

**ROTI DAN KUE MAKANAN SIAP SAJI SEBAGAI INSPIRASI
PENCIPTAAN PATUNG**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh

Arif Tirthana Catra Krisandi

NIM 05206241026

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2012**

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul
Roti Dan Kue Makanan Siap Saji Sebagai Inspirasi Penciptaan Patung
ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 06 Juli 2012

Pembimbing I,

Djoko Maruto, M.Sn

NIP.19520 607 1984031

Yogyakarta, 06 Juli 2012

Pembimbing II,

Drs. Darumoyo Dewojati

NIP.19600828 199002 1001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul Roti Dan Kue Makanan Siap Saji Sebagai Inspirasi Penciptaan Patung ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada hari Kamis, tanggal 12 Juli 2012 dan dinyatakan lulus.

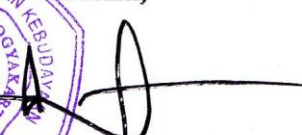
DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. R. Kucoro W. Dewojati, M.Sn.	Ketua Penguji		12 Juli 2012
Drs. Darumoyo Dewojati	Sekretaris Penguji		12 Juli 2012
Drs. Susapto Murdowo, M.Sn.	Penguji I		12 Juli 2012
Drs. Djoko Maruto, M.Sn.	Penguji II		12 Juli 2012

Yogyakarta, Juli 2012

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,


Prof. Dr. Zamzani, M.Pd,
NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

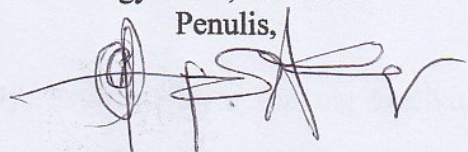
Nama	: Arif Tirthana Catra Krisandi
NIM	: 05206241026
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa
Fakultas	: Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Juli 2012

Penulis,



Arif Tirthana Catra Krisandi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini penulis persembahkan kepada:

Orang tua ku tercinta Papa, Mama, dan Ibu yang telah membesarkan, mengikhlaskan, mendewasakan, dan mendidikku dengan segala pengorbanan, jiwa dan raga.

Adikku tercinta, Topaz Gilang Mahardhika, Aufia Hanun, Agata Mia Wira Omega, semoga selama ini diriku menjadi kakak yang baik.

Istriku Veronika Puspita Widya Ningsih (Ny. Fatimah) serta Bintang kecilku Galang Desardya Gavin.

MOTTO

Aku melihat Tuhan didirimu...

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, pencipta dari segalanya yang ada, beserta ribuan malaikat- malaikat NYA. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, keluarga dan sahabatnya, beserta keluarga besar Nabi Ibrahim A.S.

Telah banyak pihak yang terlibat dalam penciptaan karya seni ini. Tanpa bantuan mereka niscaya karya seni ini tidak akan terwujud. Untuk itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada Rektor UNY, Dekan dan wakil Dekan FBS UNY, Kasubag Pendidikan FBS Indun Probo Utami, S.E, Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa Drs. Mardiyatmo, M.Pd beserta keluarga besar jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan Fakultas Bahasa dan Seni UNY yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

Rasa hormat, terimakasih, dan penghargaan setinggi- tingginya penulis sampaikan kepada kedua pembimbing, yaitu Bapak Drs. Djoko Maruto, M.Sn selaku pembimbing I dan Bapak Drs. Darumoyo Dewojati selaku pembimbing II, Penasehat Akademik Drs. B. Muria Zuhdi, M.sn, yang penuh kesabaran, kearifan, telah memberi bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti nya disela- sela kesibukannya dan karena berkat bimbingan beliau tugas akhir karya seni ini dapat terwujud dengan sebagaimana mestinya.

Ucapan terimakasih dan maaf penulis sampaikan kepada alm. Mama Hj. Zainab dan alm. Papa H. Moch Djuwaedi, atas segalanya, selama ini yang takkan pernah mampu terbalas dan terputus, Ibu yang tersabar Yustisia Yuniarti, adikku : Topaz Gilang Mahardhika, Aufia Hanun, Agata Mia Wira Omega. Ny. Veronica Puspita Widia Ningsih, anak Galang Desardya Gavin, keluarga bapak di Muntilan- Jawa Tengah Drs. Dwi Anggoro, keluarga di Surabaya, keluarga besar di Tegal- Slawi Jawa Tengah, Pakde Faiz, bude Yul, bude Sil, dan crew “daynoen cake”. Keluarga di Duri/Riau, Sebang, Dumai, Balai Pungut, Kulim, Rumbai, Mbah Muja- muju Yogyakarta, Murid- murid penulis yang hebat di Rumah Belajar “TUNAS BANGSA” Kalitirto, berbah, beserta staf dan pengajar yang tangguh, Angkringan pak GETE, keluarga besar bapak Trihariadi, (Janu, “5-5

APSO- Dewa GAVIN- minta rata TQ!”, GG pachinko, GG -bre-, GG metaldesoldier), Om H. Muhajirin, tetangga di Umbulharjo- Berbah Yogyakarta, Brother; Dhidhik Dhanardhono, Fj Kunthing, Ismu Ismoyo, Rosi Alam, komunitas Akartimang: Ender Dimmo Pramono, Dedi Prastianto, kapten Usop, Andri Nugroho, Pratanda Filla, Sigit- Sigit, Pipih Desain Interior, teman- teman seluruh angkatan 2003- 2012, Fajar, Vincent, Dhini Ariesta, Anggit ISI, temen- temen KKN-PPL, Batu Asah, Kontemproduk, Dota All Stars v. 6.73c, partner di Kaskus, twitter “@kari_ka_tur”, Rico Vincent Pangabea “^_^UP gan!”, Yosep- Condong catur, H. Juanda M Tobing, JNE, PCP, Flush (Game Net Online), Frame Sagan, Media Gamers Indonesia (MGI), *OPENGAMERS*, semua pihak yang telah berkontribusi baik waktu, tenaga, dan pikiran, yang tidak mungkin disebutkan satu- persatu. *Thank’s to all..^_^*”

Yogyakarta, Juli 2012

Penulis,

Arif Tirthana Catra Krisandi

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Masalah	2
C. Tujuan	3
D. Manfaat	3
 BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN	 4
A. Tinjauan Tentang Seni Patung	4
B. Realisme	4
C. Simbolisme	7
D. Kinetik Art	8
E. Ekspresif	9
F. Unsur - Unsur Seni Rupa	10

G.	Prinsip – Prinsip Seni.....	12
H.	Tema, Bentuk, Bahan, dan Teknik Dalam Karya Seni Patung.....	15
I.	Karya- karya Perupa.....	27
BAB III HASIL PENCIPTAAN.....		33
A.	Deskripsi Karya.....	34
BAB IV PENUTUP.....		59
A.	Kesimpulan.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....		60

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I. Ron Mueck “ <i>Pregnant Woman</i> ”, National Gallery, London, 2003	7
Gambar II. <i>Hachiko Sculpture</i> dan simbol kesetiaan	8
Gambar III. Bruce Gray “ <i>Giant kinetic art Newton's Cradle sculpture</i> “, 2008.	9
Gambar IV. <i>Cropping</i> karya Peter Callas “ <i>the human</i> ”, 1998	10
Gambar V. <i>Knife Set</i>	16
Gambar VI. <i>Masker</i>	18
Gambar VII. <i>Mini grinder</i> dan <i>Electric Drill</i> 10mm	18
Gambar VIII. <i>Electric Grinder</i>	19
Gambar IX. <i>Stone carving</i>	20
Gambar X. Cat minyak, <i>watercolour block</i> , <i>ackrilic</i> , dan kuas	20
Gambar XI. Modeling material	21
Gambar XII. Tempat proses pengerjaan karya	27
Gambar XIII. <i>Cropping</i> karya Theo Jansen	28
Gambar XIV. <i>Cropping</i> karya saya yang berjudul <i>break- bread</i>	28
Gambar XV. Karya Karen Portaleo berjudul : <i>Tool Box, Cakes</i> , 2012.	29
Gambar XVI. Karya Jason de Caires Taylor: <i>Underwater</i> , 2009, <i>stone</i> , <i>Site Work</i>	30
Gambar XVII. <i>Cropping</i> vidio teknik tetes Jackson pollock	31
Gambar XVIII. http://tomhaney.com/bio.htm	32
Gambar XIX. Judul karya: <i>For Youngest Sister:</i> <i>Many Happy Return Of The Day.</i> Media campuran, Diameter 7cm dengan tinggi 20cm, 2012.	34
Gambar XX. Judul karya: <i>Shared</i> , media kayu sengon, 14x 25x 72cm, 2012.	36
Gambar XXI. Judul karya: <i>Hesitate</i> , media campuran, 100x 50x 10cm (Px Lx T), 2012.	37

Gambar XXII. Karya berjudul: <i>Mosin-Nagan, mixed media</i> , 120x 10x 25 cm (Px Lx T), 2011	39
Gambar XXIII. Judul karya: <i>chef</i> , kayu sengon, 25pcs, 2012.....	41
Gambar XXIV Karya berjudul: <i>Set #2</i> <i>Clay</i> , 1x 1x 1 cm (Px Lx T), 2012.....	43
Gambar XXV. Karya berjudul: <i>cannery</i> , media campuran, 6 pcs, 2012.....	45
Gambar XXVI. Karya berjudul : <i>Hot Bulldog</i> , <i>Clay and wood</i> , 30x 15x 12 cm (Px Lx T), 2012	47
Gambar XXVII Karya berjudul : <i>Physical Process</i> , tanah liat, resin, dan kayu, 9x 5x 7 cm (Px Lx T), 3pcs, 2012	48
Gambar XXVIII. Karya berjudul: <i>Witch</i> , batu putih, 40x 30x 30cm (Px Lx T), 2012.....	50
Gambar XXIX Karya berjudul, <i>Merci Factory, mixed media</i> , 33x 13x 44cm (Px Lx T), 2012.....	52
Gambar XXX. Judul karya: <i>Finger Food</i> , <i>Mixed Media</i> , Ukuran: 15x 15x 28cm (Px Lx T), 2012.....	53
Gambar XXXI. Karya berjudul: <i>Hot Cake</i> Ukuran: Diameter 7cm dengan tinggi 5cm, <i>mixed media</i> , 2012.....	54
Gambar XXXII. Karya berjudul <i>Baguette Limousine</i> , Media campuran, ukuran: 60x 9x 12cm (Px Lx T).....	56
Gambar XXXIII. Judul karya: <i>Bread- Break- Break- Bread</i> , kayu sengon, 30x 20x 18cm (Px Lx T), 2012.....	57

ROTI DAN KUE MAKANAN SIAP SAJI SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN PATUNG

OLEH : Arif Tirthana Catra Krisandi
NIM : 05206241026

ABSTRAK

Tujuan penulisan patung roti dan kue makanan siap saji sebagai inspirasi, untuk mendeskripsikan tema, bentuk, teknik serta visualisasinya.

