

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Seni Patung

1. Pengertian Seni Patung

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

Berikut ini disampaikan beberapa ahli seni rupa yang mendefinisikan seni patung. Menurut Mikke Susanto (2011: 296) seni patung adalah sebuah tipe karya tiga dimensi yang bentuknya dibuat dengan metode *subtraktif* (mengurangi bahan seperti memotong, menatah) atau *aditif* (membuat model lebih dulu seperti mengecor dan mencetak). Sedangkan menurut Soenarso dan Soeroto dalam bukunya (1996: 6) Seni Patung adalah semua karya dalam bentuk meruang. Menurut Kamus Besar Indonesia adalah benda tiruan, bentuk manusia dan hewan yang cara pembuatannya dengan dipahat. Selanjutnya B.S Myers (1958: 131-132) mendefinisikan Seni patung adalah karya tiga dimensi yang tidak terikat pada latar belakang apa pun atau bidang manapun pada suatu bangunan. Karya ini diamati dengan cara mengelilinginya, sehingga harus nampak mempesona atau terasa mempunyai makna pada semua

seginya. Selain itu Mayer (1969: 351) menambahkan bahwa seni patung berdiri sendiri dan memang benar-benar berbentuk tiga dimensi sehingga dari segi manapun kita melihatnya, kita akan dihadapkan kepada bentuk yang bermakna.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa karya seni memiliki media yang sangat luas. Segala hal mampu menjadi aspek pendukung dalam terciptanya karya seni, yang perwujudan salah satunya adalah karya seni patung. Cabang seni rupa tiga dimensi ini merupakan perwujudan ekspresi dan kreasi manusia.

2. Pengertian Tema

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

Tema yang biasa digunakan dalam karya patung merupakan penggambaran hasil dari hubungan manusia dengan objek sekitarnya, diantaranya:

- Manusia dan Dirinya Sendiri

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

- Hubungan Manusia dengan Manusia yang lainnya

Manusia sebagai mahluk sosial senantiasa berhubungan dengan sesamanya.

Manusia dalam mengekspresikan citarasa keindahan sering menjadikan orang-orang di sekitarnya sebagai objek patung.

- 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.

- 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.

- Manusia dengan alam benda

Alam benda yang dapat dijadikan objek karya seni rupa ada bermacam-macam.

Benda disekitar kita bentuknya beraneka ragam, seperti bentuk kubistik, silindris, atau bentuk bebas.

- 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.

3. Pengertian Bentuk

Kata bentuk dalam seni rupa diartikan sebagai wujud yang terdapat di alam dan yang tampak nyata. Sebagai unsur seni, bentuk hadir sebagai manifestasi fisik dari obyek yang dijiwai yang disebut juga sebagai sosok (dalam bahasa Inggris disebut *form*). Misalnya membuat bentuk manusia, binatang dsb. Ada juga bentuk yang hadir karena tidak dijiwai atau secara kebetulan (dalam bahasa Inggris disebut *shape*) yang dipakai juga dengan kata wujud atau raga.

Di Indonesia pada masa lampau sudah dikenal patung primitif seperti yang terdapat di Irian Jaya (Asmad) dan Sulawesi Selatan (Toraja). Menurut pendapat Musoiful Faqih M (2004:59) pada masa Hindu-Budha patung klasik terutama berkembang di Jawa dan Bali. 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. Dilihat dari perwujudannya, ragam seni patung modern dapat dibedakan menjadi tiga:

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. 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. Karya ini tampak pada karya But Mochtar G Sidhartha.

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.

