

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ciri dari kemajuan zaman atau peradaban adalah berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang diimplementasikan pada pembangunan dan penciptaan sebuah benda. Salahsatunya adalah produktivitas kendaraan bermotor meningkat. Dengan adanya kejadian seperti ini maka limbah kendaraan yang diproduksi akan lahir dan akan menjadi permasalahan baru untuk kelangsungan hidup manusia.

Semua limbah bersifat jahat jika dalam penanganannya tidak tepat, baik limbah organik maupun anorganik. Perlu banyak penanganan terhadap limbah agar sifat limbah bisa berubah menjadi bahan yang ramah terhadap lingkungan. Salah satunya pemanfaatan limbah anorganik besi yang akan digunakan oleh penulis sebagai media dalam berkarya seni patung. Selain kegiatan tersebut sebagai bentuk kepedulian terhadap permasalahan lingkungan, penulis bertujuan untuk bereksplorasi dalam berkarya khususnya seni patung sehingga menghasilkan gaya baru dalam dunia keseni rupa. Dengan adanya pemanfaatan limbah anorganik maka tugas seniman dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pengolahan limbah, dengan demikian dapat menghasilkan karya yang mempunyai nilai estetika tinggi.

Dalam pengertiannya limbah adalah buangan yang dihasilkan dari suatu proses produksi baik industri maupun domestik (rumah tangga). Limbah padat lebih dikenal sebagai sampah, yang seringkali tidak dikehendaki kehadirannya karena tidak memiliki nilai ekonomis. Bila ditinjau secara kimiawi, limbah ini terdiri dari bahan kimia yakni senyawa organik dan senyawa anorganik. Selain itu juga, Sampah anorganik adalah sampah yang dihasilkan dari bahan-bahan non-hayati, baik berupa produk sinterik maupun hasil proses teknologi pengolahan bahan tambang. Sampah anorganik ialah sampah yang dihasilkan dari bahan-

bahan non hayati baik berupa produk sinterik maupun hasil proses teknologi pengolahan bahan tambang atau sumber daya alam dan tidak dapat diuraikan oleh alam, Contohnya: botol plastik, tas plastik, kaleng, limbah besi dan sebagainya.

Dengan konsentrasi dan kuantitas tertentu, kehadiran limbah dapat berdampak negatif terhadap lingkungan terutama bagi kesehatan manusia, sehingga perlu dilakukan penanganan terhadap limbah. Lingkungan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kelangsungan makhluk hidup di muka bumi ini. Dengan lingkungan yang sehat maka manusia akan terhindar dari penyakit dan dengan lingkungan yang baik maka bumi ini akan jauh dari bencana alam yang akan berdampak fatal pada kelangsungan hidup manusia. Masalah mengenai lingkungan menjadi perhatian berbagai kalangan, sebab dampak dari kerusakan lingkungan sudah semakin terasa. Seperti yang sedang banyak dibicarakan, yaitu mengenai *Global Warming*.

Sementara itu, salah satu limbah yang banyak ditemukan dewasa ini adalah limbah anorganik besi, serpihan besi baik itu dari besi mobil, sepeda motor, komputer, sepeda, dan lain sebagainya selalu ujung ujungnya dimanfaatkan oleh pengepul rongsokan untuk didaurulang sepenuhnya. Jika diamati serpihan besi tersebut mempunyai bentuk estetika yang sangat tinggi, sehingga penulis mempunyai gagasan atau ide untuk mengembangkan limbah besi sebagai media berkarya seni patung. Bentuk visual objek patung ini dibuat kedalam bentuk sebuah simbol dan mengandung misi yang ingin disampaikan penulis dalam upaya menjaga dan melestarikan alam dapat tercapai. Penggunaan bahan dari anorganik sebagai material dalam karya ini penulis anggap dapat mewakili pesan mengingat bahan anorganik yang tidak dapat hancur dan diuraikan oleh alam. Bayangkan, ribuan limbah besi dan bahan anorganik lainnya setiap hari diproduksi dan digunakan, serta telah menjadi kebutuhan yang penting bagi semua manusia di seluruh penjuru dunia. Apa jadinya jika sampah anorganik tidak dapat

hancur dan diuraikan oleh alam, tentunya hal ini dapat menjadi bencana bagi bumi dan seluruh umat manusia itu sendiri.

