

# MEMORI KETAKUTAN ANAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI KARYA SENI PATUNG

Silviya Sukmawati<sup>1</sup>, Effy Indratmo<sup>2</sup>

Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Sukrakarta

<sup>1</sup>Email: Silvijasukmawati28@gmail.com

<sup>2</sup>Email: Effy10988@gmail.com

## ABSTRACT

*Violence from parents and violence from the immediate environment at the age of children causes them to become children who are easily afraid of sounds (Verbal), fear of physical violence (objects), and fear of the immediate environment. This final artwork project aims to create a sculpture art with the theme of the memory of a child's fear, which also explains the concept and process of creation and also the visual aesthetics of sculpture. The shape of the memory of children's fear is portrayed in the media of sculpture art with cast printing techniques. The creation of sculpture in this final project provides more insight into empirical experiences in creating works of art as well as the deepening of concepts in children's memory of fears.*

**Keywords:** *Memory, Fear, Children, Sculpture Art, Cast Printing.*

## PENDAHULUAN

Kehidupan masyarakat terdapat unit paling kecil yaitu keluarga yang terdiri dari ayah, ibu dan anak. Tugas Ayah dan ibu dalam keluarga salah satunya mendidik anak agar tumbuh menjadi pribadi yang baik. Keluarga yang lebih besar lagi termasuk di dalamnya ditambah kakek, nenek atau mungkin paman dan bibi. Menurut William Goode dalam Sosiologi Keluarga (2004) mengatakan bahwa “Keluarga merupakan unit terkecil dalam masyarakat yang menurut tipenya terbagi atas dua yaitu keluarga batih yang merupakan satuan keluarga yang terkecil yang terdiri atas ayah, ibu, serta anak (nuclear family) dan keluarga luas (extended family).”

Keturunan yang pertama dari orang tua adalah anak, sehingga kehadiran anak sangat dinantikan dalam keluarga, ia merupakan anggota keluarga termuda dengan dibekali karakter dasar atau karakter pribadi oleh Tuhan

YME yang di dalamnya berkaitan dengan hari, tanggal dan bulan kelahiran. Selain itu karakter anak dapat terbentuk dari bimbingan orangtua dan lingkungan sekitar. World Health Organization (WHO: 2021) menyatakan bahwa kategori dengan menggunakan sebuah proses standarisasi usia baku atau penyesuaian usia tertentu anak-anak (children) 5-11 (usia, 2013) tahun.

Orangtua merupakan anggota keluarga yang wajib memberikan pendidikan terbaik untuk anak mereka. Untuk mewujudkan karakter positif pada anak diperlukan penerapan pola asuh yang tepat. Idealnya dalam keluarga yang terdiri dari sekelompok kecil yaitu ayah, ibu dan anak terjadi hubungan yang harmonis serta interaksi sehingga menciptakan keluarga yang rukun, aman, damai. Keluarga baiknya menyadari bahwa masing-masing diri memiliki peranan luhur agar terciptanya keluarga yang

sejahtera dan bahagia. Ayah yang memiliki peran sebagai pemimpin keluarga sekaligus beserta ibu berkewajiban bertugas mendidik, bertanggungjawab akan anak-anaknya dan anak yang wajib mematuhi apapun yang menjadi perintah kedua orangtuanya dalam hal kebaikan. Salah satu upaya untuk menciptakan kesejahteraan, keharmonisan, dan kebahagiaan dalam keluarga adalah membiasakan berkomunikasi yang baik dari orangtua dengan anak dan saling memahami satu sama lain apapun yang dikomunikasikan. Namun di dalam komunikasi orangtua dan anak yang kurang baik akan menyebabkan kesalahpahaman dan hubungan yang kurang harmonis. Pada intinya yang telah diuraikan di atas diharapkan munculnya harmonisasi atau sinkronisasi dari kedua belah pihak, dalam hal ini berkaitan dengan pola asuh orangtua. Orangtua berkewajiban mengasuh dan membimbing anak dalam perkembangan mulai dari lahir hingga dewasa. Selama usia anak hingga dewasa sebelum menikah masih menjadi tanggung jawab kedua orangtuanya. Dalam mengasuh anak diperlukan pola asuh yang benar, misalnya menunjuk yang benar dan yang salah, menegur apabila ada yang keliru, mengingatkan, memberi perintah tetapi sekaligus juga memberi contoh untuk dikerjakan. Karakter baik pada anak dapat juga terbentuk dari lingkungan tempat tinggal yang nyaman, aman, tenang, termasuk juga bagaimana pergaulan dengan keluarga lain di lingkungan terdekat dari tempat tinggalnya.

Tetapi pada kenyataannya yang penulis alami melakukan kesalahan karena tidak patuh dengan perintah sehingga terpaksa orangtua menegur dengan nada suara keras, menggertak, membentak bahkan dengan kekerasan fisik. Misalnya, dicubit, dipukul, ditendang, dilempar, ditarik dengan keras, ditampar, muka ditekan dalam air dengan kran mengalir. Pada kejadian itu penulis menjadi tertutup, sering takut dengan orangtua dan mencari tempat yang dirasa aman dan menerimanya. Idealnya dalam lingkungan masyarakat yang

terdiri dari sekelompok manusia dewasa dan anak-anak yang saling bersosialisasi satu sama lain saling melindungi agar terciptanya lingkungan yang nyaman, serta aman dari segala bentuk gangguan dari luar. Tetapi pada kenyataan yang penulis alami mendapat kekerasan seksual dari lingkungan terdekat. Kesalahannya penulis tidak tahu lingkungan terdekat memiliki maksud tidak baik dengan memanfaatkan kelemahannya untuk dijadikan korban kekerasan seksual. Setiap orang tua pasti memiliki cara mendidik anak yang berbedanya. Menurut Gunarsa Singgih dalam buku psikologi remaja menyatakan bahwa pola asuh orang tua adalah “Sikap dan cara orang tua dalam mempersiapkan anggota keluarga yang lebih muda termasuk anak supaya dapat mengambil keputusan sendiri dan bertindak sendiri sehingga mengalami perubahan dari keadaan bergantung kepada orang tua menjadi berdiri sendiri dan bertanggung jawab sendiri.”

