

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri di dunia ini, manusia selalu berkomunikasi satu sama lain, untuk dapat berkomunikasi kita harus dapat memahami apa yang ingin disampaikan oleh orang lain. Komunikasi dapat dilakukan dengan dua cara yaitu komunikasi verbal dan non verbal, komunikasi verbal dapat dilakukan dengan berbicara dan mendengarkan, sedangkan komunikasi non verbal adalah komunikasi dimana pesan disampaikan tidak menggunakan kata-kata. Contoh komunikasi non verbal, menggunakan gerak isyarat, bahasa tubuh, ekspresi wajah dan kontak mata.

Ekspresi wajah adalah salah satu cara berkomunikasi bagi manusia untuk menyampaikan maksud dan tujuan. Salah satu ekspresi wajah itu adalah senyum. Senyum merupakan salah satu ekspresi yang mewakili momen, kejadian ataupun perasaan manusia. Dalam fisiologi, senyum adalah ekspresi wajah yang terjadi akibat bergeraknya atau timbulnya suatu gerakan di bibir atau kedua ujungnya atau pula di sekitar mata. Kebanyakan orang senyum untuk menyampaikan kebahagiaan dan rasa senang. Senyum memiliki kekuatan positif yang sangat besar, senyum mampu mempengaruhi pola pikir seseorang. Dalam pikiran orang senyum akan mengalir energi-energi positif, serta berpengaruh kuat saat berinteraksi secara individu ataupun sosial.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) senyum adalah gerak tawa ekspresi yang tidak bersuara untuk menunjukkan rasa senang, gembira, suka dan satire dengan mengembangkan bibir sedikit. Ketertarikan pengkarya terhadap senyum dikarenakan dalam ajaran umat Islam senyum, merupakan perbuatan yang sangat dicintai oleh Rasulullah bahkan Rasulullah terkenal dengan sosok yang sangat ramah dan selalu

membuka hubungan atau interaksi sosialnya dengan yang lain, sarana paling besar yang dilakukan Muhammad SAW. Senyum adalah ketulusan yang mengalir dari dua bibir yang bersih itu lah senyum yang direkam dalam al-quran tentang nabi Sulaiman AS dalam QS. (An-Naml:19): Ketika berkata kepada seekor semut maka dia tersenyum tawa karena mendengar perkataan semut itu, dan dia berdoa ya tuhan ku berikan lah aku ilham untuk tetap mensyukuri nikmat mu yang telah engkau anugerahkan kepada ku dan kepada dua orang ibu bapak ku dan untuk mengerjakan amal sholeh yang engkau rhidoi dan masukkan aku dengan rahmat mu ke dalam golongan hamba-hamba mu yang sholeh”. Kebanyakan orang mulai pelit menebarkan senyum, sifat individualis tampak lebih dominan dimasyarakat. Bahkan tak jarang seseorang menunjukkan wajah masam saat berbicara dengan yang lainnya. Perilaku tersebut tentu tidak benar. Rasulullah SAW yang merupakan utusan Allah Ta’ala saja tidak pernah pelit menebar senyum. Beliau adalah sosok yang ramah dan selalu menebar senyum di tengah-tengah masyarakat. Kita sebagai umat rasul, tentu wajib meneladani sikap-sikap beliau termasuk salah satunya dengan sosok yang murah senyum. Senyum adalah bentuk dari kebahagiaan. Tentunya setiap orang bisa tersenyum, taukah kamu bahwa seulas senyum yang kau sugukan kepada saudara mu termasuk ibadah.

Berdasarkan pengalaman pengkarya banyak hal yang membuat pengkarya tersenyum salah satunya ketika pengkarya berkhayal, memikirkan sesuatu dan bercanda tawa bersama teman sebelum tidur tepatnya diatas sebuah bantal, pengkarya sering membayangkan hal-hal lucu atau keadaan yang miris pada aktifitas yang terjadi sebelumnya atau sehari yang lalu maupun seminggu yang lalu. Sebagai contoh aktifitas lucu yang dialami pengkarya adalah ketika bercanda tawa dengan teman ketika tiduran diatas bantal sambil melihat status lucu dari sosial media yang diunggah teman-teman, dan ketika melihat kejadian lucu pada orang lain yang tidak disengaja. Hal inilah yang

pengkarya khayalkan ketika sebelum tidur sehingga membuat pengkarya tersenyum sendiri.

