

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

*World Health Organization* (WHO) menjelaskan bahwa anak-anak adalah seorang manusia sejak dalam kandungan hingga berusia 19 tahun. Berdasarkan pada Undang-Undang No. 23 tahun 2002, anak merupakan seseorang yang belum berusia 18 tahun termasuk yang masih dalam kandungan. Pengertian lain menurut para ahli yaitu, anak adalah manusia muda dalam umur, muda dalam perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya (R.A. Koesnand, 2005). Berkenaan dengan pengertian anak menurut R. A. Koesnand sebelumnya juga terdapat pengertian anak menurut ahli lainnya yaitu, selama ditubuhnya masih berjalan proses pertumbuhan dan perkembangan, anak itu masih menjadi anak dan baru menjadi dewasa bila proses perkembangan dan pertumbuhan itu selesai, jadi batas umur anak-anak adalah sama dengan permulaan menjadi dewasa, yaitu 18 (delapan belas) tahun untuk wanita dan 21 (dua puluh) tahun untuk laki-laki. (Maidi Gultom, 2015).

Pada masa tumbuh dan berkembangnya anak, selain pertumbuhan secara biologis ada hal lain yang harus mendapat perhatian khusus, yaitu masa pembentukan kepribadian anak. Seiring kemajuan zaman, hasil dari pembentukan kepribadian pada anak-anak tampak mengalami perubahan. Hal ini dipengaruhi oleh pola asuh keluarga hingga keberadaan sebuah trend dilingkungan bermasyarakat anak tersebut. Kepribadian adalah karakteristik atau gaya atau sifat khas dari seorang individu yang bersumber

dari bentukan-bentukan yang diterima lingkungan keluarga hingga bawaan seorang individu tersebut sejak lahir (Sjarkawi, 2006).

Ketertarikan terhadap objek timbul karena penulis tinggal dan menetap bersama 5 keponakannya yang berumur 10 bulan hingga 7 tahun. Tak jarang anak-anak tersebut sengaja dititipkan atau sekedar bermain bersama suatu waktu. Pada saat itu, diamatilah objek dengan ragam usia, jenis kelamin, dan kepribadian hingga munculnya ketertarikan terhadap figur anak-anak. Pada tahapan observasi ditemukanlah bahwa, kepribadian anak-anak selalu memunculkan ekspresi yang menggemaskan, mulai dari ekspresi melalui gerak tubuh hingga raut wajahnya. Ekspresi anak-anak juga tampak berbeda dari ekspresi yang dihadirkan orang dewasa, baik dari kesederhanaan kemampuan fisik anggota tubuh dalam mengolah gestur, serta bagaimana kejujuran mereka dalam mengungkapkan segala emosional diri melalui sebuah gestur. Siapa mengira jika ekspresi yang mereka hadirkan akan selalu tumbuh dan berkembang dalam jatidiri individu tersebut, hingga nanti saat mereka dewasa. Sjarkawi menyatakan pada bukunya yang berjudul : *Pembentukan Kepribadian Anak*, Ada 2 faktor yang mempengaruhi pembentukan kepribadian anak, yaitu faktor internal yang merupakan faktor genetika bawaan dari orang tua anak, dan faktor eksternal seperti lingkungan individu tersebut yang dimulai dari lingkungan terkecilnya: keluarga, teman, serta media audiovisual seperti TV. (Sjarkawi, 2006) Melalui interaksi anak dengan lingkungannya, seringkali ditemukan perkembangan kepribadian yang berbeda dari kepribadian dalam lingkup keluarganya.

Banyak hal yang dipelajari dan dieksplorasi anak-anak ketika berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Ada yang dirumah tampak selalu tenang dan pendiam, pada lingkungan sosialnya ia sangat kritis dan berani berpendapat. Pada saat anak mulai menyadari arti sebuah pertemanan, ketika dilingkungan keluarganya ia tidak acuh dan pengertian, namun pada lingkungan pertemanannya, ia sangat peduli seolah tidak mau kehilangan. Masa anak-anak juga merupakan masa dimana rasa ingin tau itu tinggi, sehingga hasrat untuk mengenal alamnya selalu menggebu-gebu, seringkali ia melakukan petualangan alam bersama rekan bermainnya dan menemukan hal baru yang tidak ditemukan dalam rumahnya.

Bentuk interaksi anak dengan lingkungan inilah yang akan diangkat pada karya seni patung. Dengan memunculkan ekspresi berupa gestur tubuh dari bermacam kepribadian anak pada aktifitasnya, melalui sebuah garapan karya seni patung boneka yang interaktif (Karya Seni Instalasi), diharap kita dapat lebih memperhatikan proses tumbuh dan berkembangnya kepribadian anak-anak sedari dini.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang penciptaan diatas, disusunlah rumusan penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana memvisualkan gestur anak kedalam bentuk karya seni patung
2. Bagaimana teknik mengolah bahan sehingga dapat membangun visual karya yang akan diekspresikan.

