karya But Mochtar G Sidhartha.

2.3.5.3 Corak Nonfiguratif (Abstrak)

Patung ini secara umum sudah meninggalkan bentuk-bentuk alam untuk perwujudannya bersifat abstrak. Karya ini tampak pada karya Rita Widagdo yang tidak pernah sedikitpun menampilkan bentuk yang umum dikenal seperti bentuk-bentuk yang ada di alam. Ia mengolah elemen-elemen rupa tri-matra seperti; garis, bidang, ruang, dan memperlakukan unsur-unsur rupa tersebut sebagaimana adanya tidak mewakili konsep atau pengertian tertentu.

2.3.6 Estetika dalam Karya Seni Patung

Estetika dikutip dari bahasa Yunani "*aesthetika*", hal-hal yang dapat diceraap dengan panca indera, *aesthesis*: pencerapan indera (The Liang Gie, 1976:15). Dalam tahap perkembangannya estetika telah telah menjadi filsafat dan ilmu pengetahuan yang tidak semata-mata menempatkan pengamatan inderawi sebagai sasarannya.

Teori keindahan dibagi menjadi dua, 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 dapat ditangkap dengan panca indera dan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang struktur dan nilai keindahan suatu benda dengan menempatkan keindahan sebagai sasaran utamanya. Adapun ukuran nilai sebuah 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).

Estetika mempelajari tentang garis besar karya seni cenderung berbicara tentang filsafat keindahan. Bentuk estetis dari sebuah karya seni dapat dicapai melalui penciptaan karya seni yang harus dikerjakan dengan sungguh-sungguh dan matang 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 tersebut.

2.3.7 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 di jadikan 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 pembuatnya seni patung ada 6 macam yaitu menurut Suhernawan dan Nugraha (2010:143).

2.3.7.1 Patung *religi*, selain dapat dinikmati keindahannya tujuan utama dari pembuatan patung ini adalah sebagai sarana beribadah, bermakna religius.

2.3.7.2 Patung *monument*, keindahan dan bentuk patung yang dibuat sebagai peringatan peristiwa bersejarah atau jasa seorang pahlawan.

2.3.7.3 Patung *arsitektur*, keindahan patung dapat dinikmati dari tujuan utama patung yang ikut aktif berfungsi dalam konstruksi bangunan.

2.3.7.4 Patung *dekorasi*, untuk menghias bangunan atau lingkungan taman.

2.3.7.5 Patung seni, patung seni untuk di nikmati keindahan bentuknya.

2.3.7.6 Patung kerajinan, hasil dari para pengrajin. Keindahan patung yang dibuat selain untuk dinikmati juga sengaja untuk dijual.

2.4 Media dalam Seni Patung

Sahman (Ismiyanto, 2017:28) menjelaskan, media berasal dari bahasa *medium* yang artinya perantara atau penengah. Media dalam gambar mengandung pengertian alat, bahan, dan teknik. Media dalam karya seni merupakan sarana penghubung untuk merealisasikan ide atau gagasan ke dalam karya seni rupa. Sedangkan menurut Susilana (2009:6) media secara harfiah mempunyai arti perantara atau pengantar.

Media merupakan komponen yang penting dalam terwujudnya sebuah karya seni yang saling memiliki keterkaitan antara bahan, alat, dan teknik yang digunakan seorang seniman, sehingga terciptanya sebuah karya seni.

2.4.1 Bahan

Bahan adalah suatu pengolahan material untuk mencipta barang (Susanto. 2002:59). Dalam membuat suatu karya seni rupa diperlukan bahan yang nantinya akan diolah menjadi suatu karya seni. Bahan adalah barang yang akan dibuat menjadi barang yang lain atau bentuk lain (Kamus Besar Bahasa Indonesia:65). 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. Menurut Rondhi, (2003:25) bahan adalah material yang diolah atau diubah sehingga menjadi barang yang kemudian disebut karya seni. Bahan dalam pembuatan patung meliputi banyak hal mulai dari kayu, logam, batu, tanah, karet, plastik, *fiber*, *gypsum*, dan lain sebagainya.