Tak jarang orang tua berlebihan dan cenderung negatif dalam mendidik anak dengan alasan sangat menyayangi dan ingin memberikan yang terbaik. Akan tetapi tanpa disadari hal ini memberi dampak buruk bagi mental dan kesehatan fisik anak. Walau terkadang tak jarang orang tua terlalu egois merasa apa yang mereka terapkan adalah yang terbaik. Orang tua tidak menyadari bahwa masa depan anak tergantung pada bagaimana tepatnya menerapkan pola asuh. Menurut penulis, seharusnya anak pada usianya memiliki dunia yang menyenangkan, bermain, berlari, tertawa, ekspresif, imajinatif, dan senang menjelajahi lingkungan sekitarnya. Dari pengalaman personal pernah mendapat kekerasan fisik dan verbal dari orangtua, juga kekerasan seksual dari lingkungan terdekat kemudian

penulis menemukan gagasan dan pandangan tentang bagaimana semestinya menghadapi anak dengan segenap dunia yang dimiliki anak-anak. Permasalahan tersebut menjadikan penulis tertarik untuk mengangkat tema yang identik sesuai dengan jalur yang

dipilih jalur kekarya tugas akhir penulis yaitu “Memori Ketakutan Anak” melalui media karya seni patung.

### **Metode Penciptaan**

Metode penciptaan merupakan langkah yang memiliki tahapan dalam proses membuat karya. Metode penciptaan merupakan bukti proses kreatif dalam menciptakan karya seni. Tahapan yang dilakukan harus secara berurutan untuk mendapat hasil yang sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu penggunaan metode penciptaan juga dimaksudkan supaya setiap proses penciptaan dapat dilakukan secara optimal untuk mendapatkan hasil karya seni yang maksimal. Penciptaan karya seni patung ini menggunakan teori yang dikemukakan Hawkins, tentang proses penciptaan karya yang memiliki tahapan karena metode tersebut lebih mempermudah langkah-langkah dalam menciptakan karya. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance* yang diterjemahkan oleh RM. Soedarso (2001:207), menyebutkan bahwa penciptaan karya seni yang baik, yaitu melalui tiga tahap yaitu Eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Pemilihan teori Hawkins sebagai acuan metode penciptaan karya seni patung karena dianggap dapat mewakili pemikiran dalam menciptakan karya dan proses perwujudan karya untuk mendapatkan hasil karya seni yang optimal.

### **PEMBAHASAN**

Konsep penciptaan karya seni patung ini meliputi konsep non visual dan konsep visual. Konsep non visual dalam penciptaan karya seni patung ini yaitu Dalam penciptaan karya seni patung, seni sebagai hasil ungkapan emosi adalah kejadian yang dialami dan dirasakan sehingga menimbulkan perasaan entah senang, sedih, maupun takut. Seni sebagai ungkapan emosi dalam penciptaan karya seni patung ini dimaksudkan bahwa karya ini dapat menjadi media untuk perenungan diri dan masyarakat

tentang rasa takut yang dialami seorang anak. Pemilihan judul “Memori ketakutan Anak Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Patung” memiliki maksud menciptakan karya seni patung dengan mengungkapkan memori-memori ketakutan masa kecil akibat kekerasan dari orang tua. Menurut Syamsu Yusuf (2001:167), takut yaitu” perasaan terancam oleh suatu objek yang dianggap membahayakan...”<sup>1</sup> Anak-anak pasti memiliki pengalaman menyenangkan, menakutkan, memalukan, menjijikkan dan masih banyak lagi. Masa anak-anak adalah masa dimana yang seharusnya menyenangkan Mendidik anak menggunakan kekerasan akan berpengaruh pada memori dan psikologi mereka. Pengalaman-pengalaman kekerasan itu tanpa sadar akan terekam dalam otak anak-anak, dan terbawa hingga mereka dewasa.

Pengalaman pribadi pada masa kecil yang dijadikan konsep non visual penciptaan karya seni patung ini adalah Takut terhadap suara disebabkan karena anak mendapat kekerasan verbal dari orang tua yang diterima secara berulang-ulang. Kekerasan verbal menyebabkan penulis mudah merasa takut terhadap suara-suara atau bunyi-bunyian nyaring yang menyebabkan anak menjadi mudah gugup.

Takut terhadap suara (kekerasan verbal) akan divisualkan dengan figur anak perempuan menutup kedua telinganya dengan kedua tanganya, di perkuat dengan ekspresi wajah ketakutan (mata mengernyit, mulut setengah terbuka) dan ditambah dengan gerak tubuh sedikit meringkuk. Diperjelas dengan pakaian anak perempuan.

Takut terhadap benda disebabkan anak mendapat kekerasan pada fisiknya yang diterima secara berulang-ulang. Takut akan kekerasan fisik divisualkan dengan figur anak perempuan takut terhadap kekerasan fisik. Karena sering mendapat kekerasan fisik berupa jeweran. Ekspresi anak perempuan menutup telinga

1 Syamsu Yusuf, PSIKOLOGI PERKEMBANGAN ANAK DAN REMAJA (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001) hal, 167.

kiri dengan kedua tanganya, diperkuat dengan ekspresi wajah ketakutan (mata mengernyit, mulut setengah terbuka) dan ditambah dengan gerak tubuh terduduk dengan kedua kaki yang saling terbuka.

Takut terhadap orang Terdekat disebabkan anak mendapat kekerasan seksual dari orang dewasa dilingkungan sekitar yang melakukan tindak kekerasan seksual. Hal itu menyebabkan anak menjadi pribadi yang kurang percaya diri di lingkungan luar, mudah curiga, dan menjadi pribadi yang penakut.

Takut terhadap orang dewasa divisualkan dengan figur anak perempuan yang ketakutan dengan pelaku seksual dan ingin berontak dengan ekspresi wajah berontak ketakutan. Seni patung merupakan karya seni dalam sifat tiga dimensi, unsur-unsurnya tersusun sehingga memiliki stuktur keseimbangan dan secara teori memiliki 360 komposisi ketika diamati dari berbagai sudut pandang. Bentuk seni patung tercipta dari unsur-unsur padat, cembung, cekung, berongga, dan bervolume, sehingga dapat diamati dari segala sisi yang bermuka banyak (multi surfaces). Muka belakang, samping, atas, bawah dapat dikatakan semua adalah muka, semua adalah belakang, semua adalah samping, semua adalah atas, semua adalah bawah. Dengan demikian karya seni patung merupakan muka yang lengkap dan utuh tidak terikat dengan latar belakang apapun atau bidang manapun.

Penggunaan teori ini dalam penciptaan karya seni patung dimulai dari pengalaman pribadi yang kemudian memunculkan perasaan atau emosi yang khas, perasaan yang menimbulkan rasa takut di masa kecil. Konsep visual dalam penciptaan karya seni patung ini adalah menangkap setiap kejadian pada masa kecil yang menimbulkan rasa takut, memakai teknik cetak, model, tuang dengan media resin. Pada konsep ini penulis menggunakan citra realistik sebagai acuan dalam penciptaan karya seni Patung. Unsur dan prinsip komposisi visual yang digunakan dalam penciptaan karya seni patung meliputi

Unsur-unsur Visual Tekstur Menurut Dharsono S.K (2004:47-48) tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha memberikan rasa tertentu pada bidang, pada perwajahan bentuk pada karyaseni rupa secara nyata atau semu.<sup>2</sup>

Dalam penciptaan karya seni patung tugas akhir ini tekstur yang di gunakan pada permukaan karya pakaian adalah tekstur halus dengan di garap mengkilap, sedangkan pada permukaan lain di buat tekstur agak halus dengan tujuan untuk mengasilkan warna doff.

Draperi pakaian Finishing karya patung tugas akhir ini patung menggunakan draperi pakaian yang di garap dengan mempertimbangkan anatomi, tubuh manusia. Draperi kain pada patung 1 dibuat pada bagian paha yang terlihat karena posisi patung sedang meringkung maka draperi kain dipusatkan pada bagian paha agar mengesankan

Draperi kain pada patung 2 dibuat pada bagian paha, karena posisi duduk dan draperi kain berkumpul pada bagian paha. Agar mengesankan anak sedang duduk. Draperi pada patung 3, dibuat pada bagian dada dan paha. Draperi pada dada Karena tangan kiri tangan sedang menarik erat pakaian sedang mempertahankan diri dari kekerasan orang dewasa yang ingin membuka pakaian anak sehingga mengesankan pakaian tertarik. Pada bagian paha karena ingin mengesankan anak sedang memegang erat pakaian bagian paha.

Warna merupakan unsur penting yang menjadikan hasil karya lebih indah. Warna yang digunakan dalam penciptaan karya seni patung di setiap karya berbeda. Tetapi warna yang digunakan tidak akan jauh dari warna asli dari material. Hanya saja akan lebih memberi kesan gelap terang pada sudut-sudut tertentu agar terkesan nyata.

Warna menurut Suwaji Bastomi (1992:25)

2 Dharsono Soni Kartika dan Nanang Ganda Perwira, (Pengantar Estetika. Bandung: Penerbit Rekayasa Sains, 2004) hal. 47-48.

Warna merupakan elemen visual yang paling menyenangkan. Warna sebagai salah satu elemen atau medium dalam seni rupa, juga merupakan komponen penting, baik di bidang seni murni maupun seni terapan. Warna juga mempunyai nilai estetis dan mampu mewakili pesan dari karya seni.<sup>3</sup>

Pada karya tugas akhir ini karya patung menggunakan warna bahan diutamakan dengan warna netral (putih, hijau, logam). Karya patung 1 dipilih warna putih karena warna netral. Karya patung 2 dipilih warna hijau karena hijau warna yang tenang, kalem. Anak perempuan seharusnya memiliki karakter yang tenang. Karya patung 3 dipilih warna logam, karena warna logam adalah warna yang kuat sehingga anak perempuan seharusnya memiliki karakter yang kuat, tahan banting.

Ruang menurut Dharsono S.K (2004:112-113), ruang dalam unsur rupa merupakan wujud tri matra yang mempunyai: panjang, lebar dan tinggi (punya volume). Unsur ruang adalah unsur yang menunjukkan kesan keluasan, kedalaman, cekungan, jauh dan dekat. Dua bidang yang sama jenisnya. Ruang dalam seni rupa dibagi dalam dua macam yaitu ruang nyata dan ruang semu. Ruang nyata adalah bentuk dan ruang yang benar-benar dapat dibuktikan dengan indera peraba.<sup>4</sup>

Dalam penciptaan karya patung tugas akhir ini menggunakan prinsip ruang nyata, yang dibuktikan dengan indera peraba. Dalam karya seni patung yang memiliki tinggi lebar atau tebal merupakan bentuk yang dapat dibuktikan dengan indera peraba tentu saja penempatannya akan mengisi ruang. Patung dalam karya ini lebih ke masif

### Prinsip Komposisi visual

Komposisi menurut Edy Tri Sulisty (2005: 98-100), yang berarti susunan atau perimbangan. Berhasil atau tidaknya suatu karya

3 Suwaji Bastomi, Wawasan Seni (Semarang: IKIP Semarang Perss, 1992), hal. 25

4 Dharsono Soni Kartika dan Nanang Ganda Perwira. 2004. Pengantar Estetika. (Bandung: Penerbit Rekayasa Sains) Hal 112-113

seni ditentukan oleh susunan unsur-unsurnya, sehingga susunan itu dapat membentuk ungkapan sesuai dengan yang dikehendaki seniman.<sup>5</sup> Proporsi adalah penempatan yang tepat, disusun berdasarkan keseimbangan unsur rupa. Komposisi unsur yang satu dengan unsur yang lainnya harus menunjukkan kekuatan yang seimbang. Proporsi (ukuran perbandingan) tubuh manusia khususnya ukuran anak usia 7-8/4-5 ukuran nyata.<sup>6</sup> Bentuk untuk karya 3d bentuk berkaitan dengan panjang, lebar dan tebal. Jika penerapannya dengan figur panjang itu mengarah ke ketinggian tubuh mulai dari ujung kaki samapai ujung kepala, lebar berkaitan dengan lebar dari tepi pundak ketepi pundak, sedangkan dalam atau tebal berkaitan dengan tubuh ukuran bagian depan sampai belakang. Untuk secara teori panjang lebar tebal ukuran manusia posisi biasa akan berbeda penerapan ukuran panjang lebar tebal ketika posisi figur tubuhnya digerakkan atau berubah.

Untuk karya patung yang dibuat ukuran panjang, lebar, dalam berubah mengikuti posisi figur yang duduk atau tiduran. Oleh karena itu batasan mengenai bentuk pemahamannya lebih luas. Penerapan mengenai teori panjang lebar tebal itu divisualkan dalam karya seni patung bentuknya lebih luas dan tidak terbatas. Komposisi harus mencakup mengenai unsur keseimbangan (balance). Keseimbangan simetris adalah apabila bagian kanan dan kiri atau bagian atas dan bawah dari sebuah desain sama besarnya. Keseimbangan asimetris adalah apabila bagian kanan dan kiri atau bagian atas dan bawah dari sebuah desain tidak sama besar tetapi jika dilihat atau diperhatikan terasa seimbang. Dalam seni patung wujud figur manusia seimbang kiri dan kanan.

Irama dalam seni rupa banyak macamnya dan dapat dibentuk dengan berbagai cara. Salah satu contoh dengan mensejajarkan beberapa garis dalam posisi mendatar (horisontal),

5 Edy Tri Sulisty, Kaji Dini Pendidikan Seni, (Surakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) dan UTP UNS PERSS, 2005) Hal, 98-100.

6 JENO, B. (1955). Anatomi. Curvina Budapest

tegak (vertikal), atau miring (diagonal) garis vertikal menimbulkan kesan agung, serta stabil. Garis horizontal memberi kesan tenang, dan tenteram. Garis diagonal menimbulkan kesan gerak, menunjukkan kesan lincah, serta dinamis.

Pusat perhatian (center of interest) dominasi yang perlu ditempatkan bagian tertentu yang perlu ditonjolkan. Misal dalam figur yang menunjukkan ketika dibentak akan menonjolkan ekspresi wajah dan anggota tubuh. Ketakutan karena dijewer akan menunjukkan menutup telinga dan ekspresi wajah. Serta anggota tubuh yang lain. Misal takut sampai meringkuk. Keutuhan Hasil karya seni dapat mendekati sempurna apabila beberapa unsur yang dihadirkan menunjukkan keutuhan, artinya unsur yang satu dengan unsur yang lainnya saling berkaitan dan saling mendukung.

Figur anak yang divisualkan itu menjadi satu-kesatuan yang bersatu yang memiliki fungsinya masing masing yang berbeda-beda. Bahkan ekspresi dan gerak bahkan ketakutan itu bagian dari kesatuan. Potongan rambut menyesuaikan dengan tingkat usia anak. Draperi pakaian lipatan menjadi bagian keutuhan atau kesatuan yang melindungi tubuh model atau potongan pakaiannya juga disesuaikan dengan pakaian anak-anak.

Metode penciptaan merupakan langkah yang memiliki tahapan dalam proses membuat karya. Metode penciptaan merupakan bukti proses kreatif dalam menciptakan karya seni. Tahapan yang dilakukan harus secara berurutan untuk mendapat hasil yang sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu penggunaan metode penciptaan juga dimaksudkan supaya setiap proses penciptaan dapat dilakukan secara optimal untuk mendapatkan hasil karya seni yang maksimal. Penciptaan karya seni patung ini menggunakan teori yang dikemukakan Hawkins, tentang proses penciptaan karya yang memiliki tahapan karena metode tersebut lebih mempermudah langkah-langkah dalam menciptakan karya. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance* yang diterjemahkan

oleh RM. Soedarso (2001:207), menyebutkan bahwa penciptaan karya seni yang baik, yaitu melalui tiga tahap yaitu Eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan.<sup>7</sup> Pemilihan teori Hawkins sebagai acuan metode penciptaan karya seni patung karena dianggap dapat mewakili pemikiran dalam menciptakan karya dan proses perwujudan karya untuk mendapatkan hasil karya seni yang optimal.

