

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Manusia hidup berdampingan dengan beraneka-ragam makhluk hidup di muka bumi, salah satunya ular. Pengalaman manusia bertemu ular, khususnya lingkungan perkampungan dengan kawasan hijau seperti pesawahan, kebun, perairan, dan perbukitan cukup sering terjadi, sebab habitat sebagian besar ular merupakan kawasan hijau. Secara umum manusia memiliki ketakutan terhadap kehadiran ular, termasuk pengkarya.

Ketakutan terhadap ular disebut dengan *Ophidiophobia*, merupakan salah satu fobia paling banyak dimiliki manusia hampir di seluruh dunia. Menurut beberapa sumber, fobia jenis ini termasuk dalam peringkat 10 besar fobia dunia. Fobia ular disebabkan beberapa hal, pertama, pengalaman pribadi tidak menyenangkan berhubungan dengan ular, seperti pernah digigit langsung oleh ular. Kedua, pengalaman orang lain kena gigitan ular lalu menceritakannya, atau melihat orang kesakitan digigit ular. Ketiga dan paling umum, dari cerita turun-temurun masyarakat, banyaknya mitos-mitos negatif tentang ular, serta anggapan umum ular sebagai hewan buas berbahaya, baik dari gigitan atau lilitan, menciptakan persepsi buruk terhadap ular.

Bagian kedua dan ketiga dari sebab-sebab tersebut merupakan faktor terbesar pengkarya merasa takut terhadap ular. Pengalaman waktu kecil pengkarya menyaksikan kakak baru saja digigit ular menangis kesakitan, semua keluarga panik. Untungnya racun atau *bisa* ular tersebut dapat segera

diobati. Selain anggapan berbahaya, beragam mitos tentang ular juga telah banyak pengkarya dengar sejak kecil, baik dari segi budaya maupun agama. Ular hitam misalnya, dikatakan sebagai jelmaan setan. Ketika ada ular masuk ke dalam rumah, maka selepas itu harus diadakan berdo'a bersama untuk menolak 'bala' (kesialan). Bahkan dalam agama pengkarya (Islam), beberapa riwayat hadits juga menjelaskan keutamaan membunuh ular jika membahayakan manusia.

Pada beberapa kejadian masa kanak-kanak, pengkarya pernah bersinggungan langsung dengan ular meski tidak sampai membahayakan. Kejadian ular masuk ke dalam rumah, bertemu ular pucuk hinggap di pohon rendah dekat rumah, ular yang tidak disadari masuk ke dalam sumur, lalu naik ke atas ember ketika pengkarya menimba air. Pernah juga beberapa kali ular berenang di antara kaki pengkarya saat sedang buang air di sungai, sehingga membuat pengkarya terperanjat. Pengalaman paling terasa adalah ketika pengkarya tanpa sengaja menendang ular sedang melintas di jalan setapak, di lain waktu menjelang maghrib, sehabis buang air di sungai yang sama.

Kenangan-kenangan masa kecil mengenai ular tersebut, menghadirkan persepsi unik dalam imaji pengkarya pada masa sekarang. Terlepas dari baik atau buruknya simbol-simbol yang diyakini dalam berbagai agama dan kebudayaan mengenai ular, pengkarya selain tentunya masih merasa takut jika bertemu ular secara langsung, ketika mengingat kejadian-kejadian masa lalu seperti telah dipaparkan, menghadirkan pikiran-pikiran menggelitik dan kadang-kala lucu.

Pengkarya mengaitkan ide-ide memuat kekuatan-kekuatan imajinasi maupun dunia khayal, untuk mengungkapkan khayalan tersebut dan mewujudkan dalam bentuk karya seni patung tiga dimensi. Pada karya nantinya, pengkarya tidak menghadirkan perasaan takut terhadap ular dalam bentuk menyeramkan, namun lebih kepada bentuk-bentuk konyol menyenangkan untuk melawan rasa takut sesuai imajinasi pengkarya.

Ide tersebut tidak terlepas dari pengaruh atau inspirasi karya film berkesan, yaitu *Harry Potter*, khususnya seri '*The Prisoner of Azkaban*', pada adegan pelajaran praktek 'Pertahanan Terhadap Ilmu Sihir Hitam' melawan '*Boggart*'. *Boggart* diceritakan dapat menjelma menjadi sosok paling menakutkan terhadap manusia yang berdiri di depannya, kemudian akan berubah menjadi hal-hal paling konyol sesuai pikiran orang bersangkutan jika memiliki keberanian untuk menghadapi ketakutannya.

Paparan tersebut, tujuan utama adalah mencipta karya seni tiga dimensi secara visual transformasi. Untuk mewujudkan ide-ide tentang transformasi ular konyol, menyenangkan serta tidak lagi menakutkan, karya patung akan diciptakan mengacu kepada gerak figur ular. Pengkarya mengambil bentuk tubuh ular sanca atau piton sebagai perwakilan dari banyak spesies ular agar dapat memfokuskan visual, kemudian ditransformasikan dengan bentuk-bentuk lain, dalam hal ini benda-benda sekitar sesuai imajinasi pengkarya.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana mewujudkan ide transformasi ular menyenangkan dan tidak menakutkan dalam karya seni patung.
2. Apa media yang digunakan untuk mendukung pencapaian visual karya seni patung tema transformasi ular dengan benda-benda sekitar.