Metode penciptaan patung tersebut meliputi beberapa tahapan yaitu: observasi baik langsung maupun tidak langsung terhadap jenis- jenis roti dan kue makanan siap saji. Observasi secara langsung dengan mengunjungi tempat produksi maupun *stand* roti dan kue makanan siap saji, dari sumber lain seperti majalah, internet, maupun buku. Kemudian eksplorasi terhadap bahan yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni patung seperti kayu, batu, resin, dan kertas. Objek, bentuk, maupun warna divisualisasikan salah satunya dengan gaya realistik dengan pendekatan fotografi (*fotorealisme*) seperti pada karya *Physical Process*, *Hot Bulldog*, lalu pendekatan *kinetic art* pada karya *Mersi Factory*, dan simbolik pada karya *Mosin Nagan* yang merupakan nilai ungkap, gagasan, dan perasaan yang ingin saya sampaikan yaitu roti dan kue makanan siap saji sebagai inspirasi penciptaan patung dengan beberapa teknik diantaranya: *assemblage*, *carving*, dan *casting*.

Patung yang diciptakan bervariasi tanpa harus mengesampingkan tema dari roti dan kue makanan siap saji, sebagai bagian dari proses belajar dan berkesenian. Keseluruhan karya dalam tugas akhir ini berjumlah 15 karya dengan judul: *Shared*, *Hesitate*, *Mosin Nagan*, *Chef*, *Set #2*, *Cannery*, *Hot Bulldog*, *Physical Process*, *Witch*, *Marsi Factory*, *Finger Food*, *Hot Cake*, *Baguette Limousine*, *For Youngest Sister: Many Happy Return Of The Day*, dan *Bread-Break- Break- Bread*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Roti dan kue sudah ada sejak ribuan tahun yang lalu, salah satu makanan tertua di dunia serta termasuk makanan pokok di banyak negara. Masyarakat Mesir kuno yang pertama kali membuat roti dan bukan hanya sekedar salah satu makanan pokok di negara tersebut, bahkan untuk kepentingan ritual (keagamaan). Sedangkan kue adalah makanan ringan yang bukan makanan utama. Roti tidaklah selalu sama dengan kue, sebab di Indonesia kadangkala kue dianggap sebagai makanan utama (Sutomo: 2008). Sedangkan makanan siap saji adalah istilah untuk makanan yang dapat disiapkan dan dilayankan dengan cepat. Sementara makanan apapun yang dapat disiapkan dengan segera dapat disebut makanan siap saji, biasanya istilah ini merujuk kepada makanan yang dijual di sebuah restoran atau toko dengan persiapan yang berkualitas rendah dan dilayankan kepada pelanggan dalam sebuah bentuk paket untuk dibawa pergi.

Roti dan kue memiliki berbagai jenis bentuk mulai dari yang besar, kecil, oval, pipih, bulat dengan lobang ditengahnya (roti donat), dan segitiga, warna yang bervariasi, memiliki sifat kering dan basah, ornamen serta komposisi tiap elemennya. Salah satunya pada roti burger dan pizza yang mencampur dan mengkomposisikan daging, sayur, dan keju bahkan buah, coklat, dan emas. Kesemuanya tidak terlepas dari perkembangan zaman dan

pola berfikir manusia itu sendiri. Kesibukan kerja dan gaya hidup yang serba cepat membuat masyarakat memilih makanan yang penyajiannya praktis.

Dari uraian di atas ketertarikan pada roti dan kue makanan siap saji dikarenakan perbedaan serta keanekaragaman bentuknya, tekstur, warna yang bervariasi, aneka ornamen yang selalu menghiasi, dan susunan element pada roti dan kue makanan siap saji.

Mengadaptasi dan mengamati dari berbagai media, yaitu: televisi, radio, dan buku, diantaranya berupa film, berita, dan surat kabar yang di anggap menarik dan memiliki keterikatan dengan tema roti dan kue makanan siap saji. Yang kemudian divisualisasikan kembali ke dalam karya seni patung dengan teknik *carving*, *assemblage*, dan *casting* melalui beberapa media seperti: kayu sengon, batu putih, resin, tanah liat, dan roti dengan menggunakan gaya realistik melalui pendekatan *fotorealisme*, *kinetic art* dan simbolik yang merupakan nilai ungkap, gagasan, dan perasaan yang ingin saya sampaikan yaitu roti dan kue makanan siap saji sebagai inspirasi penciptaan patung.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat di tarik beberapa permasalahan yang berkaitan dengan penciptaan karya, antara lain :

1. Bagaimana konsep penciptaan patung “Roti dan kue makanan siap saji” sebagai inspirasi?.

2. Bagaimana visualisasi bentuk, tema, dan teknik penciptaan patung “Roti dan kue makanan siap saji” sebagai inspirasi?.

C. Tujuan

Tujuan dari penulisan ini adalah :

1. Menjelaskan konsep penciptaan patung “Roti dan kue makanan siap saji” yang saya amati di lingkungan sebagai tema patung.
2. Menjelaskan visualisasi bentuk, tema, dan teknik dalam proses penciptaan patung.

D. Manfaat

Manfaat dari penulisan ini adalah :

1. Bagi penulis, sebagai sarana pembelajaran dalam proses berkesenian dan sebagai sarana pengkomunikasian ide-ide yang penulis miliki.
2. Bagi pembaca, besar harapan penulis agar tulisan ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran, referensi, dan sumber pengetahuan dunia seni (rupa).
3. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta sebagai tambahan referensi dan sumber kajian terutama untuk mahasiswa seni rupa.

BAB II

KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN

A. Tinjauan Tentang Seni Patung

Seni patung merupakan seni murni sejauh ia tidak melibatkan diri pada pertimbangan untuk kebutuhan terapan. Karena sifatnya, maka seni patung merupakan ungkapan pengalaman estetik yang diwujudkan dalam bentuk benda tiga dimensi karya manusia yang diakui secara khusus sebagai suatu karya (Dharsono: 2004). Sedangkan menurut Susanto (2011 :296), menyatakan bahwa patung adalah:

... tipe karya tiga dimensi yang bentuknya dibuat dengan metode subtraktif (mengurangi bahan seperti memotong, menatah, dan lain- lain) atau aditif (membuat modeling terlebih dahulu, seperti mengecor dan mencetak).

.....

Patung memiliki, panjang, lebar, dan tinggi (tiga dimensi) maka minimal penciptaan dan penikmatannya dari enam arah. Sesuai dengan perkembangan zaman, patung tidak saja membahas tentang persoalan bentuk saja, tetapi lebih luas lagi, baik pesan yang disampaikan, atau memanfaatkan perkembangan teknologi (*kinetik art*).

B. Realisme

Realisme di dalam seni rupa berarti usaha menampilkan subjek dalam suatu karya sebagaimana tampil dalam kehidupan sehari-hari tanpa tambahan embel - embel atau interpretasi tertentu. Maknanya bisa pula

mengacu kepada usaha dalam seni rupa untuk memperlihatkan kebenaran, bahkan tanpa menyembunyikan hal yang buruk sekalipun.

Realisme aliran atau gaya dimana seseorang memandang dunia ini tanpa ilusi, apa adanya tanpa menambah dan mengurangi objek (Darsono: 2004). Dalam sejarah seni rupa barat (Eropa), tokoh realisme sekaligus pelopornya yaitu Gustave Courbet (1819- 1877), berkata: *“Tunjukkan malaikat padaku dan aku akan melukisnya!”*, yang mengandung arti baginya seni yang kongkret, menggambarkan sesuatu yang ada dan nyata yang meninggalkan fantasi dan imajinasi, dengan kata lain ia hanya menggambarkan objek yang hanya di serap oleh panca indranya saja.

Lahirnya aliran Realisme di dasari oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengaruh kemajuan ilmu dan teknologi pada bidang seni rupa tersebut tampak pada hal- hal yang berkaitan dengan proses perwujudan karya, seperti teknik dalam berkarya, juga bahan yang digunakan. Salah satunya adalah penemuan alat fotografi berupa kamera. Keberadaan kamera ini dimanfaatkan sejumlah seniman sebagai pendukung dalam proses berkarya. Foto hasil kerja kamera digunakan sebagai patokan dalam menghasilkan karya seni. Pengetahuan Fotografi dimanfaatkan oleh seniman untuk merepresentasikan realita dengan hasil akhir mirip dengan hasil karya yang diproduksi melalui teknik fotografi terutama dari segi pencahayaan, kesempurnaan, bentuk, dan warna. Kamera dianggap sebagai titik awal sebuah informasi dan lukisan adalah titik akhir dari proses mencipta.

Seniman Realisme memiliki karya yang lebih baik dari kualitas realita sesungguhnya, karena pada dasarnya berusaha menghasilkan representasi realita yang memiliki kualitas, baik dari segi bentuk, efek cahaya, warna, dan sebagainya. Para Realis dalam mewujudkan karya-karyanya tidak melalui pendekatan dalam pengamatan terhadap realitas secara langsung, tetapi memanfaatkan gambaran realitas hasil kerja kamera. Pada masa 1960-an, fotografi oleh sejumlah seniman dijadikan sebagai masalah dalam seni rupa, karena kemunculan fotografi kenyataan alam dapat di reproduksi dengan sempurna, hal hasil seniman-seniman banyak yang mengundurkan diri dari kegiatan representasi realitas visual.

Dari uraian di atas terdapat kecenderungan yang terlahir, perkembangan realisme, dengan kelahiran neo- realisme, hiperrealisme atau fotorealisme dengan selogannya “ *object is fact, not symbol*” seperti pada karya Ron Mueck berjudul *Pregnant Woman* (2003) yang menggambarkan potret seorang wanita yang sedang mengandung dengan media resin dan *silicone*. Aliran ini kerap dikaitkan dengan keberadaan dan kekuatan untuk menyamai dengan hasil fotografi yang sangat detail. Gaya ini berkembang pesat di Amerika pada tahun 1970- an. (Susanto: 2003).

Sedangkan karya patung Realisme tidak didasari hasil kerja kamera tetapi didasarkan pada pengamatan terhadap sikap/ adegan/ pose yang dihasilkan tubuh manusia dan lebih bersifat realistis. Patung Realisme merupakan peniruan realita dengan tujuan mewujudkan suatu adegan dalam

kehidupan nyata yang lebih tepat, lebih ideal dari pada adegan tersebut diamati secara langsung. Figur yang ditampilkan sesuai dengan adegan proporsi tubuh manusia sesungguhnya. Perupa realis selalu berusaha menampilkan kehidupan sehari-hari dari karakter, suasana, dilema, dan objek, untuk mencapai tujuan *Verisimilitude* (sangat hidup), (Darsono: 2004).



Gambar I
Ron Mueck “*Pregnant Woman*”, National Gallery, London, 2003.

C. Simbolisme

Dalam kamus besar bahasa Indonesia Setiawan (2011), mendefinisikan simbolisme ialah perihal pamakaian lambang untuk mengekspresikan ide- ide. Sedangkan menurut Susanto dalam bukunya diksi rupa (2011: 364) menyatakan simbol ialah:

merupakan gaya seni yang memilih analogi visual untuk ide- ide yang abstrak (misalnya merpati untuk perdamaian) dan merupakan suatu yang tidak asing dalam seni syair atau seni rupa. Simbolisme merupakan gerakan sastra dan lukis yang terjadi di Prancis pada akhir abad ke- 19

.....