Senyum merupakan salah satu ekspresi yang mewakili momen, kejadian ataupun perasaan manusia, kebanyakan orang senyum untuk menyampaikan kebahagiaan dan senang. Dalam kehidupan sehari-hari saat bercanda tawa bersama teman-teman, pengkarya sering menggunakan senyum sebagai rasa kebahagiaan. Ketika bibir tersenyum tapi hati sedang kesal atau gundah maka senyum itu akan terasa hambar. Ketika senyum mengembang sebagai visualisasi hati yang ikhlas maka akan diterima oleh hati penerima senyum itu. Efek riang yang dipancarkan dari senyum itu, bukan saja berpengaruh baik untuk diri sendiri tetapi juga baik bagi orang lain yang menikmati senyum kita. Kerena itu, luangkan waktu untuk tersenyum tetapi bukan senyum palsu atau terpaksa karena sandiwara tak bermutu. Senyum itu terlihat sangat mudah dan sederhana tetapi tidak semua orang bisa memberikan senyum yang tulus pada orang lain maupun pada diri sendiri sehingga menurut pengkarya hal ini penting dan layak untuk dijadikan objek dalam penciptaan karya seni patung. Karya yang diwujudkan menggunakan pendekatan bentuk representasional dalam sebuah karya seni patung, dengan penggunaan teknik plastering, dan menggunakan media fiberglass, karya yang diwujudkan merupakan ungkapan perasaan senang pengkarya terhadap senyum.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah penciptaan adalah bagaimana menciptakan ekspresi senyum dalam karya seni patung.

C. Tujuan dan manfaat penciptaan

1. Tujuan penciptaan karya:

- a. Menciptakan karya seni patung representasional berdasarkan tema Senyum sebagai objek penciptaan karya seni patung.
 - b. Mengekspresikan perasaan senang terhadap Senyum sebagai karya seni patung.
 - c. Mengasah kreativitas dalam berkarya.
 - d. Sebagai media komunikasi antara seniman dan masyarakat.
 - e. Sebagai syarat tugas akhir minat di jurusan seni murni FSRD di ISI Padangpanjang.
2. Manfaat penciptaan karya:
- a. Bagi diri sendiri
 - a) Penciptaan seni patung memberikan perkembangan pada ilmu penciptaan karya seni
 - b) Menambah pengetahuan tentang teknik, bahan serta proses penciptaan karya seni patung.
 - b. Bagi institusi
 - a) Menambah kepustakaan dalam karya seni patung di perpustakaan kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
 - b) Dapat dijadikan sebagai karya pembandingan bagi mahasiswa lainnya dalam penciptaan karya seni patung.
3. Bagi masyarakat
- Penciptaan karya patung ini diharapkan dapat menjadi media komunikasi antara seniman dan masyarakat.

D. Tinjauan karya

Penciptaan karya seni ada beberapa hal yang harus diperhatikan, terutama mengenai keaslian sebuah karya yang diciptakan, karena akan berpengaruh terhadap nilai karya seni itu sendiri dan pengkaryanya. Ciri khas merupakan hal yang harus

diprioritaskan antara karya yang baru dengan yang sudah ada sebelumnya. Melihat perkembangan seni rupa di era saat ini sangatlah pesat, tapi bagi pengkarya berusaha memberi gaya dengan penggunaan teknik dan itu merupakan suatu tantangan yang pengkarya hadapi, seperti pendapat berikut:

“Orisinalitas sifat sebuah karya yang serba baru menuntut konsep maupun bentuk dan temanya, sehingga ada perbedaan dari karya-karya lain yang telah terkenal. Semenjak zaman romantic, orisinalitas dianggap sebagai syarat agar sebuah karya dihitung sebagai karya seni (Mike Susanto, 2001:81). Sebagai bahan perbandingan sangat perlu rasanya dilakukan pembahasan karya-karya yang terdahulu pernah diciptakan seniman, guna untuk melihat persamaan dan perbedaan, sehingga karya ini dapat dikatakan orisinal. Berikut akan dibahas karya seni patung yang memiliki kesamaan objek dengan karya yang diciptakan.

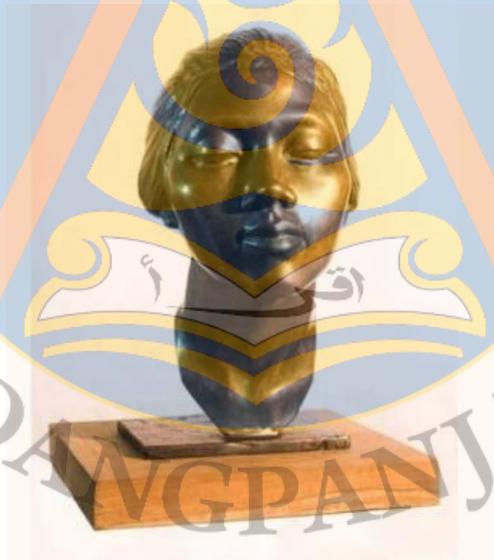
Dalam buku Diksi Rupa, orisinal sifat sebuah karya yang otentik, serba baru menurut bentuk, konsep maupun temanya, sehingga ada perbedaan dari karya-karya tradisional, klasik atau karya-karya lain yang telah dikenal. Artinya karya tersebut bukan jiplakan serta tiruan, atau dalam seni rupa sering disebut dengan repro dari karya orang lain. Orisinalitas karya akan diciptakan, dengan melakukan pengamatan dilapangan ditemukan karya yang lebih mendekati sebagai karya pembanding dengan karya yang akan diciptakan.