2.4.2 Alat

Alat (*tool*) adalah perkakas untuk mengerjakan sesuatu yaitu material (Rondhi, 2002:25). Alat merupakan salah satu komponen penting dalam terciptanya sebuah karya seni. 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, disamping itu tiap-tiap jenis bahan memerlukan alat yang berbeda-beda (Bastomi, 2003:98).

2.4.3 Teknik Berkarya

Teknik (*technique*) merupakan cara seniman dalam memanipulasi bahan dengan alat tertentu (Rondhi, 2002:26). Berdasarkan bahan yang digunakan untuk membuat patung, maka teknik pembuatan patung menurut Humar Sahman (1993:80) dapat dibedakan menjadi lima cara : (a) Memahat (*carving*), (b) Membentuk (*modeling*), (c) Menuang (*casting*), (d) Merangkai (*Assembling*), dan (e) Menyusun (*constructing*).

2.4.3.1 Memahat (*Carving*)

Teknik *carving* atau memahat ini pada dasarnya merupakan proses mengurangi bagian-bagian yang tidak diperlukan. Proses *carving* berasal dari bungkahan batu, kayu, atau benda padat yang dapat dipahat, akan dibuang bagian-bagiannya yang tidak esensial sehingga gagasan yang ada sebelumnya bisa dibebaskan dari bungkahan 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 konsep yang cukup matang.

2.4.3.2 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 *subratif* yaitu bentuk yang dikehendaki diperoleh dengan cara menambah atau mengurangi bahan yang sedang dalam proses pembentukan.

2.4.3.3 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 bisa 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.

2.4.3.4 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.

2.4.3.5 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, palau, lem dan lain-lain.

2.5 Limbah Besi (Logam) sebagai Media dalam Seni Patung

Limbah adalah zat atau bahan buangan yang dihasilkan dari proses kegiatan manusia, limbah dapat berupa tumpukan barang bekas yang sudah tidak digunakan lagi atau tidak berfungsi lagi bagi kehidupan manusia, dan cenderung mengganggu. Menurut Iskandar (2006:2), barang bekas adalah semua barang yang sudah tidak dipergunakan atau tidak dapat dipakai lagi atau dikatakan sebagai barang yang sudah diambil bagian utamanya. Barang bekas seperti limbah besi (logam) yang terdapat pada sepeda, sepeda motor maupun mobil yang telah rusak dan dibuang, sehingga menumpuk dan mengganggu keseimbangan lingkungan, dapat didayagunakan dan dimanfaatkan sebagai bahan untuk berkarya seni rupa.

Logam adalah unsur kimia yang mempunyai sifat-sifat dapat ditempa atau diubah bentuk, penghantar panas dan listrik, keras (tahan terhadap goresan), kenyal (tahan patah bila dibanting), kuat (tahan terhadap benturan), liat (dapat ditarik), dan titik lebur tinggi (Rohyana dalam Maftuchin, 2003:13).

Saat ini, logam banyak dimanfaatkan dalam segala aspek kehidupan manusia. Misalnya jenis logam yang dibuat menjadi perlengkapan makan seperti sendok makan sampai mesin bermotor. Logam yang telah mengalami kerusakan dan telah kehilangan fungsinya, oleh kebanyakan orang akan dibuang, sehingga menjadi barang bekas. Logam yang telah menjadi barang bekas jika ditangani

dengan tepat, dapat dijadikan sebagai barang yang memiliki nilai fungsional kembali, bahkan terkadang akan memiliki nilai estetis dan nilai ekonomi.

Logam bekas sebagai barang yang masih mungkin untuk dimanfaatkan, akhir-akhir ini banyak dijadikan sebagai barang jadi yang bernilai ekonomis tinggi. Di antara logam-logam bekas tersebut misalnya besi, baja, seng, dan aluminium dalam dunia industri kreatif, beberapa orang berusaha mewujudkan imajinasi mereka dengan menjadikan logam bekas tersebut menjadi barang yang berguna bagi masyarakat, baik menjadi barang fungsional kembali maupun sebagai barang yang memiliki nilai seni tinggi.