4. Teknik dalam Seni Patung

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

- Assembling (merakit)

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

- Curving (memahat)

Memahat adalah sebuah teknik substraktif, artinya mengurangi material sampai memperoleh bentuk akhir patung. Material yang digunakan dalam metode ini adalah: batu-batuan, kayu, cor semen, dan material kersa lainnya. Alat-alat yang digunakan: Untuk global: kampak, golok, gergaji, chain saw (gergaji mesin), dan lain-lain. Untuk detail: pahat (kayu dan batu), kikir, pasah, dan lain-lain. Untuk finishing: amplas, slab, furnishing, cat, dan lain

- Modelling

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

5. Media seni patung

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

1. Bahan Pembuatan Patung

Bahan seni patung dapat di bedakan menjadi tiga yaitu :

- a. Bahan lunak

Yang dimaksud bahan lunak adalah material yang empuk dan mudah di bentuk misalnya : tanah liat, lilin, sabun. Tanah liat yang baik harus bersih dari kerikil, akar, rumput, dll. Daya susut tanah tidak lebih dari 10%, supaya

kalau sudah kering tidak pecah/ hancur,tanah liat harus juga cukup elastis artinya mudah di bentuk, tidak telalu lembek atau terlalu keras. Untuk bahan plastisin (lilin) mudah dapat di toko, tingkat plastisinya bermacam-macam, ada yang sangat lembek, cukup lembek, dan agak lembek. Bahan sabun mudah di bentuk,akan tetapi ukuranya kecil, kita tidak bisa berkarya lebih besar.

b. Bahan sedang

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

c. Bahan keras

Bahan keras dapat berupa kayu atau batu-batuan. Contohnya : kayu jati, kayu sonokeling dan kayu ulin. Bahan batu-batuan antara lain batu padas, batu granit, batu andesit, dan batu pualam (marmer).

Selain bahan-bahan tersebut masih ada bahan yang dapat dipergunakan untuk membuat patung yaitu semen-pasir, gips, kuningan, perunggu, emas dan sebagainya.

2. Alat Pembuatan Patung

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

a. butsir adalah alat Bantu untuk membuat patung terbuat dari kayu dan kawat.

- b. Meja putar adalah meja untuk membuat patung dan dapat di gerakan dengan cara diputar, fungsinya untuk memudahkan dalam mengontrol bentuk dari berbagai arah.
- c. Pahat
- d. Palu kayu
- e. Cetakan berfungsi untuk mengencangkan ikatan kawat dan memotong ikatan kawat.
- f. Sendok adokan berfungsi untuk mengambil adonan dan menempelkannya pada kerangka patung

6. Unsur-Unsur Seni Patung

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

1. Garis dan Bidang

Menurut Mikke Susanto (2011: 55) Bidang atau *shape* adalah area. Bidang terbentuk karena ada 2 atau lebih garis yang bertemu (bukan himpitan). Dengan kata lain, bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik oleh formal maupun garis yang sifatnya ilusif, ekspresif atau sugestif. Sedangkan garis

adalah coretan, goresan, guratan yang membekas pada suatu bidang. Garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa panjang, pendek, halus, tebal, berombak, melengkung dan lurus. Dalam seni tiga dimensi garis dapat dibentuk karena lengkungan, sudut yang memanjang maupun perpaduan teknik dan bahan-bahan lainnya (Sudarmaji, 1979).

2. Volume dan Ruang

Volume adalah kedalaman suatu persepsi keruangan. Bila merupakan kualitas dari bingkah yang menjangkau matra (dimensi) ruang, yaitu matra yang memiliki ukuran tinggi, panjang dan lebar (Sidharta, 1987).

Kualitas patung ditentukan pula oleh hubungan antara volume patung dengan yang berada di sekelilingnya. Bila patung ini berongga atau berlubang, maka peranan volume menjadi semakin luas. Karena interelasinya akan mencakup volume patung, ruang sekelilingnya dan ruang (rongga, lubang) yang berada dalam volume itu.

3. Bidang permukaan dan Barik (Tekstur)

Bidang permukaan sebuah patung berperan sama dengan kulit manusia, yang berfungsi sebagai batas bentuk yang langsung tampak dan dapat diraba. Bidang permukaan itu dapat cembung, atau cekung, seperti permukaan air laut yang bergelombang tertiar angin. Gelombang yang cembung membukit dan mengakibatkan kelandaian yang cekung, atau dapat juga seperti Kristal yang permukaannya membidang dan saling bertemu sehingga membentuk rusuk-rusuk yang tajam (Sidharta, 1987).

