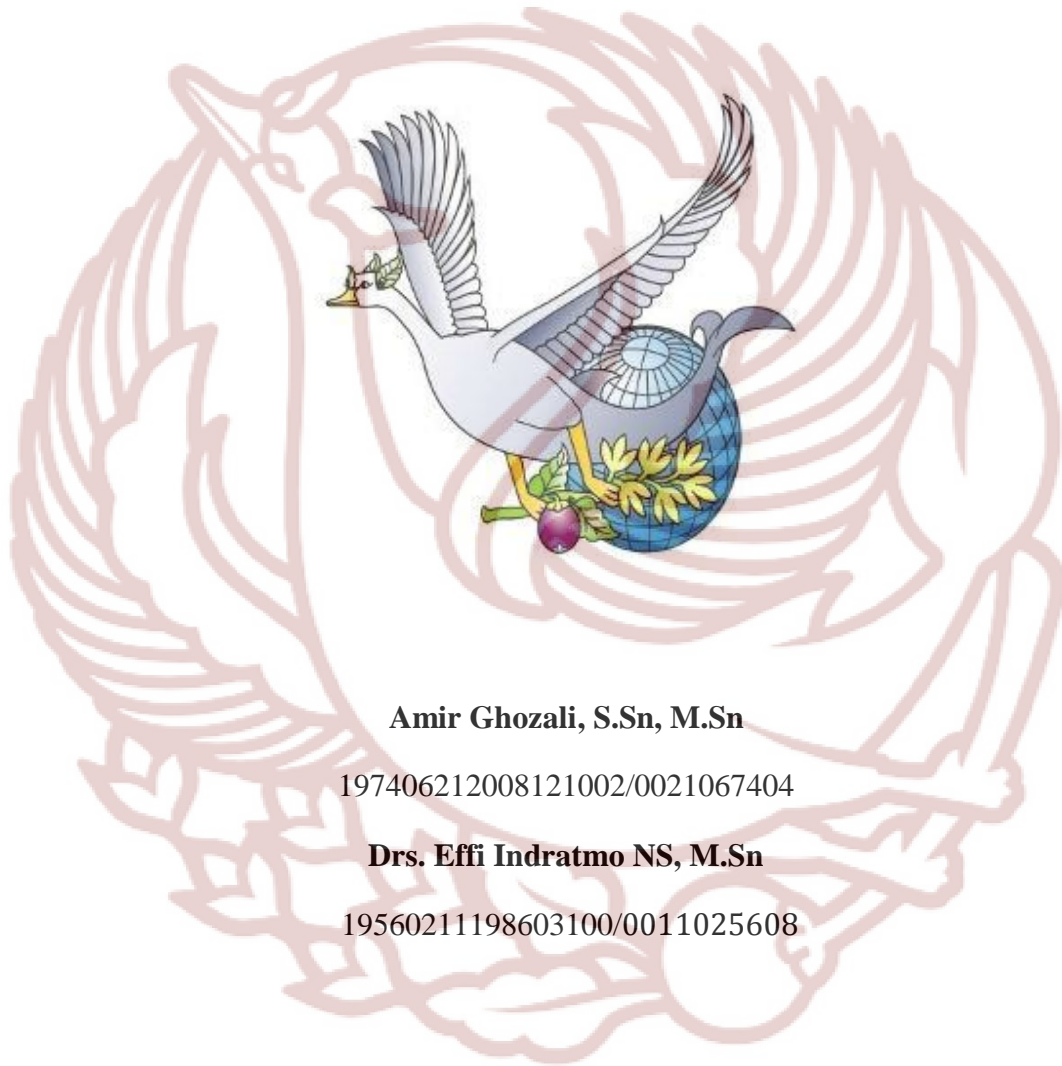


**REPRESENTASI SIMBOLIK FENOMENA ALAM  
DALAM KARYA SENI PATUNG LANDMARK  
'KESEIMBANGAN'**

**LAPORAN PENELITIAN PENCIPTAAN KARYA**



**Amir Ghozali, S.Sn, M.Sn**

197406212008121002/0021067404

**Drs. Effi Indratmo NS, M.Sn**

19560211198603100/0011025608

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA**

**November 2016**

## KATA PENGANTAR

Seni patung publik sekaligus mengusung kepentingan ganda di luar fungsi fisiknya (sebagai penanda sudut kawasan atau *landmark*), yakni dalam fungsi sosialnya sebagai sarana cermin masyarakatnya yang merefleksikan nilai sosial budaya, serta sebagai sarana pewarisan (*transform*) nilai tertentu yang dianggap penting, dari kelompok dan generasi yang satu kepada kelompok dan generasi lainnya sebagai media pembangun aspek spiritualitas warganya. Lebih dari itu, patung yang hadir sebagai *landmark*, merupakan ekspresi jatidiri suatu kawasan yang disebut sebagai faktor kunci dalam penciptaan rasa harga diri dan jatidiri atau identitas, sebagai pengejawantahan dari kesinambungan masa lampau, masa kini dan masa mendatang.

Penelitian penciptaan karya patung *landmark* yang bertajuk "Representasi Simbolik Fenomena Alam Dalam Karya Seni Patung Landmark 'Keseimbangan'" ini berpijak pada gagasan tentang keseimbangan dalam segenap dimensi kehidupan ini mengangkat fenomena alam yang berlaku hari ini tidak bisa dipisahkan dari perspektif kita akan arti penting keseimbangan. Dari dualisme yang bertautan antara tradisi dan modernitas, yang local dan global, yang natural dengan teknologi, antara yang spiritual dan yang profan. Antara kedalaman spiritual dengan percepatan kemajuan. Hal ini senada dengan amanah dan filosofi yang terkandung dalam visi kampus seni ISI Surakarta, dimana tradisi dan modernitas berpadu dalam estetika seni yang tinggi. Karya penciptaan patung *landmark* ini sekaligus akan diinisiasikan sebagai rancangan untuk penanda publik di kampus 2 Fakultas Seni Rupa FSRD ISI Surakarta.

Proses penciptaan karya ini menjadi penting bagi inisiasi pembentukan landmark lain di kawasan kampus II ISI Surakarta. Penelitian ini sekaligus menjadi lontaran untuk melakukan eksperimentasi dan eksplorasi teknik serta media dalam penciptaan karya seni patung publik sebagai bagian dari landmark sebuah kawasan. Maka upaya-upaya ini semestinya senantiasa diudkung sebagai media dan ruang bagi pembentukan identitas kawasan yang mewakili gagasan, ideologi, dan konsepsi tentang ruang akademik yang sarat dengan pengembangan pengetahuan dan penciptaan karya. Penelitian ini belumlah sempurna dan untuk itu diperlukan masukan aspirasi dan gagasan dari banyak pihak demi sempurnanya gagasan ini dan menjadi acuan dalam menginisiasi gagasan penciptaan karya patung publik selanjutnya.

## Halaman Pengesahan

Judul Penelitian Pustaka : REPRESENTASI SIMBOLIK FENOMENA ALAM  
DALAM KARYA SENI PATUNG *LANDMARK*  
'KESEIMBANGAN'

Peneliti :

a. Nama Lengkap : Amir Ghozali, S. Sn, M. Sn

b. NIP : 197406212008121002/0021067404

c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli /Penata Muda Tk.I, III/b

Anggota Peneliti :

a. Nama Lengkap : Drs. Effi Indratmo NS, M.Sn

b. NIP : 19560211198603100/0011025608

c. Jabatan Fungsional : Lektor / Penata Tk.I, III/d

Fakultas/Jurusan : Fakultas Seni Rupa dan Desain / Jurusan Seni Murni

Alamat Institusi : ISI Surakarta, Jl. Ki Hajar Dewantara No. 19  
Ketingan Surakarta

Lama Penelitian : 6 bulan

Pembiayaan : Rp. 20.000.000,00

(Dua Puluh Juta Rupiah)

Surakarta, 30 Oktober 2016

Mengetahui Dekan Fakultas

Peneliti

Ranang Agung Sugihartono, S. Pd., M. Sn.

Amir Ghozali, S.Sn, M.Sn

NIP 19711110 200312 1 001

NIP 19740621 200812 1 002

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	1
Halaman Pengesahan .....	2
Kata Pengantar .....	3
Daftar Isi .....	4
ABSTRAK .....	5
BAB I. PENDAHULUAN.....	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	14
BAB III. METODE PENCIPTAAN .....	18
BAB IV. PENCIPTAAN KARYA PATUNG LANDMAR .....	20
BAB. V. KESIMPULAN DAN SARAN .....	30
DAFTAR PUSTAKA .....	33



# REPRESENTASI SIMBOLIK FENOMENA ALAM DALAM KARYA SENI PATUNG LANDMARK 'KESEIMBANGAN'

## ABSTRAK

*Landmark* adalah sebuah sebutan yang artinya "tanda-tanda tempat" atau sebuah "sosok" yang secara sengaja atau tidak sengaja dijadikan titik tengah, tengaran (Jawa: tengeran) satu lingkungan, bisa mengacu bentuk apa saja. Patung publik erat hubungannya dengan *landmark* suatu wilayah, karena karya patung publik umumnya ditunjang oleh sejumlah elemen yang mampu memberi ciri menonjol melalui seni bangun arsitekturalnya. Secara kongkrit bangunan patung publik pada suatu lokasi tertentu memberikan ciri visual sudut kawasan tertentu, sehingga memberikan orientasi arah bagian suatu wilayah. *Landmark* mempunyai identitas yang lebih baik jika bentuknya jelas dan unik dalam lingkungannya, dan ada *sequence* beberapa *landmark*, serta ada perbedaan skala masing-masing. Tema 'Keseimbangan' yang diambil sebagai konsep penciptaan karya patung *landmark* ini didasari dari begitu maraknya fenomena alam yang terjadi saat ini. Dalam penelitian kali ini penulis akan membuat karya seni rupa patung publik yang akan menjadi *landmark* bagi kawasan yang akan dipilih dengan memperhatikan aspek sosio historis kawasannya, yakni dalam perancangan penulis adalah Kampus 2 ISI Surakarta yang dikenal dengan keunikan lokasi, bentang alam, dan kawasan kampus seni yang kental dengan penciptaan seni rupanya. Perpaduan antara tradisi dan modernitas, antara lokal dengan global, antara yang natural dan teknologi. Pada penelitian ini penggarapan teknik yang dipakai dalam proses penciptaan karya seni patung *landmark* akan menggunakan tehnik dasar plester semen, dengan konstruksi seni bangun yang disesuaikan dengan bentang alam dan arsitektur bangunan disekitarnya. Menggunakan material yang natural, dengan paduan cor logam sehingga menambah kesan akulturasi ide dan estetika yang digunakan. Penelitian ini sekaligus menjadi lontaran untuk melakukan eksperimentasi dan eksplorasi teknik serta media dalam penciptaan karya seni patung publik sebagai bagian dari *landmark* sebuah kawasan.

*Keyword* : *landmark, patung publik, keseimbangan, kampus II ISI Surakarta*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Patung dalam bahasa Inggris disebut dengan *sculpture*, istilah ini mengacu pada salah satu bentuk media seni rupa yang bersifat tiga dimensi. Seni patung modern mempunyai pengertian yang lebih luas dari seni *arca*. Dalam pengertian seni tradisi, seni patung sering diidentikkan dengan seni *arca*, sebuah bentuk karya tiga dimensi yang menggambarkan figur-figur manusia atau dewa-dewa. Biasanya patung terbuat dari batu, kayu, gerabah, atau logam perunggu. Pengertian ini merujuk pada artefak tiga dimensi yang menjadi produk artistik di setiap kebudayaan dengan beragam fungsi keberhadirannya, seperti nilai spiritual (sarana peribadatan), ataupun kebutuhan-kebutuhan *profan* (hiasan, dekorasi maupun perhiasan).

Dalam Ensiclopedia Britanica (1968:vol 20) dijelaskan bahwa; “*Sculpture may be broadly defined as the art of representing observed or imagined objects in solid materials and in three dimension. There are two generals types: 1. Statuary, in which figures are shown in the round. 2. Relief, in which figures project from a grounds*”. Dari kutipan di atas dinyatakan bahwa *sculpture* itu adalah karya seni yang dapat diamati dalam wujud tiga dimensi (*trimatra*), yang berbeda dengan seni relief. Muchtar (1985:3) menjelaskan bahwa: Seni patung terwujud dalam bentuk tiga dimensional. Dimensi ketiga itulah yang senantiasa menjadi garapan pematung, yaitu ‘kedalaman’ bentuk. Menurut Kamus Besar Indonesia adalah benda tiruan,

bentuk manusia dan hewan yang cara pembuatannya dengan dipahat. Selanjutnya B.S Myers, mendefinisikan seni patung adalah karya tiga dimensi yang tidak terikat pada latar belakang apa pun atau bidang manapun pada suatu bangunan. Karya ini diamati dengan cara mengelilinginya, sehingga harus nampak mempesona atau terasa mempunyai makna pada semua seginya. Selain itu Mayer menambahkan bahwa seni patung berdiri sendiri dan memang benar-benar berbentuk tiga dimensi sehingga dari segi manapun kita melihatnya, kita akan dihadapkan kepada bentuk yang bermakna.

Selain keberadaannya sebagai media ungkap ekspresi personal para seniman, seni patung juga berkembang sebagai bagian dari wajah sebuah kawasan. Seni patung menjadi elemen penanda wilayah. Dalam sejarahnya, pembangunan monumen dan tugu peringatan di Indonesia sudah dimulai sejak awal kemerdekaan. Penciptaan patung-patung yang menghiasi kawasan ataupun wilayah kota menjadi salah satu penanda atau *landmark* untuk media informatif dan dokumentatif kesejarahan. Kita bisa melihat pada karya patung monumen seperti patung almarhum Jendral Sudirman di depan gedung DPRD Yogyakarta dan patung Dr. Sam Ratulangi oleh Hendra Gunawan. Patung-patung besar karya seniman Edhi Soearso pun menjadi catatan penting bagaimana seni patung menjadi bagian dari politik kebudayaan Negara di era Soekarno.

*Landmark* adalah sebuah sebutan yang sesungguhnya tidak terlampau populer dalam dunia seni. Sebab, landmark yang artinya "tanda-tanda tempat" atau sebuah "sosok" yang secara sengaja atau tidak sengaja dijadikan titik tengara, tengaran (Jawa: tengeran) satu lingkungan, bisa mengacu bentuk apa saja. Patung publik erat



hubungannya dengan *landmark* suatu wilayah, karena karya patung publik umumnya ditunjang oleh sejumlah elemen yang mampu memberi ciri menonjol melalui seni bangun arsitekturalnya. Secara kongkrit bangunan patung publik pada suatu lokasi tertentu memberikan ciri visual sudut kawasan tertentu, sehingga memberikan orientasi arah bagian suatu wilayah. Landmark mempunyai identitas yang lebih baik jika bentuknya jelas dan unik dalam lingkungannya, dan ada *sequence* beberapa landmark, serta ada perbedaan skala masing-masing.

Lebih dari itu, seni patung publik sekaligus mengusung kepentingan ganda di luar fungsi fisiknya (sebagai penanda sudut kawasan atau *landmark*), yakni dalam fungsi sosialnya sebagai sarana cermin masyarakatnya yang merefleksikan nilai sosial budaya, serta sebagai sarana pewarisan (*transform*) nilai tertentu yang dianggap penting, dari kelompok dan generasi yang satu kepada kelompok dan generasi lainnya sebagai media pembangun aspek spiritualitas warganya. Lebih dari itu, patung *landmark*, merupakan ekspresi jatidiri suatu kawan yang disebut sebagai faktor kunci dalam penciptaan rasa harga diri dan jatidiri atau identitas, sebagai pengejawantahan dari kesinambungan masa lampau, masa kini dan masa mendatang.

Karya patung *landmark* sebagai suatu bentuk karya seni bangun, dengan segala fungsi serta misinya, sudah barang tentu diwujudkan secara kongkrit (*visualized*) melalui suatu upaya rekayasa simbolis agar dapat tercipta dialog atau komunikasi dengan khalayak luas atau publik. Sebagai sebuah karya seni rupa khalayak (*public art*), patung *landmark* dibuat berdasarkan sejumlah prasyarat, kaidah serta prinsip-prinsip yang mendasari, sehingga sesuai dengan maksud dan tujuan dibangunnya sebuah patung publik.



Maka berpijak dari gagasan ini penulis melakukan penelitian penciptaan karya patung *landmark* yang berpijak pada gagasan tentang keseimbangan dalam segenap dimensi kehidupan. Fenomena alam yang berlaku hari ini tidak bisa dipisahkan dari perspektif kita akan arti penting keseimbangan. Dari dualisme yang bertautan. Gagasan tentang dualisme antara tradisi dan modernitas, yang local dan global, yang natural dengan teknologi, antara yang spiritual dan yang profan. Antara kedalaman spiritual dengan percepatan kemajuan. Hal ini senada dengan amanah dan filosofi yang terkandung dalam visi kampus seni ISI Surakarta, dimana tradisi dan modernitas berpadu dalam estetika seni yang tinggi. Karya penciptaan patung *landmark* ini sekaligus akan diinisiasikan sebagai rancangan untuk penanda publik untuk nantinya akan diletakkan di kampus 2 Fakultas Seni Rupa FSRD ISI Surakarta.

Hal inilah yang menjadi dasar pemikiran penulis untuk bisa mewujudkan sebuah rancangan patung publik yang berdasar pada gagasan tentang keseimbangan dua entitas yang saling melengkapi, dengan visi estetika tradisi yang mengakar dan bahasa modernitas yang kental melalui penelitian penciptaan karya yang berjudul "Representasi Simbolik Fenomena Alam Dalam Karya Seni Patung Landmark 'Keseimbangan'" Penelitian ini bermaksud untuk melakukan eksperimentasi dan eksplorasi teknik serta media dalam penciptaan karya seni patung publik sebagai bagian dari landmark sebuah kawasan.

## B. Ide penciptaan

Ide dasar dari penelitian ini adalah adanya peluang untuk menciptakan karya seni publik yang menjadi *landmark* dari sebuah kawasan. Melalui serangkaian riset terkait dengan beragam patung publik yang ada di berbagai tempat, sekaligus melakukan riset studi tentang kawasan, bentang wilayah dan corak arsitektur yang melingkupi sekitarnya, sejarah keberadaan, publik dan interaksi yang selama ini muncul di sebuah kawasan. Patung publik yang akan di rancang, akan menjadi ciri dari visual sudut kawasan, menjadi orientasi arah dan penanda identitas wilayah. Karya patung yang diciptakan akan menunjukkan keunikan tersendiri bagi lingkungan tempatnya berada. Fungsi sosial dari keberadaan patung ini nantinya adalah sebagai sarana cermin masyarakatnya untuk merefleksikan nilai sosial budaya, serta sebagai sarana pewarisan (*transform*) nilai – nilai akademik yang penting, dari generasi yang satu kepada generasi selanjutnya. Selain itu penciptaan karya patung *landmark* merupakan media pembangun aspek spiritualitas bagi publik yang berada di lingkungan tersebut. Lebih dari itu, patung *landmark*, merupakan ekspresi jati diri suatu kawasan, penciptaan rasa harga diri dan jati diri atau identitas, sebagai pengejawantahan dari kesinambungan masa lampau, masa kini dan masa mendatang.

Tema 'Keseimbangan' yang diambil sebagai konsep penciptaan karya patung *landmark* ini didasari dari begitu maraknya fenomena alam yang terjadi saat ini. Penulis melihat bahwa alam termasuk budaya dan manusia di dalamnya telah mengalami sekian peradaban maju yang hampir meninggalkan akar tradisi dan

budaya azali-nya. Masyarakat hari ini dihadapkan pada dualitas pilihan, yang alami atau yang berbaur teknologi, yang tradisi atau modernis, yang lokal ataupun yang global. Kedua hal tersebut seringkali berbenturan satu dengan yang lain, seringkali menjadi *kausal*. Dominasi satu hal, menggerus satu hal lainnya. Global yang meninggalkan lokal, eksplorasi modernitas secara terus menerus, hingga meninggalkan tradisi asal. Eksploitasi alam yang tidak mempertimbangkan kelestarian hanya akan berimbas pada kehancuran peradaban manusia sendiri. Maka dari itu, keseimbangan menjadi titik penting dalam segenap dimensi kehidupan manusia. Menjadi ruang temu dan ruang padu antara dua sisi yang saling kontradiksi.

Seperti telah tersebut di atas bahwa dalam penelitian kali ini penulis akan membuat karya seni rupa patung publik yang akan menjadi *landmark* bagi kawasan yang akan dipilih dengan memperhatikan aspek sosio historis kawasannya, yakni dalam perancangan penulis adalah Kampus 2 ISI Surakarta yang dikenal dengan keunikan lokasi, bentang alam, dan kawasan kampus seni yang kental dengan penciptaan seni rupanya.

Melalui pendekatan wacana seni rupa kontemporer diharapkan akan muncul karya seni patung *landmark* yang mempunyai kebaruan yaitu dengan menggabungkan elemen dan simbol – simbol alam dan budaya yang dimiliki masyarakat kita sendiri. Perpaduan antara tradisi dan modernitas, antara lokal dengan global, antara yang natural dan teknologi. Hal ini sesuai dengan estetika dan wacana seni patung kontemporer yang mempunyai keleluasaan dalam penafsiran teks dan simbol, melintas sekat-sekat konvensi seni yang ketat, serta estetika seni

yang mempertemukan estetika tradisi dan modern, tradisional dan modern. sekaligus pada wilayah capaian teknis proses penciptaan karyanya. Karena ketika memasuki wilayah perkembangan seni rupa sekarang yang didominasi wacana kontemporer, membuat teknis capaian penciptaan karyanya menjadi sangat luas. Bentuk, media dan teknik dalam hal ini seni patung akan berkembang sedemikian rupa sesuai interpretasi baru yang tercipta.

Pada penelitian ini penggarapan teknik yang dipakai dalam proses penciptaan karya seni patung *landmark* akan menggunakan tehnik dasar plester semen, dengan konstruksi seni bangun yang disesuaikan dengan bentang alam dan arsitektur bangunan disekitarnya. Menggunakan material yang natural, dengan paduan cor logam sehingga menambah kesan akulturasi ide dan estetika yang digunakan.

Karena berupa patung publik dan menjadi *landmark* kawasan, dimensi yang akan di rancang dalam karya patung ini diupayakan dapat sesuai dengan perbandingan ruang arsitektur bangunan yang ada disekitarnya, dengan perkiraan ukurannya adalah 3x3 meter belum termasuk dengan setumpu atau *dempel* (bahasa Jawa).

Adapun studi proses penciptaannya nanti dimulai dengan melakukan riset kawasan terlebih dahulu, membuat serangkaian desain karya, konstruksi awal untuk *prototype* karya terlebih dahulu. Setelah *prototype* ini selesai dibuat, tahap selanjutnya adalah pembuatan karya dengan ukuran yang sudah disesuaikan.

Secara visual dan intensitas proses penggarapan, diharapkan intensitas terkait kerumitan dan kecermatan dari teknik pembangunan seni patung publik, bisa dimunculkan juga dalam penelitian ini yaitu melalui kekuatan konstruksi, ergonomi



keruangan dan mampu menjadi penanda identitas bagi kawasan yang akan di gunakan sebagai letak karya patung tersebut.

### **C. Rumusan masalah**

1. Mengapa karya patung publik menarik untuk diwujudkan sebagai *landmark* dari sebuah kawasan?
2. Bagaimana proses penciptaan karya seni patung *landmark* sebagai penanda identitas kawasan?

### **D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan**

#### 1. Tujuan Penciptaan :

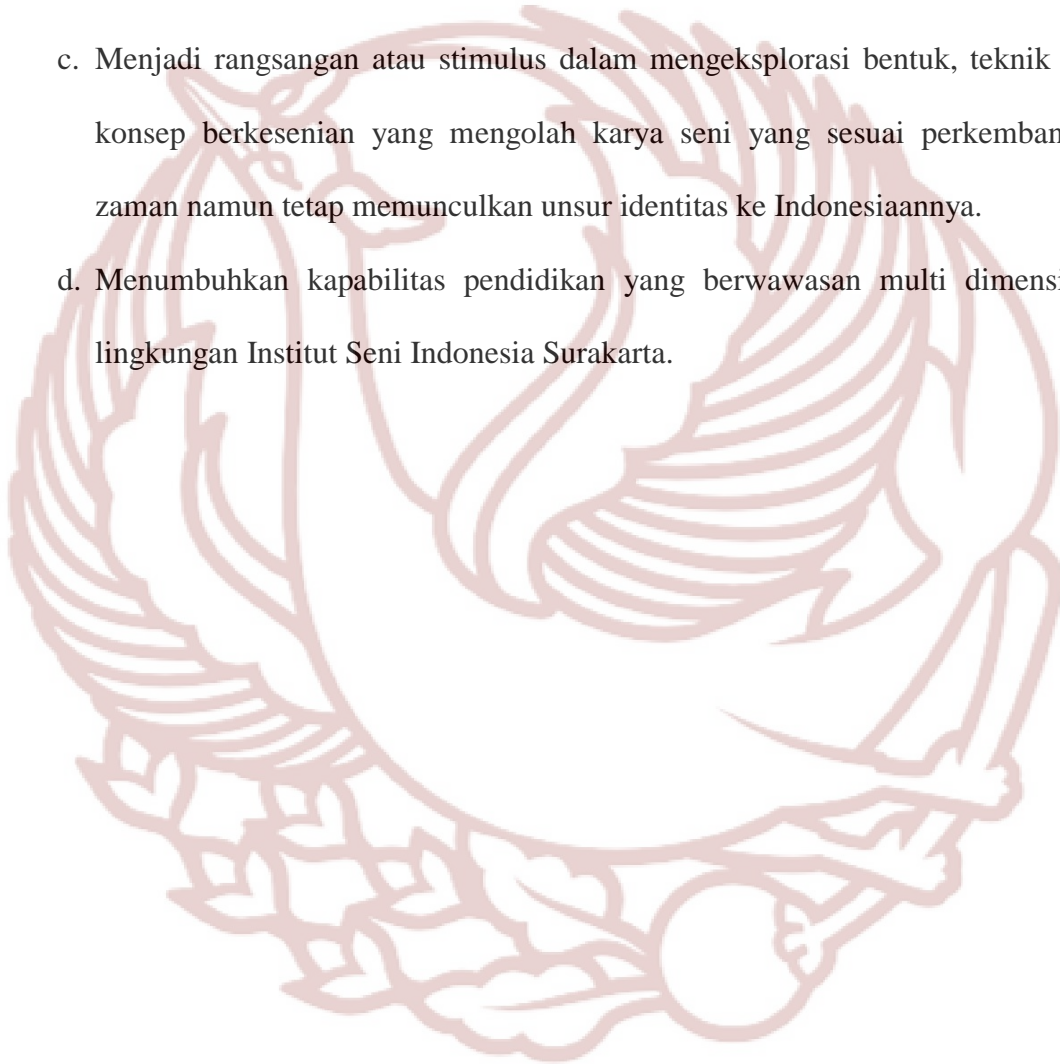
- a. Membuka peluang selebar-lebarnya terkait kreatifitas pada karya seni rupa berdimensi tradisi dalam lingkungan yang semakin mengglobal, guna menjadi stimulus dan cara pandang baru bagi generasi muda dalam melihat seni patung *landmark* sebagai ruang penanda indentitas, cermin masyarakatnya, sekaligus penanda warisan pengetahuan yang berkelanjutan.
- b. Menciptakan karya seni patung *landmark* yang mampu mewakili identitas sebuah kawasan, sekaligus menjadi penanda keberadaan wilayah dengan segenap potensi yang dimiliki oleh lingkungnya.

#### 2. Manfaat Penciptaan

- a. Bagi pelaku yang melakukan studi penciptaan, merupakan sebuah bentuk keaktifan serta kepedulian akan keberadaan dan eksistensi yang berhubungan

dengan perkembangan seni dan budaya di tengah arus global sekarang.

- b. Mewujudkan gagasan seni patung publik yang mampu menjadi *landmark* sebuah kawasan, yang menjadi penanda wilayah dan ruang membangun jatidiri dan identitas kawasan, dan cerminan dari lingkungan dimana karya tersebut berada.
- c. Menjadi rangsangan atau stimulus dalam mengeksplorasi bentuk, teknik dan konsep berkesenian yang mengolah karya seni yang sesuai perkembangan zaman namun tetap memunculkan unsur identitas ke Indonesiaannya.
- d. Menumbuhkan kapabilitas pendidikan yang berwawasan multi dimensi di lingkungan Institut Seni Indonesia Surakarta.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

Beberapa tulisan tentang monumen, estetika kota, dan pencitraan ditulis secara terpisah, dengan penulis berbeda. Demikian pula beberapa tulisan yang ada disajikan dalam sudut pandang yang berbeda-beda, misalnya Sidharta. Et al (1986). Menulis buku dengan judul *Konservasi Monumen, Lingkungan, dan Bangunan Kuno Bersejarah di Surakarta*. Tulisan tersebut berisi deskripsi konservasi monumen, belum menyentuh pada kepentingan komoditi pariwisata.

Agus Dermawan T (2001) membuat tulisan pada pengantar katalogus Gelar Karya Sayembara Landmark Ancol. Jakarta, dengan judul “Tanda-tanda Tempat yang Bernama Landmark”. Pada tulisan tersebut, singkatnya Agus Dermawan mengatakan bahwa seni bangun monumen tak bisa dilepaskan keberadaannya pada sebuah kota, sebagai bagian penting dari kelengkapan wajah kota. Ia tidak sekedar menjadi titik orientasi bagi penghuninya untuk membantu membentuk ingatan visual sebagai bagian dari struktur tata ruang kota atau *landmark*. *Landmark* yang bisa diartikan secara bebas sebagai penanda suatu tempat/kawasan/lingkungan yang baik, disengaja ataupun tidak telah disepakati oleh khalayak (*public*) untuk menunjuk wilayah tertentu karena terdapatnya suatu ciri yang menonjol atau dominan, sehingga mudah dikenali. Ciri menonjol itu bisa disebabkan oleh faktor alamiah (berupa pohon besar, batu besar di pinggir jalan, bukit, atau lainnya), bisa pula berupa buatan manusia (arsitektur).

Redstone, Louis G. et al. (1981) *Public Art, New Direction*. United State of

America: Mc Graw-Hill. Redstone secara khusus menulis tentang public art, yang di dalamnya termasuk monumen. Dalam kaitan ini, monumen erat hubungannya dengan *landmark* karena monumen umumnya ditunjang oleh sejumlah elemen yang mampu memberi ciri menonjol melalui seni bangun arsitekturalnya. Secara kongkrit bangunan monumen pada suatu lokasi tertentu memberikan ciri visual sudut kota tertentu, sehingga memberikan orientasi arah bagian suatu kota. Lebih dari itu, seni bangun monumen sekaligus mengusung kepentingan ganda di luar fungsi fisiknya (sebagai penanda sudut kota atau *landmark*), yakni dalam fungsi sosialnya sebagai sarana cermin masyarakat yang merefleksikan nilai sosial budaya, serta sebagai sarana pewarisan (*transform*) nilai tertentu yang dianggap penting, dari kelompok dan generasi yang satu kepada kelompok dan generasi lainnya sebagai media pembangun aspek spiritualitas warganya. Lebih dari itu, seni bangun monumen sebagai salah satu bentuk bangunan arsitektur, merupakan ekspresi jati diri suatu kota yang disebut sebagai faktor kunci dalam penciptaan rasa harga diri dan jati diri atau identitas, sebagai pengejawantahan dari kesinambungan masa lampau, masa kini dan masa mendatang (Sidharta, 1986).

Monumen sebagai suatu bentuk karya seni bangun, dengan segala fungsi serta misinya, sudah barang tentu diwujudkan secara kongkrit (*visualized*) melalui suatu upaya rekayasa simbolis agar dapat tercipta dialog atau komunikasi dengan khalayak luas atau publik. Sebagai sebuah karya seni rupa khalayak (*public art*), seni bangun monumen dibuat berdasarkan sejumlah prasyarat, kaidah serta prinsip-prinsip yang mendasari, sehingga sesuai dengan maksud dan tujuan dibangunnya sebuah monumen.



Estetika secara sederhana dapat diartikan sebagai ilmu yang membahas keindahan, bagaimana ia bisa terbentuk, dan bagaimana seseorang bisa merasakannya. Pembahasan lebih lanjut mengenai estetika adalah sebuah filosofi yang mempelajari nilai-nilai sensoris, yang kadang dianggap sebagai penilaian terhadap sentimen dan rasa. Perkembangan lebih lanjut menyadari bahwa keindahan tidak selalu memiliki rumusan tertentu. Ia berkembang sesuai penerimaan masyarakat terhadap ide yang dimunculkan oleh pembuat karya. Karena itulah selalu dikenal dua hal dalam penilaian keindahan, yaitu *the beauty*, suatu karya yang memang diakui banyak pihak memenuhi standar keindahan dan *the ugly*, suatu karya yang sama sekali tidak memenuhi standar keindahan dan oleh masyarakat banyak biasanya dinilai buruk, namun jika dipandang dari banyak hal ternyata memperlihatkan keindahan.

Estetika sangat erat hubungannya dengan rupa (*visual*) atau wujud. Rupa (*visual*) dalam estetika adalah sesuatu yang nampak (dirasakan melalui indra penglihatan), diciptakan manusia dengan tujuan memberikan kesenangan (Djelantik, 2004 : 14-15). Konsep rupa terdiri dari *form* (bentuk) atau unsur-unsur yang mendasar, dan struktur atau susunan. Untuk mencapai nilai estetis, selain wujud atau rupa, bobot dan penampilan suatu karya visual menjadi suatu pertimbangan tersendiri. Bobot adalah kualitas dari visual itu sendiri, sedangkan penampilan berhubungan dengan bagaimana karya tersebut disajikan.

Keindahan tidak lepas dari konsep umum yang dipahami sebagai 'indah' bila dilihat oleh mata. Ken-Ichi Sasaki melalui Maharika membedakan dua konsep

keindahan yaitu visualitas dan taktilitas (Maharika, <http://maharika.staff.uui.ac.id/2007/11/mitos-keindahan-kota/>). Visualitas adalah teori-teori yang datang dari Barat yang didasari oleh referensi visualitas, atau keindahan yang dilihat oleh mata. Diantaranya adalah teori *townscape* yang selanjutnya banyak diikuti oleh para perancang kota sebagai dasar teoritis untuk menciptakan estetika kota. Kata tersebut sejajar dengan kata *landscape*, *cloudscape*, *waterscape* dan lain-lain yang kurang lebih berarti ‘yang dapat dipandang dengan meluas’. Taktilitas (*tactility*) menurut Sasaki adalah perasaan ternaungi dan terlindungi yang hanya dapat dirasakan oleh segenap raga dan indera (bukan hanya dengan mata).

Estetika kota bukan sekadar terletak pada pembangunan keindahan fisik kota tanpa perhitungan dampak lingkungan. Bukanlah ‘perayaan’ perkembangan teknologi semata. Bukan pula hanya sebatas slogan ‘kota budaya’, berhati nyaman, dan lain-lain. Estetika kota adalah proses terpadu manusia, ruang, lingkungan dan waktu (Yolanda, 2008). Estetika kota meliputi ‘value’ dari beragam interaksi yang ada di dalamnya.

Dari teori-teori di atas dapat diartikan bahwa estetika kota di samping pada hal-hal yang berhubungan dengan visual, struktur elemen-elemen estetis yang dapat menciptakan keindahan kota, juga menyentuh pada hal yang dapat dirasakan oleh seluruh indra manusia, yang dapat menimbulkan persepsi dari stimulus yang diciptakan.

Tulisan-tulisan tersebut sangat penting sebagai referensi kepustakaan proyek penelitian ini. Demikian pula teori-teori tersebut di atas menjadi dasar pijakan dalam proses analisis penelitian ini.

## **BAB III**

### **METODE PENCIPTAAN**

Penelitian penciptaan karya ini menggunakan metode eksperimentasi. Metode eksperimentasi dalam penelitian ini adalah proses melakukan percobaan-percobaan yang mengedepankan perencanaan mulai dari perancangan, persiapan dan perwujudan karya dalam media.

Metode eksperimentasi ini diterapkan, dengan melihat sifat data penelitian penciptaan karya yang berjudul “Representasi Simbolik Fenomena Alam Dalam Karya Seni Patung Landmark” pada prosesnya akan dilakukan dengan pembuatan modeling dengan medium kayu, sedangkan aplikasinya dengan tehnik plester yang akan difnishing dengan eksperimen warna seperti warna logam (coklat-merah).

Berkaitan dengan hal tersebut maka untuk mendukung proses penelitian penciptaan karya ini dibutuhkan langkah-langkah atau cara-cara terkait dengan sumber data apa saja yang diperlukan dan bagaimana tehnik penciptaan karya yang dilakukan:

#### **1. Sumber Data**

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini : Pertama adalah buku-buku referensi terkait dengan patung landmark, seni rupa, dan beberapa buku lain yang terkait dengan penelitian penciptaan karya ini. Ke dua adalah beberapa gambar / foto dari karya patung.

Sumber data ke tiga adalah orang yang faham tentang proses pembuatan patung landmark, dalam hal ini peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Aris B.M. yaitu pelaku akademisi dari ISI Surakarta yang faham tentang *patung landmark*, untuk mengetahui beberapa hal terkait dengan bahan dan tehnik penting dalam pembuatan patung.

## **2. Proses Penciptaan Karya**

Proses penciptaan karya pada penelitian ini, diawali dengan proses perancangan, kemudian persiapan, dan perwujudan karya. Pertama adalah perancangan yang berawal dari munculnya ide atau gagasan penciptaan karya, pertimbangan proses penggarapan atau perwujudannya yang terkait dengan obyek, teknik dan media yang digunakan.

Pada proses studi penciptaan karya seni rupa patung ini jelas sebuah perancangan awal sangat penting peranannya, sebab dari perancangan inilah peneliti bisa mempertimbangkan teknik dan proses kreatif yang akan dilakukan.

Kedua adalah persiapan yang berhubungan dengan mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam studi penciptaan karya seperti rancangan awal. Ketiga adalah perwujudan karya, mulai dari membuat sketsa gambar, sampai penggarapan karya yaitu menempelkan potongan-potongan kertas koran bekas membentuk gambar yang sesuai dengan gambar wayang beber yang menjadi rujukannya.



## BAB IV

### PENCIPTAAN KARYA PATUNG *LANDMARK*

Dalam penciptaan karya patung dibutuhkan berbagai macam alat dan serta melalui beberapa tahapan, dengan rincian, sbb.:

#### A. Alat dan bahan

##### 1. Alat

- a. Tatah kayu dengan berbagai bentuk dan jenis yang berfungsi untuk membuat model dengan media kayu.



Gambar 1. Tatah ukir dengan berbagai ukuran dan palu,  
Foto Amir Gozali 2016.

- b. Kikir dengan berbagai macam bentuk dan jenis yang berfungsi untuk alat *finishing*.



Gambar 2. Kikir dengan berbagai bentuk dan ukuran,  
Foto Amir Gozali 2016.

- c. Pen Grafir yang berfungsi untuk membuat tekstur yang menyerupai batu.



Gambar 3. Pen grafir, Foto Amir Gozali 2016.

- d. Alat-alat penunjang: spatula, cutter, kuas, dll.



Gambar 4. Alat penunjang, Foto Amir Gozali 2016.

## 2. Bahan

### a. Kayu untuk pembuatan model patung



Gambar 5. Kayu gelondongan sono keling untuk modeling,  
Foto Amir Gozali 2016.

### b. Semen, pasir, dan besi untuk pembuatan patung *landmark*



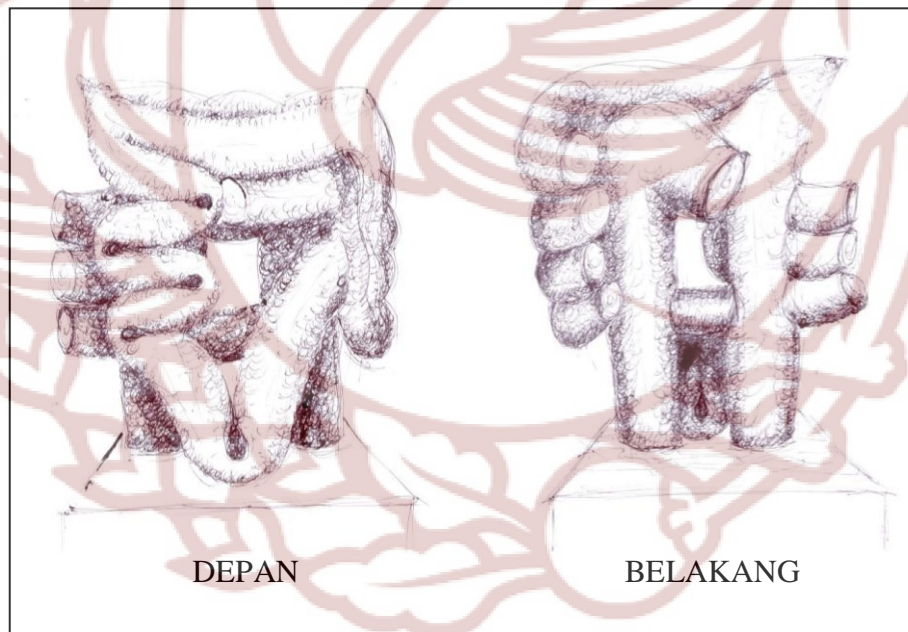




Gambar 6. Kayu papan, semen, pasir, besi beton untuk bahn pembuatan patung, Foto Amir Gozali 2016.

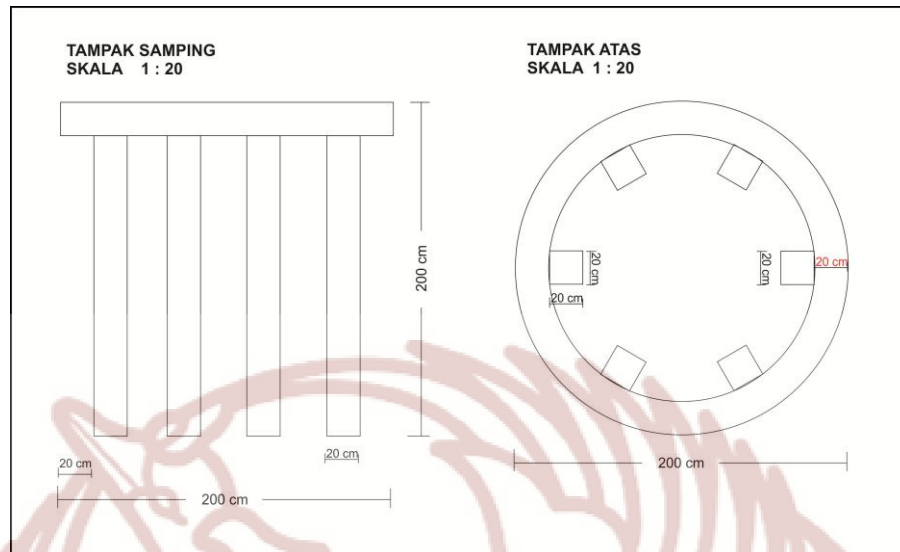
## B. Rancangan Patung dan Pustek

### 1. Sketsa model patung



Gambar 7. Sketsa Modeling Patung tampak depan dan belakang





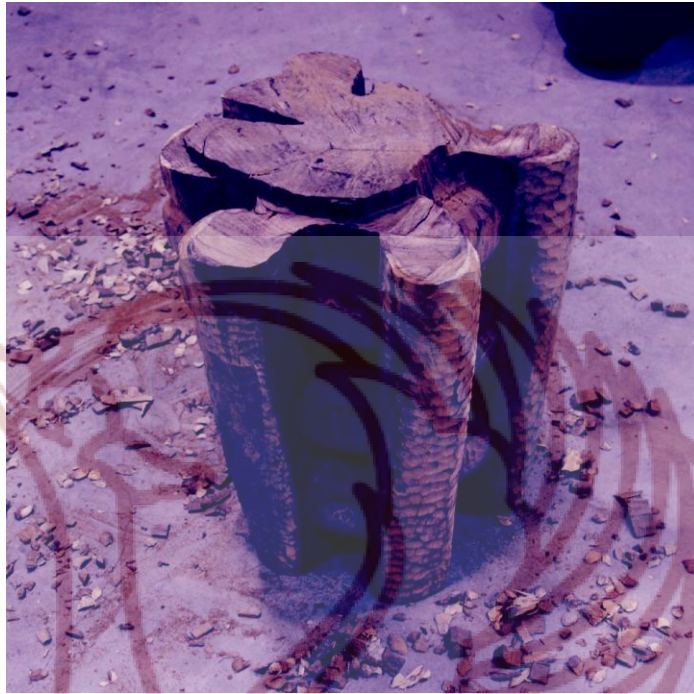
Gambar 8. Rancangan Pustek Patung *Landmark*

## 2. Rancangan Patung *Landmark* dan pustek



Gambar 9. Rancangan Patung *Landmark*

### 3. Pembuatan Model patung



Gambar 10. Proses pembuatan modeling dengan medium kayu, Foto Amir Gozali 2016.



Gambar 11. Modeling patung yang sudah jadi dengan media kayu, Foto Amir Gozali 2016.

4. Pembuatan pustek patung dan patung *landmark*



Gambar 12. Pembuatan fondasi pustek di bundaran Kampus 2 Mojosong ISI Surakarta, Foto Amir Gozali 2016.

5. Pemasangan Kontruksi dengan menggunakan besi beton



Gambar 13. Pengecoran tiang pustek dengan kontruksi besi beton, Foto Amir Gozali 2016.



6. Proses selanjutnya kemudian adalah pengecoran untuk pembuatan pustek, dengan tehnik cor dan plester.proses plestering dan poengecoran ini memerlukan waktu yang lumayan lama dikarenakan konmdisi cuaca dan kebutuhan setumpu yang harus kuat benar menyangga beban patung.



Gambar 14. Pengecoran tiang pustek dengan kontruksi besi beton, Foto Amir Gozali 2016.

7. Setelah pustek sudah dirasakan kuat, maka proses selanjutnya adalah pembuatan rangka untuk karya patung yang akan di buat.





Gambar 15. Pembuatan kerangka patung dengan konstruksi besi beton, Foto Amir Gozali 2016.

8. Setelah proses pembuatan kerangka selesai maka selanjutnya adalah plestering dengan menggunakan semen untuk membentuk bidang patung.



Gambar 16. Pembuatan kerangka patung dengan konstruksi besi beton, Foto Amir Gozali 2016.

9. Proses pembentukan karya patung ini memerlukan waktu yang sedikit lama karena menyesuaikan dengan bentuk model dan pertimbangan-pertimbangan ketika karya ini di dalam skala monumen.



Gambar 17. Pembuatan patung dengan kontruksi besi beton  
Foto Amir Gozali 2016.

10. Setelah proses pembentukan karya patung selesai, proses kemudian yang dilakukan adalah pengeringan sembari melakukan evaluasi-evaluasi ringan sebelum dilanjutkan dengan proses finishing.
11. Proses finishing karya patung ini menggunakan media cat tembok yang di tekstur menyerupai material logam. Proses finishing dengan pengecatan ini memakan waktu kurang lebih 2-3 hari. Proses finishing karya patung yang telah selesai, kemudian berlanjut kepada proses pembentukan sekitar karya patung berada. Hal ini diupayakan agar karya patung ini dapat dinikmati dalam skala yang massive, sehingga mampu mencerminkan landmark sebuah kawasan.



12. Karya Patung Landmark yang sudah jadi dan dalam proses pengerjaan eksterior lingkungannya.



## BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

*Landmark* berarti "tanda-tanda tempat" atau sebuah "sosok" yang secara sengaja atau tidak sengaja dijadikan titik tengara, tengaran (Jawa: tengeran) satu lingkungan, bisa mengacu bentuk apa saja. Patung publik erat hubungannya dengan *landmark* suatu wilayah, karena karya patung publik umumnya ditunjang oleh sejumlah elemen yang mampu memberi ciri menonjol melalui seni bangun arsitekturalnya. Secara kongkrit bangunan patung publik pada suatu lokasi tertentu memberikan ciri visual sudut kawasan tertentu, sehingga memberikan orientasi arah bagian suatu wilayah. Seni patung publik sekaligus mengusung kepentingan ganda di luar fungsi fisiknya (sebagai penanda sudut kawasan atau *landmark*), yakni dalam fungsi sosialnya sebagai sarana cermin masyarakatnya yang merefleksikan nilai sosial budaya, serta sebagai sarana pewarisan (*transform*) nilai tertentu yang dianggap penting, dari kelompok dan generasi yang satu kepada kelompok dan generasi lainnya sebagai media pembangun aspek spiritualitas warganya. Lebih dari itu, patung *landmark*, merupakan ekspresi jatidiri suatu kawasan yang disebut sebagai faktor kunci dalam penciptaan rasa harga diri dan jatidiri atau identitas, sebagai pengejawantahan dari kesinambungan masa lampau, masa kini dan masa mendatang.

Penelitian penciptaan karya patung *landmark* yang berpijak pada gagasan tentang keseimbangan dalam segenap dimensi kehidupan ini mengangkat fenomena alam yang berlaku hari ini tidak bisa dipisahkan dari perspektif kita akan arti penting keseimbangan. Dari dualisme yang bertautan antara tradisi dan modernitas, yang

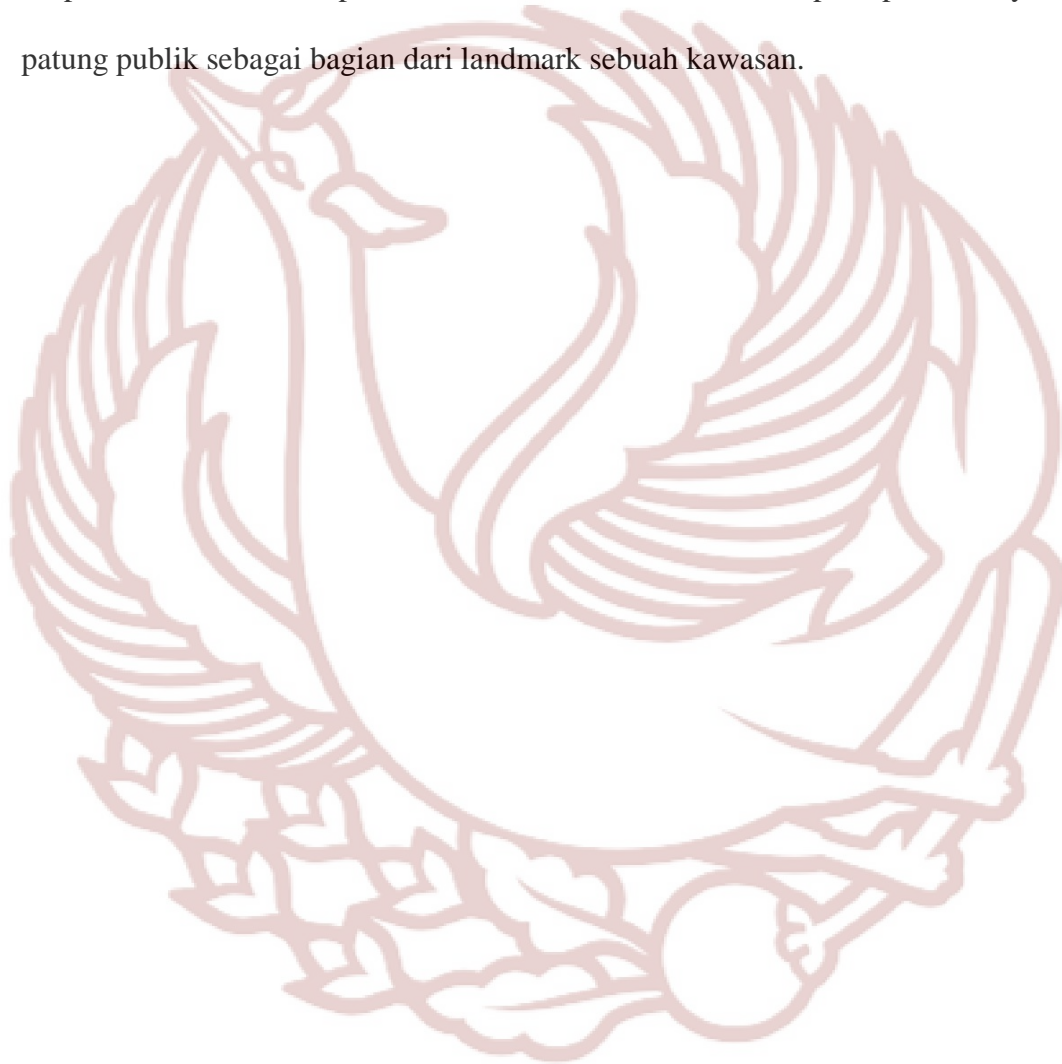


local dan global, yang natural dengan teknologi, antara yang spiritual dan yang profan. Antara kedalaman spiritual dengan percepatan kemajuan. Hal ini senada dengan amanah dan filosofi yang terkandung dalam visi kampus seni ISI Surakarta, dimana tradisi dan modernitas berpadu dalam estetika seni yang tinggi. Karya penciptaan patung *landmark* ini sekaligus akan diinisiasikan sebagai rancangan untuk penanda publik di kampus 2 Fakultas Seni Rupa FSRD ISI Surakarta.

Rancangan patung publik yang berdasar pada gagasan tentang keseimbangan dua entitas yang saling melengkapi ini dibuat melalui proses modelling, dan perwujudannya melalui pembesaran skala, dengan melihat pada komposisi bangunan yang ada disekitarnya. material yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah plestering dengan menggunakan konstruksi beton (baik dalam pembuatan konstruksi pusteck ataupun pembentukan karyanya). Untuk pilihan menggunakan material semen ini dengan alasan pertimbangan material dan disesuaikan dengan anggaran yang disediakan. Karya patung monumen yang baik sebenarnya menggunakan material cor logam tembaga, untuk itu dalam proses finishing karya ini, penulis menggunakan cat tembok dengan karakter warna merah tembaga untuk memunculkan kesan material yang kuat dan ekperimentasi material yang kaya kesan.