Penganut simbolisme ini mengadopsi paham realisme dan impresionisme lalu mencoba mengekspresikan keadaan jiwa dan kondisi psikologi dengan memakai warna, garis, dan bentuk.



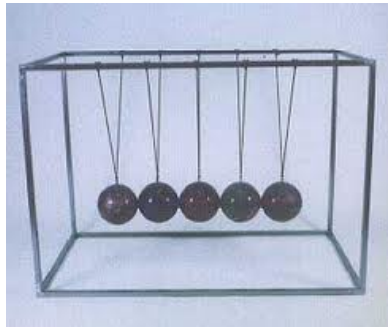
Gambar II
Hachiko Sculpture dan simbol kesetiaan.

D. Kinetik Art

Seni kinetik atau patung bergerak (*sculpture in motion*). Dalam buku *The Complete Book Of Puppetry* (1974), menjelaskan pengertian kinetik sebagai relasi antara bahan- bahan yang bergerak dengan energi yang ada didalamnya. Menurut R. Mayer yang dikutip oleh Susanto dalam buku *Diksi Rupa* (2011), *kinetic art* mengarah pada karya seni yang mengkontruksikan element bergerak dengan sumber tenaga, bisa artifisial (buatan) ataupun alamiah. Pada perkembangan terkini *kinetic art* berkembang pesat dengan wacana yang sangat melebar pada beberapa karya seni lain seperti seni instalasi, seni lingkungan dan lain- lain.

Seniman yang sangat kental dengan persoalan ini adalah Yaacov Agam(Israel), Jean Tinguely(Swis), Jesus Rafael Soto (Venezuela), dan Alexander Calder, seorang mantan pilot. Iya membuat karya tanpa meninggalkan prinsip- prinsip dasar patung statis, namun begitu karyanya

dihembuskan ke udara akan tampak bergerak, selain dipengaruhi daya grafitasi, karena patungnya rata- rata memang dipasang di udara atau di langit- langit ruangan.



Gambar III.

Bruce Gray “Giant kinetic art Newton's Cradle sculpture“, 2008.

E. Ekspresif

Dalam buku Diksi Rupa, Susanto (2011: 116) menyatakan bahwa ekspresif ialah:

bersifat tepat (dan kadang dikerjakan dengan cepat...) dalam memberikan atau mengungkapkan gagasan, gambaran, perasaan atau maksud. Sehingga dalam melukis pada umumnya dikaitkan dengan cara menggores atau sifat goresan yang terkesan kuat dan emosional.

Peter Callas adalah seniman patung yang mengerjakan tiap bahagian pada karyanya dengan cepat, sehingga permukaan pada karyanya terlihat begitu ekspresif dengan menggunakan berbagai media campuran melalui teknik *assemblage*.



Gambar IV.
Cropping karya Peter Callas “*the human*”, 1998.

F. Unsur - Unsur Seni Rupa

Seni rupa salah satu kesenian yang mengacu pada bentuk visual, yang merupakan susunan, komposisi, satu kesatuan dari unsur rupa. Unsur seni rupa merupakan segala hal yang secara umum terdapat pada setiap karya seni rupa. Sebagai elemen visual pembentuk karya secara keseluruhan. Penyusunan unsur rupa dalam mewujudkan bentuk pada seni rupa diperlukan hukum atau azas penyusunan, guna menghindari kepasifan dan ketidakteraturan dalam proses visualisasi karya dan seni rupa itu sendiri. Unsur-unsur tersebut diantaranya :

a. Garis

Menurut Susanto (2011: 148)

... perpaduan sejumlah titik- titik yang sejajar dan sama besar. Garis memiliki dimensi yang memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus, dan lain- lain.

Sedang arah garis hanya ada tiga: horizontal, vertikal dan diagonal, meskipun garis bisa melengkung, bergerigi, maupun acak.

.....
Sedangkan dalam seni tiga dimensi garis dapat dibentuk karena lengkungan, sudut yang memanjang maupun perpaduan teknik dan bahan- bahan lainnya. Dengan penggunaan garis secara matang dan benar dapat pula membentuk kesan tekstur (barik), nada dan nuansa ruang serta volume.

b. Warna

Menurut Sidik (1979: 7) menyatakan bahwa warna ialah;

... kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata. Warna merupakan salah satu bagian terpenting dalam pembuatan sebuah karya. Warna juga dapat digunakan tidak demi bentuk tapi demi warna itu sendiri, untuk mengungkapkan kemungkinan- kemungkinan keindahannya serta digunakan untuk berbagai pengekspresian rasa secara psikologis. Warna sebagai salah satu elemen seni rupa, medium yang sangat penting, baik dibidang seni murni ataupun seni terapan.

Dalam seni rupa, warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Misalnya pencampuran pigmen magenta dan cyan dengan proporsi tepat dan disinari cahaya putih sempurna akan menghasilkan sensasi mirip warna merah. Setiap warna mampu memberikan kesan dan identitas tertentu sesuai kondisi sosial pengamatnya (*Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*: 2012).

Menurut Susanto (2011: 434) warna panas ialah “*warna yang dianggap menghasilkan kesan panas atau memiliki kualitas ke ”terangan” yang kuat dibanding lain, seperti merah, kuning, jingga, dan sebagainya*”.

c. Tekstur

Tekstur, nilai raba, kualitas permukaan. Tekstur dapat melukiskan sebuah permukaan objek, seperti kulit, rambut, dan bisa merasakan kasar halus, teratur- tidaknya suatu objek (Susanto :2011).

Sedangkan Menurut Rasjoyo (1987: 42) “*tekstur dibatasi sebagai rasa permukaan atau penggambaran dari sifat permukaan*”.

d. Bidang (*shape*)

Adalah area. Bidang terbentuk karena ada 2 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 sugestif. Susanto (2011: 55)

e. Ruang

Menurut Susanto (2011 : 338)

... merupakan istilah yang dikaitkan 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 ... terjamah.

G. Prinsip - Prinsip Seni

Prinsip seni adalah serangkaian kaidah umum yang sering digunakan sebagai dasar pijakan dalam mengelola dan menyusun unsur-unsur seni rupa dalam proses berkarya untuk menghasilkan sebuah karya seni rupa. Prinsip tersebut meliputi :

a. *Unity*

Merupakan salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni (azas- azas desain). Menurut Susanto (2011: 416) *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, warna dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian. Koheren menurut E.B. Feldman sepadan dengan organic unity, yang bertumpu pada kedekatan/ letak yang berdekatan dalam membuat kesatuan.

b. Keseimbangan

Keseimbangan (*balance*) ialah persesuaian materi- materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni (Susanto: 2011).

c. Ritme

Ritme, irama atau *rhythm* dalam seni rupa menyangkut persoalan warna, komposisi, garis maupun lainnya. Menurut E. B. Feldman seperti yang di kutip (Susanto: 2011) adalah urutan atau pengulangan yang teratur dari sebuah elemen dan unsur-unsur dalam suatu karya seni. Ritme dapat berupa pengulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur- unsur dalam karya lainnya. *Rhythm* terdiri dari bermacam- macam jenis, seperti repetitif, alternatif, progresif, dan *flowing* (ritme yang memperlihatkan gerak berkelanjutan).

d. Proporsi (Ukuran perbandingan)

Menurut Susanto (2011: 320) proporsi ialah

hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/ keseluruhannya. Proporsi berhubungan erat dengan balance (keseimbangan), rhythm (irama, harmono) dan unity. Proporsi dipakai pula sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik suatu karya seni.

e. Harmoni

Menurut Susanto (2011: 175)

tatanan atau proporsi yang dianggap seimbang dan memiliki keserasian. Juga merujuk pada pemberdayagunaan ide- ide dan potensi- potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan- aturan ideal.

f. Variasi

Menurut JS. Badudu (2003 : 360) variasi adalah sesuatu yang lain dari pada yang biasa (bentuk, tindakan, dan sebagainya) yang disengaja atau hanya sebagai selingan; perbedaan; mempunyai bentuk yang berbeda-beda sebagai selingan supaya agak lain dari pada yang ada atau yang biasa.

g. *Movement*

Kesan gerak yang di dapat dengan merangkai sekumpulan unsur tertentu sedemikian rupa, sehingga tercipta kesan gerak dalam sebuah karya seni rupa.

H. Tema, Bentuk, Alat, Bahan dan Teknik Dalam Karya Seni Patung

1. Tema (*subject matter*)

Tema dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 921) adalah pokok pikiran dasar; dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dan sebagainya). Dalam menciptakan karya seni patung, tema dapat digunakan untuk menyamakan pandangan (persepsi) serta mempermudah pematung dalam menuangkan ide ke dalam karya dengan menggunakan elemen-elemen visual (unsur seni rupa), seperti bentuk, warna, teknik, tekstur, dan sebagainya.

Tema dapat berasal dari berbagai masalah, mulai dari kehidupan perasaan (emosi), kisah atau cerita, kehidupan keagamaan, sejarah, pengalaman intelektual, perlambangan- perlambangan atau peristiwa meta fisik lainnya (Susanto: 2003).

Tema roti dan kue makanan siap saji yang mampu mengungkap sebuah fenomena –fenomena yang ada disekitar kita (sosial).

2. Bentuk

Bentuk (*form*) adalah totalitas dari karya seni dan merupakan organisasi atau suatu kesatuan (komposisi) dari unsur-unsur pendukung karya. Menurut Dharsono (2003: 25) ada dua macam bentuk: “*visual form* yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni dan *special form* yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya”.

Visual yang ditampilkan memiliki hubungan dengan judul dan tema “Roti dan kue makanan siap saji”, dengan gaya realistik melalui pendekatan simbolis dan kinetic- art yang sebagai nilai ungkap, maksud, dan tujuan.

3. Alat

Alat yang digunakan dalam berkarya yaitu :

a. Amplas (*abrasive paper*)

Menghaluskan permukaan atau bagian - bagian yang diinginkan, guna memperoleh hasil yang sempurna. Memiliki berbagai macam ukuran.

b. *Knife set*

Alat yang dipergunakan untuk membentuk, meraut, memotong, mencungkil, melobangi, dan memberi efek pada karya. Khususnya yang berbahan lunak seperti tanah liat/ *clay* dan kayu.



Gambar V
Knife Set

c. *Cuter*

Untuk meraut, memotong, membentuk permukaan pada media kayu, serta membersihkan bagian - bagian yang tidak diinginkan pada proses penyetakan bahkan dengan media resin dan gips.

Cuter memiliki fungsi penting dalam proses penciptaan karya, karena memiliki tingkat keefisienan, ketajaman dan kemudahan yang sangat baik dibandingkan pisau dan benda tajam lainnya yang selalu berdampingan dengan batu asah, memungkinkan mengasahnya terlebih dahulu lalu dipergunakan.

d. Gergaji

Dipergunakan untuk memotong tiap- tiap bagian dari kayu. Gergaji memiliki dua teknik, yaitu memotong dengan cara manual dan memotong dengan bantuan mesin atau yang disebut dengan *chain saw*

e. *Electric Drill*

220V- 50Hz, 10mm.

