

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk hakiki yang paling sempurna karena diberi akal pikiran dan jiwa. Dua hal tersebutlah yang membentuk manusia hidup menjalani kehidupan, bertahan hidup, bersosial, dan lain-lain termasuk didalamnya berkesenian. Tetapi secara sadar tidak sadar manusia hidup dalam seni. Semua yang dilakukan manusia berkaitan dalam seni. Dimulai dari manusia menjalankan rutinitas, bekerja, berpakaian hingga memecahkan masalah. Tidak dipungkiri setiap perilaku dan kegiatan manusia didalamnya terdapat seni. Baik kebaikan yang dilakukan maupun kejahatan yang dilakukan. Sadar atau tidak sadar.

Berawal dari kesadaran manusia dalam beraktifitas dan berproduktif yang menjadi rutinitas, muncullah ketidaksadaran untuk berinovasi didasarkan oleh kebosanan yang itu-itu saja dilakukan manusia. Hal ini tentunya merupakan hal yang baik karena akan muncul lagi ide baru dan karya-karya baru serta kreatifitas baru dalam kehidupan yang dapat memajukan manusia itu sendiri. Seperti *horror vacui* yang sering secara tidak sadar menghampiri manusia. Tetapi tidak jarang pula hal ini menjadi suatu kemunduran bagi manusia baik dalam hidup maupun berkesenian. Untuk itu sangatlah diperlukan keseimbangan antara kesadaran dan ketidaksadaran manusia agar dapat tetap hidup. Salah satunya dalam menciptakan karya seni yang inovatif, menarik dan tetap memiliki tujuan positif. Seperti yang dikemukakan Tolstoy dan Ruskin (dalam *Art and Reality*, 1958, hlm. 18) bahwa “*art is bad unless it has a moral purpose. All great art has a meaning beyond itself*”. Yang artinya “seni adalah buruk kecuali memiliki tujuan kebaikan. Semua seni yang baik memiliki arti di dalamnya”. Sehingga terciptanya keseimbangan yang membuat manusia tetap hidup, tidak lepas dari segi estetis dan jiwa dalam seni itu sendiri serta kesadaran dan ketidaksadaran manusia itu sendiri.

Dengan segala sifatnya, manusia tentu memiliki kesadaran dan ketidaksadaran tersendiri. Kesadaran dan ketidaksadaran itu berkembang sesuai dengan waktu sesuai dengan pengalaman masing-masing. Maka untuk menyeimbangkan kesadaran dan ketidaksadaran yang semakin berkembang, diperlukan pengetahuan yang semakin lama juga semakin berkembang seiring waktu. Karena pengetahuan juga yang menuntut kreatifitas manusia dalam berinovasi untuk setiap hal yang akan dilakukan. Misalnya dalam pemecahan masalah yang dihadapi, menyelesaikan pekerjaan, pengambilan keputusan, mengembangkan ide, juga dalam pembuatan karya seni. Setiap pengetahuan yang kita dapat membuat pemikiran-pemikiran baru dan ide-ide baru dalam langkah apapun yang akan dilakukan. Contohnya, besok kita harus mengadakan presentasi tapi jadwalnya diganti menjadi besok lusa, sehingga kita dapat membuat persiapan lebih maksimal. Ini adalah contoh dari pengetahuan yang menyeimbangkan kesadaran dan ketidaksadaran manusia. Kesadarannya kita mengetahui jadwal presentasi dilakukan besok lusa sehingga tanpa sadar kita akan mengulur waktu membuat materi yang akan disampaikan untuk lebih maksimal. Sangat kecil tapi sangat berpengaruh untuk terus menjalani kehidupan.

Seperti yang dikatakan Wilcher dalam suratnya untuk Sara yang ditulis dalam tesis Texmo (Texmo, 1965, hlm. 99) mengemukakan bahwa “...*For we are the children of creation, and we cannot escape our fate, which is to live in creating and re-creating. We must renew ourselves or die*”. Yang diartikan ke dalam bahasa Indonesia: “Karena kita anak dari kreasi, kita tidak dapat lepas dari takdir kita, yaitu untuk hidup dalam berkreasi dan terus berkreasi ulang. Kita harus memperbarui diri kita atau kita mati. Tentu saja dengan pemikiran seperti itu sejalan dengan apa yang penulis sampaikan. Bahwa seiring dengan perkembangan pengetahuan dan pengalaman manusia, sadar tidak sadar manusia harus tetap bertahan hidup dengan cara terus berkreasi dan berinovasi mengembangkan semuanya sesuai dengan pengetahuan yang terus berkembang, atau manusia tidak akan maju dan tidak berkembang, tertinggal dengan kemajuan jaman yang tidak akan membuat manusia bertahan hidup.