Gambar 1

Okimono, MaitreyaBudhaa 2, 33 x 48 x 87 cm, keramik, 2017
(sumber: <https://image.app.goo.gl/NMMRy7aHhvmSaeBe9>)

Karya Okimono yang berjudul maitreya budha dengan bahan keramik diambil sebagai karya pembanding. Karena karya yang dihadirkan sama-sama memakai figur, perbedaan terdapat dari segi bahan menggunakan bahan fiberglass



Gambar 2

Edhi Sunarso, Sulastri, 37 x 30 x 21 cm, bronze, 1963
(sumber: <https://image.app.goo.gl/mcwitufKiRixC9e8>)

Karya Edhi Sunarso yang berjudul Sulasatri dan bahan *bronze*, diambil sebagai karya pembanding karena mempunyai kemiripan bentuk karya. yang dihadirkan pengkarya sama-sama memakai figur, karya yang dihadirkan melakukan sebuah transformasi dan mendistorsi bentuk bantal dengan menghadirkan figur setengah wajah.

Gambar 3
Komroden Haro, Dream, 48 x 47 x 25 cm, Broze 2011



(sumber: <https://image.app.goo.gl/NMMRy7aHhvmSaeBe9>)

Karya Komroden Haro yang berjudul Dream diambil sebagai karya pembanding. Karena karya yang dihadirkan sama-sama memakai figur, perbedaan terdapat dari segi bahan menggunakan fiberglass



Gambar 4
George Segal, View sleeping girl, 43 x 65 x 30 cm, fiberglass2017
(sumber: <https://image.app.goo.gl/NMMRy7aHhvmSaeBe9>)

Karya Geoge Segal yang berjudul view sleeping girl diambil sebagai karya pembandingan. Karena karya yang dihadirkan mempunyai kemiripan visual, perbedaan terdapat dari segi visual dengan menambahkan figur setengah wajah didalam visual bantal.



Gambar 5

Hakon Anton, Blocks of whinte marble, 60 x 40 x 25, fiberglass , 2017
(sumber: <https://image.app.goo.gl/NMMRy7aHhvmSaeBe9>)

Karya Hakon Anton yang berjudul Blocks of whinte marbel diambil sebagai karya pembandingan karena memiliki kemiripan visual perbedaan terdapat dari segi visual dengan menambahkan figur setengah wajah kedalam visual bantal tersebut.

E. Landasan teori

Penciptaan karya seni memiliki proses yang cukup panjang sesuai dengan pengalaman pengkarya dalam menciptakan sebuah karya, proses ransangan dari luar (realita fakta) maupun dari dalam pikiran (realita imajinasi) pengkarya. Fenomena-fenomena yang terjadi di luar maupun dalam diri dapat menjadi suatu ransangan,

rangsangan yang didapat berdasarkan pengamatan dari realita tersebut. Realita tersebut membuat seniman mampu melihat ruang-ruang imajiner yang akhirnya menjadi potensi untuk perenungan dalam merasakan fenomena tersebut. Dalam perenungan inilah terjadi dorongan, keinginan untuk menciptakan karya seni. Kajian sumber yang dilakukan menyangkut tema, bentuk karya, dan ketersediaan medium seni patung tersebut. Kajian sumber yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Senyum

Menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI) senyum adalah gerak tawa ekspresi yang tidak bersuara untuk menunjukan rasa senang , gembira, suka dan sebagainya dengan mengembungkan bibir sedikit. Dalam ajaran umat islam senyum, merupakan perbuatan yang sangat dicintai oleh rasulullah bahkan rasulullah terkenal dengan sosok yang sangat ramah dan selalu membuka hubungan atau interaksi sosialnya dengan yang lain, sarana paling besar yang dilakukan Muhammad SAW. Senyum adalah ketulusan yang mengalir dari dua bibir yang bersih itu lah senyum yang direkam dalam al-quran tentang nabi Sulaiman AS dalam QS. (An-Naml:19):Ketika berkata kepada seekor semut maka dia tersenyum tawa karena mendengar perkataan semut itu, dan dia berdoa ya tuhan ku berikan lah aku ilham untuk tetap bersyukur nikmat mu yang telah engkau anugerahkan kepada ku dan kepada dua orang ibu bapak ku dan untuk mengerjakan amal sholeh yang engkau rhidoi dan masukkan aku dengan rahmat mu ke dalam golongan hamba-hamba mu yang sholeh”.