C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan penciptaan sebagai berikut:

- a. Menciptakan karya seni patung berdasarkan tema transformasi ular dengan benda-benda sekitar yang menyenangkan dan tidak menakutkan sesuai imajinasi pengkarya.
- b. Memberikan pengalaman seni serta sebagai media komunikasi antara seniman dan apresiator.
- c. Mengasah kreativitas dalam bekarya seni.
- d. Sebagai persyaratan tugas akhir minat seni patung pada jurusan Seni Murni FSRD ISI Padangpanjang.

2. Manfaat dalam penciptaan terdiri dari beberapa bagian yaitu:

- a. Bagi diri sendiri
 - i. Penciptaan seni patung dapat mengasah kreativitas dalam mewujudkan imajinasi.
 - ii. Menambah pengetahuan tentang teknik, bahan serta proses penciptaan karya seni patung.

b. Bagi institusi

- i. Menambah keustakaan karya seni patung pada perpustakaan kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- ii. Dapat dijadikan sebagai karya pembanding bagi mahasiswa lainnya dalam penciptaan karya seni patung.

c. Bagi masyarakat

- i. Penciptaan karya patung diharapkan dapat menjadi media komunikasi antara seniman dan masyarakat.

D. Tinjauan Karya

1. Orisinalitas

Dalam menciptakan sebuah karya, seorang seniman tidak akan terlepas dari pengaruh atas karya-karya yang sudah pernah diciptakan oleh seniman lain terdahulu. Untuk itu agar karya yang diciptakan dapat diterima sebagai karya yang benar-benar asli dan bukan tiruan, maka diperlukan orisinalitas dengan menghadirkan karya-karya pembanding.

Melihat perkembangan seni rupa di era saat ini sangatlah pesat, di sini pengkarya dalam menciptakan karya berusaha memberi gaya dengan penggunaan teknik untuk mewujudkan ide transformasi ular dengan benda sekitar yang sesuai dengan perasaan dan imaji pribadi, hal itu merupakan suatu tantangan yang dihadapi, 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 romantik, orisinalitas dianggap sebagai syarat agar sebuah karya dihitung sebagai karya seni (Susanto, 2002: 81).

Orisinalitas, yakni dengan melakukan pengamatan di lapangan atau sumber-sumber lain, ditemukan karya yang lebih mendekati sebagai karya pembanding dengan karya yang akan diciptakan. Orisinalitas dapat dicermati berdasarkan subjek, objek, tema, ide, bentuk/wujud, cara ungkap, media serta teknik yang digunakan. Berikut akan dibahas karya seni patung yang memiliki kesamaan objek mau pun gaya dengan karya yang diciptakan.



Gambar 1

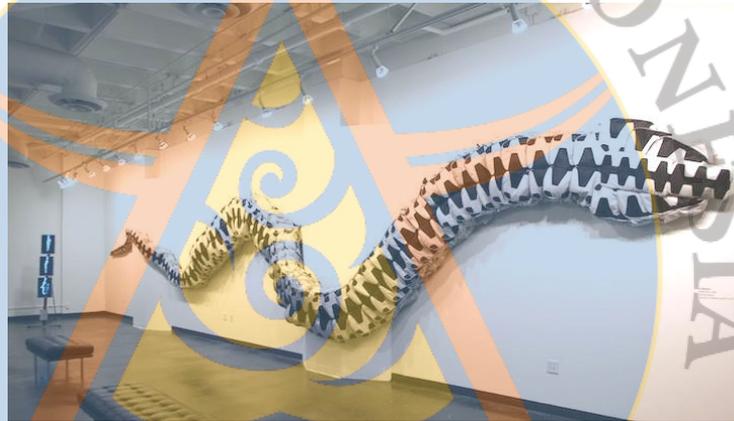
Kevin Stone, “*Chinese Imperial Water Dragon*”, 2009

Stainless Steel & Polesan Cermin. 10,5 m x 4,2 m x 3,6 m.

(Sumber: <https://mymodernmet.com/stainless-steel-fantasy-art-sculptures-kevin-stone/>)

Karya di atas merupakan salah satu karya transformasi ular berdasarkan fantasi bentuk ular naga dalam mitos Cina. Pengkarya di atas memasukkan sembilan entitas Naga Cina ke dalam karyanya, mewakili berbagai hewan di bumi seperti kepala unta, sisik ikan mas, tanduk rusa, mata kelinci, telinga banteng, leher ular, perut kerang, cakar harimau dan elang, dan memiliki satu kaki terulur dan terangkat memegang mutiara

hitam raksasa. Pada visual karya pengkarya nantinya akan mentransformasi bentuk ular dengan benda-benda yang dianggap lucu dan menyenangkan, sehingga menjadikan ular tidak tampak menakutkan. Bahan pada karya di atas adalah *stainless steel* dengan teknik konstruksi dan *finishing* memakai polesan cermin. Sedangkan pengkarya menggunakan bahan *fiberglass*, dengan teknik *modelling* dan *casting* atau pencetakan untuk hasil akhir.



Gambar 2

Ai Weiwei, "Snake Ceiling", 2009

Dibuat dengan 360 tas sekolah. Panjang 17 m.

(Sumber: <http://www.ago.net/ai-weiweis-snake-ceiling>)

Karya dibuat oleh seniman dan aktivis Ai Weiwei untuk memperingati anak-anak sekolah yang tewas ditimpa bangunan saat gempa bumi tahun 2008 di Cina. Terbuat dari 360 tas sandang sekolah sepanjang 17 Meter atau kurang lebih 55 kaki. Bentuk ular telah dideformasi. Sementara patung yang pengkarya hadirkan adalah dengan bahan *fiberglass* dengan gaya transformasi menggunakan tekstur halus.



Gambar 3

Luang Pu Bunleua Sulilat,
“Monumen Budha di bawah Tujuh Kepala Kobra”, 1978
Medium Beton. 25m x 10m.
(Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Sala_Keoku)

Salah satu karya patung monumental taman Sala Keoku, dirancang oleh Luang Pu Bunleua, berlokasi di Nong Khai, Thailand. Pada karya tampak seekor ular kobra raksasa berkepala tujuh sedang menaungi seorang Budha (Sidharta Gautama) yang tengah bersemedi. Karya dibuat dengan bahan beton ini terinspirasi dari atau mengacu pada konsep penggabungan antara Hindu dan Budha. Pada karya pengkarya, wujud ular akan ditransformasikan dengan benda-benda sekitar, menampilkan tekstur halus yang lucu dan tidak menakutkan yang akan diwujudkan dengan bahan resin atau *fiberglass*.

E. Landasan Teori

Landasan teori berdasarkan kajian sumber dilakukan menyangkut tema, bentuk karya, dan ketersediaan media seni patung, sebagai berikut:

1. Seni

Clive Bell berpendapat bahwa semua pembahasan tentang kesenian harus bertolak pada pengalaman estetis, yang ia rumuskan sebagai emosi bersifat khas, ia menyebut sebagai emosi estetis (Djelantik, 2004: 130). Dari pengertian seni tersebut, dapat dijelaskan bahwa seni sangat berhubungan dengan pengalaman seseorang baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan pengalaman tersebutlah seseorang bisa mendapatkan sebuah perasaan atau emosi yang dihadirkan untuk proses berkarya. Dari pengalaman inilah pengkarya mendapatkan imajinasi tentang transformasi ular dengan benda sekitar.

2. Seni patung

Menurut Susanto, seni patung adalah sebuah tipe karya tiga dimensi yang bentuknya dibuat dengan metode subtraktif (mengurangi bahan seperti memotong, menatah) atau adiktif (membuat model lebih dahulu seperti mengecor dan mencetak) (Susanto, 2011: 296). Sedangkan menurut Soenarso dan Soeroto (1996: 6), seni patung adalah semua karya dalam bentuk meruang.

Berdasarkan pengertian dapat disimpulkan bahwa karya seni memiliki media sangat luas, bentuk pada seni patung disebabkan karena ada volume, padat atau hampa. Segala hal mampu menjadi aspek pendukung dalam terciptanya karya seni, perwujudan salah satunya adalah

karya seni patung. Cabang seni rupa tiga dimensi ini merupakan perwujudan ekspresi dan kreasi manusia.

3. Deformasi

Menurut Susanto (2011: 98), bentuk deformatif merupakan perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat atau besar sehingga kadang-kadang tidak berwujud figur semula atau sebenarnya. Sehingga hal ini dapat memunculkan figur atau karakter baru yang lain dari sebelumnya. Adapun cara mengubah bentuk antara lain dengan cara simplifikasi (penyederhanaan), stilisasi (penggayaan) atau kombinasi di antara semua susunan bentuk. Pada karya patung ini, pengkarya memakai pendekatan bentuk deformatif dengan menyederhanakan bentuk ular guna mendapatkan visual sesuai dengan yang diinginkan.

4. Transformasi

Mengutip laman daring *Serious Science*, seorang ahli biologi Arkhat Arbhanov mengungkapkan, “seabad yang lalu, ahli biologi matematikawan Inggris terkenal tahun 1917, D'Arcy Thompson menerbitkan sebuah buku berjudul ‘*On Growth and Form*’ yang menyajikan sejumlah ide menarik, yang masih cukup relevan hingga saat ini. Salah satunya adalah teori transformasi, di mana ia menerapkan model matematika dan pemikiran matematis untuk menghubungkan bentuk biologis makhluk hidup satu sama lain.” (<http://serious-science.org/darcy-thompsons-theory-of-transformation-9290>). D'Arcy Thompson mengungkapkan bahwa transformasi merupakan sebuah proses fenomena

perubahan bentuk dalam keadaan yang berubah-ubah, dengan demikian transformasi dapat terjadi secara tak terbatas.

Menurut Kartika, teori transformasi mengacu pada perubahan bentuk dengan memindahkan wujud atau figur objek ke dalam objek yang digambar (Kartika, 2017: 39). Pada penciptaan karya patung ini, transformasi dilakukan tidak sekadar memindah, namun juga mengembangkan bentuk dari figur ular dengan benda-benda sekitar. Bahwa seorang pengkarya dalam menyampaikan ide atau gagasan melalui karyanya, demikian pula pengembangan gaya, pematangan, kekayaan gagasan, bentuk dan teknik dalam penciptaan seni patung tersalurkan, melalui karya yang ada, merupakan buah pikir pengkarya dalam merespon imaji tentang ular dengan gaya transformasi. Gaya maupun *style* secara teoritis menurut Myers dalam The Liang Gie (1996: 10) adalah cara melahirkan sesuatu yang khas bagi penciptanya sebagaimana dikemukakan rasa penciptaan. Dipilihnya gaya transformasi karena dengan gaya tersebut dapat mewujudkan ide-ide sesuai imajinasi pengkarya.

5. Ular

Ular adalah kelompok reptilia tidak berkaki dan bertubuh panjang tersebar luas di dunia. Secara ilmiah, semua jenis ular dikelompokkan dalam satu subordo, yaitu *Serpentes* dan juga merupakan anggota dari ordo *Squamata* (reptilia bersisik), bersama-sama dengan kadal. Akan tetapi, ular (*Serpentes*) sendiri diklasifikasikan pada cabang (klade) *Ophidia*, yaitu segolongan reptilia-reptilia dengan atau tanpa kaki,

bertubuh panjang, dan memiliki fisiologis yang sangat berbeda dengan kadal.