Aplikasinya *Flat Wood Bits* guna melobangi permukaan kayu mulai dari ukuran 10- 25mm.

f. Kompresor $\frac{3}{4}$ PK

Aplikasinya *spray guns dan paint brush*

Untuk mewarnai, melapiskan, dan meratakan bagian - bagian tertentu pada karya yang tidak dimiliki dengan pewarnaan teknik kuas, serta mem-*finishing* karya menggunakan *clear lacquer 540*.

g. *Masker*

Pelindung mulut dan hidung, agar partikel - partikel kecil pada material tidak terhirup masuk kepernafasan secara langsung yang berdampak negatif, seperti batuk, sesak nafas, bersin, dan gangguan pernafasan lainnya, baik dalam waktu pendek dan dalam jangka waktu

panjang. Khususnya pada proses pengamplasan, pengecetan terlebih pada media kayu, batu, dan resin.



Gambar VI
Masker

h. *Mini Grinder*

Grinder tangan yang memudahkan penulis dalam pencapaian dan penyelesaian karya khususnya bagian - bagian terkecil dan tersulit sekalipun. Bentuknya seperti *electric drill* para dokter gigi, yang memiliki tingkatan pengaturan kecepatan ditangan ataupun dikaki/pedal.



Gambar VII
Mini grinder dan Electric Drill 10m.

i. *Electric Grinder*

Electric Grinder berguna dalam segala hal dan berbagai macam bahan, mulai dari memotong, meratakan, mengkilatkan,

menghaluskan, dan bahkan membentuk. *Grinder* memiliki mata pisau yang beragam tergantung dari bahan dan fungsi yang digunakan.



Gambar VIII
Electric grinder

j. Kuas

Penulis menggunakan berbagai jenis, *product*, dan ukuran kuas untuk mewarnai, khususnya bagian yang detail dengan menggunakan ukuran kuas 0,00 milimeter. Kuas meliputi kuas cat air yang berbulu lembut, halus dan memiliki berbagai macam bentuk mulai dari yang runcing, kecil, lebar, besar, dan datar. Serta kuas cat minyak yang lebih kaku dan berujung rata.

k. Pisau palet

Pisau palet bukan hanya sebagai alat pencampur warna, lebih dari itu sebagai pencampur lem dan serbuk kayu. Serta membentuk, meratakan, dan menambal karya menggunakan pisau palet.

l. Tempat pelarut

Dalam prosesnya penulis biasa menggunakan berbagai bahan dalam berkarya, memakai beberapa tempat pelarut secara terpisah serta satu

tempat tersendiri untuk membersihkan kuas yang telah dipakai serta membersihkan tangan.

m. *Stone Carving Set*

Digunakan untuk mengolah bentuk pada media batu



Gambar IX.
Stone carving set

n. Kain

Biasa digunakan untuk mengeringkan tangan, kuas, dan alat yang telah dipakai atau setelah dibersihkan. Menggunakan kain yang khusus yang penting memiliki daya serap yang baik terhadap cairan. Dan kain untuk melindungi pakaian yang disebut celemek.



Gambar X.
Ackrilic, cat minyak, watercolour block, dan kuas.

4. Bahan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:65) Bahan adalah barang yang akan dibuat menjadi barang lain. Barang yang digunakan pematung sangat dipengaruhi oleh penguasaan serta ketertarikannya. Penguasaan pada sifat - sifat bahan sangat mempengaruhi hasil karyanya. Ketertarikan dapat membawa pada proses eksperimen sehingga akan memperoleh pengetahuan yang baru.

Secara umum penulis menggunakan bahan-bahan yang biasa digunakan untuk mematung secara konvensional dan non konvensional meliputi:

a. Kayu,

Penulis biasanya menggunakan kayu berserat lunak dan empuk, yang terdapat pada kayu sengon dan mudah untuk di jumpai. Jenis kayu ini lebih mudah dipergunakan untuk bahan eksperimentasi dalam berkarya dan sekaligus teksturnya memungkinkan untuk memunculkan efek yang penulis inginkan.

b. Lem

Lem yang penulis pergunakan yaitu lem kayu dan lem G (lem yang dimana daya ikatnya cepat). Lem G hanya untuk menyambung dan merekatkan bagian- bagian pada karya, sama halnya dengan lem kayu, hanya saja lem kayu lebih dominan dipergunakan sebagai pencampur antara lem itu sendiri dengan serbuk kayu guna menambal, membentuk, dan meratakan bagian-bagian karya

yang penulis anggap cacat dan perlu penulis bentuk menggunakan campuran lem kayu dan serbuk kayu.

c. Batu

Batu memiliki berbagai macam warna dan jenis, di salah satu karya penulis menggunakan media batu, yaitu batuh putih (batu kapur).

d. Serbuk kayu

Serbuk kayu yang dimaksud adalah serbuk kayu yang teramat sangat halus yang biasa penulis peroleh pada proses pengamplasan kayu dan hasil proses penggergajian manual. Tetapi, serbuk kayu proses penggergajian manual tersebut melewati tahap penyaringan terlebih dahulu, agar memperoleh serbuk kayu yang benar - benar halus. Sedangkan penggergajian, penggerinderan, penghalusan, dan pengetaman kayu yang menggunakan mesin penulis bisa peroleh pada bagian- bagian bawah, dalam, dan sisi- sisi pada alat produksi tersebut biasanya dalam keadaan menumpuk dan bahkan mengunung. Hanya saja jika serbuk kayu, khususnya kayu sengon mengenai hidung secara langsung, hidung terasa gatal dan bersin trus menerus hal itulah yang dialami, basuhlah segera dengan menggunakan air. Efek negatif pada serbuk kayu ketika terhirup secara langsung maupun tidak langsung dalam jangka panjang dada terasa sesak, batuk – batuk, dan gangguan pernafasan lainnya. Oleh karena itu, selalu pergunakan *masker*.

e. Semen putih (*gypsum*)

Semen putih yang dilarutkan dengan air sama halnya dalam proses plapisan semen pada dinding bangunan, memiliki takaran 1:2 dan tergantung kebutuhan serta kegunaan dalam proses pemvisualan. Semen putih hanyalah sebagai proses pembuatan cetakan master model guna diproduksi kembali.

f. *Silicone*

Sama halnya dengan semen putih, Silicone disini hanya diperuntukan dalam membuat cetakan (*master model*) guna diproduksi kembali. Membedakannya hanyalah hasil akhir pada semen putih berbentuk padat dan keras, sedangkan *silicone* relatif lentur dan elastis.

g. *Clay*

Modelling material atau tanah liat. Sejenis pasta yang mudah dibentuk dengan menggunakan air sebagai campurannya dan memiliki sifat sama halnya dengan tanah liat.



Gambar XI
Modelling Material.

h. Liquid resin

Resin memiliki dua jenis, resin bening dan resin doff. Media resin memiliki tahapan- tahapan dalam proses pemvisualan, salah satunya harus menggunakan cetakkan terlebih dahulu. Proses pengeringan resin relatif sangat singkat tergantung seberapa banyak dalam menggunakan katalis (pengeras). Disamping sebagai media penciptaan bentuk, resin juga dapat merekatkan dan menambal tiap bagian pada karya yang diinginkan.

i. Dempul plastik

Polyester putty di samping berguna membentuk, dempul juga dipergunakan untuk menutup bagian - bagian yang di anggap perlu dan merekatkan tiap bagian yang diinginkan dengan menggunakan pisau palet.

j. Cat

Dalam penciptaan karya saya biasa menggunakan beberapa jenis cat sekaligus untuk menghasilkan efek dan visualisasi yang diinginkan.

Cat yang dipergunakan meliputi:

- Cat minyak

Cat ini menggunakan minyak (*lyjn oil*) sebagai pelarutnya. Tingkat kecepatan keringnya tergantung pada pelarut yang digunakan (*quick, medium, dan moderate*), dapat digunakan secara plakat

(*opaque*) maupun transparan tergantung jumlah pelarut yang ditambahkan

- Cat akrilik

Cat ini menggunakan air sebagai pelarutnya dengan tingkat kecepatan kering yang lebih tinggi dari pada cat minyak. Cenderung bersifat transparan walaupun dapat pula diaplikasikan secara plakat.

- Pelarut cat

Penulis menggunakan beberapa jenis pelarut dalam berkarya yaitu: *Lyjn oil* (*quick* dan *moderate drying*) sebagai pelarut cat minyak, air sebagai pelarut cat akrilik, serta *thinner* untuk mendapatkan efek yang penulis inginkan.

5. Teknik

Menurut Sudarmaji (1973) teknik adalah cara untuk mentransformir elemen-elemen visual menjadi bentuk yang ideal dan bernilai sesuai dengan ide serta gagasan. Sedangkan menurut Susanto (2003) teknik dalam karya seni patung seperti subtraktif (mengurangi bahan seperti memotong, menatah, dan lain- lain) atau aditif (membuat modeling terlebih dahulu, seperti mengecor dan mencetak). Dalam kamus besar bahasa Indonesia offline 1.3 oleh Ehta Setiawan (2011) mengatakan bahwa teknik ialah: Metode atau sistim cara mengerjakan sesuatu.

Dalam proses pembuatan patung ada beberapa teknik yang lazim digunakan, diantaranya:

a. Assemblage / asemblasi/ assembling

... Merupakan teknik mengkreasi objek- objek karya seni dengan sistim mengkontruksi, merakit atau mengkombinasikan berbagai media secara bersama- sama,

.....
.....

Seperti memaku, menempel, memancang, menyekrup, mengelas/ mematri dan lain- lain. Dapat pula dikatakan metode ini merupakan kombinasi barang- barang temuan yang kemudian ditampilkan sebagai karya seni> kontruksi (Susanto, 2011: 38).

b. Carving/ carve/ carving up

Menurut Setiawan (2009) dalam kamus bahasa Inggrisnya carving ialah mengukir atau memahat. Sedangkan menurut Susanto (2011) teknik dasar dalam membuat patung yang merupakan proses mengambil bagian- bagian dari bahan yang tidak diperlukan atau subtraktif.

c. Casting

Teknik cetak atau cor dalam seni patung dengan medium seperti perunggu, plaster, semen, resin, dan material lain dengan cara cetak (aditif).



Gambar XII.
Tempat proses pengerjaan karya.

I. Karya - Karya Perupa

Dibawah ini terdapat beberapa karya perupa yang memberikan inspirasi penciptaan dalam rangka menyelesaikan tugas akhir karya seni. Inspirasi bisa pada segi bentuk, tema, maupun teknik penciptaan, karya perupa tersebut antara lain:

1. Theo Jansen

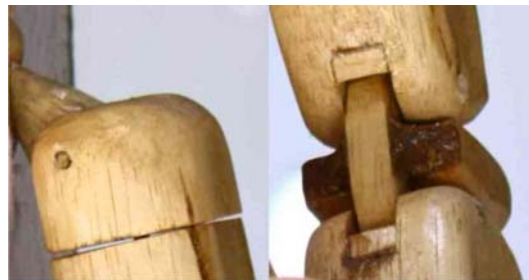
Theo Jansen seorang seniman sekaligus teknisi. Dia menciptakan mekanisme baru yang di sebut sebagai “Theo Jansen Mechanism” yang mampu membuat benda mati dapat bergerak ketika mendapat sebuah gaya. Patung yang dia ciptakan diperoleh dari tenaga angin untuk bergerak

Theo Jansen lahir di Harge Belanda, 14 Maret 1948, dia merupakan seorang seniman patung bergerak. Dia memulai proyek ini semenjak tahun 1990. (*Theo di Strandbeest.com*).