## C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

### 1. Tujuan Penciptaan

Tujuan dibuatnya karya seni patung ini adalah sebagai berikut :

- a. Membuat karya seni patung berdasarkan tema “Moment Anak-Anak Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Patung Instalasi”
- b. Mengekspresikan perasaan atas pandangan yang dialami pada tema karya.
- c. Sebagai media komunikasi antara seniman dan masyarakat.
- d. Mengasah kreativitas dalam berkarya seni.
- e. Sebagai syarat tugas akhir minat di jurusan Seni Murni FSRD di ISI Padangpanjang.

### 2. Manfaat Penciptaan

Manfaat dalam penciptaan seni patung terdiri dari beberapa bagian yaitu:

#### a. Bagi diri sendiri

1. Penciptaan seni patung memberikan perkembangan pada ilmu pengetahuan seni.
2. Menambah pengetahuan tentang teknik, bahan serta proses penciptaan karya seni patung.

#### b. Bagi institusi

1. Menambah kepustakaan perihal karya seni patung dipergustakaan kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
2. Dapat dijadikan sebagai karya pembanding bagi mahasiswa lainnya dalam penciptaan karya seni patung.

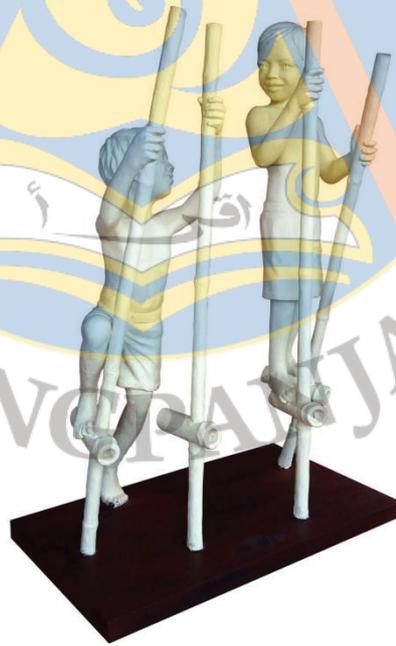
c. Bagi masyarakat.

1. Penciptaan karya patung ini diharapkan dapat menjadi media komunikasi antara seniman dan masyarakat.
2. Menambah pengetahuan masyarakat tentang seni rupa terkhusus pada seni patung.

#### D. Tinjauan Karya

Pada proses penyusunan gagasan konsep karya hingga dilakukannya proses perwujudan visual penting untuk memperhatikan aspek-aspek keaslian karya, karena karya yang orisinil akan mempengaruhi nilai dari karya itu sendiri. Oleh karena itu, berikut beberapa perbandingan karya :

1. Tinjauan Karya 1



**Gambar 1**  
“Main Engrang ”  
Bahan : *Fiberglass*  
Karya : Pino Yudi Winara, 2017

Dipamerkan pada : “*Kapacak*”,  
Gedung Pustaka Bung Hatta Bukittinggi.

(Sumber : *Web online archive* INDOARTNOW)

Pada karya Pino Yudi Winara yang berjudul “Main Engrang”, visual karya yang dihadirkan berupa aktifitas anak-anak dengan lingkungannya, yaitu bermain engrang. Visual anak-anak dihadirkan dengan bentuk yang realis serta menggunakan bahan *fiberglass*. Karya yang dihadirkan telah diberi sentuhan artistik yaitu sebuah deformasi berupa distorsi pada visual anak-anak, serta bahan yang digunakan adalah kombinasi *soft sculpture*/boneka dengan *clay air modelling*.

## 2. Tinjauan Karya 2



**Gambar 2**

“Kereta Fantasi”

Bahan : Blacu, Dakron, Akrilik

Karya : Agustina Tri Wahyuningsih, 2016

Dipamerkan pada : BUMBON, Sangkring Art Space

(Sumber : *Web online archive* INDOARTNOW)

Karya “Kereta Fantasi” menghadirkan visual karya seperti kereta mainan anak-anak yang saling bersambungan. Agustina melakukan finishing berupa pengecatan pada kain blacu yang ia gunakan. Warna yang digunakan kontras, sehingga kesan fantasi lebih terasa. Pada karya dilakukanlah finishing yang sama berupa pengecatan dengan pilihan warna cerah dan hangat. Pemilihan warna cerah dan hangat merupakan salah satu upaya menciptakan kesan menyenangkan pada karya sebagaimana yang diterangkan pada *subject matter*.

### 3. Tinjauan Karya 3



**Gambar 3**

*“Dear God, Please Keep Me Safe”*

Bahan : *Soft sculpture, wood, paint*

Karya : Ajeng Martia Saputri, 2018

Dipamerkan pada : “Setelah Residensi Trimatra”,  
Galeri Salihara

(Sumber : *Web online archive INDOARTNOW*)

Pada karya *“Dear God, Please Keep Me Safe”* tampak adanya penggunaan teknik *assembling* dengan melakukan penggabungan

beberapa item. Item yang digabungkan berupa *soft sculpture*/boneka yang dipasangkan pada keranjang kayu dengan kain menjuntai dari atas.

Persamaan penggunaan teknik serta bahan yang berupa *mix media*, karya juga memiliki campuran media yang berbeda, yaitu penggunaan media *clay air modelling* pada figur utama karya.

## **E. Landasan Teori**

### **1. Seni**

Seni secara umum merupakan sebuah hal yang diciptakan oleh manusia terutama para pecinta seni yang di dalamnya terdapat sebuah hasil dengan unsur keindahan. Dengan kata lain seni sebagai sebuah ciptaan hasil karya dari semua yang memiliki keindahan yang dapat dinikmati oleh banyak orang. Ki hajar Dewantara menyatakan pada bukunya yang berjudul : Pendidikan (1962), seni merupakan hasil dari keindahan yang dapat menggerakkan perasaan seseorang tentang keindahan bagi yang melihatnya. Oleh karenanya, perbuatan manusia bisa mempengaruhi dalam menumbuhkan perasaan yang indah itulah seni.

### **2. Karya Seni Berdasarkan Wujudnya**

Berdasarkan wujudnya, karya seni dibagi menjadi 2 yaitu; karya seni *dwimatra* dan *trimatra*. Dimana karya seni *dwimatra* merupakan karya seni yang memiliki dimensi berupa panjang dan lebar, sedangkan karya seni *trimatra* memiliki dimensi berupa panjang, lebar, serta tinggi yang memungkinkan bahwa karya tersebut memiliki sebuah volume. Karya seni yang tergabung dalam karya seni *trimatra* adalah seni patung, seni boneka, seni bangunan/arsitektur, dan lainnya.

### 3. Seni Patung

Dharsono menyatakan pada bukunya “Seni Rupa Modern Edisi Revisi” (2017) Seni patung merupakan ungkapan pengalaman estetik yang diwujudkan dalam bentuk 3 dimensional. Pada KBBI dijelaskan bahwa, seni patung adalah suatu benda yang sengaja dipahat untuk meniru bentuk manusia dan hewan.

Mikke Susanto menjelaskan pada bukunya yang berjudul “Diksi Rupa” (2002) bahwa seni patung merupakan hasil karya tiga dimensi yang dibuat dengan cara mengurangi bahan atau membuat modelnya terlebih dahulu dengan teknik cetak atau cor. Untuk di Indonesia sendiri, seni patung sudah dikenal sejak zaman prasejarah dan terus berkembang hingga sekarang.

### 4. Seni Instalasi

Seni Instalasi hingga saat ini masih sulit untuk menarik benang merah atas pengertiannya, sehingga banyak ahli yang mempertimbangkan untuk membahas seni ini melalui pengembangan teknik yang digunakan. Perpaduan adanya teknologi dengan seni konvensional layaknya karya seni pada umumnya, tak jarang perpaduan teknologi ini menambah nilai estetika pada karya seni yang dihadirkan. Pada penggunaan teknik sendiri, karya Seni Instalasi dipadankan dengan Teknik *Assembling*, yang dimana penyatuan berbagai objek dengan bahan ataupun media berbeda seperti dukungan berupa *audio visual*.

Pada “Workshop Open Studio, bersama Louise Henryette di Galeri Kertas 2019” beliau mengujarkan :

Dalam sebuah karya instalasi, penting adanya upaya menghadirkan peristiwa/*story telling* pada karya. Pengamatan serta pemaknaan

terhadap karya dibebaskan pada setiap penikmat karya. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan pandangan dan peristiwa setiap orang terhadap objek karya yang ditemukan. (Louise Henryette, 2019).

## **5. Karya Representasional**

Agus Priyatno menyatakan bahwa dewasa ini istilah representasional dan nonrepresentasional sering digunakan dalam literatur seni rupa. Representasional, istilah untuk karya seni rupa yang objek-objeknya bisa dikenali. Corak representasional antara lain seni rupa yang objek-objeknya digayakan (stilasi), di-deformasi, serta di-distorsi. Perubahan bentuk dengan memanjangkan, memendekkan, membesarkan, mengecilkan, atau membengkokkan, namun objeknya masih tetap dapat dikenali.

## **6. Distorsi**

Distorsi merupakan perubahan bentuk dengan cara modifikasi pada struktur yang membangun objek. Ciri distorsi ini perubahan proporsi dari proporsi yang sesungguhnya seperti, mengubah ukuran kepala yang tampak lebih besar daripada badan dan ukuran lengan yang dikecilkan dari ukuran tangan pada biasanya. Tujuan dilakukannya distorsi ini adalah memunculkan penekanan pada objek utama atau karakter utama yang diangkat.

Pada karya nantinya akan dilakukan distorsi berupa merubah ukuran proporsi badan anatomi figur anak, dengan membuat struktur ukuran kepala lebih kecil dibandingkan badan, serta anatomi tangan dan kaki yang lebih ramping dan panjang. Pemilihan perubahan ini dilakukan agar dapat mencapai kesan boneka pada patung yang berguna menekan figur anak-anak yang merupakan objek utama dari karya.

## **7. Bahasa Tubuh/Gestur**

Merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), gestur merupakan sinonim atas bahasa tubuh yang artinya gerak-gerik tubuh dan wajah yang menunjukkan keinginan dan kepribadian seseorang. Pada pandangan seni rupa, dikutip melalui *Diksi Rupa Edisi ke-3 : Gesture* berarti gerak tubuh untuk mengekspresikan ide atau makna.

