

## **BARANG SEHARI-HARI SEBAGAI METAFOR DALAM PENCIPTAAN SENI PATUNG**

**Oleh: Hari Bagus Sufajar**

Institusi: Institut Seni Indonesia Yogyakarta

### **ABSTRAK**

Barang Sehari-hari Sebagai Metafor dalam Penciptaan Seni Patung sebagai judul pada tugas akhir. Ketertarikan penulis dengan barang sehari-hari karena penulis merasa setiap barang yang ditemuinya mempunyai nilai estetik dan mempunyai karakter bentuknya yang menarik untuk diwujudkan ke dalam karya seni patung. Karena itulah penulis tertarik menggunakan material barang sehari-hari sebagai sumber ide penciptaan karya seni patung. Barang sehari-hari yang digunakan penulis adalah barang yang sering ditemui penulis seperti barang yang sudah tidak terpakai, *found object* atau objek temuan dan barang yang tersedia oleh alam. Barang-barang yang dipilih akan diolah menjadi karya seni patung melalui proses penggabungan dan metafor sehingga memiliki bentuk dan pemaknaan yang baru. Sebuah karya seni patung dapat diwujudkan menggunakan material barang sehari-hari yang telah melalui proses pengolahan estetik dan metafor. Barang dipilih untuk diolah dan digabungkan menjadi bentuk baru dengan nilai fungsi yang berbeda. Nilai fungsi yang berbeda pada barang yang dimaksud penulis karena adanya proses pengolahan metafor pada barang sehari-hari menjadi sebuah karya seni patung yang mempunyai maksud dan nilai ungkap yang akan disampaikan oleh penulis. Sehingga dalam karya ini, penulis mencoba merubah bentuk dan menggabungkan barang sehari-hari yang awalnya bersifat fungsional atau non fungsional menjadi sebuah karya seni patung.

*Kata kunci : Barang sehari-hari, found object, metafor.*

### **ABSTRACT**

*Daily Goods As a Metaphor in Sculpture Art Creation as the title of the final project. The author's interest in everyday items because the author feels that every item he meets has an aesthetic value and has an attractive character to be manifested in sculpture. That is why the author is interested in using everyday goods as a source of ideas for the creation of sculpture. Daily items used by writers are items that are often encountered by writers such as items that have not been used, found objects or objects found and items available by nature. The selected items will be processed into sculpture through a process of merging and metaphor so that they have a new form and meaning. A sculpture can be realized using everyday goods that have gone through aesthetic processes and metaphors. Goods are selected to be processed and combined into new forms with different function values. The value of the different functions in the goods referred to by the author is due to the process of processing metaphors on everyday items into a sculpture that has the intent and express value to be delivered by the author. So that in this work, the author tries to change the shape and combine everyday items that were originally functional or non-functional into a sculpture.*

*Keywords: Daily goods, found object, metaphor.*

## **A. PENDAHULUAN**

Banyaknya ide-ide menarik yang dapat diangkat menjadi sebuah karya seni. Pemilihan ide untuk berkarya dirasa sudah dipikir secara matang oleh senimannya. Karya seni rupa berkaitan erat dengan kehidupan manusia, penulis menceritakan pengalaman kehidupan pribadi dan merespon barang sehari-hari untuk diwujudkan kedalam karya seni patung dengan pemaknaan yang baru.

Barang sehari-hari dapat diartikan sebagai pemaknaan baru untuk diungkapkan secara metaforik dalam wujud karya seni patung, atau mengangkat barang temuan dijadikan bentuk kiasan berdasarkan perbandingan atau permasalahan sehari-hari yang telah dialami untuk dikaitkan, barang dengan melihat persamaannya dan diwujudkan melalui media karya seni patung.

## **B. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN**

Perjalanan kehidupan manusia saat ini tidak bisa lepas dari lingkungan tempat tinggal, kemasyarakatannya dalam kehidupan dunia ini. Pengalaman yang merupakan interaksi dengan lingkungan fisik maupun non fisik bisa terjadi secara langsung maupun tidak langsung. Sebagai individu yang selalu berinteraksi dengan lingkungannya, maka tidak dipungkiri lagi pola pikir manusia sangat dipengaruhi oleh lingkungan kehidupan personal dan bermasyarakat. Hal ini diungkapkan oleh Soedarso Sp (1987:10) :

Suatu hasil seni selain merefleksikan diri seniman penciptaanya juga merefleksikan lingkungannya (bahkan diri seniman terkena pengaruh lingkungan pula). Lingkungan itu bisa berwujud alam sekitar maupun masyarakat.<sup>1</sup>

Seniman tidak bisa lepas dari lingkungan baik dari segi sosial maupun pengalaman kehidupan ini. Adanya pengamatan yang dirasakan menarik oleh indra penglihatan akan memudahkan penulis dalam menentukan pilihan. Dalam hal ini barang sehari-hari diangkat menjadi karya seni patung, agar bisa mewakili ungkapan perasaan, pengalaman hidup

yang bersifat pribadi.

## **C. RUMUSAN PENCIPTAAN**

Dalam pembuatannya suatu karya seni pasti menghadirkan suatu permasalahan yang menjadi dasar ide/gagasan dalam sebuah proses kreatif. Dalam proses penciptaan tugas akhir karya seni ini terdapat beberapa hal yang hendak diuraikan dan dianalisis dalam bentuk penulisan maupun karya seni. Adapun permasalahan tersebut yaitu :

1. Bagaimana barang sehari-hari digunakan sebagai metafor dari pengalaman kehidupan?
2. Bagaimana mengolah barang sehari-hari yang merupakan metafor dari pengalaman dalam kehidupan sehari-hari di dalam karya seni patung?

## **D. KONSEP PERWUJUDAN**

Konsep perwujudan atau bentuk dapat diuraikan bagaimana sebuah ide atau gagasan sebuah bentuk dapat divisualkan dalam sebuah karya seni patung. Penulis menggunakan referensi dari apa yang dilihat, dan didengar dan penulis rasakan untuk diwujudkan secara visual. Barang sehari-hari yang dirasa menarik dan mewakili keadaan penulis saat ini, penulis pelajari.

Barang sehari-hari yang digunakan penulis mencakup barang found object atau objek temuan. Objek temuan dalam seni rupa adalah sebuah objek yang tidak memiliki estetika lagi, seperti halnya potongan kayu atau belahan sebuah mesin atau benda. Namun dalam pengertian ini " objek temuan" dimaksudkan sebagai kerja kreatif seni atau anti-seni dengan mendisplay benda temuannya dari lingkungan sekitarnya. Istilah ini populer pada masa Surealisme dan Dadaisme. Sedangkan di Indonesia, gejala seni dengan menampilkan objek temuan ini baru dikenal setelah dalam pameran Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia. Perupa Heri Dono sering kali memakai teknik ini dalam karya-karyanya (Susanto, 2011: 141)

Objek-objek temuan yang dimaksud penulis adalah barang yang sering

digunakan atau yang sering ditemui oleh penulis, dapat berupa barang yang berasal dari alam atau buatan pabrik. Barang-barang temuan yang berasal dari alam seperti kayu, batu, daun, tulang dan lain sebagainya. Sedangkan barang temuan dari pabrik yang dimaksud penulis adalah benda buatan pabrik yang sudah tidak memiliki nilai fungsi.

#### **E. TAHAP PEMBENTUKAN**

Proses awal pembentukan karya patung diawali dengan proses pencarian ide, dalam proses pencarian ide karya seni patung dari apa yang dirasakan dan di amatnya sehari-hari. Setelah proses pencarian ide merasa cukup lalu dilanjutkan ketahap pembuatan sketsa dalam proses ini penulis mencoba ide dalam tahap sketsa dan dilanjutkan dengan pembuatan model dengan tanah liat.

Karena bahan utama pembuatan karya seni patung menggunakan barang disekitar, pemilihan beberapa objek barang yang menarik dan mendukung ide akan diubah menjadi karya seni patung yang dibuat dengan menggabungkan beberapa barang yang sudah dipilih dan sesuai dengan tema atau gagasan yang akan disampaikan oleh penulis.

#### **F. DISKRIPSI KARYA**

Deskripsi karya dimaksudkan untuk meninjau atau melihat karya yang diciptakan. Pada usaha tersebut seseorang dapat menggunakan berbagai cara dalam rangka melihat, memeriksa, mengamati, mempelajari juga menduga muatan yang terkandung dalam karya seni. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara menyusun atau mengelompokkan baik secara keseluruhan bagian perbagian, atau satu persatu karya.

Dalam tinjauan karya ini menampilkan karya seni patung yang bertemakan barang sehari-hari sebagai metafor dalam penciptaan seni patung. Karya yang ditampilkan merespon bentuk dan menggunakan barang keseharian yang dipilih sebagai material. Barang sehari-hari diolah menjadi karya seni patung dan di

metaforikan pemaknaannya, diharapkan menjadi suatu material yang mempunyai nilai lebih, hingga mempunyai makna baru maupun dipahami maksud yang disampaikan pada karya.

Pengalaman dan pelajaran yang dapat diambil saat proses penciptaan karya sebagai kesimpulan setelah menjalani tugas akhir ini, terutama dalam mengolah proses pencarian ide dan cara mengolah menjadi karya seni yang diinginkan. Namun dalam proses pembuatan tugas akhir ini penulis mengalami beberapa hambatan dalam mencari ide, seperti memilih bentuk dari barang atau objek yang digunakan agar menciptakan pemaknaan baru sesuai dengan konsep karya yang akan diwujudkan. Penulis sering mencari barang-barang bekas yang akan digunakan dalam pembuatan karya di beberapa pengepul, seperti sepatu, pengeras suara, handpone, cangkul, gembok kunci dan lain sebagainya.

Penulis menyimpulkan bahwa karya seni patung dapat terwujud dengan menggunakan material dan barang-barang disekitar melalui pengolahan estetik sehingga memunculkan makna baru. Barang sehari-hari yang berada disekitar dan sering bersinggungan yang semula hanya memiliki nilai fungsi, setelah diolah menjadi karya seni patung akan memiliki makna baru bagi orang yang melihatnya. Diharapkan melalui karya seni patung ini dapat menjadi pembelajaran dan menambah pengetahuan. Dalam pembuatan karya seni patung ini masih banyak kekurangan, sehingga diharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi terwujudnya karya seni yang berkesinambungan dimasa mendatang.



Karya 1, Foto oleh Hari Bagus Sufajar Banting  
Tulang  
Polyester resin, besi 45 x 19 x 100

Cangkul adalah salah satu jenis alat kerja yang akrab dengan penulis, yang biasa digunakan untuk membantu suatu pekerjaan misalnya; mengaduk semen, menggali, dan meratakan tanah. Penulis melihat cangkul sebagai benda yang memiliki makna tersendiri yang sifatnya personal bagi diri penulis. Cangkul bagi penulis bukan sekedar alat kerja, melainkan sebuah simbol yang mepresentasikan diri penulis ditengah-tengah keluarga, yaitu sebagai kepala keluarga yang berkewajiban menafkahi kehidupan dan kebutuhan anggota keluarga.

Pada karya, penulis memvisualkan tulang punggung sebagai pengganti gagang cangkul yang bermakna sebagai tumpuan dalam keluarga, dan besi cangkul dimaknai sebagai daya dan upaya dalam mencari nafkah.

Peran penulis sebagai kepala keluarga mengantarkan penulis sebagai ide penciptaan yang mana penulis mendeskripsikan diri penulis sebagai figur yang memiliki tanggung jawab terhadap kelangsungan hidup keluarga yang penulis lakukan dengan segala daya dan upaya yang sesuai dengan mata pencaharian penulis.



Karya 2, Foto Oleh Hari Bagus Sufajar  
Sakinah, Mawaddah, Warohmah Polyester  
resin  
45 x 25 x 105

Pernikahan merupakan momen yang sakral sekaligus wujud komitmen mengikat janji sehidup semati, penulis memaknai pernikahan sebagai bentuk komitmen dalam menjalani hidup bersama, baik suka ataupun duka.

Pada visual karya penulis menyuguhkan objek gembok yang telah mengalami perubahan unsur, namun tidak menghilangkan esensi dari bentuk gembok. Tangkai gembok penulis simbolkan dengan wujud sepasang tangan yang sedang bersalaman, merupakan komitmen dalam membangun dan membina rumah tangga yang tentunya dilandasi oleh rasa cinta sebagai pengikat janji setia antara pria dan wanita. Pernikahan bagi penulis menjadi salah satu langkah yang sangat sangat spesial bagi semua orang. Menikah tidak hanya menyatukan antara pria dan wanita akan tapi juga menyatukan dua keluarga yang berbeda menjadi satu kesatuan hubungan kekeluargaan bagi kedua belah pihak. Sebuah ikatan janji yang tidak sekedar diucapkan melalui kata-kata akan tetapi lebih pada implementasinya dalam kehidupan rumah tangga. Layaknya gembok, pernikahan tidak dapat dipisahkan begitu saja karena pernikahan bagi penulis merupakan komitmen untuk menuju sakinah, (tentram), mawaddah, (cinta), warahmah, (kasih dan sayang).





Karya 3, Foto Oleh Hari Bagus Sufajar Dalam  
Tekanan  
Besi, polyester resin, tali  
35 x 35 x 55

Tuntutan kebutuhan dalam keluarga mencakup sandang, pangan, papan. Hal ini membuat penulis harus bekerja ekstra demi memnuhi kebutuhan tersebut. Penulis menyimbolkan tabung gas sebagai kebutuhan yang sangat vital dalam rumah tangga, kebutuhan tersebut dapat sesuatu yang sifatnya primer dan kebutuhan yang sifatnya sekunder. Tidak jarang kebutuhan-kebutuhan tersebut menjadi bahan rebutan bagi konsumennya, hal ini menjadi permasalahan tersendiri bagi penulis sebagai kepala rumah tangga dan penulis sebagai makhluk sosial. Situasi tersebut penulis hadirkan dalam fisual tali yang menjerat tabung gas yang sedemikian kuat.

Penulis menawarkan visual tabung gas yang sebelumnya memiliki sifat keras menjadi lunak, yang merupakan representasi dari tekanan. Setiap kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam rumah tangga merupakan tantangan tersendiri yang sering penulis alami, terkadang kebutuhan tersebut berbenturan dengan situasi dan kondisi yang terkadang memberi pilihan yang sulit untuk diputuskan atau ditentukan keutamaannya.

## **G. PENUTUP**

Pengalaman dan pelajaran yang dapat diambil saat proses penciptaan karya sebagai kesimpulan setelah menjalani tugas akhir ini, terutama dalam mengolah proses pencarian ide dan cara mengolah menjadi karya seni yang diinginkan. Namun dalam proses pembuatan tugas akhir ini penulis mengalami beberapa hambatan dalam mencari ide, seperti memilih bentuk dari barang atau objek yang digunakan agar menciptakan pemaknaan baru sesuai dengan konsep karya yang akan diwujudkan. Penulis sering mencari barang-barang bekas yang akan digunakan dalam pembuatan karya di beberapa pengepul, seperti sepatu, pengeras suara, handpone, cangkuk, gembok kunci dan lain sebagainya.

Penulis menyimpulkan bahwa karya seni patung dapat terwujud dengan menggunakan material dan barang-barang disekitar melalui pengolahan estetik sehingga memunculkan makna baru. Barang sehari-hari yang berada disekitar dan sering bersinggungan yang semula hanya memiliki nilai fungsi, setelah diolah menjadi karya seni patung akan memiliki makna baru bagi orang yang melihatnya.

Diharapkan melalui karya seni patung ini dapat menjadi pembelajaran dan menambah pengetahuan. Dalam pembuatan karya seni patung ini masih banyak kekurangan, sehingga diharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi terwujudnya karya seni yang berkesinambungan dimasa mendatang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- A.A.M. Djilantik, & Rahzen, Tufik. & Suryani, Ni Nyoman Manik, 1999, Estetika Sebuah Pengantar, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, MSPI dan Art
- Budiman, Kris, 2011, Semiotika Visual Konsep, Isu, dan Problem Ikonitas. Yogyakarta: Jalsutra.
- Danesi, Marcel. 2011, Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar

- Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi, Yogyakarta, Jalasutra.
- Feldman, Edmund Burke, 1967, *Art As Image and Idea*, Terj. Drs. Gustami, SU, New Jersey: The University of Georgia.
- Marianto, M. Dwi, 2011, *Menempa Quanta Mengurai Seni*, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI
- Read, Herbert, 1973, *The Meaning of Art*, Yogyakarta : Terjemahan Soedarso Sp. MA, *Pengertian Seni*, Bagian III, STSRI ASRI
- Soedarso, SP, 1987, *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta.
- Sudarmaji. 1973, *Dasar-Dasar Kritik Seni Rupa*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia ASRI Yogyakarta.
- Susanto, Mikke, 2011, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa* Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagad Art House.
- Sutrisno Sj, FX Mudji, 1993, *Estetika Filsafat Keindahan*, Yogyakarta: Kanisius.