Gambar XIII.
Cropping karya Theo Jansen.

Pada karya penulis, memiliki kesamaan teknik gerak pada karya Theo Jansen, yang membedakannya hanyalah bentuk mekanisme geraknya, dimana pada karya Theo Jansen bentuk mekanisme geraknya yang sedikit sederhana dibandingkan dengan karya penulis yang memiliki *luh* gerak, seperti pada pinggang, leher, tangan, bahu, dan kaki.



Gambar XIV.
Cropping karya yang berjudul Bread- Break- Break- Bread.

2. Karen Portaleo

Patung yang berbahan dasar roti serta yang mempunyai *detail* tinggi ini dibuat oleh chef Karen Portaleo, di *bakery* miliknya yaitu *Highland Bakery* yang berada di Atlanta. Latar belakang sebagai seorang

seniman dan juga sebagai pemahat patung tanah liat, ia memberanikan diri untuk membuat kreasi unik pada rotinya.

Kue - kue yang dipamerkan dan di jual di *Highland Bakery* memiliki bentuk-bentuk yang unik, lucu bahkan ada beberapa yang menyeramkan. Awalnya toko ini hanyalah toko kue biasa, namun oleh Karen Portaleo kue yang di jual bervariasi dengan aneka bentuk agar lebih menarik perhatian pengunjung.

Portaleo membuatnya dengan menggunakan tanah liat terlebih dahulu sebagai cetakan, agar dapat menjadi bentuk yang diinginkan. Beberapa karya Portaleo yang digemari pengunjung adalah kue dan roti dengan bentuk perkakas, melalui teknik cetak, dan assembling (merakit).



Gambar XV.
Karya Karen Portaleo berjudul : *Tool Box,*
Cakes, 2012.

3. Jason Taylor

Underwater Sculpture Park adalah karya pematung Inggris Jason Taylor, kebanyakan patung - patung bawah air tersebut menggambarkan sejarah dan cerita rakyat setempat yaitu bangsa Grenadian.

Letak *Underwater Sculpture Park* ini berada di West Indies/ Hindia Barat di jajaran pantai Karibia, tepat ditempat Christopher Columbus mendarat pada 1492. Tujuan dari *Sculpture Park* ini adalah untuk menciptakan ruang yang unik dan menyemangati khalayak ramai untuk melestarikan lingkungan sekaligus mengenalkan budaya lokal. Pembuatan patung ini juga bertujuan untuk melindungi lingkungan laut dengan menciptakan karang buatan yang merangkul transformasi yang ditimbulkan oleh proses - proses ekologi, menggambarkan kekayaan, dan sejarah bangsa Grenada/ Grenadian.



Gambar XVI.

Karya Jason de Caires Taylor berjudul : *Underwater*
2009, *stone, site work*

Penciptaan karya tersebut di mulai dengan merakit dan membentuk rangkanya terlebih dahulu yang kemudian dibalut dan di cor menggunakan semen, lalu menatahnya menjadi figure manusia dan bentuk lainnya

seperti: meja, kursi, mobil, telpon, dan lainnya yang memiliki keterikatan hubungan dengan sejarah bangsa Grenada/ Grenadian.

4. Jackson Pollock

Jackson pollock (28 Januari 1912 – 11 Agustus 1956) seorang seniman abstrak ekspresionis Amerika, lahir di Cody. Menjadi salah seorang seniman besar di era abstrak ekspresionisme, dikarenakan teknik cat minyak yang dicetuskan olehnya yaitu teknik “tetes”. Dia menciprat-cipratkan cat yang ada pada kuasnya sambil menari - menari di samping kanvasnya tersebut. Inilah yang disebut teknik tetes, dimana tidak ada sapuan kuas pada gambar - gambarnya. Semuanya hanya berupa cat yang ditetaskan dan diciprat-cipratkan saja, bahkan beberapa bagian dibiarkan mengalir begitu saja



Gambar XVII.
Cropping video teknik tetes Jackson pollock

5. Tom Haney



Gambar XVIII.

<http://tomhaney.com/bio.htm>

Lahir di Cincinnati, Ohio, 1962. Cincinnati merupakan nama kota di Amerika Serikat, letaknya di bagian tengah, tepatnya di negara bagian Ohio, Amerika Serikat. Salah satu perupa yang mengagumi apapun bentuk permainan yang bisa bergerak/ *kinetic art*, dan berkonsentrasi pada figure-figure manusia. Dalam proses berkaryanya ia menggunakan beberapa medium limbah hasil rumah tangga, atau tempat – tempat industri yang bisa dimanfaatkan kembali seperti baut, besi, seng, dan sebagainya yang kesemuanya di balut tanah liat dengan teknik *Assemblage*, *Carving*, dan *Casting*.

BAB III

HASIL PENCIPTAAN

Mengenai penciptaan, Sudarso (2000) mendeskripsikan bahwa segala konfigurasi sosial dan psikologis, segala bentuk bahasa, setiap kesan, persepsi bahkan halusinasi, semuanya adalah peristiwa penciptaan. Dan mencipta berarti melahirkan “perbedaan” atau lebih tepat pembedaan diri (*differing*). Suatu bentuk dan warna meskipun mempunyai obyek yang sama dalam representasi bentuknya, namun tidak mungkin sama dalam kualitas jiwa. Dikarenakan setiap karya seni yang dihasilkan oleh perupa mempunyai ekspresi yang sangat pribadi, ekspresi yang di dukung dengan teknik, pengalaman estetis, sensibilitas, ilmu, dan psikologis yang teramat pribadi. Sehingga menimbulkan kualitas, ekspresif, dan karakteristik dalam berkarya menjadi beragam.

Pada karya- karya di sini mengangkat tema serta objek roti dan kue makanan siap saji, dikarenakan memiliki berbagai varian bentuk, warna, dan tekstur di tiap tempatnya yang tidak terlepas dari perkembangan zaman dan pola berfikir manusia itu sendiri. Serta berbagai kompleksitas problematika didalamnya, yang merupakan pencerminan pengalaman pribadi, fenomena - fenomena yang ada disekitar kita, dan kehidupan sehari - hari, yang penulis definisikan ke dalam roti dan kue makanan siap saji.

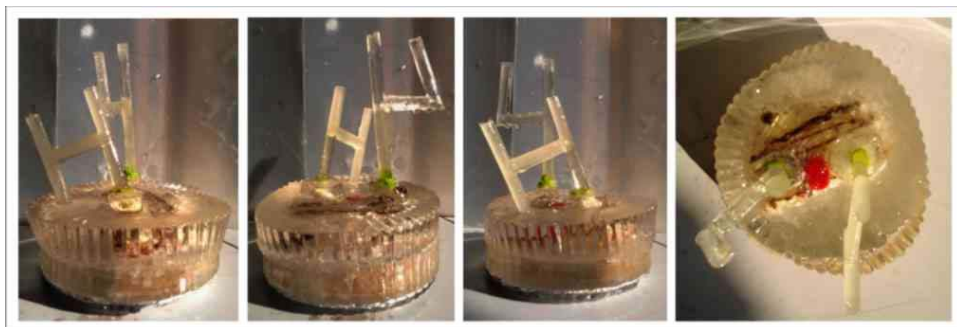
Objek, bentuk, maupun warna divisualisasikan salah satunya dengan gaya realistik dengan pendekatan fotografi (*fotorealisme*) seperti pada karya *Physical Process*, *Hot Bulldog*, lalu pendekatan *kinetic art* pada karya *Merci Factory*, dan simbolik pada karya *Mosin Nagan* yang kesemuanya merupakan nilai ungkap,

gagasan, dan perasaan yang ingin disampaikan yaitu roti dan kue makanan siap saji sebagai inspirasi penciptaan patung dengan berbagai teknik diantaranya: *assemblage*, *carving*, dan *casting*.

Pengaruh karakter visual semacam chef Karen Portolio, Ron Mueck, Jackson Pollock, Jason Taylor dan beberapa seniman serta tokoh lainnya, yang khususnya menonjolkan bentuk, tema, dan teknik sebagai *subject matter* yang selalu menjadi perhatian lebih untuk penulis cermati secara mendalam.

Deskripsi Karya

1. For Youngest Sister: Many Happy Return Of The Day



Gambar XIX.

Judul karya: *For Youngest Sister: Many Happy Return Of The Day*.

Media campuran, Diameter 7cm dengan tinggi 20cm, 2012.

Karya diatas berbentuk seperti kue ulang tahun pada umumnya yang memberikan simbol akan tanda berupa huruf dan angka yang memperkuat maksud dan tujuan dari kue itu sendiri. Terlihat bentuk angka empat dan huruf “H” sebagai inisial dari sebuah nama. Penyusunan dan peletakan simbol huruf dan angka tersebut dengan mempertimbangkan prinsip seni, salah satunya keseimbangan. Keseimbangan terlihat jelas

ketika bentuk tersebut di lihat dari samping seperti pada gambar nomer tiga dari sebelah kiri, huruf dan angka terlihat serasi dan stabil yang seolah berhimpitan satu dengan yang lain. Karya tersebut menggunakan teknik cetak (*casting*) pada medium resin.

Dahulu sebahagian orang menjadikan roti dan kue sebuah makanan yang bisa dinikmati oleh kaum bangsawan dan raja- raja saja, dikarenakan proses pembuatannya yang sulit serta ahli dan bahan produksi yang terbatas. Bahkan roti dan kue dijadikan sebagai persembahan untuk dewa, dan sebagai ritual keagamaan sampai detik ini (Sakramen, Hosti).

Di sadari atau tidak pada zaman ini kita bisa jumpai dan rasakan berbagai macam kue dan roti yang berfungsi sebagai persembahan, seperti ulang tahun (ritual tahunan), kado pernikahan, ataupun bentuk ucapan serta upacara lain yang mempersembahkan roti dan kue sebagai lambang atas prestasi, pencapaian, hadiah, dan sebagainya.

2. Shared



Gambar XX.
Judul karya: *Shared*,
media kayu sengon, 14x 25x 72cm, 2012.

Dalam patung ini terdapat dua figure anak serta satu roti hamburger yang di potong dan di bagi sama besar. Bagian- bagian tersebut diciptakan sedemikian rupa dengan pertimbangan proporsi, proporsi anak umur dua tahun yang sebenarnya dan menciptakan kesan gerak (movement) pada karya patung, dengan menggunakan teknik *carving* (memahat, meraut) dan *assemblage* (merakit). Semua bentuk tersebut di buat menggunakan media kayu sengon, karena memiliki serat yang empuk dibandingkan dengan jenis kayu lainnya. Pemberian lapisan pada kayu yang memiliki sifat transparan, guna menampilkan tekstur dari kayu tersebut.