Di samping itu bidang permukaan patung dapat mempunyai sifat yang bermacam-macam, tergantung cara pengelolaannya. Dari ketiga kemungkinan itu akan terjelma suatu kualitas permukaan yang disebut barik.

Menurut Mikke Susanto (2011:48) barik dapat juga diartikan sebagai tekstur, nilai raba, kualitas permukaan suatu objek.

4. Bentuk

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

Selanjutnya (Sidharta: 1987) mengemukakan bahwa dalam seni rupa sering dibedakan antara bentuk relatif dan bentuk absolute. Bentuk relatif adalah bentuk yang erat hubungannya dengan bentuk yang terdapat di alam. Bentuk absolute adalah bentuk yang pada dasarnya meliputi lima bentuk dasar, yaitu kubus, bola, piramida, silinder, dan bentuk campuran. Dalam mematung, setiap bentuk dapat dikembalikan kepada bentuk-bentuk dasar tersebut

5. Warna

Menurut Mikke Susanto (2011: 433) Warna adalah getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Cahaya yang dapat diindra manusia memiliki panjang gelombang antara 380-780 nanometer. Cahaya yang dihasilkan dari jarak antara yang bisa diakses indra manusia tersebut dapat diurai melalui prisma kaca menjadi warna, yang kemudian dinamakan warna cahaya. Sedangkan bagian penglihatan yang dihasilkan dari pancaran cahaya ke sebuah benda dan kemudian dipantulkan ke mata disebut warna pigmen.

Sidharta (1987) menambahkan bahwa warna termasuk salah satu unsur yang tidak kalah pentingnya dari unsur- unsur patung lainnya. Dalam seni patung warna dapat tampil karena bahan yang dipakai tetapi juga karena sengaja dibuat berdasarkan berbagai teknik. Warna coklat dari kayu misalnya oleh pematung sengaja dipertahankan untuk menonjolkan watak khas dari patung kayu. Sebaliknya untuk memberikan kesan-kesan tertentu timbul dengan usaha untuk membubuhkan bermacam-macam warna atau nada warna sesuai dengan pertimbangan nilai-nilai seninya. Warna juga dapat dipakai dalam usaha mencapai kesan matra dari patung.

7. Dasar-dasar Pembuatan Patung

Setelah kita mengetahui tentang unsur-unsur patung, kita beralih pada apa yang harus dilakukan dengan unsur-unsur tersebut. Perlakuan terhadap unsur-unsur patung dalam proses tersebut disebut sebagai dasar-dasar mematung. Dasar-dasar pembuatan patung diantaranya:

1. Membentuk dan membangun

Seorang pematung bekerja dengan menyusun unsur-unsur patung untuk membangun sebuah patung. Sejak ia mulai bekerja, seorang pematung mencoba untuk menyusun bingkah-bingkah kedalam suatu bangunan tertentu.

Menyusun dan membangun merupakan tindakan yang utama bagi pematung karena keduanya menentukan keseluruhan ujud dari sebuah patung(G. Shidarta, 1987:33).

2. Perbandingan (*Proporsi*), Keserasian (*Harmoni*) dan Kesatuan (*Unity*)

Menurut Mikke susanto (2011: 320) Perbandingan atau proporsi adalah ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan atau keseluruhan. Proporsi berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama,harmoni) dan *unity* (kesatuan). Proporsi dipakai pula sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik.

Perbandingan, keserasian dan kesatuan dari bentuk patung harus diperhatikan. Bila ada salah satu perbandingan yang tidak baik, akan menimbulkan kesan yang kurang serasi. Karena itu, dalam mematung harus selalu diperhatikan masalah perbandingan, agar patung mempunyai ukuran-ukuran yang sesuai dan serasi, agar tercipta bentuk kesatuan yang seimbang.