Inovasi merupakan hal yang mutlak dalam setiap karya seni. Dimana setiap karya yang berinovasi merupakan hal yang unggul, yang menarik, yang merupakan ide-ide segar yang membuat orang sekitar tertarik, melirik, sampai menyelami dan mengerti dengan apa yang disampaikan seniman melalui karyanya hingga terjadi apresiasi pada seseorang. Tingkat apresiasi membuat manusia lebih banyak mendapat pengetahuan yang dalam kehidupan era modern sekarang sangat dibutuhkan. Salah satu pengetahuan itu adalah informasi dari kegiatan mengapresiasi karya seni yang disampaikan secara inovatif. Informasi tersebut membuat apresiator mengetahui 5W+1H dari mulai proses, bentuk dan lain sebagainya, itulah yang disebut pengetahuan. Dalam pengertian, karya seni itu merupakan media inovasi dari bentuk, hasil jenis karya, cara penyajian karya, apa inti makna dari karya, sampai media yang digunakan untuk karyanya. Sejak dulu, seniman-seniman perupa sudah berinovasi dengan bentuk-bentuk karya seni yang mereka buat, maka timbullah aliran-aliran seni rupa yang berbeda-beda karena mereka berinovasi menyampaikan kebosanan mereka atas bentuk-bentuk yang sama. Contoh paling mudah adalah Picasso dengan periode-periodenya yang berubah sesuai dengan pengalaman, pengetahuan teknik dan ide yang berubah-ubah.

Seiring dengan perkembangan waktu dan pengetahuan yang mudah di akses, inovasi dalam eksplorasi media untuk pembuatan karya seni pun semakin berkembang. Dari media yang lazim maupun tidak lazim untuk menjadi media berkarya seni. Pelukis yang tidak melulu menggunakan kuas dan cat dalam karyanya mulai mencari media baru lainnya. Seperti benang, daun, kain, dan benda-benda alam lainnya. Begitu juga dengan karya seni lainnya. Pada awal tahun 1900, ditemukan material baru untuk membuat patung, seperti tali, kertas, plastic, kawat dan *metal*. Tapi saat ini tidak ada batasan dalam hal apapun tergantung akan kemana arah patung tersebut. Patung tidak selalu terbuat dari batu atau semen, dibuat dari kertas, kapas, bahkan alat pertukangan seperti palu, tang, juga sendok, piring dan masih banyak media yang lainnya yang memang memberikan arti tersendiri bagi pencipta karyanya. Tergantung teknik yang digunakan, tergantung pengetahuan-pengetahuan baru yang perupanya miliki.

Media baru dari pengetahuan baru dan arti yang baru dari pengetahuan baru berarti bentuk baru di semua bidang komunikasi visual.

Manusia adalah makhluk sosial yang berarti komunikasi merupakan hal yang tidak lepas dari manusia. Seperti yang dikatakan seorang filsuf Yunani, Aristoteles, manusia adalah *zoon politicon* yang berarti hewan bermasyarakat. Aristoteles membedakan manusia dengan hewan karena hal ini. Manusia yang bermasyarakat yang berinteraksi satu sama lain. Jadi, secara harfiah, interaksi manusia dengan yang lain adalah berkomunikasi yang secara tidak sadar dan sadar adalah kebutuhan. Manusia berkomunikasi dengan banyak cara, yaitu berbicara, mendengarkan, dan menggambarkan. Misalnya, seorang anak bertanya kepada orang tuanya, orang tuanya mendengarkan dan memberi jawaban pada anaknya. Hal ini jelas sangat menggambarkan interaksi antar manusia, tidak dipertanyakan lagi bahwa jawaban orang tua adalah pengetahuan yang secara sadar dan tidak sadar diberikan melalui komunikasi. Seorang perupa berkomunikasi dengan cara menghasilkan karya visual yang di dalamnya terkandung isi yang ingin disampaikan. Seperti seniman kontemporer yang saat ini banyak berinovasi mengeksplor material baru dengan tujuan dapat berkomunikasi lebih baik melalui karya yang dibuat, baik dalam makna karyanya sendiri, bentuk, teknik maupun pesan pada apresiatornya. Karena setiap karya seni merupakan ekspresi unik dari penciptanya yang tergantung pada waktu dan media yang digunakan.

Perkembangan perupa kontemporer sangat pesat sejak akhir abad ke-20, dan semakin gencar di abad ke-21 ini. Hal ini tentu karena kebosanan dan pengetahuan yang semakin mudah dicapai, membuat banyak munculnya inovasi-inovasi baru yang dibuat perupa-perupa tersebut. Terutama penggunaan media yang tidak membatasi ide-ide kreatif para perupa, tetapi tentu saja tidak terlepas dari teori-teori yang ada. Membuat perupa bebas berekspresi dan berinovasi sehingga semakin banyak pula ide-ide eksplorasi media kreatif dan menarik yang bermunculan. Dimulai dari bahan yang kaku seperti metal, kayu, resin, hingga bahan yang lunak seperti benang, epoxy, karet dan lainnya. Berdasarkan pengalaman penulis dalam mengapresiasi karya-karya seni dengan media-media

baru dan perkembangan jaman tersebutlah yang membuat penulis termotivasi untuk berinovasi mengeksplor media untuk menciptakan karya seni patung abstrak ini. Yaitu dengan menggunakan media yang jarang digunakan sebagai media seni patung, yaitu *paperclip*.

Paperclip atau yang lebih kita kenal dengan penjepit kertas adalah benda yang berfungsi. Yang disadari maupun tidak, *paperclip* banyak mengisi kehidupan masyarakat. Bahkan menjadi benda sekunder yang hampir sebagian masyarakat membutuhkannya. Dimulai dari anak sekolah hingga pekerja kantor yang menggunakan *paperclip* sebagai penjepit kertas atau pembatas buku. Sampai anak perempuan yang memilih bentuk dan warnanya yang menarik. *Paperclip* yang kita kenal hanya digunakan sebagai penjepit kertas biasa bisa dieksplor bentuk maupun fungsinya sendiri. Misalnya dengan dibengkokkan sekali, *paperclip* biasa akan menjadi bentuk lain yang menarik, atau juga digunakan untuk pembuatan karya seni patung. *Paperclip* yang penulis pilih adalah *paperclip* biasa yang berwarna. Bentuk *paperclip* yang seperti itu saja dan berwarna-warni sangat cocok membuat *paperclip* hidup dan menarik bila dijadikan media dalam karya seni patung.

Pengetahuan adalah penyeimbang antara kesadaran dan ketidaksadaran manusia. Hal ini menjadi mutlak untuk dimiliki setiap manusia. Karena sadar atau tidak sadar, semua yang dilakukan bisa menjadi negatif bila kita tidak memiliki dan mengetahui pengetahuan. Berdasarkan pemikiran ide-ide tersebut, penulis memutuskan membuat penciptaan karya seni patung sebagai salah satu langkah akhir untuk menyelesaikan jenjang studi di Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Namun agar lebih fokus dan terarah, penulis memilih media *paperclip* dalam pembuatan seni patung. Judul dari penciptaan ini adalah Paperclip sebagai Media Berkarya Seni Patung Abstrak.

B. Rumusan Masalah

Paperclip dengan fungsi pakainya diterapkan dalam penciptaan karya seni patung abstrak tentu menimbulkan pertanyaan yang meragukan. Dalam penulisan skripsi dan penciptaan karya seni patung ini, penulis merumuskan beberapa masalah yang menjadi pertanyaan berdasarkan latar belakang yang

Lalitya Dwi Rachmani, 2016

PAPERCLIP SEBAGAI MEDIA BERKARYA SENI PATUNG ABSTRAK

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

telah dijelaskan. Berikut adalah rumusan masalah yang telah dibatasi dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses dalam penerapan *paperclip* ke dalam karya seni patung abstrak?
2. Bagaimana visualisasi penerapan media *paperclip* ke dalam karya seni patung abstrak?

C. Tujuan Penciptaan

Karya seni patung abstrak yang diciptakan ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan dengan tujuan yang diharapkan dari penciptaan ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses dalam penerapan *paperclip* ke dalam karya seni patung abstrak.
2. Mendeskripsikan visualisasi penerapan media *paperclip* ke dalam karya seni patung abstrak berdasarkan hasil analisis.

D. Manfaat Penciptaan

Hasil dari penciptaan karya seni patung abstrak dengan media *paperclip* ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Manfaat bagi penulis

Penciptaan karya seni patung ini membantu penulis memiliki wawasan mengenai eksplorasi media seni patung dan membuat penulis memiliki pengalaman yang sangat berharga selama pendidikan di Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Membuat penulis memperhatikan pengetahuan sebagai pertimbangan berkarya seni, tidak asal-asalan. Serta membuat penulis lebih bermotivasi lagi dalam berinovasi dengan menyeimbangkan antara kesadaran dan ketidaksadaran penulis.