Karya di atas bercerita tentang sebuah proses pembelajaran yang sederhana yaitu berbagi. Proses pembelajran tersebut dimulai dari usia dini dari apa yang selalu si anak bawa serta hal yang selalu dekat dengan priode tersebut, salah satunya yaitu mainan dan makanan. Dimana mainan

bermainan bersama dan makanan yang di makan serta dinikmati bersama, yang pada akhirnya terciptalah judul karya tersebut “*shared*”.

3. Hesitate



Gambar XXI.

Foto proses pembuatan karya *Hesitate*. 2012

Karya di atas mengambil bentuk roti yang familiar yaitu pizza dengan posisi yang seolah- olah akan jatuh dari meja yang saya beri judul *Hesitate* (keragu- ragan). Penambahan bentuk lain seperti potongan daging yang berwarna coklat, potongan sayur yang berwarna hijau, dan potongan cabe yang berwarna merah, kesemuanya bertujuan menciptakan ritme, keseimbangan, dan bahkan prinsip seni lain yaitu *movement*. Kesan gerak terlihat jelas pada karya, seperti potongan cabe yang seolah- olah akan ikut jatuh bersama roti.

Dalam proses pengerjaan karya yang berjudul *Hesitate*, terlebih dahulu mempersiapkan bahan yang ada seperti karton, kertas, koran, dan tisu. Mengukur serta memotong tiap bagian pada karton, kertas, serta koran dan membentuknya dengan menggunakan tisu yang di campur dan direkatkan dengan air, sehingga keseluruhan bentuk tersebut menjadi sangat basah. Bentuk tersebut dibiarkan sedikit mengering dalam waktu dua hari, setelah itu memberikannya pewarna yang berbahan air (*water*

colour) dan menunggunya kembali hingga benar- benar kering. Ketika kertas dan tisu tersebut benar- benar dalam keadaan kering, media tersebut menjadi sangat keras dan pastinya sangat baik rekatannya. Pada hasil akhir karya tersebut menggunakan clear dan resin bening yang sebelumnya telah dicampur oleh katalis (pengeras), agar terlihat jelas tekstur (permukaan) dari tisu tersebut.

Proses visual pada karya diatas menggunakan teknik *Assemblage* yaitu merakit dan didominan menggunakan teknik tetes Jackson Pollock. Penerapan teknik tetes, baik pada proses pewarnaan, penempelan tisu, dan penambahan bahan resin yang kesemuanya bersifat ekspresif menciptakan tekstur yang tidak beraturan. Penggunaan teknik tetes pada karya yang berjudul *Hesitate* bertujuan agar permukaan tisu tidak hancur dikarenakan sapuan kuas, yang mana proses pengerjaan karya tersebut dalam keadaan sangat basah.

4. Mosin Nagan



Gambar XXII.
Karya berjudul: *Mosin-Nagan, mixed media*,
120x 10x 25 cm (Px Lx T), 2011.

Pada karya yang berjudul “*Mosin-Nagan*” terlihat dua senapan laras panjang yang memiliki perbedaan bentuk, tekstur, dan warna. Senapan tersebut diciptakan dengan media tumpukan karton, kertas, dan balutan tisu, lalu merekatkannya dengan air dan sedikit lem. Dalam pemberian warnanya saya menggunakan teknik *aquarel*, pemberian warna coklat untuk mengesankan warna dari kayu senapaan itu sendiri dan warna hitam yang dibalut dengan canvas memberikan kesan *kamuflase*. Sehingga dalam segi bentuk, karakteristik, desain, dan warnanya memiliki perbedaan yang signifikan di antara kedua senapan tersebut, dengan menggunakan salah satu prinsip seni yaitu proporsi, proporsi senjata yang terkesan sebenarnya, baik dari segi ukuran dan warna senjata itu sendiri. Pemberian simbol Mc Donald dan Wendy’s (Rusia) pada setiap senapannya yang bertujuan menunjukkan peranan makanan siap saji di daerah konflik serta identitas dan asal muasal senjata tersebut.

Mengkaji lagi tentang peranan dan sejarah roti di tiap negara memiliki perbedaan dan keunikan tersendiri, khususnya dalam masa peperangan. Salah satunya ketertarikan yang sangat besar tentang peran dan sejarah roti dalam masa perang *duel* sniper lawan sniper yang paling terkenal di dunia, duel antara Sersan Kepala Vasily Gregorievich Zaitsev, Rusia (400 orang korban) dengan Mayor Koenig dari Jerman pada bulan Oktober 1942 di kota Stalingrad. Dalam masa peperangan tersebut, peranan dan fungsi panganan siap saji memiliki andil besar dalam menyuplay logistik kepada masyarakat dan prajurit- prajurit yang berada di daerah konflik.

Dari uraian diatas dan beberapa sumber yang saya lihat baik dari film “ *Enemy At The Gate*”, novel “*War of the Rats*”, (David L.Robbins: 1999), vidio, artikel, dan sebagainya. Kemudian penulis merangkumnya kedalam bahasa visual dengan mencoba membentuk kembali kedua senapan laras panjang yang dimiliki Rusia dan Jerman tanpa harus mengenyampingkan tema “roti dan kue makanan siap saji” yang diwujudkan kedalam simbol yang familier di dunia yaitu Mc Donald dan Wendy’s pada setiap senapannya yang bertujuan menunjukkan peranan makanan siap saji di daerah konflik serta identitas dan asal muasal senjata tersebut.

Pada karya di atas memiliki kesamaan dengan karya Jason Taylor terutama dari segi konsep, yaitu sama- sama mem *flash back* kembali sejarah yang pernah ada. Lalu memvisulkannya kembali kedalam karya seni patung. Hanya saja perbedaannya terletak pada bentuk dan teknik,

bentuk pada karya Jason Taylor menonjolkan figure manusia itu sendiri serta menggunakan teknik *carving*, sedangkan pada karya di atas menggunakan teknik assembling yang merakit dan menempelkan kertas menjadi bentuk yang diinginkan.

5. Chef



Gambar XXIII.
Judul karya: *chef*,
kayu sengon, 25pcs, 2012.

Pada karya ini penulis betul- betul menikmati suatu sensasi proses visual dalam tiap bentuknya, dimana proses penciptaan karya tersebut samahalnya dengan proses pembuatan *hamburger* pada umumnya, seperti menyusun, membentuk, merekatkan tiap- tiap bagiannya dengan pertimbangan proporsi, mengisinya dengan element yang mendukung yang menyerupai saos, keju, daging, dan sayur berbahan kayu dan serbuk kayu yang telah di campur oleh lem. Memanaskannya kedalam *oven* agar terlihat warna yang sedikit gelap dan alami.

Walaupun tidak ada sumber yang tepat dalam sejarah pembuatan roti ini, di yakini pada zaman nabi sudah ada roti semacam *hamburger*, hanya saja dalam segi bentuk dan penamaannya yang berbeda seperti

khubz, *khoubz*, dan *khobz*. Sehingga pada karya di atas, objek patung dibagi menjadi dua puluh lima bagian, dengan model makanan yang familiar. Dimana antara bentuk satu dengan bentuk yang lainnya mempunyai ekspresi serta ekspresif yang berbeda-beda.

Pada karya diatas memiliki kesamaan teknik dan karakteristik pada karya Karen Portaleo, penggambaran bentuk - bentuk roti tanpa mengenyampingkan *detail* roti tersebut dengan menggunakan teknik *carving* (meraut dan mengukir). Perbedaan terlihat jelas pada media dan pada bentuk karya, dimana Karen Portaleo mencoba merespon bentuk roti itu sendiri kedalam bentuk lain, diluar roti pada umumnya. Seperti *figure monster*, barang yang berupa: jam, tas, dan bentuk lainnya yang bersifat dekorasi dan deformasi. Sedangkan pada karya saya dimana bentuk roti tersebut saya visualkan dengan gaya realislistik tanpa harus merubah bentuk dari roti itu sendiri yaitu *humburger*.

6. Set # 2



Gambar XXIV.
Karya berjudul: *Set #2*
Clay, 1x 1x 1 cm (Px Lx T), 2012.

Karya yang berjudul “*Set#2*”, mengambil bentuk dan aneka kue dan roti, seperti: donat, bolu kukus, hamburger, cake, bronis, kue mangkok, tar, dan roti beserta kue isi lainnya. Hanya saja ukurannya yang jauh lebih kecil dari ukuran kue dan roti pada umumnya, tanpa mengurangi *detail*, warna, proporsi, dan bentuk kue dan roti itu sendiri. Pada karya seni patung istilah tersebut mungkin bisa disebut dengan *marquette* berarti maket, patung miniatur kecil yang dianggap sebagai rencana karya atau persiapan sebelum pembuatan karya versi akhir yang akan dibuat dengan ukuran besar dan memakai media permanen. Dengan menggunakan salah satu prinsip seni yaitu *Movement* saya memvisualkannya seolah-olah roti tersebut masuk kedalam botol kaca dan disusul beberapa roti dan kue yang lainnya.

Karya ini pada dasarnya bercerita tentang pola berfikir manusia yang mengutamakan keefisienan dalam segala hal. Mengambil salah satu contoh ketika seseorang berpergian, khususnya keluar kota tanpa harus membawa barang yang besar, banyak, dan berat. Pola berfikir semacam

ini telah teraplikasikan ke segala hal seperti tatanan rumah, kantor, tempat-tempat hiburan, dan termasuk diantaranya makanan.

Pada karya di atas memiliki kesamaan dengan karya Ron Muech yaitu teknik *carving* serta permainan skala, untuk menghasilkan citraan visual yang aneh dan mengganggu. Hanya saja dalam karya Ron Muech ukurannya yang jauh lebih besar dan mayoritas ber *figure* manusia.

Karya yang berjudul “*Set#2*”, menggunakan media *clay* dengan campuran air sebagai pelarut dan pembentuk komponennya, serta menggunakan pewarna air (*water colour blok*). Agar menghasilkan bentuk dan warna yang detail digunakan *knife set* untuk memotong, membentuk, mengukir, menggores, dan menempelkan tiap bagian pada kue dan roti tersebut. Lalu kuas kecil untuk pewarnaan tiap- tiap bagiannya, sehingga menghasilkan bentuk dan warna yang ingin diciptakan. Pada sesi akhir karya tersebut, pelapisannya menggunakan resin bening yang telah di campur katalis sehingga kualitas permukaannya jauh lebih terang dan jelas.

7. Cannery



Gambar XXV.

Karya berjudul: *Cannery*, media campuran,
Ukuran diameter 4cm dengan tinggi 12cm, 8 pcs, 2012.

Pada karya diatas pemilihan dan kesamaan simbol *Recycle Bin* pada tampilan *windows* yang ada pada komputer bertujuan menyampaikan maksud daur ulang. Dalam kaleng tersebut penulis memasukkan beberapa jenis kue, roti, dan keanehan makanan siap saji lainnya, lalu mengisinya dengan resin bening yang telah dicampur dengan katalis, serta penambahan pewarna (aditif) yang memberikan efek- efek tertentu pada tiap kalengnya. Efek tersebut terjadi di dalam kaleng, sehingga kaleng menjadi panas dan menimbulkan asap, karena reaksi kimia yang ditimbulkan dan dicampurkan oleh beberapa bahan diantaranya resin, katalis, pewarna yang berbahan dasar air, serta pencampuran roti dan kue itu sendiri yang kesemua proses tersebut dapat langsung dilihat dari dalam kaleng sehingga kaleng tersebut tidak dalam keadaan tertutup.

