

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan jaman seni rupa mengalami perkembangan yang sangat signifikan, baik dari segi teknik maupun bahan yang digunakan. Seni rupa terdiri dari beberapa cabang, salah satunya yaitu seni patung. Menurut Utomo (1987, hlm. 1) “secara umum patung merupakan bentuk yang mempunyai tri matra atau bentuk yang mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi”.

Pada umumnya masyarakat luas sudah mengenal seni patung karena seni patung merupakan bagian dari kehidupan masyarakat terutama di perkotaan. Banyak sekali patung yang dijadikan sebagai *icon* kota untuk menunjukkan identitas sebuah kota. Patung juga bisa digunakan sebagai hiasan taman ataupun hiasan di dalam rumah.

Permasalahannya adalah minimnya pengetahuan masyarakat tentang patung. Menurut mereka, patung adalah sosok, tokoh, jelmaan atau hewan yang dibuat sangat mirip dengan aslinya atau bisa disebut juga realis. Corak atau gaya seni patung tidak hanya mencakup itu saja, diantaranya dekoratif, romantisme, dan abstrak.

Selain itu, banyaknya seniman-seniman muda yang begitu menggandrungi patung kontemporer. Patung kontemporer memang lebih mudah dicerna oleh masyarakat. Sehingga semakin terpuruklah keeksistensian corak atau gaya seni patung yang benar-benar murni.

Berangkat dari hal di atas penulis tertarik ingin mencoba seni patung abstrak. Dalam karya ini penulis terinspirasi dari lukisan abstrak suprematisme karya Kasimir Malevich. Penulis ingin menciptakan karya patung dengan konsep dan media baru.

Ide pembuatan karya ini pun muncul dari karya-karya sebelumnya yang telah dibuat oleh Wiguna (2012). Skripsi Penciptaannya berjudul “*Karya Patung Abstrak Berbahan Kawat*” dengan karya patung yang berjudul “*Sebuah Kelahiran*” dan juga “*Masa Tenang*” ia mengadopsi dari beberapa lukisan karya Piet Mondrian.

Kasimir Malevich adalah seniman yang memberikan spirit pada sikap pemikiran suprematisme. Menurutnya, untuk mengekspresikan maksud bukanlah melalui proses imitasi tetapi melalui proses kreasi. Bentuk yang dikembangkan oleh Malevich merupakan unsur bentuk yang paling dasar (*supreme*) yang mengandung makna keterlibatan manusia ditengah-tengah kekacauan alam.

Suprematisme dilahirkan di Moscow sekitar tahun 1913, Lukisan yang ditampilkan pada umumnya bercorak geometris murni, seperti “Delapan Empat Segi Panjang Merah”(1914) dan garis putih berbentuk bujur sangkar di atas kanvas putih, berjudul “Putih di Atas Putih”(1918).

Penulis sangat tertarik untuk meneruskan spirit dari Kasimir Malevich ini dengan aliran abstrak suprematismenya sehingga muncul ide untuk membuat karya patung abstrak. Penulis ingin mencoba hal baru dan ingin mengembangkan serta mengeksplorasi patung abstrak dengan menggunakan media kayu.

Selain itu juga penulis ingin membuat patung dengan konsep seperti *puzzle* dengan tujuan ingin membuat karya patung yang lebih menarik, unik dan menyenangkan sehingga dapat dijadikan karya patung yang interaktif dan dapat diterima oleh semua kalangan. Bahkan karya ini dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran seni rupa. Konsep *puzzle* seperti ini penulis terinspirasi dari seniman bernama Robert Henecken.



Gambar 1.1

Robert Henecken, *Multiple Solution Puzzle*, 1965

Sumber : <http://dotphotozine.com/Dot/photography-into-sculpture-by-jay-dawes/>

Berdasarkan pemaparan di atas penulis terdorong untuk membuat karya tugas akhir yang berjudul *Abstrak Suprematisme Sebagai Gagasan Berkarya Seni Patung dengan Media Kayu*.