Salah satu jenis logam yang masih dapat diolah kembali adalah besi. Besi sebagai salah satu jenis logam yang banyak dimanfaatkan manusia dengan berbagai ragam fungsinya. Mulai dari bahan bangunan hingga karya kerajinan semuanya menggunakan bahan dasar logam jenis ini.

Pemanfaatan logam bekas jenis besi, baja, aluminium, dan seng ini sebagai bahan kerajinan, yang mulai dikembangkan manusia berdasarkan jenis kepentingannya. Bukan hanya digunakan untuk kerajinan yang bersifat terapan saja tetapi juga sebagai karya kerajinan yang memiliki nilai-nilai keindahan dengan memperhatikan bentuknya.

Berdasarkan unsur-unsur dasar yang banyak terdapat dalam logam, maka logam menurut Amanto (2003:2-3) terdapat dua golongan utama yaitu : logam ferro dan logam non ferro. Logam Ferro (Fe) adalah suatu logam yang penting dalam bidang teknik, terdiri dari campuran unsur karbon (C) dan besi. Untuk menghasilkan suatu logam yang penting mempunyai sifat yang berbeda dengan

besi dan karbon maka dapat dicampur dengan bermacam-macam logam lainnya. Jenis dari logam ferro adalah besi tuang, besi tempa, baja lunak, baja karbon sedang, baja karbon tinggi dengan campuran. Sedangkan logam non ferro adalah logam yang tidak mengandung unsur besi (Fe) dan carbon (C). Jenis logam non ferro diantaranya aluminium (Al), magnesium (Mg), tembaga (Cu), seng (Zn), timbel atau timah hitam (Pb), timah atau timah putih (Sn), nikel (Ni), dan logam-logam mulia seperti emas, perak serta perunggu. Selain hal tersebut, terdapat juga logam non ferro seperti titanium, antimonium, wolfram, molibden, chrom, kobalt dan vanadium.

Komposisi besi terdiri dari 99% besi murni, sifat dapat ditempa, liat dan tidak dapat dituang. Besi tempa antara lain dapat digunakan untuk membuat, jangkar, kait keran dan landasan kerja pelat.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Proyek studi dengan judul “Biota Laut sebagai Tema dalam Pembuatan Karya Seni Patung Konstruksi” ini menghasilkan delapan karya seni patung yang berisi tentang beberapa biota yang ada di laut dengan ukuran berbeda-beda dengan berat yang berbeda. Patung biota laut tersebut dibuat dengan memanfaatkan limbah besi sebagai bahan utama pembuatan karya seni patung. Kedelapan karya tersebut seperti, kuda laut, ikan pari, ikan, lumba-lumba, kepiting, udang, gurita, dan ubur-ubur. Pembuatan patung menggunakan teknik konstruksi dan assembling kemudian disajikan dengan pedistal.

Karya patung yang dibuat oleh penulis, menggunakan bahan-bahan besi bekas yang sudah tidak terpakai seperti, rantai, gir, laker, baut, dan masih banyak lainnya dan di manfaatkan untuk membuat karya seni patung. Bahan yang penulis kumpulkan dari pengepul rongsok di berbagai wilayah seperti semarang, sragen, banjarnegara dan jawa timur yang dikumpulkan menjadi satu dan dipilih sesuai dengan yang di butuhkan dalam pembuatan karya patung, kemudian di satukan dengan cara di las antara bagian satu dengan lainnya sehingga membentuk karya seni patung yang estetik.

Tujuan dari pembuatan Proyek Studi karya seni patung ini adalah sarana untuk melestarikan biota laut dan menjadi sarana informasi bagi masyarakat serta apresiator, untuk selalu menjaga keindahan biota yang ada di laut yang divisualisasikan dalam bentuk karya seni patung.