Sesuai dengan judulnya *cannery* yaitu pabrik makanan kaleng, dimana pada umumnya makanan kaleng di kemas dan diawetkan kedalam kaleng yang tertutup rapat. Makanan kaleng memiliki kesamaan dengan makanan siap saji, yang dimaksud adalah jenis makanan yang di kemas, mudah disajikan, praktis, atau diolah dengan cara sederhana. Makanan

tersebut umumnya diproduksi oleh industri pengolahan pangan dengan teknologi tinggi dan memberikan berbagai zat aditif yang “kaya“ untuk mengawetkan dan memberikan cita rasa bagi produk tersebut. Sesuai dengan prinsip bisnis, maka sedapat mungkin menggunakan bahan baku semurah mungkin, untuk mendapatkan produk yang bisa di jual semurah mungkin, agar terjadi penyerapan pasar yang sebanyak mungkin. Dengan demikian, perusahaan akan terus memproduksi produk tersebut dengan keuntungan yang sebesar- besarnya.

Dari sini lah karya yang berjudul “*cannery*” tercipta, dimana makanan kaleng diciptakan sedemikian rupa untuk mengedepankan dan mengutamakan keefisienan, ketahanan, keracunan dalam waktu panjang/ penyakit, dan pemilihan jenis kemasan yang tidak memperhatikan *food grade and food safety*. Tidak tertutup kemungkinan roti dan kue makanan siap saji dikemas dalam wadah kaleng dikarenakan pola berfikir manusia itu sendiri yang mengutamakan keefisienan.

8. Hot Bulldog



Gambar XXVI.
Karya berjudul : *Hot Bulldog*,
Clay and wood, 30x 15x 12 cm (Px Lx T), 2012.

Hot dog (*frankfurter, frank, wiener, weenie, sausage roll*) adalah suatu jenis sosis yang di masak atau diasapi dan memiliki tekstur yang lebih halus dengan sedikit serat, serta rasa yang lebih lembut, dan basah dari pada kebanyakan sosis. Hot dog sering dimakan dengan tangan secara langsung (*fingerfood*) dan tidak menggunakan sendok (*tablespoon*) atau alat bantu lainnya seperti pisau dan garpu. Istilah hotdog mula digunakan pada tahun 1901 di Polo Grounds, New York. Mengkaji bentuk, warna, tekstur, dan sejarah panganan yang satu ini, memiliki berbagai macam versi yang berbeda di tiap tempatnya, dikarenakan ketidakadaannya sumber yang baik seperti buku, novel, dan sejenisnya. Khususnya dalam penamaan *hotdog* yang menarik perhatian.

Dari uraian diataslah penulis mencoba merepresentasikannya kembali kedalam bahasa visual dengan media kayu sagon dan tanah liat melalui teknik *carving*. *Hot* dan *dog* sebuah kata yang di penggal dan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia yang artinya: (*hot* = panas dan *dog*= anjing). Warna merah pada anjing tersebut menghasilkan kesan

warna panas (*hot*). Kemudian kata *dog* mewakili arti kata itu sendiri, yaitu sejenis anjing *bulldog*. Sehingga terciptalah karya yang berjudul *hot bulldog*, dengan posisi anjing *bulldog* yang berwarna merah sedang berbaring santai di antara tumpukan roti, saos, dan sayur.

9. Physical Process



Gambar XXVII.

Karya berjudul : *Physical Process*,
tanah liat, resin, dan kayu, 9x 5x 7 cm (Px Lx T), 3pcs, 2012.

Menua (=menjadi tua =*aging*), suatu proses menghilangnya secara perlahan- lahan kemampuan jaringan untuk memperbaiki diri/ mengganti diri dan mempertahankan struktur dan fungsi normalnya sehingga tidak dapat bertahan terhadap berbagai infeksi dan memperbaiki kerusakan yang diderita. Pada umumnya, mendefinisikan menuanya manusia sama halnya seperti hausnya suku cadang suatu mesin yang bekerja sangat kompleks yang bagian-bagiannya sangat mempengaruhi secara fisik. Dengan begitu manusia secara progresif akan kehilangan daya tahan terhadap infeksi, akan menumpuk makin banyak distorsi metabolic, dan struktural yang disebut sebagai “Penyakit Degeneratif”.

Dari uraian tersebut karya saya yang berjudul *physical process* tercipta, dimana menuanya manusia adalah proses alam dan kemudian saya coba memvisualkannya kembali kedalam bentuk kue (*butter type dark cooking cake*) dengan membagi objek kue tersebut menjadi tiga bahagian yang sama dalam satu bidang kayu sengon. Tanah liat sebagai pembentukan element buah diatasnya, dan serbuk gergaji sebagai salah satu penciptaan unsur seni rupa yaitu tekstur, dimana serbuk tersebut ditempelkan di dinding- dinding permukaan kayu yang telah dipotong sesuai dengan ukuran dan bentuknya. Sehingga antara objek satu dengan objek yang lainnya mempunyai ekspresi, variasi yang berbeda. Disini penulis ingin memberikan suatu perbandingan kesan bentuk, warna, ukuran, dan tekstur dalam setiap fragmennya, antara bentuk yang utuh, tak utuh, dan peralihan diantara keduanya yang menurut saya menjadi suatu hal yang menarik karena hampir mempunyai kesamaan pada sirkulasi kehidupan manusia(muda dan menua).

Karya tersebut di buat secara realis dengan pendekatan fotorealisme, melalui teknik tempel (*Assemblage*) dan *carving* selalu saya terapkan ditiap karya saya, mengurangi satu persatu tiap bahagian dari material hingga terbentuk sebuah objek yang saya kehendaki dengan medium tanah liat dan kayu sengon, serta teknik *aquarel* dalam pewarnaannya.

10. Witch



Gambar XXVIII.

Karya berjudul: *Witch*, batu putih, 40x 30x 30cm (Px Lx T), 2012.

Responst ialah; tanggapan; jawaban; reaksi. Dimana penulis mencoba meresponst kembali sebuah legenda dan cerita rakyat dari Sumatra Barat yaitu Malin Kundang dengan pendekatan tema dan teori yang saya miliki, yaitu makanan siap saji seperti roti dan kue yang bersifat praktis dan efisien untuk perbekalan/ pasokan dalam perjalanan, terlebih di laut lepas. Dari sinilah penulis mencoba memadupadankan antara tema, cerita, dan bentuk yang saya tangkap oleh indra menjadi karya seni yang bermedia batu putih. Dimana keseluruhannya tidak mengenyampingkan tema itu sendiri, yaitu “Roti dan kue makanan siap saji”. Media batu di rasa tepat dengan cerita tersebut yang pada akhirnya si Malin di kutuk ibunya menjadi batu, beserta kapal dan isinya yang di beri judul “*Witch*” yaitu tukang sihir wanita.

Tanpa merubah bentuk ataupun posisi si Malin ketika sujud lalu menjadi batu mempertegas pengertian dan maksud dari cerita legenda yang disampaikan. Lalu penambahan bentuk roti di dekat tubuh Malin

sebagai wujud *respont* saya dalam cerita. Pada karya di atas, memiliki kesamaan tujuan dan karekteristik dengan karya Jason Taylor yaitu penggambaran kembali sebuah cerita daerah, kedalam bentuk patung dengan media batu. Perbedaannya terletak dari tingkat kedetailan, dimana karya saya memiliki tingkat kedetailan yang rendah dibandingkan karya Jason Taylor yang mengutamakan kedetailan agar terlihat jelas sebuah *figure* manusia yang di maksud.

Dari segi teknik pemvisualan karya diatas menggunakan teknik *carving* yaitu memahat tiap- tiap bagian pada batu, hingga menjadi bentuk dan maksud yang ingin saya sampaikan yaitu *figure* manusia yang sedang bersujud, dengan roti yang ada disampingnya. Agar terlihat natural pada batu, penulis tidak memberikan kesan warna secara manual (mengecat) ataupun pencampuran zat lainnya. Sebagai wujud eksperimen karya tersebut di timbun kedalam tanah dalam waktu dua bulan.

11. Marci Factory



Gambar XXIX.

Karya berjudul *Merci Factory*, *mixed media*,
33x 13x 44cm (Px Lx T), 2012.

Merci Factory adalah salah satu karya yang bergaya realistik dengan pendekatan *kinetic art*, dimana sumber gerak dihasilkan oleh *battery*, yang menggerakkan kaki, tubuh, kepala, dan bahagian yang lain dengan senar sebagai penghubungnya. Pada karya di atas terlihat seorang koki yang sedang bekerja, yang disimbolkan sedang berlari, dan kotakan berbahan kayu tersebut menciptakan ruang yang disimbolkan sebagai pabriknya. Peletakkan dan pemasangan karya tersebut mempertimbangkan proporsi dan harmoni yang memiliki hubungan serta tatanan antara bentuk koki, roti dan kue, serta keseluruhan ruang yang terlihat seimbang.

Merci Factory bercerita tentang seorang koki pembuat roti dan kue makanan siap saji yang bekerja dengan cepat di sebuah pabrik. Kesan cepat (siap saji) divisualkan ke dalam gerak kaki yang berlari hanya dalam ruang lingkup pabrik tersebut (profesionalitas). Gerak kaki tersebut

mampu memicu gerakan yang lain seperti leher, tubuh, bahkan seekor lalat yang berada disampingnya dengan senar sebagai penghubungnya.

Pada karya di atas memiliki kesamaan gerak dan teknik pada karya Theo Jansen yang membedakannya hanyalah energi gerak yang dihasilkan, dimana pada karya Theo Jansen energi gerak dihasilkan melalui udara.

Pada proses pembuatan *figure* nya, terlebih dahulu menyediakan dinamo, *gear*, dan kabel lalu merakitnya (*Assemblage*) serta membalutnya dengan tanah liat dan membentuknya menjadi *figure* orang (*carving*).

12. Finger Food



Gambar XXX.

Judul karya: *Finger Food*,
Mixed Media, Ukuran: 15x 15x 28cm (Px Lx T), 2012.

Pemasangan sendok dan garpu sedemikian rupa menggunakan prinsip seni salah satunya harmoni, dimana bentuk garpu dan sendok terlihat lebih serasi dengan pemasangan yang berlawanan arah dan memperjelas maksud yang ingin disampaikan, terlebih ketika karya tersebut dilihat dari arah samping, garpu dan sendok tersebut memiliki posisi yang menyilang (berarti salah bagi sebagian orang).

Pada karya diatas bercerita tentang esensi sebenarnya memakan roti dengan jemari tangan. Dengan jemari tangan, yang bukan berarti menggunakan alat bantu seperti sendok, garpu, dan pisau.

