

**KENANGAN BERMAIN MINIATUR KERETA API DI MASA
KECIL DALAM KARYA SENI PATUNG**



PRAMUDYA WIGUNA

2415110979

Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
JANUARI 2017**

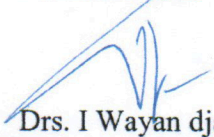
LEMBAR PENGESAHAN

Laporan hasil Penciptaan seni ini diajukan oleh:

Nama : Pramudya Wiguna
No. reg : 2415110979
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul laporan hasil Penciptaan seni : Kenangan Bermain Miniatur Kereta Api di masa Kecil dalam Karya Seni Patung

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta

Pembimbing I,



Drs. I Wayan djana, M.Sn

NIP. 19550318 198503 1 002

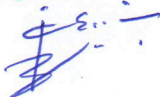
Pembimbing II,



Dra. Mudjiati, M.Pd

NIP. 196011121 1986602 2 001

Penguji I,



I Made Bambang Oka S, M.Sn

NIP. 19711204 200501 1 001

Penguji II,



Zaitun Y.A Kherid, M.Pd

NIP. 19820422 200812 2 001

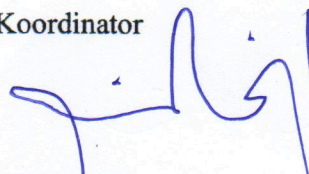
Kaprodi Pend. Seni Rupa
FBS UNJ



Drs. Panji Kurnia, M.Ds.

NIP. 19570728 198603 1 001

Koordinator



Rizki Taufik Rakhman, S.Sn, M.Si

NIP. 19771003 200112 1 001

Jakarta, 16 Januari 2017
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. Aceng Rahmat, M.Pd.
NIP. 19571214 199903 1 001

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademis Universitas Negeri Jakarta saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Pramudya Wiguna
No. Reg. : 2415110979
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul : Kenangan Bermain Miniatur Kereta Api di masa Kecil dalam Karya Seni Patung

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty free Right*) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lainnya **untuk kepentingan akademis** tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Jakarta
Pada tanggal 16 Januari 2017

Yang menyatakan,

**Pramudya wiguna
No. Reg. 2415110979**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Pramudya Wiguna

No. Reg : 2415110979

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Judul : Kenangan Bermain Miniatur Kereta Api di masa Kecil
dalam Karya Seni Patung Pramudya Wiguna

Menyatakan bahwa benar naskah laporan dan karya seni rupa hasil Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti saya melakukan tindak plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, Januari 2017

Pramudya wiguna

2415110979

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, atas berkat Rezeki, Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan seminar penciptaan karya seni rupa ini dengan cukup baik. Ucapan terimakasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada kedua orang tua, kakak, rekan-rekan dan tentunya Dosen Pembimbing I Bapak Drs. I Wayan Djana, M.Sn dan Dosen Pembimbing II Ibu Dra. Mudjiati, M.Pd. Kemudian teman-teman HAHA-HIHI 2011; Kukuh, Heros, Indra, Gilang, Menceng, Sarah, Bayu, Shintia, Teteh, Ratih, Jamilah, Julia, dan Rahil yang selalu mendukung penulis. Begitu juga untuk Ibu Yani Maryani Sastranegara yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk magang dengan baik, serta membantu dalam proses magang. Terimakasih teman-teman gedung F yang bersahaja. Terima kasih kepada semua pihak yang telah disebutkan di atas karena dengan sukarela telah memberi semangat dan dorongan untuk penulis dalam menyelesaikan penyusunan Laporan Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa ini.

Semoga penulisan laporan ini dapat menjadi pendukung karya yang baik dan dapat menjadi referensi penulisan bagi pihak lain, khususnya sesama mahasiswa. Penulis mengakui masih banyak kekurangan baik pada penulisan maupun karya, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan juga disertai saran yang membangun.

Jakarta, Januari 2017

Pramudya wiguna

DAFTAR ISI

LEMBARAN PENGESAHAN	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	
	xiii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Perkembangan Ide Penciptaan	4
C. Fokus Penciptaan	5
1. Aspek Konseptual	5
2. Aspek Visual	5
3. Aspek Operasional	5
D. Tujuan Penciptaan	6
E. Manfaat Karya	7
II. STUDI PUSTAKA	8
A. Tinjauan Pustaka	8
B. Tinjauan Teori	15
1. Seni Patung	16
a. Media Patung	19

1. Bahan Lunak	19
2. Bahan Sedang	20
3. Bahan Keras	20
2. Kenangan	21
a. Model Memori	22
1) Memori Episodik	22
3. Bermain	23
a. Masa kecil	27
1) Periode Perkembangan	28
a) Kretschmer	28
b) Aristoteles	29
4. Miniatur kereta api	29
5. Seni Rupa Kontemporer	30
C. Kerangka Berpikir	33
III. MAGANG SEBAGAI REFERENSI PRAKTIK	35
A. Profil Narasumber	35
B. Kegiatan, Lokasi dan Waktu Magang	36
C. Pengalaman Yang Diperoleh	38
D. Implikasi	39
IV. KONSEP PENCIPTAAN	40
A. Aspek Konseptual	40
1. Sumber Inspirasi	40
2. Interes Seni	41

3. Interes Bentuk	41
4. Prinsip Estetika	42
B. Aspek Visual	44
1. <i>Subject Matter</i>	44
2. Struktur Visual	44
3. Gaya Pribadi	46
C. Aspek Operasional	47
1. Tahap Persiapan	47
a. Alat	47
1) Butsir	46
2) Gerinda	48
3) Kuas	48
4) Palet	48
5) <i>Sprayer</i>	49
6) <i>Cutter</i>	49
7) Kape	49
8) Bor	50
9) <i>Air Brushing</i>	50
b. Bahan	50
1) Tanah Liat	51
2) <i>Fiber Glass</i>	51
3) Mat	51
4) Katalis	52

5) Aceton	52
6) <i>Talk</i>	52
7) <i>Rubber</i>	53
8) Bensin	53
9) Lilin Mainan	54
10) <i>Dust</i>	54
11) Pigmen Resin	54
12) Cat Akrilik	54
13) Amplas	55
14) Dempul	55
15) Busa Ati	55
16) Lem Korea	56
2. Tahap Pelaksanaan	56
a. Teknik	56
1) Teknik <i>Modelling</i>	56
2) Teknik <i>Molding</i>	57
3) Teknik Mencetak	58
4) Teknik <i>Plastering</i>	59
5) Teknik <i>Air Brushing</i>	59
b. Berkarya	59
3. Tahap Akhir	67
V. VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA	68
A. Karya I	68

1. Deskripsi Karya	69
2. Analisis karya	69
3. Interpretasi	70
B. Karya II	72
1. Deskripsi Karya	73
2. Analisis Karya	73
3. Interpretasi	74
VI. PENUTUP	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79
DAFTAR PUSTAKA GAMBAR	81
LAMPIRAN	82

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1. Karya Dwi Putri Restiani.“Andai Aku Punya Gajah”2009	10
2. Gambar 2. Karya Dwi Putri Restiani.“Truk Gendong” 2009.....	10
3. Gambar 3. Dee Crowley, Tales dan Ekor	11
4. Gambar 4. Dee Crowley, Gadis Drama <i>Dress Up</i> dengan <i>Dog</i> , 2011...	12
5. Gambar 5. Panagiotis paraschis.....	13
6. Gambar 6. Panagiotis paraschis, <i>Bronze train miniature</i> , 2009.....	13
7. Gambar 7. Panagiotis paraschis, <i>Scalzo metal train on an aluminum planet</i> , 2009.....	14
8. Gambar 8. Purjito, katalog memorandum, 2015.....	14
9. Gambar 9. Purjito, Atas nama perseorangan, 2009.....	15
10. Gambar 10. Yani Maryani Sastra negara.....	35
11. Gambar 11. Studio Yani Maryani Sastra negara,	37
12. Gambar 12 Mendiskusikan hasil karya dengan narasumber.....	38
13. Gambar 13. Mendiskusikan hasil karya dengan narasumber	43
14. Gambar 14. Bahan dan alat, Butsir.....	46
15. Gambar 15. Bahan dan alat, Gerinda.....	47
16. Gambar 16. Bahan dan alat, Kuas.....	47
17. Gambar 17. Bahan dan alat, Palet.....	48
18. Gambar 18. Bahan dan alat, Cutter.....	48
19. Gambar 19. Bahan dan alat, Kape	49
20. Gambar 20. Bahan dan alat, <i>Paint brush</i>	49

21. Gambar 21. Bahan dan alat, Resin.....	50
22. Gambar 22. Bahan dan alat, Mat.....	52
23. Gambar 23. Bahan dan alat, Katalis.....	51
24. Gambar 24. Bahan dan alat, <i>Talk</i>	52
25. Gambar 25. Bahan dan alat, <i>Rubber</i>	52
26. Gambar 26. Bahan dan alat, Dust.....	53
27. Gambar 27. Bahan dan alat, Cat akrilik	53
28. Gambar 28. Bahan dan alat, Dempul.....	53
29. Gambar 29. Bahan dan alat, Busa ati	56
30. Gambar 30. Bahan dan alat, Lem korea.....	54
31. Gambar 31. Proses modeling	55
32. Gambar 32. Proses mencetak	56
33. Gambar 33. Hasil cetakan dari resin	57
34. Gambar 34. Foto masa kecil penulis.....	59
35. Gambar 35. Prototype I.....	59
36. Gambar 36. Prototype II	60
37. Gambar 37. Membuat modeling dari tanah.....	60
38. Gambar 38. Membuat cetakan dari SILICONE Rubber.....	61
39. Gambar 39. Hasil cetakan	63
40. Gambar 40. Hasil dari teknik cetak kopong.....	63
41. Gambar 41. Hasil menggabungkan cetakan.....	63
42. Gambar 42. Proses pembuatan objek mainan kereta api.....	64
43. Gambar 43. Proses pewarnaan dengan teknik Airbrushing	64

44. Gambar 44. Pembuatan base	65
45. Gambar 45. Penyusunan karya I dan II	65
46. Gambar 46. Karya Jadi	67
47. Gambar 47. Karya jadi	71

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir	34
----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

lampiran 1. Surat Permohonan Bimbingan Dosen Pemimbing 1.....	82
lampiran 2. Surat Permohonan Bimbingan Dosen Pemimbing 2.....	83
lampiran 3. Surat Permohonan Magang.....	84
lampiran 4. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing 1.....	85
lampiran 5. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing 2.....	87
lampiran 6. Dokumentasi Pameran	89
lampiran 7. Turnitin <i>Originality Report</i>	92
lampiran 7. Riwayat Hidup.....	93

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kenangan yang dimiliki setiap manusia sangatlah beragam, baik suka maupun duka. Kenangan berarti memiliki sebuah kilas balik atau sejarah yang pernah dialami. Pada kenyataannya di kehidupan insani senantiasa diikuti oleh dua hal, yakni suka dan duka sehingga terjadi kesinambungan yang seimbang. Beragam macam kenangan salah satunya kenangan masa kecil yang tidak dapat dilupakan.

Masa kecil sangat lekat kaitannya dengan mainan, “masa awal kanak-kanak sering disebut sebagai tahap bermain, karena dalam periode ini hampir semua permainan menggunakan mainan”. Bermain merupakan hal yang sangat penting pada masa pertumbuhan anak, karena pada saat bermain anak menumbuhkan kreativitas serta minatnya. Bruner mengatakan bahwa bermain dalam masa kanak-kanak adalah “kegiatan yang serius” yang merupakan bagian penting dalam perkembangan tahun-tahun pertama masa kanak-kanak. “Sekarang mengerti bahwa bermain merupakan aktivitas yang serius, bahkan merupakan kegiatan pokok dalam masa kanak-kanak” (Elizabeth B. Hurlock 1980, h.121).

Permainan dibagi menjadi dua jenis, yaitu permainan tradisional, seperti congklak, kelereng, petak umpet, layang-layang, ular tangga dan permainan modern, seperti *game online*, mobil *remote control*, miniatur kereta api. Mainan miniatur kereta api adalah salah satu mainan modern yang sering sekali dimainkan oleh anak laki-laki. “Sekalipun masih dalam tahun-tahun prasekolah, anak sudah

mengetahui bahwa jenis permainan dan alat yang dianggap lebih sesuai untuk anak laki-laki dan sebaliknya. Hal ini mempengaruhi jenis alat permainan yang digunakan dan cara memainkannya, anak laki-laki lebih memahami permainan yang dimainkannya dan juga menunjukkan minat bermain yang lebih luas dari pada anak perempuan dalam periode ini” (Elizabeth B. Hurlock 1980, h.121).

Bermain dengan mainan miniatur, yaitu bermain dengan menggunakan mainan yang hampir sama dengan bentuk aslinya hanya berbeda ukuran skala, perasaan senang ketika sedang memainkan miniatur kereta api, tak lupa menirukan suara gemuruh khas yang dikeluarkan oleh kereta api. Ketika kita sedang memainkan miniatur kereta api, seolah-olah kita yang mengendalikan kereta api atau dengan kata lain berimajinasi sebagai masinis dari lokomotif.

Ketertarikan terhadap mainan miniatur kereta api timbul ketika sering melakukan perjalanan ke rumah nenek yang berada di Kroya, Desa Kedawung, Cilacap, Jawa Tengah dengan menggunakan jasa transportasi kereta api. Selain itu, selama diperjalanan yang ditemani oleh sang kakek yang juga seorang pensiunan PJKA atau seorang mantan masinis kereta api. Selama perjalanan kakek sering menceritakan tentang sejarah kereta api serta kisah-kisah yang menarik. Ketika kakek masih ada, kakek sering mengajak berpergian menggunakan kereta api dikarenakan pada masa itu terdapat fasilitas gratis dari negara bagi keluarga karyawan PJKA.

Selain memiliki kakek seorang pensiunan PJKA, juga ada ayah yang menyukai kereta api. Ketika kecil sering dibuatkan olehnya miniatur kereta api dengan bahan dasar kayu, beliau membuatnya sendiri dengan memanfaatkan

kayu-kayu balok sisa bangunan yang ada disekitar rumah. Kayu-kayu balok tersebut dibentuk menjadi lokomotif serta gerbong-gerbong, setelah itu dicat dengan cat tembok hingga hampir menyerupai bentuk aslinya, ketika kereta api kayu tersebut dimainkan terbesit ingatan akan kenyataannya ketika sedang berada dalam salah satu gerbong kereta api yang melintasi jembatan, sawah serta kota dengan suranya yang khas “*tuuut...tuuut...gujes-gujes*”.

Tidak hanya dengan kayu-kayu balok, masih ada bahan lain disekitar rumah yang dapat dijadikan miniatur kereta api dan dapat dimainkan. Tangkai daun pisang misalnya, dapat dibentuk menjadi miniatur kereta api dengan cara dipotong-potong sehingga menyerupai gerbong kereta api dan bagian depannya menyerupai lokomotif. Selain dengan tangkai daun pisang, dapat pula menggunakan batu baterai berukuran A1 kemudian disusun berbaris sehingga menyerupai gerbong-gerbong tangki minyak dan cara memainkannya didorong-dorong. Ketertarikan terhadap kenangan seperti yang dirasakan penulis di masa kecil diberi judul kenangan bermain miniatur kereta api di masa kecil dalam karya seni patung.

Media patung dianggap sebagai media yang paling tepat untuk memperlihatkan kenangan ketika bermain miniatur kereta karena media patung dapat memperlihatkan bentuk tiga dimensi. Bentuk tiga dimensi itu dapat memperlihatkan berbagai sisi sehingga terlihat nyata dan memberi kesan kebebasan berekspresi dalam menuangkan kreatifitas dan gagasan. Kenangan-kenangan ketika bermain miniatur kereta api seperti yang sudah dijelaskan diatas, menimbulkan ingatan tentang ingatan di masa kecil. Hal tersebutlah yang melatar

belakangi penulis mengangkat tema kenangan bermain miniatur kereta dimasa kecil dan dituangkan idenya dalam penciptaan karya seni patung.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Judul kenangan bermain miniatur kereta api dimasa kecil diangkat karena sudah sejak awal tema tersebut menjadi pilihan, sebagaimana paparan latar belakang. Proses berawal dari ketertarikan terhadap mainan miniatur kereta api sejak kecil berlanjut sampai dewasa hingga menjadi *hobby* dan kenangan bersama mainan miniatur kereta sebagai media intropeksi diri serta mengingatkan kembali pada khalayak umum bawasannya kenangan masa kecil tidak akan pernah bisa dilupakan begitu saja. Kenangan bermain kereta api di masa kecil sangatlah melekat didalam pikiran dari sinilah penulis memvisualisasikan melalui karya seni patung dengan bermacam teknik eksplorasi. Sehingga tertarik mengembangkan ide ini untuk mengenang kembali ingatan di masa kecil bersama mainan miniatur kereta api.

Mengaplikasikan segala aktivitas bermain miniatur kereta api dan gerakan-gerakan yang memperlihatkan interaksi terhadap objek mainan miniatur kereta api dalam media seni patung. Mengeksplorasi karya dengan berbagai teknik yang penulis kuasai. Teknik *modeling* digunakan dalam proses pembuatan figur anak yang kemudian dicetak dengan menggunakan *fiber glass*, sehingga dapat menggambarkan sebuah interaksi anak yang sedang memainkan miniatur kereta api ke dalam bentuk tiga dimensi.