3. Keseimbangan (*Balance*), Dominasi dan Irama (*Rhythem*)

Keseimbangan (Balance) menurut Mikke Susanto (2011:46) didefinisikan sebagai persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni.

Seorang pematung bekerja dengan mempertimbangkan keseimbangan antara bagian-bagian dari patung dalam menyusun bentuk. Keseimbangan bagian atas dengan bagian bawah atau antara bagian kiri dan kanan dari sebuah patung untuk mendapatkan bentuk yang mantap.

Untuk menghindari kesan kaku dan menjemukan, seorang pematung dapat menciptakan irama dengan menggarap unsur-unsur patung.

8. 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 pembuatanya seni patung ada 6 macam yaitu :

1. Patung *religi*, selain dapat dinikmati keindahannya tujuan utama dari pembuatan patung ini adalah sebagai sarana beribadah, bermakna religius.
2. Patung *monument*, keindahan dan bentuk patung yang dibuat sebagai peringatan peristiwa bersejarah atau jasa seorang pahlawan.
3. Patung *arsitektur*, keindahan patung dapat dinikmati dari tujuan utama patung yang ikut aktif berfungsi dalam kontruksi bangunan.
4. Patung *dekorasi*, untuk menghias bangunan atau lingkungan taman.
5. Patung seni, patung seni untuk di nikmati keindahan bentuknya.
6. Patung kerajinan, hasil dari para pengrajin. Keindahan patung yang dibuat selain untuk dinikmati juga sengaja untuk dijual.

9. Pengertian Deformatif

Menurut Mikke Susanto (2011: 98) Bentuk deformatif merupakan perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat atau besar sehingga kadang-kadang tidak berwujud figure semula atau sebenarnya. Sehingga hal ini dapat memunculkan figur atau karakter baru yang lain dari sebelumnya. Adapun cara mengubah bentuk antara lain dengan cara *simplifikasi* (penyederhanaan), *distorsi* (pembiasan), *distruksi* (perusakan), *stilisasi* (penggayaan) atau kombinasi di antara semua susunan bentuk (*mix*)

Bahwa seorang seniman dalam menyampaikan ide atau gagasan melalui karyanya. Karya tersebut akan mewakili pikiran sang seniman melalui makna bentuk yang memiliki tema seputar lingkungan yang ada pada diri seniman. Demikian pula pengembangan gaya pematungan kekayaan gagasan bentuk dan teknik dalam penciptaan seni patung tersalurkan melalui karya yang ada merupakan buah pikir sang penulis terhadap terumbu karang yang diabstrrasikan kedalam bentuk deformatif.

Gaya maupun *style* secara teoritis menurut Myers dalam The Liang Gie (1996: 10) adalah cara yang melahirkan sesuatu yang khas bagi penciptanya sebagaimana dikemukakan rasa penciptaan.

Sedangkan L H Chapman dalam Salinig (1993 ; 40) mendefinisikan *style* atau idiom adalah sebagai gaya yang mengacu kepada pengertian karya seni individual atau kelompok yang dihasilkan oleh periode tertentu.

Dipilihnya bentuk deformasi karena bentuk deformatif adalah penyederhanaan dari sebuah karya yang memungkinkan banyak materi bentuk yang dapat ditafsirkan.

Bentuk terumbu karang yang memiliki karakteristik bentuk yang rumit meliuk, melingkar melengkung dan terkesan memiliki sifat keras dan kasar pada

permukaannya menarik pencipta untuk menyederhanakan bentuknya kedalam bentuk patung deformatif.

Karakteristik bentuk patung deformatif telah banyak mengalami perubahan sesuai gagasan dan imajinasi si pemotong. Dengan gaya ini imajinasi pengkaryaan tentang patung deformatif terumbu karang dapat tersalurkan.