Karya yang berjudul *Finger Food*, menggunakan media campuran seperti: koran sebagai isi dan pondasi didalamnya, lalu di tutup dengan dempul, yang mana dempul tersebut juga berfungsi sebagai pembentukan roti yang di bantu dengan alat yaitu *mini grinder*. Pada pemberian warna nya saya menggunakan cat minyak di tiap- tiap bahagian nya, lalu melapiskan kesemua bahagian nya dengan menggunakan resin bening agar ter kesan *fresh* .

13. Hot Cake



Gambar XXXI.

Karya berjudul: *Hot Cake*

Ukuran: Diameter 7cm dengan tinggi 5cm, *mixed media*, 2012.

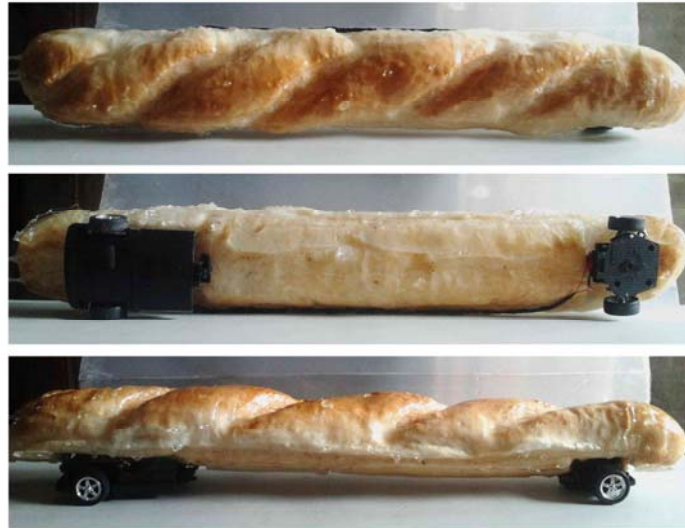
Roti dan kue memiliki aneka rasa dan warna yang menarik serta beragam di tiap tempat nya, hanya saja yang menjadi permasalahan ketika konsumen dihadapkan dengan berbagai macam dan rasa tersebut. Tidak jarang konsumen salah dan seolah tertipu akan penampilannya saja yang menawan, tanpa ada simbol akan rasa yang ingin dinikmati, terlebih pada

kue yang memiliki cita rasa didalamnya. Bagi sebagian kue pemberian simbol akan rasa hanya diwakili oleh warna saja, seperti rasa keju yang diwakili oleh titik berwarna kuning di atas permukaan roti, dan tidak tertutup kemungkinan ketika warna kuning tersebut memiliki rasa dan maksud yang berbeda seperti warna kuning yang ditujukan pada rasa nanas, susu, kacang hijau, srikaya, dan sebagainya. Kesemua permasalahan tersebut tidak cukup hanya diwakili warna saja, bahkan ada beberapa produsen yang menambahkan teks di tiap kemasannya, yang penulis yakini hal tersebut sebuah pemborosan.

Dari uraian di atas penulis mencoba mendefinisikan “kekacauan” tersebut kedalam karya patung yang berjudul *hot cake*, dimana pada karya tersebut memiliki bentuk yang tegas tanpa ada interpretasi lainnya, terlebih pada pengolahan bentuknya. Bentuk pedas terlihat jelas dan sangat mendominasi pada karya, seperti penambahan bentuk cabe didalamnya, serta pemberian warna merah yang mempertegas maksud yang ingin disampaikan. Bahwa kue tersebut memiliki isi serta rasa yang pedas, dan sebelum membeli, konsumen mengerti betul akan rasa di dalam kue dengan melihat bentuk yang ditampilkan, dan bukan hanya simbol warna saja.

Pada karya yang berjudul *Hot Cake* menggunakan teknik *Assemblage* yang merakit, menempel, dan mengkombinasikan kue dan cabe yang telah kering lalu mengecornya (*casting*) dengan menggunakan resin bening, dan menambahkannya dengan pewarna merah akrilik.

14. Baguette Limousine



Gambar XXXII.

Karya berjudul *Baguette Limousine*.

Media campuran, ukuran: 60x 9x 12cm (Px Lx T), 2012

Karena roti tersebut memiliki bentuk yang tidak biasa khususnya dalam ukuran panjang serta penamaannya, maka terciptalah sebuah karya saya, yang berjudul *Baguette Limousine* dengan penambahan ban, dinamo, kabel, dan komponen lain agar tercipta maksud yang ingin disampaikan

Pada karya *Baguette Limousine* memiliki dua arti yang berbeda, dimana *Baguette* adalah sebuah roti yang berasal dari Prancis yang biasanya di makan dengan menggunakan *soup* dan tak jarang di makan begitu saja. Sedangkan *Limousine* adalah sebuah kendaraan yang mewah, mobil sedan yang tempat sopirnya terpisah dari pada tempat penumpang. Di beberapa negara, penyetir limusin harus memiliki surat izin yang berbeda dari surat izin mengemudi mobil yang biasa.

Pada penciptaan karya saya tersebut, saya menggunakan dua teknik yaitu: *Assemblage* dan *Casting*, dimana teknik *Assemblage* digunakan

dalam menempel dan merakit kembali komponen ban dan mesin pada karya. Sedangkan teknik *casting* atau cor saya gunakan dalam pembentukan body roti pada karya saya. Teknik *casting* (cetak dan cor) pada karya saya terlihat dari goresan hasil akhir yang begitu ekspresif dengan menggunakan medium resin.

15. Bread – Break – Break - Bread



Gambar XXXIII.

Judul karya: *Bread- Break- Break- Bread*
kayu sengon, 30x 20x 18cm (Px Lx T), 2012.

Karya di atas mengambil judul dari bahasa Inggris *Bread- Break- Break- Bread*, yang *bread* artinya roti/ makanan, dan *break* istirahat. *Bread* dan *break* memiliki arti yang jauh berbeda dan perbedaan tersebut juga terlihat dari penulisan huruf di akhir kata tersebut, sehingga dalam pengucapannya hampir nyaris sama.

Figure manusia yang berbaring di sebuah sofa mewakili sebuah kata *break* dan wajah yang ditutupi oleh elemen roti mewakili kata *bread*. Penutupan potret wajah berupa roti tersebut dimaksudkan untuk tidak menampilkan, personalitas, perasaan seseorang, dan penutupan bentuk komunikasi nonverbal yang dapat menyampaikan keadaan emosi dari

seseorang kepada orang lain yang dapat diamati melalui ekspresi wajah sekalipun dalam keadaan beristirahat. Ada seseorang dengan segudang kesibukannya, lalu beristirahat dengan mulut yang terbuka, “bisa” yang keluar, dengan senyum yang memukau, mata yang terbuka, dan sebagainya. Sehingga kata *bread* dengan roti burger cukup menyamakan kesemua perbedaan yang terpancar pada ekspresi wajah ketika beristirahat.

Proses pengerjaanya di mulai dengan memotong tiap- tiap bagian pada kayu sengon, mengukur, menempelkan tiap bahagiannya dengan lem, lalu membentuk dan mengukirnya dengan menggunakan pisau *cutter*. Dari segi pewarnaan saya menggunakan teknik *aguarel*. Pada karya saya, memiliki kesamaan teknik carving dan assembling pada karya Theo Jansen, yang membedakannya hanyalah bentuk mekanisme gerak pada karya Theo Jansen yang sederhana.

BAB IV

PENUTUP

Kesimpulan

Karya – karya disini memilih tema serta konsep roti dan kue makanan siap saji, baik dari peranannya, sejarah, warna, bentuk, tekstur, dan anekanya yang bervariasi seiring dengan perkembangan teknologi dan pola berfikir manusia itu sendiri. Berbagai kompleksitas problematika didalamnya, yang merupakan pencerminan pengalaman pribadi, fenomena – fenomena yang ada disekitar kita, dan kehidupan sehari- hari. Konsep tersebut lebih banyak berkaitan dengan rasa keanehan, kekaguman, keunikan, dan kebingungan yang kemudian penulis coba komunikasikan melalui bahasa visual. Visualisasi pada karya menggunakan gaya realistik dengan pendekatan *kinetic art* dan simbolisme, yang bertujuan mempertegas maksud serta gagasan yang ingin disampaikan kedalam patung.

Teknik visualisasi melalui penerapan dominasi *carving*, *assemblage*, dan *casting* dengan berbagai media seperti; kayu sengon, batu putih, resin, dan tanah liat, yang dipadupadankan untuk upaya eksperimen, eksplorasi, dan pencarian nilai - nilai baru.

Keseluruhan karya dalam tugas akhir ini berjumlah lima belas karya dengan judul: *Shared*, *Hesitate*, *Mosin Nagan*, *Chef*, *Set #2*, *Cannery*, *Hot Bulldog*, *Physical Process*, *Witch*, *Marsi Factory*, *Finger Food*, *Hot Cake*, *Baguette Limousine*, *For Youngest Sister: Many Happy Return Of The Day*, dan *Bread- Break- Break- Bread*.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Sony Kartika, Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Rekayasa Sains: Bandung.

Susanto, Mikke . 2002, *Diksi Rupa (Kumpulan Istilah- Istilah Seni Rupa)*, Kanisius. Jogjakarta.

_____. 2003. *Membongkar Seni Rupa*, Jendela: Yogyakarta.

_____. 2011. *Diksi Rupa (Kumpulan Istilah dan gerakan Seni Rupa)*, DictiArt Lab: Yogyakarta.

Sudarso Sp. 2000. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. CV. Studio Delapan Puluh: Jakarta. Bekerja sama dengan Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

Currell, David. 1974. *The Complete Book Of Puppetry*. Copp Publishing: Toronto, Canada.

DOKUMEN RESMI

Kementrian Pendidikan Nasional Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Bahasa Dan Seni Yogyakarta. 2011. *Panduan Tugas Akhir*. Yogyakarta: FPBS IKIP YOGYAKARTA

KATALOG

“*Emotional Home*”. Katalog pameran Komunitas SBS. Yogyakarta. 2008.

“*Still Crazy After All These Years*”. Katalog Agus Suwage, Yogyakarta. 2009.

“*Roti Manis Populer*”. Katalog Yeni Ismayani dan Cucu Cahyani. Jakarta, 2004.

“*Singing On The Darkness*”. Katalog Dunadi. Yogyakarta, 2011.

MAJALAH

Koki Dwi Mingguan, Edisi 207, 4-17 Agustus 2011, Halaman 24.

INTERNET

http://id.wikipedia.org/wiki/Makanan_siap_saji , 26 Januari 2012, 9:53:28 WIB

“Bahaya Makanan Siap saji”, Posted by Wong Ndeso Go Blog at 3:37 PM .
Friday, June 06, 2008.

“A Black Forest Cake” . From Wikipedia, the free encyclopedia.

Diunduh pada 21 Januari 2012, 22:03:01

<http://www.underwatersculpture.com/>. Diunduh pada 25 Feb 2012, 16: 05: 06

<http://tomhaney.com/bio.htm>, 22 Mei 2012, 20: 33

Setiawan, E. 2010-2011. KBBI offline Versi 1.3

Freeware <http://pusatbahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/>. ebta.setiawan@gmail.com

23 April 2012, 00:30.

theo di Strandbeest.com.

enciclopediaofsculpturetechniques.com

fiberglass.com

the artist of sculpture.com.