2. Manfaat bagi Lembaga Pendidikan

Dalam penciptaan ini penulis membuat karya tulis yang dapat disimpan oleh Universitas Pendidikan Indonesia sebagai investasi karya tulis yang dapat membantu mahasiswa/i bukan hanya mahasiswa/i intern tetapi juga mahasiswa/i ekstern dan juga lembaga pendidikan pada

umumnya dalam mencari informasi dan wawasan. Karya seni yang diciptakan penulis diharapkan membantu semua mahasiswa/i khususnya Jurusan Pendidikan Seni Rupa untuk mendapatkan ide-ide baru dan segar dalam penciptaan karya seni yang unik, khususnya seni patung. Serta lebih mengerti bahwa kesenian dan pengetahuan juga turut berkembang seiring perkembangan waktu, sehingga mahasiswa lebih termotivasi lagi untuk berkreasi dan berinovasi sama seperti perkembangan waktu.

3. Manfaat bagi perupa

Memberikan inspirasi dalam bereksplorasi dan berinovasi mengolah media baik yang lazim maupun tidak lazim untuk berkarya seni. Serta membuat perupa lebih mudah mencari informasi dan wawasan sehingga dapat lebih mengenal media apa yang digunakan.

4. Manfaat bagi lingkungan masyarakat

Diharapkan penciptaan karya seni yang penulis buat dapat menimbulkan ketertarikan dan rasa penasaran sehingga meningkatkan rasa apresiatif di lingkungan masyarakat baik yang awam terhadap kesenian maupun tidak terhadap seni terutama seni patung.

E. Metode Penciptaan

Sebelum melakukan proses membuat karya seni patung abstrak dengan menggunakan media *paperclip*, penulis melakukan beberapa persiapan metode penciptaan yang digunakan dalam skripsi penciptaan ini, yaitu:

1. Pendekatan

Tahap awal yang penulis lakukan adalah dengan pendekatan melalui studi literatur, yang dilakukan agar menambah pengetahuan penulis untuk berkarya seni patung abstrak menggunakan media *paperclip* yang menjadi dasar dari semua pengetahuan penulis, yaitu pemikiran, ide, latar belakang, dan eksplorasi pembuatan patung abstrak. Pengembangan apresiasi telah dilakukan penulis saat mengapresiasi karya patung kontemporer yang banyak muncul baik di pameran-pameran yang penulis kunjungi maupun internet. Kemudian penulis membuat sketsa di atas kertas lalu membuat *sampunya* menggunakan *food clay*.

2. Prosedur Penciptaan

Pada penciptaan karya seni patung ini, penulis terdorong dari pengetahuan yang penulis miliki dan secara sadar menjadi dasar tiang kokoh untuk penulis menciptakan karya seni patung abstrak dengan menggunakan *paperclip* yang secara tidak sadar penulis pegang dan tumpuk-tumpuk waktu itu. Membuat penulis termotivasi menyampaikan pesan melalui penciptaan karya seni patung abstrak ini.

Penulis menemukan ide dasar melalui pengetahuan yang penulis dapat dari sekitar, yang penulis liat dan penulis baca. Kemudian penulis memutuskan apa dan bagaimana karya seni yang akan penulis ciptakan nanti. Lalu penulis dapat desakan perkembangan jaman yang menjadi dorongan untuk berkarya. Lalu penulis mengolah media sehingga menjadi sebuah karya.

3. Metode Analisis

Penulis menentukan bentuk karya seni patung abstrak sesuai dengan pribadi penulis, kemampuan, minat serta saran dan masukan dari dosen pembimbing penulis yang sangat berharga sehingga terciptanya karya ini. Karya seni patung abstrak yang penulis ciptakan ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Terdiri dari beberapa bagian kubis yang membentuk gaya abstrak
- b. Warnanya cerah
- c. Media digunakan secara acak, tidak beraturan
- d. Hasil dari perubahan bentuk dengan ide pemikiran keseimbangan

4. Teknik dan Media Penciptaan

Untuk merealisasikan karya seni yang akan diciptakan, penulis melakukan beberapa hal, yaitu:

- a. Menyiapkan media dan bahan
- b. Membuat *prototype* dekan skala 1:6 dengan karya yang akan diciptakan
- c. Membuat rangka, kubis-kubis lalu menutupnya dengan *paperclip*
- d. Proses *finishing*

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi penciptaan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai uraian dari latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan landasan teori 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 faktual dan gagasan awal.

BAB III METODE PENCIPTAAN

Bab ini meliputi uraian proses perancangan dimulai 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 dan saran yang ingin disampaikan penulis kepada pihak-pihak tertentu.