10. Unsur –Unsur Bentuk

Menurut Mikke Susanto (2011:117) Unsur dapat disebut juga elemen. Elemen seni merupakan komponen yang menjadi satu kombinasi dengan prinsip-prinsip desain untuk mengonstruksi atau menciptakan karya seni. Elemen tersebut antara lain:

1. Titik

Dalam Bahasa Indonesia disebut juga noktah sedangkan dalam bahasa Inggris disebut *dot poin, period*. Menurut Mikke Susanto (2011: 402) Titik atau point merupakan unsur rupa terkecil yang terlihat mata. Titik adalah unsur yang menggabungkan elemen-elemen rupa menjadi garis atau bentuk. Titik secara simbolis berarti awal juga akhir.

Titik termasuk sesuatu yang mempunyai dua dimensi (bila pipih/tipis) namun jika dikatakan titik itu seperti bola kecil termasuk tiga dimensi, contoh gotri, pasir dsb. Disamping itu titik tidak mempunyai arah panjang namun bisa mempunyai bentuk bulat, segitiga segiempat meruncing dan sebagainya.

Karakteristik titik suatu pokok adalah :

- b) Ukuran harus seimbang
- c) Bentuk sederhana
- d) Tidak memiliki panjang dan arah
- e) Merupakan pangkal dan ujung garis
- f) Merupakan perpotongan atau pertemuan garis

2. Warna

Menurut Mikke Susanto (2011:433) Warna didefinisikan sebagai getaran yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Cahaya yang dapat diindera manusia memiliki panjang gelombang antara 380-780 nanometer, selain itu menurut Fajar Sidik& Aming Prayitno (1979) warna juga didefinisikan sebagai berikut:

- a) Warna pada ilmu fisika merupakan kesan yang ditimbulkan pada cahaya mata
- b) Warna menurut ilmu bahan berupa zat warna atau pigmen. Menurut Poerwadarminta warna adalah corak seperti merah, putih, hijau dan warna lainnya.

Disamping itu Fajar Sidik& Aming Prayitno (1979) menambahkan bahwa warna juga bisa digunakan secara simbolis, umpamanya bila diberikan kebebasan memilih warna hijau untuk pohon, gunung berapi merah dan langit biru meskipun pada kenyataan tidak demikian hal itu juga terdapat pada lukisan primitif. Peran warna yang paling utama adalah kemampuannya untuk lebih dalam mempengaruhi mata, getaran-getaranya menerobos hingga membangkitkan emosi.

3. Ruang

Menurut Mikke Susanto (2011: 338) Ruang adalah bidang dan keluasan yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra. Ruang adalah bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah.

Selain itu menurut Fajar Sidik& Aming Prayitno (1979) ruang mempunyai sifat-sifat yang sama dengan garis yaitu gerak, arah dan panjang ruang juga mempunyai 2 dimensi tambahan. Ruang mempunyai gerakan arah yaitu horisontal, diagonal tegak lurus dan sebagainya. Ruang juga mempunyai kemungkinan berbagai variasi dalam shapenya (wujud) seperti bulat, persegi, runcing, sempit, lebar dan seterusnya .

4. Teksture

Kata *texture* berasal dari bahasa Inggris, dalam bahasa Indonesia menjadi teksture adapula yang menggunakan istilah barik yang dimaksud barik adalah kualitas perabaan dari suatu permukaan teksture mempunyai nilai raba suatu permukaan baik nyata maupun semu (Humar Sahman, 1993). Teksture dapat melukiskan sebuah permukaan obyek atau benda disamping itu teksture juga memiliki kualitas plastis sehingga menimbulkan bayangan, kualitas plastis ini menjadikan sifat dan karakter ekspresi tersebut berbeda-beda.

