

## **KEHIDUPAN FAUNA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI PATUNG**

**oleh:**

**Endri cahyono**

Prodi Seni Murni FSR ISI Yogyakarta

email: endricahyono4533@gmail.com

### **ABSTRAK**

Kehidupan keanekaragaman tidak terlepas dari lingkungan merupakan konsep yang tidak asing apabila dikaitkan dengan persoalan sumber daya bumi, khususnya makhluk hidup.

Kehidupan binatang yang sekarang ini dengan pertumbuhan manusia yang destruksi, sehingga kehidupannya mulai terkesampingkan dari area hijau, juga dalam kondisi alam yang tidak menentu. Dampak dari kondisi tersebut adalah adanya bencana dan kejadian- kejadian alam yang tidak wajar seperti hujan es juga banyaknya binatang yang mati, yang terjadi di beberapa daerah dan menjadi pemberitaan media cetak maupun elektronik. Perubahan kondisi lingkungan menjadi pemicu terjadinya kegelisahan yang merangsang munculnya ide penciptaan dalam karya seni patung.

Kata Kunci: Fauna, Lingkungan, Seni Patung

### **ABSTRACT**

*Diversity of life cannot be separated from the environment, which is a familiar concept when it is related to the issue of earth's resources, especially living things. Animal life nowadays is with destructive human growth, so that its life is starting to be sidelined from the green area, also under uncertain natural conditions. The impact of this condition is the existence of natural disasters and unnatural events such as hail as well as the number of dead animals, which occurred in several areas and became the news in print and electronic media. Changes in environmental conditions have become a trigger for anxiety that stimulates the emergence of the idea of creation in sculpture.*

*Keywords: Fauna, Environment, Sculpture*

## 1. PENDAHULUAN

Alam kadang diambil sebagai tema atau ide untuk membuat gagasan. Alam sebagai studi bentuk bentuk natural yang ada di bumi. Ternyata alam dipakai untuk media untuk memvisualkan karya seni, seperti yang dikemukakan Soedarso, alam adalah guru para seniman "*Natura Artis Magistra*".

Alam dengan ragam muatannya, satu di antaranya adalah binatang. Binatang adalah makhluk ciptaan tuhan di samping manusia, seperti yang dijelaskan pada kamus besar (KBBI) binatang makhluk yang bernyawa dan bergerak dan berpindah mampu bereaksi terhadap rangsangan, tetapi tidak berakal budi. Binatang sinonim dengan hewan. Binatang memiliki ragam jenis, seperti binatang yang berada di laut, udara bahkan di daratan seperti kehidupan ikan banteng dan burung.

Kehidupan keanekaragaman tidak terlepas dari lingkungan merupakan konsep yang tidak asing apabila dikaitkan dengan persoalan sumber daya bumi, khususnya makhluk hidup. Keanekaragaman makhluk hidup atau keanekaragaman hayati biasa dikenal dengan istilah "biodiversitas. (Rahmawi, 2016) Indonesia sendiri menempati urutan kedua negara dengan keanekaragaman hayati yang tinggi. ([www.jogjapro.go.id](http://www.jogjapro.go.id)) Adanya keanekaragaman tersebut merupakan anugerah yang berharga bagi kehidupan di bumi. Penulis kagum terhadap keanekaragaman tersebut, terutama kehidupan keanekaragaman fauna beserta keberadaannya di habitat.

Kehidupan fauna yang dikagumi tidak terlepas dengan keberadaannya di alam. Alam menjadi penyokong kehidupan setiap makhluk di bumi. Suatu ruang atau tempat di mana suatu organisme berada, dapat hidup, dan berkembangbiak secara optimal disebut dengan habitat. Habitat fauna atau satwa liar di alam bebas (wildlife) mengalami penurunan yang cukup signifikan di seluruh dunia. Hal tersebut merupakan ancaman bagi kehidupan keanekaragaman fauna/satwa liar yang ada. (Hanski, 2011)

Penyebab menurunnya habitat fauna tersebut adalah aktivitas manusia yang destruktif, utamanya adalah alih fungsi habitat satwa liar menjadi lahan pertanian. Hal tersebut mengakibatkan penurunan jumlah satwa liar di alam dan turut serta menyumbang ancaman kepunahan fauna. Dari tahun 1970 hingga 2014, data terbaru yang tersedia menunjukkan populasi turun rata-rata sebesar 60 persen. (Carrington, [www.guardian.com](http://www.guardian.com))

Semua elemen masyarakat, baik perorangan, organisasi, pemerintah, dan swasta telah berupaya membuat keberadaan fauna agar tetap lestari. Ada pun, bentuk kegiatan yang dilakukan adalah membangun pusat-pusat rehabilitasi untuk fauna, melindungi habitat asli satwa liar, melarang perburuan liar, dan usaha yang lainnya.

Hal-hal yang telah disebutkan di atas menyiratkan pentingnya kehidupan fauna di alam dan realita lingkungan di mana habitat satwa liar terganggu lantaran pola dan gaya hidup masyarakat yang destruktif terhadap alam. *EcoArt* kemudian muncul menjadikan gerakan bersama yang mengaitkan seni pada realita lingkungan. *EcoArt* dikembangkan untuk menginspirasi tumbuhnya sikap hormat dan peduli akan alam terutama dalam penulisan dan penciptaan karya bertema fauna; yang seolah olah mempengaruhi untuk mengangkat tema fauna. Adanya fauna dengan bentuk postur yang artistik menarik untuk dijadikan ide dalam karya seni.

Seni sebagai bentuk penyadaran terhadap maraknya problem tentang kehidupan fauna yang mulai terpinggirkan dengan pertumbuhan pembangunan oleh manusia yang begitu pesat dan merusak kehidupan fauna yang ada di alam. Tujuannya untuk menginspirasi masyarakat manapun untuk lebih menghargai pelestarian lingkungan hidup. Peran di sini sebagai media penyalur kesadaran bersama menjaga lingkungan hidup.

Dari ragam persoalan kehidupan fauna yang mulai terancam menunjukkan

pertanda dari karya penulis yang diungkapkan melalui ide cipta rupa melalui fauna sebagai objek. Kehidupan fauna dipilih karena memiliki insting sebagai kebanggaan. Banyak istilah kebahasaan yang dijadikan kata sindiran yang menggunakan nama-nama binatang dalam kehidupan seperti harimau, kelinci, tikus, dan lain sebagainya.

Keprihatinan terhadap kehidupan keanekaragaman fauna yang semakin terancam, secara tidak langsung telah menyentuh batin untuk menjadi inspirasi dalam menciptakan karya seni. Karya seni tersebut selanjutnya digunakan sebagai media pengungkapan pendapat atau komunikasi dalam bentuk karya seni patung yang berhubungan erat dengan apa yang terpikirkan dan dirasakan oleh penulis.

Saya memilih yang berjudul "Kehidupan Fauna sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Patung". Maksud dari judul tersebut adalah menciptakan karya seni patung yang terinspirasi oleh keanekaragaman hayati, kearifan local, dan pembudidayaan terhadap sumber fauna. Hal tersebut merupakan aset penting nasional-regional yang perlu dipertahankan melalui restorasi dan perbaikan habitat.

Fauna dengan ragam jenisnya, acap kali diekspresikan oleh seniman untuk menjelajah ideoplastis sehingga lahir cipta rupa. Fauna dengan ragam karakteristiknya menjadi sesuatu yang menarik untuk diaplikasikan menjadi sebuah karya seni untuk melengkapi tugas akhir yang bertema kehidupan fauna.

Pada penciptaan tugas akhir ini terdapat beberapa hal yang hendak diuraikan dan dianalisa dalam bentuk penulisan maupun karya seni. Adapun permasalahan tersebut antara lain.

1. Bagaimana kehidupan fauna dijadikan sebagai sumber ide dalam penciptaan karya seni patung?

2. Bagaimana kehidupan fauna dapat divisualkan dalam bentuk karya seni patung?

Tujuan dan Manfaat dalam penciptaan karya seni patung yang terwujud

merupakan hasil dari pencarian penulis tentang proses berkesenian yang penulis alami. Hasil pencarian yang cukup panjang dan rumit ini sekiranya memiliki tujuana dan manfaat bagi penulis dan orang lain, maupun apresiator pada umumnya.

Tujuan penciptaan karya seni patung ini ialah sebagai bentuk sifat seniman dalam menciptakan karya seni yang bertemakan fauna. Manfaat penciptaan merupakan dampak dari tercapainya tujuan dan terjawabnya rumusan masalah yang dipaparkan. Dalam karya tugas akhir ini dikemukakan beberapa manfaat, salah satunya adalah Menginspirasi masyarakat untuk lebih menghargai dan ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan keberagaman fauna yang ada di lingkungan.

## **2. KONSEP PENCIPTAAN**

Seni yang mengimitasi alam, meniru apa adanya atas apa secara alamiah tergelar. Sang seniman tidak memiliki itensi pribadi yang khusus, perhatiannya membuat karya yang dilihat di alam nyata. Ini yang disebut dengan *naturalisme art*. Dalam pemahaman ini, yang dianggap nyata bagaimana realita itu dialami.

Seni yang mengekspresikan pengalaman yang benar-benar dirasakan secara mendalam oleh seniman atau mengespresiskan rasa yang keluar dari dunia batin sang seniman sendiri. Pengekspresian seni juga tidak terlalu mempedulikan komposisi formalnya, sebab pengungkapan perasaan secara spontanlah yang paling diutamakan.

Pandangan semacam ini seperti yang disampaikan Umberto Eco (1979:48) menyatakan bahwa tanda merupakan unsur dari penghalusan ekspresi yang berkolerasi menurut kaidah tertentu dengan satu atau yang bermuatan isi, karya seni merupakan symbol atau kategori tempat yang dibuat oleh manusia secara sengaja, di dalamnya termuat symbol (*arbitrari symbol*) maupun symbol ikonik (*iconic symbol*). Symbol dalam kesenian symbol ekspresif yang berkaitan dengan perasaan manusia digunakan mereka dalam komunikasi lewat seni.

Selain menjadi sumber inspirasi dalam penciptaan karya, alam menjadi tempat berkumpulnya makhluk hidup, khususnya dalam hal ini adalah fauna. Seperti yang diungkapkan sebelumnya bahwa alam merupakan ruang atau tempat fauna berada, dapat hidup, dan berkembangbiak secara optimal disebut dengan habitat. (Tilome, 2014)

Fauna mempunyai banyak jenis atau sangat beranekaragam, oleh karena itu jenis-jenis fauna umumnya dikelompokkan berdasarkan karakteristik tertentu, seperti ciri fisik, habitat, dan yang lainnya. Telah diketahui bahwa fauna tinggal atau mendiami habitatnya. Habitat fauna secara sederhana dibagi menjadi lima jenis, di antaranya sebagai berikut.

#### 1. Habitat Akuatik

Habitat akuatik meliputi laut dan samudera, danau dan sungai, lahan basah, rawa-rawa, laguna, hutan bakau, rawa asin, dan dataran lumpur. Semua habitat ini adalah rumah bagi beragam satwa liar yang beragam. Ini mencakup hampir setiap kelompok hewan, dari amfibi, reptil, dan invertebrata hingga mamalia dan burung. (Szczeplanski, "A Beginner's Guide to Habitats" 7 Januari 2018 (<https://www.thoughtco.com/habitats-basics-4140409>) diakses penulis 12 Mei 2019, pukul 13:54 WIB)

#### 2. Habitat Gurun

Gurun dan semak belukar adalah bentang alam yang memiliki curah hujan yang sangat sedikit. Kondisi yang sangat kering membuat bertahan hidup di gurun sangatlah sulit.

#### 3. Habitat Hutan

Habitat hutan adalah tempat yang didominasi oleh pohon. Ada berbagai jenis hutan: beriklim sedang, tropis, awan, jenis pohon jarum, dan boreal. Masing-masing memiliki bermacam-macam karakteristik iklim, komposisi spesies, dan komunitas satwa liar yang berbeda.

#### 4. Padang Rumput

Padang rumput adalah habitat yang

didominasi oleh rumput dan memiliki sedikit pohon besar atau semak belukar. Ada dua jenis padang rumput: padang rumput tropis (juga dikenal sebagai sabana) dan padang rumput sedang. Padang rumput mengalami musim kemarau dan hujan. Karena ekstrem ini, mereka rentan terhadap kebakaran musiman dan ini dapat dengan cepat menyebar ke seluruh wilayah lain.

Tundra adalah habitat yang dingin. Ini ditandai oleh suhu rendah, vegetasi pendek, musim dingin yang panjang, musim tanam yang singkat, dan drainase yang terbatas. Daerah tundra sering ditemukan lapisan es.

Kekaguman terhadap keberadaan keanekaragaman fauna yang sangat melimpah dan pengelompokannya berdasarkan karakteristik fisik dan habitatnya membuat penulis ingin menjadikan hal tersebut sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan karya. Selain itu, kerusakan habitatnya yang menjadi permasalahan berkurangnya keanekaragaman hayati dan mengancam keberadaan sehingga memungkinkan terjadinya kepunahan membuat penulis perihatin dengan hal tersebut. Oleh karena itu, peneliti terinspirasi untuk membentuk karya seni bertema seni ekologi atau dikenal dengan istilah *EcoArt*.

### **3. KONSEP PERWUJUDAN**

Berkaitan dengan konsep perwujudan, objek memegang peran penting. Dengan objek yang sering muncul dalam karya figur binatang dan objek objek kehidupan yang ada di alam. Bentuk objek yang dengan aslinya, juga menggambarkan visual tentang yang telah beredar entah di mediasosial. Hal ini sangat berpengaruh terhadap rangsangan untuk mengembangkan daya kreatifitas seniman untuk menampilkan karya seni patung. Gagasan yang divisualakan dalam bagian ini. Yang akan ditampilkan secara visual yang telah ada, agar karya seni yang di ciptakan. Ide tersebut telah berbagai dalam

tema yang khusus, sehingga patung yang telah di ciptakan berbeda dengan yang lainnya. Akan tetapi ide tersebut bukan berarti suatu yang pasti dan dapat berubah lagi karena dengan ide rangsangan berfikir. Jadi dengan bentuk objek pada seni patung di rancang dengan menggunakan sketsa, maket menggunakan bahan yang memungkinkan untuk digunakan seperti gip, semen, pasir dan sebagainya.

Seorang pematung dalam mengungkapkan gagasan di atas media tanah, seorang pematung di tuntut kemampuannya untuk mengungkapkan segala hal yang terpendam, terpendam dalam alam pikiran melalui penggolongan elemen elemen seni patung seperti ruang, volume, warna dan garis dan tanpa meninggalkan gambaran visual karya seni. Dalam hal ini mimesis dari bentuk yang aslinya dengan dipindahkan dengan media yang lain dengan meniru asli dari figure tersebut. pengolahan seperti ini dalam pengungkapan imajinatif estetik, akan tetapi mempertimbangkan harmoni seta sudut pandang aspek tata rupa.

Proses mereslisasiakan wujud karya seni patung secara nyata, terlebih dahulu dilakukan dengan pengamatan langsung di kebun binatang, juga mencari sumber media elektronik dan buku. Sehingga penulis mendapati karakteristik figuratif dari binatang yang dijadikan objek pengamatan. Figuratif disini dimaksudkan bahwa penulis secara bebas bisa mengeksplorasi bentuk.

Referensi dalam tagap eksplorasi bentuk salasatunya didapat dari Stefano Bombardieri. Stefano Bombardieri adalah pematung yang berasal dari Brescia, Italia, dan menggunakan alam untuk mendapatkan inspirasi bagi patung-patung kontemporeranya terutama dari hewan. Stefano Bombardieri merupakan anak dari pematung Remo Bombardieri, minat Bombardieri pada seni patung dimulai sejak usia dini karena menghabiskan sebagian masa kecilnya bekerja di bengkel ayahnya. Ayahnya, Remo Bombardieri, adalah seorang pematung dan di bengkelnya itulah Stefano mulai bereksperimen dengan

berbagai teknik dan bahan artistik. .