Kejadian di atas begitu miris sehingga penulis memiliki keinginan untuk membuat suatu karya tiga dimensi berbentuk patung yang dibuat dengan cara mendaur ulang sampah anorganik menjadi bentuk *gesture* binatang laut ikan hiu. Dalam pemilihan sebagian bahan-bahan untuk mewujudkan karya patung ikan hiu tersebut, penulis menggunakan sampah anorganik besi yang sudah tidak terpakai guna untuk mengurangi limbah yang tidak dapat diurai oleh bumi secara singkat. Proses daur ulang ini, secara tidak langsung akan berdampak positif bagi lingkungan sekitar yakni pengurangan *Global Warming*.

Dari gagasan di atas, penulis ingin mencoba membuat skripsi penciptaan dengan menciptakan suatu karya patung dari limbah anorganik besi yang disajikan dengan beberapa model bentuk, diantaranya model postur ikan hiu dengan bermacam-macam bentuk *gesture*. Ikan hiu tersebut dipilih karena memiliki nilai filosofis yang begitu agresif dan memiliki nilai sejarah unik sehingga sebagian kelompok di dunia ada yang menganggap ikan hiu tersebut sebagai hewan yang diagungkan.

Ikan hiu adalah sekelompok (*Superordo Selachimorpha*) ikan dengan kerangka tulang rawan yang lengkap dan tubuh yang ramping. Mereka bernapas dengan menggunakan lima liang insang (kadang-kadang enam atau tujuh, tergantung pada spesiesnya) di samping atau dimulai sedikit di belakang kepalanya. Hiu mempunyai tubuh yang dilapisi kulit *dermal denticles* untuk melindungi kulit mereka dari kerusakan, dari parasit, dan untuk menambah dinamika air. Mereka mempunyai beberapa deret gigi yang dapat digantikan.

Fatria mengatakan bahwa ikan hiu memiliki nilai filosofi transenden diantaranya:

1. Sirip ikan hiu yang selalu diposisi atas mengartikan bersyukur selalu kepada Tuhan
2. Dua buah tangan bersatu mengartikan antara otak kanan dan kiri saling bekerjasama (Logika dan seni)

3. Sebuah cahaya merah mengartikan selalu ada semangat dan jalan keluar untuk sebuah harapan
4. Gambar ikan hiu berwarna biru mengartikan pemimpin yang memimpin dengan tegas, bijaksana dan disegani
5. *Fast* mengartikan sebuah kecepatan dalam mengambil keputusan yang tepat dan baik
6. *Intensify* mengartikan memiliki atau mempunyai suatu kelebihan dan kemampuan yang luar biasa.

<http://chevalways.blogspot.com/2010/10/filosofi.html> .[31 Januari 2013][14:03]

Berdasarkan filosofi ikan hiu tersebut, penulis begitu tertarik untuk membuat sebuah karya seni patung ikan hiu dengan berbagai gesture sebagai sumber berkarya seni patung. Pemilihan karya seni patung dalam misi ini tergugah setelah membaca kutipan dari G. Sidarta Soegijo dalam bukunya “Disekitar Seni Patung Dewasa Ini”, menjelaskan bahwa:

Seni patung merupakan bentuk seni rupa yang perkembangannya sangat memprihatinkan di Indonesia. Bila dibandingkan dengan seni lukis, seni patung berjalan sangat lambat, banyak ditinggalkan oleh para penggemarnya dan bahkan oleh para pematungnya. Gejala ini sudah berjalan cukup lama dan tidak satupun pihak atau pun lembaga yang dapat berbuat sesuatu. Akibatnya, seni patung semakin tersingkir, dan selalu kalah dalam persaingan untuk merebut hati para penggemarnya yang sudah terlanjur cinta pada seni lukis. (Soegijo, 1992:124)

Seni patung adalah cabang seni rupa yang hasil karyanya berwujud tiga dimensi. Biasanya diciptakan dengan cara memahat, modeling (misalnya dengan bahan tanah liat) atau kasting (dengan cetakan). Seiring dengan perkembangan seni patung modern, maka karya-karya seni patung menjadi semakin beragam, baik bentuk maupun bahan dan teknik yang digunakan, sejalan dengan perkembangan teknologi serta penemuan bahan-bahan baru.