B. Rumusan Masalah

Fokus penciptaan ini diuraikan dalam tiga pertanyaan penelitian.

- 1) Bagaimana konsep penciptaan karya patung menggunakan media kayu dengan abstrak suprematisme sebagai gagasannya?
- 2) Bagaimana proses dan teknik karya patung menggunakan media kayu dengan abstrak suprematisme sebagai gagasannya?
- 3) Bagaimana visualisasi bentuk karya patung menggunakan media kayu dengan abstrak suprematisme sebagai gagasannya?

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan dari penciptaan karya ini adalah untuk mendeskripsikan :

- 1) konsep penciptaan karya patung menggunakan media kayu dengan abstrak suprematisme sebagai gagasannya;
- 2) proses dan teknik karya patung menggunakan media kayu dengan abstrak suprematisme sebagai gagasannya;
- 3) visualisasi bentuk karya patung menggunakan media kayu dengan abstrak suprematisme sebagai gagasannya.

D. Manfaat Penciptaan

Manfaat dalam penciptaan karya ini adalah sebagai berikut.

- 1) Manfaat teoretis

Manfaat penciptaan secara teori adalah untuk mengembangkan dan menemukan konsep berkarya yang kreatif (baru) tentang pembuatan karya seni patung abstrak menggunakan media kayu.

- 2) Manfaat Praktis

Penciptaan ini secara praktis diharapkan dapat mewujudkan karya seni rupa yang inovatif tentang pembuatan karya seni seni patung abstrak menggunakan media kayu.

3) Manfaat Penciptaan Bagi Dunia Pendidikan Seni Rupa

Manfaat penciptaan ini secara nyata adalah menambah pengetahuan mengenai karya seni patung, khususnya patung abstrak.

E. Metode Penciptaan

Dalam pembahasan metode penciptaan ini, sebelum melakukan proses berkarya, penulis melakukan beberapa persiapan tahapan penciptaan. Tahapannya adalah sebagai berikut.

- 1) Tahap persiapan
 - a) Studi literatur dengan mempelajari buku-buku untuk menambah wawasan tentang abstrak suprematis dan karya seni patung.
 - b) Penulis melakukan pengamatan atau observasi secara langsung di lapangan dengan mengamati karya seni patung yang berhubungan dengan karya yang akan dibuat penulis.
 - c) Melakukan studi gambar tentang abstrak suprematis dan membuat rancangan awal dalam bentuk sketsa.
 - d) Merencanakan ukuran karya yang akan dibuat sesuai dengan bentuk sketsa yang telah ditentukan.

2) Realisasi

Dalam upaya untuk merealisasikan karya yang akan dibuat, penulis melakukan beberapa persiapan, diantaranya :

- a) Mempersiapkan alat dan bahan
- b) Mempersiapkan alat keselamatan kerja
- c) Membuat pola dengan skala nyata pada media akrilik
- d) Proses pemotongan kayu sesuai dengan sketsa yang telah dirancang.
- e) Proses pembuatan *base*
- f) Proses penyelesaian (*finishing*)

3) Presentasi

- a) Melakukan penataan pemajangan karya

- b) Mempertanggungjawabkan karya sebagai pertanggungjawaban akhir dari karya yang telah dibuat.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penciptaan ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang penciptaan, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, metode penciptaan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori yang mendasari proses penciptaan atau rancangan dengan mengkaji berbagai sumber serta meninjau data informasi lapangan.

BAB III METODE DAN PROSES PENCIPTAAN

Bab ini meliputi proses uraian perancangan dimulai dari persiapan alat dan bahan, pembuatan sketsa, pengerjaan karya, dan pengemasan karya.

BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA

Bab ini menjelaskan, menggambarkan, serta menganalisis hasil karya yang dikaitkan dengan gagasan awal.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir berisikan simpulan dari seluruh penciptaan karya serta jawaban terhadap tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya.