

AKTIVITAS ANAK BERMAIN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI PATUNG

CHILDREN'S PLAY ACTIVITIES AS AN IDEA OF CREATING SCULPTURE

Oleh: Andy Junaedi, NIM: 13206244021, E-mail: andy6juni@yahoo.com, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

Abstrak

Tujuan Penulisan ini untuk mendeskripsikan konsep, tema, proses, teknik dan hasil dari penciptaan karya seni patung yang terinspirasi dari aktivitas anak bermain berdasarkan pengalaman masa kecil ke dalam karya seni patung realistik. Metode yang digunakan dalam penciptaan ini adalah kontemplasi, eksplorasi dan visualisasi. Hasil penulisan ini adalah sebagai berikut: 1) Konsep pada penciptaan karya adalah merepresentasikan aktivitas anak bermain berdasarkan pengalaman masa kecil. 2) Tema yang diangkat yaitu anak bermain. 3) Proses visualisasi meliputi persiapan alat dan bahan, pembuatan rangka dan penerapan teknik penciptaan. 4) Teknik yang digunakan adalah teknik *modeling*, teknik *casting* dan dilanjutkan dengan *finishing*. 5) Hasil penciptaan ini berjumlah 8 karya, antara lain: "Main Kelereng", "Layang-Layang", "Main Bola", "Yo-Yo", "Boneka", "Congklak", "Petak Umpet" dan "Gowes".

Kata kunci: Patung, Anak Bermain

Abstract

The purpose of this paper is to describe the concepts, themes, processes, techniques and result from creation of sculpture inspired by Children's Play Activities based on childhood experience into realistic sculpture. The methods used in this creation is contemplation, exploration and visualization. The results of this paper are: 1) Concept of creation of the artwork is represent children's play activities based on childhood experience. 2) The theme is playing child. 3) The visualization processes includes preparation of tools and materials, frame making and application of creation techniques. 4) The technique used is modelling techniques, casting techniques and followed by finishing. 5) The result of this creation is 8 artworks, include: "Main Kelereng", "Layang-Layang", "Main Bola", "Yo-Yo", "Boneka", "Congklak", "Petak Umpet" and "Gowes".

Keyword: Sculpyure, Children's play

PENDAHULUAN

Seni Patung merupakan salah satu cabang seni rupa murni yang terdiri dari Seni Lukis, Seni Patung dan Seni Grafis, yang memiliki fungsi baik murni (*fine art*) maupun fungsi terapan (*applied art*) tergantung dari tujuan penciptaannya. Seni Patung di Indonesia memiliki sejarah yang cukup panjang dalam perkembangannya. Ada beberapa gaya dalam karya seni patung seperti realistik/representatif, abstrak, dekoratif dan figuratif.

Penciptaan karya seni sesungguhnya tidak terlepas dari adanya pengaruh lingkungan, pengalaman fisik, pengalaman batin dan peristiwa yang dialami oleh penciptanya. Peristiwa dan pengalaman tersebut akan mengendap dan direnungkan kembali sehingga memunculkan endapan pengalaman estetis. Selanjutnya diinterpretasikan dalam bentuk karya seni diantaranya seni patung yang melahirkan simbol-simbol yang mewakili perasaan dan kepribadian dari penciptanya.

Jakob Sumarjo (2000: 74-75) mengatakan bahwa,

“Seni merupakan ekspresi nilai, baik nilai esensi (makna), nilai kognitif (pengetahuan, pengalaman), dan nilai kualitas mediumnya. Nilai-nilai itu ada dalam diri seniman sebagai pengalaman nilai masa lampau (sebelum penciptaan). Nilai-nilai inilah yang menentukan isi, makna dan substansi dari seni. Dengan demikian, dalam tindakan ekspresi seni terjadi persekutuan antara tindakan ekspresi ‘sekarang’ dan ekspresi ‘nilai-nilai masa lampau’.”

Seiring perkembangan zaman dan teknologi seperti sekarang, permainan anak-anak sudah jarang sekali terlihat meskipun di beberapa daerah masih dapat dijumpai aktivitas anak-anak bermain. Untuk itu, penulis ingin menampilkan kenangan tersebut dalam bentuk karya seni patung realistik. Pengalaman masa kecil adalah faktor yang mendorong penulis membuat judul “Aktivitas Anak Bermain Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Patung” sebagai judul Tugas Akhir Karya Seni.