Eksplorasi Tahap awal dalam menciptakan karya seni patung ini yaitu melakukan pengamatan dan pencermatan melalui kepekaan indrawi dan ingatan pikiran. Mengingat kembali peristiwa-peristiwa yang pernah dialami oleh penulis. Proses perenungan juga dipakai guna mendapatkan ide dari pengalaman hidup yang sudah dilalui serta merefleksikan pikiran dengan pengalaman yang pernah di alami secara langsung seorang anak perempuan kemudian mempraktekkan secara langsung kejadian saat ia merasa ketakutan dengan suara, benda, maupun ancaman lainnya kemudian mulai mengamati dari gerak dan ekspresi. Serta mengingat kembali peristiwa yang pernah terjadi.



Gambar 1

(Foto: nala, Oleh Sukmawati 09 Desember 2019)

Proses improvisasi diawali melalui proses dilakukan dengan percobaan-percobaan dengan cara membuat sketsa pada kertas dan pensil secara berulang-ulang supaya

7 Soedarso. S.P, Tinjauan seni, (Yogyakarta: Suku Dayar Sana Yogyakarta, 2001), hal. 207

menemukan komposisi dan proporsi yang pas untuk memvisualisasikan dengan maksud agar pengalaman - pengalaman masa lalu yang telah terekam dalam memori, terstimulasi kembali untuk menggali potensi imajinasi yang ada, sehingga diharapkan dapat melahirkan ide-ide. Sketsa-sketsa tersebut sebelumnya diseleksi kemudian beberapa dipilih untuk direkonstruksi sesuai yang akan diwujudkan dan dipakai sebagai acuan dalam proses penciptaan untuk diekspresikan ke dalam karya seni patung. Proses ini dimana tahap awal penulis membidik gerak dan ekspresi anak perempuan kemudian memindahkannya di suatu kertas dan mulai membuat sketsanya.



Gambar 2

(Foto: Sketsa, Oleh sukrawati 19 Desember 2019)

Tahap pembentukan dalam penciptaan ini dilakukan melalui transformasi sketsa-sketsa terpilih, kemudian dikonstruksikan pada material sebagai acuan. Dalam hal ini kadang kala terjadi perubahan pemikiran yang signifikan terhadap rancangan sketsa sebelumnya, karena dalam proses kreatif pasti akan muncul ide-ide baru yang didapat dari diskusi seni, refrensi karya terdahulu dan pendalaman saat eksplorasi. Pada tahap ini pemilihan media juga ditentukan dari pemilihan material dan teknik.

Dari proses pencarian diperoleh bentuk untuk mewakili konsep atau gagasan yang ingin

disampaikan. Proses penciptaan ini adalah di mana proses perwujudan landasan dan tema yang diangkat kemudian divisualkan ke dalam bentuk karya seni patung. Dalam proses ini ada beberapa tahap yaitu pemilihan bahan dan alat, setelah itu proses penggarapan dan pemilihan teknik hingga finishing karya.

Pemilihan alat, bahan, perangkat pendukung, dan teknik ini dibutuhkan guna mempermudah proses penggarapan karya seni Patung Tugas Akhir. Dalam pemilihan alat dan bahan memiliki karakter masing-masing. Proses penggarapan dan pemilihan Bahan dan alat yang digunakan dalam penciptaan karya seni patung tugas akhir

Tahap pembuatan kerangka model patung 1 dan 2 sama menggunakan besi easer atau kawat kemudian besi dibentuk sesuai dengan proporsi tubuh manusia, dengan tujuan sebagai penopang tanah liat agar tidak patah. Proporsi tubuh patung tegak berdiri maka posisi kerangka dibuat memanjang. Tujuan menggunakan kerangka untuk mempertimbangkan posisi figur yang aman di garap memanjang atau berdiri posisi vertical, atau jika ukurannya kecil (langsing). Tahap pembuatan model patung ke 1 dan 2 dimulai dari menempelkan tanah liat dengan dimulai dari paling bawah sampai membentuk secara global dengan mempertimbangkan proporsi tubuh dan anatomi tubuh kemudian membuat detail dengan menggunakan alat butsir.

Tahap pembuatan model patung ke 3 tidak menggunakan kerangka seperti patung 1 dan 2. Karena model patung ke 3 posisinya telentang. Maka tanah liat langsung saja ditempelkan pada papan kayu yang dimulai dari paling bawah sampai sampai terbentuk secara global dengan mempertimbangkan proporsi dan anatomi tubuh kemudian membuat detail dengan menggunakan alat butsir.

Sebelum masuk pada langkah mencetak, Patung 1, 2 dan 3 terlebih dahulu dipasang sekat pemisah cetakan menggunakan plat logam menjadi beberapa bagian bertujuan untuk

mempermudah membuka cetakan model. Pada karya patung tugas akhir ini menggunakan 5 bagian menyesuaikan bentuknya. Menyekatnya menggunakan plat seng yang sebelumnya sudah di potong kecil-kecil. Selanjutnya melapisi model dengan menggunakan pelumas yang diramu dari campuran minyak dan sabun colek yang diaduk sehingga merata kemudian dioleskan kepermukaan model menggunakan kuas secara merata. Tahap ini bertujuan agar cetakan dengan model tidak lengket agar mudah dibuka.