Ciri-ciri utama ular adalah bertubuh panjang dan tidak memiliki kaki. Ciri-ciri selanjutnya adalah, ular tidak memiliki indera pendengaran sama sekali. Akan tetapi, ular bisa merasakan getaran melalui rahang bawahnya saat menempel di tanah atau di permukaan. Ular tidak memiliki kelopak mata yang dapat dibuka-tutup, dan matanya selalu terbuka selama hidupnya. Walaupun begitu, mata ular dilapisi oleh sisik bening untuk melindunginya dari kotoran. Ciri utama lainnya adalah, lidah ular bercabang dua dengan masing-masing cabangnya berukuran panjang dan runcing, dan dapat dijulurkan ke luar melalui rongga di tengah bibirnya. Dengan kata lain, ular dapat menjulurkan (mengeluarkan) lidahnya dalam keadaan mulut tertutup rapat.

Setiap cabang lidah ular dilengkapi dengan kelenjar yang dapat menangkap partikel bau di udara ketika dikeluarkan, lalu ular akan menarik lidahnya kembali ke mulut. Selanjutnya, partikel-partikel bau menempel pada lidah ular disalurkan ke sebuah organ pengenal bau di langit-langit rahang atasnya. Ular merupakan hewan karnivora yang memiliki kebiasaan memakan mangsanya bulat-bulat tanpa dikunyah terlebih dahulu. Sifat umum ular adalah suka mempertahankan sarang atau wilayahnya, dan akan membela diri habis-habisan terutama jika terancam, oleh sebab itu ular identik dengan hewan yang dapat mematikan (<https://id.wikipedia.org/wiki/Ular>).

6. Benda Sekitar

Benda adalah suatu kata, dalam penggunaannya sering dapat dipertukarkan dengan kata-kata semisal objek, materi, zat dan barang. Sebuah benda memiliki ciri-ciri, ukuran, bentuk dan sifat yang berbeda-beda. Benda dibedakan menjadi benda padat, benda cair, dan benda gas. Benda-benda yang akan divisualkan untuk menransformasikan bentuk ular pada karya ini adalah benda-benda sekitar, atau benda-benda yang pernah pengkarya temui di lingkungan sekitar, baik itu di rumah mau pun di tempat-tempat lain. Benda-benda dirasa ada hubungannya dengan ular sebagai hal yang ditakuti ular, mau pun benda-benda yang menyenangkan bagi pengkarya pribadi, yang dalam penggunaannya untuk melawan rasa takut itu sendiri.

F. Metode Penciptaan

Metode atau langkah-langkah yang dilakukan dalam penciptaan karya ini di antaranya 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).

1. Eksplorasi

Secara umum eksplorasi merupakan proses pencarian atau penjelajahan bertujuan untuk menemukan sesuatu. Pada tahap ini dilakukan penjelajahan dan penggalian lebih dalam terhadap hal-hal yang ada di alam pikiran terkait pengalaman yang melibatkan keseluruhan perasaan. Teknik pengkarya lakukan dalam eksplorasi, yakni mengumpulkan kemudian menuangkan secara spontan objek-objek yang terlintas dalam pikiran saat itu juga, seperti objek-objek menyangkut pengalaman terhadap rasa takut, sedih, gelisah, menyenangkan, lucu hingga konyol. Sehingga ditemukanlah objek-objek menonjol, yang dirasa lebih dominan atau memiliki kecenderungan.

Perasaan takut terhadap ular dan bayangan-bayangan akan kemunculannya sewaktu-waktu, menjadi persoalan paling dominan ditemui. Selanjutnya pengkarya mencari data referensi berhubungan dengan objek. Pencarian data dilakukan di berbagai media, baik cetak maupun elektronik, sehingga didapatkan informasi-informasi serta pengetahuan lebih jauh tentang ular dari segi anatomi, sifat atau perilaku, dan karakter.

Berbagai media menjadi sumber pengetahuan, referensi, dan juga inspirasi dalam penentuan konsep garapan akan diwujudkan. Dalam hal ini kemudian pengkarya menemukan ide final penggarapan karya, yakni 'Transformasi Ular Dengan Benda-Benda Sekitar' yang dianggap lucu dan menyenangkan. Pengkarya ingin menekan perasaan takut terhadap ular dan bayangan-bayangan yang hadir dalam pikiran terkait ular yang

menjadi pokok persoalan, dengan cara melakukan transformasi bentuk pada objek utama dengan benda-benda sekitar sehingga dapat mengubah citra atau kesan terhadapnya.

Agar dapat memfokuskan ide, dari banyaknya jenis ular yang tersebar di seluruh dunia, pengkarya mengambil salah satu jenis ular sebagai acuan perancangan bentuk, yakni ular jenis Piton atau Sanca. Dalam hal ini, pengambilan bentuk ular difokuskan kepada gerak figur ular, kemudian ditransformasikan dengan objek lain, yakni wujud benda-benda sekitar yang secara alami ditakuti ular, atau benda-benda menyenangkan bagi pengkarya untuk dipadukan dengan bentuk ular. Hal ini, menurut pengkarya, dikarenakan benda-benda ini memiliki perbedaan sifat berlawanan dari segi bentuk, keadaan serta nilai-nilai yang akan ditimbulkan, atau adanya persilangan karakter jika dipadukan dengan ular sehingga membuat objek utama mengalami perubahan. Benda-benda di antaranya balon, sendok, sapu lidi, serta cangklong atau disebut juga pipa tembakau.

Untuk mewujudkan ide tersebut, strategi yang akan dilakukan sebagai berikut:

1.1. Tema (subject matter)

Subject matter atau tema ialah inti (pokok) masalah dalam hidup manusia baik keduniawian maupun kerohanian, yang mengilhami seniman untuk dijadikan subjek yang artistik dalam karyanya. Tema dalam seni dapat dibagi lima macam yakni

menyenangkan, tidak menyenangkan, lucu, renungan dan ungkapan estetis (Kartika, 2004: 26). Tema yang akan diangkat pada karya ini berhubungan dengan tema menyenangkan dan lucu.

1.2. Strategi Media

Pengkarya menggunakan teknik *modelling* dengan tanah liat dan *casting* gipsium dengan hasil akhir menggunakan bahan *fiberglass*. Karya yang akan diciptakan akan dibuat model terlebih dahulu sesuai sketsa, setelah itu baru dicetak. Pengkarya memilih teknik dan media ini agar mendapatkan hasil tekstur yang halus.

1.3. Strategi Visual

Visualisasi sebuah karya mempunyai sebuah strategi agar unsur-unsur dan prinsip-prinsip rupa mencapai sasaran seperti diinginkan. Karya yang diwujudkan adalah karya seni patung transformasi dengan pendekatan bentuk deformatif agar tercapai visual ular lucu dan tidak menakutkan. Penggarapan dilakukan menggunakan teknik *modelling* dan *casting*. Adapun bentuk-bentuk visual dari karya yang akan diciptakan sebagai berikut :

a. Bentuk Visual Utama

Ular dijadikan subjek utama dalam karya patung ini sebagai ungkapan ketidakinginan pengkarya merasa takut terhadap ular, sebab sejatinya ularlah yang seharusnya takut kepada manusia. Selain itu, ular adalah salah satu predator yang dibutuhkan untuk menjaga keseimbangan ekosistem alam, oleh karena itu keberadaan ular pada habitatnya bermanfaat bagi manusia.

b. Bentuk Visual Pendukung

Visual pendukung dalam karya ini adalah benda-benda terbagi atas beberapa macam. Dalam satu jenis atau kelompok nantinya akan dijadikan satu karya, sebagai berikut:

i. Balon

Balon adalah sebuah kantung fleksibel bersifat elastis yang diisi atau ditiup dengan gas, seperti helium, hidrogen, *nitrous oxide*, oksigen, dan udara. Balon digunakan untuk tujuan dekorasi atau hiburan, dapat pula digunakan untuk tujuan praktis seperti meteorologi, perawatan medis, pertahanan militer, transportasi, dan lain sebagainya (<https://en.m.wikipedia.org/wiki/Balloon>).

Pada karya patung akan diciptakan, balon yang dijadikan sebagai objek visual pendukung adalah balon mainan. Pengambilan bentuk balon berdasarkan kesenangan pengkarya terhadap balon di masa kecil. Dalam mencapai visual menyenangkan berdasarkan pengalaman pengkarya, perasaan takut terhadap ular dan banyangannya akan ditanggulangi dengan mentransformasikan dengan kesenangan, yakni balon.

ii. Sendok

Sendok suatu alat yang memiliki cekungan berbentuk oval atau bulat lonjong di satu ujung, dan gagang di ujung lainnya. Sendok umumnya digunakan untuk mengambil, menyanduk/menyendok, identik dengan penggunaannya yang berhubungan dengan makanan dan minuman (<https://id.wikipedia.org/wiki/Sendok>).

Pengkarya mengambil bentuk sendok sebab menganggap identik dengan kebersihan serta simbol kekompakan. Hal ini berseberangan dengan karakter ular di alam liar cenderung egosentris. Ular membiarkan badannya bau dan kotor untuk membuat musuh tak berminat memangsanya.

iii. Sapu

Sapu merupakan alat rumah tangga yang dibuat dari ijuk, lidi, sabut, dan sebagainya yang diikat menjadi satu kesatuan, biasanya diberi tangkai pendek atau panjang dengan kegunaan untuk membersihkan debu, sampah, dan sebagainya (<https://kbbi.web.id/sapu>). Penggunaan sapu sebagai visual pendukung dalam karya dispesifikasikan kepada sapu lidi, selain dekat dengan kehidupan sehari-hari ialah karena ular biasanya takut terhadap benda-benda runcing atau hal-hal yang akan melukai dirinya, salah satunya sapu lidi. Sapu lidi juga

merupakan simbol kebersihan dan sosial, di mana ular umumnya tidak memiliki sifat tersebut.

iv. Cangklong (Pipa Tembakau)

Cangklong disebut juga pipa tembakau atau pipa saja, adalah perangkat khusus dibuat untuk merokok tembakau. Terdiri dari batang berongga tipis atau corong dengan sebuah *bowl* (mangkuk) di sisi ujungnya, tempat di mana tembakau khusus pipa dipadatkan dan dibakar. (https://en.wikipedia.org/wiki/Tobacco_pipe).

Pipa tembakau identik dengan kesenggangan atau santai. Hal ini berseberangan dengan sifat ular sebagai predator cenderung agresif dan kejam. Namun juga diasosiasikan dengan tingkah ular yang tak dapat bergerak lagi setelah kekenyangan makan. Selain itu, ular diketahui juga tidak suka dengan api, asap, dan beberapa aroma, salah-satunya aroma tembakau.

