

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan jaman teknik dalam pembuatan karya seni patung sudah mengalami perkembangan yang sangat signifikan, dalam perkembangan seni patung khususnya saat ini menjadikan para seniman mampu berpikir kreatif dan inovatif dalam berkarya seni patung baik dari segi teknik dan bahan. Lahirnya teknik dan gaya baru dalam berkarya seni patung tidak sedikit membuat seniman lain berfikir lebih kreatif lagi untuk menciptakan teknik, bahkan gaya patung itu sendiri.

Terinspirasi salah satu patung karya Nyoman Nuarta yang berjudul “Rush Hour, 2002” penulis memiliki sebuah pemikiran yang menjadi sebuah kegelisahan tentang gaya patung tersebut yang terlihat memiliki kesan dinamis.



Gambar 1.1 Patung Karya Nyoman Nuarta “Rush Hour, 2002”

Sumber: Google

Gerak dinamis adalah gerakan penuh semangat dan tenaga sehingga cepat bergerak dan mudah menyesuaikan diri dengan keadaan dan hal inilah yang menjadi konsep dasar untuk skripsi penciptaan ini.

Gerak dinamis yang disajikan dalam sebuah karya patung ini memiliki gaya tersendiri, dimana irama yang ditimbulkan dari gerakan dan tambahan efek-pada objek karya patung itu menimbulkan harmoni yang memberikan kesan bergerak. Tidak mudah untuk mewujudkan karya patung yang bergaya dinamis, karna kita perlu mengetahui gerakan yang pas dari sebuah objek atau model yang menjadikan harmoni dan menimbulkan kesan dinamis.

Untuk mewujudkan konsep patung bergaya dinamis penulis memiliki ketertarikan pada salah satu hewan berkaki empat yakni kuda untuk dijadikan objek patung tersebut. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kuda adalah binatang menyusui yang berkuku satu dan bisasa dipelihara orang sebagai kendaraan atau penarik kendaraan dan sebagainya.

Kuda yang menjadi objek patung tentunya bukan sembarang jenis kuda, tentunya setelah melalui beberapa pengamatan penulis memilih kuda pacuan untuk dijadikan *subject matter* dalam berkarya. Ada hal yang menarik perhatian penulis terhadap kuda pacu ini dibandingkan jenis kuda lainnya, menurut pandangan penulis kuda pacu ini memiliki struktur tubuh yang proporsional dan gagah, dengan bentuk otot yang kuat terbalut kulit dan bulu yang tipis menonjolkan lekuk-lekuk otot kuda lebih menonjol menunjukkan kesan kuat, jauh berbeda dengan kuda tunggang biasa berada di tempat rekreasi atau kuda delman yang biasa kita temui di jalanan. Selain itu kuda pacu mudah diamati di tempat

peternakan dan pelatihan, sehingga kita bisa mengamati tingkah laku kuda tersebut dan mengamati gerakan-gerakannya saat berlatih. Gerakan kuda pacu ini ketika berada di dalam lintasan atau ketika balapan, menyajikan gerakan-gerakan yang memukau dan indah dipandang mata. Maka dari itu penulis menjadikan kuda pacuan ini sebagai *Subject Matter* dalam pembuatan karya seni patung dinamis dalam sebuah skripsi penciptaan yang berjudul “Gerak Kuda Pacuan Dalam Karya Seni Patung”.

B. Pembatasan dan Perumusan Masalah

Untuk mencapai hasil yang sesuai dengan konsep awal tentang patung yang bernuansa dinamis, kuda pacuan menjadi objek yang sangat pas menurut penulis. Selain mudah diamati, gerakan-gerakannya yang lincah serta bentuk tubuhnya yang proporsional sangat mendukung dalam pembuatan karya patung ini.

Tentunya dengan judul “Gerak Dinamis Kuda Pacuan Dalam Karya Seni Patung” , penulis merasa judul tersebut masih luas sehingga perlu dibuat batasan masalah yaitu: kuda pacuan dalam karya ini hanya menjadi sebagai objek untuk diamati gerakan, sifat dan anatominya, sehingga dalam perwujudan karyanya hanya gerakan dinamis dan anatomi kuda pacuannya saja, bukan perwujudan kuda pacuan pada umumnya yang memakai sadel dan ditunggangi sang joki.