Bahan utama cetakan adalah gypsum casting yang dicampur dengan air. Kondisi bahan cetakan untuk tahap awal mengolesi model dalam kondisi encer atau dengan kata lain campuran air lebih banyak. Tujuan utama campuran encer agar detail model bisa tertutup secara keseluruhan. Setelah itu dilapisi lagi dengan kondisi lebih kental atau kondisi air lebih sedikit. Tahap berikutnya diberi kerangka untuk menjaga agar cetakan lebih kuat. Dengan tujuan agar posisi cetakan tidak berubah. Tahap terakhir dalam proses cetak mengolesi lagi adonan sehingga kerangka tertutup didalam dan mencapai ketebalan tertentu. Sampai di sini proses mencetak perbagian atau perbelahan sudah selesai. Sebelum memasuki tahap mencetak pada tahap berikutnya permukaan cetakan awal diratakan kemudian dibuat beberapa cekungan di beberapa bagian. Setelah itu ditempel tanah liat yang dipilin beberapa bagian kemudian dioles pelumas ke seluruh permukaan model dan permukaan sambungan cetakan. Proses mencetak pada belahan berikutnya ini sama seperti proses mencetak di awal. Apabila dalam pembagian cetakan itu lebih dari 2 bagian.

Untuk membuka cetakan yang perlu diperhatikan adalah kondisi cetakan sudah kering. Proses pengeringan minimal 1 hari atau 24 jam. Untuk memastikan kepastiannya sudah kering dan keras dibuktikan dengan menempelkan telapak tangan ke permukaan cetakan tidak dingin dan dikeruk tidak mudah

mengelupas atau tidak lunak. Berikutnya bersihkan sambungan antar cetakan sehingga rata dan kelihatan tanah pilinannya yang ditempel. Kemudian tahap berikut pada bagian tanah pilinan ditekan dengan menggunakan benda tumpul sampai sambungan terbuka. Usahakan terbuka terus sehingga terbukanya makin lebar. Setelah itu baru ditarik secara dari dua sisi atau lebih secara bersama-sama. Setelah selesai model baru diangkat. Setelah di angkat perlu di cek setiap permukaan apakah ada yang berlubang ataukah kelewatan, jika ada yang terlubang atau tidak terisi bisa langsung ditambal dengan gypsum. Setelah selesai modelnya dibersihkan beberapa bagian itu ditelangkupkan lagi dan diikat supaya tidak terjadi kerenggangan. Sampai di tahap ini berarti cetakan sudah siap untuk di cor.

Setelah cetakan siap barulah membuat adonan. Bahan yang perlu disiapkan Polyester resin, Talk atau kalsium karbonat, kataliser dan mat. Alat dan bahan bantu wadah plastik/ember, Solet, kuas, pengaduk dan wax. Tahap 1 tahap awal mengolesi dinding cetakan dengan wax, dan biasanya wax yang digunakan merk MAA untuk mengkilapkan lantai yang dioleskan pada seluruh permukaan hingga rata, kemudian campurkan polyester resin dengan talk untuk dijadikan adonan dan poleskan pada cetakan dengan menggunakan kuas ke seluruh permukaan. Menunggu sampai agak kering kemudian ditempelkan mat yang sudah di potong kecil-kecil ditata secara merata di permukaan lapisan resin. Mat di potong kecil-kecil dengan tujuan Mat lengket dengan lapisan adonan. Kemudian oleskan lapisan yang ke 2 dan tunggu agak mengering lalu tempelkan mat dan tekan-tekan mat menggunakan kuas bertujuan agar mat menyatu dengan baik. Lakukan hal yang sama pada cetakan selanjutnya. Perlu di perhatikan sebelum masuk dalam tahap menyatukan cetakan, mengoles harus dikerjakan dengan cermat agar lapisan tidak jatuh kemana-mana.

Setelah itu, tahap menyatukan kedua

cetakan dengan menggabungkan dan mengikat erat agar resin benar-benar menyatu dengan baik. Kemudian mengolesi adonan pada kedua cetakan agar dapat menyambung untuk lebih kuatnya dapat ditemplei mat dan ditambahkan lagi adonan resinnya.

Cetakan dibongkar ketika resin sudah kering dalam hitungan menit. Tahap awal yang perlu dikerjakan adalah membongkar bagian yang dekat dengan sambungan karena bagian tersebut seringkali lengket. Setelah bersih dari cetakan perlu control permukaan yang memungkinkan ada rongga atau berlubang. Untuk itu maka perlu ditambal tetapi sebelum ditambal harus di bersihkan dan dicuci di sikat menggunakan air dan sabun dengan tujuan supaya waxnya hilang. Kalau sudah terbebas dari wax kemudian ditambal.

Tahap finishing adalah proses akhir meratakan dan merapikan hasil pengecoran sebaik mungkin, dengan merapikan permukaan yang terutama bagian sambungan menggunakan patar atau gerenda. Apabila hasil pengecoran masih terdapat bagian yang belum rata maka bisa melapisi dengan menambal. Finishing permukaan disesuaikan dengan keinginan apakah mau bertekstur halus atau kasar. Termasuk juga finishing permukaan dapat dicapai dari warna asli bahan atau warna buatan, misalnya dicat.



Gambar 3  
judul : Memori #1

nama : Silviya Sukmawati  
bahan : Fiber Glass  
ukuran: 75 cm x 31 cm x 31  
Tahun: 2019

Karya patung yang berjudul Memori #1 berukuran 75 cm x 31 cm x 31. Tahun 2019 menggunakan bahan fiber glass dengan teknik model cetak tuang. Karya ini terinspirasi dari ketakutan anak terhadap suara bising. Divisualkan figur anak perempuan usia 7 tahun dalam tampilan setengah badan (tanpa kaki) dalam posisi berdiri. Dibuat setengah badan karena menghendaki fokusnya pada bagian tubuh ke atas agar lebih kelihatan ekspresi ketakutannya. Ekspresi suara ditunjukkan pada bagian wajah yaitu bagian telinga yang langsung seketika menangkap suara sehingga kedua tangannya menutup rapat kedua telinganya. Otomatis organ tubuh yang lain mengikutinya, yaitu efeknya pada bagian mulut yang menganga seolah-olah ingin berteriak tetapi mata terpejam. Otot-otot pada bagian kening memaksa untuk mengkerut. Rambut digarap mengesankan acak-acakan karena efek dari kaget. Badan agak membungkuk seolah-olah ingin menghindari suara yang bising. Pakaiannya digarap sesuai ukuran, dan potongan model pakaian anak. Draperi pakaian digarap sesuai dengan lekuk dan gerak tubuh figur anak. Finishing karya patung ini secara keseluruhan, baik pada bagian tubuh maupun pakaiannya menggunakan satu warna yang secara konvensi menunjukkan harmoni dan bertujuan ke arah unity dalam bentuk keseluruhan.