1.4. Unsur dan Prinsip Rupa

Untuk mencapai visual estetis pada karya, ada beberapa unsur-unsur dan prinsip rupa yang akan dipakai, sebagai berikut:

a. Garis

Di dalam seni patung pasti memiliki sebuah lengkungan. Menurut Susanto (2011: 148), pengertian garis dalam seni tiga dimensi, garis dapat dibentuk karena lengkungan, sudut memanjang, maupun perpaduan teknik dan bahan-bahan lainnya.

Dari penjelasan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa garis dalam seni patung atau seni tiga dimensi dapat dibentuk karena lengkungan, sudut memanjang yang menghadirkan simbol sebuah perasaan, kelembutan, emosi, dan memberikan kesan psikologis berbeda pada sebuah karya.

b. Ruang

Dalam seni patung terdapat ruang nyata sehingga memungkinkan dapat dilihat dari segala sisi. Menurut Kartika (2007:42-43), ruang merupakan wujud trimatra yang mempunyai panjang, lebar, dan tinggi (volume). Ruang dalam seni rupa dibagi dua macam, yaitu: ruang nyata dan ruang semu. Ruang nyata adalah bentuk ruang yang dapat dibuktikan dengan indra peraba, misalnya seni patung. Dari penjelasan di atas ruang mampu menghadirkan dimensi keluasan dalam seni patung. Kehadiran ruang dapat dicapai dengan cara sudut pandang atau perspektif. Ruang pada karya seni patung mampu memberikan nuansa kedalaman nyata pada setiap karya, begitu pula dengan karya yang akan diciptakan memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi yang dapat dilihat dari segala sisi.

c. Tekstur

Karya patung adalah karya yang memiliki berbagai macam sifat raba. Menurut Susanto (2002: 20), tekstur atau barik adalah nilai raba atau kualitas permukaan pada patung yang dapat

dimunculkan dengan memanfaatkan penggunaan teknik-teknik tertentu, misalnya penggunaan sikat kawat, gerinda dan lain-lain. Tekstur yang pengkarya hadirkan yakni tekstur halus. Dalam hal ini pengkarya menghilangkan sisik ular pada patung untuk mendapatkan kesan tidak menakutkan.

d. Warna

Menurut Susanto (2011: 433), warna didefinisikan sebagai getaran yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Sebuah karya patung selain telah memiliki bentuk, juga dapat menggunakan penambahan warna untuk penegasan dan memperindah tampilan. Patung akan diciptakan berbahan resin atau *fiberglass* dengan pemolesan-pemolesan yang akan mengakibatkan warna dasar bahan menjadi tidak selaras, untuk itu akan dilakukan *finishing* dengan cat agar hasil akhir dapat terlihat maksimal.

e. *Shape* / Bangun

Shape adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) atau yang dibatasi oleh warna yang berbeda. Bangun pada karya patung yang akan diciptakan adalah bangun yang terjadi karena dibatasi oleh tekstur dan garis yang mengakibatkan volume dan gelap terang atau gradasi warna pada bidang.

f. Kesatuan

Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi antara hubungan unsur-unsur pendukung karya. Kesatuan yang dicapai dalam karya ini adalah adanya hubungan antara bagian-bagian dari unsur-unsur seni rupa. Seperti hubungan garis lengkung dengan tekstur halus yang mempunyai fungsi hampir sama, yaitu membentuk gerak dinamis. Begitu juga ada keselarasan antara gerak dinamis dengan tujuan penekanan bentuk dan pencapaian estetis.

g. Keseimbangan

Keseimbangan pada karya seni patung yang dibuat adalah keseimbangan informal, yaitu keseimbangan sebelah menyebelah dari susunan unsur yang menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras dan selalu asimetris. Pemilihan konsep keseimbangan ini karena punya kesan dinamika yang memberikan kesan karya seolah bergerak dan tidak kaku.

2. Perancangan

Tahap perancangan dalam hal ini merupakan tahap lanjutan dari eksplorasi ide kemudian dikembangkan dan divisualkan dalam beberapa sketsa alternatif yang tentunya sesuai dengan tema diusung. Sketsa alternatif selanjutnya akan diseleksi sehingga mendapatkan beberapa sketsa terpilih untuk diwujudkan dalam karya seni patung.

2.1. Gambar Acuan

Mempertimbangkan perwujudan karya agar estetik, pengkarya memfokuskan mengambil bentuk utama mengacu kepada gerak dan figur Ular Piton, gambar acuan sebagai berikut:



Gambar 4
Ular Sanca Hijau

(Sumber: Ricky, <https://id.pinterest.com/pin/705376360374896892/>)

Gambar acuan di atas adalah figur ular Sanca Hijau yang sedang tidur bertengger dengan melilit pohon, nantinya akan berguna sebagai referensi figur pada karya yang akan dihadirkan.



Gambar 5
Ular Sanca Batik

(Sumber: <https://www.activewild.com/reticulated-python-facts/>)

Terlihat pada gambar seekor ular Piton atau Sanca jenis Batik dengan sisa lahapannya masih memenuhi perutnya, membuatnya susah bergerak. Gambar di atas digunakan sebagai acuan dalam membuat karya seni patung.