Bombardieri dipengaruhi oleh pendekatan figuratif mereka untuk menciptakan seni, dan menggunakan pendekatan ini untuk memajukan konsep karya aslinya. Karya-karyanya sangat dipengaruhi oleh hiperrealisme kreasi para seniman ini. Oleh karena itu, Bombardieri menjadi Tertarik pada objek berskala besar. Campuran besar alat dan media artistik, seperti instalasi video, merupakan ciri yang berulang dalam karya seninya. Beberapa topik, seperti waktu dan persepsinya, pengalaman rasa sakit dalam budaya Barat, manusia dan makna keberadaan, dieksplorasi dalam patung-patungnya.

#### **4. PROSES PEWUJUDAN**

Proses pewujudan merupakan tahapan yang paling penting dalam menciptakan karya seni patung karena merupakan jembatan antara gagasan dan visual karya. Dalam proses ini, banyak hal yang memerlukan perhitungan matang dari pematung. Terutama dalam hal menggunakan bahan bahan yang memiliki sifat karakter khusus.

Bagi seorang perupa, sifat atau karakteristik bahan, alat teknik mutlak harus dikuasai. Perihal ini di karenakan hasil akhir visual karya sangat di pengaruhi oleh ketetapan serta kejelasan dari pematung dalam mengolah ketiga elemen di atas. Untuk melahirkan suatu karya yang berkualitas, dibutuhkan kecakapan pematung dalam mengolah atau menyesuaikan antara ide, gagsan dengan teknik yang sesuai.

Bahan dan alat teknik merupakan aspek penting yang mendukung terbentuknya visualisasi karya mengenai bahan alat dan teknik yang telah di kemukakan oleh Feldmand(1967). Bahan bahan dan teknik seni media espresi seorang seniman, mereka memiliki maknanya sejak bahan dan teknis itu membantu proses karya seni serta memberikan wujud yang obyektif. Tanpa seni atau katakan saja, tanpa penggunaan bahan bahan khusus dengan spesifik tampaknya tidak ada suatu kemungkinan untuk mendapatkan

ekspresi obyektif dari keadaan keadaan tertentu perasaan dan kesadaran.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa gagasan yang akan di tuangkan dalam karya haruslah disertai dengan pengetahuan dan ketetapan menggunakan bahan dan teknik. Oleh karena itu dalam memvisualisasikan karya, penulis mempunyai tahapan dan beberapa hal yang mendukung untuk terciptanya karya yang sesuai dengan konsep awal penciptaan. Adapun rincian dari bahan dan alat teknik yang di gunakan. Teknik yang di gunakan dengan menggunakan teknik aditif, dengan nama populer yang dinamakan proses modeling. Teknik aditif digunakan untuk membuat suatu model karya dengan menggunakan sketsa ataupun maket sebagai acuan. Setelah model benar-benar sudah sempurna kemudian di lanjutkan dengan proses cetak cor.

#### Tahapan Pembentukan

Beberapa tahapan yang harus dilakukan dalam proses pembuatan karya adalah sebagai berikut:

1. *Persiapan (Preparation)*  
Mempersiapkan berbagai macam peralatan seperti yang telah disebutkan di atas serta bahan-bahan apa saja yang akan digunakan dalam penciptaan karya.
2. *Perenungan (Incubation)*  
Sebelum ide-ide direalisasikan kedalam bentuk karya dilakukan tahapan perenungan, ide-ide hasil temuan dari alam atau observasi langsung dilapangan dibuat kerangka awal atau sketsa. Untuk menguatkan konsep dan bentuk karya dibutuhkan referensi dari sumber lain seperti:
  - a) Mencari referensi foto karya serupa lain melalui katalog, internet, atau buku sebagai acuan dan bahan pertimbangan untuk menghindari terjadinya kesamaan atau kemiripan.
  - b) Membaca berbagai buku yang berkaitan dengan tema besar yang akan dibahas.
3. *Pemunculan (Insight)*

a. Tahap Awal Pembentukan  
Bahan yang harus dipersiapkan pertama-tama tanah liat yang lunak. Saat membuat model dengan menggunakan teknik aditif dengan menambah suatu material kemudian mencari bentuk-bentuk yang diinginkan. Tentunya sebelum membuat model sketsa atau maket sudah tergambar terlebih dahulu proses ini sangat penting untuk memulai membuat sebuah karya seni. Pembuatan tanpa maket atau sketsa akan mengalami kesulitan untuk mengawali membuat karya patung tiga dimensional.

Hal yang paling penting pada tahap awal adalah memperkokoh tanah liat. Material yang digunakan untuk memperkokoh adalah besi sekaligus alat konstruksi dan memperkuat tanah liat supaya tidak jatuh ke bawah. Sehingga model ini benar-benar sesuai dengan model yang diinginkan tanpa harus menunggu beberapa waktu dan juga alat sangat berperan penting untuk mencari detail-detail yang diinginkan dengan menggunakan butsir, palet. Jika model sudah benar-benar sesuai dengan maket, sketsa dilanjutkan dengan proses mencetak.

b. Tahap Pembuatan Cetakan  
Proses pembuatan cetakan tentunya bahan dan alat harus di persiapkan terlebih dahulu bahan yang di gunakan air, semen, met, kuas dan pengkilap lantai (MAA), gayung, ember, seng. Untuk mengawali pembuatan cetakan seng dipotong-potong terlebih dahulu dengan menggunakan gunting. Hingga potongan tersebut berbentuk persegi panjang. Potongan tersebut dilanjutkan dengan penyekatan dalam model tersebut. Untuk mempermudah pembukaan cetakan yang sesuai dilanjutkan proses mengoles sekat-sekat dan model tersebut dengan menggunakan

MAA.

Proses tersebut untuk menghindari bagian-bagian tertentu untuk saling mengaitkan. Model tanah liat yang disekat dengan menggunakan seng dioles menggunakan minyak, gayung yang sudah diisi dengan air semen dioleskan dengan bagian model tersebut hingga rata sampai tidak ada rongga lagi. Lapisan kedua dengan menggunakan MAT, MAT yang sudah dilumuri dan dipadatkan dengan menggunakan kuas sehingga benar-benar rata menunggu proses pengeringan kurang lebih 24 jam.

c. Proses Pembukaan Cetakan  
Alat yang disiapkan tatah, palu, kater. Proses pembukaan cetakan ini diawali dengan membersihkan sekat-sekat pembatas dengan menggunakan kater sebagai alat pemotong sehingga munculah garis-garis tengah tersebut. Garis tengah tersebut merupakan pembatas yang terlihat untuk membuka cetakan tersebut dipahat menggunakan obeng, dipukul-pukul ke dalam sehingga akan muncul bongkahan cetakan tersebut. Sehingga pelan-pelan untuk membuka sekat tersebut jika sudah benar-benar cetakan sudah terbuka kemudian dilanjutkan dengan proses mencuci cetakan dengan menggunakan air untuk menghilangkan tanah-tanah yang menempel.

d. Proses Pembuatan Cor Fiberglass

Sebelum proses pengisian cor ke dalam cetakan tentunya cetakan tersebut di lapisi dengan menggunakan MAA (minyak) kurang lebih 2x pelapisan. Bertujuan agar cetakan tidak lengket dengan cor tersebut. Masih ada beberapa bahan yang harus dipersiapkan yaitu Resin, Talk, Piqmen, Cobal. Dari keempat bahan tersebut masukan resin kedalam wadah

seperti ember aduk samapi rata dari keempat bahan tersebut hingga benar-benar rata. Dari ke empat bahan tersebut yang diaduk rata munculah sebuah warna yang di inginkan dari piqmen itu sendiri. Tunggu beberapa menit untuk mengeluarkan buih-buih.

e. Proses pengecoran resin  
Ambilah gayung ke dalam ember yang berisi resin dengan ukuran yang secukupnya gayung yang sudah berisi resin dicampur dengan cairan pengeras yang dinamakan katalis. Di aduk sampai benar-benar rata di tuang ke dalam cetakan diratakan dengan menggunakan kuas sampai tidak ada rongga yang tersembunyi, kemudian lanjutkan dengan pemolesan yang kedua diikuti met pastikan lapisan tersebut benar benar rata untuk menghindari proses pengroposan. Untuk setiap sambungan pastikan benar benar bersih supaya saat cetakan tidak ada rongga di dalam cetakan tersebut. Biar seperti model aslinya.

f. Tahap membuka cetakan  
Tahap pembuka cetakan ini hampir sama dengan tahap awal seperti proses pembukaan cetakan model tanah liat Alat yang disiapkan tatah, palu, kater. Proses pembukaan cetakan ini diawali dengan membersihkan sekat-sekat pembatas dengan menggunakan kater sebagai alat pemotong sehingga munculah garis-garis tengah tersebut. Garis tengah tersebut merupakan pembatas yang terlihat untuk membuka cetakan tersebut dipahat menggunakan obeng, dipukul-pukul ke dalam sehingga akan muncul bongkahan cetakan tersebut. Sehingga pelan-pelan untuk membuka sekat tersebut jika sudah benar-benar cetakan sudah terbuka kemudian dilanjutkan dengan proses mencuci cetakan dengan menggunakan air

untuk menghilangkan tanah-tanah yang menempel.

g. Finishing amplas

Tahap terakhir finising dengan menggunakan amplas sebagai alat untuk menghaluskan permukaan disuatu media, supaya didalam menuangkan objek dan mencari kontur yang diinginkan. Dilanjutkan dengan menggunakan gerinda untuk mempermudah menghaluskan atau mencari kontur kontur yang diinginkan, dengan menggunakan ampas ukuran 60 sampai dengan 250 dilanjutkan dengan menggunakan ukuran 600 bentuk fiber yang benar benar diinginkan di lanjutkan proses cat.

h. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam proses pembuatan karya. Setelah semua proses sebelumnya terwujud, tahapan selanjutnya adalah mengevaluasi karya. Tahapan evaluasi yang dilakukan adalah sebagai berikut.

o. Konsultasi karya

Konsultasi karya dilakukan dengan meminta pendapat, saran dan kritik dari dosen pembimbing maupun pendapat dari teman terdekat.

i. Finishing karya

Setelah karya dikonsultasikan kepada dosen pembimbing selanjutnya melapisi karya dengan cat untuk menjaga agar karya lebih awet

j. Cat dasar

Cat dasar yang digunakan untuk proses mewarnai adalah yang mampu menghasilkan bentuk permukaan yang halus juga untuk mempertajam rongga-rongga kecil biar terlihat kemudian ditutup dengan menggunakan dempul. Proses ini membutuhkan ketelatenan saat mengamplas dengan ukuran yang halus, 1000 sampai dengan 2000

k. Cat warna

Figur yang benar benar selesai, dilanjutkan dengan pewarnaan

dengan menggunakan cat duko, cat yang sudah tercampur dengan menggunakan thinner dicampur dengan cat siap untuk disemprokan ke dalam media.

## 5. PEMBAHASAN KARYA HASIL PENCIPTAAN

Pada karya ini yang ditampilkan atau divisualkan figur kehidupan binatang, dengan cara disajikan atau dipasang dengan cara digantung serta ada pula yang menggunakan pustek. Figure binatang yang digantung untuk mendapatkan karakter visual figur yang akan di tampilkan, pustek sendiri sebagai batas frame di dalam seni patung dengan tujuan tidak tercampur secara visual dengan karya karya yang lain.



Gambar 1.

“The Blue” Cat Duco pada Fiberglass  
90 × 40 × 30 cm, 2018

Lumba-lumba adalah mamalia laut yang cerdas, selain itu sistem alamiah tubuhnya yang kompleks sehingga menimbulkan ketertarikan untuk dijadikan ide. Salah satu ketertarikan terhadap bentuk lumba-lumba adalah dengan kulit yang mampu memperkecil gesekan dengan air. Karya ini mengamabarkan bentuk lumba lumba, dengan ukuran 90x40x30 cm. Karya dibuat menggunakan material yang berbasis fiber glass berjudul *The Blue* menggambarkan kehidupan lumba-lumba di lautan biru.