2. Seni

Kehadiran sebuah karya seni merupakan representasi terhadap dunia luar diri seniman bersentuhan dengan kenyataan yang obyektif atau kenyataan dalam diri nya sehingga menimbulkan respon atau tanggapan, maka lahirlah karya seni (Jacob

Sumardjo, 2000: 76). Dapat disimpulkan bahwa seniman menghadirkan kembali fenomena atau kejadian yang bersentuhan dengan kenyataan dalam diri seniman sehingga seniman merespons fenomena tersebut maka lahirlah karya seni.

3. Seni patung

Menurut Mikke Susanto (2011:296) seni patung adalah sebuah tipe karya tiga dimensi yang bentuknya dibuat dengan metode subratif (mengurangi bahan seperti memotong, menatah) atau adiktif (membuat model lebih dahulu seperti mengecor dan mencetak). Sedangkan menurut Soenarso dan Soeroto dalam bukunya (1996:6) Seni patung adalah semua karya dalam bentuk meruang. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa karya seni memiliki media yang sangat luas, Bentuk pada seni patung disebabkan karena ada volume, padat atau hampa. 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.

4. Representasional

Representasional adalah suatu yang merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi, via kata-kata, bunyi citra, atau kombinasinya. Secara representasi adalah produksi makna-makna melalui Bahasa lewat Bahasa (symbol-symbol dan tanda tertulis, lisan atau gambar) tersebut itulah seseorang yang dapat mengungkapkan pikiran, konsep dan ide-ide tentang sesuatu Juliastuti (2000;6).

Representasional merupakan salah satu bentuk perwujudan pada karya seni, representasional disini diartikan sebuah proses pengolahan objek atau penyederhanaa bentuk objek dari bentuk aslinya, dan dihadirkan kembali pada karya seni. Penggunaan bentuk representasional dikarenakan lebih mudah menyampaikan tujuan dan maksud

yang hendak disampaikan dalam karya seni patung. Representasional dalam seni visual berarti seni yang memiliki gambaran objek minimal mendekati figure yang sama dengan realitas (figurative) atau dalam pengertian realitas non figurative dan abstrak (Susanto, 2011: 333). Representasional disini bertujuan untuk memudahkan proses perwujudan objek pada karya patung yang akan dibuat nantinya. Ketertarikan penggunaan bentuk karya representasional juga disebabkan oleh proses pengulangan pada karya-karya yang telah dibuat sebelumnya selama perkuliahan.

5. Transformasi

Transformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek yang digambar. (Kartika, Sony. 2004:103). Pada karya yang dihadirkan pengkarya melakukan transformasi bentuk bantal dengan menambahkan figur setengah wajah tetapi tidak meninggalkan bentuk dari bantal itu sendiri.

6. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya hakiki (Dharsono Sony Kartika, 2017). Pada karya dihadirkan pengkarya melakukan disformasi pada bagian wajah atau sesuatu yang mewakili figur itu sendiri.

7. Unsur rupa

a. Garis

“garis merupakan titik yang digabungkan atau titik yang ditarik. Pada dunia seni rupa kehadiran garis bukan saja sebagai garis tetapi sebagai symbol emosi yang

diungkapkan lewat garis, atau tepatnya disebut goresan”.(Kartika, Dharsono Sony, 2004:100). Dari penjelasan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa garis dalam karya seni patung atau seni tiga dimensi, garis dapat dibentuk karena lengkungan, sudut memanjang yang menghadirkan simbol sebuah perasaan.

b. Ruang

“Ruang merupakan salah satu unsur dalam seni lukis, ruang bisa dihadirkan melalui karya dua dimensi dan tiga dimensi hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Djelantik dalam buku estetika sebuah pengantar yaitu :Ruang adalah unsur seni rupa dengan dua sifat. Dalam seni rupa dua dimensi, ruang bersifat semu sedangkan dalam seni rupa tiga dimensi ruang bersifat nyata.” (Djelantik, 1999 : 21). Dari penjelasan diatas ruang mampu menghadirkan dimensi kekeluasan seni patung. Kehadiran ruang dapat dicapai dengan cara sudut pandang atau prespektif.

c. Warna

“Warna merupakan salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur yang penting, baik dibidang seni murni maupun terapan yang dikatakan.” (Kartika, Dharsono Sony, 2004: 108). Pada karya yang dihadirkan cenderung menggunakan warna-warna cerah. Warna yang dihadirkan pada karya hanya berfungsi sebagai warna.

d. Teksture

Teksture adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk bentuk pada karya seni rupa secara nyata dan semu”. (Kartika, Dharsono Sony, 2004: 107).

Pencapaian tekstur pada karya ini menggunakan tekstur halus, tekstur juga mempunyai fungsi bagaimana penekanan gagasan yang akan disampaikan oleh pengkarya.

8. Prinsip rupa

a. Kesatuan

“Kesatuan atau unity merupakan salah satu prinsip dasar seni rupa yang sangat penting. Menurut Dharsono (2004: 59) kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan

Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam satu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur-unsur pendukung karya”.(Kartika, Dharsono Sony 2004:117).