KAJIAN TEORI

Seni Patung

Seni Patung dalam bahasa Inggris adalah “*sculpture*”, berasal dari bahasa Latin “*sculptura*” yang berarti memotong, memahat atau membelah. Seni patung merupakan salah satu bentuk karya seni rupa yang memiliki ukuran tiga dimensi untuk dapat dinikmati nilai dan bentuk estetisnya dari berbagai sudut pandang. Pengertian tersebut berkembang dan meluas sesuai dengan perkembangan teknik dan konsep dalam seni patung dewasa ini.

Di dalam ranah seni klasik/tradisi, pengertian patung identik dengan arca (*statue*),

yaitu artefak yang berupa figur-figur manusia/dewa, pada umumnya terbuat dari batu, kayu, terakota atau perunggu. Sedangkan kata “*patung*” di dalam seni modern digunakan sebagai padanan kata *sculpture* (Inggris) yang mengacu kepada salah satu media seni rupa yang bersifat tiga dimensi. Pengertian *patung* dengan demikian mencakup pengertian yang lebih luas daripada *arca*, karena berlaku dalam berbagai ekspresi artistik yang pada perkembangannya kemudian menghasilkan berbagai macam bentuk, serta menggunakan berbagai macam material, sesuai dengan pengembangan dan eksplorasi di dalam media patung itu sendiri.

Menurut Mikke Susanto (2011: 296) seni patung adalah sebuah tipe karya tiga dimensi yang bentuknya dibuat dengan metode *subtraktif* (mengurangi bahan seperti memotong, menatah) atau *aditif* (membuat model lebih dulu seperti mengecor dan mencetak).

Sedangkan But Muchtar memaparkan bahwa,

“seni patung merupakan perwujudan seni rupa yang paling kongkrit yang dapat diterima oleh indra manusia, bentuk patung adalah utuh, tidak ada sudut yang tidak luput dari penglihatan, tidak ada bagian sekecil apapun yang tersembunyi. Bentuk patung mempunyai rupa yang dapat dipandang, dapat disentuh, diraba, dapat pula dirasakan gerak iramanya melalui lekuk cembungnya volume (Soedarso, 1992: 23).”

Selanjutnya Dharsono Sony Kartika (2004: 37) menerangkan bahwa seni patung merupakan ungkapan pengalaman estetik yang diwujudkan dalam bentuk tiga dimensional (tiga matra).

Bentuk Karya/Corak Imitatif(Realistik)

Bentuk atau wujud sebuah karya sangat penting untuk dikaji dalam penciptaan sebuah karya seni. Karena penerapan unsur-unsur dan prinsip seni rupa yang didukung dengan teknik penciptaan pasti akan menghasilkan bentuk atau wujud dari karya sesuai dengan ide, konsep dan tema penciptaannya, setelah itu barulah terlahir sebuah karya yang utuh.

Jakob Sumarjo (2000:116) menyatakan bahwa,

“Nilai dalam karya seni ada dua yaitu nilai bentuk indrawi dan nilai isi. Sebuah benda seni baru memiliki bentuk bermakna, kalau benar benar menyatu dengan pengalaman karya seni tersebut. Sehingga secara tidak langsung bentuk dan karya dipengaruhi kondisi emosi senimannya. Untuk itu persoalan bentuk dan isi juga terkait dengan nilai nilai *universal*, nilai setempat yang aktual dan nilai kontekstual.”

Dalam tugas akhir penciptaan karya seni patung ini menggunakan corak imitatif atau realistik/representatif sebagai bentuk karya. Corak imitatif merupakan ciri umum dari karya-karya yang memakai bahasa realis dengan formulanya berdasarkan tiruan bentuk-bentuk di alam kasat mata. Corak ini mengambil bentuk-bentuk yang sama sesuai dengan bentuk yang ada di alam dan tidak ada perubahan dari bentuk aslinya.

Aktivitas Anak Bermain

Bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan

yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar.

Plato, Aristoteles dan Frobel menganggap bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak (Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 2). Menurut Bruner dan Donaldson (Bob Samples, 1999: 31) dalam telaahnya membuktikan bahwa sebagian pembelajaran yang terpenting dalam kehidupan didapat dari masa kanak-kanak paling awal. Lebih-lebih, pembelajaran ini sebagian besar diperoleh dari pengalaman yang dinamakan bermain.

Metode Penciptaan

Metode penciptaan meliputi kontemplasi, eksplorasi dan visualisasi. Tahap kontemplasi yaitu proses perenungan dan pendalaman ide terhadap pengalaman masa kecil. Tahap eksplorasi yaitu proses pengamatan langsung terhadap anak-anak berusia 4-9 tahun sebagai objek pengamatan anatomi. Tahap terakhir visualisasi, yaitu proses perwujudan karya yang meliputi persiapan alat dan bahan, pembuatan rangka patung dan penerapan teknik penciptaan.

HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN

Konsep Penciptaan

Konsep dalam penciptaan karya ini adalah merepresentasikan aktivitas anak bermain yang diambil dari pengalaman masa kecil kedalam karya seni patung, khususnya seni patung realistik. Berdasarkan pengalaman masa kecil, banyak sekali permainan maupun media bermain

anak-anak seperti kelereng, sepeda, sepak bola, dakon, yoyo, boneka, layang-layang dan masih banyak lagi. Dalam aktivitas bermainnya, banyak sekali keunikan anak-anak yang tampak dari sikap dan perilaku anak-anak seperti kepolosan, keceriaan, keseriusan dan ketangkasnya. Bagi penulis, Seni Patung adalah salah satu wujud untuk menuangkan ide, gagasan, emosi maupun kenangan seseorang.

Tema Penciptaan

Tema dalam penciptaan karya seni patung ini adalah “Anak Bermain”. Tema ini diambil dari pengalaman pribadi penulis terhadap masa kecil.

Alat dan Bahan

Alat yang digunakan pada penciptaan antara lain: butsir, tang, kikir, amplas, ember plastik, kuas, stik kayu, meja papan, pali, gergaji, *cutter* dan penggaris.

Bahan yang digunakan meliputi tanah liat, gipsum cetak, pelumas MAA, kawat tali, resin, *matt*, bubuk talek, katalis, cat, tiner, papan triplek dan paku.

Penerapan Teknik Penciptaan

Teknik penciptaan adalah *modeling* dan *casting*(cetak/cor). Tahap *modeling*, yaitu proses yang meliputi pembuatan rangka dengan kawat dan pembentukan model dengan bahan tanah liat.

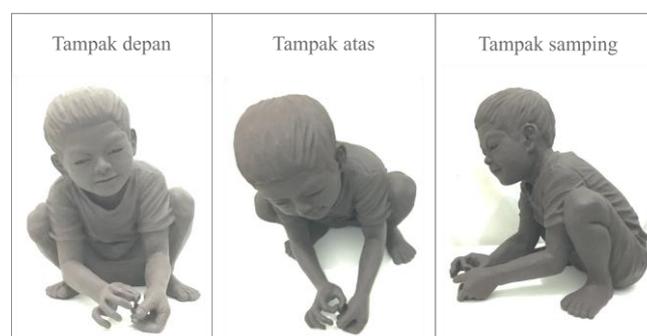
Selanjutnya *casting* atau cetak/cor, yaitu proses pencetakan model dengan bahan gipsum. Pencetakan diawali dengan membuat sekat pada model menjadi beberapa bagian dan mengoleskan

pelumas pada bagian model dan sekat. Lalu dicetak dengan gips satu-persatu bagian.

Tahap terakhir adalah *finishing* yang meliputi restorasi dan pewarnaan patung. Restorasi karya dilakukan dengan merapikan bagian-bagian permukaan sambungan pada patung menggunakan amplas dan kikir. Lalu pewarnaan menggunakan cat berwarna coklat tua dengan kuas.

Hasil Karya

1. “Main Kelereng”



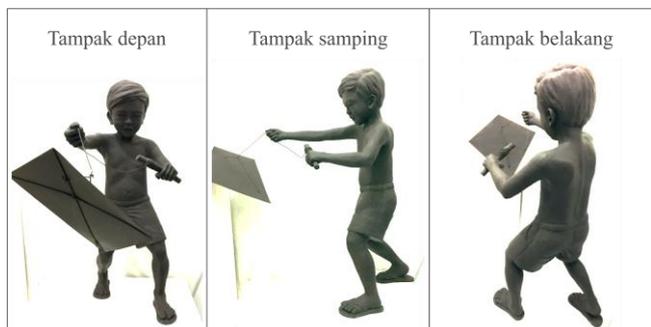
Gambar I. Main Kelereng
Resin. 40cm x 40cm x 40cm. 2017

Karya patung di atas menggambarkan seorang anak laki-laki yang sedang bermain kelereng dengan posisi berjongkok membidik sambil bersiap menembakkan kelerengnya, menampilkan kepolosan dan keseriusannya saat bermain. Patung “Main Kelereng” ini terinspirasi oleh pengalaman pribadi. Permainan ini adalah salah satu permainan yang paling sering dimainkan di masa kecil, biasanya dilakukan saat sore hari. Oleh karena itu pada patung ini memperlihatkan seorang anak dengan pakaian santai yang menggambarkan keadaan di mana kesibukannya saat itu hanya bermain.

Karya patung di atas dibuat dengan teknik *modeling* menggunakan tanah liat dan dicetak dengan bahan gips yang kemudian dicor

menggunakan bahan campuran resin dan bubuk talek, lalu pewarnaan menggunakan cat warna coklat sebagai langkah penyelesaian atau *finishing*.

2. “Layang-Layang”



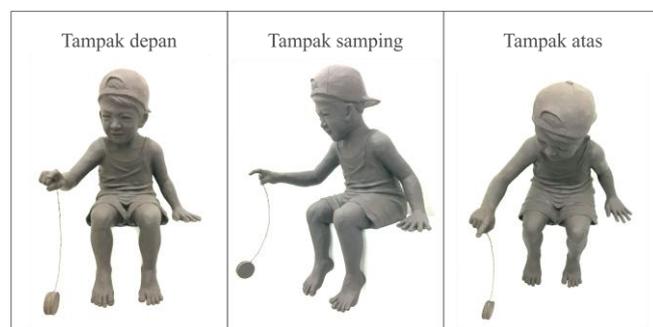
Gambar II. Layang-Layang
Mix Media. 45cm x 80cm x 95cm. 2017

Pada karya “Layang-Layang” ini menampilkan seorang anak yang sedang berusaha menerbangkan layang-layangnya. Seorang anak berusia sekitar 9 tahun sedang bermain layang-layang yang hanya mengenakan celana pendek tanpa mengenakan baju seakan sedang berada pada suasana yang panas dan terik. Terlihat pada karya di atas, layang-layang berbentuk segi empat yang terhubung ke benang yang digenggam oleh tangan kanannya dan gulungan benang pada ranting kayu yang dipegang di tangan kirinya. Posisi gerak pada patung menunjukkan ia sedang bergerak mundur berusaha menarik layang-layang untuk diterbangkan sambil mengulur benangnya, terinspirasi dari kebiasaan bersama teman-teman yang sering bermain layang-layang sepulang sekolah di siang hari.

Karya patung “Layang-Layang” dibuat dengan teknik *modeling* menggunakan tanah liat dan dicetak menggunakan bahan gips yang kemudian dicor menggunakan bahan campuran resin dan bubuk talek. Pada layang-layang dibuat dari bahan karton yang dilapisi *woodstand*,

bagian benang menggunakan kawat tali, dan bagian tangkai gulungan benang menggunakan ranting kayu. *Finishing* keseluruhan karya menggunakan cat warna coklat.

3. “Yo-Yo”



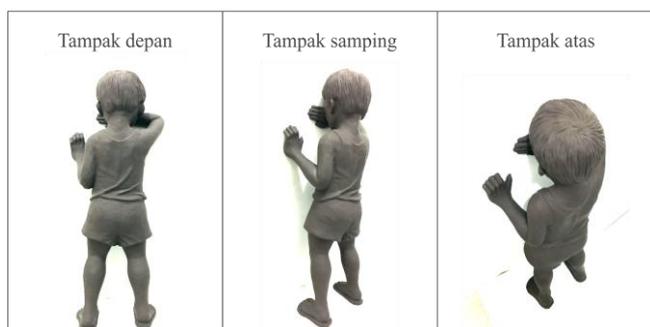
Gambar III. Yo-Yo
Mix Media. 45cm x 55cm x 47cm. 2017

Karya patung di atas lebih menampilkan tentang keasikan seorang anak saat bermain yoyo sendirian. Terlihat ia tidak begitu mahir memainkannya, duduk ditempat yang agak tinggi sambil mengayun-ayunkan yoyonya kesana kemari. Kaos singlet dan celana pendek pada karya menggambarkan keadaan yang sedang santai dan topi menghadap belakang menggambarkan sikap seorang anak yang seakan sedang serius dengan aktivitasnya. Ide karya ini berdasarkan kebiasaan salah satu teman masa kecil yang tidak mahir bermain yoyo tetapi selalu sibuk berlatih sendirian sambil duduk di atas pagar tembok teras rumahnya, bahkan selalu membawa yoyonya saat bermain permainan lain ataupun saat pergi.

Karya patung “Yo-Yo” dibuat dengan teknik *modeling* menggunakan tanah liat dan dicetak menggunakan bahan gips yang kemudian dicor menggunakan bahan campuran resin dan bubuk talek. Pada bagian yoyo dibuat dengan bahan kayu yang diserut menjadi bundar dan

kawat sebagai tali yoyo. Pewarnaan menggunakan cat warna coklat sebagai langkah penyelesaian atau *finishing*.

4. “Petak Umpet”



Gambar IV. Petak Umpet
Resin. 40cm x 25cm x 80cm. 2018

Pada karya ini menampilkan seorang anak yang berusia sekitar 6 tahun sedang “jaga” dalam istilah permainannya, dimana ia bertugas menutup mata sambil menghitung dan harus menemukan pemain yang lainnya yang sedang sembunyi. Karya patung di atas terinspirasi dari pengalaman pribadi. Salah satu permainan yang paling sering dimainkan, biasanya ketika sore atau malam hari. Momen ketika salah satu pemain dalam posisi jaga inilah yang menjadi dasar dari penciptaan karya patung ini.

Karya patung “Petak Umpet” dibuat dengan teknik *modeling* menggunakan tanah liat dan dicetak menggunakan bahan gips yang kemudian dicor menggunakan bahan campuran resin dan bubuk talek, lalu pewarnaan menggunakan cat warna coklat sebagai langkah penyelesaian atau *finishing*.

5. “Boneka”

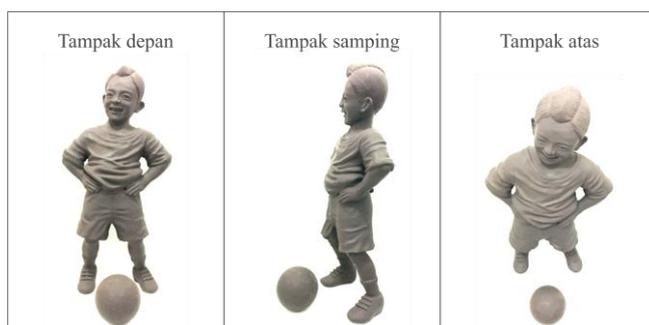


Gambar V. Boneka
Resin. 30cm x 70cm x 25cm. 2018

Karya patung yang berjudul “Boneka” ini menampilkan sosok seorang anak perempuan berusia sekitar 5 tahun dengan rambut sebhau yang terurai, tertidur sambil memeluk boneka beruangnya, kebiasaan anak perempuan yang identik dengan boneka. Bentuk gerak pada patung memperlihatkan posisi tidur yang tidak disengaja dengan kaki tertekuk dan berhimpit dan tangannya terlihat memeluk erat bonekanya. Seakan terlalu lelah bermain sampai tertidur. Subjek pada karya patung di atas terinspirasi dari kakak perempuan saat berusia 5 tahun yang pada saat itu boneka beruangnya adalah salah satu boneka kesayangannya.

Karya patung yang berjudul “Boneka” ini dibuat dengan teknik *modeling* menggunakan tanah liat dan dicetak menggunakan bahan gips yang kemudian dicor menggunakan bahan campuran resin dan bubuk talek, lalu pewarnaan menggunakan cat warna coklat sebagai langkah penyelesaian atau *finishing*.

6. “Main Bola”



Gambar VI. Main Bola
Mix Media. 45cm x 35cm x 90cm. 2017

Pada karya patung di atas tidak menampilkan aktivitas bermain, tetapi menampilkan seorang anak dengan rambut *spike* mengenakan seragam sepak bola lengkap dengan sepatunya yang sedang bergaya lugu bersama bolanya sambil tersenyum lebar seakan merasa sangat gembira dan bersiap untuk bertanding. Ide penciptaan karya ini didasari dari pengalaman masa kecil saat berusia 8 tahun, ketika mengikuti lomba sepak bola anak-anak tahunan di kompleks perumahan. Perlombaan ini biasa dilaksanakan saat sebelum menjelang perayaan HUT RI 17 Agustus 1945. Bergaya saat difoto sebelum permainan dimulai adalah hal yang sangat umum dilakukan di setiap perlombaan sehingga menjadikannya sebagai momen yang sangat berkesan, terutama saat bergaya bersama dengan teman-teman yang lain sambil bercanda dan tertawa.