Gambar 6

Piton Burma Albino

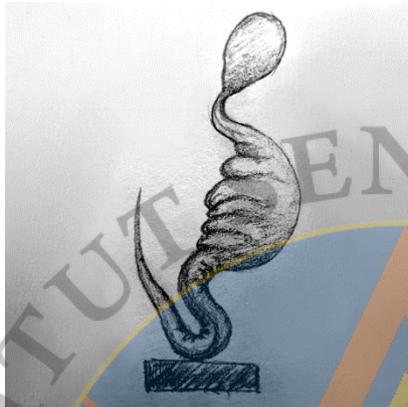
(Sumber: <https://www.activewild.com/reticulated-python-facts/>)

Gerakan melilit dari ular Piton Burma, gambar ini diambil sebagai acuan untuk mencari bentuk gerakan dari ular untuk karya seni patung yang nanti dihadirkan. Ada pun alasan lainnya kenapa pengkarya memutuskan memilih ular Piton atau Sanca sebagai acuan bentuk utama pada karya, dikarenakan Ular Piton memiliki bentuk anatomi cukup jelas pada otot. Selain itu, Piton termasuk Ular dengan bobot dan ukuran besar yang cukup sering dijumpai masuk ke lingkungan permukiman penduduk. Piton merupakan ular yang mengandalkan otot untuk melilit kemudian meremas mangsanya hingga tewas, dan paling memungkinkan dapat memangsa manusia.

2.2. Sketsa Alternatif

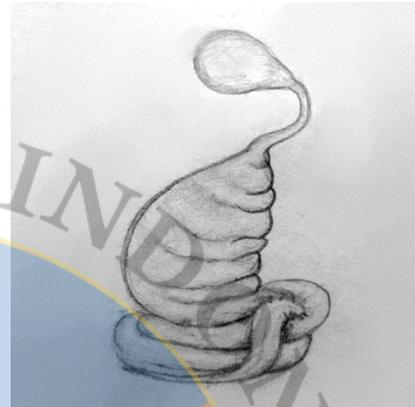
Berikut beberapa rancangan sebagai sketsa alternatif :

1) Sketsa alternatif karya 1



Gambar 7

“Karya 1, alternatif 1”
25 cm x 40 cm x 60 cm
A. Intan Suwandi, 2021



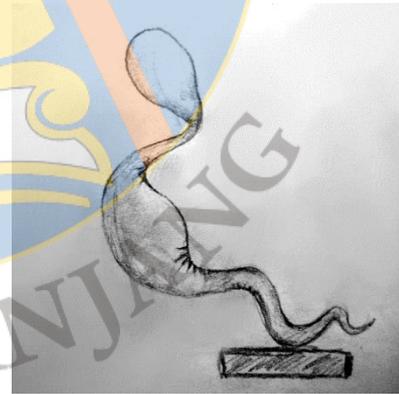
Gambar 8

“Karya 1, alternatif 2”
30 cm x 40 cm x 70 cm
A. Intan Suwandi, 2021



Gambar 9

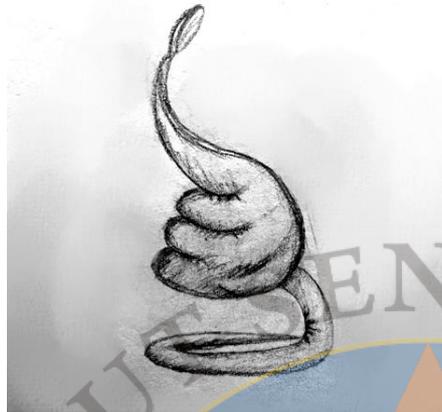
“Karya 1, alternatif 3”
40 cm x 40 cm x 60 cm
A. Intan Suwandi, 2021



Gambar 10

“Karya 1, alternatif 4”
25 cm x 40 cm x 60 cm
A. Intan Suwandi, 2021.

2) Sketsa alternatif karya 2



Gambar 11

“Karya 2, alternatif 1”
40 cm x 40 cm x 60 cm
A. Intan Suwandi, 2021



Gambar 12

“Karya 2, alternatif 2”
30 cm x 40 cm x 60 cm
A. Intan Suwandi, 2021



Gambar 13

“Karya 2, alternatif 3”
25 cm x 40 cm x 60 cm
A. Intan Suwandi, 2021



Gambar 14

“Karya 2, alternatif 4”
30 cm x 40 cm x 60 cm
A. Intan Suwandi, 2021

3) Sketsa alternatif karya 3



Gambar 15

“Karya 3, alternatif 1”
40 cm x 40 cm x 60 cm
A. Intan Suwandi, 2021



Gambar 16

“Karya 3, alternatif 2”
40 cm x 40 cm x 60 cm
A. Intan Suwandi, 2021



Gambar 17

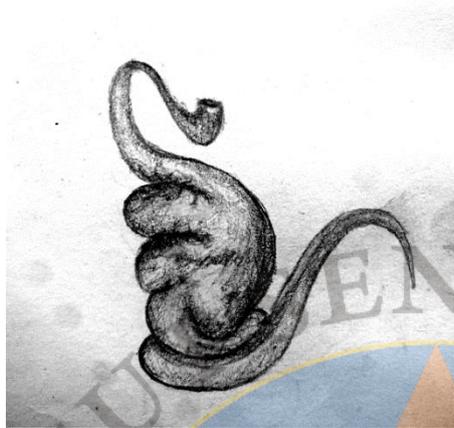
“Karya 3, alternatif 3”
40 cm x 40 cm x 60 cm
A. Intan Suwandi, 2021



Gambar 18

“Karya 3, alternatif 4”
40 cm x 40 cm x 60 cm
A. Intan Suwandi, 2021

4) Sketsa alternatif karya 4



Gambar 19
“Karya 4, alternatif 1”
30 cm x 50 cm x 60 cm
A. Intan Suwandi, 2021



Gambar 20
“Karya 4, alternatif 2”
30 cm x 50 cm x 60 cm
A. Intan Suwandi, 2021



Gambar 21
“Karya 4, alternatif 3”
30 cm x 50 cm x 60 cm
A. Intan Suwandi, 2021.