C. Fokus Penciptaan

Gagasan umum terdapat pada perkembangan ide penciptaan yang selanjutnya akan menitik beratkan kepada tiga aspek penciptaan, yaitu aspek konseptual, visual serta operasional. Berikut adalah penjabaran dari ketiga aspek tersebut:

1. Aspek Konseptual

Aspek Konseptual pada penciptaan karya seni ini ialah refleksi atau cermin figur penulis di masa kecil yang sedang bermain miniatur kereta apinya. Penggunaan medium patung dengan menggunakan berbagai jenis material di dalamnya merupakan salah satu ciri kebebasan yang ditawarkan praktik seni rupa kontemporer.

2. Aspek Visual

Memvisualisasikan momen indah di masa kecil melalui elemen rupa yang dihadirkan pada penciptaan karya ini (titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan bentuk)serta penerapan prinsip-prinsip seni (komposisi, keseimbangan, proporsi, irama dan *unity*) yang ditampilkan melalui wujud patung figuratif.

3. Aspek Operasional

Berawal dari pengamatan terhadap foto dan catatan kenangan pribadi di masa kecil timbul gagasan untuk mentransfer menjadi karakter dalam pembuatan figur patung, selain itu interaksi yang biasa dilakukan ketika bermain divisualisasikan melalui karya seni patung dengan teknik *molding*. Proses *modeling* dilakukan berdasarkan foto masa kecil hingga pembuatan gaya rambut pun disesuaikan dengan foto di masa kecil penulis. Demikian dengan proses

pembuatan objek lainnya seperti kereta, rel, dan stasiun dibuat semirip mungkin dengan kondisi pada saat itu dengan bahan dan proses yang disesuaikan.

D. Tujuan Penciptaan

Penciptaan karya seni patung ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan kemampuan berekspresi dengan sebuah tema yang mempresentasikan kenangan pribadi penulis tentang kenangan masa kecil dengan mainan miniaturnya.
2. Mengembangkan kemampuan menata unsur rupa dalam pencapaian komposisi yang memiliki nilai estetis dan memberikan kesan mendalam pada setiap visual saat menghasilkan karya seni patung.
3. Menampilkan sebuah karya seni patung yang mempunyai nilai khas seperti dapat dilihat dari *drapery* dan bentuk figur anak yang mewakili gaya penulis.
4. Menampilkan objek visual yang kreatif dan menarik sesuai tema yang melalui proses eksplorasi media dan teknik mematung.
5. Menampilkan bentuk visual yang menarik dengan kombinasi warna-warna sehingga mampu menghadirkan sebuah karya patung yang memiliki nilai estetik.

E. Manfaat Karya

Manfaat dari proses penciptaan karya seni patung ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pencerahan kepada khalayak umum melalui pengalaman berkarya yang memiliki dimensi, bahwa ada nilai-nilai seperti kedalaman rasa, berlapang dada, bertanggung jawab, kehalusan budi dan murni cinta.
2. Berbagi pengalaman pribadi masa kecil penulis melalui kepekaan dalam berkarya dengan pendalaman tema dan proses eksperimen.
3. Melatih kepekaan dalam pengembangan karya TA berlandaskan pada konteks seni, interes seni dan kaidah-kaidah seni rupa yang terdapat pada karya patung.
4. Menggunakan teknik yang diperoleh melalui proses eksplorasi berulang sehingga menghasilkan teknik dan visual yang menarik.
5. Meningkatkan keterampilan dalam mengolah bentuk dan komposisi melalui pengalaman berkarya dengan teknik *molding* dan *plastering*.

II. STUDI PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

Rujukan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik pembahasan penulisan pengantar karya seni rupa ini dan objek visual patung, Penulis melakukan beberapa tinjauan karya yang berkaitan dengan judul Penciptaan Karya Seni Rupa penulis, yaitu topik “Kenangan Masa Kecilku dalam Karya Lukis” pada tahun 2013 oleh Angga Novia Wicaksono. Proses penciptaan karya yang dilakukan oleh seniman adalah bercerita tentang kenangan masa kecil, beliau membagikan kenangan-kenangan selama masa kecil yang pernah dialami sendiri olehnya langsung dituangkan ke dalam media lukis.

Seniman bercerita tentang kenangan masa kecil yang mengingatkan begitu banyak kebahagiaan dengan menggunakan media seni lukis supaya apresiator dapat tertarik untuk mengetahui lewat visualisasi yang menarik. Tujuan dari penelitian ini untuk memberikan motivasi dalam membuat sebuah karya seni yang memiliki tujuan sebagai media yang menceritakan sebuah kenangan seperti yang dibuat oleh seniman tentang “Kenangan Masa Kecilku dalam Karya Lukis”.

Paparan diatas terdapat kesamaan pada topik penulisan pengantar karya, yaitu pada variabel pembahasan yang sama tentang sebuah kenangan masa kecil dan yang menjadi subjek yaitu beliau dimasa kecil. Sedangkan perbedaannya terdapat pada fokus penelitian. Seniman yang diteliti lebih fokus membahas tentang kenangan masa kecil seniman dengan berbagai jenis permainan, sedangkan penulis lebih fokus pada satu unit mainan yaitu miniatur kereta api.

Begitu juga dengan media yang seniman gunakan yaitu media lukis, sedangkan penulis menggunakan media seni patung sebagai hasil akhir.

Berdasarkan laporan penciptaan karya seni rupa Angga Novia Wicaksono dapat disimpulkan bahwa konsep penciptaan karya yang dibuat antara lain menceritakan kenangan indah masa kecil yang tidak terlupakan dan timbul dari ingatan serta dokumentasi masa kecil, begitu juga dengan cerita orang tua sebagai gambaran dari kejadian nyata.

Sedangkan laporan Penciptaan Karya Seni Rupa yang disusun oleh Dwi Putri Restiani mahasiswi Universitas Negeri Jakarta dengan judul “Kenangan Masa Kecilku dalam Karya Seni Patung Fiber” merupakan referensi berkarya dalam segi visual serta wacana dan inspirasi mengenai kenangan di masa kecil dan memiliki kesamaan objek yaitu berbentuk anak kecil. Namun yang membedakan antara hasil Penciptaan Karya Seni Rupa milik Dwi Putri Restiani dengan penulis ialah gender. Dwi Putri Restiani memvisualisasikan seorang anak dengan gender perempuan (Dwi Putri Restiani di masa kecil), sedangkan penulis memvisualisasikan seorang anak dengan gender laki-laki (penulis di masa kecil).

Selain sebagai media berekspresi seniman dalam menuangkan ide kreatif pada sebuah karya patung yang berlatar belakang kenangan seniman di masa kecil, karya yang diciptakan juga bertujuan untuk merefleksikan diri kembali kemasa itu dalam bentuk patung dengan figur diri dan mainan semasa kecil. Sedangkan penulis memperlihatkan objek mainan miniatur kereta di masa kecil.



Gambar 1. Karya Dwi Putri Restiani. “Andai Aku Punya Gajah”
Feber, cat akrilik, dan cat minyak, 75 x 33 x 40 cm, 2009, Jakarta.
Dokumentasi Pribadi, 2009.



Gambar 2. Karya Dwi Putri Restiani. “Truk Gendong” Feber, cat akrilik, dan cat minyak, 60 x 30
x 40 cm, 2009, Jakarta. Dokumentasi pribadi, 2009.

Pembuatan karya Dwi Putri Restiani melewati beberapa proses, mulai dari mengembangkan gagasan, mengingat tentang kenangan dan mengumpulkan dokumentasi di masa kecil. Setelah itu seniman membuat sketsa yang menggambarkan kisah di masa kecil dengan mainan imajinasinya, lalu seniman membuat *modeling* tanah dengan mengikiti sketsa gambar yang telah dibuat berukuran 1:1 dengan bantuan butsir, kemudian menyiapkan alat dan bahan untuk membuat cetakan dari *rubber* dan resin, yaitu: resin, *talk*, katalis, *rubber* dan

katalisnya, tiner, gelas plastik, kuas dan cat akrilik. Setelah cetakan terbentuk, kemudian dilakukan teknik pengecoran pada cetakan.

Penelitian relevan yang ketiga, yaitu oleh Elvira Dessy Natalia pada tahun 2014 yang mengangkat tema besar “Kenangan Masa Kecilnya Bersama Ibu”. Penciptaannya berupa seni patung dengan menggunakan media campuran (mix media). Elvira mengeksplorasi tema Penciptaan Karya Seni Rupa melalui pendekatan seni patung kontemporer.

Selanjutnya Dee Crowley yang populer dengan patung anak-anak dan Tales pada tahun 1983, dengan ciri tanda tangan Dee Crowley dari Austin Prod Inc, bahan yang digunakan adalah *Terracotta* dengan tinggi berkisar 9 inci, menggambarkan seorang gadis muda duduk di kursi membaca buku dengan kucingnya.



Gambar 3. Dee Crowley, Tales dan ekor, Durastone, 9 1/2 inci x 8 1/2 inci x 8 inciblog.Dee Crowley, 11 Januari 2016, [http://blog.Dee Crowley/search =Efra%C3%AFm](http://blog.DeeCrowley/search=Efra%C3%AFm)

Sosok anak dengan memakai piyama bermain dengan satu set kereta. Ini adalah salah satu seri Terang Mata Dee Crowley, dan hak cipta pada tahun 1987, Austin Productions sebagai distributor. Patung ini terbuat dari Durastone dan

resin, karya yang satu ini dibuat di Kanada. Karya tersebut ditandatangani dan juga memiliki segel asli pada bagian bawah dengan kondisi sangat bersih.



Gambar 4. Dee Crowley, Gadis Drama *Dress Up* dengan *Dog*, Durastone, 12incix 24inci x 8inci .2011. 11 Januari 2016, <https://www.google.co.id/search?&imgrc=>

Berikut ada Panagiotis Paraschidari Athena, Yunani. Seniman ini banyak membuat patung dengan menggunakan seluruh konsep platform. Logam mikro patung adalah karya yang dia buat dimulai dengan perunggu, kuningan, tembaga, aluminium, tembaga putih, kayu dan menggunakan metode yang berbeda dari teknik casting membawa ke makhluk hidup peri dari dunia mimpi, sepanjang 15 tahun dari kreasi buatan tangan kereta yang unik telah mencapai kesuksesan.



Gambar 5. Panagiotis paraschis,
02 Juli 2016, <https://www.etsy.com/people/panagiotisparaschis>

Keahliannya dalam berkarya dengan media kuningan logam berawal dari proses pembentukan lilin, semuanya dilakukan distudio miliknya di ruang bawah tanah, bersinar dengan hasil lembut adalah karakteristik dari karya *Panagiotis paraschis*, konsentrasi diperlukan untuk memberikan *finishing* yang detail adalah salah satu bagian dari proses seniman yang paling disukai.



Gambar6. *Bronze train miniature, bronze, brass, metal, 23cm x 1,5cm x 3,5cm. 2009*
02 Juli 2016https://www.etsy.com/listing/289435101/bronze-train-miniature-with-a-locomotive?ref=shop_home_active_34



Gambar 7. Scalzo *metal train on an aluminum planet*, aluminum, bronze, brass, metal, 11cm x 8cm x 15cm. 2009. 02 Juli 2016 https://www.etsy.com/listing/288773561/metal-train-on-an-aluminum-planet-unique?ref=shop_home_active_7

Adapun seniman asal Indonesia yaitu Purjito, Purjito merupakan seniman patung asal Sleman, Yogyakarta. Pendidikan terakhirnya mengambil prodi seni patung di ISI Yogyakarta dengan jurusan seni murni. Karya-karya Purdjito kendati bergerak ke berbagai arah, ada upaya untuk memasukan tak hanya permainan *gesture* tapi juga unsur *drapery* lebih banyak. Hampir setiap karyanya memainkan dua hal ini dengan intensitas berbeda-beda.



Gambar 8. Purjito, katalog memorandum, 2015. Jakarta. Dokumentasi pribadi,

Desember 2015

Karya-karyanya menjadi salah satu referensi dalam pembuatan karya pada objek anak, khususnya pada bagian pakaian yang menonjolkan lipatan-lipatan baju yang nampak bergerak. Purdjito banyak bereksplorasi dengan berbagai macam medium. Salah satunya ialah *fiber glass*, keuntungan dari *fiber glass* adalah bentuknya dapat menirukan berbagai macam material, contohnya batu, besi, tembaga, kuningan, emas dan lain-lain.



Gambar 9. Purjito, atas nama perseorangan, fiber glass, skala 1:1, T:123 cm. 2009.
Katalog Memorandum, 2015. Jakarta. Dokumentasi pribadi, Desember 2015

B. Tinjauan Teori

Pada saat melakukan proses kreatif memerlukan beberapa landasan teori yang tepat untuk dapat mendukung penciptaan karya tugas akhir secara utuh. Bagian ini menjelaskan beberapa temuan berupa kutipan, kajian serta pengetahuan dari beberapa pakar mengenai bahasan materi lengkap serta pendukung penulisan Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa untuk menjadi lebih baik. Selain itu sebagai referensi dan menambah wawasan dalam proses kreatif. Berikut teori-teori yang mengacu pada tema, antaranya adalah sebagai berikut:

1. Seni patung

Perupa berpegang pada sebuah ide, imajinasi, perasaan, pengalaman, ataupun kreativitas dalam pengolahan bahan. Sedangkan dalam penggunaan material dalam seni patung dari jaman ke jaman mengalami perkembangan terus, dari penggunaan tanah liat, batu, kayu, logam, resin, hingga penggunaan material yang beraneka yang terus berkembang di dalam pembuatan karya patung. Begitu juga dalam teknik penggarapannya, banyak lahir teknik-teknik yang tidak biasa dan semakin beragam, karakter material pun dapat dipertahankan ataupun digubah menjadi sesuatu yang baru (Wibowo 2012, h. 107-108).

Patung menurut *Emclopedia Britania* adalah '*the art of resrepresenting observed or imagined object in solid material and in three dimension*' seni yang menggambarkan objek hasil dari pengamatan atau hasil imajinasi dalam wujud material padat dan bersifat tiga dimensi. Pada prosesnya penciptaan karya seni patung biasanya terdapat dorongan untuk menampilkan kodrat natural bahan, aspek ideal suatu objek ataupun ide tertentu yang ada dalam pikiran, di dalam proses penciptaan karya.

Selanjutnya Ensiklopedia Indonesia (1990, h.215) Seni patung *sculpture* berarti seni pahat atau bentuk badan yang padat yang diwujudkan dalam tiga dimensional yang ciptaannya bisa berupa gambar-gambar timbul (relief) atau patung yang terbuat dari material kayu maupun logam.

Seni patung adalah sebuah tipe karya tiga dimensi yang bentuknya dibuat dengan metode subtraktif yaitu mengurangi bahan seperti memotong, menatah

atau aditif yaitu membuat model terlebih dulu seperti mengecor dan mencetak (Mikke Susanto 2011, h.296).

Seni patung adalah semua karya dalam bentuk meruang (Soenarno & Soeroto 1996, h.6). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, seni patung adalah benda tiruan, bentuk manusia dan hewan yang cara pembuatannya dengan dipahat. Seni patung adalah karya tiga dimensi yang tidak terikat pada latar belakang apa pun atau bidang manapun pada suatu bangunan.

Karya seni patung diamati dengan cara mengeliling, sehingga harus nampak mempesona atau terasa mempunyai makna pada semua 6 seginya. Seni patung berdiri sendiri dan benar-benar berbentuk tiga dimensi sehingga dari segi manapun dapat dilihat dan memiliki bentuk yang bermakna (B.S Myers 1969, h.351).

Aspek utama dalam proese penciptaan patung adalah “keruangan”. Sebagai benda tiga dimensi, karya patung tidak saja selalu menempati ruang, namun sekaligus menciptakan ruang maka dapat disimpulkan bahwa penciptaan patung adalah persoalan menciptakan ruang. Kenyataan bahwa sebuah karya patung hadir secara nyata didalam ruang yang sama, membangkitkan kesadaran ruang serta menegaskan keberadaan ruang itu sendiri.

Aspek utama dalam patung adalah aspek “material”. Karya patung dihadirkan melalui material atau bahan. Pada khazanah penciptaan patung, material selalu menjadi bagian yang tak terpisahkan dari aspek lainnya, bahkan sering kali merupakan bagian dari ide karya. Selain memiliki sifat fisik yang khas,

masing-masing material juga mengandung narasi tersendiri, sehingga pemilihan sebuah material oleh pematung dimaksudkan sebagai artikulasi dari gagasan tertentu. Sebagai contoh adalah penggunaan barang-barang bekas sebagai material sebuah karya. Tanpa memandang bentuk visualnya sekalipun, material tersebut sudah menyiratkan persoalan budaya masyarakat yang konsumtif serta isu-isu lingkungan. Dengan demikian, pemilihan material alami atau material industrial dalam sebuah karya tentu didasarkan atas pertimbangan kesesuaiannya dengan konsep karya, bukan sekedar pertimbangan teknis saja (Serambi salihara daring 2016).

Berkaitan dengan material adalah “teknik”, dalam hal ini penguasaan pengetahuan atas material dan perlakuannya serta keterampilan di dalam mengolah dan memanipulasi media sehingga menghasilkan wujud visual yang sesuai dengan kehendaknya. Kepiawaian seorang perupa dalam mengolah medianya ini sering disebut sebagai *craftsmanship*, Namun dengan demikian, *craftsmanship* sebenarnya bukan sekedar keterampilan teknis semata, melainkan kapasitas personal seorang seniman didalam mengembangkan dan mewujudkan ide seninya ke dalam wujud visual (Serambi salihara daring 2016).

a. Media Patung

Media patung adalah berupa bahan, dan alat yang diperlukan dalam pembuatan patung. Bahan tersebut dapat dibedakan menjadi tiga diantaranya: (G. Shidarta 1987, h.16).