Karya patung yang berjudul “Main Bola” di atas dibuat dengan teknik *modeling* menggunakan tanah liat dan dicetak menggunakan bahan gips yang kemudian dicor menggunakan bahan campuran resin dan bubuk talek. Bola pada patung menggunakan mainan bola plastik. pewarnaan menggunakan cat warna coklat sebagai langkah penyelesaian atau *finishing*.

7. “Congklak”



Gambar VII. Congklak
Mix Media. 45cm x 45cm x 50cm. 2018

Ide penciptaan karya patung “Congklak” adalah pengalaman pada masa kecil tentang seorang kakak perempuan yang sangat mahir bermain congklak. Permainan ini sering sekali dimainkannya. Pada karya tersebut hanya menampilkan satu orang anak perempuan berusia sekitar 8 tahun yang sedang bermain didepan papan congklaknya dan terlihat seakan sedang ingin menaruh biji-biji congklak ke setiap lubangnya, bertujuan hanya untuk menampilkan kesan aktivitas permainan congklak.

Karya patung di atas dibuat dengan teknik *modeling* menggunakan tanah liat dan dicetak menggunakan bahan gips yang kemudian dicor menggunakan bahan campuran resin dan bubuk talek. Mainan congklak dan biji congklak pada karya menggunakan mainan aslinya yang terbuat dari bahan plastik, lalu pewarnaan keseluruhannya menggunakan cat warna coklat sebagai langkah penyelesaian atau *finishing*.

8. “Gowes”



Gambar VIII. Gowes
Mix Media. 55cm x 120cm x 110cm. 2018

Karya patung di atas adalah gambaran aktivitas bermain masa kecil yang paling sering dilakukan bersama teman-teman ketika mengisi hari libur. Pada karya patung tersebut terlihat seorang anak laki-laki berusia 9 tahun sedang menggunakan bahan gips yang kemudian dicor menggunakan bahan campuran resin dan bubuk talek. Sepeda yang digunakan pada karya adalah sepeda sungguhan berbahan logam yang ukurannya sesuai dengan ukuran patung yang dibuat. Karya ini juga menggunakan papan kayu dan besi sebagai media yang membantu karya agar bisa berdiri. Pewarnaan keseluruhan menggunakan cat warna coklat sebagai langkah penyelesaian atau *finishing*.

KESIMPULAN

Konsep dalam tugas akhir penciptaan karya seni patung ini adalah merepresentasikan aktivitas anak bermain berdasarkan pengalaman masa kecil untuk melestarikan permainan anak-anak ke dalam bentuk karya seni patung realistik. Tema yang diangkat adalah Anak Bermain. Tema diambil dari pengalaman masa kecil yang terfokus pada aktivitas bermain. Aktivitas bermain yang diangkat pada penciptaan adalah kelereng, layang-layang, yoyo, petak umpet, boneka, congklak, sepak bola dan sepeda.

Teknik yang digunakan dalam penciptaan patung adalah teknik *modeling*, yaitu membuat model bentuk anak-anak dengan menggunakan tanah liat dan *casting* (cetak/cor), yaitu mencetak model yang terbuat dari tanah liat dengan bahan.

bersepeda sambil menoleh sedikit ke arah kiri dan tersenyum gembira seakan sedang berinteraksi dengan teman-teman lainnya.

Karya patung berjudul “Gowes” ini dibuat dengan teknik *modeling* menggunakan tanah liat langsung di atas sepeda dan dicetak gips, kemudian mengecor cetakan gips dengan campuran resin dan bubuk talek sehingga menghasilkan karya patung yang bersifat permanen.

Tugas Akhir Karya Seni ini menghasilkan 8 karya, antara lain; (1) “Main Kelereng” 40x40x40 cm. (2) “Layang-Layang” 45x80x95 cm. (3) “Yo-Yo” 45x55x47 cm. (4) “Petak Umpet” 40x20x80 cm. (5) “Boneka” 30x70x25 cm. (6) “Main Bola” 45x35x90 cm. (7) “Congklak” 45x45x50 cm. (8) “Gowes” 55x120x110 cm.

DAFTAR PUSTAKA

- Kartika, Dharsono S. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Samples, Bob. 1999. *Revolusi Belajar Untuk Anak*. Penerjemah : Rahmani Astuti. Bandung : Kaifa
- Soedarso, Sp. But M. dkk. 1992. *Seni Patung Indonesia*. Yogyakarta: Balai Pustaka ISI Yogyakarta.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.
- Susanto, Mikke. (2011). *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa (EdisiRevisi)*. Yogyakarta; Dictiart lab & Djagad Art House Yogyakarta & Bali.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Grasindo.