Kesatuan pada karya yang dihadirkan karena susunan antara unsur rupa yang disusun sedemikian rupa, sehingga menciptakan kesatuan antara unsur-unsur tersebut dan menjadikan karya yang artistik.

b. Keseimbangan

“Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan”.(Kartika, Dharsono Sony,2004:102).

Terciptanya keseimbangan pada karya bertujuan untuk menekankan bagaimana unsur rupa menjadi satu kesatuan dan tidak saling berlawanan. Keseimbangan itu akan menjadikan karya yang lebih harmonis.

c. Harmony

“*Harmony* atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur estetika dipadukan secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan keserasian *harmony*”.(Dharsono Sony, 2004: 113).

Pada karya yang dihadirkan pengkarya memiliki keharmonisan yang diciptakan oleh unsur rupa, dari warna, garis dan tekstur yang menciptakan karya yang lebih artistic.

F. Metode penciptaan

1. Persiapan

Objek karya bisa saja dari alam maupun imajinasi , objek tersebut juga bisa berasal dari lingkungan, media sosial dan pengalaman diri sendiri yang menarik oleh pengkarya dalam menciptakan karya seni. Objek dalam karya ini yaitu senyum. Metode atau langkah-langkah yang dilakukan dalam penciptaan karya ini, diantaranya eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Sehubungan hal tersebut (Gustami, 2007:329) menjelaskan bahwa :

“Dalam proses melahirkan sebuah karya secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu (1) Eksplorasi, yang meliputi langkah pengembaraan jiwa, dan penjelajahan dalam menggali sumber ide. Ide kegiatan ini akan ditemukan tema dan berbagai persoalan. Langkah kedua adalah menggali landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual untuk memperoleh konsep pemecahan masalah. (2) Perancangan, yang terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensional atau sketsa alternatif. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Dan (3) Perwujudan, yang merupakan perwujudan menjadi karya”. (Gustami, 2007:329).

Berdasarkan penjelasan di atas, melalui tahapan-tahapan seperti eksplorasi, perancangan, dan pembentukan, sehingga terwujudlah sebuah karya seni yang memiliki landasan dan dapat dipertanggung jawabkan nantinya. Namun dengan demikian dalam pembuatan sebuah karya seni tidak tertutup kemungkinan mengalami improvisasi. Improvisasi atau perubahan yang dapat terjadi sewaktu proses pengerjaan berlangsung, guna mengubah sebuah pemikiran yang lebih mendalam pada rancangan sebelumnya.

2. Perancangan

Tahap perancangan dalam hal ini merupakan tahap lanjutan dari eksplorasi ide kemudian dikembangkan dan divisualkan dalam bentuk sketsa alternatif . Berhubungan dengan tema yang diusung, selanjutnya ditentukan sketsa alternatif yang akan ditindak lanjuti pada proses perwujudan karya. Kemudian setelah adanya sketsa alternatif akan dilanjutkan dengan realisasi dalam bentuk karya seni tiga dimensi (patung).

a. Strategi visual

Melalui pengamatan dan perenungan objek menginspirasi pengkarya merealisasikan bentuk karya representasional. Pada karya patung ini pengkarya mengambil objek hanya pada bagian setengah wajah dan bantal untuk mewakili dari objek karya patung yang telah ditransformasikan dan didisformasikan bentuknya dengan mengolah unsur-unsur rupa dan prinsip rupa.

b. Gambar acuan



Gambar 6
Gambar acuan 1
(Difoto oleh: Rajab Hidayat, 2021)

Pada gambar diatas, pengkarya menjadikan bantal sebagai acuan dalam pembuatan gambaran ide karya



Gambar 7
Gambar acuan 2(Difoto oleh: Rajab Hidayat, 2021)

Pada gambar diatas, pengkarya menjadikan bantal sebagai acuan dalam pembuatan gambaran ide karya



Gambar 8
Gambar acuan 3
(Di foto oleh Rajab, 2021)

