

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

**Amir Gozali**

Jurusan Seni Rupa Murni  
Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta

**Effy Indratmo**

Jurusan Seni Rupa Murni  
Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta

## **Abstrak**

Karya patung *landmark* sebagai suatu bentuk karya seni bangun, dengan segala fungsi serta misinya, yang diwujudkan secara kongkrit (*visualized*) melalui suatu upaya rekayasa simbolis agar dapat tercipta dialog atau komunikasi dengan khalayak luas atau publik. Penelitian penciptaan karya ini menggunakan metode eksperimentasi, dengan melakukan percobaan-percobaan yang mengedepankan perencanaan mulai dari perancangan, persiapan dan perwujudan karya dalam media. Metode ini diterapkan, dengan melihat sifat data penelitian penciptaan karya yang pada prosesnya akan dilakukan dengan pembuatan modeling dengan medium kayu, sedangkan aplikasinya dengan tehnik plester yang akan difinishing dengan eksperimen warna seperti warna logam (coklat-merah). Sebagai sebuah karya seni rupa khalayak (*public art*), patung *landmark* dibuat berdasarkan sejumlah prasyarat, kaidah serta prinsip-prinsip yang mendasari, sehingga sesuai dengan maksud dan tujuan dibangunnya sebuah patung publik. Secara visual dan intensitas proses penggarapan, terkait kerumitan dan kecermatan dari teknik pembangunan seni patung publik, dimunculkan juga dalam penelitian ini yaitu melalui kekuatan konstruksi, ergonomi keruangan sehingga mampu menjadi penanda identitas bagi kawasan yang akan di gunakan sebagai letak karya patung tersebut yaitu di Kawasan Kampus 2 FSRD ISI Surakarta.

**Kata kunci:** Representasi, Simbolik, Fenomena Alam, Patung *Landmark*.

## **Abstract**

*Landmark sculpture as an art form, with all the functions and mission, which is manifested concretely (visualized) through a symbolic engineering effort in order to create a dialogue or communication with a wide audience or public. Research on creation of this work using the method of experimentation, by conducting experiments that put forward from design planning, preparation and realization of works in the media. This method is applied, by looking at the nature of research data on the creation of works that will be done by making the process modeling with medium wood, while the application with plaster technique that will be finished with colors experiment such as metallic colors (brown-red). As a work of public art (public art), landmark sculpture created by a number of prerequisites, rules and principles which underlie, so in accordance with the intent and purpose of the construction of a public sculpture. Visually and intensity of the cultivation process, associated complexity and rigor of the engineering development of the art of public sculpture, are also displayed in this research is through the strength of the construction, ergonomics spatial so it can be a marker of identity for*

*the region that will be used as the location of the work of the statue that is in the area Campus 2 FSRD ISI Surakarta.*

**Keywords:** *Representation, Symbolic, Natural Phenomenon, Statue Landmark.*

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

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

Dalam Enciclopedia Britanica (1968:vol 20) dijelaskan bahwa;

*“Sculpture may be broadly defined as the art of representing observed or imagined objects in solid materials and in three dimension. There are two general types: 1. Statuary, in which figures are shown in the round. 2. Relief, in which figures project from a grounds”.*

Dari kutipan di atas dinyatakan bahwa *sculpture* itu adalah karya seni yang dapat diamati dalam wujud tiga dimensi (trimatra), yang berbeda dengan seni relief. Muchtar (1985:3) menjelaskan bahwa: Seni patung terwujud dalam bentuk tiga dimensional. Dimensi ketiga itulah yang senantiasa menjadi garapan pematung, yaitu ‘kedalaman’ bentuk. Menurut Kamus Besar Indonesia adalah benda tiruan, bentuk manusia dan hewan yang cara pembuatannya dengan dipahat. Selanjutnya B.S Myers, mendefinisikan seni patung adalah karya tiga

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

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

*Landmark* adalah sebuah sebutan yang sesungguhnya tidak terlampau populer dalam dunia seni. Sebab, *landmark* yang artinya “tanda-tanda tempat” atau sebuah “sosok” yang secara sengaja atau tidak sengaja dijadikan titik tengara, tengaran (Jawa: tengeran) satu lingkungan, bisa mengacu bentuk apa saja. Patung publik erat hubungannya dengan *landmark* suatu wilayah, karena karya patung publik umumnya ditunjang oleh sejumlah elemen yang mampu memberi ciri menonjol melalui seni bangun arsitekturalnya. Secara kongkrit bangunan patung publik pada suatu lokasi tertentu

memberikan ciri visual sudut kawasan tertentu, sehingga memberikan orientasi arah bagian suatu wilayah. *Landmark* mempunyai identitas yang lebih baik jika bentuknya jelas dan unik dalam lingkungannya, dan ada *sequence* beberapa landmark, serta ada perbedaan skala masing-masing.