## **8. Anak-anak**

*World Health Organization* (WHO) menjelaskan bahwa anak-anak adalah seorang manusia sejak dalam kandungan hingga berusia 19 tahun. Berdasarkan pada Undang-Undang No. 23 tahun 2002, anak merupakan seseorang yang belum berusia 18 tahun termasuk yang masih dalam kandungan. Pengertian lain menurut para ahli yaitu, anak adalah manusia muda dalam umur, muda dalam perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya (R.A. Koesnand, 2005). Berkenaan dengan pengertian anak menurut R. A. Koesnand sebelumnya juga terdapat pengertian anak menurut ahli lainnya yaitu, selama di tubuhnya masih berjalan proses pertumbuhan dan perkembangan, anak itu masih menjadi anak dan baru menjadi dewasa bila proses perkembangan dan pertumbuhan itu selesai, jadi batas umur anak-anak adalah sama dengan permulaan menjadi dewasa, yaitu 18 (delapan belas) tahun untuk wanita dan 21 (dua puluh) tahun untuk laki-laki (Maidi Gultom, 2015).

## **9. Kepribadian anak**

Kepribadian adalah karakteristik atau gaya atau sifat khas dari seorang individu yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima lingkungan

keluarga hingga bawaan seorang individu tersebut sejak lahir (Sjarkawi, 2006). Kepribadian meliputi tingkah laku, cara berfikir, perasaan, gerak hati, usaha, tanggapan serta cara berinteraksi dengan orang lain, dengan kata lain kepribadian merupakan khas setiap pribadi.

### **10. Perkembangan kepribadian**

Sjarkawi (2006) menuturkan bahwa perkembangan kepribadian itu berlangsung melalui 3 fase, yaitu :

1. Awal mula perkembangan hingga usia sekitar 5 tahun. Fase ini merupakan fase yang memiliki banyak kaitan dengan kewibawaan dan kekuasaan. Seorang anak mulai menerjemahkan segala sikap dan aturan yang diarahkan oleh tokoh-tokoh terdekatnya seperti orang tua dan keluarganya.
2. Masa anak-anak dan masa remaja. Pada fase ini anak-anak mulai menyelesaikan persoalan hubungan pertemanan dan lingkungan sosialnya.
3. Masa dewasa dan berkeluarga, pada masa ini seseorang menentukan corak dari kepribadiannya dengan mengembangkan suatu pola umum gambaran dirinya. Mereka mulai merintis tujuan hidup serta merencanakan strategi yang akan dilakukannya demi mencapai tujuan hidup yang telah direncakannya.

Perkembangan kepribadian ini dilihat melalui gambaran diri seseorang, metode interaksi, dan pandangan serta harapan terhadap orang lain yang berkenaan dengan perkembangan lingkungan interaksinya. Maka penting untuk kita memperhatikan setiap lingkungan yang ditemukan anak dimasa

perkembangan kepribadianya, serta mengarahkan para solusi terbaik disetiap keputusan yang diambil dalam memecahkan masalahnya.

### **11. Faktor yang Mempengaruhi Kepribadian Anak**

Pada masa perkembangan kepribadian anak, Sjarkawi (2006) menyatakan terdapat 2 faktor yang mempengaruhi perkembangan kepribadian anak, yaitu:

#### **a. Faktor Internal**

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri orang itu sendiri. Faktor internal biasanya merupakan faktor genetis atau bawaan sejak lahir yang diturunkan oleh kedua orang tuanya.

#### **b. Faktor Eksternal**

Faktor Eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu tersebut. Faktor ini biasanya merupakan pengaruh yang ditimbulkan dari lingkungan seseorang baik itu dari lingkungan terkecil (Orang tua, keluarga, kerabat) hingga lingkungan luar yang luas seperti pertemanan hingga media audiovisual seperti TV, VCD, atau media cetak seperti majalah dan koran.

Peranan dari faktor diatas memiliki dampak yang berbeda-beda. Peranan terbesar dipegang pada lingkungan terkecil dari individu tersebut, yaitu orang tua dan keluarga. Adanya pengaruh dari kepribadian orang tua memberikan sebuah corak pada pola asuh anak, sehingga orang tua dituntut untuk selalu mengembangkan kepribadian positif agar terjaganya proses perkembangan kepribadian anak nantinya.

Pada saat seorang individu memasuki fase anak-anak dan remaja, orang tua dituntut untuk aktif dalam mengamati setiap perkembangan kepribadian yang terjadi pada saat adanya interaksi anak dengan lingkungan pertemanannya. Fase ini rentan apabila terabaikan, karena seringkali interaksi dengan lingkungan pertemanannya menimbulkan sebuah kesalahan penerjemahan kode pengamatan seorang anak terhadap lingkungannya.

#### **F. Metode penciptaan**

Dalam proses perwujudan gagasan konsep karya hingga menjadi sebuah karya seni rupa dengan rupa visual yang tampak, dilaksanakanlah metode penciptaan sebagai berikut:

##### **a. Persiapan**

Pada tahap persiapan, proses pengamatan lingkungan dilakukan. Lahirnya ide penciptaan karya dengan memilih isu gestur anak sebagai tema karya, karena keseharian penulis yang tinggal bersama 5 orang keponakannya yang menimbulkan ketertarikan terhadap ekspresi anak-anak selama menjalin interaksi dengan lingkungannya. Ragam ekspresi melalui gerak tingkah laku ini mencerminkan kepribadian individu mereka yang menumbuhkan daya tarik untuk memahami dirinya lebih lanjut, serta muncul rasa ingin bergabung menyelami dunia mereka.