Persebaran kehidupan lumba-lumba diperairan laut lepas tergambar dalam kepala. Kepala lumba-lumba diberi warna dengan bentuk peta dunia. Hal tersebut menandakan warna biru yang terdapat dalam karya tersebut merepresentasikan kekayaan fauna yang berada dalam perairan laut diberbagai belahan dunia. Kekayaan fauna tersebut menjadi sumber



kehidupan binatang kelestarian akan pesona keindahan laut diberbagai belahan dunia agar tercipta kesimbangan dan keselarasan makhluk hidup ekosistem.



Gambar 2.  
"Pertarungan"  
Cat Duco pada Fiberglass  
85 × 40 × 25 cm, 2018

Hiu adalah jenis binatang yang masuk dalam superordo *Selachimorpha* dengan tulang kerangka. Tubuh hiu yang ramping membuat tertarik dengan figuranya untuk dijadikan ide. Hiu di akui binatang yang memiliki simbol pertahanan. Pada karya ini mengungkapkan kekuatan hiu sebagai top predator di kehidupannya lautan, dengan gerak yang lincah dengan tubuh yang kuat seiring perkembangan manusia yang pesat dengan kehidupan manusia yang destruksi terhadap lingkungan khususnya figure Hiu yang saya tampilkan dengan. Dengan kekuatannya sebagai predator yang sudah dikenal dengan gambaran fisik yang kuat. Namun, kekuatan tersebut akhirnya kalah oleh penangkapan yang dilakukan manusia untuk mendapatkan bagian tubuh hiu yang diperlihatkan dengan pancing yang tertancap dibagian mulutnya. Dalam karya ini adalah mengajak manusia untuk bijak dalam memanfaatkan fauna yang ada di habitatnya serta tidak mengeksploitasi fauna (hiu) secara besar-besaran, karena dapat menyebabkan punah fauna tersebut dan terjadi tidak seimbangan ekosistem.

## 6. KESIMPULAN

Pembentukan karya seni patung melewati proses panjang yang diawali dengan timbulnya kegelisahan di dalam benak, kemudian kegelisahan tersebut menjadi sebuah renungan yang menghasilkan sebuah ide atau gagasan untuk diungkapkan. Keinginan untuk mengungkapkan dan mengekspresikan ide maupun gagasan tersebut yang mendorong seorang seniman untuk berkarya.

Berdasarkan dari apa yang telah diuraikan, perubahan kondisi lingkungan menjadi pemicu terjadinya kegelisahan yang merangsang munculnya ide penciptaan karya seni patung. Dampak dari kondisi tersebut adalah adanya bencana dan kejadian-kejadian alam yang tidak wajar seperti hujan es yang terjadi di beberapa daerah dan menjadi pemberitaan media cetak maupun elektronik.

Secara keseluruhan, karya-karya tugas akhir ini dikerjakan secara serius sesuai dengan tema yang telah dipilih. Hambatan yang dirasakan selama proses penciptaan karya dan penulisan laporan yang menyita waktu ini adalah berkurangnya konsentrasi karena kejenuhan melakukan sebuah kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Pemilihan teknik dan bahan yang tepat untuk mewujudkan sebuah karya dengan konsep tertentu juga masih sering muncul menjadi permasalahan yang mempengaruhi lamanya proses perwujudan. Namun permasalahan-permasalahan tersebut pada akhirnya mampu diselesaikan dengan hasil yang memuaskan. Maka dari itu, kritik, saran, dan masukan sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan Tugas Akhir ini.

## KEPUSTAKAAN

Buku:

Bahari, Nooryan, 2008, *Kritik Seni Wacana Apreasi Dan Kreasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar,

Fielmand, E. B. 1967. *Art as Image An*

*Idea*, terjemahan. . Sp.Gustami, SU

- The University of Georgia, New Jersey.  
Gie, The Liang e.1976. *Garis Besar Estetik, Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Super Sukses
- M. Dwi Marianto. 2017. *Art & Life Force in a Quantum Persprctive*. Yogyakarta: Scritto Books Publisher
- Soedarso, S.P. 1988. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.