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

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

Maka berpijak dari gagasan ini penulis melakukan penelitian penciptaan karya patung *landmark* yang berpijak pada gagasan tentang keseimbangan dalam segenap dimensi kehidupan. Fenomena alam yang berlaku hari ini tidak bisa dipisahkan dari perspektif kita akan arti penting keseimbangan. Dari dualisme yang bertautan. Gagasan tentang dualisme antara tradisi dan modernitas, yang local dan global, yang natural dengan teknologi, antara yang spiritual dan yang profan. Antara kedalaman spiritual dengan

percepatan kemajuan. Hal ini senada dengan amanah dan filosofi yang terkandung dalam visi ISI Surakarta, dimana tradisi dan modernitas berpadu dalam estetika seni yang tinggi. Karya penciptaan patung *landmark* ini sekaligus akan diinisiasikan sebagai rancangan untuk penanda publik untuk nantinya akan diletakkan di Kampus 2 FSRD ISI Surakarta.

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

Ide dasar dari penelitian ini adalah adanya peluang untuk menciptakan karya seni publik yang menjadi *landmark* dari sebuah kawasan. Melalui serangkaian riset terkait dengan beragam patung publik yang ada di berbagai tempat, sekaligus melakukan riset studi tentang kawasan, bentang wilayah dan corak arsitektur yang melingkupi sekitarnya, sejarah keberadaan, publik dan interaksi yang selama ini muncul di sebuah kawasan.

Patung publik yang akan di rancang, akan menjadi ciri dari visual sudut kawasan, menjadi orientasi arah dan penanda identitas wilayah. Karya patung yang diciptakan akan menunjukkan keunikan tersendiri bagi lingkungan tempatnya berada. Fungsi sosial dari keberadaan patung ini nantinya adalah sebagai sarana cermin masyarakatnya untuk merefleksikan nilai sosial budaya, serta sebagai sarana pewarisan (*transform*) nilai – nilai akademik yang penting, dari generasi yang satu kepada generasi selanjutnya. Selain itu penciptaan karya patung landmark merupakan media pembangun aspek spiritualitas bagi publik yang berada di

lingkungan tersebut. Lebih dari itu, patung *landmark*, merupakan ekspresi jatidiri suatu kawasan, penciptaan rasa harga diri dan jatidiri atau identitas, sebagai pengejawantahan dari kesinambungan masa lampau, masa kini dan masa mendatang.

Permasalahan yang menjadi bahasan pada penelitian ini adalah bagaimana agar supaya karya patung publik berdasar pada gagasan tentang keseimbangan dua entitas yang saling melengkapi menarik untuk diwujudkan sebagai *landmark* dari sebuah kawasan dan bagaimana proses penciptaan karya seni patung *landmark* bisa menjadi penanda identitas kawasan dalam hal ini kawasan Kampus II Mojosoong ISI Surakarta.

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

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tema 'Keseimbangan' yang diambil sebagai konsep penciptaan karya patung *landmark* ini didasari dari begitu maraknya fenomena alam yang terjadi saat ini. Penulis melihat bahwa alam termasuk budaya dan manusia di dalamnya telah mengalami sekian peradaban maju yang hampir meninggalkan akar tradisi dan budaya azali-nya. Masyarakat hari ini dihadapkan pada dualitas pilihan, yang alami atau yang berbaur teknologi, yang tradisi atau modernis, yang lokal ataupun yang global. Kedua hal tersebut seringkali berbenturan satu dengan yang lain, seringkali menjadi *kausal*. Dominasi satu hal, menggerus satu hal lainnya. Global yang meninggalkan lokal, eksplorasi modernitas secara terus menerus, hingga meninggalkan tradisi asal. Eksploitasi alam yang tidak mempertimbangkan kelestarian hanya akan berimbas pada kehancuran

peradaban manusia sendiri. Maka dari itu, keseimbangan menjadi titik penting dalam segenap dimensi kehidupan manusia. Menjadi ruang temu dan ruang padu antara dua sisi yang saling kontradiksi.