Melanjutkan proses persiapan, dilakukanlah pengamatan terhadap objek karya meliputi struktur anatomi anak, ekspresi gestur, hingga ragam aktifitas anak melalui pengamatan langsung dilingkungan terdekat dan melalui media daring. Hasil dari pengamatan tadi diperoleh gambar

acuan sebagaimana terlampir, gambar acuan yang diperoleh akan digunakan sebagai acuan dalam perancangan gambaran ide karya pada tahap perancangan.

Berikut gambar acuan yang telah diperoleh sebagai acuan anatomi figur anak yang dikembangkan pada gambar ide :



**Gambar 4**  
Gambar Acuan 1  
Referensi Anatomi 1  
(Sumber : Difoto oleh Gladysmara, 2022)



**Gambar 5**  
Gambar Acuan 2  
Referensi Anatomi 2  
(Sumber : Difoto oleh Gladysmara, 2020)

Berdasarkan pengamatan dan pengumpulan gambar acuan yang diperoleh, berikut beberapa gambar yang dijadikan sebagai acuan terhadap berbagai aktifitas anak yang dikembangkan pada gambaran ide



**Gambar 6**  
Gambar Acuan 3  
Potret aktifitas anak bermain sambil duduk  
(Sumber : Difoto oleh Nina Jermaina, 2019)



**Gambar 7**  
Gambar Acuan 4  
Potret aktifitas anak bermain dengan  
peliharaan kesayangan  
(Sumber : Difoto oleh Gladysmara, 2022)



**Gambar 8**  
Gambar Acuan 5  
Potret aktifitas anak bergerak mengejar sesuatu  
(Sumber : Difoto oleh Gladysmara, 2022)