Selain mempunyai kualitas plastis dan ekspresif maka teksture pun mempunyai nilai dekoratif yang tinggi. Didalam seni arsitektur banyak digunakan dinding yang permukaanya sengaja dibuat kasar. begitu juga permadani-permadani bahkan sampai kepada mebel-mebelnya tidak ketinggalan serat serat kayu bahan-

bahan lain yang mempunyai nilai teksture, tidak lagi dipoles dengan cat. Bahkan ditonjolkan sifat teksturnya. Disamping memelihara keasliannya bahannya, juga mempertinggi keindahan permukaan.

11. Prinsip-Prinsip Penyusunan Seni Rupa

Penyusunan unsur-unsur seni rupa juga disebut “komposisi”. Menurut Mikke susanto (2011:226) komposisi adalah kombinasi berbagai elemen gambar atau karya seni untuk mencapai kesesuaian atau integrasi antara warna, garis, bidang dan unsur-unsur karya seni yang lain untuk mencapai susunan yang dinamis, termasuk tercapainya proporsi yang menarik serta artistik. Dalam penyusunan unsur-unsur seni seniman-seniman mengikuti prinsip tertentu. Tanpa itu maka unsur-unsur seni tidak dapat dimengerti sebagai bagian harmoni keseluruhan. Semua bagian-bagian dari satu karya dikerjasamakan sedemikian rupa jangan sampai timpang dari unsur justru menonjol, tapi keseluruhan karya terbengkalai.

Tujuan dari keteraturan yang memungkinkan adanya kontinuitas penglihatan yang seringkali disebut sesuatu yang indah sebaliknya bagian dari karya tersebut kacau balau dalam penyusunannya. Orang yang melihat akan mendapatkan kesan rasa tidak puas dan tidak komplit dan obyek keseluruhan dianggap jelek. Namun tidak ada keindahan dan atau kejelekan yang mutlak, untuk bisa dimengerti suatu keteraturan dalam suatu karya tergantung pada perasaanya. Prinsip-prinsip penyusunan unsur-unsur tersebut akan menghasilkan kesatuan baik itu lukisan, patung, arsitektur, fotografi, dekorasi ataupun kriya. Berikut ini disampaikan prinsip penyusunan suatu bentuk:

a. Kesatuan

Berarti estetis itu tersusun secara baik ataupun sempurna bentuknya dan memiliki suatu kesatuan bentuk, antara bagian-bagian sampai keseluruhan. (The Liang Gie, 1976 : 48). Pendapat lain menyebutkan kesatuan atau *unity* adalah penyusunan atau pengorganisasian dari elemen-elemen seni demikian rupa sehingga menjadi kesatuan organik dan harmoni antara bagian-bagian dengan keseluruhan. (Fajar Sidik, 1981 : 47) Jadi kesatuan merupakan penyusunan dari elemen-elemen seni rupa sehingga tiap-tiap bagian-bagian yang tersusun tidak terlepas dengan bagian lainnya disamping itu untuk memperoleh kesatuan bentuk dan keharmonisan di antara semua elemen.

b. Kontras

Kontras menghasilkan vitalitas. Hal ini mungkin muncul dikarenakan adanya warna komplementer, gelap dan terang, garis lengkung dan garis lurus. Objek yang dekat dan jauh bentuk-bentuk vertikal dan horizontal, tekstur kasar dan halus, area rata dan berdekorasi, kosong dan padat, kalau tidak kontras akan timbul kegersangan, sebaliknya jika hanya terdapat kontras saja maka akan terjadi kontradisi. Untuk menghindari terjadinya hal itu diperlukan transisi atau peralihan guna mendamaikan kontras tersebut (Fajar Sidik, 1981 : 47).