Gambar 22
“Karya 4, alternatif 4”
40 cm x 40 cm x 60 cm
A. Intan Suwandi, 2021.

3. Perwujudan

Tahap perwujudan adalah tahap di mana sketsa terpilih diwujudkan berdasarkan konsep awal perencanaan. Teknik digunakan teknik *modelling* dan *casting*. Proses realisasi dimulai dari pembuatan model,

selanjutnya membuat cetakan dari bahan gipsum, selanjutnya mencetak hasil akhir menggunakan resin atau *fiberglass*. Lalu dilakukan pemolesan dan pengamplasan tekstur hingga mencapai tingkat kehalusan yang sesuai. Tahap pewarnaan dan finishing adalah tahap akhir dalam perwujudan karya.

3.1. Bahan

Bahan yang akan digunakan dalam penciptaan karya adalah:

1. Air
2. Tanah Liat
3. Besi Beton atau Kawat Pondasi dan Kawat Pengikat Besi
4. Papan Kayu/Balok
5. *Gypsum Casting*
6. Minyak Goreng (Pelumas Cetakan)
7. Resin *Polyester*
8. Tepung Talk/*Talcum Powder*
9. Katalis (Pengeras Resin)
10. Fiber Mat/Serat Fiber
11. Dempul
12. Cat Akrilik
13. Cat *Finishing*

3.2. Alat

Selain bahan, tentunya dalam berkarya membutuhkan alat agar bahan dapat teraplikasi dan memudahkan penggarapan serta untuk

mendapatkan hasil maksimal. Alat yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Sudip/Butsir
2. Pisau Palet
3. Sendok Semen
4. Tang
5. Ember dan Wadah Plastik
6. Pahat/Pengungkit
7. Palu
8. Seng Plat
9. Kape/Sekrap Dempul
10. Kuas
11. Amplas

3.3. Teknik

Dalam proses pembentukan karya seni patung, pengkarya menggunakan teknik *modelling* dengan bahan tanah liat, teknik ini memungkinkan untuk mencapai bentuk sesuai dengan harapan. Proses selanjutnya pemindahan material dengan pembuatan cetakan, dimaksudkan untuk mengganti material tanah liat dengan material yang bersifat permanen.

Teknik modeling merupakan teknik dasar dalam pembuatan karya seni patung dan yang paling umum adalah menggunakan tanah liat sebagai materialnya. Metode mengurangi atau subtraktif dan juga

menambah atau adiktif mudah diterapkan karena sifat tanah liat yang lunak sehingga mampu mencapai bentuk yang diinginkan. Tanah liat merupakan tanah yang membutuhkan kelembaban agar mudah dalam pembentukan, jika kering maka akan retak dan pecah jadi bersifat sementara, untuk menanggulangi hal itu teknik pemindahan material melalui teknik cetak sangat diperlukan.

Setelah tahapan pembuatan model selesai, maka dilakukan proses *casting* atau pencetakan untuk merekam bentuk model agar dapat mengganti material sehingga patung mempunyai daya tahan yang tinggi dan bersifat permanen. Teknik cetak atau *casting* merupakan salah satu teknik tua dalam seni patung yang mampu merekam bentuk sesuai dengan model asli. Dalam pengerjaan tugas akhir ini pemilihan bahan untuk hasil akhir patung ialah *fiberglass*. Bahan ini digunakan karena dapat mewakili capaian yang diharapkan untuk mewujudkan patung dengan ketahanan yang cukup mumpuni. Pemilihan *fiberglass* karena bahan baku tersebut mudah didapat dan pengerjaannya dapat dilakukan menggunakan alat-alat sederhana. Wujud awal dari bahan ini adalah berupa cairan resin dengan serat fiber sehingga mudah dalam proses penuangan dalam cetakan. Rongga dalam cetakan yang rumit mampu terekam sebab sifatnya yang cair.

4. Penyajian

Setelah karya seni melewati tahap proses penciptaan dan telah dianggap selesai diciptakan secara keseluruhan, hal yang harus dilakukan

oleh seniman selanjutnya adalah bagaimana karya seni tersebut dapat dihadirkan ke ruang publik untuk dinikmati atau diapresiasi oleh apresiator, dalam hal ini dapat berupa masyarakat luas. Ruang publik sebagai media penghubung antara seniman dan masyarakat apresiator biasanya ialah dengan mengadakan pameran.

Dalam pameran karya seni rupa, format penyajian karya yang menarik sangatlah dibutuhkan, sehingga seniman, baik dalam solo mau pun berkelompok, harus benar-benar memastikan kesesuaian tempat, posisi, ruang, dan aspek-aspek lainnya dalam pendisplayan atau penataan karya. Penyajian karya terkait dengan metode apa yang ditawarkan kepada publik pecinta seni dalam mengapresiasi karya yang dimaksud. Hal ini juga berhubungan dengan pengalaman estetik seperti apa yang hendak ditawarkan oleh seniman melalui karya seni di ruang pajang. Penyajian karya patung nantinya akan memakai pustek guna meninggikan posisi patung dari lantai agar sejajar dengan pandangan, sehingga penikmat dapat fokus kepada karya-karya yang disajikan. Penempatan karya dapat diposisikan berkelompok di sebuah ruangan yang luas tanpa sekat, dapat pula dipajang di luar ruangan (pameran *outdoor*), dengan mempertimbangkan dan menyesuaikan kondisi ruangan.