**Gambar 9**  
Gambar Acuan 6  
Potret seorang anak murung dan sedih  
(Sumber : Difoto oleh Gladysmara, 2022)



**Gambar 10**  
Gambar Acuan 7  
Potret kakak dan adik saling merangkul  
(Sumber : Difoto oleh Nina Jermaina, 2022)



**Gambar 11**  
Gambar Acuan 8  
Potret anak memangku peliharaan  
(Sumber : Difoto oleh Gladysmara, 2022)



**Gambar 12**  
Gambar Acuan 9  
Potret anak yang sedang menangis  
(Sumber : Difoto oleh Gladysmara, 2022)

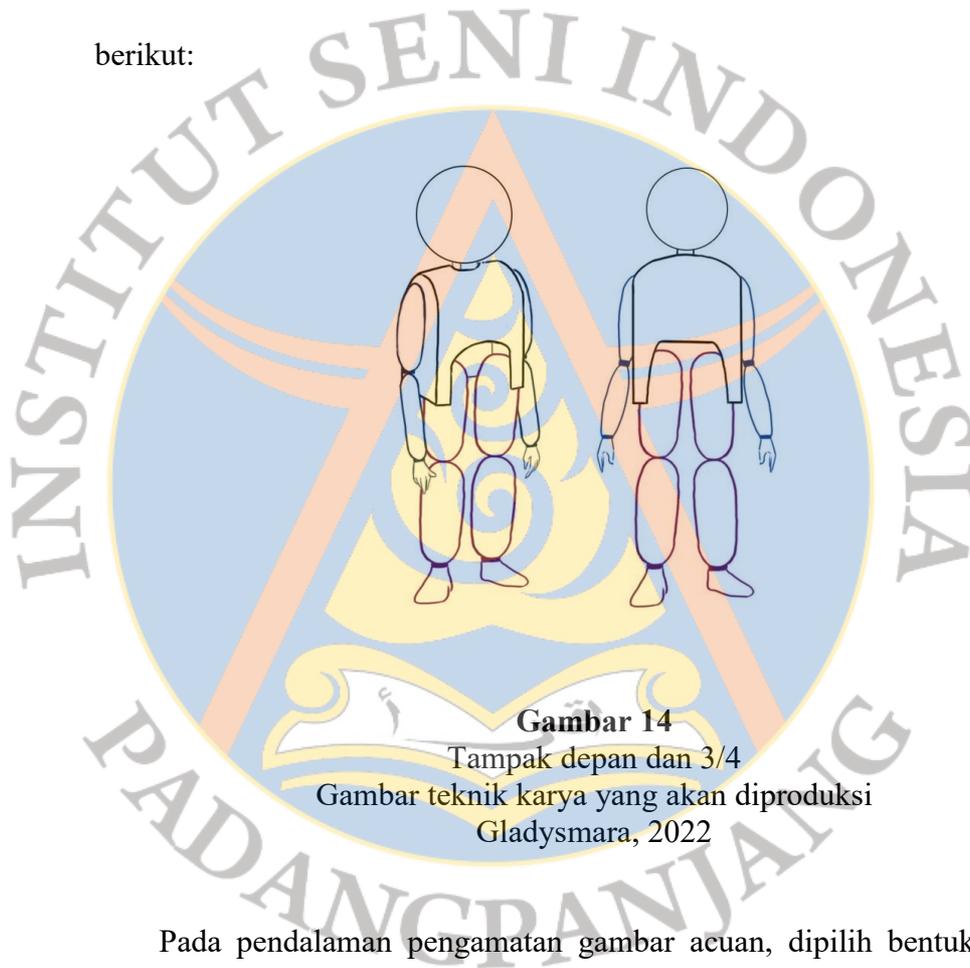


**Gambar 13**  
Gambar Acuan 10  
Potret anak yang sedang mengayuh perahu air  
(Sumber : Difoto oleh Gladysmara, 2020)

## b. Perancangan

Berdasarkan pengamatan serta gambar acuan yang diperoleh pada tahap persiapan, dilanjutkanlah perancangan gambaran ide karya melalui pengembangan gambar acuan, berikut dengan gaya hingga strategi visual yang akan dilakukan.

Adapun rancangan gambar teknik untuk struktur karya adalah sebagai berikut:



**Gambar 14**  
Tampak depan dan 3/4  
Gambar teknik karya yang akan diproduksi  
Gladysmara, 2022

Pada pendalaman pengamatan gambar acuan, dipilih bentuk karya representasional dengan menampilkan figur anak-anak beserta lingkungan interaksinya yang telah digayakan secara distorsi objek pada karya.

1. Gambaran Ide Karya 1 : “Pahlawan Kecil”



**Gambar 15**  
**Gambaran Ide Karya 1**  
Karya 1 : “Pahlawan Kecil”  
Oleh : Gladysmara, 2021

2. Gambaran Ide Karya 2 : “Teman Kecil”



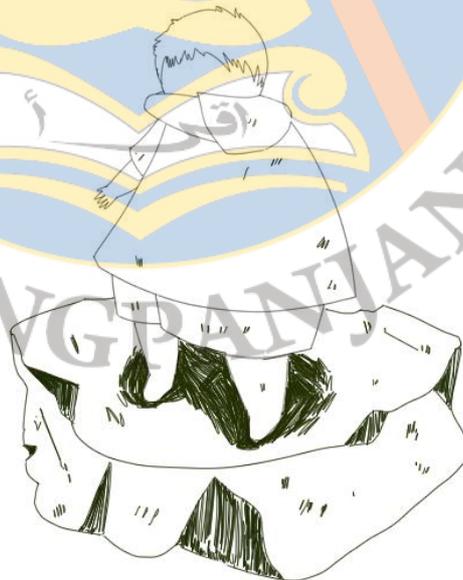
**Gambar 16**  
**Gambaran Ide Karya 2**  
Karya 2 : “Teman Kecil”  
Oleh : Gladysmara, 2021

3. Gambaran Ide Karya 3 : “Setia Kawan”



**Gambar 17**  
**Gambaran Ide Karya 3**  
Karya 3 : “Setia Kawan”  
Oleh : Gladysmara, 2021

4. Gambaran Ide Karya 4 : “Cengeng”



**Gambar 18**  
**Gambaran Ide Karya 4**  
Karya 4 : “Cengeng”  
Oleh : Gladysmara, 2021

Berikut strategi yang digunakan pada tahapan perancangan karya seni patung :

1. Tema Pokok (*Subject Matter*)

Dharsono menyatakan pada buku: *Seni Rupa Modern Edisi Revisi, 2017*

*Subject Matter* atau tema pokok ialah rangsang cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk menyenangkan ialah segala bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia secara utuh, dan perasaan keindahan kita dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan serta mampu merasakannya melalui sensitivitas (Dharsono, 2017)

Berdasarkan kutipan diatas, dapat disebutkan bahwa tema pokok yang dikedepankan pada karya ini adalah tema menyenangkan. Kepribadian anak-anak yang diwujudkan pada karya dihadirkan melalui pembentukan gerak aktifitas serta ekspresi anak-anak ketika berinteraksi dilingkungannya, dengan melakukan deformasi berupa distorsi pada anatomi tubuh anak-anak. Distorsi yang dilakukan adalah berupa membuat rangka badan menggunakan *soft sculpture* dan kepala yang bulat tanpa menghadirkan wajah pada karya.

2. Bentuk (*Form*)

Bentuk merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Unsur-unsur pendukung karya patung ini adalah sebagai berikut:

- a. Garis

Pada dasarnya garis merupakan 2 titik yang dihubungkan. Garis tampak sebagai medium yang paling sederhana, namun pada seorang seniman setiap goresan memberikan kesan psikologis yang berbeda. Dharsono (2017) menyatakan bahwa adakalanya garis hanya memiliki peranan sebagai garis, yang kehadirannya sekedar memberikan bentuk atau gambaran representatif dari suatu bentuk.