Pembuatan karya seni patung ini, akan dibuat dari limbah anorganik besi yang sudah tidak bermanfaat. Sebagian besar limbah besi digunakan sebagai bahan utama untuk pembuatan besi daur ulang, bahkan tidak sedikit limbah besi ini tidak dimanfaatkan dengan baik di lingkungan sekitar, oleh karena itu penulis ingin mencoba limbah besi ini sebagai bahan dasar dalam media berkarya seni

Ipan Nurfahmil Ulum, 2013

Karya Patung Ikan Hiu Dengan Media Limbah Anorganik (Limbah Anorganik Besi Sebagai Sumber Media Berkarya Patung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

patung. Proses mendaur ulang banyak dilakukan hampir di segala bidang. Termasuk dalam pembuatan benda pakai, kerajinan tangan, hingga dapat menjadi sebuah gagasan untuk menciptakan sebuah karya seni rupa.

Dengan bekal kemampuan kreativitas yang ada pada diri penulis, dalam merealisasikan karya akhir ini, penulis mencoba untuk menyuguhkan sebuah karya seni patung dari limbah anorganik besi yang merupakan awal dari sebuah kepedulian penulis terhadap lingkungan dan berbagai isu tentang pemanasan global guna menyelamatkan lingkungan sekitar.

Pada akhirnya penulis berharap agar karya yang disajikan nantinya dalam judul “Karya Patung Ikan Hiu dengan Media Limbah Anorganik” ini dapat menjadi inspirasi dan refleksi dari kondisi bumi saat ini. Sehingga timbul suatu keinginan dan motivasi untuk senantiasa bersama-sama melestarikan alam sekitar dengan potensi setiap individu yang dimiliki.

B. Fokus Masalah Penciptaan

Terciptanya sebuah karya seni diawali dengan adanya gerakan hati serta motivasi dari luar, misalnya pada kehidupan sehari-hari ketika berkegiatan, kejadian-kejadian yang begitu berkesan, pengalaman dan lain-lain yang bisa mempengaruhi perasaan dan pikiran, ini tercipta dari hasil ungkapan batin penciptanya sendiri. Kenyataan ini tidak datang begitu saja tanpa pengalaman artistik senimannya. Disamping itu, gagasan kreatif berkesenian yang muncul didasarkan atas kesenjangan yang terjadi di kehidupan nyata tentang limbah anorganik besi yang sudah tidak terpakai dan tidak berdaya guna.

Dari latar belakang di atas, penulis dapat menarik beberapa poin yang dapat dijadikan sebagai suatu rumusan/simpulan permasalahan yang akan penulis gagas, yakni:

1. Bagaimana mengembangkan konsep dari gagasan karya patung ikan hiu dengan media limbah anorganik?

2. Bagaimana mengolah bahan anorganik besi sehingga dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk gestur ikan hiu?
3. Bagaimanakah hasil dari pemanfaatan limbah anorganik besi dalam berkarya patung ikan hiu?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

- a. Mengembangkan konsep dan gagasan berkarya patung objek ikan hiu dengan media limbah anorganik.
- b. Mengolah bahan anorganik besi pada proses visualisasi konsep berkarya dengan gagasan ikan hiu ke dalam karya seni patung.
- c. Menghasilkan hasil karya seni patung yang mengekspresikan gagasan ikan hiu.

2. Manfaat

- a. Manfaat bagi peneliti
 - 1) Dapat mengembangkan dan mengasah proses kreatif dan kemampuan berinovasi dalam proses karya penciptaan patung ini.
 - 2) Sebagai media penyampaian ide dan gagasan untuk kepuasan batin dalam berkarya seni patung
 - 3) Mengetahui postur ikan hiu dari limbah besi yang diaplikasikan pada media patung.
 - 4) Mengetahui teknik dalam proses pembuatan patung ikan hiu.
 - 5) Mendapatkan pengalaman estetis dari proses media berkarya patung ikan hiu.
- b. Manfaat bagi Jurusan Pendidikan Seni Rupa, sebagai bahan kajian untuk mata kuliah seni patung
- c. Manfaat bagi dunia kesenirupaan adalah sebagai apresiasi seni dan sebagai bahan kajian di dalam pendidikan seni rupa

- d. Manfaat penciptaan bagi masyarakat umum adalah dapat menciptakan karya seni visual tiga dimensi dengan menggunakan sampah anorganik sebagai media utama dalam keseluruhan karya, yang secara tidak langsung dapat pula memvisualisasikan sebuah gagasan pelestarian lingkungan di masyarakat.