Melalui pendekatan wacana seni rupa kontemporer diharapkan akan muncul karya seni patung *landmark* yang mempunyai kebaruan yaitu dengan menggabungkan elemen dan simbol – simbol alam dan budaya yang dimiliki masyarakat kita sendiri. Perpaduan antara tradisi dan modernitas, antara lokal dengan global, antara yang natural dan teknologi. Hal ini sesuai dengan estetika dan wacana seni patung kontemporer yang mempunyai keleluasaan dalam penafsiran teks dan simbol, melintas sekat-sekat konvensi seni yang ketat, serta estetika seni yang mempertemukan estetika tradisi dan modern, tradisional dan modern. sekaligus pada wilayah capaian teknis proses penciptaan karyanya. Karena ketika memasuki wilayah perkembangan seni rupa sekarang yang didominasi wacana kontemporer, membuat teknis capaian penciptaan karyanya menjadi sangat luas. Bentuk, media dan teknik dalam hal ini seni patung akan berkembang sedemikian rupa sesuai interpretasi baru yang tercipta.

## TINJAUAN PUSTAKA

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

Agus Dermawan T (2001) membuat tulisan pada pengantar katalogus Gelar Karya Sayembara Landmark Ancol. Jakarta, dengan judul "Tanda-tanda Tempat yang Bernama Landmark". Pada tulisan tersebut, singkatnya Agus Dermawan

mengatakan bahwa seni bangun monumen tak bisa dilepaskan keberadaannya pada sebuah kota, sebagai bagian penting dari kelengkapan wajah kota. Ia tidak sekedar menjadi titik orientasi bagi penghuninya untuk membantu membentuk ingatan visual sebagai bagian dari struktur tata ruang kota atau *landmark*. *Landmark* yang bisa diartikan secara bebas sebagai penanda suatu tempat/kawasan/lingkungan yang baik, disengaja ataupun tidak telah disepakati oleh khalayak (*public*) untuk menunjuk wilayah tertentu karena terdapatnya suatu ciri yang menonjol atau dominan, sehingga mudah dikenali. Ciri menonjol itu bisa disebabkan oleh faktor alamiah (berupa pohon besar, batu besar di pinggir jalan, bukit, atau lainnya), bisa pula berupa buatan manusia (arsitektur).

Redstone, Louis G et al. (1981) *Public Art, New Direction*. United State of America: Mc Graw-Hill. Redstone secara khusus menulis tentang public art, yang di dalamnya termasuk monumen. Dalam kaitan ini, monumen erat hubungannya dengan *landmark* karena monumen umumnya ditunjang oleh sejumlah elemen yang mampu memberi ciri menonjol melalui seni bangun arsitekturalnya. Secara kongkrit bangunan monumen pada suatu lokasi tertentu memberikan ciri visual sudut kota tertentu, sehingga memberikan orientasi arah bagian suatu kota. Lebih dari itu, seni bangun monumen sekaligus mengusung kepentingan ganda di luar fungsi fisiknya (sebagai penanda sudut kota atau *landmark*), yakni dalam fungsi sosialnya sebagai sarana cermin masyarakat yang merefleksikan nilai sosial budaya, serta sebagai sarana pewarisan (*transform*) nilai tertentu yang dianggap penting, dari kelompok dan generasi yang satu kepada kelompok dan generasi lainnya sebagai media pembangun aspek spiritualitas warganya. Lebih dari itu, seni bangun monumen sebagai salah satu bentuk bangunan arsitektur, merupakan ekspresi jatidiri suatu kota yang disebut sebagai faktor kunci dalam penciptaan rasa harga diri dan jatidiri atau identitas, sebagai pengejawantahan dari kesinambungan masa lampau, masa kini dan masa mendatang (Sidharta, 1986).

## LANDASAN TEORI

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

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

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

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

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

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

## METODE PENCIPTAAN

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

Metode eksperimentasi ini diterapkan, dengan melihat sifat data penelitian penciptaan karya yang berjudul "Representasi Simbolik Fenomena Alam Dalam Karya Seni Patung Landmark 'Keseimbangan'" pada prosesnya akan dilakukan

dengan pembuatan modeling dengan medium kayu, sedangkan aplikasinya dengan tehnik plester yang akan difinishing dengan eksperimen warna seperti warna logam (coklat-merah).