Garis yang dihadirkan pada karya adalah garis yang tegas dan elastis/tidak kaku. Garis ini membangun bentuk yang elastis sehingga menimbulkan kesan yang dinamis.

b. *Shape* (Bangun)

*Shape* (Bangun) adalah bidang terkecil yang terjadi karena adanya batasan oleh sebuah kontur (Garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau gelap terang atau keberadaan sebuah tekstur. Pada karya seni, *shape* digunakan sebagai penggambaran objek dari hasil *subject matter* karya. *Shape* juga dapat mengalami beberapa perubahan tampilan yang sesuai dengan gaya dan cara pengungkapan secara pribadi seorang seniman.

Pada karya yang dihadirkan, *shape* akan diwujudkan dalam bentuk figur yang telah dikenakan deformasi bentuk secara distorsi. Pemilihan perubahan bentuk secara distorsi untuk mencapai penekanan ekspresi gestur karakter dengan menghilangkan ekspresi pada wajah anak.

c. Ruang

Ruang adalah unsur rupa yang merupakan wujud 3 matra yang memiliki : panjang, lebar, dan tinggi (memiliki volume). Ruang dalam seni rupa dibagi menjadi 2 macam yaitu ruang nyata dan ruang semu. Ruang semu artinya indera penglihatan yang menangkap adanya sebuah ruang pada karya seni yang bersifat 2 dimensi, sedangkan ruang nyata merupakan ruang yang benar-benar dapat dibuktikan dengan indera peraba.

Ruang yang hadir pada karya nantinya adalah ruang nyata, yang dimana karya dapat dinikmati dari berbagai sisi (depan, belakang, samping kiri dan kanan).

d. Tekstur

Tektur adalah unsur rupa yang menunjukkan adanya tinggi rendah pada permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan untuk mencapai bentuk rupa, atau yang sudah ada secara alami tanpa campur tangan manusia.

Tekstur yang tampak pada karya nanti adalah teksur alami yang berasal dari penggunaan media campuran tanpa adanya pengubahan, seperti penggunaan batang pohon, serta tekstur buatan yang sengaja diadakan demi mencapai kesan artistik pada objek karya yang dihadirkan.

e. Warna

Warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur pembentuk rupa yang sangat penting. Warna

memiliki peranan yang beragam pada karya seperti : warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, dan warna sebagai simbol.

Warna pada karya yang dihadirkan berperan sebagai warna, serta berperan sebagai representasi pada alam. Warna sebagai warna berfungsi memberi tanda pada suatu objek, hanya untuk membedakan ciri benda satu dengan yang lainnya. Kehadiran warna sebagai representasi alam adalah menggambarkan sifat objek secara nyata atau menggambarkan objek alam sesuai dengan apa adanya.

f. *Instensity (Chroma)*

Chroma diartikan sebagai gejala kekuatan/intensitas warna (jernih atau suramnya warna). warna dengan intensitas tinggi adalah warna yang sangat mencolok dan menimbulkan efek brillian, sedangkan warna yang intensitasnya rendah lebih terkesan lembut.

Warna yang digunakan pada karya adalah cenderung warna yang hangat dan cerah dengan intensitas tinggi yang dipadukan dengan warna dingin dengan intensitas rendah, agar timbulnya kesan menyenangkan pada karya yang akan dihadirkan

g. Kesatuan

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan, atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh.

h. Keseimbangan

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual maupun intensitas karya. Bobot visual ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur dan kehadiran semua unsur yang dipertimbangkan.

Pada karya, keseimbangan yang dihadirkan adalah keseimbangan informal (*informal balance*). penggunaan *informal balance* ini tampak pada penempatan objek beserta *footstage* yang memiliki bentuk dan ukuran yang berbedanya. Keseimbangan juga dihadirkan melalui penataan dan pemilihan warna objek.

i. *Simplicity* (Kesederhanaan)

Kesederhanaan adalah kesederhanaan dalam selektif dan kecermatan pengelompokan unsur-unsur artistik dalam karya. Adapun kesederhanaan ini mencakup pada beberapa aspek yaitu : kesederhanaan unsur, kesederhanaan struktur, dan kesederhanaan teknik.

*Simplicity* yang tampak pada karya melalui kesederhanaan unsur yang menghadirkan bentuk yang tidak mencolok, struktur sederhana yang terdiri dari 2-3 partisi, serta kesederhanaan teknik yang tidak melibatkan peralatan berat dan rumit. Keberadaan *simplicity* tidak akan mengurangi keberadaan nilai pada karya.

j. *Emphasis* (Aksentuasi)

Karya yang baik memiliki titik berat untuk menarik perhatian (*center of interest*). ada berbagai cara untuk menarik perhatian pada

titik tersebut, yaitu melalui pengulangan, kontras terhadap tekstur, warna, bentuk, dan lainnya. Susunan beberapa unsur visual atau penataan ruang dan cahaya bisa menghasilkan titik perhatian pada fokus tertentu.

Pada karya yang dihadirkan, aksentuasi terletak pada perbedaan warna pada figur anak dengan objek pendukung serta *footstage*. Dukungan penyusunan lighting karya juga menambah aksentuasi pada objek yang dituju.

#### k. Proporsi

Proporsi mengacu pada hubungan antara bagian satu dengan lainnya dari sebuah karya. Keberadaan warna, tekstur, garis, memainkan peranan penting dalam menentukan proporsi. Penggunaan warna yang cerah akan lebih tampak jelas, tekstur yang memantulkan cahaya serta keberadaan motif juga akan menonjolkan suatu bidang. Dapat dikatakan bahwa proporsi bergantung pada tipe besarnya bidang, warna, garis, dan tekstur pada beberapa area.