1. Bahan lunak

Bahan lunak adalah material yang empuk dan mudah dibentuk misalnya: tanah liat, lilin dan sabun. Tanah liat yang baik harus bersih dari kerikil, akar dan rumput. Daya susut tanah tidak lebih dari 10%, supaya kalau sudah kering tidak pecah/hancur, tanah liat harus elastis artinya mudah di bentuk, tidak terlalu lembek atau terlalu keras. Selain tanah liat bahan lunak yang dapat menjadi material dalam pembuatan patung, yaitu bahan *plastisin* (lilin) bahan ini mudah didapatkan di toko tingkat plastisinya bermacam-macam, ada yang lembek, cukup lembek dan agak lembek. Bahan sabun juga dapat dipakai sebagai material, karna sifatnya yang mudah dibentuk, akan tetapi ukurannya kecil.

Pada penulis bahan lunak berbentuk tanah liat contohnya dibutuhkan untuk membuat rancangan awal atau model yang akan melalui proses cetak, yang sebelumnya dibentuk dengan menggunakan teknik *modelling*.

2. Bahan Sedang

Bahan sedang adalah bahan yang tidak keras dan tidak lunak misalnya: kayu waru, kayu sengon, kayu randu dan kayu mahoni.

Pada penciptaan karya, perupa menggunakan bahan sedang seperti busa ati untuk membuat objek pendukung yaitu pada miniatur mainan kereta dan rel kereta api, penggunaan bahan sedang ini sangat sesuai karena sifatnya yang mudah diatur pada saat pembentukannya.

3. Bahan Keras

Bahan keras seperti kayu atau batu-batuan misalnya kayu jati, kayu sonokeling, dan kayu ulin. Bahan batu-batuan misalnya batu padas, batu granit, batu andesit dan batu pualam (marmer). Selain bahan-bahan tersebut masih ada bahan yang dapat dipergunakan untuk membuat patung, yaitu semen-pasir, gips, *fiber glass*, kuningan, perunggu dan emas.

Pada proses penciptaan perupa memilih salah satu bahan keras dalam proses penciptaannya yaitu bahan *fiber glass*.

Dapat disimpulkan patung merupakan medium yang memiliki ruang dalam wujud material padat dan bersifat dimensi atau dalam kata lain dapat dilihat dari segala arah, dari jaman ke jaman karya seni patung mengalami perkembangan dalam penggunaan materialnya, ini salah

2. Kenangan

Bagi orang dewasa, kenangan juga selalu ada daya tarik didalam mengikuti kisah-kisah masa kecil. Mungkin hal itu dapat mengungkap kembali kenangan lama, sewaktu dia sendiri masih kanak-kanak. Mungkin juga dapat dipergunakan sebagai tambahan pengalaman yang barangkali tidak pernah dilakukannya sendiri (Moh. Riva 1984, h.1).

Kenangan meskipun tidak semuanya dapat terekam dalam ingatan, namun selalu ada saja hal-hal yang merupakan kenangan baik dan ada pula yang merupakan kenangan buruk. Hal yang demikian itu adalah wajar-wajar saja dan dalam kenyataannya tiap kehidupan insani senantiasa diikuti oleh dua hal yakni

duka dan gembira, suka dan sedih senantiasa silih berganti bagaikan datangnya siang dan malam. Demikian seterusnya sampai nanti maut datang menjemput hayat tiap insani (Soebagjo I.N 1980, h.18).

a. Model Memori

Memori jangka panjang merupakan bagian dari sistem memori tempat menyimpan informasi untuk periode panjang. Model memori terbagi atas memori jangka panjang menjadi tiga bagian, yaitu: memori prosedural, memori semantik dan memori episodik (Endel Tulving 1993).

1) Memori Episodik

Memori mengenai peristiwa-peristiwa yang pernah dialami secara pribadi oleh Individu di masa yang lalu. Misalnya memori mengenai pengalaman masa kecil. Pada penciptaan karyanya penulis dipengaruhi oleh memori episodik menurut model memori Tulving, yaitu mengangkat tentang kenangan di masa kecil penulis dengan mainannya. Mengingat kisah-kisah dimasa kecil selalu menarik dan dikala kita tumbuh dewasa ingatan itu kembali teringat ketika kita melihat beragam permainan tradisional, makanan, film-film anak, lagu-lagu anak dan masih banyak lagi. Dari kisah itu Anak-anak dapat menarik manfaat, bahwa masa kecil seseorang berbeda dengan masa kecil satu sama lainnya. Setiap kisah-kisah di masa kecil mempunyai keunikan tersendiri baik itu yang menyenangkan ataupun tidak. Anak-anak dapat membandingkan dengan kisah-kisahnyanya sendiri yang telah dialaminya.

Dapat disimpulkan kenangan ialah mengulang kembali pengalaman masa lalu, dalam hal ini yang penulis maksudkan ialah kisah-kisah masa kecil, di

dalamnya terdapat cerita yang melekat pada diri seseorang, pada penciptaan yang dibuat oleh penulis yaitu kenangan masa kecilnya bersama mainan miniatur.

3. Bermain

Bermain menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai melakukan permainan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-lat tertentu atau tidak).

Ada beberapa teori yang menjelaskan arti serta nilai permainan, yaitu sebagai berikut:

Teori Rekreasi yang dikembangkan oleh Schaller dan Nazaruz dua orang sarjana Jerman diantara tahun 1841 dan 1884. Mereka menyatakan permainan itu sebagai kesibukan rekreatif, sebagai lawan dari kerja dan keseriusan hidup. Orang dewasa mencari kegiatan bermain apabila ia merasa lelah sesudah berkerja atau sesudah melakukan tugas-tugas tertentu. Begitu permainan tadi bisa “*me-refill*” kembali kesegaran tubuh yang tengah lelah.

Teori Pemunggaan (*Ontlading Stheorie*) menurut sarjana Inggris Herbert Spencer, permainan disebabkan oleh mengalir keluarnya enegi, yaitu tenaga yang belum dipakai dan menumpuk pada diri anak itu menuntut dimanfaatkan atau dipekerjakan. Sehubungan dengan itu energi tersebut “mencair” dan “menungghah” dalam bentuk permainan.

Teori ini disebut juga sebagai teori “kelebihan tenaga” (*krachtoverschot-theorie*). Maka permainan merupakan katup pengaman bagi energi vital yang berlebih-lebihan.

Teori *Atavistis* sarjana Amerika Stanley Hall dengan pandangannya yang biogenetis menyatakan bahwa selama perkembangannya, anak akan mengalami semua fase kemanusiaan. Permainan itu merupakan penampilan dari semua faktor *hereditas* (waris, sifat keturunan): yaitu segala pengalaman jenis manusia sepanjang sejarah akan diwariskan kepada anak keturunannya, mulai dari pengalaman hidup dalam gua-gua, berburu, menangkap ikan, berperang, bertani, berhuma, membangun rumah sampai dengan menciptakan kebudayaan dan seterusnya. Semua bentuk ini dihayati oleh anak dalam bentuk permainan-permainannya.

Teori biologis, Karl Groos, sarjana Jerman (dikemudian hari Maria Montesori juga bergabung pada paham ini): menyatakan bahwa permainan itu mempunyai tugas biologis, yaitu melatih macam-macam fungsi jasmani dan rohani. Waktu-waktu bermain merupakan kesempatan baik bagi anak untuk melakukan penyesuaian diri terhadap lingkungan hidup itu sendiri.

Sarjana William Stren menyatakan permainan bagi anak itu sama pentingnya dengan taktik dan manouver-manouver dalam peperangan, bagi orang dewasa. Maka anak manusia itu memiliki masa remaja yang dimanfaatkan dengan berin-main untuk melatih diri dan memperoleh kegembiraan.

Teori Psikologis Dalam menurut teori ini, permainan merupakan penampilan dorongan-dorongan yang tidak disadari pada anak-anak dan orang dewasa. Ada dua dorongan yang paling penting menurut Alder ialah: dorongan berkuasa, dan menurut Freud ialah dorongan seksual atau libidi seksualis. Alder berpendapat bahwa, permainan memberikan pemuasann atau kompensasi terhadap

perasaan- perasaan diri yang fiktif. Permainan juga bisa disalurkan perasaan- perasaan yang lemah dan perasaan- perasaan rendah hati.

Teori fenomenologis, professor Kohnstamm, seorang sarjana Belanda yang mengembangkan teori fenomenologis dalam pedagogic teoritisnya menyatakan, bahawa pemaina merupakan satu, fenomena/gejala yang nyata. Yang mengandung unsure suasana permainan. Dorongan bermain merupakan dorongan untuk menghayati suasana bermain itu, yakni tidak khusus bertujuan untuk mencapai prestasi-prestasi tertentu, akan tetapi anak bermain untuk permainan itu sendiri. Jadi, tujuan permainan adalah permainan itu sendiri (Kartini kartono 1995, h.117-121).

Masa bermain dekat dikaitkan dengan masa kanak-kanak, kesehariannya sering dihabiskan waktunya untuk memainkan sesuatu pada sesuatu hal yang menarik perhatiannya ini sangat-sangat menyenangkan dan selalu teringat seperti halnya pada penulis dengan mainan miniatur kereta api.

Masa kecil sangat lekat kaitannya dengan mainan, “masa awal kanak-kanak sering disebut sebagai tahap mainan, karena dalam periode ini hampir semua permainan menggunakan mainan. Bermain merupakan hal yang sangat penting pada masa pertumbuhan anak karena pada saat bermain anak menumbuhkan kreatifitas serta minatnya. Bruner mengatakan bahwa bermain dalam masa kanak-kanak adalah “kegiatan, yang serius” yang merupakan bagian penting dalam perkembangan tahun-tahun pertama masa kanak-kanak. Ia menjelaskan: “Kita sekarang mengerti bahwa bermain merupakan aktivitas yang serius, bahkan merupakan aktivitas yang serius, bahkan merupakan kegiatan pokok dalam masa

kanak-kanak ini merupakan sarana untuk improvisasi dan kombinasi, sarana pertama dari sistem peraturan melalui mana kendali-kendali budaya menggantikan sifat anak yang dikuasai oleh dorongan-dorongan kekanak-kanakan.

Banyaknya alat bermain yang dimiliki dan banyaknya ruangan untuk bermain keduanya dipengaruhi pola bermain anak. Jenis alat bermain juga mempengaruhi pola bermain. Semakin banyak mainan dan alat-alatnya yang dapat dimanipulasi, semakin anak menyukai alat-alat tersebut dan semakin banyak ia bermain dengan alat-alat tersebut (Elizabeth B. Hurlock 1980, h.122).

Jenis permainan menurut Parten kategori-kategori yang menyajikan suatu cara berpikir tentang perbedaan jenis-jenis permainan. Tetapi para praktisi yang dewasa ini terlibat dalam permainan anak-anak, yakni jenis-jenis permainan lain adalah penting dalam perkembangan anak. Meskipun kategori-kategori menekankan peran permainan didalam dunia sosial anak-anak, perspektif kontemporer terhadap permainan menekankan aspek-aspek kognitif dan sosial dari suatu permainan. Diantara jenis-jenis permainan anak yang diteliti secara luas adalah permainan sensor motorik/praktis, permainan simbolis, permainan sosial, permainan konstruktif, dan *games* (Bergin1988, h.121).

Menurut permainan pura-pura/symbolis (*pretense/symbolic play*) terjadi ketika anak mentransformasikan lingkungan fisik ke dalam suatu simbol (DeHart & Smith 1991, h.122).

Antara usia 9 dan 30 bulan, anak-anak meningkatkan penggunaan benda-benda didalam permainan simbolis. Mereka belajar mentransformasikan benda-benda dengan mengganti benda itu dengan benda lain dan memperlakukan benda

tersebut seperti benda yang digantikannya. Misalnya, seorang anak prasekolah memperlakukan meja sebagai mobil dan berkata, “Aku Sedang Memperbaiki Mobil” ketika ia menggenggam kaki meja.

Banyak pakar permainan melihat tahun-tahun prasekolah sebagai “usia emas” permainan simbolis yang bersifat dramatis atau sosiodramatis (Bergin & Singer 1988, h.122). Jenis permainan khayalan ini seringkali nampak pada usia kurang lebih 18 bulan dan mencapai puncak pada usia 4 hingga 5 tahun, kemudian menurun secara berangsur-angsur. Pada tahun-tahun awal sekolah dasar, minat anak-anak seringkali beralih ke *games* (Jhon W.Santroek 2002, h.272).

Menurut pernyataan-pernyataan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa permainan dalam masa bermain sangatlah penting seperti yang disebutkan diatas, sama halnya penulis di masa kecilnya yang tertarik dengan mainan miniatur kereta, dalam memilih jenis mainan tanpa disadari anak belajar mengenal gendernya masing-masing. Usia emas yang disebutkan oleh Bergin & Singer merupakan umur penulis dimasa bermainnya, dimana penulis membayangkan sosok kakek yang selalu mengajak untuk naik kereta ketika penulis bermain mainannya dan kini menjadi kenangan penulis.

a. Masa kecil

Pembahasan ini lebih ditekankan kepada masa kanak-kanak awal atau masa prasekolah. Periode awal masa kanak-kanak memiliki ciri yang tercermin dalam sebutan yang biasa diberikan oleh orangtua, pendidik dan ahli psikologi (Hurlock 1980, h.108).

Ahli psikologi memiliki sebutan pada awal masa kanak-kanak, seperti Usia Kelompok, yaitu masa anak-anak yang mempelajari dasar-dasar perilaku sosial yang diperlukan untuk penyesuaian dirinya bagi kehidupan sosial yang lebih tinggi lagi. Usia menjelajah, yaitu usia menjelajah merupakan masa dimana anak-anak ingin mengetahui keadaan lingkungan, bagaimana mekanisme, perasaan, dan bagaimana anak dapat menjadi bagian dari lingkungan yang dia tempati.

Masa awal kanak-kanak ini juga disebut sebagai Usia Meniru, yaitu dimana masa anak untuk meniru pembicaraan dan tindakan orang lain. Meskipun kecenderungan ini tampak kuat tetapi anak lebih menunjukkan kreativitas dalam bermain dibandingkan dengan masa-masa lain dalam kehidupan anak, sehingga alasan ini disebut juga sebagai Usia Kreatif.

1) Periode Perkembangan

Periodisasi berdasarkan perkembangan biologis adalah periode yang membahas tentang kondisi atau proses pertumbuhan biologis anak, karena pertumbuhan biologis ikut berpengaruh terhadap perkembangan kejiwaan seseorang anak (Psikologiku daring 2016). Beberapa menurut ahli yaitu:

a). Kretschmer

Kretschmer membagi perkembangan anak menjadi fase, yaitu:

(1) Fullungs periode I (usia 0-3 tahun)

Ciri-ciri perkembangan, badan gemuk, bersikap terbuka, mudah bergaul dan mudah didekati.

(2) Strecungs periode I (usia 3-7 tahun)

Kondisi badan anak lansing, sikap anak cenderung tertutup, sukar bergaul dan sulit di dekati.

b). Aristoteles

Merumuskan perkembangan anak dengan fase perkembangan, yaitu:

1. Fase 1 (usia 0-7 tahun) pada usia ini disebut masa anak kecil dan kegiatan pada fase ini hanya bermain.

2). Fase 2 (usia 7-14 tahun)

Pada usia ini disebut masa anak atau masa sekolah di mana kegiatan anak dimulai dari belajar di sekolah dasar.

4. Miniatur kereta api

Miniatur adalah suatu model hasil penyerderhanaan suatu realitas tetapi tidak menunjukkan aktivitas atau tidak menunjukkan suatu proses. Miniatur ini mampu menjelaskan kepada para siswa detail dari sebuah objek yang menjadi topik bahasan secara tiga dimensi (Munadi 2008, h.109).

Miniatur kereta api berkaitan dengan ukuran skala dan besar perbandingannya, skala mengacu pada ukuran atau rasio model dibandingkan dengan barang atau ukuran penuh. *Gauge* adalah pengukuran antara rel nyata atau model, berikut ini adalah ulasan singkat dari ukuran (skala):

Kereta miniatur Narrow Gauge dibuat, ada sejumlah metode untuk menggambarkan skala dan kombinasi gauge. Salah satu yang populer menggunakan skala HO yang berjalan pada rel N yang berarti mensimulasikan

kereta berjalan pada 2,6 (2 kaki, 6 inci) gauge rel. *Puffing Billy* di Victoria adalah kereta api paling terkenal dari ukuran ini di Australia. Pada saat menunjukkan kombinasi skala / ukuran dari model tersebut, kita biasanya mengatakan bahwa mereka HO $2\frac{1}{2}$. “HO” menunjukkan kereta miniatur skala HO dan ‘n’ menunjukkan Narrow. “ $2\frac{1}{2}$ ” berarti 2 setengah kaki atau 2 kaki, 6 inci. Di Eropa dalam skala yang sama / gauge dikenal sebagai HOe. Setara dengan OO di Inggris dikenal sebagai OO9. Hal ini mengacu pada skala OO berjalan pada rel 9mm (N) (miniaturindonesia.blogspot daring 2012).

Miniatur merupakan salah satu media yang berbentuk 3 dimensi, karena miniatur ini dapat diketahui semua sisi-sisinya dan dalam bentuk nyata. Miniatur adalah salinan/model yang lebih kecil dari ukuran sebenarnya. Miniatur termasuk salah satu jenis model yang disederhanakan yang ditinjau dari cara pembuatannya (Daryanto 2010, h.30).

Menyatakan bahwa media tiruan disebut juga dengan model. Model adalah benda 3 dimensi yang merupakan representasi dari benda sesungguhnya (Rohman 2013, h.132).