Hal tersebut senada dengan buku yang berjudul *Metodologi Penciptaan Seni*, dijelaskan ada tiga tahapan atau tiga pilar dalam penciptaan karya seni yaitu: eksplorasi, perencanaan dan perwujudan. Tentu di antara tiga pilar utama proses penciptaan ini diikuti oleh proses-proses, yaitu pengkajian sumber ide, perwujudan konsep, mendeskripsikan masalah dan mencari solusi untuk kemudian menjadi perancangan yang diinginkan. Perancangan diteruskan dengan predesain, mendesain serta mewujudkan model sebagai awal dari pembentukan akhir karya seni (Gustami, 2001: 3)

Pada penelitian ini penggarapan tehnik yang dipakai dalam proses penciptaan karya seni patung *landmark* akan menggunakan tehnik dasar plester semen, dengan konstruksi seni bangun yang disesuaikan dengan bentang alam dan arsitektur bangunan disekitarnya. Menggunakan material yang natural, dengan paduan plester semen sehingga menambah kesan akulturasi ide dan estetika yang digunakan. Karena berupa patung publik dan menjadi *landmark* kawasan, dimensi yang akan dirancang dalam karya patung ini diupayakan dapat sesuai dengan perbandingan ruang arsitektur bangunan yang ada disekitarnya, dengan perkiraan ukurannya adalah 3x3 meter belum termasuk dengan setumpu atau *dempel* (bahasa Jawa). Adapun studi proses penciptaannya nanti dimulai dengan melakukan riset kawasan terlebih dahulu, membuat serangkaian desain karya, konstruksi awal untuk *prototype* karya terlebih dahulu. Setelah *prototype* ini selesai dibuat, tahap selanjutnya adalah pembuatan karya dengan ukuran yang sudah disesuaikan. Secara visual dan intensitas proses penggarapan, terkait kerumitan dan kecermatan dari tehnik pembangunan seni patung publik, bisa dimunculkan juga dalam penelitian ini yaitu melalui kekuatan konstruksi, ergonomi keruangan dan mampu menjadi penanda identitas bagi kawasan

yang akan di gunakan sebagai letak karya patung tersebut.

### PROSES PENCIPTAAN KARYA

Proses penciptaan karya pada penelitian ini, diawali dengan proses eksplorasi perancangan yang berawal dari munculnya ide atau gagasan penciptaan karya, pertimbangan proses penggarapan atau perwujudannya yang terkait dengan objek, teknik dan media yang digunakan. Pada proses studi penciptaan karya seni rupa patung ini jelas sebuah perancangan awal sangat penting peranannya, sebab dari perancangan inilah peneliti bisa mempertimbangkan teknik dan proses kreatif yang akan dilakukan.

Kedua adalah membuat perancangan model, dalam proses ini model bisa dibuat dengan beberapa alternatif medium (kayu, tanah liat, plastisin, dll.) yang disesuaikan dengan rancangan yang sudah dibuat sebelumnya dengan tujuan agar ide dan gagasan dapat tervisualisasikan dengan baik. Untuk itu persiapan yang berhubungan dengan alat dan bahan yang akan digunakan penting dilakukan agar dalam proses pembuatannya dapat sesuai dengan ide dan gagasan.

Ketiga adalah perwujudan karya yang disesuaikan dengan model yang sudah dibuat sebelumnya dalam wujud ukuran yang disesuaikan dengan ruang publik sebagai tempat karya patung *landmark* nantinya. Pertimbangan penggunaan medium sangat penting mengingat penempatan karya pada ruang terbuka, untuk itu harus dipilih medium yang tepat, adapun alternatif bahan yang bisa digunakan adalah logam, batu, atau semen dan pasir.

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

#### A. Alat dan bahan

##### 1. Alat

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



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

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



Gambar 2. Kikir dengan berbagai bentuk dan ukuran.

##### 2. Bahan

- a. Kayu untuk pembuatan model patung



Gambar 3. Kayu gelondongan sono keling untuk modeling, Foto Amir Gozali 2016.