5.2 Saran

Dengan disusunnya laporan sekaligus penyelenggaraan pameran proyek studi dari penulis kali ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat bagi masyarakat luas khususnya dalam dunia pendidikan, apresiator, mahasiswa, dan memberikan kontribusi kepada seluruh akademisi UNNES khususnya Seni Rupa UNNES. Selain itu, diharapkan dapat memberikan motivasi kepada mahasiswa yang lain untuk menciptakan karya seni patung dengan pemilihan tema yang berbeda dan lebih kreatif serta bervariasi, sehingga menumbuhkan lahirnya berbagai inovasi baru setiap berkarya seni patung.



DAFTAR PUSTAKA

- Amanto, Hari dan Daryanto. 2003. *Ilmu Bahan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bastomi, Suwaji. 1981. *Seni Ukir*. Semarang: P3T IKIP Semarang.
- Bastomi, Suwaji. 1982. *Landasan Berapresiasi Seni Rupa*. Semarang : IKIP Semarang.
- Bastomi, Suwaji. 1990. *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Semarang.
- Bastomi, Suwaji. 1992. *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Semarang.
- Bastomi, Suwaji. 2003. *Seni Kriya Seni*. Semarang: Unnes Press.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Gie, The Liang. 1976. *Garis Besar Estetika (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta: Super Sukses.
- Iskandar, Agus. 2006. *Daur Ulang Sampah*. Jakarta : Azka Mulia Media.
- Ismiyanto, PC.S. 2017. “Kajian Seni Rupa Anak” *Bahan Ajar*. Jurusan Seni Rupa UNNES.
- Karthadinata, D.M. 1997. *Seni Patung Sebagai Elemen Tata Kota*. Semarang : IKIP Semarang Press
- Kartadhinata, D.M. 2009. “Seni Patung” *Hand Out*. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES tidak dipublikasikan
- Kartika, Dharsono S. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung.
- Kartika, Dharsono S. 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung.
- Kottelat M , Anthony J. W, Sri Nurani K & Soetikno W. 1993. *Freshwater Fishes*

of Western Indonesia and Sulawesi. Jakarta : Periplus Editios (HK)

Maftuchin. 2003. "Proses Produksi dan Estetika Visual Seni Kerajinan Monel di Desa Krayon. Jepara

Margono, Edy Tri dan Abdul Aziz. 2010. *Mari Belajar Seni Rupa*. Surakarta: CV.Putra Nugraha

Nontji, A. 2002. *Laut Nusantara*. Cetakan ketiga. Penerbit Djembatan. Jakarta: 367 hal.

Romimohtarto, K. dan S. Juwana. 1999. *Biota Laut: Ilmu Pengetahuan Tentang Laut*. Puslitbang Oseanologi - LIPI. Jakarta: 116 hal.

Rondhi, M. 2002. "Tinjauan Seni Rupa". *Paparan Perkuliahan Mahasiswa*. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES tidak dipublikasikan.

Rondhi, M. 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.

Sahman, H. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa : Tentang Seni, Karya Seni, Aktifitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*. Semarang : IKIP Press.

Setjoatmodjo, Prajoto, 1988. *Bacaan Pilihan Tentang Estetika*. Jakarta : Depdikbud Jakarta

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

Sudarso, 2000. *Arti Seni dan Problematikanya*. Yogyakarta : Wacana University Press.

Suherawan,R dan Nugraha,R.A. 2010. "*Seni Rupa SMP*". Jakarta: 206 hal.

Sukaryono. 1994. *Kajian Seni Rupa*. Yogyakarta Yayasan Kanisius.

Sumarwan, dkk.2003. *IPA Biologi SMP*. Jakarta : Erlangga.

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

Susilana, Rudi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.

Syafii, dkk. 2006. *Materi dan Pembelajaran Kertangkes SD*. Jakarta: Universitas

Terbuka

Tristiadi, L. 2003. *Wanita sebagai Subjek Figuratif*. Proyek studi: Fakultas

Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Wahana, R.B. 2011. *Kawi Designs Blora*. Proyek studi: Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Semarang.

Yudoseputro, W. 1993. *Pengantar Wawasan Seni Budaya*. Jakarta: Dirjen

Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan dan

Kebudayaan.

UU no.5 tahun 1994, tentang keanekaragaman hayati. Jakarta: 16 hal.