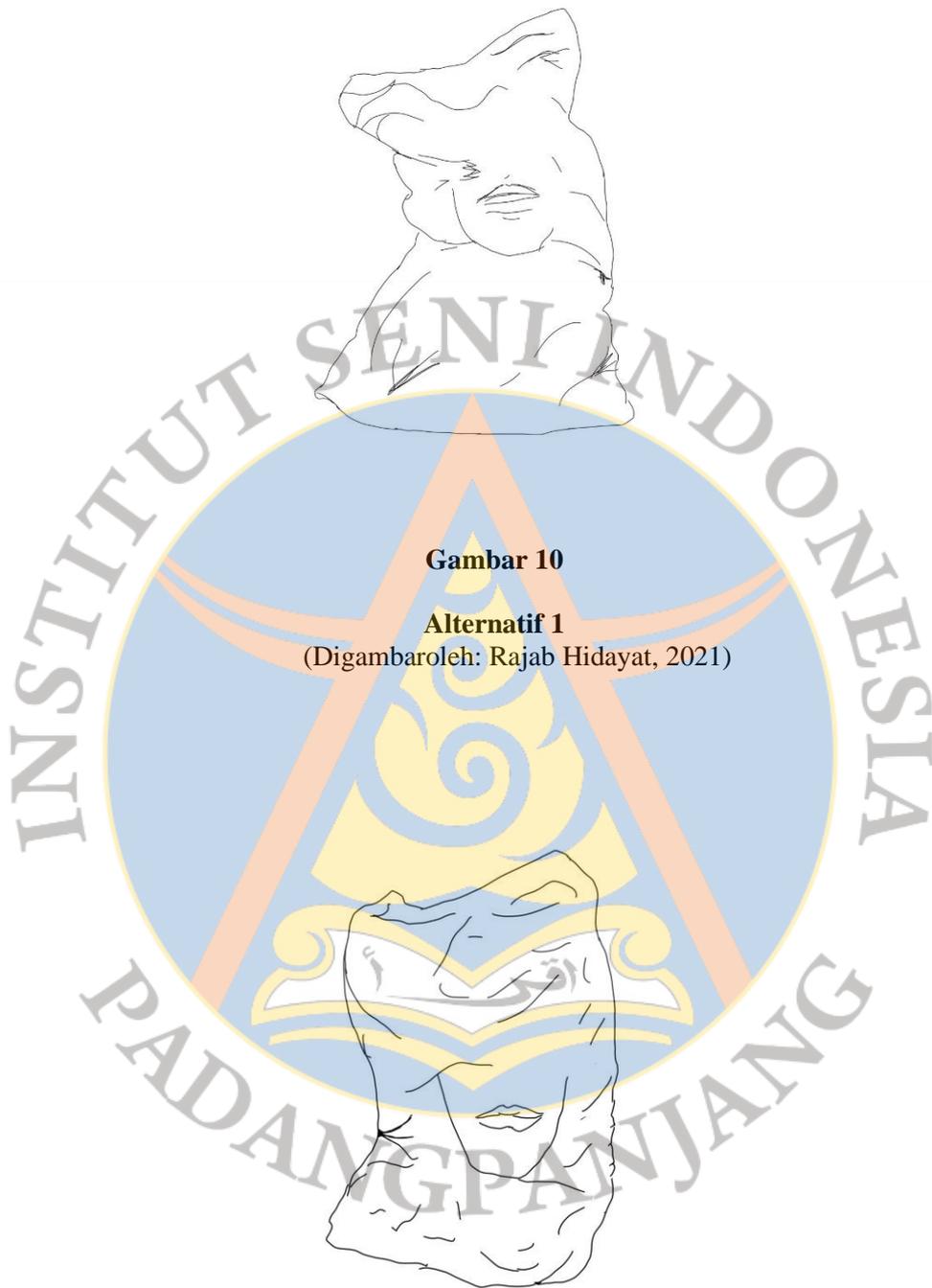
Pada gambar acuan diatas ,pengkarya mengambil ekspresi senyum sebagai acuan pembuatan gambaran ide karya



Gambar 9
Gambar acuan 4
(Di foto oleh Ibas 2021)

Pada gambar acuan diatas ,pengkarya mengambil ekspresi senyum sebagai acuan pembuatan gambaran ide karya.

c. Gambar ide



Gambar 10

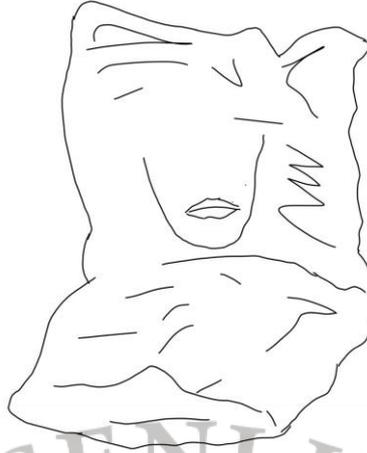
Alternatif 1

(Digambaroleh: Rajab Hidayat, 2021)

Gambar 11

alternatif 2

(Digambaroleh: Rajab Hidayat, 2021)



Gambar 12

alternatif 3

(Digambaroleh: Rajab Hidayat, 2021)

Gambar 13

alternatif 4

(Digambaroleh: Rajab Hidayat, 2021)