Peletakan di atas pedestal dan disesuaikan dengan mempertimbangkan pengamat dalam posisi berdiri sambil mengamati dan mengelilingi dari segala arah ke seluruh bentuk patung dengan nyaman. Pesan moral yang ingin disampaikan melalui karya ini sebagai orangtua yang menjadi teladan untuk anak-anak baiknya saat menegur gunakan ucapan dan perilaku yang lemah lembut bukan memaki, meneriaki, membentak maupun mengucapkan kata-kata yang merendahkan. Karena anak memang

belum bisa patuh dengan tataterbib yang orangtua buat, dan berfikir sempurna untuk membedakan perilaku baik atau buruk yang mereka lakukan. Akibatnya jika anak sering mendengar kata-kata kasar anak akan menjadi sering menghujat, menyakiti



Gambar 4  
Judul: Memori 2  
Nama: Silviya Sukmawati  
Bahan: Fiber Glass  
Ukuran: 58 cm x 60 cm x 58 cm  
Tahun: 2020

Karya patung yang berjudul Memori #2 berukuran 58 cm x 60 cm x 58 cm. Tahun 2020 menggunakan bahan fiber glass dengan teknik model cetak tuang. Karya ini terinspirasi dari ketakutan anak terhadap pukulan. Divisualkan dengan figur anak perempuan usia 7 tahun secara utuh dalam posisi duduk. Dibuat utuh karena menginginkan visual ekspresi ketakutannya berefek ke seluruh tubuh. Ekspresi takut kekerasan ditunjukkan pada bagian wajah yaitu kedua tangan menutup telinga sebelah kiri. Secara otomatis organ tubuh yang lain mengikutinya, yaitu efeknya pada bagian mulut yang terbuka seolah-olah menahan hendak berteriak. Efek dari itu semua itu mata menyebabkan setengah terbuka. Otomatis otot-otot pada bagian kening memaksa untuk mengkerut. Rambut digarap dengan mengenakan bando untuk memperjelas identitas anak-anak. Badan agak membungkuk seolah-olah ingin menghindari pukulan. Kedua

kakinya terbuka dengan jari-jari kakinya menunjukkan efek ketegangan. Pakaian digarap sesuai ukuran dan model pakaian anak lengan ballon kerah kupu-kupu. Pakaian di wujudkan beserta draperinya berdasarkan lekuk dan gerak tubuh. Finishing karya ini secara keseluruhan baik pada bagian tubuh maupun pakaiannya menggunakan warna yang bernuansa gelap dan terang. Penentuan warna pada karya seni patung ini bertujuan ingin menunjukkan harmoni dan unity pada bentuk keseluruhan. Peletakan di atas pedestal disesuaikan dengan ketinggian pengamat untuk mempermudah memperhatikan seluruh bentuk patung agar berfokus pada karya ketika pengamat memperhatikan dan mengelilingi karya patung dalam posisi berdiri bisa nyaman. Pesan moral yang ingin disampaikan melalui karya ini bagi orangtua untuk mengetahui bahwa memukul, mencubit, menendang, membanting adalah kekerasan fisik yang tidak sepatasannya dilakukan. Karena anak pada awal kehidupan terlahir dalam kondisi lemah fisik, mental, serta daya pikirnya yang belum sempurna dan seharusnya orangtua yang bertanggungjawab atas keamanan, keselamatan, dan kesehatan anak. Akibatnya jika anak sering mendapat kekerasan fisik akan rentan sakit, menjadi pemurung, membenci orangtua, dan bahkan menjadi pelaku kekerasan.



Gambar 5  
Judul: Memori 3  
Nama: Silviya Sukmawati  
Bahan: Fiber Glass, nuansa logam  
Ukuran: 102 cm x 46 cm x 18 cm  
Tahun: 2020

Karya patung yang berjudul *Memori #3* berukuran 102 cm x 46 cm x 18 cm Tahun 2020 menggunakan bahan fiber glass dengan teknik model cetak tuang. Karya ini terinspirasi dari ketakutan anak dengan kekerasan dalam rumah tangga. Divisualkan figur anak perempuan pada usia 7 tahun secara utuh dalam posisi merebah. Figur dibuat utuh karena menghendaki efek dari kekerasan menimpa di seluruh tubuh anak. Ekspresi takut kekerasan dalam rumah tangga ditunjukkan pada bagian wajah mulut terbuka lebar seolah-olah berteriak kencang. Kedua mata setengah terbuka adalah efek dari itu semua. Otot-otot pada bagian kening memaksa untuk mengkerut. Rambut digarap mengesankan acak-acakan karena efek dari kekerasan dalam rumah tangga. Badan merebah seolah-olah memvisualkan setelah mengalami kekerasan dalam rumah tangga. Tangan kiri memegang pada kerah pakaian untuk mempertahankan diri karena robekan. Tangan kanan memegang pakaiannya digarap sesuai ukuran dan model pakaian anak. Draperi pakaian digarap menyesuaikan bentuk dan gerak tubuh anak. Finishing karya seni patung ini secara keseluruhan, baik pada bagian tubuh maupun pakaiannya satu warna karena ingin menunjukkan harmoni dari unsur-unsur dan unity pada bentuk keseluruhan. Peletakan karya seni patung ini di atas pedestal yang lebih rendah dibanding dengan kedua karya di atas agar pengamat dapat memperhatikan dan mengitari seluruh bentuk patung secara fokus ketika pengamat memperhatikan karya patung dalam posisi berdiri bisa nyaman.