Jadi media miniatur adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yang menyerupai benda aslinya atau lebih kecil dari benda aslinya dengan skala tertentu dan berbentuk 3 dimensi dan penyampaiannya secara visual. Media miniatur termasuk dalam bentuk model, karena miniatur ini merepresentasi dari benda aslinya, tetapi dalam miniatur ini tidak dapat menunjukkan sebuah kegiatan maupun suatu proses dari benda yang diminiaturkan (miniatur1.blogdetik daring 2014).

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata miniatur memiliki arti yaitu, tiruan sesuatu dalam skala yang sudah diperkecil atau sesuatu yang kecil.

Pengertian miniatur yaitu dapat diartikan sebagai tiruan sesuatu dalam skala yang diperkecil atau sesuatu yang kecil. Bentuk miniatur sangat beragam seperti miniatur kapal, rumah, kendaraan, tokoh animasi atau pahlawan dan dalam penciptaan karya yang dibuat oleh penulis yakni miniatur mainan kereta api.

Media miniatur menurut pernyataan-pernyataan diatas ialah media yang digunakan dalam pembelajaran yang menyerupai benda aslinya atau lebih kecil dari benda aslinya dengan skala tertentu, berbentuk 3 dimensi dan penyampaiannya secara visual. Media miniatur termasuk dalam bentuk model, karena miniatur ini merepresentasi dari benda aslinya.

5. Seni Rupa Kontemporer

Seni rupa modern atau kontemporer muncul pada akhir abad ke-20 setelah era modern. Seni kontemporer berkembang sejalan dengan zamannya (masa kini) yang perwujudan karyanya cenderung lebih bebas, baik dalam penggunaan bahan, teknik, maupun media.

Berdasarkan etimologinya, kata “kontemporer” yang berasal dari kata co” (bersama) dan “tempo” (waktu), sehingga menegaskan bahwa seni kontemporer adalah karya yang secara tematik merefleksikan situasi waktu yang sedang dilalui. Secara umum, yang dapat dikategorikan menjadi seni kontemporer adalah segala macam seni yang meretas sekat antara berbagai disiplin seni lain, tidak ada lagi

batas-batas antara seni lukis, patung, grafis, musik, tari, dan teater. Seni kontemporer mulai muncul di Indonesia awal 70-an, ketika Gregorius Sidharta menamai pameran seni patung pada saat itu dengan nama Seni Patung Kontemporer (Swastika Poppy Sari 2001, h.25).

Salah satu ciri yang ditengarai ada dalam seni kontemporer adalah hilangnya batas-batas antar media seni. Batas antara seni lukis dan seni patung, antara patung dan kriya, atau seni yang lain, menjadi semakin cair. Kotak-kotak yang memisahkan media seni yang satu dengan yang lain tidak ada lagi, sehingga dengan sendirinya berbagai kriteria dan konvensi yang sebelumnya ada menjadi tidak berlaku lagi *Anything goes* (Irianto 2014).

Berdasarkan paparan di atas penciptaan yang dilakukan perupa dalam membuat karya seni rupa yang masuk dalam ranah kontemporer, yaitu berupa seni patung, dimana seni patung ini menggunakan medium *fiber glass* dengan memberi sentuhan cat dengan teknik *air brushing* pada *finishing* karya. Berlawanan dengan *Truth to materials* batasan dalam patung modern yang didengungkan oleh Henry Moore adalah ungkapan *respect* dan empati sang pematung terhadap keberadaan suatu material dengan segala kualitas yang melekat padanya, sehingga merupakan suatu hal yang “tabu” untuk, misalnya, mengecat sebuah karya patung kayu, karena hal ini berarti meniadakan kualitas yang ada pada material kayu tersebut dan mengingkari kodrat alaminya sebagai kayu (MooreHenry 1898, h.22). Pada perkembangan seni patung kontemporer sebaliknya, yaitu tidak mengenal batasan kriteria dan konvensi.

Ciri dari karya seni rupa kontemporer tersebut yaitu tidak memiliki persamaan dengan karya seni lainnya, bersifat pribadi atau perseorangan, diperuntukkan untuk masyarakat luas, bersifat ekspresif yaitu ungkapan perasaan atau curahan jiwa dan teknik yang digunakan dalam berkarya dipengaruhi oleh kreativitas seseorang dalam proses pengerjaannya sehingga dapat dilihat keunikan dari teknik yang digunakan (Dhioduren 2011, h.117).

Pernyataan diatas ciri dari karya seni kontemporer yang bersifat ekspresif yaitu ungkapan perasaan atau curahan jiwa mendorong perupa untuk menuangkan idenya yang mengangkat judul Kenangan Bermain Miniatur Kereta Api di masa Kecil dalam Karya Seni Patung.

“Contemporary art seems to exist in a zone of freedom, set apart from the mundane and functional character of everyday life, and from its rules and conventions” (Stallabrass 2004, h.1).

Kebebasan yang ditawarkan seni rupa kontemporer tentunya membuat penulis menjadi tidak terbatas oleh medium, media, ataupun material lain yang ingin perupa padukan dan wujudkan dalam karyanya. Tentunya kebebasan tersebut digunakan penulis untuk memadukan antara medium konvensional dengan medium non-konvensional. Seni patung dengan kekayaan medium, media, dan juga material sangat mendukung penulis dalam proses berkarya, dengan begitu karya tersebut dapat diapresiasi dan dinikmati oleh masyarakat luas, dalam hal ini penulis mencoba menawarkan seni patung dengan memadukan atau mengkombinasi medium non konvensional, seperti menggunakan teknik *air*

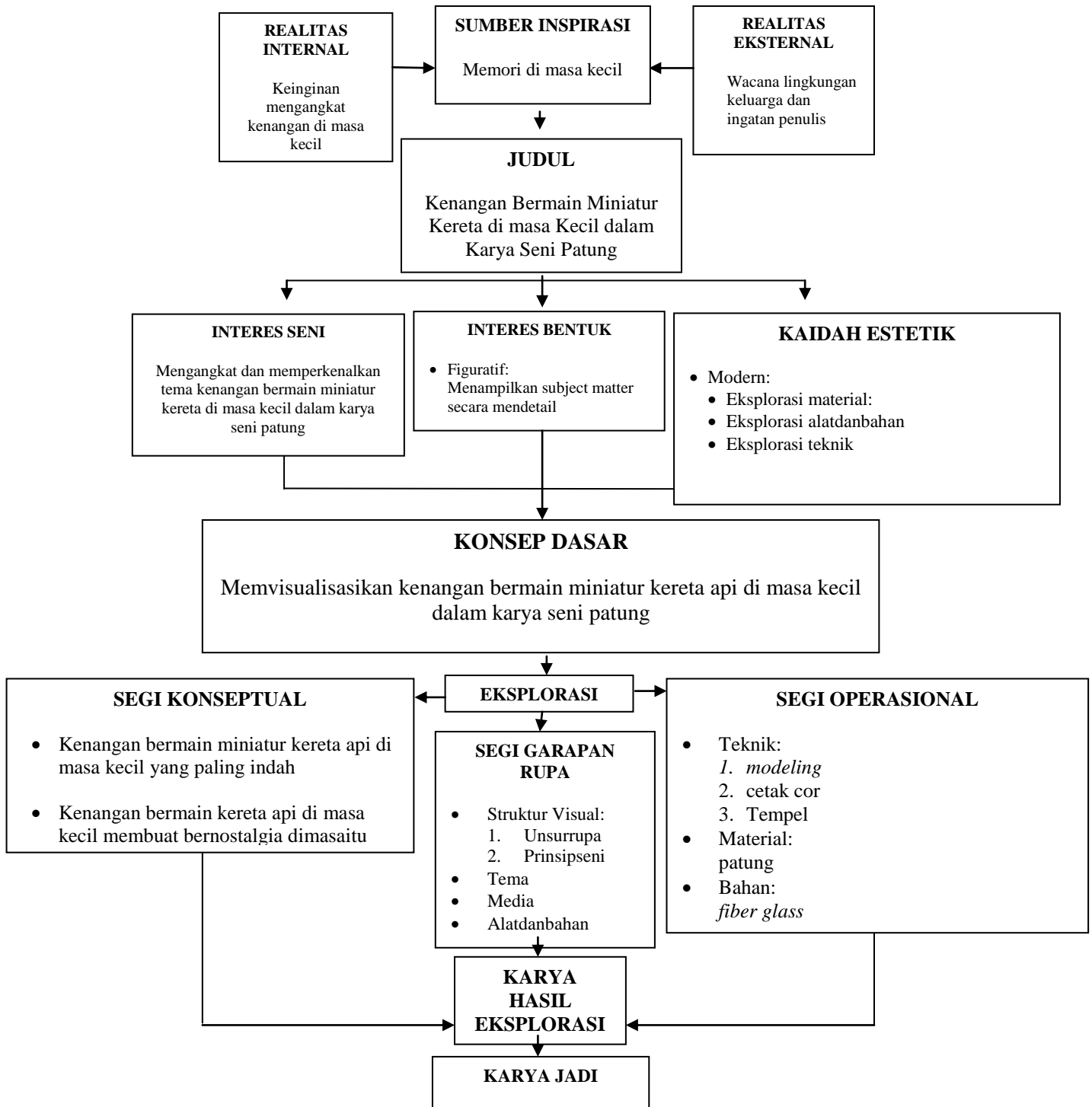
brushing pada proses *finishing* serta penggunaan bahan yang sudah di beri *treatmen* agar mengeras pada bagian pakaian dan celana.

C. Kerangka Berpikir

Pemikiran-pemikiran tersebut bersumber dari individu atau pengaruh eksternal yang ditangkap oleh indera, kemudian mengalami proses penyerapan, kemudian berlanjut pada fase pemikiran atau konstruksi melalui olah pikir sehingga menghasilkan sebuah ide dalam penciptaan karya. Proses kreatif mengolah gagasan kemudian melalui tahapan pengembangan, yang yang dipadukan dengan rencana bentuk visual keterampilan teknik serta ketepatan dalam pemilihan media.

Proses penciptaan ini menitik beratkan pada kenangan penulis di masa kecil dengan mainan miniaturnya, topik pembahasan ini berdasarkan pengalaman pribadi, kreatifitas dan wawasan estetik yang nantinya akan dituangkan pada karya seni patung. Hal ini agar dapat mempermudah dalam menggambarkan kenangan yang pernah dialami penulis di masa kecil dengan tujuan masyarakat dapat merasakan hal yang sama seperti apa yang penulis rasakan. Tujuan pembuatan karya ini sebagai bahan edukasi untuk memberikan kesadaran dan sebagai upaya penulis dalam memvisualisasikan kenangan.

**“KENANGAN BERMAIN MINIATUR KERETA API DI MASA KECIL DALAM
KARYA SENI PATUNG”**



Bagan 1. Kerangka Berpikir

III. MAGANG SEBAGAI REFERENSI PRAKTIK

Mengembangkan pengetahuan teknik, gaya maupun bahan yang digunakan dalam pembuatan seni patung diperlukan seseorang yang ahli dalam bidang tersebut, maka dipilihlah ibu Yani Mariani Sastranegara sebagai narasumber, dikarenakan beliau merupakan salah satu seorang yang berpengaruh dalam perkembangan akan seni patung di Indonesia khususnya.

Proses magang bertujuan untuk menambah wawasan akan seni patung, merangsang kreativitas dan kemampuan dalam berkarya dari segi konsep maupun teknik, yang nantinya penulis dapat kembangkan sehingga dapat diaplikasikan kedalam proses berkarya.

A. Profil Narasumber



Gambar 10. Yani Maryani Sastra negara, Jakarta 31 Mei 2016.
<http://www.google.co.id/search=Efra%C3%AFm+Rodriguez+Cobos>

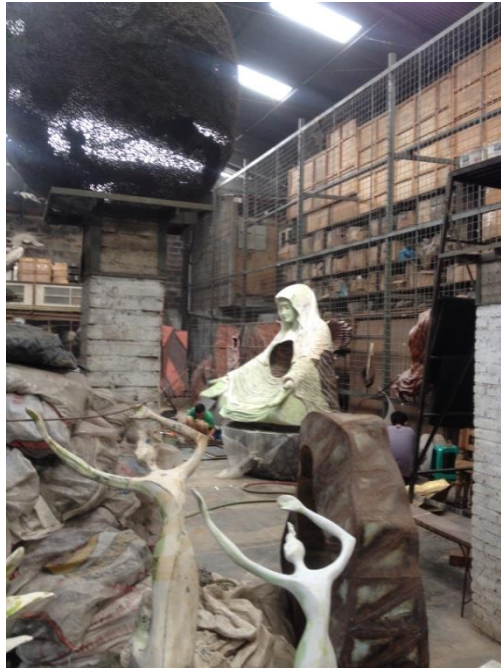
Narasumber bernama Yani Mariani Sastranegara atau yang sering disapa “Buni”. Lahir di Rangkas bitung, Jawa Barat, 17 Agustus 1955. Beliau memimpin studio patung miliknya sendiri. Ibu yani merupakan salah satu pematung perempuan yang tinggal di Jakarta. Beliau menjalankan kegiatannya yaitu

berkarya dan aktivitasnya sebagai pimpinan utama studio miliknya sendiri yang terletak di rumahnya. Beliau adalah salah satu anggota Asosiasi Pematung Indonesia (API). Selain sebagai studio pribadinya, beliau juga menjadikan studionya untuk sekretariat API dan beliau eksis dalam API. Seniman lulusan Lembaga Pendidikan Kesenian Jakarta (LPKJ) atau yang populer dengan sebutan Institut Kesenian Jakarta (IKJ), sering mengadakan pameran tunggal. Yani Maryani menempuh pendidikan seni patung di Institut Kesenian Jakarta (IKJ) pada tahun 1981.

Beliau merupakan salah satu pematung wanita yang cukup eksis berkecimpung didunia seni patung dan tetap mempertahankan karakter gerak dalam setiap karyanya. Sejak pertama berkarya dan berpameran beliau telah menghasilkan beberapa *masterpiece* karya patung yang mengangkat tema-tema alam dan fenomena kehidupan manusia yang dirangkum dalam kesatuan gerak dan artistik. Pameran tunggal 2002 *Installation, Nu Art Sculpture Park*, Bandung *Installation endless*, Galeri Lontar, Utan Kayu Jakarta.

B. Kegiatan, Lokasi, dan Waktu Magang

Proses magang bertempat di studio patung yang berlokasi di Lokasi Jl. Sumatra kamp. Gedong no: 38 Rt 004/02 Jombang Ciputat tanggerang selatan. Studio Yani Maryani Sastranegara banyak bergerak dalam dibidang patung dari ukuran bersekala besar sampai kecil yang menggunakan bahan *fiber glass* yaitu dengan teknik cetak, besi cor (behel) untuk bangunan, logam alumunium, tembaga kuning, ataupun timah dengan menggunakan teknik cetak dan las yang menggunakan logam plakat dari *fiber glass* atau logam.



Gambar 11. Studio Yani Maryani Sastra negara, dokumentasi pribadi, Mei 2016

Proses magang dilakukan dengan cara wawancara dan diskusi dengan narasumber mengenai karya setelah melakukan sebuah proses dan terlihat perubahannya dari karya lama hingga kini. Kegiatan ini bertujuan melihat perkembangan karakter karya penulis untuk pembahasan selama kegiatan proses magang berlangsung bersama dengan narasumber.

Aktivitas magang ini dilakukan setiap minggu yang sebelumnya sudah membuat perjanjian dengan narasumber. Kemudian pertemuan berikutnya narasumber memperlihatkan data diri yang berisi tentang pengalaman berkarya yang selama ini dilakukannya. Kegiatan magang ini berlangsung selama empat minggu, melalui tahapan pengamatan proses berkarya narasumber, mendiskusikan teknik-teknik, serta media pada pembuatan patung, setelah itu mendiskusikan ide

maupun pikiran dan konsultasi karya yang kemudian menjadi sebuah catatan bagi penulis.



Gambar12. Mendiskusikan hasil karya dengan narasumber, dokumentasi Pribadi April 2016

C. Pengalaman yang Diperoleh

Setelah menjalani masa kegiatan magang kurang lebih selama empat minggu, penulis membuat evaluasi hasil dari seluruh kegiatan. Evaluasi dilakukan penulis didalam pembentukan karya eksplorasi, baik dari segi teknis serta visual serta judul, oleh narasumber. Kemudian narasumber membahas dan mengoreksi dan juga memberikan kritik dan saran yang disampaikan langsung kepada penulis, kritik dan saran yang diberikan oleh narasumber mengarah kepada bentuk visual, serta gagasan yang akan disampaikan penulis. Evaluasi dilakukan narasumber terhadap penulis saat penulis menemukan kesulitan didalam proses penggarapan karya.

D. Implikasi

Aspek-aspek dari pengalaman yang didapat dari tempat magang adalah proses dimana terciptanya gaya, karakter, serta pengalaman yang didapat saat magang. Pada saat magang, tentu saja khususnya dibidang seni patung. Sebuah ide dan gagasan mempertemukan penulis ke sebuah proses penciptaan karya dan konsep dengan visualisasi karya patung kenangan bermain miniatur kereta api di masa kecil yang akan menceritakan kembali tentang sebuah cerita dari masa kecil penulis dengan mainan kereta apinya.

Setelah melakukan proses penciptaan karya, penulis pun melakukan tindak lanjut tata cara meletakkan karya-karya tersebut pada posisi dan tempat yang benar sehingga sesuai dengan gagasan dan tujuan karya-karya tersebut diciptakan. Berdasarkan dengan tema karya yang berjudul Kenangan Bermain Miniatur Kereta Api di Masa Kecil maka dapat dipastikan karya yang akan diciptakan adalah tentang bagaimana visualisasi seni patung dengan tema kenangan bermain miniatur kereta api ini yang terjadi pada masa kecil, sehingga kenangan-kenangan yang hadir pada karya-karya tersebut dapat diletakkan pada tempat yang memungkinkan masyarakat umum dapat melihat.

IV. KONSEP PENCIPTAAN KARYA

Pada bab ini akan dijelaskan tiga pokok bahasan, yang mencakup aspek konseptual, aspek visual, dan aspek operasional.

A. Aspek Konseptual

1. Sumber Inspirasi

Memori masa kecil yang sangat melekat pada kenangan penulis, membuat penulis ingin menggambarkan kembali kenangan tersebut ke dalam bentuk media patung, dengan judul “kenangan bermain miniatur kereta api di masa kecil dalam karya seni patung”.

Kenangan di masa kecil penulis dengan mainan miniatur kereta api yang melatar belakangi penciptaan karya, ada 2 faktor yang mempengaruhi dalam proses penciptaan ini, pertama dari faktor *internal*, yaitu diri saya sendiri yang berkeinginan mengangkat kenangan di masa kecil, dan dari faktor eksternal yaitu begron keluarga yaitu kakek saya yang memiliki latarbelang pensiunan masinis kereta api membuat penulis makin tertarik.

Interes seni reflektif yaitu karya seni sebagai pencerminan realitas aktual juga sebagai media ungkapan bahasa dari pengalaman yang pernah dialami langsung oleh penulis di masa kecil berdasarkan dari kehidupan spiritual dari diri sendiri, sehingga menjadi sumber penciptaan karya. Penciptaan karya diangkat dari kepribadian dan pengalaman masa kecil penulis, dan merasakan kegiatan permainan miniatur kereta yang dimainkannya ketika kecil di kehidupan nyata.

Ketertarikan akan medium seni patung sebagai penciptaan karya seni rupa dikarenakan seni patung memiliki karakter visual 3 dimensi dengan bentuk figuratif yang dapat menggambarkan sebuah rekaman tentang kenangan dimasa lalu dalam subjek penulis dimasa kecil dengan memainkan miniatur kereta apinya dan proses yang mungkin tidak didapat pada medium seni rupa yang lainnya.

2. Interes Seni

Gagasan atau ide pikiran yang muncul sebagai bahan acuan di dalam melakukan proses kreatif yang merupakan permasalahan yang terjadi pada diri sendiri. Permasalahan tersebut berkembang dan menjadi rangsangan untuk dapat direnungkan dan dihayati dalam proses penciptaan karya.

Reflektif menjadi interes seni yang dipilih penulis, dikarenakan interes reflektif ditempatkan sebagai pencerminan realitas aktual dan realitas khayali. Ditinjau dari konsep atau gagasan dasar penulis sebagai figur objek pembahasan penciptaan karya di masa kecil yang selalu bermain-main dengan miniatur kereta apinya. Konsep atau gagasan dasar penulis mengenai objek utama yang berasal dari realitas kenangan penulis bermain kereta api sebagai *subject matter* dalam karya diolah secara konseptual dengan pertimbangan dan pengalaman estetis, artistik, emosi personal dan imajinatif yang diungkapkan ke dalam karya seni patung.

3. Interes Bentuk

Proses penciptaan karya lebih menitik-beratkan dalam memvisualisasikan bentuk-bentuk figuratif. Bentuk figuratif dihadirkan penulis merupakan bentuk-bentuk dari objek utama di dalam karya. Bentuk figuratif yang dimaksud yaitu

karya seni rupa figuratif yang menggambarkan figur atau kenyataan alamiah tetapi bentuk dan warnanya sudah mengalami deformasi, distorsi, dan stilasi oleh perupa. Bentuknya tidak meniru rupa sesungguhnya, tetapi sudah dirubah untuk kepentingan pemaknaan. Bentuk yang dimaksud ialah figur dari penulis yang sedang memainkan miniatur kereta api yang bercerita tentang kenangan di masa kecilnya.

Bentuk-bentuk yang ditampilkan penulis pada karya seni patungnya merupakan perlakuan pada objek visual dengan hanya menampilkan gerakan interaksi yang terjadi antara anak dengan objek mainan miniatur kereta api yang dapat mewakili tema dan juga pakaian sebagai objek pelengkap yang dipakai sesuai dengan keadaan yang ada terjadi di masanya. Figur objek patung yang disesuaikan pada bentuk wajah penulis di masa kecil untuk mendapatkan kesan dramatis yang menjadi *point of interest* dalam proses penciptaan karya seni patung.

4. Prinsip Estetika

Pada penciptaan karya ini menggunakan prinsip estetika kontemporer. Seni rupa kontemporer yang dikemukakan oleh Clive Bell, yang didalamnya membahas tentang teori yang diformulasikan yang dikenal dengan *significant form* (bentuk bermakna).

“For either all works of visual art have some common quality, or when we speak of ‘work of art’ we gibber. everyone speaks of ‘art, making a mental classification by which he distinguishes the class ‘work of art’ from all other classes. What is the justification of this classification? What is the quality common and peculiar to all members of this class? Whatever it be, no doubt it is often found in company with these qualities; but they are adventitious-it is not essential; possessing which, in the least degree, no work is

altogether worthless. What is this quality? What quality is shared by all objects that provoke our aesthetic emotions? What quality is common to St. Sophia and the windows at Chartres, Mexican sculpture, a Persian bowl, Chinese carpet, Giotto's frescoes at Padua, and Cézanne? Only one answer seems possible—significant form. In each, lines and our aesthetic emotions. The relations and combinations of lines and colours, these aesthetically moving forms, I call 'significant form'; and significant form is the one quality common to all works of visual art" (Clive Bell 1961, h.22-23)

Menurut Clive Bell komponen seni mencakup tiga hal pokok yaitu emosi estetik, bentuk signifikan, dan esensialisme. Emosi estetik adalah emosi spesifik yang hanya dapat ditimbulkan oleh karya seni yang mengandung nilai-nilai spesifik dalam karya yang penulis ciptakan disini emosi yang ditimbulkan ialah emosi sebuah kenangan masa kecil yang ingin dibagikan kepada halayak dengan menggunakan media seni patung.

Bentuk signifikan adalah sekumpulan hubungan unsur-unsur tertentu dalam sebuah karya seni, pada bentuk signifikan yang dimaksud disini ialah karakter *non-natural* yang menyertai bentuk tertentu pada saat tertentu pula dalam bentuk signifikan dalam hal ini penulis memilih bentuk-bentuk yang mewakili dari unsur-unsur dalam patung ke sebuah karya seni yang diciptakan agar terjadi sebuah bentuk signifikan yang mewakili pemikiran dari penulis.

Esensialisme lebih merujuk pada nilai-nilai yang hadir dalam suatu karya seni tanpa merepresentasikan sesuatu, dalam hal ini penulis menghadirkan nilai-nilai tentang ingatan masa lalu yang divisualisasikan melalui objek-objek yang berkaitan dengan masa kecil penulis.

B. Aspek Visual

1. Subject Matter

Subject matter pada karya patung yang dibuat oleh penulis terdiri dari maianan kereta api yang sedang dimainkan oleh penulis di masa kecil. Dilakukan sebagai interaksi antara penulis di masa kecil dengan mainan miniatur kereta api ini, divisualisasikan secara dramatis serta dipadukan dengan karakter dan gaya berkesenian yang dimiliki penulis untuk menimbulkan sebuah kenangan-kenangan yang terjadi di masa kecilnya kembali.

2. Struktur Visual

Pada pembuatan rancangan karya diperlukan ide dan gagasan yang dilandasi oleh konsep yang dibentuk dengan menampilkan susunan unsur rupa seperti garis, bentuk, warna, tekstur dan ruang dengan adanya semua unsur tadi maka struktur visual dengan sendirinya dapat tercipta.

Mendapatkan nilai-nilai estetika yang baik disebuah karya seni, maka penulis mempunyai metode rancangan yang disesuaikan dengan konsep setiap yang dibuatnya. Menampilkan objek kenangan dalam figur penulis dimasa kecil secara umum, rancangan yang sudah ada disusun ke dalam seleksi unsur-unsur rupa, yaitu:

Garis merupakan elemen visual yang dibuat dari titik tunggal yang apabila digerakkan maka akan tampak goresan panjang. Garis juga merupakan suatu simbol emosi untuk mendapatkan kesan psikologis yang dapat berupa gerak, ide, simbol, dan kode-kode tertentu seperti untuk menciptakan kesan kekar, kuat simpel, megah atau pun juga agung. Garis dapat diciptakan melalui batas pemisah

antara dua warna atau bentuk dan cahaya terang gelap, melalui lekukan pada bidang melingkar atau panjang dan melalui batas antara dua tekstur yang berlainan satu sama lain. Penggunaan mat sebagai rambut sebagai unsur garis pada patung sangat penting.

Bentuk yang terdapat dalam semua karya seni terkadang terlihat jelas, namun terkadang juga tidak terlihat. Bentuk ialah sebuah aspek visual yang tergabung menjadi satu kesatuan secara utuh. Penulis memilih bentuk figuratif yang diterapkan ke dalam penciptaan karya seni patung.

Tekstur ialah kualitas meraba dari sebuah permukaan, walaupun dilihat oleh mata namun tekstur memberikan kesan terhadap indra peraba. Ada dua jenis tekstur, yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Penulis menggunakan tekstur nyata yang bisa dilihat oleh mata dan diraba dengan indra peraba.

a. Warna

Spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang tersebut. Warna merupakan salah satu elemen atau medium seni rupa yang sangat penting keberadaannya, baik dibidang seni murni ataupun seni terapan. Oleh karena itu, warna diklasifikasikan menjadi dua yaitu warna sinar dan warna pigmen. Warna sinar timbul karena pengaruh adanya sinar dan warna pigmen ialah warna asli. Pengolahan warna, penulis menggunakan warna primer dan warna sekunder yang dicampur sedemikian rupa untuk mendapatkan warna yang sesuai dengan tema. Hal ini dapat dilihat pada setiap karya penulis yang menghadirkan kesan anak-

anak yang gembira dan diperoleh dari penggunaan pigmen warna-warni dan hasil eksplorasi.

3. Gaya pribadi

Pada semua karya seni patung yang dibuat memiliki tema Kenangan Bermain Miniatur Kereta Api di Masa Kecil dalam Karya Seni Patung, Karya yang dibuat memiliki gaya yang bersifat figuratif. Disebut figuratif karena dari setiap karya yang dibuat menampilkan visual objek penulis di masa kecil. Setiap karya seni patung yang dibuat oleh penulis, memiliki spesialisasi dari segi aksentuasi dan distorsi bentuk tubuh khususnya wajah.

Selain itu untuk menguatkan tema yang diambil, penulis menggunakan beberapa teknik seni patung, yaitu teknik *modeling* dan cetak cor *fiber glass* untuk mendapatkan kesamaan karakter visual wajah penulis di masa kecil dengan dokumentasi pada saat itu.

C. Aspek Operasional

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan akan dijelaskan berbagai alat dan bahan pendukung yang penulis perlukan dalam proses berkarya, yaitu:

a. Alat

Alat-alat yang digunakan penulis selama proses berkarya berikut merupakan penjelasannya:

1) Butsir

Butsir yaitu alat yang digunakan untuk membentuk media tanah yang digunakan untuk *modeling* dengan cara pengurangan. Macam-macam bentuk

butsir dibuat sesuai dengan fungsi dan cara kerjanya. Bentuk butsir bermacam-macam ada yang berasal dari bahan utama kayu, dan bagian mata nya dengan kawat.



Gambar 14. Bahan dan alat, dokumentasi pribadi, Juni 2016

2) Gerinda

Gerinda digunakan untuk proses *finising* karya dengan menggunakan mata dari amplas yang dapat diganti-ganti sesuai keperluan.



Gambar 15. Bahan dan alat, dokumentasi pribadi, Juni 2016

3) Kuas

Kuas disini digunakan untuk meratakan dan menempelkan *fiber glass* pada cetakan.



Gambar 16. Bahan dan alat, dokumentasi pribadi, Juni 2016

4) Palet

Palet digunakan untuk membantu pembentukan *modeling*, selain itu palet juga digunakan dalam pengolahan *rubber* dan meratakannya.



Gambar 17. Bahan dan alat, dokumentasi pribadi, Juni 2016

5) *Sprayer*

Sprayer yang didalam botolnya air, ini digunakan untuk melembabkan tanah liat dalam pembuatan *modeling* dari tanah liat

6) *Cutter*

Digunakan untuk merapihkan bagian sambungan cetakan, setelah proses molding yang menggunakan *rubber* cetakan yang sudah melewati pengeringan dirapihkan pengeringan, seteah itu masuk ketahapan perapihan.



Gambar 18. Bahan dan alat, dokumentasi pribadi, Juni 2016

7) Kape

Sebagaimana fungsi awalnya yaitu untuk meratakan dempul pada saat *finishing*.



Gambar 19. Bahan dan alat, dokumentasi pribadi, Juni 2016

8) Bor

Membuat lubang pada patokan cetakan.

9) *Air Brushing*

Membantu proses pengecatan pada saat *finishing* karya.



Gambar 20. Bahan dan alat, dokumentasi pribadi, Juni 2016

B. Bahan

Bahan-bahan yang digunakan penulis dalam proses berkarya terdiri dari resin, mat, katalis, *acetone*, *talk*, rubber, bensin, lilin mainan, *dust*, pigmen resin, cat akrilik, cat duco, amplas, dempul. Berikut merupakan penjelasannya:

1) Tanah Liat

Tanah liat merupakan bahan utama yang digunakan untuk membuat *modeling* pada proses pembentukan objek anak. Tanah liat dipilih karna sifatnya yang elastis dan mudah dicari dalam skala banyak.

2) *Fiber glass*

Merupakan bahan utama yang dipakai dalam pembuatan karya, bentuknya cairan kimia berwarna merah muda. Keuntungan yang didapat adalah bagian dinding yang keras dan ruang bagian tengah yang kosong, jadi beban yang terdapat pada karya tidak begitu berat. Keuntungan lainnya yaitu bahan yang tahan lama.



Gambar 21. Bahan dan alat, dokumentasi pribadi, Juni 2016

3) Mat

Mat digunakan sebagai tulangan pada resin yang membuat kekuatan pada dinding yang dibuat. Mat berbentuk serat kaca berwarna putih yang dapat diregangkan. Selain berguna untuk menjadi tulangan yang kuat, mat setelah dieksplorasi oleh penulis juga dapat menjadi elemen estetis yaitu pada pembuatan rambut setelah dilakukan *treatment*.



Gambar 22. Bahan dan alat, dokumentasi pribadi, Juni 2016

4) Katalis

Katalis berguna sebagai campuran pada *fiber glass* atau *rubber*. Bentuknya cairan yang berfungsi sebagai pengeras. Pada katalis resin warnanya bening, dan pada katalis *rubber* berwarna merah.



Gambar 23. Bahan dan alat, dokumentasi pribadi, Juni 2016

5) *Aceton*

Aceton adalah cairan kimia yang berwarna bening, berguna sebagai bahan pembersih kuas, selain itu sebagai pengencer *fiber glass*.

6) *Talk*

Talk berbentuk bubuk bedak yang berwarna putih, *talk* berguna untuk campuran *fiber glass* agar mendapatkan kekentalan.



Gambar 24. Bahan dan alat, dokumentasi pribadi, Juni 2016

7) *Rubber*

Rubber merupakan bahan yang digunakan sebagai cetakan (bentuk negatif). *Rubber* berwarna putih setelah dicampurkan oleh katalis *rubber* warnanya menjadi

pink. *Rubber* sifatnya lentur seperti karet, ini berfungsi untuk memudahkan pada saat melepaskan hasil cetakan.



Gambar 25. Bahan dan alat, dokumentasi pribadi, Juni 2016

8) Bensin

Bensin digunakan sebagai campuran pada *rubber* untuk pengenceran, dan sebagai pembersih kuas serta palet yang digunakan setelah proses pembuatan cetakan.

9) Lilin Mainan

Lilin mainan digunakan sebagai dinding pembatas cetakan, bentuknya lunak berwarna-warni.

10) *Dust*

Dust berbentuk semacam *clay* yaitu lilin yang dapat mengeras. *Dust* diproduksi oleh pabrik dengan warna putih dan merah bata. Digunakan untuk membuat bentuk-bentuk yang tidak tercetak.



Gambar 26. Bahan dan alat, dokumentasi pribadi, Juni 2016

11) Pigmen resin

Pigmen resin merupakan bahan pewarna yang dapat dicampurkan oleh resin, sebagai biang pewarna. Bentuknya seperti cat minyak.

12) Cat akrilik

Cat akrilik merupakan bahan pewarna, dengan campuran air yang digunakan dengan menggunakan bantuan kuas dalam proses penguasan.



Gambar 27. Bahan dan alat, dokumentasi pribadi, Juni 2016

13) Amplas

Amplas merupakan bahan yang digunakan dalam proses penghalusan.

14) Dempul

Dempul digunakan dalam proses *finishing* yang berguna untuk mendapatkan hasil yang halus dan menghilangkan dari bagian-bagian yang cekung.



Gambar 28. Bahan dan alat, dokumentasi pribadi, Juni 2016

15) Busa ati

Busa ati digunakan untuk membuat objek kereta api dan rel. Karakteristik bahan yang lentur dan mudah bentuk sangat memudahkan dalam proses pembuatan objek-objek kreta.