Gambar 14

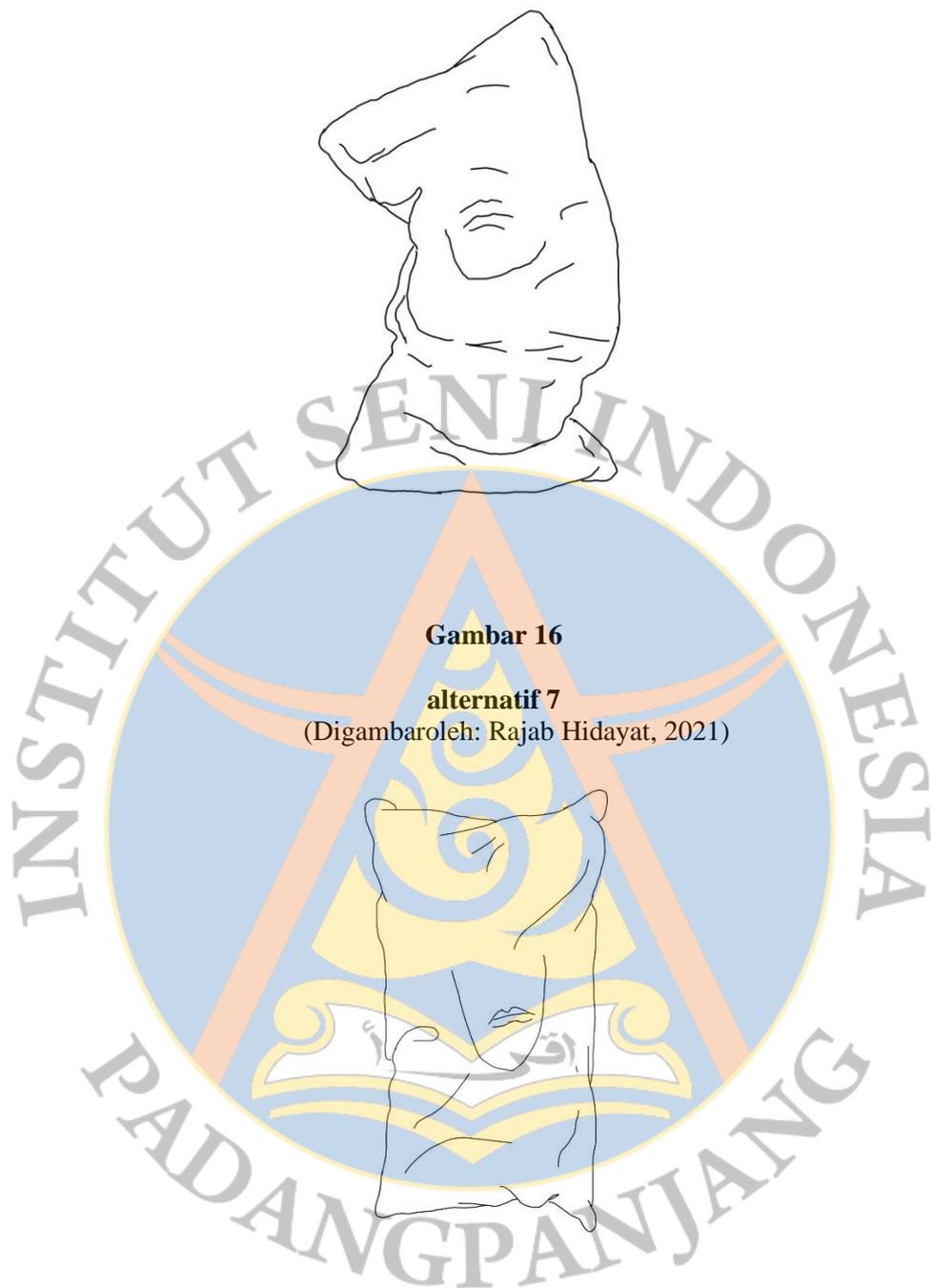
alternatif 5

(Digambaroleh: Rajab Hidayat, 2021)

Gambar 15

alternatif 6

(Digambaroleh: Rajab Hidayat, 2021)



Gambar 16

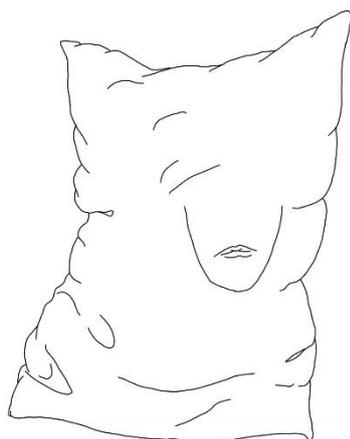
alternatif 7

(Digambaroleh: Rajab Hidayat, 2021)