Proses pembentukan karya ini pun bukan semata meletakkan karya patung disebuah kawasan, namun juga melakukan perombakan sedikit pada environment (lingkungan) dimana karya ini diletakkan. Perombakan kawasan in diupayakan untuk mendukung keberadaan karya tersebut, dengan pertimbangan-pertimbangan karya publik ini menjadi landmark bagi kawasan Kampus II ISI Surakarta. Dengan visi estetika tradisi yang mengakar dan bahasa modernitas yang kental melalui

penelitian penciptaan karya yang berjudul "Representasi Simbolik Fenomena Alam Dalam Karya Seni Patung Landmark 'Keseimbangan'" ini, maka proses penciptaan karya ini menjadi penting bagi inisiasi pembentukan landmark lain di kawasan kampus II ISI Surakarta. Penelitian ini sekaligus menjadi lontaran untuk melakukan eksperimentasi dan eksplorasi teknik serta media dalam penciptaan karya seni patung publik sebagai bagian dari landmark sebuah kawasan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Irwan, 2006, *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar
- Anderson, Benedict, R. O'G. 1972, *Java in a Time of Revolution*. New York: Cornell University Press,.
- \_\_\_\_\_. 2000 "Language and Power: Exploring Political Cultures in Indonesia," 1990. Terj. Revianto Budi Santosa. *Kuasa Kata: Jelajah Budaya Budaya Politik di Indonesia*. Yogyakarta: Mata Bangsa,.
- Davidson, G. dan C Mc Conville. 1991. *A Heritage Handbook*. St. Leonard, NSW: Allen & Unwin.
- Damanik, Erond Litno, 2006, "Budaya Lokal Vs Budaya Global : Sanggupkah?", <http://www.silaban.net/2006/11/26>
- Dermawan T. Agus. , 2001, "Tanda-tanda Tempat yang Bernama Landmark." Katalog Gelar Karya Sayembara Landmark Ancol. Jakarta: P.T. Pembangunan Jaya Ancol
- Donald, D, Mac. (1957), "A Theory of Mass Culture", dalam B. Rosenberg dan D. White (editor), *Mass Culture*, Glencoe, Free Press
- Feldman, Edmund Burke, 1967, *Arts Image and Idea*, Englewood Cliffs, New Jersey, Prentice Hall Inc.Sachari, Agus. 2003. *Budaya Rupa*, Pengantar Metodologi Penelitian, Jakarta, Erlangga
- Moleong, Lexy J,1989, . *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Karya,.
- Nasution, S. 1992, *Moteode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito
- Redstone, Louis G. et al., 1981, *Public Art, New Direction*. United State of America: Mc Graw-Hill,
- Sidharta. Et al., 1986, *Konservasi Monumen, Lingkungan, dan Bangunan Kuno Bersejarah di Surakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press,
- Suharto, Edi, 2009, *Membangun Masyarakat Memberdayakan Masyarakat : Kajian Strategis Pembangunan Kesejahteraan Sosial dan Pekerjaan Sosial*, Bandung, PT Refika Aditama

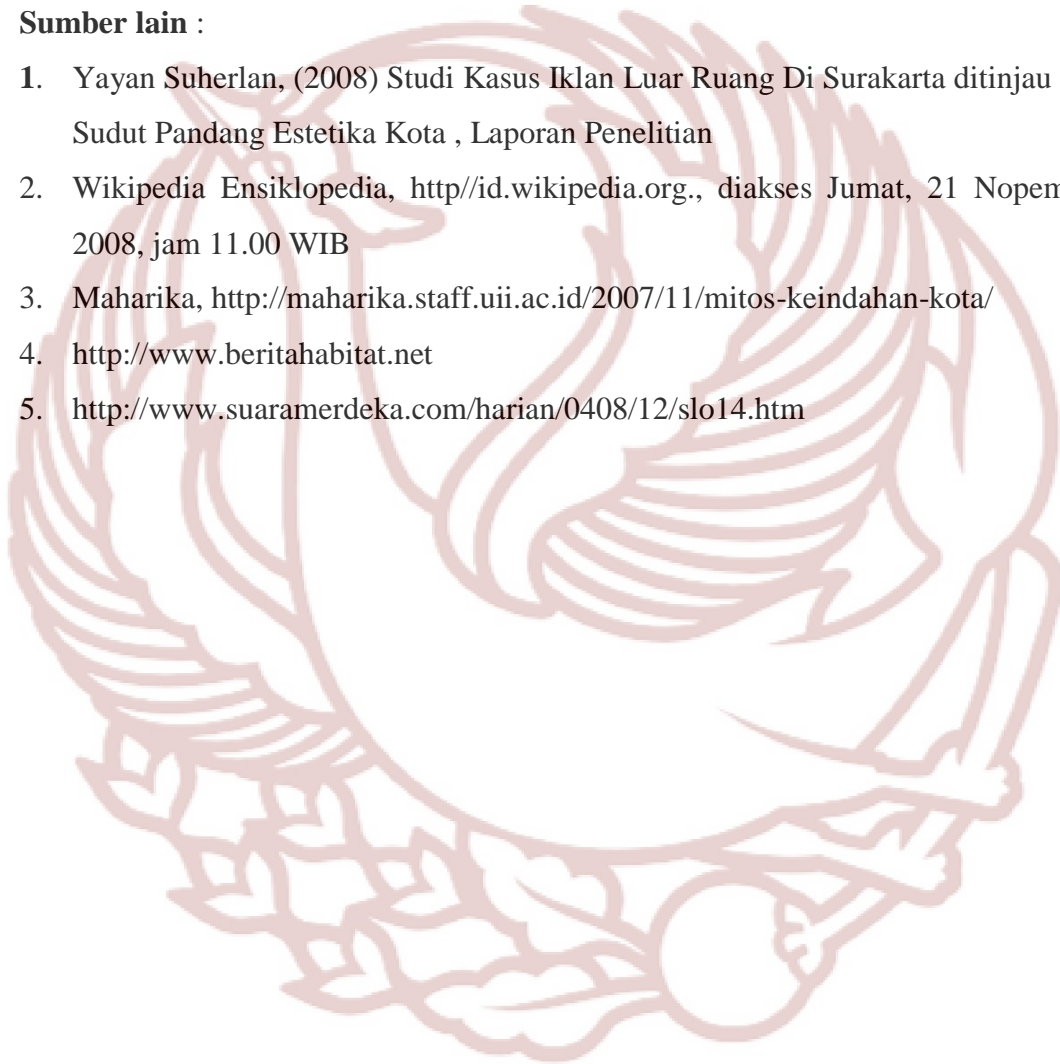
Sutopo, HB. 2006 *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Solo, UNS Press  
\_\_\_\_\_, 1989. *Pengantar Metodologi Penelitian Kualitatif*. \_Surakarta : UNS  
Press.

The Liang Gie.1975. *Garis Besar Estetika*. Yogyakarta : Penerbit Karya.

Yudoseputro, Wiyono dkk, 1983, *Seni kerajinan Indonesia*, Jakarta, Depdikbud RI.

**Sumber lain :**

1. Yayan Suherlan, (2008) Studi Kasus Iklan Luar Ruang Di Surakarta ditinjau dari Sudut Pandang Estetika Kota , Laporan Penelitian
2. Wikipedia Ensiklopedia, <http://id.wikipedia.org>., diakses Jumat, 21 Nopember 2008, jam 11.00 WIB
3. Maharika, <http://maharika.staff.uui.ac.id/2007/11/mitos-keindahan-kota/>
4. <http://www.beritahabitat.net>
5. <http://www.suaramerdeka.com/harian/0408/12/slo14.htm>





**LAMPIRAN**

Draft Jurnal