#### 3. Strategi Media

Pemilihan media menjadi aspek penting dalam perancangan sebuah karya. Kepiawaian seniman dalam memilih bahan, memanfaatkan alat, dan menerapkan teknik dapat mempengaruhi kualitas artistik karya seni. Dengan keahlian mengelola alat, bahan, dan teknik, seniman dapat menghasilkan karya seni yang tersusun dari masing-masing unsurnya.

Media yang dipilih pada perancangan karya adalah bahan yang bersifat plastis yang dapat dibentuk dengan teknik *modelling*. Berdasarkan kemampuan pengolahan media, dipilihlah *clay air modelling* sebagai media utama yang membangun karya. Demi mencapai hasil maksimal pada upaya visualisasi gestur pada karya, perupa juga menggunakan bahan berupa kain yang diisi dengan dakron/kapas sintetis, agar menghasilkan gestur yang lebih halus. Adapun lengkapnya penggunaan alat dan bahan dirincikan pada lampiran.

### **c. Perwujudan**

Pada tahapan perwujudan, segala rancangan dari gagasan karya yang telah dirancang di realisasikan melalui berbagai teknik. Pemilihan teknik yang digunakan harus disesuaikan dengan media yang digunakan beserta kebutuhan dalam membangun karya. Adapun teknik yang digunakan pada proses perwujudan karya adalah sebagai berikut:

#### **1. Teknik konstruksi**

Teknik konstruksi adalah teknik membentuk konstruksi pembangun karya, teknik konstruksi digunakan pada bagian pembentukan konstruksi awal karya patung dengan menggunakan 2 macam kawat jaring, yaitu jaring kasar dan halus. Konstruksi dibuat dengan gaya ruang tengah karya kosong, sehingga karya lebih ringan, namun tetap kokoh..

## 2. Teknik *modelling*

Teknik *modelling* yaitu pembentukan karya yang menggunakan bahan yang bersifat plastis, guna mencapai detail karya yang diinginkan. Teknik ini cocok dengan penggunaan media nantinya yang berupa *clay*. Teknik ini nantinya akan digunakan pada proses pembentukan badan serta detail rambut pada kepala figur pada karya

## 3. Teknik *assembling*

Teknik *assembling* adalah teknik merangkai bagian-bagian patung. Upaya perangkaian yang dilakukan adalah perangkaian beberapa item dengan media berbeda pada karya. Pada proses perwujudan, karya dibentuk per-bagian dengan media berbeda lalu disambungkan dengan mur. Tujuan dibuat secara partisi ini adalah agar proses *modelling* hingga *detailing* karya lebih maksimal.

Pada akhir tahapan perwujudan karya, dilakukanlah tahapan finishing dengan langkah sebagai berikut:

### 1. Pengecatan

Pengecatan dilakukan sebagai penambah kesan menyenangkan pada objek sebagaimana yang diterangkan pada poin *subject matter* karya.

### 2. *Finishing touch*

*Finishing touch* dilakukan dengan pemberian pakaian pada patung yang dijahit khusus sesuai dengan postur dari patung, serta pemberian motor dinamo pada beberapa bagian karya agar dapat

menghadirkan gerak dinamis demi mencapai gestur karya yang lebih nyata.

#### **d. Penyajian**

Setelah mengalami proses pengamatan, hingga terciptanya pengalaman estetis yang mendorong penciptaan karya seni, tibalah saatnya untuk menghadirkan karya seni pada dunia seni melalui sebuah presentasi karya seni. Presentasi karya adalah proses kehadiran karya pada penikmat karya, bisa melalui sebuah ruang khusus atau ruang publik yang bersinggungan dengan masyarakat luas.

Karya yang dirancang memiliki kesan *story telling*, sehingga pada proses presentasi karya dilakukan secara solo dalam satu ruang pameran khusus. Penataan karya nanti akan disandingkan dengan *wall text* agar menambah tajam kesan *story telling*. Hal ini berkaitan dengan pernyataan dari kurator sekaligus Direktur Artistik *Art Jakarta*, Enin Supriyanto pada *Masterclass Kuratorial* bersama Dewan Kesenian Jakarta pada 9 & 16 Desember 2020. Beliau menyatakan bahwa :

“Baik sekiranya penataan karya yang bersifat serial dengan satu tema dipresentasikan dengan menambahkan *wall text*, yang berisikan kutipan atau catatan kurator agar mempertajam kesan *story telling* serta menciptakan alur dari ruang pameran tersebut.”

Tak dipungkiri bahwasanya dalam hal penyajian karya seni patung dengan gagasan instalasi ini memerlukan adanya bantuan berupa *Tim Artist-an* dan *Tim Display*. Adapun *jobdesk* yang dilakukan adalah membantu mewujudkan capaian bentuk yang telah dirancang melalui arahan

dan ikut serta aktif dalam upaya merancang ruang pameran agar hasil karya serta ruang pameran saling berinteraksi satu sama lain.