D. Kajian Sumber Penciptaan

Dalam membuat karya tugas akhir ini berdasarkan ide atau gagasan yang terinternalisasi dalam diri dengan melakukan inovasi dalam karya yang akan dibuat dan juga melakukan eksplorasi material. Sedangkan pendalaman berkarya yang dilakukan dengan studi pustaka yang meliputi penelaahan serta pengkajian buku serta landasan teori lain diantaranya, buku-buku seni dan melalui internet. Dalam pembuatan karya ini juga tidak terlepas pada keindahan yang ingin di tampilkan, seperti keindahan dalam arti artistik bersifat subyektif, artinya keindahan tersebut merupakan hasil hubungan antara pikiran dengan benda yang diamati. Keindahan artistik ditentukan oleh unsur dinamis berupa kesan yang berubah akibat dunia yang selalu berubah-ubah. Unsur dinamis menyebabkan keindahan artistik juga dinamis, artinya keindahan dinilai sesuai dengan tempat dan zamannya. Dengan demikian, keindahan dalam arti artistik merupakan hasil hubungan antara pikiran dengan benda yang diamati yang selalu berubah kesannya sesuai tempat dan zamannya.

E. Proses Penciptaan

Ikan hiu dengan bermacam-macam bentuk *gesture* sebagai proses pengamatan dan penghayatan dijadikan sebagai *subject matter* dalam karya yang akan ditampilkan. Ikan hiu dengan bermacam-macam bentuk *gesture* memiliki nilai filosofis agresif juga unik dan memiliki nilai transenden, sehingga dijadikan sebagai objek kajian dalam media berkarya seni patung. Dalam proses pengerjaannya penulis menggunakan bahan dari limbah besi yang dikemas dalam bentuk sebuah karya patung.

Beberapa proses yang dilakukan dalam penciptaan karya tugas akhir ini meliputi, kegiatan persiapan, dimana penulis sebelumnya melakukan pengamatan mengenai segala hal yang berhubungan dengan pemanfaatan sampah anorganik dalam penciptaan karya seni rupa tiga dimensi. Mengumpulkan barang-barang bekas yang sekiranya bisa dipakai untuk bahan membuat patung. Mengumpulkan referensi studi literatur baik dari buku maupun internet untuk menunjang proses pembuatan karya patung. Mengumpulkan berbagai informasi dari bermacam-macam sumber mengenai *Junk art*, *Found object*, Bentuk Imajinasi, Patung ikan hiu, Sampah Anorganik, Karya Seni tiga Dimensi, Patung, hingga perkembangan seni kontemporer/post-modernisme. Lalu menemukan sebuah gagasan mengenai hal apa dan mengapa hal tersebut pantas diangkat untuk menjadi sebuah karya seni rupa. Kegiatan di atas merupakan kegiatan sintesis, yakni sebuah kegiatan dimana terdapat proses pengamatan, pengumpulan informasi, referensi dan studi lingkungan yang mencakup tiga ranah, yaitu pengamatan alam, manusia, media referensi (alat dan bahan).