Gambar 29. Bahan dan alat, dokumentasi pribadi, Juni 2016

16) Lem Korea

Lem korea digunakan untuk merekatkan busa ati pada saat membuat objek.



Gambar 30. Bahan dan alat, dokumentasi pribadi, Juni 2016

2. Tahap Pelaksanaan

a. Teknik

Selama proses berkarya penulis menggunakan berbagai macam jenis teknik, diantaranya:

1) Teknik *modeling*



Gambar 31. Proses *modeling*, dokumentasi pribadi, oktober 2016

Teknik *modeling* adalah teknik yang memanfaatkan bahan plastik seperti lempung/tanah liat dengan proses aditif (ditambahkan), yaitu menambahkan bahan baru kepada bentuk yang sedang diproses menuju tahap akhir. Teknik ini biasanya digunakan untuk membuat model yang selanjutnya dibuat dengan bahan lain atau dicor. Bahan yang digunakan untuk pengecoran yaitu *fiber glass* (serat kaca).

Saat melakukan proses *modeling*, tanah harus memiliki sifat yang liat yaitu sifat yang lentur seperti lilin mainan. Pada awal proses *modeling* dilakukan persiapan kerangka yang terbuat dari kawat besi yang mempunyai ketebalan 5 mm, kemudian kawat dibalut oleh lakban kertas seluruh bagiannya, ini berfungsi

menempelkan tanah liat agar permukaan kawat tidak licin. Proses selanjutnya adalah pembentukan tanah liat sesuai dengan sketsa yang ingin dibuat.

2) Teknik *molding* (mal cetakan)



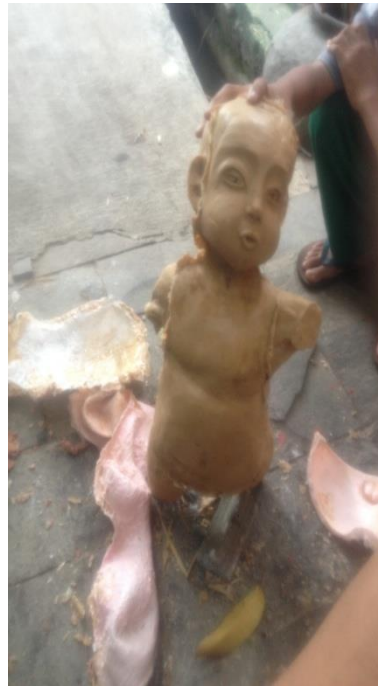
Gambar 32. Proses mencetak, dokumentasi pribadi, oktober 2016

Tenik yang mempelajari tentang cara pembuatan cetakan pada pembuatan patung. Pada proses ini dibutuhkan model yang akan dicetak, biasanya pada proses pencetakan memiliki dua lapisan yaitu pertama lapisan lunak menggunakan *rubber* dan lapisan keras menggunakan bahan dari *fiber glass* (serat kaca).

3) Teknik Mencetak (teknik cetak penuh dan teknik cetak kopong)

Teknik cor (cetak penuh), ialah mencetak dengan cara mengisi penuh cairan *fiber glass* melalui lubang yang telah disiapkan pada rangkaian susunan cetakan. Sedangkan cetak kopong adalah pembentukan cetakan dengan cara membuat lapisan per lapisan dengan menggunakan mat sebagai lapisan tengah yang

berfungsi untuk tulang atau kontruksi pada cetakan. Kelebihannya yaitu menghemat cairan *fiberglass*.



Gambar 33. Hasil cetakan dari resin, dokumentasi pribadi, oktober 2016

Proses selanjutnya ialah pada saat menggabungkan semua cetakan menjadi kesatuan seperti bentuk *modeling* yang awal tadi, pada proses ini dibutuhkan logika.

4) Teknik *plastering*

Teknik *Plastering* merupakan teknik pelapisan pada objek menggunakan *Fiberglass* dengan bantuan kuas, ini berfungsi sebagai penguat bagian luar objek sebagai pertahanan dari luar atau dapat juga membuat tekstur.

5) Teknik *Air Brushing*

Teknik *air brushing* pada patung adalah proses pewarnaan yang dilakukan pada karya patung, proses eksplorasi dengan menggunakan cat akrilik yang dilapiskan pada karya patung dengan menggunakan kuas ataupun dengan teknik *air brushing* (semprot) dengan menggunakan cat semprot kalengan. Keuntungan dari hasil semprot yaitu mendapatkan hasil yang lebih rapih dan rata pada bagian objek.

b. Berkarya

Pada proses awal dalam pembuatan karya yang akan dilakukan adalah menyiapkan spidol, pulpen, pensil, pensil warna dan kertas. Alat dan bahan ini diperlukan pada saat pembuatan sketsa atau desain.



Gambar 34. Foto masa kecil penulis, dokumentasi pribadi, Januari 2016

Setelah selesai sketsa yang akan dibuat, dari beberapa sketsa yang ada dipilih satu yang sudah mewakili gagasan yang diangkat oleh penulis. Setelah

sketsa yang sudah ditentukan tadi dipilih buat gambaran bentuk kerangka yang akan dibuat untuk membuat *modeling* dari model objek.



Gambar 35. *Prototype I*, dokumentasi pribadi, September 2016



Gambar 36. *Prototype II*, dokumentasi pribadi, September 2016

Saat melakukan proses *modeling*, tanah yang harus dipersiapkan adalah tanah yang memiliki sifat liat yaitu sifat yang lentur seperti lilin mainan. Pada awal proses *modeling* dilakukan persiapan kerangka yang terbuat dari kawat besi

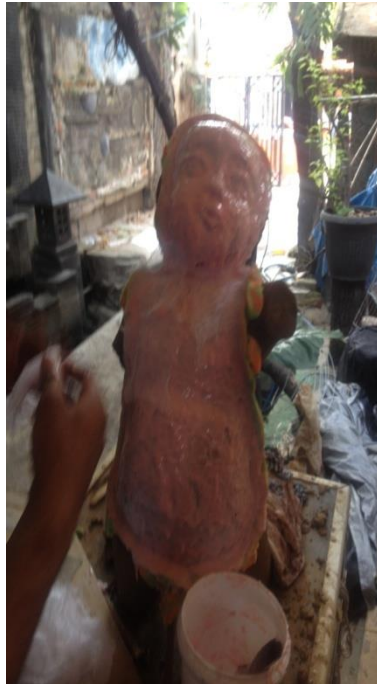
yang mempunyai ketebalan 5 mm. Kemudian kawat dibalut oleh lakban kertas seluruh bagiannya yang berfungsi menempelkan tanah liat agar permukaan kawat tidak licin. Setelah itu proses selanjutnya adalah pembentukan tanah liat sesuai dengan sketsa yang ingin dibuat.



Gambar 37. Membuat *modelling* dari tanah, dokumentasi pribadi, oktober 2016

Setelah master dari tanah liat sudah dibuat, menentukan potongan untuk membuat cetakan yang bertujuan untuk memudahkan melepaskan cetakan agar bagian hasil cetakan tidak tersangkut dari model atau menghalangi hasil cetakan. Bahan yang digunakan yaitu lilin mainan yang bersifat plastisin/lentur.

Pada saat membuat cetakan, perlu diperhatikan potongannya terlebih dahulu. Cetakan terdiri dari 2 lapisan yaitu lapisan (lentur) *silicone rubber* dan (lapisan keras) serat *fiber*. Serat *fiber* merupakan bahan yang sama seperti yang digunakan sebagai bahan dasar patung atau hasil cetakan.



Gambar 38. Membuat cetakan dari *siliconeRubber*, dokumentasi pribadi, oktober 2016

Proses awal yaitu melapiskan bagian model dengan lapisan karet *rubber*. Setelah terlihat tebal, kemudian membuat cangkang dengan menggunakan serat *fiber* (lapisan keras). Kemudian ulangi pada sisi yang lain, setelah itu buat lubang untuk baut pengunci pada setiap potongan cetakan. Setelah selesai dan sudah kering, buka cetakan lalu keluarkan model cetakan. Kemudian satukan kembali susunan cetakan lalu kunci dengan baut.



Gambar 39. Hasil cetakan, dokumentasi pribadi, oktober 2016

Pada proses pencetakan menggunakan teknik cetak penuh dan teknik cetak kopong seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya. Pada teknik cetak penuh ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah mendapatkan hasil yang lebih detail tanpa harus memikirkan proses *finishing* yang berat pada tahap perapihan. Kekurangannya yaitu dalam menggunakan bahan *fiber glass* sangat boros karena hasil yang penuh pada saat pengecoran. Pada cetak kopong hasil yang didapat lebih kuat karna menggunakan tulangan dari mat dan penggunaan cairan *fiber glass* yang sedikit karena cara penggunaannya yaitu pelapisan yang berulang-ulang. Kekurangannya pada saat menggabungkan rangkaian yang telah dicetak kopong harus teliti dan menggunakan logika dan hasil yang didapat lebih besar dari model awal.



Gambar 40. Hasil dari teknik cetak kopong, dokumentasi pribadi, oktober 2016

Setelah dicetak dan mendapatkan hasil cetakan kopong, semua susunannya disatukan seperti awal mencetak. Biasanya hasil cetakan pasti akan melalui proses perapihan ketika penggabungan susunan, contohnya *fiber glass* yang berserakan ketika menambahkan serat mat untuk menyambungkan antara posisi-posisinya hingga menjadi bentuk utuh seperti master.



Gambar 41. Hasil menggabungkan cetakan, dokumentasi pribadi, Oktober 2016

Setelah selesai dengan menyambungkan semua, objek patung harus dirapihkan dari kelebihan bagian-bagian yang berlebihan pada saat pengecoran. Selanjutnya pembuatan objek mainan kereta api dengan menggunakan busa ati.



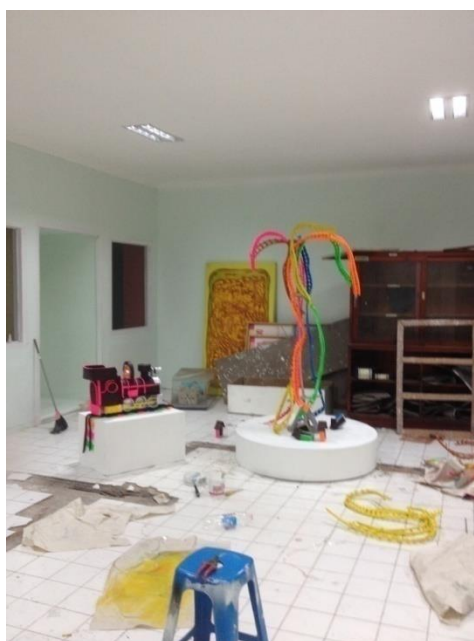
Gambar 42. Proses pembuatan objek maianan kereta api, dokumentasi pribadi, Januari 2016



Gambar 43. Proses pewarnaan dengan teknik *air brushing*, dokumentasi pribadi, oktober 2016



Gambar 44. Pembuatan *base*, dokumentasi pribadi, Januari 2016



Gambar 45. Penyusunan karya I dan II, dokumentasi pribadi, oktober 2016

Pada pembuatan celana yang digunakan patung anak, proses awal adalah membuat lekukakan *drapery* yang kemudian dikeraskan dengan adonan lem fox yang telah dicampur dengan air, kemudian disapukan pada seluruh permukaan

baju hingga merata. Diulangi sebanyak dua kali sampai benar-benar keras. Pada pembuatan objek kereta mainan dibuat dengan bahan dasar busa ati yang telah dilapiskan dengan menggunakan *fiber glass*.

Pewarnaan pada miniatur kereta api mainan menggunakan teknik *airbrushing* yang disemprotkan kepermukaan badan lokomotif dan gerbong dengan berwarna-warni lalu diberikan *patern-patern* yang menunjukkan warna-warna kesukaan anak.

Pewarnaan yang dibuat pada bagian kulit seperti tangan, kaki, dan wajah dari objek patung harus diberikan warna yang dapat mewakili warna kulit dengan cara melapiskan permukaannya dengan *airbrushing* yaitu warna coklat *satin* pada objek karya yang telah selesai dibuat dan diberi sentuhan warna. Penggunaan *vernish satin* ini pada bagian kulit objek khususnya untuk mendapatkan hasil warna semi *gloss* dan dapat melindungi permukaan karya agar terhindar dari jamur maupun resiko tergores ketika akan dipindah-pindahkan.

3. Tahap Akhir

Proses akhir dalam pembuatan karya seni patung adalah tahap *finishing* yaitu setelah semuanya selesai dibuat, kemudian disusun mengikuti *Prototype* yang telah dibuat dari awal. Sketsa atau disain dapat memudahkan dalam segi perspektif. Pada tahapan ini keharmonisan serta posisi yang terbaik dapat terwujud.

V. VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA

A. Karya I



Gambar 46. Dokumentasi pribadi, Karya Jadi, Mei 2016

Judul : “Kuantar Kau Ke Tujuan”
Ukuran : diameter 140 x tinggi 200cm
Media : *fiber glass*
Tahun : 2016

Deskripsi Karya

Pada karya berjudul “ Kuantar Kau Ketujuan ” berukuran diameter 140 cm x tinggi 200 cm, karya ini memvisualisasikan bentuk figur anak kecil menggunakan celana dalam berwarna biru tua sedang memegang miniatur kereta api dengan bentuk lokomotif uap, lalu didepannya terdapat rel miniatur kereta berwarna-warni yang tersusun berliku ke atas, dan terdapat bentuk rumah yang menggantung setiap ujung rel yang menjuntai kebawah, dibagian tengah antara rel yang berhimpitan terdapat dakron yang menutupi tiang penyangga antara rel, untuk pewarnaan karya dilakukan dengan teknik *air brushing*.

Bentuk yang ditampilkan oleh penulis pada penciptaan karya ini yaitu bentuk figur penulis sendiri, lalu ada rel kereta api yang berbaris melingkar ke atas dengan dua miniatur kereta yang miniatur kereta penumpang mengarah ke atas dan pada kereta api barang mengarah kebawah, kemudia terdapat dakron berwarna putih yang berada ditengah antara rel miniatur kereta api, selanjutnya pada bagian ujung dari rel kereta miniatur, terdapat bentuk rumah yang menggantung dengan warna yang berwarna-warni.

Warna pada bagian figur anak yaitu warna cream dengan menggunakan celana dalam berwarna biru tua, lalu pada rel yang menjulang ke atas terdiri dari enam rel yang berbeda warna yaitu coklat, kuning, hijau, merah muda, dan biru. Pada miniatur kereta yang beradi depan figur penulis yaitu kereta penumpang dengan dominasi warna coklat bata, dan bagian gerbong penumpangnya memiliki lis warna hijau, merah jambu, biru, dan kuning, begiru pula dengan kereta barang, kemudian pada ujung rel kereta api yang menjuntai ke bawah terdapat rumah yang

berwarna dominasi coklat bata dengan lis merah muda, hijau, kuning dan merah jambu.

Material utama yang digunakan dalam karya ini adalah bahan resin, bentuk-bentuk dihasilkan melalui proses teknik *modelling*, molding (mencetak), perakitan, dan terakhir *air brushing* dalam pembuatan figur anak, sedangkan dalam pembuatan objek miniatur kereta api menggunakan menggunakan busa ati untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan selanjutnya dirakit menjadi bentuk yang utuh lalu disiram dengan teknik *plastering* dengan menggunakan cairan resin.

Analisis Karya

Karya satu ini dapat dianalisis warna yang dipakai, yaitu secara keseluruhan memilih warna cerah terkesan lembut, ini menunjukkan kesan anak, selain dari warna bentuk rel kereta api yang menggantung ke atas dan bentuknya berputar putar ini memiliki makna karakteristik anak yang bebas dan ceria.

Selanjutnya pada figur anak terdapat warna *cream* ini memvisualisasikan kulit penulis di masa kecilnya, serta penggunaan celana dalam biru yaitu menampilkan kesan kepolosan anak yang sedang bermain. Pada objek kereta dibuat menyerupai lokomotif uap, ini mempunyai makna mendalam pada sejarah yaitu kenangan masa kecil yang terpikirkan terus menerus hingga menjadi ingatan yang melekat. Sertas dakron berwarna putih dapat memaknai kelembutan anak kecil diusianya yang peka terhadap sekitarnya, pada hal ini yaitu perasaan senang dengan mainanya.

Interpretasi

Karya ke satu penulis ingin menceritakan dan berbagi pengalaman yang di alami di masa kecil, semenjak dikenalkannya kereta api oleh sang kakek yang mempunyai latar belakang masinis (supir kereta api). Pengalaman cukup romantis yang ditulari dari kakek penulis tersebut, digambarkannya dengan objek kereta api yang sedang di mainkannya (minatur) yang terdiri dari gabungan rel-rel kereta api yang membentuk persimpangan (cabang pohon) seolah anak ingin mengarahkan kereta api itu ketempat tujuannya (stasiun kereta) yang menggantung di ujung cabang. Stasiun yang berada di ujung cabang pohon adalah sebagai gambaran kota tujuan yang menjadi tempat singgah atau sering dilalui oleh penulis.

Sementara figur anak yang memiliki warna kulit cokelat dengan model rambut belah pinggir dan hanya menggunakan celana dalam saja menggambarkan keadaan penulis menyukai kesederhanaan saat bermain dan miniatur keretannya, lalu warna-warni yang ditunjukkan pada setiap cabang pohon (rel) memvisualisasikan keceriaan penulis dengan mainannya. Sementara lokomotif uap serta gerbong miniatur kereta api menggambarkan masa lalu, yang artinya menegaskan bahwa mainan di masa kecil semakin lama akan menjadi sebuah cerita masa lalu meski-kali dapat kita keluarkan (ingat kembali) dilihat dan dikenang, dan juga terdapat miniatur kereta penumpang yang menuju keatas dan kereta miniatur barang yang kesebelah. Judul "Kuantar Kau Ketujuan" adalah metafor dari bagaimana seorang anak yang tertarik miniatur kereta hingga membayangkan yang menjadi seorang masinis seperti kakeknya yaitu mengendarai kereta api mebawa penumpang-penumpangnya ketempat tujuannya.