Jadi dengan kontras akan dapat menghasilkan perubahan dan perbedaan dari garis, warna dan bidang serta yang lainnya sehingga karya tidak terkesan monoton.

c. Irama

Irama adalah perubahan-perubahan bunyi, warna, gerak dan bentuk tertentu secara teratur yang terjadi. (Bastomi, 1992 : 72) Dalam seni rupa, irama adalah aturan atau pengulangan yang teratur dari suatu bentuk atau unsur-unsur. Bentuk-bentuk pokok irama adalah berulang-ulang (*repetitive*), berganti-ganti (*alternative*), berselang-seling (*progressive*), dan mengalir (*flowing*) (Supono, 1983 : 70). Irama akan memberikan pengulangan secara terus menerus daripada elemen-elemen seni rupa. Pencipta dalam pemanfaatan irama dalam karya seni lukis melalui adanya perbedaan ukuran bentuk dan perbedaan tebal tipisnya garis.

c. Klimaks / Dominasi

Dominasi adalah faktor atau unsur seni yang paling kuat. Dominasi dimaksud untuk menonjolkan inti atau puncak seni, oleh karena itu dominasi seni disebut pula klimaks seni. (Bastomi, 1992 : 70).

Pusat perhatian juga disebut dominasi yang merupakan fokus dari susunan, suatu pusat perhatian di sekitar elemen-elemen lain bertebaran dan tunduk membantunya sehingga yang kita fokuskan menonjol, tetapi tidak lepas dengan lingkungannya. (Supono, 1983 : 69). Klimaks / dominan sangat berperan dalam karya pencipta dimana memberikan suatu fokus atau pusat perhatian dari keseluruhan karya. Pusat perhatian ini dibuat dengan perbedaan bentuk, kontras, warna melalui tempat dan sebagainya sehingga pengamat ketika pertama kali melihat lukisan penglihatannya jatuh pada pusat perhatian tersebut.

d. Keseimbangan (*balance*)

Dengan singkat dapat dikatakan *balance* adalah seimbang atau tidak berat sebelah. Keseimbangan adalah suatu perasaan akan adanya kesejajaran, kestabilan, ketenangan dari kekuatan suatu susunan. Menurut (Suryahadi, 1994 : 11) Keseimbangan dapat bersifat simetris maupun asimetris. Dalam hal seni rupa, berat yang dimaksud lebih cenderung pada berat visual dari pada berat arti fisik. Unsur-unsur visual yang berpengaruh pada berat visual ialah ukuran, warna, serta penempatannya (lokasi).

Menurut Supono (1983 : 69) Keseimbangan merupakan kepekaan perasaan terhadap suatu unsur dalam seni lukis yang memberikan kesan stabil dalam suatu susunan, baik yang bersifat simetris atau formal maupun asimetris atau informal. Keseimbangan formal memberikan kesan statis pada suatu susunan sedangkan keseimbangan informal memberikan kesan dinamis pada suatu susunan. Demikian juga dengan karya pencipta, keseimbangan yang dimunculkan adalah keseimbangan informal dimana keseimbangan ini memberikan gerakan dinamis pada wujud karya.

e. Harmoni

Harmoni atau keserasian adalah timbul dengan adanya kesamaan, kesesuaian dan tidak adanya pertentangan. Dalam seni rupa prinsip keselarasan dapat dibuat dengan cara menata unsur-unsur yang mungkin sama, sesuai dan tidak ada yang berbeda secara mencolok.

Kunci menyusun atau organisasi elemen seni untuk mencapai kesatuan adalah kontras, pengulangan, irama, klimaks dan proporsi tidak hanya dengan mempelajari dan memparaktekkan aturan saja, namun kemampuan latihan mengembangkan perasaan dan kepekaan artistik selanjutnya dapat mengembangkan dan berpetualang dalam penciptaan karya seni.

B. Terumbu Karang

1. Pengertian Terumbu Karang

Secara umum terumbu karang dapat dinisbatkan kepada struktur fisik beserta ekosistem yang menyertainya yang secara aktif membentuk sedimen kalsium karbonat akibat aktivitas (biogenik) yang berlangsung di bawah permukaan laut.

Menurut ahli Geologi, terumbu karang merupakan struktur batuan sedimen dari kapur (kalsium karbonat) di dalam laut atau disebut dengan terumbu. Sedangkan menurut ahli biologi terumbu karang merupakan suatu ekosistem yang dibentuk dan didominasi oleh komunitas koral.