Gambar 17

alternatif 8

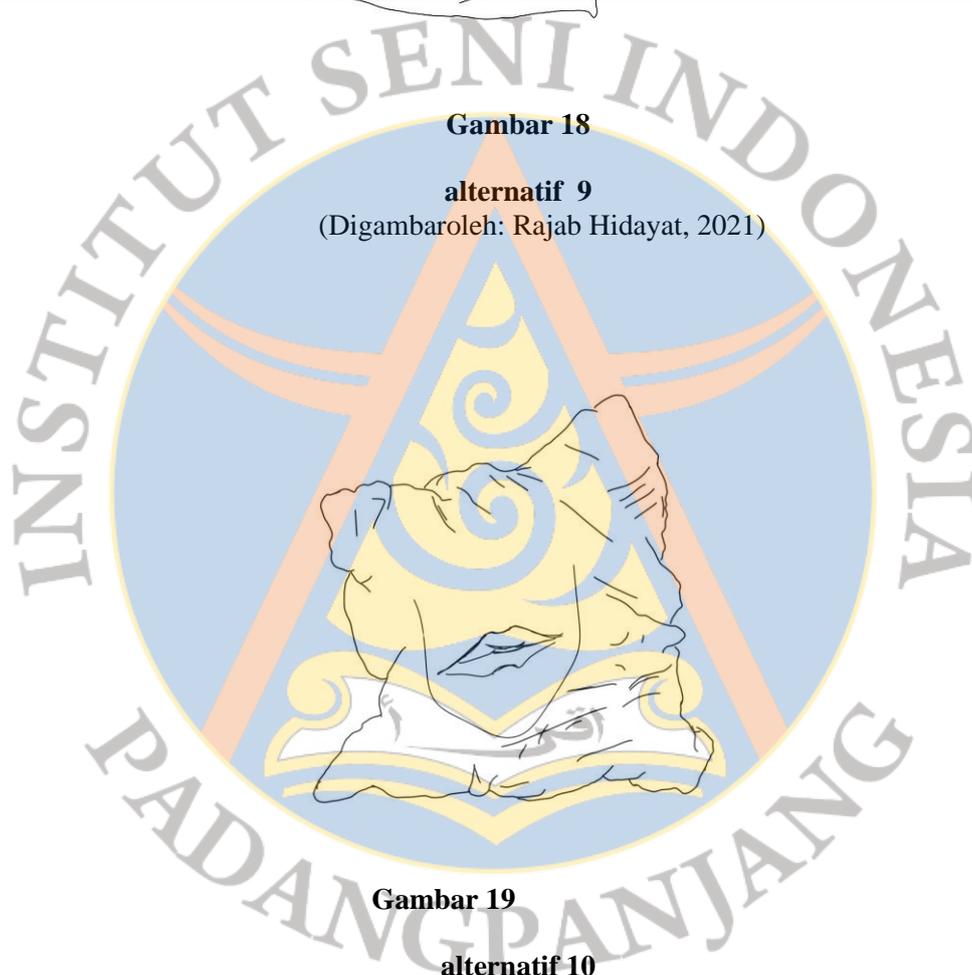
(Digambaroleh: Rajab Hidayat, 2021)



Gambar 18

alternatif 9

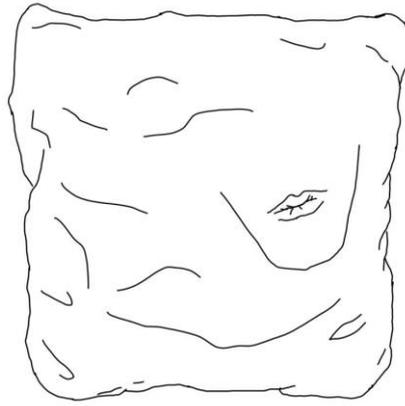
(Digambaroleh: Rajab Hidayat, 2021)



Gambar 19

alternatif 10

(Digambaroleh: Rajab Hidayat, 2021)



Gambar 20

alternatif 11

(Digambaroleh: Rajab Hidayat, 2021)



Gambar 21

alternatif 12

(Digambaroleh: Rajab Hidayat, 2021)

3. Perwujudan

Tahap perwujudan ini adalah tahap dimana sketsa terpilih diwujudkan berdasarkan konsep awal yang telah direncanakan. Teknik yang digunakan adalah teknik plasterying. Proses ini dimulai dari pembuatan patung secara langsung yang bahan dasarnya sarung bantal dan resin. Lalu dilakukan pendempulan dan

pengamplasan tekstur hingga mencapai tingkat kehalusan yang sesuai. Tahap pewarnaan dan finishing adalah tahap akhir dalam perwujudan karya.

1. Penyajian

Setelah melakukan serangkaian proses (tahap) yang panjang seperti pencarian ide, observasi lingkungan, sampai proses penggarapan karya tahap akhir adalah penyajian karya tahap akhir adalah penyajian karya tersebut.

Penyajian adalah tahap akhir dalam menciptakan sebuah karya seni terutama seni patung. Penyajian yang akan dilakukan adalah sebuah pameran karya seni. Konsep, struktur, dan proses pameran akan dilakukan dengan tujuan agar pengamat, penikmat, maupun penggiat seni dapat mengapresiasi dan memiliki manfaat bagi masyarakat atas karya seni patung yang bertemakan “Senyum Sebagai Objek Penciptaan Karya Seni Patung”.