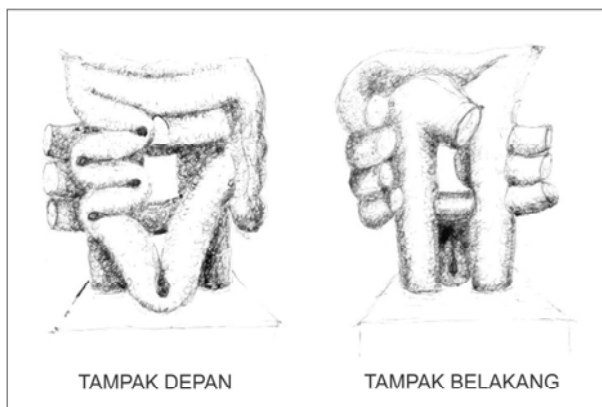
- b. Semen, pasir, dan besi untuk pembuatan patung landmark



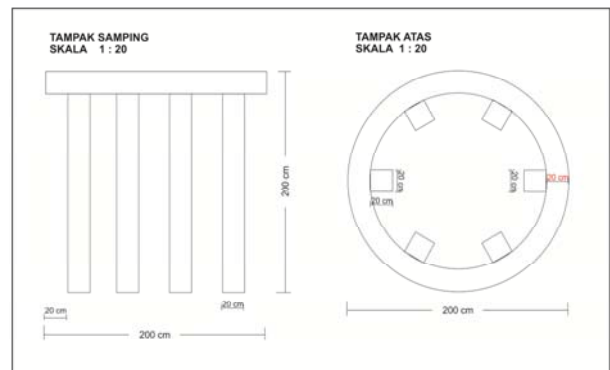
Gambar 4. Kayu papan, semen, pasir, besi beton untuk bahn pembuatan patung, Foto Amir Gozali 2016.

## B. Rancangan Patung dan Pustek

1. Sketsa model patung dibuat dengan medium tinta pada kertas

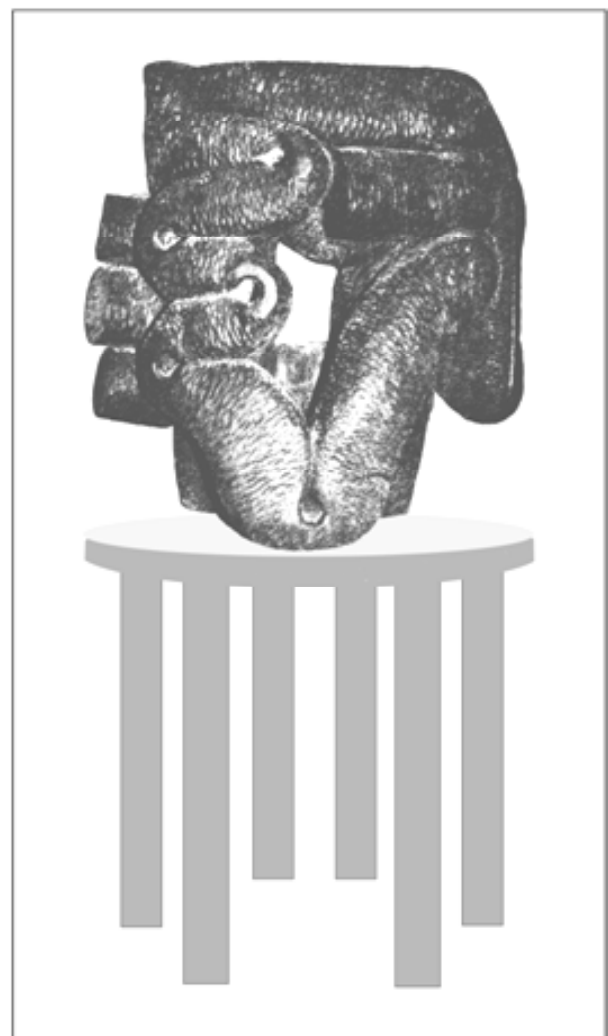


Gambar 5. Sketsa modeling patung tampak depan dan belakang



Gambar 6. Rancangan Pustek Patung *Landmark*

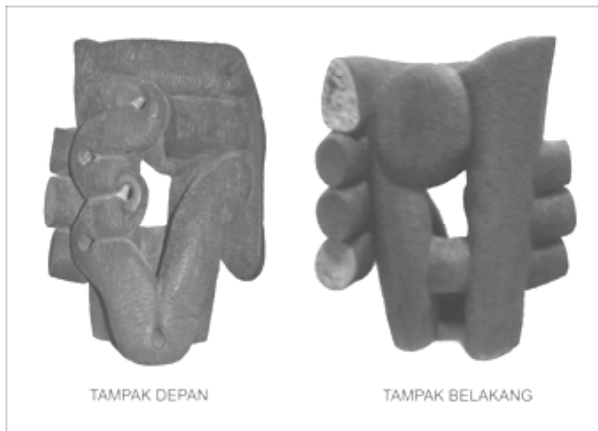
2. Rancangan Patung *Landmark* dan pustek



Gambar 7. Rancangan Patung *Landmark*



3. Pembuatan Model patung dengan menggunakan medium kayu



Gambar 8. Modeling patung yang sudah jadi dengan media kayu, Foto Amir Gozali 2016.

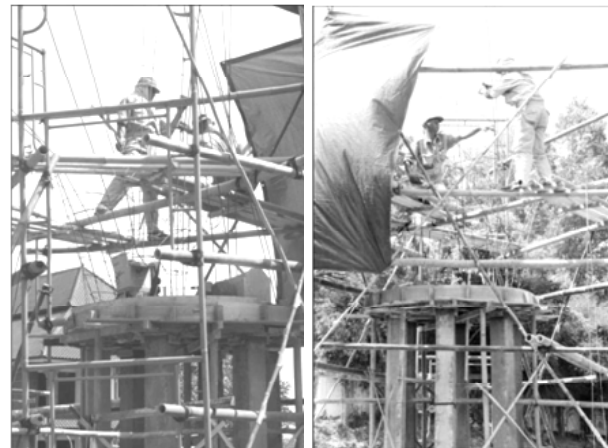
4. Pembuatan pustek patung dan patung *landmark*



Gambar 9. Pembuatan fondasi dan kontruksi pustek patung di bundaran Kampus 2 Mojosongo FSRD ISI Surakarta, Foto Amir Gozali 2016.

5. Pembuatan patung *landmark* yang diawali dengan pembuatan kontruksi menggunakan besi

beton yang dilanjutkan dengan plesteran menggunakan semen dan pasir.



Gambar 10. Pengecoran tiang pustek dengan kontruksi besi beton dilanjutkan pengecoran dan pembuatan rangka patung, Foto Amir Gozali 2016.



Gambar 11. Patung *Landmark* yang sudah melalui beberapa proses dan telah dilakukan *finishing* dari sisi depan dan belakang

## KESIMPULAN

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

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

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

Proses pembentukan karya ini pun bukan semata meletakkan karya patung disebuah kawasan, namun juga melakukan perombakan sedikit pada environment (lingkungan) dimana karya ini diletakkan. Perombakan kawasan ini diupayakan untuk mendukung keberadaan karya tersebut, dengan pertimbangan-pertimbangan karya publik ini menjadi landmark bagi kawasan Kampus II ISI Surakarta. Dengan visi estetika tradisi yang mengakar dan bahasa modernitas yang kental melalui penelitian penciptaan karya yang berjudul "Representasi Simbolik Fenomena Alam Dalam Karya Seni Patung Landmark 'Keseimbangan'" ini, maka proses penciptaan karya ini menjadi penting bagi inisiasi pembentukan landmark lain di kawasan kampus 2 Fakultas Seni Rupa FSRD ISI Surakarta. Penelitian ini sekaligus menjadi lontaran untuk

melakukan eksperimentasi dan eksplorasi teknik serta media dalam penciptaan karya seni patung publik sebagai bagian dari landmark sebuah kawasan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dermawan T. Agus. , 2001, *Tanda-tanda Tempat yang Bernama Landmark*, Katalog Gelar Karya Sayembara Landmark Ancol. Jakarta: P.T. Pembangunan Jaya Ancol
- Djelantik A. A. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Yogyakarta:MSPI.
- Myers, B.S. 1958, *Understanding the Arts*. MYE u. Publisher: New York
- Muchtar, But. (1985), *Seni Patung dalam Kaitannya dengan Kehidupan Manusia*, Pidato pengukuhan jabatan guru besar tetap pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Istitut Teknologi Bandung, Sidang Terbuka Senat Institut Teknologi Bandung 19 Oktober 1985
- Redstone, Louis G. et al., 1981, *Public Art, New Direction*. United State of America: Mc Graw-Hill,
- Sidharta. Et al., 1986, *Konservasi Monumen, Lingkungan, dan Bangunan Kuno Bersejarah di Surakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press,
- S., Gustami. (2001). *Seni Kerajinan Mebel Ukir Jepara : kajian estetika melalui pendekatan multidisiplin*. Jakarta: Kanisius

## Sumber lain :

1. Yayan Suherlan, (2008) Studi Kasus Iklan Luar Ruang Di Surakarta ditinjau dari Sudut Pandang Estetika Kota , Laporan Penelitian
3. Maharika, <http://maharika.staff.uui.ac.id/2007/11/mitos-keindahan-kota/>