B. Karya II



Gambar 47. Dokumentasi pribadi, Karya Jadi, Mei 2016

Judul : *“Imaji-Ku”*
Ukuran : panjang 85 x lebar 60 x tinggi 125 cm
Media : *fiber glass*
Tahun : 2016

Deskripsi Karya

Karya yang berjudul “Imaji-Ku” memiliki ukuran 85 x 60 x 125 cm. Karya ini memvisualisasikan figur anak yang menaiki miniatur kereta api sambil tangan kirinya hormat, dengan menggunakan celana pendek berwarna biru, menumpaki miniatur lokomotif uap mainan mendominasi warna merah marun, dengan lis-lisnya berwarna-warni, sama dengan bagian rel kereta.

Bentuk figur anak yang sedang menaiki mainan lokomotif kereta api dengan menggunakan celana pendek, lalu pada bagian kereta terdapat bentuk lonceng dan lampu dibagian depan lokomotif, selanjutnya pada bagian bawah kereta miniatur terdapat bantalan rel kereta api, yang mengikuti bentuk basenya.

Warna yang digunakan pada bagian figur anak kecil yaitu warna cream dengan menggunakan celana pendek berwarna merah muda, kemudian pada bagian lokomotif terdapat warna coklat bata yang mendominasi dengan warna merah muda sebagai lisnya, dan bagian depan berwarna silver, lalu lonceng diberikan warna lis orange, dan bagian lis roda menggunakan warna kuning, pada bagian bantalan kereta terdiri dari empat warna yang mengulang yaitu warna biru, hijau, merah muda, dan orange dengan bagian relnya berwarna coklat bata.

Pada karya ini menggunakan material utama yaitu resin. Objek miniatur kereta api dan relnya dibentuk dari busa ati yang telah dirakit sedemikian rupa menirukan model lokomotif kereta uap, lalu disiram dengan cairan resin menggunakan teknik *plastering*. Pada tahap pewarnaan dilakukan dengan *air brushing*.

Analisis Karya

Karya ke dua ini yang dapat dianalisis yaitu dilihat dari penggunaan warna-warna yang cerah dan beragam mempunyai makna hal yang berhubungan dengan anak. Dilihat dari bentuk miniatur yang dinaiki oleh figur penulis di masa kecil ini mengartikan sebuah mainan yang menunjukkan sebuah pekerjaan sebagai masinis kereta atau sebutannya pengendara kereta, yang dapat dikaitkan disini ialah kakek penulis yang mempunyai begron sebagai pensiunan masinis kereta api. Selanjutnya pemilihan warna cream pada figur anak memaknai warna kulit anak kecil yang masih terjaga dan terawat oleh orang tuanya. Lalu pemilihan warna merah jambu pada celana pendek figur anak memberikan kesan kepolosan serta kebebasan yang mangacu pada usia penulis diusinya.

Lalu pada bagian rel kereta yang menukik kebawah ini memiliki makna yaitu perlintasan kereta api atau sering disebut rel kereta api ini tidak boleh merusak alam pada pembuatan lintasanya, contohnya pada gunung yang dibuat terowongan yang sengaja dibuat untuk memangkas jalan. Kemudian pada tangan kiri yang sedang memberi hormat, dapat dimaknai sebuah tanggung jawab yang diemban oleh seluruh masinis dalam hal memberikan jasa.

Interpretasi

Pada karya ke duaini penulis ingin menceritakan dan berbagi pengalaman yang dialaminya di masa kecil dengan mainannya. Pengalaman sangat menyenangkan yang dialami penulis tersebut, digambarkan dengan sosok patung anak kecil dan miniatur kereta mainannya seolah berimajinasi menjadi raksasa

yang menaiki miniatur kereta mainan, lokomotif uap yang dibuat *colour full* (warna-warni) adalah sebagai gambaran “Kesan anak” yang di tonjolkan kaya akan imajinasi serta gerakan tubuh anak yang tegak dengan tangan sebelah kiri sedang horrnat itu memberi gambaran terhadap masinis yang mengemban tugasnya untuk membawa penumpang sampai ketempat tujuan mereka masing-masing.

Sementara bentuk lokomotif uap menggambarkan masa lalu yang artinya seolah menegaskan bahwa mainan yang telah pergi tidak dapat dibangkitkan kembali, dan hal itu semakin lama akan menjadi sebuah cerita masa lalu meski sekali-kali dapat kita keluarkan (ingat kembali) untuk dilihat dan dikenang, judul “imaji-ku” adalah metafor dari bagaimana penulis yang senantiasa akan selalu memikirkan mainan kecintaan dan mengingat sepanjang masa bahkan ketika penulis tumbuh dewasa.

VI. PENUTUP

Pada penutupan ini penulis akan membagi bahasan menjadi dua bagian yaitu kesimpulan dan saran. Kesimpulan dan saran merupakan hasil dari kegiatan bimbingan dan magang penulis lakukan selama menyusun laporan penciptaan karya ini.

A. Kesimpulan

Kenangan dimasa kecil merupakan ingatan seseorang tentang hidupnya semenjak dia kecil, suka dan duka yang dirasakan oleh seseorang dimasa itu merupakan kenangan yang tersirat. Kata ini mendeskripsikan bagaimana moment dimasa itu terjadi banyak cerita yang dilalui oleh kita tanpa kita sadari sebelumnya.

Ketertarikan penulis terhadap mainan miniatur kereta api dikarenakan latar belakang kakek yang dekat dengan penulis dimasa kecil memiliki latar belakang pensiunan PJKA dan lingkungan rumah dikampung yang tidak jauh dari kantor tempat kakek bekerja ini menjadi sebuah kenangan tersendiri yang sangat melekat sehingga sangat menginspirasi penulis untuk memvisualkan kenangan bermain miniatur kereta api dimasa kecil kedalam sebuah medium karya seni patung dengan menggunakan teknik *modeling*, *molding*, cetak cor *fiber glass*, *plastering* dan *finishing airbruss*.

Setelah mengingat semua kenangan dimasa kecil dengan miniatur kereta api, penulis merekamnya kedalam karya patung, karena ketertarikan penulis terhadap mainan miniatur kereta api telah menjadi kenangan yang memberikan inspirasi

semangat penulis dalam melakukan proses penciptaan karya patung yang sangat sistematis dan proses pengerjaannya yang rumit.

Seluruh konsep dan tema kenangan bermain miniatur kereta api dimasa kecil yang diangkat ke dalam karya patung diharapkan memberikan kontribusi alternative untuk berbagai kalangan, khususnya secara umum bagi setiap orang yang mempunyai kenangan bersama mainan kesukaannya dimasa kecil. Karena bagaimanapun mainan yang kita mainkan dimasa kecil telah menghibur kita dan setia menemani hingga kita dewasa dan yang paling terpenting penulis telah merekamnya ke dalam sebuah karya patung *fiber glass*, sehingga menjadi nilai tersendiri dan semoga bermanfaat untuk semua orang.

Pengertian seni patung ialah karya yang berbentuk tiga dimensi atau dapat dilihat dari berbagai arah, dibuat dengan menggunakan (metode subtraktif), yaitu mengurangkan dengan cara memotong, memahat, menatah dan sebagainya, atau dengan (metode *aditif*) yaitu dengan membuat *modelling* terlebih dahulu, seperti membuat cetakan negatif (Mike Susanto, 2002, h.25).

Patung merupakan hasil ciptaan manusia yang memiliki tujuan dari para seniman yang diterjemahkan lewat sebuah hasil karya yang mempunyai wujud tiga dimensi. Patung dapat berbicara atau menunjukkan maksud dan tujuan tertentu dari seniman melalui ekspresi, apabila didalam bentuk patung terdapat ekspresi dan rasa gerak yang disebabkan ekspresi perupa. Bila hal ini tidak terdapat dalam patung, maka lebih tepat disebut hasil kerajinan tangan (Amrus Natalsja, 2005, h.282).

Proses penciptaan seni patung yang sistematis dan disiplin mendorong penulis untuk bereksplorasi lebih jauh lagi dari berbagai teknik seni patung, dan medium yang digunakan. Selain itu sulitnya proses pengerjaan sebuah karya seni patung, didalam pengerjaannya harus sungguh-sungguh dalam menciptakan karya sehingga tercipta karya yang maksimal, baik itu secara teknis ataupun konsep.

B. Saran

Pada penciptaan yang penulis buat ini, diharapkan pengenalan tentang kenangan di masa kecil akan lebih menarik dengan menampilkannya ke dalam bentuk patung, selain itu bentuk patung yang menarik menumbuhkan rasa ingin mengetahui lebih jauh tentang patung dan mengembangkannya, selain itu ketika proses pembuatan patung kenangan yang tersimpan dalam memori (ingatan) disampaikan kembali melalui visualisasi interaksi dengan maianan miniature kereta api semua ini akan menumbuhkan hubungan yang erat antara karya dengan penulis sebagai gambaran di masa kecil.

Media patung dipilih karna kaya akan bahan yang akan digunakan, tidak terpaku pada satu bahan saja, disinilah penulis ingin menunjukkannya keanekaragaman bahan pada patung.

DAFTAR PUSTAKA

- Bangun, Sem C. 2000. *Kritik Seni Rupa*. Bandung: ITB
- Clive BeU. 1961. *Arf*. Dublin: A. Grey.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Telaah Sisternik dan Histonk*. Semarang: TKIP Press.
- Hurlock, Elizabeth B. 1999. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Psikologi Perkembangan Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Midgley, Barry. 1986. *The Complete Guide To Sculpture Modelling And Ceramics Techniques And Materials*. London: Quantum Books Ltd.
- Mudji Sutrisno SJ.,FX., dan Christ Verhaak, SJ. 1993. *Estetika Filsafat Keindahan*, Yogyakarta: Kanisius.
- Myers, Bernard. 1962. *Understanding The Art, Holt, Rinehart and Winston, Inc.* United State of America.
- Restiani, Dwi Putri. 2013. *Kenangan Masa Kecil Dalam Karya Seni Patung Fiber*. Skripsi, Jakarta: UNJ.
- Santrock, John W. 1983. *Perkembangan Masa Hindu Jilid 1 Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Smith, Terry. 2009. *Whats Is Contemporary Art*. Chicago: The University Of Chicago Press.
- Suedarso, Sp. 1973. *Pengertian Seni, The Meaning of Art*. Yogyakarta: Asri.

Sudira, Made Bambang Oka. 2010. *Ilmu Seni Teori dan Praktek*. Jakarta: Inti Prima.

Wicaksono, Angga Novia. 2013. *Kenangan Masa Kecil Dalam Karya Seni Lukis*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Sumber Website:

Ahira, Anne. *Seni Kontemporer*. Mei 15, 2015. Diakses pada 11 Maret 2016. <http://www.anneahira.com/seni-kontemporer.html>.

Anusapati. *Menimbang Paradoks Kriya Kontemporer*. Oktober 2004. Diakses pada 13 Maret 2016. http://www.michellechin.net/artist/ugo.untoro/ugo_text07.

Astuti, Tia Agnes. *10 Jenis Patung Paling Hot 2013*. Januari 06, 2014. Diakses pada 20 Maret 2016. <http://m.detik.com/hot/read/201/01/06/134422/2459304/1468/3/10-seni-patung-paling-hot-2013>.

Nanda, Frista. *Pengertian Seni Rupa Tradisional, Modern dan Kontemporer*. September 17, 2009. Diakses pada 20 Maret 2016. <http://www.fristananda.blogspot.com/2013/09/pengertian-seni-rupa-tradisional-modern.html>.

Salihara. *Patung Kontemporer Paradoksnya*. Mei 10, 2016. Diakses Pada 15 Mei 2016. <http://salihara.org/kalam/back-issue/detail/patung-dalam-seni-rupa-kontemporer-indonesia>.

Surabaya, SMK Negeri 3. *Miniatur Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Materi Gaya dan Momen di Kelas X TGB 3 SMK Negeri 3 Surabaya*. SMK Negeri 3 Surabaya. Februari 22, 2016. Diakses pada 24 April 2016. <http://id.scribd.com/doc/197858976/miniatur-dalam-model-pembelajaran-berdasarkan-masalah-pada-materi-gaya-dan-momen-di-kelas-x-tgb-3-smk-negeri-3-surabaya>.

Surga, Khayalan. *Anusapati Sebuah Profil Seniman Patung Indonesia*. Juli 02, 2012. Diakses pada 20 Maret 2016. <http://surgakhayalan.blogspot.com/2012/07/anusapati-sebuah-profil-seniman-patung.html?m=1>.

Sumber Gambar:

Dee crowley. 11 Januari 2016. Diakses pada 24 Mei 2016. <http://www.google.co.id/search=efra%c3%afm>.

Dee Crowley, Tales dan ekor, Durastone. Januari 11 2016. Diakses pada 25 Mei 2016. <http://blog.dee+crowley/search=efra%c3%>.

Dee Crowley. 11 Januari 2016. Diakses pada 25 Mei 2016. <http://www.google.co.id/search.dee+crowley>.

Panagiotis paraschis, *Scalzo Nella Neve: Barefoot di Salju*. Januari 11, 2016. Diakses pada 24 Mei 2016. <http://www.google.co.id/search=efra%c3%panagiotis+parachis>.

Panagiotis paraschis. 11 Januari 2016. Diakses pada 24 Mei 2016. <http://www.panagiotis/search+66trf+panagiotis+parachis>.

Nanda Frista. *Pengertian Seni Rupa Tradisional, Modern dan Kontemporer*. 17 September 2009. Diakses pada 20 Maret 2016. <http://www.fristananda.blogspot.com/2013/09/pengertian-seni-rupa-tradisional-modern.html>.

LAMPIRAN

1. Surat Permohonan Bimbingan Dosen Pembimbing 1



Building
Prestasi
Luhur

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN SENI RUPA**

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telp. (62-21) 47867429 Faksimile (62-21) 4895124

Hal : Permohonan Pembimbing
Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa

Kepada
Yth: Bapak Drs. I Wayan Djana, M.Sn.
Dosen Jurusan Seni Rupa UNJ

Dengan hormat,
Bersama ini kami beritahukan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :


Nama : Pramudya Wiguna
No. Reg : 2415110979
Judul Karya Seni Rupa : Kenangan Bermain Miniatur Kereta Api di Masa Kecil dalam
Karya Seni Patung

Pada semester ini terdaftar sebagai peserta mata kuliah Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa. Untuk itu dimohon kesediaan Bapak/Ibu Dosen sebagai Pembimbing I*) mahasiswa tersebut.
Demikian surat ini disampaikan dan atas perhatian serta kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Kaprosdi Pendidikan Seni Rupa

Jakarta,
Koordinator SPKSR


Drs. Panji Kurnia, M.Ds.
NIP. 19570728 198603 1 001


Aprina Murwanti, S. Ds., Ph.D
NIP. 19820430 200501 2 002

TANDA TERIMA

Telah terima 1 (satu) berkas proposal karya seni rupa dari:

Nama : Pramudya Wiguna
No. Reg : 2415110979
Judul Karya Seni Rupa : Kenangan Bermain Miniatur Kereta Api di Masa Kecil dalam
Karya Seni Patung

Melalui tanda terima ini saya menyatakan bersedia/tidak bersedia menjadi pembimbing karya seni rupa mahasiswa tersebut.

Jakarta, 2 Mei 2016
Pembimbing 1


Drs. I Wayan Djana, M. Sn.
NIP. 19550318 198503 1 002

2. Surat Permohonan Bimbingan Dosen Pembimbing 2



Building
Future
Leaders

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN SENI RUPA**

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telp. (62-21) 47867429 Faksimile (62-21) 4895124

Hal : Permohonan Pembimbing
Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa

Kepada
Yth: Ibu Dra. Mudjiati, M. Pd.
Dosen Jurusan Seni Rupa UNJ


Dengan hormat,
Bersama ini kami beritahukan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

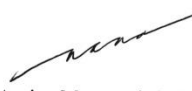
Nama : Pramudya Wiguna
No. Reg : 2415110979
Judul Karya Seni Rupa : Kenangan Bermain Miniatur Kereta Api di Masa Kecil dalam
Karya Seni Patung

Pada semester ini terdaftar sebagai peserta mata kuliah Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa. Untuk itu dimohon kesediaan Bapak/Ibu Dosen sebagai Pembimbing II*) mahasiswa tersebut. Demikian surat ini disampaikan dan atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Kaprosdi Pendidikan Seni Rupa

Jakarta,
Koordinator SPKSR


Drs. Panji Kurnia, M.Ds.
NIP. 19570728 198603 1 001


Aprina Murwanti, S. Ds., Ph.D
NIP. 19820430 200501 2 002


TANDA TERIMA

Telah terima 1 (satu) berkas proposal karya seni rupa dari:

Nama : Pramudya Wiguna
No. Reg : 2415110979
Judul Karya Seni Rupa : Kenangan Bermain Miniatur Kereta Api di Masa Kecil dalam
Karya Seni Patung

Melalui tanda terima ini saya menyatakan bersedia/tidak bersedia menjadi pembimbing karya seni rupa mahasiswa tersebut.