Dari permasalahan diatas, penulis dapat menarik beberapa poin dalam hal ini dapat dijadikan sebagai suatu rumusan permasalahan yang penulis gagas, yaitu:

1. Bagaimanakah bentuk, gerak, dan ekspresi kuda dalam wujud patung?

2. Bagaimana mewujudkan patung kuda yang memiliki karakter, kuat, lincah, dan dinamis.
3. Bagaimana menciptakan efek yang menambah kesan dinamis pada patung.

C. Tujuan Penciptaan

1. Mewujudkan bentuk, gerak dan ekspresi kuda dalam karya seni patung.
2. Mewujudkan patung kuda yang memiliki karakter, kuat, lincah, dan dinamis.
3. Menciptakan efek yang menambah kesan gerak dinamis pada patung.

D. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Penulis

- a. Mengembangkan bakat dan mengasah proses kreatif dalam berinovasi membuat karya seni patung.
- b. Mendapat pengalaman estetis selama proses pembuatan patung.
- c. Sebagai media apresiasi dan media pembelajaran.
- d. Menambah pengetahuan akan teknik dan bahan dalam pembuatan karya seni patung.

2. Untuk Institusi dan Masyarakat

Menjadi bahan referensi bagi institusi dan masyarakat yang membutuhkan pengetahuan tentang patung, karena kurangnya referensi tentang proses pembuatan patung dengan teknik cetak ulang.

E. Kajian Sumber Penciptaan

Dalam membuat karya tugas akhir ini berdasarkan ide atau gagasan yang terpendam dalam diri dengan melakukan inovasi dan melakukan eksplorasi material. Pendalaman karya dilakukan dengan studi pustaka yang meliputi penelaahan, pengkajian buku dan landasan teori lain seperti buku-buku seni dan melalui internet.

F. Metode Penciptaan

Kuda sebagai proses pengamatan dan penghayatan dijadikan *subject matter* dalam karya yang akan ditampilkan. Dalam proses pengerjaannya penulis menggunakan bahan dasar dari resin dengan teknik cetak.

Dalam pembuatan karya ini akan melalui tiga proses, pertama yaitu pembuatan model, kedua pembuatan cetakan atau negatif, dan proses ketiga adalah proses pencetakan atau positifnya.

G. Teknik Penciptaan

Dalam pembuatan patung kuda ini penulis menggunakan teknik cetak ulang dengan menggunakan bahan *Silicon Rubber* sebagai cetakan untuk mengejar lekak-lekuk model kuda yang sulit. Dalam pembuatan karya patung ini akan melalui tiga tahap yaitu:

- a) Pembuatan model.
- b) Pembuatan cetakan.
- c) Proses pencetakan.

H. Alat dan Bahan

Sedangkan untuk alat dan bahan yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Alat : Meja putar patung, *rotary tool set*, Butsir, kikir, tang, ampelas, kuas, gelas plastik, perlengkapan pengecatan, ember, stik eskrim, gelas plastik.
2. Bahan : Resin pilister, katalis, *silicon rubber*, tanah liat, cat duko, cat besi, kawat 0,5 mm, kawat tali, dempul, kertas duplex, selotip kertas.

I. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi penciptaan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan, Kajian Sumber Penciptaan, Metode Penciptaan dan Sistematikan Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORETIK

Menguraikan teori-teori atau konsep yang relevan dan mendukung proses penciptaan karya.

BAB III METODE DAN PROSES PENCIPTAAN

Menjelaskan tentang metode-metode yang digunakan dalam memvisualisasikan karya, menerangkan tahapan dalam proses penciptaan karya diantaranya yaitu pengolahan ide, kontemplasi, stimulus dalam berkarya. Mempersiapkan alat dan bahan dan yang terakhir proses pembuatan karya yang terdiri dari tiga tahapan yaitu pembuatan model, pembuatan cetakan, dan proses pencetakan patung.

BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA

Menampilkan dan menguraikan pembahasan mengenai karya patung yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian terakhir ini berisi kesimpulan dari hasil penciptaan karya dan saran mengenai karya yang telah dibuat.