Pesan moral yang ingin disampaikan melalui karya ini bagi orangtua untuk mengoptimalkan dalam mengawasi pergaulan anak di lingkungan sekitar supaya tidak terlibat dalam pergaulan bebas yang sekarang ini sering terjadi. Akibatnya jika anak dibiarkan bergaul bebas dengan orang dewasa yang tidak bertanggungjawab biasanya akan rentan diajak untuk terlibat dalam kegiatan seksual yang tidak dipikirkan risikonya karena anak-anak mudah dibujuk dan diiming-imingi sesuatu.

## SIMPULAN

Penciptaan karya seni bertema “Memori Ketakutan Anak Sebagai Sumber Inspirasi Karya Seni Patung” dapat diambil beberapa kesimpulan. Pertama, penciptaan karya seni patung ini dilatarbelakangi oleh pengalaman pada masa kecil yaitu ketakutan akan kekerasan dari orang tua yang banyak memberikan pelajaran hidup dalam perkembangan menuju kedewasaan yang banyak memberikan pelajaran hidup serta kesadaran diri. Penciptaan karya seni patung ini memiliki tujuan untuk menciptakan karya seni serta menambah pengalaman empiris dalam penciptaan karya seni patung yang berkaitan dengan sumber inspirasi dari memori ketakutan anak. Berdasarkan konsep penciptaan karya seni patung ini dirasa sudah mampu menerapkan untuk menghadirkan konsep non visual yang meliputi tentang ketakutan akan kekerasan fisik, ketakutan akan kekerasan verbal dan ketakutan akan kekerasan dalam keluarga. Karya yang dihasilkan dalam penciptaan karya seni patung ini dirasa sudah sesuai dengan konsep yang dikehendaki secara non visual maupun visual. Konsep non visual dirasa sudah sesuai harapan karena setiap karya yang diciptakan melalui perenungan wujud memori ketakutan anak. Bentuk yang diinformasikan sudah mencapai hasil yang diinginkan secara visual.

Kedua, penciptaan karya seni patung tugas akhir ini telah menerapkan teori metode penciptaan yang dikemukakan oleh Penciptaan karya seni patung tugas akhir ini menerapkan teori metode penciptaan yang dikemukakan oleh Alma M. Hawkins. Teori tersebut meliputi tiga tahapan yang dimulai dari eksplorasi, improvisasi dan pembentukan. Penciptaan karya seni patung menggunakan teknik model-cetak-tuang dengan medium fiber glass. Pengalaman empiris yang diperoleh dalam penciptaan karya seni patung ini menjadi pelajaran berkaitan dengan proses kreatif baik berupa teknik, konsep maupun pesan yang disampaikan melalui karya. Secara teknik penggunaan cetak cor sudah cukup baik dan

sesuai dengan harapan meskipun masih dapat dikembangkan lagi.

Ketiga, keseluruhan karya yang diciptakan sudah sesuai dengan harapan dan cukup memuaskan. Memori ketakutan anak yang menjadi sumber inspirasi divisualkan dalam karya melalui proses perenungan serta kesadaran diri bahwa dalam mewujudkan karakter positif anak diperlukan penerapan pola asuh yang baik dan tepat. Hasil dari penciptaan karya patung ini memberikan manfaat untuk diri sendiri dan diharapkan juga untuk orang lain secara umum. Manfaat tersebut berkaitan dengan kesadaran diri dan konsep mewujudkan karakter positif anak serta proses kreatif dalam penciptaan karya seni patung dengan teknik model-cetak-tuang. Karya patung ini yang telah diciptakan diharapkan dapat mewujudkan kesadaran diri serta menjadi perenungan menjadikan pribadi yang lebih baik dalam kehidupan sehari-hari dan dalam hal ini difokuskan pada memori ketakutan anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- ANDREW LOOMIS. (1949). *Figure Drawing for All it's*. New York: The Viking Press.
- Dharsono Soni Kartika, & Nanang Ganda Pewira. (2004). *Pengantar Estetika*. Bandung: Penerbit Rekayasa.
- Edi Tri Sulistro. (2005). *Kaji Dini Pendidikan Seni*. Surakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan (LLPP) dan UTP UNS PERS.
- Ny. Y. Singgih D. Gunarasa, G. (2007). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia.
- SENI. (02 April 1992). *Jurnal Pengetahuan dan Peciptaan Seni*. Yogyakarta: BP ISI.
- SENI. (1994). *Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*. Yogyakarta: BP ISI.
- SENI RUPA. (Berkala No 16 - 1987). *Komite Seni Rupa Dewan Kesenian*. Jakarta: Dewan Kesenian.
- Soedarso Sp. MA. (1994). *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia 'ASRI'.
- Soedarso, S.P. (2001). *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: Suku Dayarsana Yogyakarta.
- Suwanji Bastomi. (1992). *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Semarang PERS.
- Syamsu Yusuf. (2001). **PSIKOLOGI PERKEMBANGAN ANAK DAN REMAJA**. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Willian J. Goode. (2004). *Sosiologi Keluarga (Vol. 6)*. Jakarta: Bumi Aksara.