Pembentuk utama terumbu adalah batuan sedimen kapur di laut, yang juga meliputi karang hidup dan mati yang menempel pada batuan kapur. Sedimentasi kapur terumbu dapat berasal dari karang maupun alga.

2. Habitat Terumbu Karang

Terumbu karang pada umumnya hidup di pinggir pantai atau daerah yang masih terkena cahaya matahari kurang lebih 50 m di bawah permukaan laut.

Beberapa tipe terumbu karang dapat hidup jauh di dalam laut dan tidak memerlukan cahaya, namun terumbu karang tersebut tidak bersimbiosis dengan zooxanthellae dan tidak membentuk karang.

Ekosistem terumbu karang sebagian besar berada di perairan tropis, sangat sensitif terhadap perubahan lingkungan hidupnya terutama suhu, salinitas, sedimentasi, eutrofikasi dan memerlukan kualitas perairan alami.

Untuk dapat tumbuh dan berkembang biak secara baik, terumbu karang membutuhkan kondisi lingkungan yang optimal, yaitu suhu hangat sekitar diatas 20 derajat celcius. Terumbu karang juga memilih hidup pada lingkungan perairan jernih dan tidak berpolusi. Hal ini dapat berpengaruh pada penetrasi cahaya oleh terumbu karang.

3. Jenis Terumbu karang

Pada dasarnya terumbu karang terbagi menjadi 3 jenis. Ketiga bentuk tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Fringing reef* (terumbu karang tepi)

Merupakan jenis terumbu karang yang terdapat di tepi suatu pulau atau sepanjang pantai yang luas menghadap ke laut. *Fringing reef* banyak dijumpai di Asia Tenggara dimana sebagian besar pulau-pulau yang memiliki perairan jernih dan dangkal, eksistensi pulau-pulau ditengah lautan besar terlindungi oleh terumbu karang ini, utamanya perlindungan dari badai dan ombak. Semakin besar perlindungan dari badai dan ombak maka tingkat abrasi semakin sedikit.

2. *Barnier Reef* (terumbu karang penghalang)

Terumbu karang tipe *barnier* atau penghalang tumbuh dan berkembang jauh dari pantai dan berbatasan dengan sebuah lagoon, terumbu karang ini yang paling terkenal yang dikenal dengan nama Great Barrier Reef (GBR) dengan total panjang 2000km, merupakan salah satu ekosistem terbaik dari kelompok hewan maupun tumbuhan, baik yang berada di kolam air maupun berada didasar perairan yang memiliki lebih dari 2000 spesies ikan (Mother dan bennet, 1993).

3. Attol (terumbu karang berbentuk cincin dan melingkar)

Attol berasal dari bahasa Maldives “atolu” yang berarti terbentuk dari 3 rentetan peristiwa, berawal dari tipe *fringing Reef* menjadi *barrier Reef* dan berakhir berbentuk attol. Teori terbentuknya karang Attol disebut “*subsidence theory*” yang dikemukakan oleh Darwin pada tahun 1842. Pada awalnya tumbuh dan berkembang di sekeliling pantai membentuk *Fringing Reef*. Dengan adanya pengosongan magma, pulau volcano berangsur-angsur tenggelam, sementara terumbu karang terus tumbuh dan berkembang pada daerah yang sama pada permukaan air perairan pantai yang biasa disebut lagoon. Pada akhirnya jika terumbu karang yang semula sebagai terumbu karang penghalang, setelah pulau vulcano tenggelam maka berbentuk terumbu karang yang disebut Attol.

Disamping keberagaman bentuk dan jenis terumbu karang memiliki pula karakteristik lain yang ditemukan para ahli jenis-jenisnya seperti *acropora*

latistella dengan family *acropidae*, *acropora Rosaria* family *acropidae* dan
acropora microthalma termasuk *acropidae*