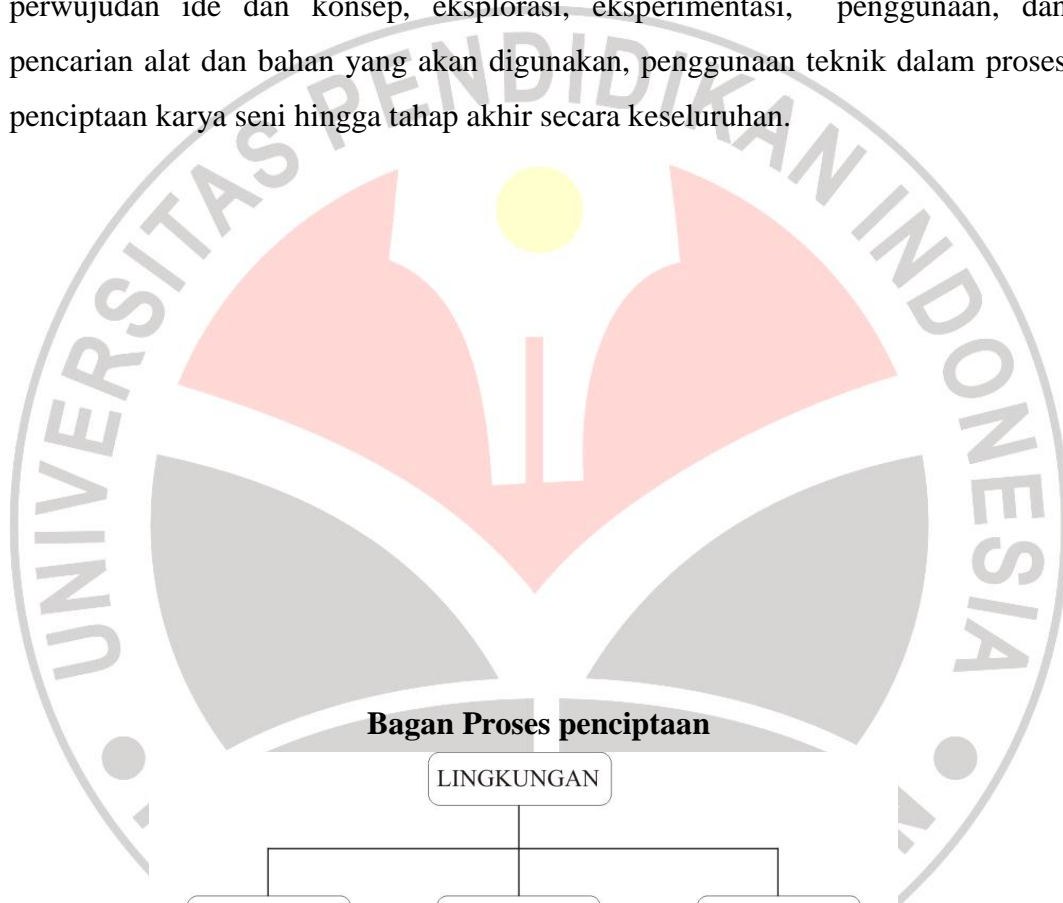
Sementara itu, kegiatan selanjutnya ialah melakukan kegiatan Elaborasi, yakni sebuah kegiatan untuk menemukan sebuah gagasan penciptaan, yang kemudian akan dijadikan gagasan pokok dalam penciptaan karya seni.

Setelah kegiatan elaborasi, maka langkah selanjutnya penulis memilih langkah kontemplasi, dimana kegiatan perenungan ide atau gagasan yang telah tersirat sehingga ide tersebut terolah dalam lubuk jiwa dan terancang dalam fikiran penulis. dan gagasan yang telah dihasilkan/direnungkan lalu dipadukan dengan kegiatan elaborasi yang telah menghasilkan sebuah gagasan pokok penciptaan karya seni rupa. Semua itu dipadukan hingga menghasilkan satu kesatuan untuk mewujudkan sebuah konsep dalam penciptaan karya seni rupa.