Jakarta, 2 Mei 2016.....
Pembimbing II


Dra. Mudjiati, M. Pd.
NIP. 19601121 198602 2 001

3. Surat Permohonan Magang



*Building
Future
Leaders*

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180
Bagian UHTP : Telepon. 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 0634/UN39.12/KM/2016
Lamp. : -
Hal : Permohonan Izin Magang

24 Februari 2016

Yth. Yani Mariani Sastranegara (Seniman Patung)
Kampung Gedong, Ciputat,
Tangerang Selatan

Kami mohon kesediaan Saudara, untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Pramudya Wiguna
Nomor Registrasi : 2415110979
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP : 085716343179

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka Magang Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.


Kepala Biro Administrasi
Akademik dan Kemahasiswaan,



Syaiful
Drs. Syaifulallah
NIP 195702161984031001

Tembusan :
1. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
2. Kaprog / Jurusan Seni Rupa

4. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing 1







KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220
 Telp. (021) 4890046 Ext. 192, 4895124, Fax. (021) 4895124

Building Future Leaders

KARTU PEMBIMBING


Nama Mahasiswa : PRAMUDYA WIGUNA
 Nomor Registrasi : 24.15.11.0919
 Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
 Judul Skripsi/Makalah* : *Peran Bermain Musik Bersejarah dimasa kecil dalam karya seni Rupa*
 Pembimbing** : (1) Dr. I. Lutfan Dama Man
 (2)

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
1.	6 Des/16	Pembuatan Model / Prototype	Untuk memandu bimbingan	
2.	8 Des/16	Dibutuhkan konsep dengan pemilihan material	lihat referensi lain	
3.	13 Des/16	lebih menelaah objek yang dibuat anak kecil	membayangkan alasan kecil pada	
4.	15 des/16	lanjutkan konsep secara konseptual sudah bedanya konungo rasi obyek yang diteliti	lanjutkan tetapi yang ada banyak dari konsep yang sudah ada	

*Coret yang tidak perlu
 ***(1)Bidang Materi

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
5.	20. Des/16	Perhatikan warna yang cenderung lebih ke arah kearah hana	Perhatikan ^{warna} Perada yang dipertanyakan dimana arah seusia	
6.	22. Des/16	buat figuranya lebih simple agar terlihat banyak namun modern dan pabawar	Menghindari dari membuat bagian tubuh arah.	
7.	22. Des/16	Dahulu tidak bermassa lebih menghormati pencahayaan	lihat juga Perada koya lebih dipertanyakan	
8.	23. Des/16	lihat Perada lihat ke arah bagian koya	bagian yang koya harus di lengkapi agar seimbang.	
9.	30. Des/16	sebagai progress koya ini pertimbangan kontinuitas fungsi maka untuk itu direkomendasikan untuk magis koya		

5. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing 2






KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220
 Telp. (021) 4890046 Ext. 192, 4895124, Fax. (021) 4895124






Building Future Leaders

KARTU PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : PRAMUDKA WIGUNA
 Nomor Registrasi : 2415 11 09 19
 Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
 Judul Skripsi/Makalah*) : Keragaman Permainan Minat
 Keragaman di... di Masa... Kerul... dalam Karya
 Seni Rupa
 Pembimbing**) : (1)
 (2) Dra. Mulyati, S.Pd., M.Pd.

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
1.	6 Des 16	- Penggunaan kata kata kebetulan atau spare - Penggunaan kata simbolis di mana kata game tambah di beri spare Diberikan kalimat bgn koma	lihat lebih teliti	
2.	13 Des 16	- Singkatan untuk amal di jakarta lebih dahulu. - Penggunaan kata gender dalam tanpa spare	Penulisan kyaan terlalu terbuku-buku	
3.	20 Des 16	- Ejaan kalimat harus menjadi jelas dan tegas (logis)	baca terlebih dahulu agar menjadi lebih jelas yang lugas	

*)Coret yang tidak perlu
 **) (1) Bidang Materi

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
4	22 Des 16	<ul style="list-style-type: none"> - rangkai keclinings - fungsi penunjang - Utakan sehingga - hubungannya dengan - lebih jelas - Jarak dan menaruh - Pusan lura terakhir - Edat aspek konsep - agar mahasiswa lebih - jelas - Edat aspek Wheel - agar Proses belajar - tergambar dengan jelas 	<p>Pembuatan latihan</p> <p>latihan diulang-ulang</p> <p>alasan mengapa</p>	
5	27 Des 16	<ul style="list-style-type: none"> - tujuan penciptaan - bab 1 buat - pedoman 	<p>lihat pedoman</p> <p>alasan tujuan</p> <p>dan manfaat diantar</p>	
6	29 Des 16	<ul style="list-style-type: none"> - paragraf terlalu - panjang 	<p>ditany. beberapa</p> <p>kalimat agar tidak</p> <p>terkesan banyak.</p>	
7	30 Des 16	<ul style="list-style-type: none"> - Gunanya kalimat - efektif memisahkan - Program (makan) 	<p>telah penulisan kedua</p> <p>perbaikan</p>	
8	4 Jan 16	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaikan nomor 	<p>subur dengan baik</p> <p>Sampul sudah</p> <p>(Kufriah)</p>	

6. Dokumentasi pameran

PAMERAN PROSTASARI KARYA BUDI BUDA

Elaboras[A]

Pembukaan Pameran Kamis 19/01/17 19.30 WIB

Pameran 20-31/01/17 10.00-18.00 WIB

Pameris:
Ari Budhi Ajihar
Dipati Pita Jayalita
Bilal Alimuddin
Aji Widhiatama
Aji Widhiatama
Aji Widhiatama
Aji Widhiatama

Jadwal Acara :

Tanggal	WISATAKORP
21/01	Workshop Cetakan Kertas 10.00-12.00 WIB
	WISATAKORP
	Workshop Membuat Buku 10.00-12.00 WIB
	WISATAKORP
23/01	Workshop Water Color Pembuatan 10.00-12.00 WIB
	WISATAKORP
25/01	Workshop Kertas 10.00-12.00 WIB
	WISATAKORP
27/01	Workshop Desain Pembuatan 10.00-12.00 WIB
	WISATAKORP
28/01	Workshop Kertas 10.00-12.00 WIB
	WISATAKORP
30/01	Workshop Membuat Kertas 10.00-12.00 WIB
	WISATAKORP
31/01	Workshop Membuat Kertas 10.00-12.00 WIB

SENOPATI PI
GALLERY CENTER
Jl. Senopati No. 100, Jakarta Selatan
Telp: (021) 5200 1000

Senopati PI Gallery Center





Workshop

PAMERAN
PENCIPTAAN
KARYA SENI RUPA

Elabo ras[A]

Pembukaan
Pameran
**Kamis
19/01/17**
19.30 WIB

Pameran
**20-31/
01/17**
10.00-18.00 WIB

Didukung oleh:

Pameris.

Abi Rafdi AUFAR
Deya Ayu Defrilia
Eti Kurniasih
Nur Hayisa Oktariza
Pramudia Wiguna
Rizky Hadi Kusuma

Jadwal Acara :

Kamis 21/01	<p>WORKSHOP Crayon Expressionism 10.00 s/d 11.45 WIB</p> <p>WORKSHOP Montage Watercolour 13.00 s/d 17.00 WIB</p>
Senin 23/01	<p>WORKSHOP Water Colour Illustration 13.00 s/d 17.00 WIB</p>
Rabu 25/01	<p>WORKSHOP Origami 13.00 s/d 17.00 WIB</p>
Jum'at 27/01	<p>REVIEW Dummy Photobook 14.00 s/d 16.00 WIB</p>
Sabtu 28/01	<p>WORKSHOP Experimental Dye 13.00 s/d 15.30 WIB</p>
Senin 30/01	<p>WORKSHOP Digital Painting With Carrot Academy 13.00 s/d 16.00 WIB</p>
Selasa 31/01	<p>TALK SHOW Pameris Pameran Elaborasa 09.00 s/d 11.45 WIB</p>

* pameran tutup setiap hari minggu

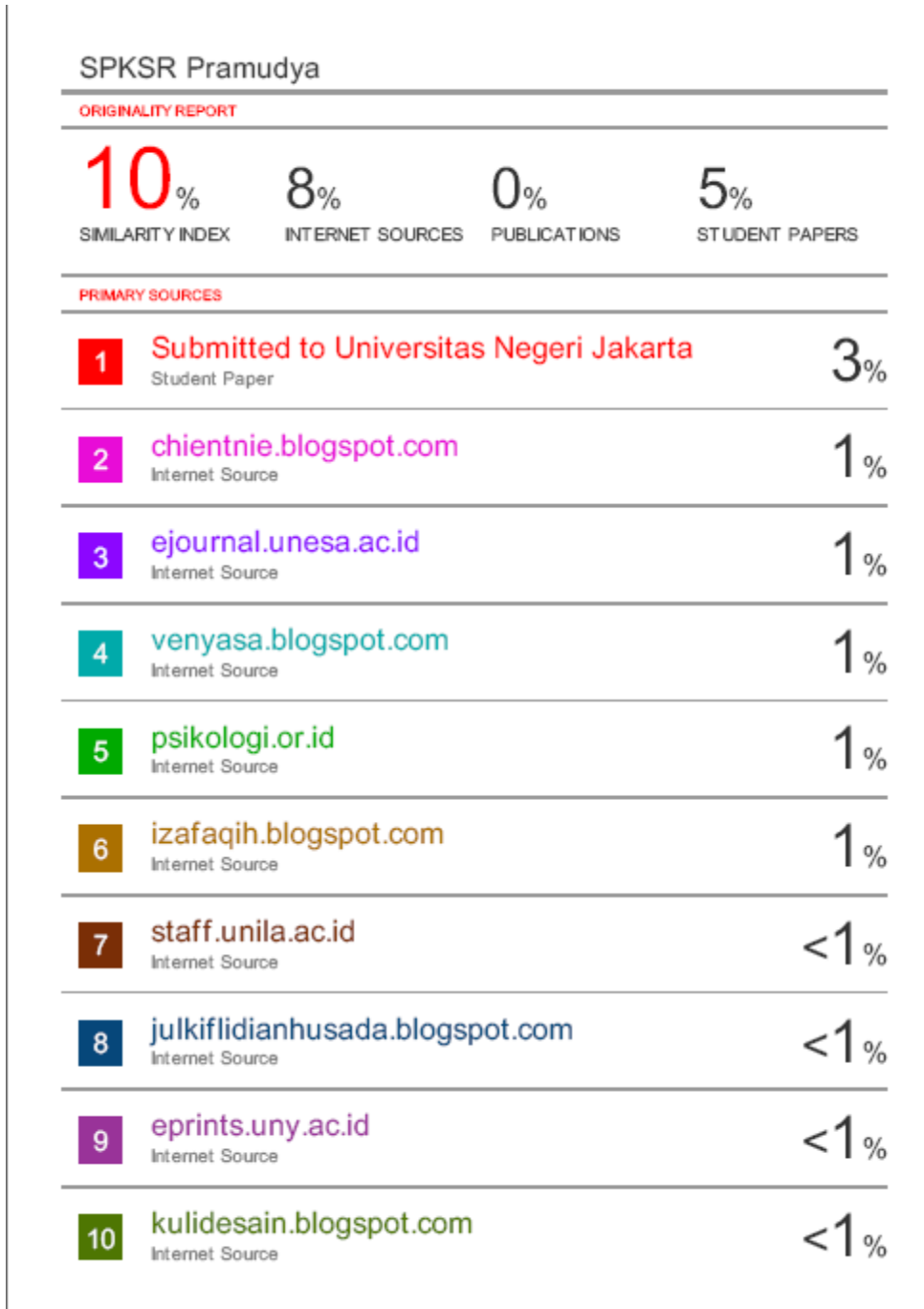
Media Partner:

SENOPATI 79
o qubicle center


Jl. Senopati 79, Jakarta 12160, Indonesia
+6221 520 4188 | qubicle.id | info@qubicle.id



7. Turnitin Originality Report



8. Riwayat Hidup

 <p>Pramudya wiguna wiguna_pramudya@yahoo.com</p>	Contact	<hr/> <p>Jl. Mundu Blok N No. 6 RT: 012/011 Jakarta Utara 14270</p> <p>Phone: 085716343179</p>
	Education	<hr/> <p>- 1999 - 2005 SD N RAWABADAK 23 Pa gi - 2005 - 2008 SMP BARUNAWATI 3 - 2008 - 2011 SMKN 1 KALIBAGOR - 2011 - sekarang S1 Pend. Seni Rupa Univ. Negeri Jakarta</p>
	Skill	<hr/> <p>- Adobe Photoshop - Microsoft Word - Microsoft Powerpoint - microsoft e xcel</p>
	Design Proficiency	<hr/> <p>- Poster - Photo Retouching - Typography</p>
	Art Proficiency	<hr/> <p>- Painting - Mural - patung - performance Art</p>
	Art Experience	<hr/> <p>- Pameran KATAK (kreasi alam tanpa kerusakan) at Jurusan Seni Rupa 2011 - performance art dalam acara Rewind art #11 "cuci otak 2011" at jurusan Seni Rupa - Pameran Art educare 2011 "berbeda tetap satu jua" at solo - Performance art dalam acara SENAM SORE at jurusan SR - pameran grafis "dengan atoe roestu kalijan" 2011 at jurusan Seni Rupa - Pameran cat air (water chaos 2011) - Pameran Tugas tinjauan design (youth imaginary 2012) at Museum Bank Mandiri - Performance Art "Hari Bumi"2012 at jurusan SR - Pameran 3 Dimensi 2013 (Sudut Pandang #2) At sertifikasi guru UNJ - Pameran KKL 2014 "PUTIH TELUR" At Cemara 6 Galery - pameran sudut pandang #3 at pure rawa mangun</p>

Biodata

Nama:
Pramudya wiguna

Alamat:
Jl. Mundu Blok N No. 6 RT: 012/011
Kel. Lagoa Kec. Koja
Jakarta Utara
14270

Tempat, tanggal lahir:
Jakarta, 18 April 1993

Status Perkawinan:
Belum menikah

Agama:
Islam

Tinggi Badan:
170 Cm

Berat Badan:
54 Kg

Alamat e-mail:
wiguna_pramudya@yahoo.com

Telephone:
085716343179

ABSTRACT

Pramudya Wiguna, 2017. *Memories of Playing Small days the Miniature Train In Art Sculpture. Arts Education Program, Faculty of Language and Art, State University of Jakarta.*

As a condition for seize Arts Education Bachelor's degree, students must take responsibility for works of art that have been made. Works of sculpture by visualization figure Writer future small playing minatur trains using the techniques of modeling clay and then molded with rubber then be filled with resin, this work is based on the memories and experience of the author, who in the life cycle inspired to produce a work of art, because the internal reality close to the writer's life, so it can live in exploring the idea of producing a wide range of subject matter.

Some of the objectives of the creation of works of sculpture is an attempt writers in describe memories of playing small miniature train future based on the principles of artistic sculptures, is expected to be a medium of information and education for the public.

Sculpture is a visual art medium is most appropriate to the means of expression for writers. Because the sculptures are subjectively real art medium, and has a side that can be observed from different sides, which is expected to express the experience of childhood author who can positively transformed through the medium of sculpture. The author will be expressing ideas in the form of fiber sculpture, because it deemed most appropriate medium for express the idea of the author in the work and has an easy character to be explored.

The final results were achieved in the activities of this art work is in the form of two exploration works and three definitive works (so) that are tailored to the themes raised. expected from all five works were able to visualize the theme is memories playing miniature train little future in the works of sculpture.

Keywords: Memories, little future, sculpture

ABSTRAK

Pramudya Wiguna, 2017. Kenangan Bermain Miniatur Kereta Api di masa Kecil dalam Karya Seni Patung. Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa, mahasiswa wajib mempertanggung jawabkan karya seni yang telah dibuatnya. Karya patung dengan visualisasi figur Penulis di masa kecil sedang bermain minatur kereta dengan menggunakan teknik modeling tanah liat, lalu dicetak dengan *rubber* kemudian dicor dengan resin, karya ini dibuat berdasarkan kenangan dan pengalaman penulis, yang di dalam siklus kehidupannya memberi inspirasi untuk menghasilkan suatu Karya Seni, karena realitas internal tersebut dekat dengan kehidupan penulis, sehingga lebih dapat menghayati dalam menggali gagasan dalam menghasilkan berbagai *Subject matter*.

Beberapa tujuan dari penciptaan karya seni patung adalah sebagai upaya penulis dalam memvisualisasikan kenangan bermain miniatur kereta api di masa kecil berdasarkan kaidah-kaidah artistik patung, diharapkan dapat menjadi media informasi dan pendidikan bagi masyarakat luas.

Patung merupakan medium seni visual yang paling tepat untuk sarana ekspresi bagi penulis. Karena secara subjektif patung adalah medium seni yang nyata, dan memiliki sisi yang dapat diamati dari berbagai sisi, sehingga diharapkan dapat mengekspresikan pengalaman masa kecil penulis yang dapat ditrasformasikan secara positif melalui medium patung. Penulis akan menuangkan gagasan dalam bentuk patung fiber, karena medium ini dianggap paling sesuai untuk mengungkapkan gagasan penulis dalam berkarya serta memiliki karakter yang mudah untuk dieksplorasi.

Hasil akhir yang dicapai dalam kegiatan berkarya seni ini adalah berupa dua karya eksplorasi dan tiga karya defenitif (jadi) yang disesuaikan dengan tema yang diangkat. diharapkan dari ke lima karya tersebut mampu memvisualisasikan tema yang diangkat yaitu kenangan bermain miniatur kereta api dimasa kecil dalam karya patung.

Kata kunci: Kenangan, di masa kecil, patung