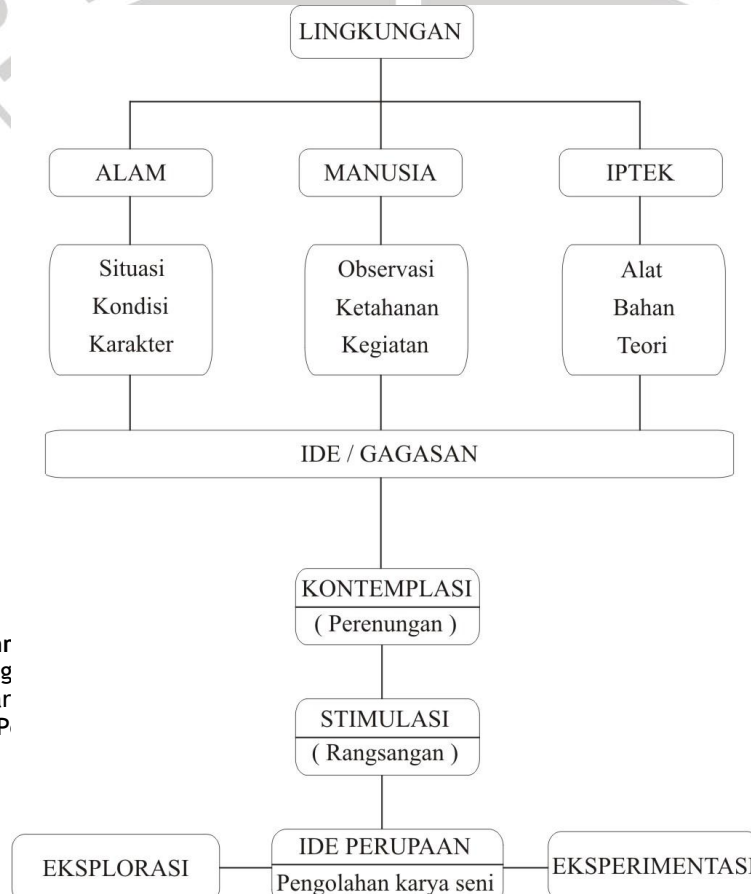
Sebelum beranjak pada proses penciptaan, ide/gagasan dengan media (alat dan bahan) dirangsang sehingga menciptakan gestur yang harmonis dalam karya seni. Proses perangsangan tersebut dilakukan dengan mengamati objek yang akan

diangkat (ikan hiu), sehingga akan mempermudah untuk menentukan limbah besi apa saja yang bisa digunakan.

Kegiatan yang tidak kalah pentingnya dari proses penciptaan karya patung ini ialah kegiatan realisasi, yakni sebuah proses perwujudan konsep ke dalam suatu media seni, yang di dalamnya terdapat berbagai kegiatan, seperti perwujudan ide dan konsep, eksplorasi, eksperimentasi, penggunaan, dan pencarian alat dan bahan yang akan digunakan, penggunaan teknik dalam proses penciptaan karya seni hingga tahap akhir secara keseluruhan.



Bagan Proses penciptaan



Bagan 1.1
Proses Penciptaan

F. Teknik

Teknik yang digunakan dalam proses berkarya patung tiga dimensi ini adalah dengan menggunakan teknik potong, sambung, konstruksi, tempel, lepas, dan sebagainya. Dengan *display* akhir berupa penataan karya pada suatu tempat. Dengan harapan dapat menciptakan sebuah karya inspiratif visual tiga dimensi hingga dapat menyampaikan pesan lingkungan dan kehidupan juga mencapai penggambaran imajinasi penulis mengenai sepeda imajinasinya.

G. Media

Media yang digunakan adalah media tiga dimensi yaitu dari sampah anorganik yang memiliki kekuatan dan ketebalan yakni sampah anorganik besi. Sedangkan alat dan bahan yang digunakan berupa:

1. Alat:

Penggaris, gergaji besi, tang, gunting kertas, gunting plat, *cutter*, palu, ampelas, kikir, ragum, gurinda, semawar, *butane gas*, *glue gum*, kompresor, *spray gum*, obeng dan sebagainya.

2. Bahan;

Sampah anorganik pilihan seperti: gir motor, rantai, kopling mobil, kampas rem, pelati, *sochbreaker*, dan kepingan besi lainnya yang mendukung terciptanya patung ikan hiu.

H. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dan penyusunan tugas akhir penciptaan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang penciptaan, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, kajian sumber penciptaan, proses penciptaan dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

Bab ini menjelaskan landasan yang mendasari proses penciptaan atau rancangan dengan mengkaji berbagai sumber pustaka dan meninjau data informasi lapangan. Bab ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu kajian teoritik, tinjauan dan gagasan awal.

BAB III METODE DAN PROSES PENCIPTAAN

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

BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA

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

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan jawaban terhadap tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya.



Ipan Nurfahmil Ulum, 2013

Karya Patung Ikan Hiu Dengan Media Limbah Anorganik (Limbah Anorganik Besi Sebagai Sumber Media Berkarya Patung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu