

**KEHIDUPAN MASYARAKAT *URBAN* KALANGAN BAWAH
DALAM PATUNG KARYA
ABDI SETIAWAN**

Oleh:
B Arif Dwi Nugraha
NIM: K3201016

Skripsi

Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat mendapatkan Gelar Sarjana
Pendidikan Program Pendidikan Seni Rupa Jurusan Pendidikan
Bahasa Dan Seni

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2009**

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Pada hari : Kamis

Tanggal : 30 April 2009

Tim Penguji Skripsi:

Nama Terang

Tanda Tangan

Ketua : Drs. Mulyanto, M.Pd

Sekretaris : Adam Wahida, S.Pd, M.Sn

Anggota I : Drs. Tjahjo Prabowo, M.Sn

Anggota II : Drs. S. Subiyantoro, M.Si

Disahkan oleh

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret

Dekan,

Prof. Dr. H.M. Furqon Hidayatullah, M.Pd

NIP. 131 658 563

ABSTRAK

B Arif Dwi Nugraha. KEHIDUPAN MASYARAKAT URBAN KALANGAN BAWAH DALAM PATUNG KARYA ABDI SETIAWAN. Skripsi, Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, April 2009.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Tema yang diangkat dalam patung karya Abdi Setiawan. (2) Visualisasi patung karya Abdi Setiawan.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Strategi yang digunakan adalah studi kasus tunggal. Sumber data yang digunakan memanfaatkan informan, foto, hasil karya, dan dokumen arsip. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* (sampel bertujuan). Validitas data dicapai dengan menggunakan triangulasi sumber dan *review informant*. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari 3 komponen yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan dengan model analisis interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan: Pematung Abdi Setiawan kelahiran Sicincin, Padang, Sumatra Barat. Pengaruh kuat dalam kesenian diperoleh setelah mengenyam pendidikan di ISI Yogyakarta dan sedikit pengaruh darah seni dari bapaknya. Secara umum ide dasar penciptaan karyanya berawal dari pengalamannya melihat acara sirkus di televisi, Abdi Setiawan melakukan eksperimen-eksperimen dengan beragam bahan maupun teniknya. Pada akhirnya Abdi Setiawan berkarya patung kayu figure manusia dengan Secara khusus ide dasar awal karyanya adalah kehidupan pekerja sex komersil (PSK). (1) Tema yang di angkat dari keseluruhan karya patung Abdi Setiawan adalah kehidupan sosial masyarakat *Urban* kalangan bawah. (2) Visualisasi karya (a) "Pedagang Asongan" Seorang bocah laki-laki yang merelakan masa mudanya untuk bekerja sebagai pedagang asongan di kota. (b) "Jablay" Wanita murahan yang bermakeup berlebihan dan kemolekan tubuh yang sengaja dipamerkan, dengan mimik wajah yang menggairahkan bagi sebagian orang lelaki hidung belang kelas bawah. (c) "Anak Nakal" Anak laki-laki SMA yang berperilaku buruk. (d) "Aerobic Girl" Perempuan memakai pakaian sporty dan membawa tas sebagai persiapan dalam melakukan *aerobic* dengan dandanan wajah yang menor menunjukkan dandanan wanita kalangan bawah.

MOTTO

“A likely impossibility is always more preferable to an unconvincing possibility”

[Ariestoteles]



PERSEMBAHAN



Karya ini dipersembahkan

Kepada:

Tuhan Maha Esa

Jésus Christ my shepherd

Ibu dan Alm. Bapak tersayang

Kakak dan Adikku tersayang

Dan Almamater.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkah-Nya skripsi ini akhirnya dapat terselesaikan, guna memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Banyak hambatan yang menimbulkan kesulitan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, namun berkat bantuan dari berbagai pihak akhirnya kesulitan-kesulitan yang timbul dapat teratasi, untuk itu atas segala bantuanya, penulis sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Drs. Suparno, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Drs. Tjahjo Prabowo, M.Sn selaku Ketua Program Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta Dan selaku pembimbing I, atas bimbingannya demi kesempurnaan skripsi ini.
4. Drs. Slamet Subiyantoro, M.Si selaku pembimbing II, atas bimbingannya demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Dra. M. Y. N Yuliasuti, M.Pd. Selaku Pembimbing Akademis
6. Adam Wahida, S.Pd, M.Sn yang selalu meluangkan waktunya untuk membantu dalam penulisan skripsi ini
7. Abdi "zet" Setiawan selaku seniman patung yang telah meluangkan waktunya memberikan informasi dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini
8. Alm. IGN Ismanto, FR Daru Purtanti, PC Eko Widianugraha, B Wahyu Tri Aryadi yang selalu mendoakan aku terima kasih atas kepercayaan yang telah kalian berikan, dan yang selalu memberi dukungan moral dan material hingga sampai saat ini "*all the best for all of you*".
9. R^C Eli K^Amasari dan Keluarga terima kasih atas segala doa dan dukunganya.
10. Keluarga besar Darmo Soemarto dan Keluarga besar Sunadi terima kasih atas segala dukungan dan bantuan yang kalian berikan.

11. Teman seperjuangan: Arbain Nur Anwar, Tony Ghanesworo, Adi Nurtantyo, yang telah memberi semangat dalam pengerjaan skripsi ini.
12. Stupit Boarding Haouse: Mr.Gun's, Nhi, Blacky, Jho_Le, Clusthung, d'boug, Bon2, Odo, Aris, Jiono, Copet, Hadi, Inyong Sinyo, Darmo, Didik, Tojok, Mbah Berr, Rebo, Big_Ded, Iim.exe, Jokri, Si_sum, "Mbahé", and the old of Stupit Boarding Haouse; Om Bowo, Anung, Daliman, Om David, Henri Bon2, Yurahma. Ibu-ibu PKK: Anis, Agustin, Bulan, Vero, Lia, Titin, Dhita, Tika, Marissa, Rina, Mbak Nur.
13. K3201___: Sarimo, Dwys, Handung, Pardi, Fauris, Andre, Joko, Kris Pacitan, Mie, Oni, Heru, Farid, Handoko, Teguh, Bengawan, Kris Klaten, Ananto, Halim, Noto, Nanang, Nunung, Estri, Pawestri, Ida, Diah, Angel, Noktin, Erna, Choti, Ike, Siti.
14. K32 Community Seni Rupa FKIP UNS.
15. Keluarga besar "*Singoarga*"
16. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah membantu terlaksananya skripsi ini. Semoga segala amal baik tersebut mendapatkan imbalan dari Tuhan Yang Maha Esa.

Walaupun disadari dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun diharapkan skripsi ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Surakarta, April 2009

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II. KAJIAN TEORITIK	5
A. Tinjauan Teoritis Seni Patung	5
1. Seni Patung	5
2. Komponen Seni Patung	9
3. Konsep seni Patung	14
4. Objek Seni Patung	15
5. Tinjauan Urban Art	15
B. Beberapa Hasil Penelitian Terdahulu yang Terkait	17
C. Kerangka Berfikir	21
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	22
A. Lokasi dan waktu Penelitian	22
B. Bentuk dan Strtegi Penelitian	22
C. Sumber Data	23

D. Teknik Pengumpulan Data	23
E. Teknik Sampling	25
F. Validitas Data	25
G. Analisis Data	26
H. Prosedur Penelitian	28
BAB IV. LAPORAN HASIL PENELITIAN	30
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	30
B. Konsep Penciptaan Patung Karya Abdi Setiawan.....	31
1. Latar belakang Abdi Setiawan	31
2. Latar Belakang Konsep Penciptaan Patung Karya Abdi setiawan	31
3. Tema yang Diangkat dalam Patung Karya Abdi Setiawan	34
C. Visualisasi Patung Karya Abdi Setiawan	35
1. Pedagan Asongan	36
2. <i>Jablay</i>	39
3. Anak Nakal	42
4. <i>Aerobic Girl</i>	45
BAB V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	48
A. Simpulan.....	48
B. Implikasi.....	50
C. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

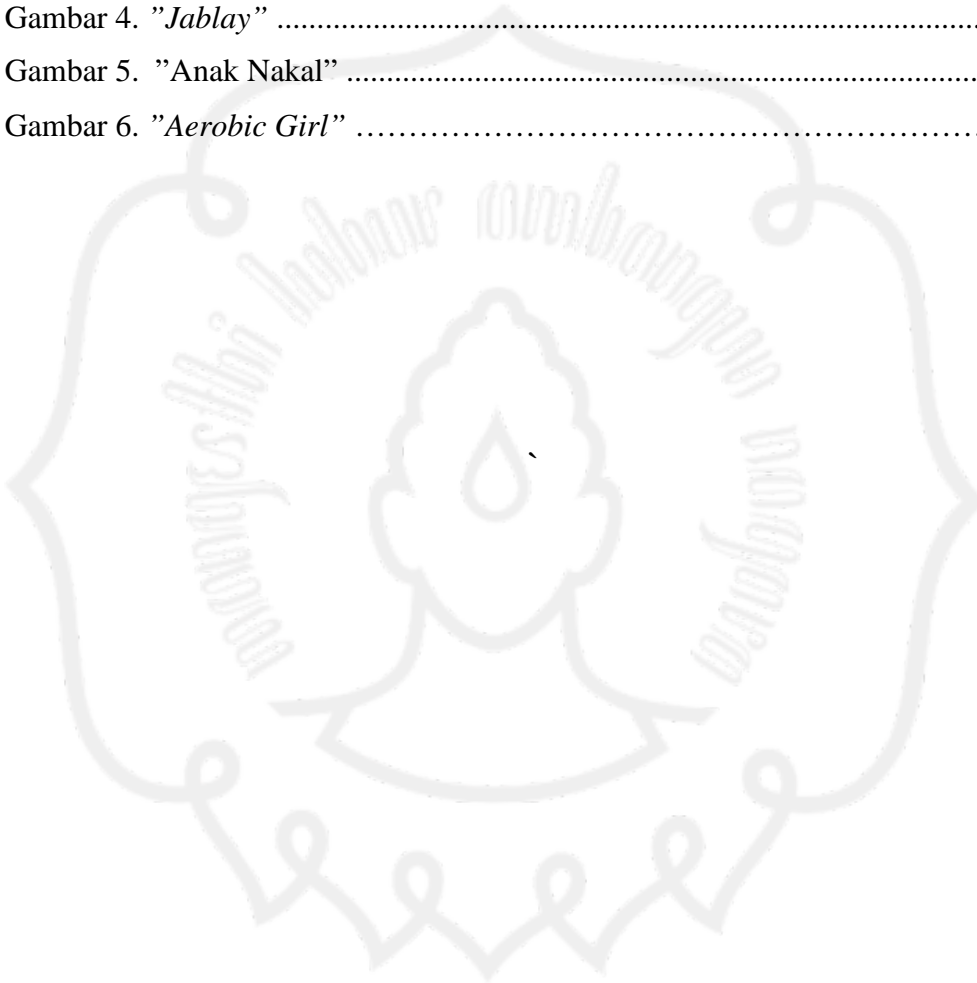
DAFTAR TABEL

	Halaman
Bagan1. Kerangka Berfikir	21
Bagan 2. Model Analisis Interaktif	28



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Contoh patung “Bongkar Pasang” – Patung Utuh	32
Gambar 2. Presentasi Patung Karya Abdi Setiawan	33
Gambar 3. ”Pedagang Asongan”.....	36
Gambar 4. ”Jablay”	39
Gambar 5. ”Anak Nakal”	42
Gambar 6. ”Aerobic Girl”	45



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Foto wawancara Penulis dengan Abdi Setiawan	54
Lampiran 2. Foto wawancara Penulis dengan Abdi Setiawan	55
Lampiran 3. Foto wawancara Penulis dengan Abdi Setiawan	56
Lampiran 4. Foto proses Pembentukan Global Karya tahap I	57
Lampiran 5. Foto proses Pembentukan Global Karya tahap II	58
Lampiran 6. Foto proses Pembentukan Detail Karya	59
Lampiran 7. Foto proses Finishing Karya.	60
Lampiran 8. Data Hasil Wawancara	61
Lampiran 9. Surat Keputusan Dekan FKIP UNS	64
Lampiran 10. Permohonan Ijin <i>Research</i> kepada Pembantu Dekan I	65
Lampiran 11. Denah Ruang Rumah Kontrakan Abdi Setiawan	66
Lampiran 12. Denah Lokasi Penelitian	67
Lampiran 13. Surat Keterangan dari tempat Penelitian	68
Lampiran 14. Patung-patung karya Abdi Setiawan	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni patung merupakan hasil karya seni yang tumbuh dan berkembang dari unsur ungkapan perasaan (ekspresi). Ekspresi merupakan ungkapan yang dituangkan ke dalam bentuk dengan media garis, warna, tekstur, value, dan ruang yang kemudian hasil karyanya tak lepas dari pengalaman-pengalaman atau pengamatan secara langsung didalam perjalanan kehidupan seorang seniman itu sendiri.

Seniman sangat berperan akan maksud dan tujuan berkarya seperti Leotolstoy menyatakan bahwa “Seni adalah menimbulkan kembali perasaan yang pernah dialami dengan menggunakan perantara bentuk, garis, warna, diungkap karya apa yang dirasakan sehingga penonton atau orang lain dapat turut merasakan dan menikmatinya”. (Murianto, 1982:15).

Guna melakukan tujuan tersebut seniman berusaha menghadirkan kembali pada keterampilan dasar seorang seniman yang mengolah sendiri karyanya dengan sentuhan tangan langsung. Tidak lagi cuma bermain-main dengan konsep, gagasan, dan kecanggihan pengolahan bahan dan bentuk yang semakin beragam. bersamaan dengan hal tersebut timbul dorongan motivasi seniman dalam usaha menghadirkan karyanya dengan tradisi teknik pemahatan patung (kayu) dengan gaya Realis sebagai titik tolak karya dan sebagai motivasi seniman dalam usaha pembandingan dengan karya seniman yang lain.

Seperti halnya Abdi Setiawan dalam berkarya patung hadir dengan gaya Realis. Semua detail, termasuk gesture tubuh, ditampilkan dengan presisi. Hanya bagian jari dan tangan sengaja dibuat lebih besar dari aslinya supaya tidak kehilangan detail. Abdi Setiawan tidak terbebani dengan tradisi modernisme yang cenderung mendahulukan intelektualitas gagasan dengan titik berat pada kemampuan menghadirkan abstraksi bentuk. Abdi Setiawan mengenali kemudian memaksimalkan salah satu kelebihan sebagai seorang seniman seni rupa yaitu

daya rekam visual, Abdi Setiawan dengan cepat dan tepat mampu merekam lagak, gaya, karakter manusia *Urban* dalam suasana kehidupan kota sehari-hari. Abdi Setiawan juga tidak terbebani oleh upaya untuk mencari tematik yang abstrak bagi karya-karyanya. Dalam hal ini karya Abdi Setiawan memunculkan berbagai makna tanda, dengan jelas Abdi Setiawan menampilkan sosok manusia *Urban* kalangan bawah atau lebih jelasnya masyarakat pinggiran kota. Dengan perantaraan tanda-tanda yang dimunculkan itu Abdi Setiawan berusaha membuat *audiens* yang melihat dapat merasakan makna tanda yang terkandung dalam karya patungnya.

Pematung Abdi Setiawan kelahiran Sicincin, Sumatra Barat. Abdi Setiawan merupakan lulusan dari Perguruan Tinggi di Yogyakarta yaitu Institut Seni Indonesia (ISI). Sebagai seorang pematung produktif yang menghasilkan karya-karya patung Realisme, Abdi Setiawan mampu menampilkan sosok seorang seniman yang penuh kreatif, sanggup tampil sebagai seorang pribadi yang berprestasi dalam bidangnya. Hal ini terbukti dengan penghargaan-penghargaan yang diberikan terhadap dirinya dan artikel-artikel yang menulis tentang Abdi Setiawan. Penghargaan tersebut berupa: (2001) "*Finalist of Philip Morris Art Award*" dari Yayasan Seni Rupa Indonesia. Selain penghargaan yang telah diperoleh, Abdi Setiawan juga telah berpameran tunggal: (2004) "*Gairah Malam*" *France Cultural Center*, Yogyakarta, (2007) "*The Flaneur*" Nadi Gallery, Jakarta. Dan Abdi Setiawan juga telah 36 kali pameran bersama mulai dari tahun 1996 sampai dengan tahun 2007, baik dalam taraf nasional maupun internasional.

Adapun artikel-artikel yang memuat tentang Abdi Setiawan anatra lain: *ICON: Retrospective* artikel yang memuat tentang Pameran (19 September 2006 - 19 November 2006) yang dikuratori oleh Mikke Susanto dan M. Dwi Marianto yang mengangkat karya-karya atau perupa-perupa yang menjadi dan memiliki tanda khusus di zamannya masing-masing, ditambah dengan karya-karya baru sebagai tanda perkembangan. Berbagai syarat yang dikemukakan antara lain adalah mereka (perupa atau karya) yang kerap menghiasi sejarah dan berpengaruh pada masa tertentu, sekaligus menjadi pelaku sejarah yang banyak dicatat. Di samping itu adalah mereka yang memberi sumbangan terjadinya

hubungan antara seni rupa dan dimensi di luar dirinya, seperti perkembangan politik, sosial, ekonomi dan teknologi, seperti yang kami kemukakan di atas. Sehingga secara teknis, materi karya yang akan dimasukkan (diseleksi) adalah karya lama ditambah dengan karya-karya baru milik perupa yang masuk dalam era terakhir/ terkini.

“*Aroma Bordil di Ruang Pamer*” artikel dalam www.korantempo.com Perupa kelahiran Pariaman, Sumatera Barat, ini membawa penonton ke dunia kehidupan malam di rumah bordil. Penonton langsung merasakan realitas visual di ruang tamu tempat pekerja seks menanti pelanggan. Penonton seolah berada di ruang-ruang sempit kompleks pelacuran kelas bawah dengan kemeriahan artifisial. Ada perempuan pekerja seks berdandan menor duduk di kursi, yang dikesankan sedang terlibat dalam obrolan. Di sebelahnya duduk perempuan lain dengan rokok di tangan dan kaki menyilang sehingga mengangkat rok mininya. Ada juga sosok muncikari “*Mama Dolly*” bertubuh subur dengan dandanan menor dalam posisi berdiri. Di meja ada botol minuman keras dan gelas kecil di atas meja yang dihiasi bunga plastik. Ada rak buku yang berisi majalah Penthouse dengan gambar sampul perempuan bugil. Ada televisi dan perangkat video yang memutar film lawas berjudul *Gaun Malam*, tapi terdengar rekaman suara perempuan sedang tertawa cekikian. Di dinding tergantung sejumlah poster kampanye pencegahan AIDS dan penggunaan kondom.

Dengan adanya penghargaan-penghargaan serta artikel-artikel aktivitasnya merupakan bukti yang nyata bahwa, Abdi Setiawan merupakan salah satu seniman yang patut diperhitungkan untuk diangkat sebagai bahan penelitian ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, masalah pokok yang diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Tema apa yang diangkat dalam patung karya Abdi Setiawan ?
2. Bagaimana visualisasi patung karya Abdi Setiawan ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui tema yang diangkat dalam patung karya Abdi Setiawan.
2. Untuk mengetahui visualisasi patung karya Abdi Setiawan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritisnya, yaitu:

- a. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran terhadap dunia pendidikan yang terus mengalami kemajuan seiring dengan perkembangan jaman dan juga sebagai titik tolak untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam. Memberikan kontribusi kepada pemerintah dalam upaya pengembangan penanggulangan membanjirnya masyarakat *Urban* kalangan bawah dikota-kota besar di negara Indonesia.
- b. Penelitian ini dapat memberi masukan keterangan atau informasi yang jelas mengenai semiotika tentang karya patung Abdi Setiawan.
- c. Menambah wawasan tentang penulisan kesenirupaan, khususnya di bidang seni patung.

2. Manfaat praktisnya, yaitu:

- a. Memecahkan masalah dalam pendidikan seni rupa khususnya dalam pembacaan visualisasi dalam seni patung karya Abdi Setiawan.
- b. Dapat menjadikan bahan renungan para masyarakat *Urban* kalangan bawah pada umumnya dan khususnya pemerintah untuk mengatasi masalah kaum *Urban* kalangan bawah.

BAB II KAJIAN TEORITIK

A. Tujuan Teoritis Seni Patung

1. Seni Patung

a. Pengertian Seni Patung

Seni patung adalah bagian dari seni rupa yang merupakan pernyataan pengalaman artistik lewat bentuk-bentuk tiga dimensional.

Soedarso, SP. (1990: 12), Mengartikan seni patung sebagai berikut:

Seni patung merupakan pernyataan pengalaman artistik lewat bentuk tiga dimensi, walaupun ada yang bersifat seni pakai, tetapi pada galibnya seni patung adalah tiga dimensional atau trimatra, sehingga dengan demikian tempatnya benar-benar didalam ruang, maka di dalam seni patung tidak ada masalah perspektif seperti halnya dengan seni lukis.

Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa seni patung merupakan karya seni tiga dimensional, perwujudan dari karya tersebut dapat dipandang, disentuh, diraba, dirasakan, dan didengar gerak iramanya melalui lekuk cembungnya volume, hampa padatnya ruang, terang gelapnya warna, halus kasarnya serta besar kecilnya skala keseluruhan benda tersebut.

b. Kesadaran tentang Bentuk

Penciptaan karya patung pada dasarnya beranjak pada pengembangan secara optimal kemampuan meraba dan melihat yang merupakan dasar dari "kesadaran tentang bentuk". Bentuk pada seni patung merupakan unsur yang estetis serta yang paling kompleks.

Pada seni patung, bentuk disebabkan oleh karena ada volume, padat atau hampa, ia dapat dilihat dari segala sudut, keadaan ini membuat seni patung memiliki serba muka (*multi surface*) : muka belakang-samping-bawah-atas, atau dapat pula dikatakan semua adalah muka,

semua adalah belakang, semua adalah atas, semua adalah bawah. Dengan demikian, maka bentuk dari pada seni patung merupakan unsur estetis yang paling utama, paling kompleks.

Penghayatan bentuk sangat diperlukan bagi orang yang membuat seni patung. Karena didalam seni rupa terdapat unsur pokok, yaitu : garis, warna, tekstur, dan bentuk. dimana bentuk seni patung merupakan unsur yang paling utama dan dominan. Seperti kita ketahui bahwa seni patung memiliki volume, ini menunjukkan bahwa seni patung menempati ruang atau dengan kata lain seni patung memiliki bentuk. Untuk itu penghayatan tentang bentuk sangat diperlukan dalam pembuatan patung. Setiap manusia memiliki persepsi yang berbeda-beda tentang bentuk, tergantung perencanaannya. Kepekaan seseorang tentang bentuk ini sebetulnya dapat diciptakan melalui kebiasaan mereka didalam melihat suatu bentuk benda tertentu disertai dengan suatu kecermatan dan dialog pribadi.

Bentuk seni patung yang dihasilkan tentunya menurut kehendak pribadi masing-masing seniman. Kesadaran tentang bentuk pada hakekatnya ditimbulkan oleh kemampuan indrawi manusia dalam “meraba dan melihat” atau “*touch and vision*”. Pada penciptaan suatu karya seni patung pada dasarnya beranjak pada perkembangan secara optimal kemampuan meraba dan melihat yang merupakan dasar dari “kesadaran tentang bentuk”. Penajaman kemampuan meraba dan melihat ini hanya dapat dihasilkan dengan latihan-latihan intensif, terutama hal ini akan terarah kalau kita membuat patung dengan teknik *modelling* menggunakan medium tanah liat.

Dalam teknik *modelling* kita membuat patung dengan mencurahkan “kesadaran tentang bentuk” mulai kemampuan meraba dan melihat tersalurkan sampai ke jari-jari kita yang dengan peka membentuk tanah liat itu menjadi karya patung. Pemilihan “kesadaran tentang bentuk” yang tinggi bagi seorang pembuat patung merupakan suatu

keharusan. Dan kesadaran tentang bentuk ini akan semakin tajam sejalan dengan kehidupan kreatifnya.

c. Teknik pembuatan Patung

Sehubungan dengan pengertian di atas, menurut Murianto R. A (1992: 76-77) maka dapat di kategorikan bahwa teknik/cara pembuatan patung da beberapa jalan di antaranya adalah: Membutsir, dengan bahan yang sifatnya lunak dan mudah dibentuk. Yang cocok buat membutsir adalah tanah liat yang lembek dan halus lembut, *plastrisin*, lilin. Membutsir adalah cara yang apaling mudah sebagai media ekspresi sebab yang diharapkan dalam penciptaan lekas terungkap secara cepat tanpa memakan waktu lama. Membutsir berasal dari bahasa Belanda "Boetseren", yang artinya 'membentuk atau membuat bentuk'. Pelaksanaannya adalah dengan cara menekan-nekan dengan jari jemari, dengan tangan atau kepala, mengeruk dan mengurangi, menambah, memijit, memukul-mukul sehingga terjadilah bentuk. Membentuk dalam penciptaan sering digunakan istilah *Modelling*.

Memahat, artinya menciptakan karya patung dengan alat pahat. Memahat dilaksanakan dalam batas-batas bahan baku tertentu, diantaranya batu (baik yang lunak maupun yang keras) dan kayu. Mengukir, maksudnya hampir sama dengan memahat. Namun, cara ini dilakukan lebih halus, lembut dan teliti sehingga mencapai detail yang rumit-rumit. Dengan alat pahat yang kecil, dapat dicapai hasil patung yang mini dan artistik. Pembuatan ini lazim disebut carving.

Menuang, istilah lain mengecor, dapat dilaksanakan dengan dua cara, yaitu dengan menggunakan cetakan. Cara yang pertama, cetakan hilang atau *a cire perdue*, yang pelaksanaannya dapat dengan cetakan satu tangkup atau cetakan dua tangkup (*monovalve* dan *bi valve*). Mengecor dengan cetakan ini hanya dapat untuk mengecor atau menuang sekali saja dengan cetakannya pun hancur tidak dapat dipergunakan lagi. Cara kedua, cetakan tetap atau *piece mould*. Menuang dengan cara ini dapat dicapai hasil berganda tanpa merusak cetakan. Oleh karena itu,

cetakan harus dibuat dahulu berkeping-keping bagian demi bagian sesuai dengan bentuk patung yang dikehendaki. Dipergunakan pula cetakan induk untuk memadu bentuk cetakan berkeping termaksud. Teknik menuang untuk mematung semacam ini biasa juga disebut teknik *casting*.

d. Pendekatan Bahan

Dalam pembuatan patung secara mengungkapkan idenya tidak terlepas dari bahan apa yang digunakan, sebagai materi untuk berekspresi. Seni patung dapat menggunakan yang sangat banyak jenisnya seperti tanah liat, bubur kertas, kayu, logam, lilin, *polyester* atau *fiber glass*, dan lain sebagainya.

Namun penggunaan bahan tersebut walaupun banyak macamnya, seorang pematung memang harus jeli didalam pemilihan barang yang tepat dan sesuai untuk jenis patung yang diciptakannya. Karena bahan itu sendiri sebetulnya telah memiliki sifat atau karakter masing-masing. Misalnya untuk batu mempunyai karakter keras, kuat, berat, dan sebagainya. Sedangkan untuk tanah liat mempunyai sifat atau karakter lunak, lembut, mudah dibentuk, dapat mengering bila langsung terkena sinar matahari, dan sebagainya.

Sifat-sifat inilah yang mempengaruhi ketepatan dalam menghadirkan suatu karya seni patung ditinjau dari bahannya. Disamping itu memang diperlukan pula keterampilan secara teknis dalam penguasaan bahan tersebut. Sehingga pematung itu memang menghasilkan suatu karya seni yang betul-betul dalam menghadirkan atau mewijudkannya.

Dalam hal ini Abdi Setiawan menggunakan bahan kayu jati sebagai bahan utama dalam pembuatan karya patungnya. penggunaan kayu jati disini dikarenakan kualitas yang bagus dan tahan lama.

e. Penguasaan Alat

Peralatan yang digunakan untuk membuat karya patung tergantung dari bahan yang digunakan, oleh karena itu seorang seniman patung akan dapat menghasilkan karya yang baik apabila mereka

menguasai bahan dan keterampilan menggunakan peralatan. Oleh karena karya patung yang baik juga dituntut dari penggarapannya.

2. **Komponen Seni Patung**

Komponen merupakan pendukung penciptaan atau pembentuk rupa patung tersebut diolah dengan mempertimbangkan pada prinsip-prinsip karya seni. Komponen seni rupa tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Tema

Dharsono S.K (2004: 28). *Subject Matter* atau disebut juga tema pokok adalah rangsang cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk menyenangkan adalah bentuk yang memberikan konsumsi batin secara utuh, dan perasaan keindahan kita dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan dan mampu merasakan lewat sensitivitasnya.

Secara umum tema dalam seni rupa menurut Dharsono S.K (2004: 26), “Tema adalah inti (pokok) masalah dalam hidup manusia, baik keduniawian maupun kerohanian, yang mengilhami seniman untuk dijadikan subjek yang artistik dalam karyanya. Berdasarkan motivasi dan pengalaman kejiwaan manusia secara universal”. Tema berasal dari bahasa Yunani yaitu *Tithenai* yang berarti meletakkan, dan dalam bahasa Inggris dikenal dengan *Theme* yang selanjutnya kita kenal dengan istilah tema yang memiliki arti apa yang diletakkan, dinyatakan dan memposisikan sesuatu.

Gunawan Tjahyono, “Tema dalam arti purbanya lebih merupakan pijakan bagi sebuah tajuk. Dari situlah kita yang terlibat dalam kehadirannya berangkat untuk melakukan bahasan, ulasan, dan tindakan (intelektual). Dengan demikian, tema melandaskan seluruh olahan berkarya dan tindakan intelektual atau seni. (calonarsitek.wordpress.com)

Menurut *Kamus Bahasa Indonesia* (2008: 1482), tema adalah “Pokok pikiran, dasar cerita (yang dipercakapkan) dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dan lain-lain”.

Tema terbagi dalam 2 golongan besar, yaitu : Dari unsur teraga, nyata (seperti tema tentang flora, tema hutan, tema fauna dan lain-lain). Dari unsur tak teraga, abstrak (seperti tema kemanusiaan, tema budaya, dan lain-lain).

Tema dalam seni rupa merupakan gagasan yang hendak dikomunikasikan oleh pencipta karya seni kepada khalayak. Tema bisa menyangkut masalah sosial, budaya, religi, pendidikan, politik, pembangunan, dan sebagainya.

Tema dalam seni patung merupakan gagasan yang hendak dikomunikasikan oleh seniman kepada khalayak melalui media tri matra (karya patung).

b. Visualisasi

Bentuk atau *Form* adalah totalitas dari karya. Bentuk merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Ada dua macam bentuk: *Visual Form*, yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut. *Special Form*, yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang di pancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya.

Bentuk seringkali dipergunakan untuk menggambarkan struktur formal sebuah pekerjaan yaitu cara dalam menyusun dan mengkoordinasi unsur-unsur dan bagian-bagian dari suatu komposisi untuk menghasilkan suatu gambaran nyata. Bentuk dapat dihubungkan baik dengan struktur internal maupun garis eksternal serta prinsip yang memberikan kesatuan secara menyeluruh.

Pada umumnya bentuk dapat dibedakan menjadi 2 golongan yaitu : Bentuk beraturan adalah bentuk-bentuk yang berhubungan satu sama lain dan tersusun secara rapi dan konsisten. Pada umumnya bentuk-bentuk tersebut bersifat stabil dan simetris terhadap satu sumbu atau lebih. Bola, silinder, kerucut, kubus, dan piramida merupakan contoh utama bentuk-bentuk beraturan. Bentuk tak beraturan adalah bentuk yang bagian-

bagiannya tidak serupa dan hubungan antar bagiannya tidak konsisten. Pada umumnya bentuk ini tidak simetris dan lebih dinamis dibandingkan bentuk beraturan. Bentuk tak beraturan bisa berasal dari bentuk beraturan yang dikurangi oleh suatu bentuk tak beraturan ataupun hasil dari komposisi tak beraturan dari bentuk-bentuk beraturan. (ocw.gunadarma.ac.id)

Bentuk fisik sebuah karya dapat diartikan sebagai kongkritisasi dari *Subject Matter* tersebut dan bentuk psikis sebuah karya merupakan susunan dari kesan hasil tanggapan. Tanggapan tersebut dihasilkan dari imajinasi seorang penghayat kepada sebuah karya, maka terjadi sebuah bobot karya atau arti (Isi) sebuah karya seni atau juga disebut makna.

Warna menurut Suwaji Bastomi (1992: 25) "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. Di samping itu, warna juga mempunyai nilai psikologis, karena tanggapan setiap orang terhadap warna berbeda-beda. Kesan seseorang terhadap warna sangat tergantung pada perasaan dan kepekaanya.

Dalam pembentukan rupa, warna sangat memegang peranan penting sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat karakter dalam karya seni. Pengaruh warna memang sangat besar terhadap perasaan manusia, warna juga mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas dalam proses penuangan gagasan seniman kedalam medium.

Menurut Edy Tri Sulistyono (2005: 117-118) "warna mempunyai fungsi karena semacam perjanjian (*heraldis*), warna mewakili kenyataan optis (harmonis), warna mewakili dirinya sendiri (murni)". Dari contoh tersebut, ternyata pengaruh warna mampu memberikan impresi yang cepat dan kuat. Kemampuan warna menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek-efek tertentu.

Dari uraian diatas dapat dijelaskan bahwa warna selain dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi seseorang, mempengaruhi estetis terhadap suatu karya seni.

Dharsono S.K (2004: 30), Isi atau makna adalah bentuk psikis dari seorang penghayat yang baik. Perbedaan bentuk dan isi hanya terletak pada diri penghayat. Ditinjau dari proses penciptaan karya, Isi atau makna merupakan hasil akhir yang dicapai oleh seniman di dalam karyanya sebagai ungkapan seluruh kehidupan perasaan dalam jiwanya. Isi merupakan kesatuan hubungan nilai-nilai hakiki objek yang telah diberi makna oleh ide penghayat.

Menurut Darsono 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 karya seni rupa secara nyata atau semu. *Artificial texture* (tekstur buatan) merupakan suatu tekstur yang sengaja dibuat atau hasil penemuan, misalnya : kertas, logam, kaca, plastik, dan sebagainya. *Nature texture* (tekstur alami) merupakan wujud rasa permukaan bahan yang sudah ada secara alami, tanpa campur tangan manusia, misalnya : batu, kayu, dan sebagainya.

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 di bagi dalam dua macam yaitu ruang nyata dan ruang semu. Ruang nyata adalah bentuk dan ruang yang benar-benar dapat dibuktikan dengan indera peraba. Ruang semu, artinya indera penglihatan menangkap bentuk dan ruang sebagai gambaran sesungguhnya yang tampak pada taferil/layar/kanvas dua matra seperti yang dapat kita lihat pada karya lukis, karya disain, karya ilustrasi dan pada layar film.

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

ditentukan oleh susunan unsur-unsurnya, sehingga susunan itu dapat membentuk ungkapan sesuai dengan yang dikehendaki seniman. Susunan tersebut antara lain adalah :

1) Proporsi

Proporsi adalah penempatan yang tepat, disusun berdasarkan keseimbangan unsur rupa. Komposisi unsur yang satu dengan unsur yang lainnya harus menunjukkan kekuatan yang seimbang.

2) Keseimbangan

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.

3) Harmoni

Harmoni atau keseraian adalah proporsi yang cocok dari hasil pengamatan.

4) Irama

Irama dalam seni rupa banyak macamnya dan dapat dibentuk dengan berbagai cara. Salah satu contoh dengan mensejajarkan beberapa garis dalam posisi mendatar (horisontal), tegak (vertikal), atau miring (diagonal) garis vertikal menimbulkan kesan agung, serta stabil. Garis horisontal memberi kesan tenang, dan tenteram. Garis diagonal menimbulkan kesan irama gerak, menunjukkan kesan lincah, serta dinamis.

5) Kontras

Kontras adalah warna yang sengaja ditimbulkan secara berbeda untuk menimbulkan kesan gelap terangnya suatu karya seni.

6) Pusat Perhatian

Pusat perhatian (*center of interest*) dominasi yang perlu ditempatkan bagian tertentu yang perlu ditonjolkan.

7) 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.

3. **Konsep Seni Patung**

Dalam penciptaan suatu karya seorang seniman memiliki dasar pemikiran atau konsep. Dasar pemikiran tersebut bisa diperoleh dari pengalaman dan perjalanannya dalam berkarya. Berawal dari konsep tersebut, seniman memvisualisasikan gagasannya dengan teknik yang dikuasainya kedalam media kayu.

Konsep adalah pokok pertama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat. Dalam penyusunan ilmu pengetahuan diperlukan kemampuan menyusun konsep-konsep dasar yang dapat diuraikan terus-menerus, kemampuan abstrak tersebut dinamakan konseptual. Pembentukan konsep merupakan kongkritisasi indra, suatu proses pelik menyangkut penerapan metode, pengenalan seperti perbandingan, analisis, abstraksi, idealisasi, dan bentuk-bentuk diduksi yang pelik. Keberhasilan suatu konsep tergantung pada ketepatan pemantulan realitas objektif didalamnya.

Mikke Susanto (2002: 65), Konsep sangat dalam berkarya seni. Ia dapat lahir sebelum, bersamaan, maupun setelah pengerjaan sebuah karya seni. Konsep dapat menjadi pembatas berfikir kreator maupun penikmat

dalam melihat dan mengapresiasi karya seni. Sehingga kreator dan penikmat dapat memiliki persepsi dan kerangka berpikir yang sejajar.

Konsepsi dalam *Kamus Bahasa Indonesia* (2008: 748), adalah pendapat (paham), rancangan (cita-cita) yang telah ada dalam pikiran.

Definisi Teori dalam *Kamus Bahasa Indonesia* (2008: 1501), adalah: pendapat yang didasarkan pada penelitian dan penemuan didukung oleh data dan argumentasi; Penyelidikan eksperimental yg mampu menghasilkan fakta berdasarkan ilmu pasti, logika, metodologi, argumentasi; Asas dan hukum umum yang menjadi dasar suatu kesenian atau ilmu pengetahuan; Pendapat, cara, dan aturan untuk melakukan sesuatu.

4. **Objek Seni Patung**

Berdasarkan objek ada dua jenis karya seni yaitu seni non objektif dan seni objektif. Suwaji Bastomi (1992: 41), Seni Non Objektif Merupakan jenis karya seni dimana seniman didalam mencipta tidak memakai objek alam, tetapi memakai segala imajinasinya. Disebut juga sebagai karya non representatif. Seni Objektif Merupakan jenis karya seni dimana proses menciptakannya memakai objek alam. Biasanya karya objektif ini juga disebut sebagai karya representatif .

Berdasarkan objek tersebut, kedua jenis karya seni ini merupakan suatu perwujudan pengalaman jiwa seorang seniman. Menurut Soedarso (2000: 8) menyatakan bahwa: “ Pada saat semua obyek yang kasat mata ini mulai makin susah menawarkan hal-hal baru yang menarik, kreatif, maka perkembangan ilmu jiwa dalam ala *Fiend* menampilkan lahan baru yang tidak kering-keringnya, yaitu dunia imajinasi manusia”.

5. **Tinjauan Urban Art**

Menurut Tiarma D.R. Sirait (2007: 11), dalam majalah *Concept, Urban Art* adalah “ekesprsi segala problematika *Urban* (sosial, budaya, politik, dan ekonomi) melalui media seni dan dilatarbelakangi oleh

pertumbuhan dan kapitalisasi kota sebagai reaksi, upaya bertahan dan cara menikmati kota itu sendiri.”

Menurut Gustaff H. Iskandar (2007: 12) dalam majalah Concept, “seni adalah aktifitas yang selalu membicarakan kehidupan manusia. Jadi, *Urban Art* bisa dikatakan sebagai sebuah seni yang mempresentasikan berbagai macam persoalan masyarakat yang tinggal di kota, masyarakat yang dekat dengan teknologi dan budaya populer, tapi juga punya kebiasaan-kebiasaan dan persoalan sehari-hari.”

Menurut Addy Handy dalam artikelnya “Urban Art, Seni Yang Menghampiri Publik“. *Urban Art* adalah seni yang mencirikan perkembangan kota, dimana perkembangan itu kemudian melahirkan sistem di masyarakat yang secara struktur dan kultur berbeda dengan struktur dan kultur masyarakat pedesaan. Saat ini seni bukan lagi sekedar berlatar belakang tradisi tapi justru lebih merespon tradisi-tradisi baru terutama di daerah perkotaan yang secara demografis dihuni oleh anggota masyarakat yang sangat heterogen.

Urban Art lahir karena adanya kerinduan untuk merespon kreativitas masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan dengan segala problematikanya. Maka munculah usaha dari sekelompok orang untuk memamerkan dan mendatangkan seni ditengah-tengah masyarakat dengan cara melakukan kebebasan berekspresi di ruang publik. Ekspresi yang ditampilkan adalah ekspresi yang mencoba memotret permasalahan-permasalahan yang kerap terjadi dan mendominasi masyarakat urban mencakup masalah sosial, ekonomi, politik dan budaya. Melalui media seni dan dilatarbelakangi oleh pertumbuhan dan kapitalisasi kota itu sendiri.

Urban Art berhasil memangkas hubungan yang berjarak antara publik sebagai apresiator dengan sebuah karya seni. Menggantikan fungsi seni yang tadinya agung, klasik, murni, tinggi serta tradisional. Seni diposisikan sebagai sesuatu yang konservatif dan sarat dengan nilai pengagungan. *Urban Art* berhasil meruntuhkan nilai-nilai tersebut dengan

cara menghadirkannya ke tengah publik melalui media-media yang erat dengan keseharian masyarakat kota.

Tujuan *Urban Art* lebih berakar pada perbedaan sikap politik, anti kemapanan, vandalisme dan perlawanan terhadap sistem dominan dimasyarakat. Bentuk konkret urban art bisa bermacam-macam sepanjang karya seni itu mengusung spirit dinamika urban.

(bandungcreativecityblog.wordpress.com)

B. Beberapa Hasil Penelitian Terdahulu Yang Terkait

Secara garis besar, hasil penelitian yang dilakukan oleh Riyanto yang berjudul “*Pelaksanaan Pendidikan Seni Patung di Jurusan Seni Patung SMSR Negeri Yogyakarta*” adalah untuk memahami permasalahan tentang pelaksanaan proses belajar pada mata pelajaran seni patung di jurusan seni patung kelas IV SMSR Negeri Yogyakarta. Adapun yang termasuk kedalam pelaksanaan proses belajar tersebut meliputi: (1) tujuan, (2) materi pengajaran, (3) metode yang dipakai, (4) media yang digunakan, dan (5) evaluasi karya siswa beserta hambatannya. Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian Riyanto yang berjudul *Pelaksanaan Pendidikan Seni Patung di Jurusan Seni Patung SMSR Negeri Yogyakarta* adalah : (1) Bahwa seorang guru dalam memberikan materi tetap mengacu pada GBPP (Tujuan Instruksional Umum (TIU) dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)). (2) Materi yang diajarkan selama satu semester yaitu tentang patung *figure*. (3) Metode yang digunakan dalam melakukan proses belajar adalah : ceramah, tanya jawab, diskusi, tugas, demonstrasi dan pendekatan secara individual dan klasikal. (4) Media ajar yang digunakan adalah patung

figure anak-anak dengan ukuran tinggi 50 cm yang terbuat dari semen. (5) Kriteria penilaian evaluasi karya siswa meliputi atas : kesesuaian tema, anatomi, proporsi dan ketepatan pengumpulan karya. Sedangkan hambatan yang terdapat dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada pelajaran seni patung adalah : (a) Bagi siswa semester VIII terlalu banyak waktu libur. (b) Banyak siswa semester VIII yang masih belum paham dalam proses pembuatan tugas yang diberikan oleh guru, contohnya tugas pembuatan anatomi dan proporsi bentuk patung yang diberikan oleh guru masih kurang tepat. Rumusan masalah dalam penelitian ini tertuju pada masalah pendidikan yang meliputi :(1) tujuan, (2) materi pengajaran, (3) metode yang dipakai, (4) media yang digunakan, dan (5) evaluasi karya siswa beserta hambatannya. Berarti penelitian ini bukan merupakan penjelasan visualisasi karya.

Skripsi Bengawan Joko Prihantoro, berjudul “*Identifikasi Kerajinan Patung Batu Karya Parno di Desa Sangiran Kecamatan Kali Jambe Kabupaten Sragen.*” Penelitian tersebut bertujuan untuk mempelajari bagaimana cara mengidentifikasi kerajinan patung batu, menentukan bahan dan alat yang akan digunakan dalam proses pembuatan patung batu, dan mengetahui bagaimana bentuk-bentuk desain kerajinan patung batu karya Parno di Desa Sangiran Kecamatan Kalijambe Kabupaten Sragen. Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut ; Hasil kerajinan patung batu karya Parno di Desa Sangiran Kecamatan Kali Jambe Kabupaten Sragen telah selangkah lebih maju dalam hal menggali lebih dalam tentang seni kriya patung. Rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain adalah : Mengidentifikasi kerajinan

patung batu, menentukan bahan dan alat yang akan digunakan dalam proses pembuatan patung batu, dan mengetahui bagaimana bentuk-bentuk desain kerajinan patung batu. Berarti penelitian ini bukan merupakan penjelasan visualisasi karya.

Skripsi Sumarno, berjudul “*Kajian Pelaksanaan Pengajaran Seni Patung Pada Mata Pelajaran Kerajinan Tangan dan Kesenian SMP Negeri 2 Porwantora Kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 1995-1996.*” Penelitian yang dilakukan oleh Sumarno ini bertujuan untuk : (1) Mengetahui dan mengkaji masalah yang berhubungan dengan materi, metode, serta media pengajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar. (2) Mengukur dan mengkaji sejauh mana tingkat penguasaan siswa dalam pembuatan karya. (3) Untuk mengetahui metode yang digunakan oleh guru dalam mengevaluasi hasil karya seni patung siswa kelas II SMP Negeri 2 Purwantoro Kabupaten Wonogiri tahun ajaran 1995-1996. Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan oleh Sumarno ini adalah sebagai berikut : (1) Materi yang diajarkan dalam pelajaran kerajinan tangan dan kesenian SMP Negeri 2 Porwantoro sudah cukup baik. (2) Metode yang dipakai dalam penyampaian materi adalah metode ceramah, demonstrasi, dan penugasan. Penerapan metode ini dianggap telah cukup berhasil. (3) Media yang digunakan dalam penyampaian materi pelajaran masih kurang memadai. (4) Penugasan karya oleh guru kepada para siswa masih terdapat beberapa kelemahan. (5) Evaluasi yang dilakukan guru cukup baik. Penelitian ini adalah suatu kajian pelaksanaan pengajaran seni patung, dan tidak mengarah kepada pengkajian visualisasi karya patung.

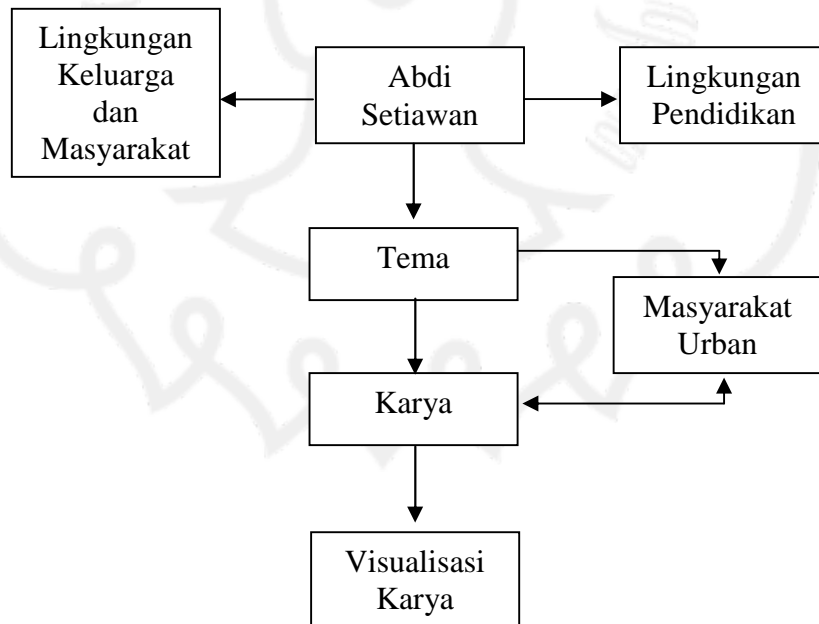
Skripsi Eko Wahyudiantoko dengan judul penelitian “*Study Kritik Atas Patung Monument Karya Sukadji Warsidi Di Jalan Adi Sucipto Kotamadya Surakarta Pada Tahun 1990.*” Tujuan dari penelitian ini yaitu mengenai bagaimana cara mengungkap kebenaran-kebenaran yang ada pada suatu karya patung naturalis. Obyek penelitian yang dilakukan dibatasi, sehingga penelitian ini hanya meneliti pada permasalahan pose ekspresi, proporsi secara keseluruhan pada karya patung naturalis karya Sukadji Warsidi. Hasil penelitian yang berjudul “*Study Kritik Atas Patung Monument Karya Sukadji Warsidi Di Jalan Adi Sucipto Kotamadya Surakarta Pada Tahun 1990*” adalah sebagai berikut : (1) Dalam hasil pembuatan karya patung tersebut masih ada beberapa kesalahan yaitu dalam hal pembentukan anatomi ekspresi wajah dianggap kurang menggambarkan semangat seperti yang ingin diharapkan. (2) Kain kostum pada patung masih terlihat kaku. (3) Warna yang ditampilkan masih belum dapat mendukung penampilan secara keseluruhan, karena masih terlalu banyak warna yang ditampilkan. Skripsi ini hanya bersifat mengkritik seni yang tidak mengarah pada pembacaan visualisasi dari sebuah karya patung, dan karya patung yang dibahas bertemakan tentang perjuangan.

Skripsi Effy Indratmo dengan judul “*Studi Tentang Kerajinan Patung Batu Di Muntilan pada tahun 1984.*” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang kerajinan patung batu di Muntilan yang ditinjau dari hubungan timbal-balik lingkungan individu, kelompok ataupun masyarakatnya. Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini adalah: (1) Karya-karya peninggalan di candi-candi merupakan salah satu

sumber inspirasi dan menjadi titik tolak dalam menciptakan bentuk-bentuk yang lebih lanjut sebagaimana halnya karya-karya figuratif realitas. (2) Karya-karya patung figuratif realitas dibuat karena adanya motivasi-motivasi tertentu yaitu : bekal ketrampilan sangat diandalkan dan merupakan modal utama untuk mencoba-coba berkarya. Motivasi pengrajin lain dan kebutuhan ekonomi merupakan motivasi sebagian kecil. Hal ini berarti bahwa penelitian yang dilakukan hanya untuk mengetahui kualitas produksi dari kerajinan patung dengan media batu, dan tidak mengarah kepada penjabaran visualisasi karya.

Beberapa hasil penelitian diatas, menunjukkan bahwa secara tertulis belum pernah ada yang mengulas tentang seni patung yang bertemakan kehidupan sosial atau *Urban* dengan rumusan masalah pembacaan visualisasi karya. Dalam hal ini hasil penelitian terdahulu yang terkait dipergunakan sebagai bahan pertimbangan bahwa penelitian yang disusun ini memang belum pernah dilaksanakan oleh peneliti yang lain.

C. Kerangka Berfikir



Bagan 1. Kerangka Berfikir

Keterangan:

Berdasarkan kerangka berfikir di atas dapat dijelaskan bahwa Abdi Setiawan membangun tema untuk karyanya dari hasil refleksi terhadap lingkungan keluarga dan masyarakat. Pola-pola hubungan yang terbentuk dari hasil interaksi dalam keluarga serta masyarakat selalu memberikan pengaruh yang kuat terhadap ide-ide yang muncul. Ide-ide tersebut kemudian beliau tuangkan ke dalam bentuk karya patung yang menggambarkan sosok kehidupan masyarakat *urban* kalangan bawah.

Sebagai hasil akhirnya Abdi Setiawan menghasilkan karya patung dengan tema kehidupan masyarakat *Urban* kalangan bawah, dan karya tersebut dapat dinikmati oleh *audiens* dengan membaca secara visualisasi dari pesan-pesan sosial yang disampaikan Abdi Setiawan dalam karya patungnya.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian dilakukan di rumah yang sekaligus merangkap sebagai studio patung Abdi Setiawan. yaitu tempat dimana Abdi Setiawan menjalankan profesinya sebagai seorang pematung yang beralamat di Kersan No. 211 Rt. 08/05 Tirtonirmolo Kasihan Bantul Yogyakarta. Adapun pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2008 sampai dengan selesai pada bulan Februari 2009.

B. Bentuk dan Strategi Penelitian

Penelitian deskriptif pada dasarnya adalah penggambaran secara jelas dan cermat tentang hal-hal yang dipersoalkan. Penelitian kualitatif bertolak dari fakta-fakta tentang situasi tertentu dan sesuai dengan tujuan penelitian, sedangkan strategi yang dipergunakan adalah strategi tunggal. Berkaitan dengan hal ini, Moleong menjelaskan bahwa:

Penelitian kualitatif itu berakar pada latar alamiah sebagai keutuhan, mengandalkan manusia sebagai alat penelitian, memanfaatkan metode kualitatif, mengadakan analisis data secara induktif, mengarahkan sasaran penelitiannya pada teori dari usaha menemukan, bersifat deskriptif, lebih mementingkan proses daripada hasil, membatasi studi dengan fokus, memiliki seperangkat kriteria untuk keabsahan data, rancangan penelitiannya bersifat sementara, dan hasil penelitiannya disepakati oleh kedua belah pihak: peneliti dan subyek penelitian. (2000: 27)

Sedangkan penelitian kualitatif dan metode deskriptif menurut Sutopo (2002: 35) menyatakan bahwa: “Penelitian kualitatif melibatkan kegiatan ontologis. Data yang dikumpulkan terutama berupa kata-kata, kalimat atau

gambar yang memiliki arti lebih, lebih menekankan catatan yang menggambarkan situasi sebenarnya guna mendukung penyajian data.”

Penelitian ini menggunakan pendekatan dengan metode deskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan suatu objek atau kegiatan yang perhatian dalam penelitian. Menurut Bogdan dan Taylor mengatakan “Metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati” (Moleong, 2000: 3).

Strategi yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan strategi studi kasus tunggal. Disebut studi kasus tunggal karena bentuk penelitian ini tertuju pada kegiatan penelitian yang diadakan pada satu lokasi penelitian yaitu di rumah kontrakan yang sekaligus merangkap sebagai studio Patung Abdi Setiawan.

C. Sumber Data

Jenis sumber data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini meliputi:

1. Informan, yaitu data yang diperoleh dari seseorang yang dianggap mengetahui tentang permasalahan yang diteliti, dengan begitu data yang didapat bisa dipertanggungjawabkan kebenarannya, dalam hal ini adalah Abdi Setiawan sebagai pematung.
2. Tempat dan peristiwa yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data-data dengan melihat dan mengamati secara cermat yaitu rumah kontrakan sekaligus studio patung Abdi Setiawan.
3. Hasil karya patung Abdi Setiawan.
4. Katalog pameran tunggal Abdi Setiawan “*The Flaneur*“, katalog CP biennale 2005 “*urban/culture*“.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Observasi (Pengamatan)

Teknik observasi merupakan teknik yang digunakan dalam penelitian, yang menjadi pokok masalah karena seorang peneliti akan terjun langsung dengan pengamatan-pengamatan yang digunakan untuk menggali data dari sumber data. Teknik observasi digunakan untuk menggali data yang berupa peristiwa, tempat atau lokasi, dan benda, serta rekaman gambar. (Sutopo, 2002: 64)

Observasi ini dilakukan dengan cara mengamati bentuk, tekstur, gestur, warna yang di visualisasikan pada patung karya Abdi Setiawan serta mengamati lokasi penelitian dan mengamati proses pembuatan patung, untuk dapat menjaring data-data tentang patung karya Abdi Setiawan secara menyeluruh.

2. Interview (Wawancara)

Menurut Moleong “wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.” (2004: 186)

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam, dimana wawancara mendalam dapat dilakukan berkali-kali sesuai dengan keperluan peneliti dalam waktu dan konteks yang dianggap tepat untuk menangkap dan mendapatkan data yang rinci, jujur dan mendalam dari informan dengan struktur yang tidak ketat tetapi dengan pertanyaan yang semakin terfokus dan informasi yang diperoleh semakin mendalam. Dalam hal ini wawancara langsung tertuju kepada Abdi Setiawan sebagai informan pokok dalam penelitian ini. Sehingga didapatkan data-data secara langsung tentang latar belakang dari abdi setiawan mencakup hal keluarga, masyarakat, pendidikan dan berkesenian, tema yang diangkat dalam berkarya, pengaruh dalam berkesenian, makna yang terkandung dalam karya.

3. Content Analysis (Analisis Isi)

Menurut Weber dalam Moleong (2000: 163). Menyatakan bahwa Analisis Isi adalah metodologi penelitian yang memanfaatkan seperangkat prosedur untuk menarik kesimpulan yang sah dari sebuah buku atau dokumen.

Dokumen merupakan pengumpulan data dan klasifikasi bahan-bahan tertulis yang berhubungan dengan masalah penelitian, baik dari sumber dokumen, foto dan data yang lain. Dalam hal ini dokumen yang di gunakan adalah foto-foto karya patung Abdi Setiawan dan data yang lain yaitu katalog *The Flaneur* pameran tunggal patung karya Abdi Setiawan, katalog CP biennale 2005 “*urban/culture*“.

E. Teknik Sampling

Sutopo (2002: 55) menyebutkan bahwa “Teknik sampling disebut juga sebagai cuplikan, yaitu suatu bentuk khusus atau proses bagi pemusatan atau pemilihan dalam penelitian yang mengarah pada seleksi”. Dalam hal ini peneliti cenderung bersifat selektif dengan menggunakan pertimbangan berdasarkan konsep teoritik yang digunakan dan keingintahuan pribadi, sehingga peneliti cenderung memilih informan yang dianggap mengerti masalah secara mendalam.

Sehubungan dengan hal ini digunakan teknik *Purposive Sampling*. Sutopo (2002: 56) berpendapat bahwa: “*Purposive Sampling* adalah teknik untuk memilih informan yang dianggap mengetahui masalah secara mendalam dan dapat dipercaya untuk menjadi sumber data yang mantap”. Disini sampel yang diambil adalah Abdi Setiawan sebagai seniman dan empat karya patung dari Abdi Setiawan yaitu Pedagang Asongan, *Jablay*, Anak Nakal, dan *Aerobic Girl*. Karena dari empat patung tersebut dapat mewakili dari keseluruhan karya Abdi Setiawan yang bertemakan kehidupan masyarakat *Urban* kalangan bawah.

F. Validitas Data

Untuk keabsahan data yang diperoleh dalam penelitian ini agar dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya adalah:

1. Triangulasi Sumber

Menurut Moleong (2000 :178), menyatakan bahwa: “triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu” teknik triangulasi yang paling banyak digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber lainya. Menurut Patton dalam Moleong (2000 :179) triangulasi dengan sumber berarti: membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif.

Dari pengertian di atas penulis menggunakan triangulasi sumber, membandingkan sumber data yang diperoleh berupa data hasil wawancara dengan Abdi Setiawan sebagai informan kunci, hasil observasi langsung di rumah kontrakan Abdi Setiawan, dokumen-dokumen berupa katalog “*The Flaneur*’ pameran tunggal patung karya Abdi Setiawan, katalog CP biennale 2005 “*urban/culture*“ untuk mendapatkan data-data tentang latar belakang dari Abdi Setiawan mencakup hal keluarga, masyarakat, pendidikan dan berkesenian, tema yang diangkat dalam berkarya, Makna yang terkandung dalam karya.

2. Review Informan

Review informan dilakukan untuk menambah data dimana data yang sudah terkumpul ditanyakan kembali kepada informan kunci (key informan, sehingga diperoleh data yang telah disetujui sebagai data yang valid.. Untuk lebih memperkuat data-data disini penulis menunjuk Abdi Setiawan sebagai informan pokok.

G. Analisis Data

Analisis data yang digunakan bertujuan untuk pemahaman penelitian tentang masalah yang diteliti dan penyajiannya dalam bentuk laporan hasil penelitian. Miles dan Huberman (1992: 19) menyatakan bahwa “reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan atau verifikasi”. Menurut Patton dalam (Moleong, 2002: 103), ”analisis data adalah proses dalam mengatur urutan data,

mengorganisasi ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data yang diperoleh”.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data model interaktif, dimana data diperoleh dikerjakan dan dimanfaatkan sampai penarikan kesimpulan data. Komponen-komponen yang utama saling berkaitan yaitu sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Dari pengumpulan data penulis mengadakan seleksi, pemfokusan, mempertegas, penyederhanaan, dan abstraksi kasar, serta menghilangkan hal-hal yang kurang perlu atau kurang mendukung.

Miles & Huberman (1992: 16). Reduksi Data adalah “Proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi yang dilakukan oleh peneliti proses pemilihan karya patung yang dapat mewakili keseluruhan tema, kemudian pemusatan perhatian pada karya terpilih tersebut dengan menganalisis dan mendeskripsikan berdasarkan kecenderungan pada struktur formalnya.

2. Penyajian Data

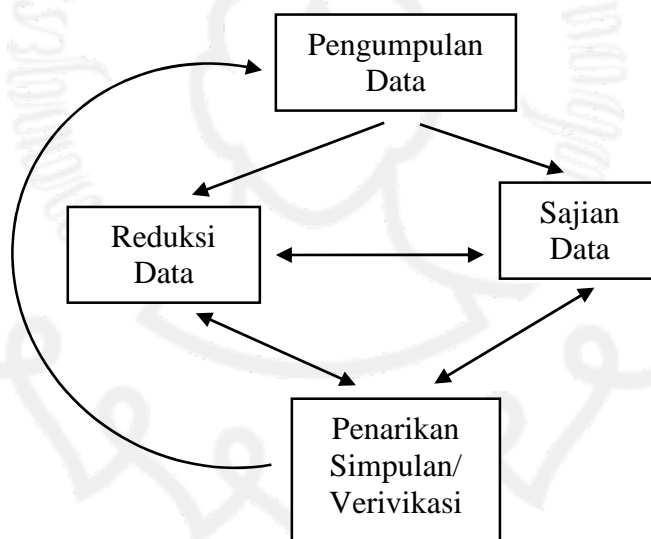
Miles & Huberman (1992: 17). “Penyajian data sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan“. Hasil informasi tersebut disusun secara teratur sehingga mudah dibaca dan dipahami dalam bentuk kompleksnya.

Penyajian pada penelitian ini disusun berdasarkan observasi, wawancara, dokumentasi, analisis dan deskripsi karya patung Abdi Setiawan yang sudah direduksi dan disesuaikan dengan catatan lapangan, membandingkan hasil pengamatan dengan wawancara terhadap data-data tertulis tentang Abdi Setiawan sehingga memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

3. Penarikan Simpulan atau Verifikasi

Kegiatan terakhir dalam komponen analisis data dari awal pengumpulan data penulis sudah harus memahami apa arti dari berbagai hal yang ditemui, peneliti berusaha menangkap berbagai hal yang dirasa penting, namun tetap terbuka, dan memiliki landasan yang kuat. Simpulan akhir tidak perlu menunggu pengumpulan data berakhir, simpulan perlu diverifikasikan yang berupa pengulangan dengan gerak cepat, aktifitasnya dilakukan dalam bentuk interaksi dengan proses siklus. Pada dasarnya data harus dikaji validitasnya supaya simpulan penelitian menjadi lebih kokoh (Sutopo, 2002: 93).

Dalam penelitian ini setelah melalui proses pengumpulan, reduksi, dan peyajian data, peneliti mengambil penilaian dan keputusan tentang latar belakang, tema, dan visualisasi karya patung Abdi Setiawan yang terpilih sebagai perwakilan keseluruhan patung Abdi Setiawan. Untuk lebih jelas proses analisis dalam model analisis interaktif dapat dilihat dalam skema berikut:



Bagan 2. Model Analisis Interaktif
(sutopo, 2002: 96)

H. Prosedur Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti, yaitu prosedur penelitian atau tahap-tahap penelitian yaitu penjelasan rinci tentang langkah-langkah penelitian dari awal sampai akhir.

Tahap- tahap penelitian tersebut adalah:

1. Tahap Pra-Lapangan

Tahap Pra-lapangan merupakan tahap persiapan sebelum terjun ke lapangan

- a. Memilih tempat dan waktu penelitian.
- b. Menjajaki dan menilai keadaan lapangan
- c. Memilih informan.
- d. Menyiapkan bahan dan perlengkapan penelitian.
- e. Menyusun pokok-pokok pertanyaan tentang objek yang akan dikaji.
- f. Menyusun proposal penelitian.
- g. Mengurus perijinan.

2. Tahap pekerjaan lapangan

Merupakan tahap segala aktifitas lapangan dilakukan dengan secara langsung terhadap obyek, antara lain:

- a. Mengumpulkan data dari lokasi penelitian, wawancara dan analisis karya.
- b. Mengkaji dan membahas data yang terkumpul.
- c. Memotret karya-karya yang dijadikan objek penelitian.

3. Tahap analisis data

Pada proses pengumpulan data ini meliputi observasi interview, dan dokumentasi yang kemudian data-data tersebut dianalisa kemudian data tersebut siap disajikan melalui proses analisis. Tahap ini antara lain adalah:

- a. Melakukan analisis awal pada data yang telah terkumpul.
- b. Menyusun dan mengembangkan sajian data.
- c. Pengayaan dan pengamalan data..
- d. Verifikasi data/ menarik simpulan.

4. Tahap penyusunan laporan hasil penelitian.

Merupakan proses penyusunan data-data penelitian dalam bentuk tulisan,
antara lain adalah:

- a. Menyusun laporan awal.
- b. Mengadakan koreksi terhadap laporan.
- c. Menyusun laporan akhir.



BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di kota Yogyakarta, tepatnya di rumah yang sekaligus merangkap sebagai studio patung Abdi Setiawan. Tempat dimana Abdi Setiawan menjalankan profesinya sebagai seorang pematung yang beralamat di Kersan No. 211 Rt. 08/05 Tirtonirmolo, Kasihan, Bantul Yogyakarta.

Studio Patung tersebut masih menyatu dengan rumah Abdi Setiawan. Rumah tersebut menghadap kearah selatan. Terdiri dari 11 ruangan, antara lain 3 kamar tidur, ruang tamu, gudang karya, 2 ruang proses karya, ruang peralatan untuk membuat karya patung, garasi motor, dapur, dan kamar mandi.

Ruang yang ditempati untuk proses pembuatan patung adalah halaman depan dan ruangan bagian samping sebelah kanan pintu masuk dari rumah tersebut, halaman depan rumah dipergunakan sebagai tempat proses pemotongan bahan dan pembentukan global patung dan sebagai tempat menaruh kayu bahan patung. Ruangan samping sebelah kanan pintu masuk dari rumah tersebut terbagi menjadi dua ruangan kamar, dapur, kamar mandi dan satu ruangan terbuka. Ruang terbuka digunakan sebagai tempat proses pembentukan detail karakter patung, pada ruangan kamar salah satu kamar digunakan sebagai proses pewarnaan dan finising karya dan ruangan yang satu lagi digunakan sebagai kamar tidur, dimana dalam ruangan tersebut tempat Abdi Setiawan berimajinasi dalam usaha menemukan ide-ide untuk berkarya selanjutnya dan tempat untuk beristirahat. Ruang tengah dari rumah tersebut terdiri dari ruang tamu, dua kamar tidur dan

satu ruang tempat menyimpan peralatan pembuatan patung. Ruangan bagian samping sebelah kiri dari rumah tersebut digunakan sebagai tempat menyimpan hasil jadi karya patung. Ruangan bagian belakang digunakan sebagai garasi motor.

B. Konsep Penciptaan Patung Karya Abdi Setiawan.

1. Latar Belakang Abdi Setiawan.

Pematung Abdi Setiawan kelahiran 21 Desember 1971 di Sicincin, Padang, Pariaman, Sumatra Barat. Suatu daerah yang kurang membawa pengaruh dalam berkeseniannya karena mayoritas penduduknya bermata pencaharian sebagai petani, pedagang dan ada sebagian yang bekerja sebagai pegawai negeri. Abdi Setiawan adalah lulusan dari SD Negeri 2 Sicincin Padang Pariaman tahun 1979, SMP Negeri Sicincin Padang Pariaman tahun 1985, SMSR Negeri Padang tahun 1988, dan jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta tahun 1993.

Berdasarkan silsilah keluarga, Abdi Setiawan merupakan anak pertama dari dua bersaudara, adiknya perempuan lulusan dari IKIP jurusan Sendratasik, kedua orang tuanya guru, Bapak dari Abdi Setiawan lulusan ASKI jurusan karawitan. Sedikit darah seni dari orang tua menjadikan Abdi Setiawan seorang seniman yang tangguh. Karakter semakin kuat yang dimilikinya diperoleh setelah menenyam pendidikan di ISI Yogyakarta dan didukung oleh faktor lingkungan bermukim di kota Yogyakarta.

2. Latar Belakang Konsep Penciptaan Patung Karya Abdi Setiawan.

Secara umum ide dasar penciptaan karya patung Abdi Setiawan ini berawal dari pengalamannya melihat acara sirkus di televisi, dalam acara sirkus tersebut ada semacam Drama atau Theater yang disuguhkan ke penonton. kemudian dalam hatinya, Abdi Setiawan terpancing untuk membuat karya patung yang bercerita seperti pada pertunjukan sirkus tersebut dan dari hal itu kemudian Abdi Setiawan mencari ‘permasalahan’ yang terjadi di jalanan sebagai dasar tema dalam berkarya. Pada awalnya berkarya apa saja yang ada dipikirkannya dia buat, sehingga karya-karyanya tidak ada yang sama baik dari segi bahan maupun tekniknya. Abdi Setiawan melakukan eksperimen-eksperimen dengan berbagai media dalam berkarya dan akhirnya menemukan gagasan membuat patung kayu.

Model awal karya patung yang dibuat Abdi Setiawan meniru boneka anak-anak tokoh ‘*Superhero*’ yang bisa dibongkar pasang. Tubuh, tangan dan kaki dibuat terpisah. Seiring dengan berjalannya waktu dalam proses berkarya Abdi Setiawan akhirnya membuat patung kayu dengan model secara utuh dari keseluruhan anatomi tubuh dan hal tersebut dilakukan hingga sampai saat ini.



Gambar 1. Contoh patung “bongkaar pasang” – patung utuh
(Dokumentasi Abdi Setiawan)

Batang-batang kayu jati yang dipahat Abdi Setiawan dengan cara kasar hingga menghadirkan permukaan tak rata, warna-warna akrilik yang dipaksakan membaaur di permukaan kayu hingga bercampur jadi kusam, rinci perlengkapan dan penampilan pakaian, hingga gestur tubuh (bertolak pinggang, bersedekap, menggenggam ponsel), mimik wajah, pandangan atau lirikan mata masing-masing tokoh semuanya itu memberi tambahan pada kekayaan makna dalam karya-karyanya.

Abdi Setiawan juga memperhitungkan soal presentasi karya-karyanya. karya patung tersebut disusun dan ditempatkan dalam *setting*/suasana tertentu, mengelompokkan sejumlah patung sebagai upaya untuk lebih menghidupkan lagi karakter masing-masing tokoh yang ditampilkan. Tokoh-tokoh itu jadi hadir dalam suasana kota saat beberapa orang kalangan bawah, dengan beragam cara, sedang berinteraksi.





Gambar 2. Presentasi Patung Karya Abdi Setiawan.
(Dokumentasi: Abdi Setiawan)

Secara khusus Ide dasar penciptaan karya patung Abdi Setiawan berawal dari pengalamannya melihat Pekerja Sex Komersil (PSK) yang sedang “rebutan

harga” dengan laki-laki. Transaksi itu mereka lakukan ditempat-tempat tertentu seperti di depan bioskop, di perempatan jalan protokol, di stasiun kereta api, tempat wisata, maupun di *club-club* malam. Abdi Setiawan tertarik dengan hal tersebut karena penampilan para pekerja sex komersil (PSK) yang berbeda dengan wanita pada umumnya, seperti dandanan yang selalu mencolok, kata-kata yang seronok dan perilaku mereka yang nekat.

Peristiwa tersebut membuka kesadaran Abdi Setiawan untuk mengangkatnya menjadi tema awal dalam berkarya seni patung. Abdi Setiawan kemudian melakukan survei langsung ke rumah bordil di jalan Pasar Kembang, depan Stasiun Kereta Api Tugu Yogyakarta.

Karya Abdi Setiawan pada akhirnya memperlihatkan bagaimana kehadiran ulang melalui media seni, menghasilkan dimensi makna yang meluas, figur-figur masyarakat *Urban* kalangan bawah dengan segala aspek identitasnya.

3. Tema yang Diangkat Dalam Patung Karya Abdi Setiawan.

Menurut Dharsono S.K (2004: 26) “Tema adalah inti (pokok) masalah dalam hidup manusia, baik keduniawian maupun kerohanian, yang mengilhami seniman untuk dijadikan subjek yang artistik dalam karyanya”. Tema dalam seni rupa merupakan gagasan yang hendak dikomunikasikan oleh pencipta karya seni kepada khalayak. Tema bisa menyangkut masalah sosial, budaya, religi, pendidikan, politik, pembangunan, dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian akan tema di atas dapat disimpulkan bahwa tema adalah ide dasar dalam membuat figur yang akan divisualisasikan lewat karya patung. Seniman dengan berbagai ciri khasnya merupakan bagian dari masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Ciri khas dari pada seniman yang juga merupakan perbedaan dengan orang pada umumnya bahwa seniman mampu merekam, menghayati dan menuangkan kembali permasalahan yang ada di masyarakat menjadi suatu karya seni, sedangkan orang lain pada umumnya bertindak sebagai penikmat karya seni itu.

Secara keseluruhan karya patung yang dihasilkan oleh Abdi Setiawan bertemakan kehidupan sosial masyarakat Urban kalangan bawah, karena hal tersebut terdapat berbagai persoalan yang terjadi baik itu yang menimbulkan ketegangan, kegerian, keharuan dan kejadian yang menimbulkan kesan dalam batinnya. kejadian tersebut baginya selalu menjadi sumber inspirasi dalam pembuatan karya seni.

Memandang sosok-sosok patung karya Abdi Setiawan adalah memandang sosok manusia Indonesia yang kita temui di jalan-jalan kota yang serba berdebu, si pedagang asongan di jalanan yang penuh sesak orang dan kendaraan lalu lalang, si pelacur di sudut kota yang muram seperti bayangan masa depannya, si preman yang berlagak galak dan macho di pojok pasar bermodal badan gempal bergambar rajah. Sosok yang satu tampak pengap dan penat menghindari sergapan polisi dan polusi, yang lainnya sibuk berdandan dengan semprotan parfum atau berkeringat di tempat mesum, sosok lain tampak berlagak

santai melongo atau serba waspada sambil menyeringai melihat peluang peruntungan.

C. Visualisasi Patung Karya Abdi Setiawan.

Visualisasi merupakan penjabaran sesuatu yang bisa dilihat dan diraba. Dalam hal ini visualisasi penjabaran dalam bentuk karya patung dari judul, tema, gestur, dan pesan sosial yang disampaikan dalam patung karya Abdi Setiawan tahun 2007. Kasus yang hendak dianalisis dalam penelitian ini penulis mengambil empat patung karya Abdi Setiawan yang bertemakan masyarakat *Urban* kalangan bawah, karena dari empat karya patung tersebut dapat mewakili keseluruhan karya-karya patung yang dibuat oleh Abdi Setiawan, empat patung tersebut antara lain: Pedagang Asongan, *Jablay*, Anak Nakal, *Aerobic Girl*. Analisis temuan data dalam kaitannya dengan diskripsi obyek dapat dilihat di bawah ini.

1. Pedagang Asongan



Gambar 3: "Pedagang Asongan".
(Sumber: katalog *The Flâneur*, hlm 25)

Judul : "Pedagang Asongan"

Ukuran : 64 x 22 x 20 cm

Media : Kayu & Cat Akrilik

Tahun : 2007

”Pedagang asongan” merupakan perwujudan sebutan dari figur penjaja rokok dan minuman ringan, yang dalam melakukan aktifitas dagang dengan cara menenteng sebuah kotak yang berisi barang dagangan dengan berjalan kaki berkeliling menelusuri seputaran kota.

Pewarnaan disini sengaja dibuat kusam dan terlihat transparan untuk menampilkan unsur serat natural dari bahan kayu yang digunakan sebagai bahan dasar dari patung tersebut. Warna yang ditampilkan lebih dominan warna merah, biru dan hitam yang memberi kesan lusuh, mencerminkan pakaian yang identik dengan sosok manusia indonesia yang dapat ditemui di jalan-jalan kota yang serba berdebu. Dengan Gestur tubuh dibentuk sesuai dengan karakter asli dari pedagang asongan, dimaksudkan untuk memunculkan citra fisiogonisnya.

Tekstur pahatan yang ditampilkan sengaja dibuat secara kasar hingga menghadirkan permukaan yang tak rata, supaya tidak hilang detail dari unsur realisme dan artistiknya.

Diskripsi gestur tubuh yang menunjukkan pesan sosial masyarakat *Urban* kalangan bawah dari visualisasi patung ”Pedagang Asongan” di atas adalah sosok bocah kecil yang berbadan padat berisi, rambut dibiarkan panjang tak terurus dengan pakaiannya yang lusuh, mengenakan alas kaki berupa sandal jepit, sedang menenteng barang dagangan yang berupa kemasan botol produk air mineral,

soffdrink, serta beberapa kotak rokok dengan bermacam merek, dengan raut muka seolah sedang menawarkan barang dagangannya.

Diskripsi visualisasi yang terdapat dalam tampilan karya patung "Pedagang Asongan" tersebut sebagai obyek utama adalah tampak manusia berjenis kelamin laki-laki yang masih belia, dapat dilihat dari struktur tubuhnya, yaitu memiliki postur tubuh yang masih kecil bekerja sebagai pedagang asongan, dari visualisasi obyek "pedagang asongan" tersebut yang didapat adalah antara lain: kotak dagangan, dimana kotak dagangan yang dibawa tersebut merupakan salah satu ciri yang menunjukkan identitas sosok pedagang asongan dalam menawarkan dagangannya dengan cara berkeliling menelusuri keramaian kota, di permukaan kotak tersebut terdapat sebuah gambar logo dari rokok jarum super, dimaksud sebagai sponsor dagang. Mulut yang terbuka tersebut divisualisasikan bahwa pedagang asongan menawarkan barang dagangannya supaya mendapatkan pembeli. Kaos lusuh yang dikenakan berwarna merah dan terdapat sebuah gambar kepala banteng kecil, yang merupakan logo salah satu partai yang ada di negara ini, kaos tersebut didapat secara cuma-cuma. Topi yang digunakan tersebut sebagai pelindung kepala dari sengatan panas matahari. Sandal jepit dengan warna biru sebagai alas kaki yang menunjukkan alas kaki yang seadanya.

Visualisasi "Pedagang Asongan" tersebut Abdi Setiawan ingin mengungkap "seorang bocah laki-laki yang merelakan masa mudanya untuk bekerja sebagai pedagang asongan di kota". Pesan sosial yang terkandung didalamnya adalah: dengan melakukan hal tersebut anak itu berusaha untuk mendapatkan uang sebagai usaha mempertahankan kehidupannya di kota. Anak

tersebut dengan baju yang lusuh dan barang dagangan seadanya rela berpanas-panasan dan berjalan menyusuri keramaian kota, dengan sekuat tenaga berusaha mencari pembeli yang satu ke pembeli yang lain.

2. Jablay





Gambar 4. "*Jablay*"

(Sumber: katalog *The Flâneur*, hlm 18)

Judul : "*Jablay*"

Ukuran : 155 x 38 x 25 cm

Media : Kayu & Cat Akrilik

Tahun : 2007

"*Jablay*" disini menurut Abdi Setiawan merupakan istilah lain dari perempuan nakal, arti kata dari "*Jablay*" adalah jarang dibelai.

Pewarnaan disini sengaja dibuat kusam dan terlihat transparan untuk menampilkan unsur serat natural dari bahan kayu yang digunakan sebagai bahan dasar dari patung tersebut. Warna yang ditampilkan lebih dominan warna merah dan hitam yang memberi kesan gelap, mencerminkan keadan wanita tersebut yang muram seperti bayangan masa depannya yang selalu suram. yang identik dengan sosok manusia indonesia yang dapat ditemui disudut-sudut kota. Dengan Gestur tubuh dibentuk sesuai dengan karakter asli dari *jablay*, dimaksudkan untuk memunculkan citra fisiogonisnya.

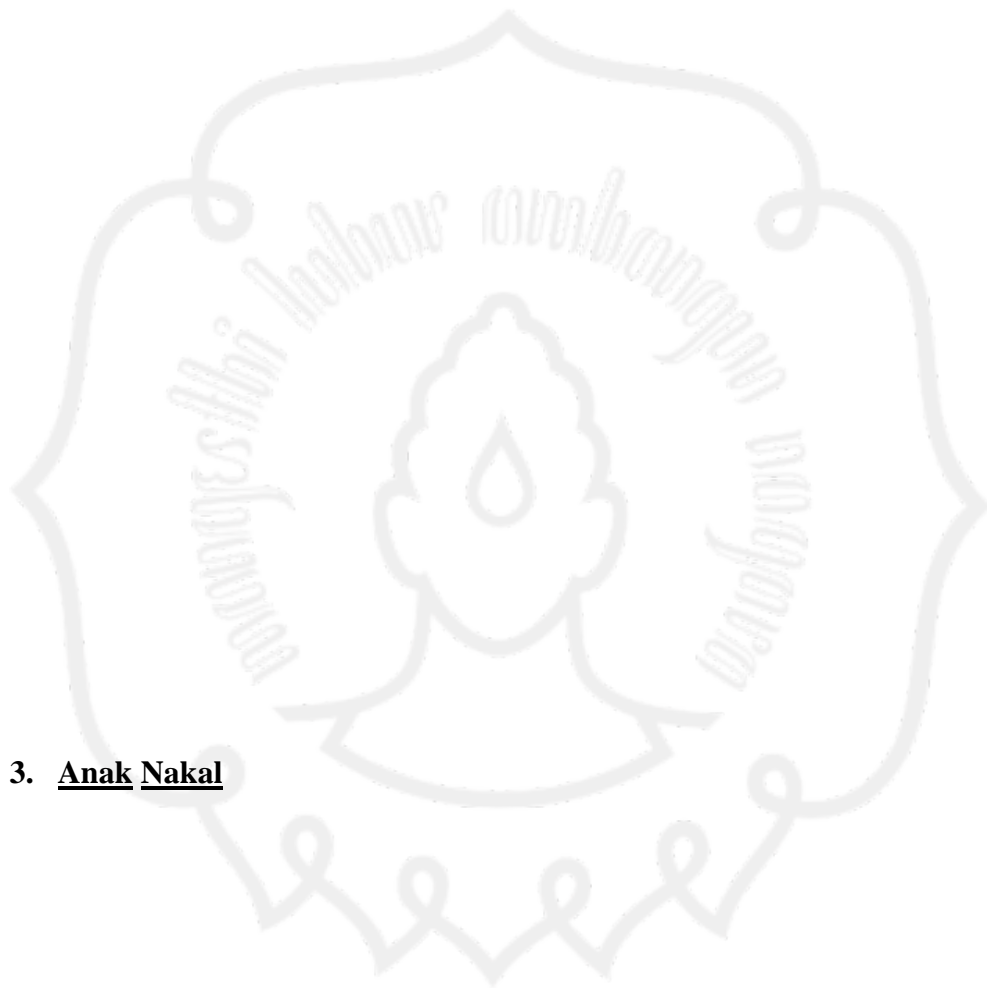
Tekstur pahatan yang ditampilkan sengaja dibuat secara kasar hingga menghadirkan permukaan yang tak rata, supaya tidak hilang detail dari unsur realisme dan artistiknya.

Diskripsi gestur tubuh yang menunjukkan pesan sosial masyarakat *Urban* kalangan bawah dari tampilan visual patung "*Jablay*" di atas adalah dari cara berpakaian dan pose tubuh wanita murahan, raut muka yang sengaja memperlihatkan hasrat birahinya untuk mendapatkan cumbuan dari lelaki hidung belang, dengan tangan yang sengaja memamerkan keindahan bentuk perutnya, dan dengan sebatang rokok yang terselip di tangan kananya.

Visualisasi yang terdapat dalam tampilan figur patung "*Jablay*" adalah tampak sosok manusia berjenis kelamin wanita yang dapat dilihat dari struktur

tubuhnya, yaitu memiliki payudara. Dari struktur tubuh dan payudara yang tampak dapat dipresentasikan bahwa visualisasi figur tersebut adalah manusia berjenis kelamin wanita. dari visualisasi obyek "*Jablay*" tersebut yang didapat antara lain adalah: "*mike-up*" wajah yang berlebihan, dimana *mike-up* wajah yang berlebihan tersebut merupakan salah satu ciri yang menunjukkan identitas sosok wanita "*nakal*". "*tank-top*" ini merupakan pakaian yang biasa dikenakan oleh wanita nakal, hal ini dilakukan dimaksudkan sebagai pemikat para lelaki hidung belang. Kuku jari kaki yang dicat kuku warna merah di maksudkan untuk mempercantik kaki, rokok yang terselip dijari, dimaksudkan sebagai hal yang sering dilakukan oleh wanita nakal.

Dari beberapa temuan data visualisasi yang terkandung dalam tampilan figur patung "*Jablay*" diatas, keseluruhan tampilan tersebut Abdi Setiawan ingin mengungkap "*wanita murahan yang bermike-up berlebihan dan kemolekan tubuh yang sengaja dipamerkan, dengan mimik wajah yang menggairahkan bagi sebagian orang lelaki hidung belang*". Dimana dengan melakukan hal tersebut wanita itu berusaha untuk mendapatkan perhatian dari lelaki hidung belang yang menghampirinya untuk mengajak kencan.



3. **Anak Nakal**



Gambar 5. "Anak Nakal"

(Sumber: katalog *The Flâneur*, hlm 24)

Judul : "Anak Nakal"

Ukuran : 75 x 31 x 26 cm

Media : Kayu & Cat Akrilik

Tahun : 2007

”Anak Nakal” merupakan perwujudan figur anak sekolah yang berperilaku buruk, perilaku buruk yang dilakukan anak itu karena kurangnya perhatian dari keluarga.

Pewarnaan disini sengaja dibuat kusam dan terlihat transparan untuk menampilkan unsur serat natural dari bahan kayu yang digunakan sebagai bahan dasar dari patung tersebut. Warna yang ditampilkan lebih dominan warna putih dan biru muda, mencerminkan keadaan anak tersebut masih bersekolah tetapi pakaian yang digunakan lusuh seperti kelakuan dari anak tersebut yang nakal. Dengan Gestur tubuh dibentuk sesuai dengan karakter asli dari anak nakal, dimaksudkan untuk memunculkan citra fisiogonisnya.

Tekstur pahatan yang ditampilkan sengaja dibuat secara kasar hingga menghadirkan permukaan yang tak rata, supaya tidak hilang detail dari unsur realisme dan artistiknya.

Diskripsi gestur tubuh yang menunjukkan pesan sosial masyarakat *urban* kalangan bawah dari visualisasi patung ”Anak Nakal” di atas adalah dari cara berpakaian anak SMA tersebut: baju dikeluarkan dari celana dan lengan baju yang dilipat sehingga terlihat jelas cara berpakaianya sangat tidak rapi, gayanya berdiri terlihat belagu dengan tangan yang satu dimasukkan saku celana dan tangan yang satunya terselib sebatang rokok, raut muka terlihat jelas bahwa anak tersebut anak yang bengis.

visualisasi yang terdapat dalam tampilan karya patung "Anak Nakal" tersebut sebagai obyek utama adalah tampak manusia berjenis kelamin laki-laki yang masih sekolah tingkat SMA, dapat dilihat dari struktur tubuhnya dan potongan rambut yang tampak dapat dipresentasikan bahwa visualisasi figur tersebut adalah manusia berjenis kelamin laki-laki. Disamping itu, untuk memperkuat argumen laki-laki SMA yang berperilaku nakal tersebut adalah cara dan jenis pakaian yang dikenakan yaitu pakaian seragam SMA yang dilipat pada lengannya. sebagai komposisi visual yang digunakan untuk memperkuat patung "Anak Nakal" tersebut yang didapat antara lain adalah: pakaian seragam sekolah yang tidak rapi dalam pemakaiannya, dimana pemakaian seragam yang tidak rapi tersebut merupakan salah satu yang menunjukkan identitas sosok anak sekolahan yang nakal. Raut muka yang sengaja dibuat bengis dan tatapan mata yang sinis menunjukkan bahwa anak tersebut berperilaku nakal. Rokok di tangan tersebut merupakan kebiasaan yang dilakukan oleh anak sekolahan yang berperilaku nakal. Tas di punggung tersebut dimaksudkan sebagai salah satu perangkat sekolah yang berfungsi untuk membawa pralatan sekolah. Sepatu *cat* tersebut merupakan alas kaki yang wajib dikenakan untuk kesekolah. Topi dikenakan hanya sebagai *trend*, karena topi yang dikenakan bukan merupakan topi wajib dari sekolah.

Dari beberapa temuan data mengenai visualisasi figur patung "Anak Nakal" diatas, keseluruhan dari tampilan tersebut Abdi Setiawan ingin mengungkap "anak laki-laki SMA yang berperilaku nakal". Dimana hal tersebut menunjukkan salah satu perilaku yang buruk dari sebagian anak-anak di kota, kurang perhatian dari orang tua yang menjadi alasan utama anak tersebut

berkelakuan seperti itu. Dengan berkelakuan nakal anak tersebut berusaha untuk mendapatkan perhatian dari orang yang berada disekitarnya.

4. **Aerobic Girl**





Gambar 6. "Aerobic Girl"
(Sumber: katalog *The Flâneur*, hlm 32)
Judul : "Aerobic Girl"

Ukuran : 73 x 29 x 20 cm

Media : Kayu & Cat Akrilik

Tahun : 2007

"*Aerobic Girl*" merupakan perwujudan dari figur wanita yang melakukan olah raga aerobic, dimana dalam melakukan olah raga tersebut dimaksudkan untuk menjaga kebugara dan bentuk tubuh.

Pewarnaan disini sengaja dibuat kusam dan terlihat transparan untuk menampilkan unsur serat natural dari bahan kayu yang digunakan sebagai bahan dasar dari patung tersebut. Warna yang ditampilkan lebih dominan warna merah dan putih yang memberi kesan cerah, mencerminkan keadaan wanita tersebut yang terjaga kebugaran dan bentuk tubuhnya, yang identik dengan sosok manusia indonesia yang dapat ditemui di sanggar-sangggar senam diperkotaan. Dengan Gestur tubuh dibentuk sesuai dengan karakter asli dari *jablay*, dimaksudkan untuk memunculkan citra fisiogonisnya.

Tekstur pahatan yang ditampilkan sengaja dibuat secara kasar hingga menghadirkan permukaan yang tak rata, supaya tidak hilang detail dari unsur realisme dan artistiknya.

Diskripsi gestur tubuh yang menunjukkan pesan sosial masyarakat *Urban* kalangan bawah dari visualisasi patung "*Aerobic Girl*" di atas adalah cara berpakaian memakai *mini T-shirt* dan celana pendek, dengan memakai sepatu model sporty, tubuh terlihat padat berisi, dandanan wajah yang menor memperlihatkan dandanan wajah wanita kalangan bawah.

Visualisasi yang terdapat dalam tampilan figur patung "*Aerobic Girl*" adalah tampak sosok manusia berjenis kelamin wanita yang dapat dilihat dari

struktur tubuhnya yaitu memiliki payudara, dapat dipresentasikan bahwa visualisasi figur tersebut adalah manusia berjenis kelamin wanita. dari visualisasi obyek "Aerobic Girl" tersebut didapat antara lain adalah: *mike-up* wajah yang berlebihan, dimana *mike-up* wajah yang berlebihan tersebut merupakan salah satu ciri yang menunjukkan identitas sosok wanita kalangan bawah. Bentuk tubuh dari wanita tersebut menjadi motifasi untuk melakukan senam *aerobic* supaya bentuk tubuh tetap terjaga dan tubuh tetap bugar. *Mini T-Shirt*, hal ini merupakan sebuah pakaian yang sering dikenakan saat perempuan dalam melakukan olah raga *Aerobic*. Sepatu dengan model *sport* warna *pink*, menunjukkan alas kaki yang menunjukkan identitasnya sebagai perempuan yang *sporty*.

Dari beberapa temuan data mengenai visualisasi yang terkandung dalam tampilan figur patung "Aerobic Girl" diatas, keseluruhan dari tampilan tersebut Abdi Setiawan ingin mengungkap "perempuan memakai pakaian sporty dan membawa tas sebagai persiapan dalam melakukan *aerobic* dengan dandanan wajah menor menunjukkan dandanan wanita kalangan bawah", dimana dalam melakukan *aerobic* sebagai usaha menjaga kebugaran tubuhnya. Perempuan tersebut mengenakan pakaian *sporty* sebagai kenyamanan dalam berolah raga *aerobic*.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Pematung Abdi Setiawan kelahiran Sicincin, Padang, Sumatra Barat. Suatu daerah yang kurang membawa pengaruh dalam berkeseniannya karena mayoritas penduduknya sebagai petani, pedagang dan ada sebagian yang bekerja sebagai pegawai negeri. Abdi Setiawan mengenyam pendidikan dari Sekolah Dasar sampai SMSR di kampung halamannya dan melanjutkan pendidikannya di ISI Yogyakarta yang merupakan pembawa pengaruh kuat dalam berkeseniannya dan sedikit pengaruh darah seni dari bapaknya.

Konsep penciptaan karya patung Abdi Setiawan Secara umum ide dasar penciptaan karyanya berawal dari pengalamannya melihat acara sirkus di televisi, Abdi Setiawan terpancing untuk membuat karya patung yang bercerita seperti pada pertunjukan sirkus tersebut dengan mengambil permasalahan di ruang *Urban*. Abdi setiawan melakukan eksperimen-eksperimen dengan beragam bahan maupun teniknya. Pada akhirnya abdi setiawan berkarya patung kayu figure manusia dengan Secara khusus ide dasar awal karyanya adalah kehidupan pekerja sex komersil (PSK), patung awal yang dibuat dengan model bongkar pasang, dengan berjalanya waktu karya patungnya dibuat secara utuh dari keseluruhan gesture tubuhnya dan hal tersebut masih dikerjakan hingga saat ini.

Dari latar belakang tersebut di atas dapat ditarik kesimpulan dengan rincian sebagai berikut :

1. Tema.

Secara keseluruhan tema yang diangkat dalam patung karya Abdi Setiawan adalah kehidupan sosial masyarakat *Urban* kalangan bawah, dengan berbagai persoalan yang terjadi, baik itu yang menimbulkan ketegangan, kegerian, keharuan dan hal-hal yang menimbulkan kesan dalam batinnya. Peristiwa-peristiwa tersebut baginya selalu menjadi sumber inspirasi dalam pembuatan karya seni.

2. Visualisasi

- a. Pada karya yang berjudul "Pedagang Asongan" keseluruhan visualisasi tersebut diungkapkan "seorang bocah laki-laki yang merelakan masa mudanya untuk bekerja sebagai pedagang asongan di kota". Pesan sosial yang terkandung didalamnya adalah dengan melakukan hal tersebut anak itu berusaha untuk mendapatkan uang sebagai usaha mempertahankan kehidupannya di kota. Anak tersebut dengan baju yang lusuh dan barang dagangan seadanya, rela berpanas-panasan berjalan menyusuri keramaian kota, dengan sekuat tenaga berusaha mencari pembeli yang satu ke pembeli yang lain.
- b. Pada karya yang berjudul "Jablay" keseluruhan visualisasi tersebut diungkapkan "wanita murahan yang bermike-up berlebihan dan kemolekan tubuh yang sengaja dipamerkan, dengan mimik wajah yang menggairahkan bagi sebagian orang lelaki hidung belang kelas bawah". Dimana dengan melakukan hal tersebut wanita itu berusaha untuk mendapatkan perhatian dari lelaki hidung belang". Pesan sosial masyarakat *Urban* kalangan bawah digambarkan dari cara berpakaian dan pose tubuh wanita murahan, raut muka yang sengaja memperlihatkan hasrat birahinya untuk mendapatkan cumbuan dari lelaki hidung belang,

dengan tangan yang sengaja memamerkan keindahan bentuk perutnya, dan dengan sebatang rokok yang terselip di tangan kananya.

- c. Pada karya yang berjudul "Anak Nakal" keseluruhan visualisasi tersebut diungkapkan "anak laki-laki SMA yang berperilaku buruk". Dimana hal tersebut menunjukkan salah satu perilaku yang buruk dari sebagian anak-anak di kota. Pesan sosial masyarakat *Urban* kalangan bawah digambarkan dari cara berpakaian anak SMA tersebut: baju dikeluarkan dari celana dan lengan baju yang dilipat sehingga terlihat jelas cara berpakaianya sangat tidak rapi, gayanya berdiri terlihat belagu dengan tangan yang satu dimasukkan saku celana dan tangan yang satunya terselib sebatang rokok, raut muka terlihat jelas bahwa anak tersebut anak yang bengis.
- d. Pada karya yang berjudul "*Aerobic Girl*", keseluruhan visualisasi tersebut diungkapkan "perempuan memakai pakaian sporty dan membawa tas sebagai persiapan dalam melakukan *aerobic* dengan dandanan wajah yang menor menunjukkan dandanan wanita kalangan bawah", dimana dalam melakukan *aerobic* sebagai usaha menjaga kebugaran tubuhnya. Perempuan tersebut mengenakan pakaian sporty sebagai kenyamanan dalam berolah raga. Pesan sosial masyarakat *Urban* kalangan bawahnya adalah cara berpakaian memakai *mini T-shirt* dan celana pendek, memakai sepatu *sporty*, tubuh terlihat padat berisi, dandanan wajah yang menor memperlihatkan dandanan wajah wanita kalangan bawah.

B. Implikasi

Dengan adanya penelitian tentang patung karya Abdi Setiawan ini maka diharapkan ;

1. Dengan adanya pemahaman yang lebih terhadap patung karya Abdi Setiawan, maka langsung dan tidak langsung masyarakat mengetahui perkembangan seni patung saat ini.

2. Dengan mengerti tentang seniman Abdi setiawan beserta karyanya, maka masyarakat lebih mengetahui tentang berbagai permasalahan dalam masalah seni patung.
3. Dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pembanding karya patung Abdi Setiawan dengan seniman patung yang lain.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagi Abdi Setiawan dalam pembuatan patung, yang perlu diperhatikan adalah untuk mencoba tema-tema yang lain, agar karya-karya patungnya bisa lebih beragam. Sehingga didapatkan makna pesan yang lebih beragam.
2. Penelitian ini merupakan sebuah pembacaan visualisasi, yaitu visualisasi dari patung karya Abdi Setiawan. Oleh karena itu agar pemahaman tentang visualisasi dalam karya patung menjadi lebih luas, maka perlu mengkaji karya patung dari seniman-seniman yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex Sobur. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Concept edisi 19. 2007. Jakarta. PT. Concept Media.
- Dendy Sugono. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Dharsono Soni Kartika dan Nanang Ganda Perwira. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Penerbit Rekayasa Sains.
- Edy Tri Sulistyono. 2005. *Kaji Dini Pendidikan Seni*. Surakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) dan UTP UNS PERSS.
- Enin Supriyanto. 2007. *The Flâneur*. Jakarta: Nadi Gallery.
- HB. Sutopo. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press.
- Kris Budiman. 2004. *Semiotika Visual*. Yogyakarta: Buku Baik.
- Lexy J. Moleong. 2000. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- _____. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Edisi Revisi) Bandung: Remaja Rosda Karya.
- M. Dwi Mariantono. 2006. *Quantum Seni*. Semarang: Dahara Prize
- Matthew, B. Miles. Dan Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif* (terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi). Jakarta : UI Press
- Murianto. 1982. *Tinjauan Seni Rupa I*. Jakarta: CV. Sandang Mas.
- Soedarso. S.P. 1990. *Tinjauan seni*. Yogyakarta: Suku Dayar Sana Yogyakarta.
- Suwaji Bastomi. 1992. *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Semarang Perss.

Skripsi :

- Identifikasi Kerajinan Patung Batu Karya Parno di Desa Sangiran Kecamatan Kali Jambe Kabupaten Sragen. Bengawan Joko Prihantoro. 2006. Surakarta: FKIP UNS.

- Kajian Pelaksanaan Pengajaran Seni Patung Pada Mata Pelajaran Kerajinan Tangan dan Kesenian SMP Negeri 2 Porwantara Kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 1995-1996. Sumarno. 1996. Surakarta: FKIP UNS.
- Pelaksanaan Pendidikan Seni Patung di Jurusan Seni Patung SMSR Negeri Yogyakarta. Riyanto. 1994. Surakarta: FKIP UNS.
- Studi Tentang Kerajinan Patung Batu Di Muntilan. Effy Indratmo. 1984. Surakarta: SARTRA UNS.
- Study Kritik Atas Patung Monument Karya Sukadji Warsidi Di Jalan Adi Sucipto Kotamadya Surakarta. Eko Wahyudiantoko. 1990. Surakarta: SARTA UNS.

Sumber dari Internet :

Bandungcreativityblog.wordpress.com / 18 Maret 2009 / *Urban Art, Seni Yang Menghampiri Publik*. Addy Handy.

Biennale.cp-artspace.com / 22 Mei 2008 / *Kota dan Kita*. Bagus Takwin.

Calonarsitek.wordpress.com / 18 Maret 2009 / *Hakikat (definisi) Tema dalam Arsitektur*. Gunawan Tjahyono.

Gunadarma.ac.id / 18 Maret 2009 / *Pengertian Bentuk*.

Iconretrospectiv.com / 02 Oktober 2008 / *ICON: Retrospective*. Mike Susanto & M.D Marianto.

Korantempo.com / 15 Mei 2008 / *Aroma Bordil Di Ruang Pamer*. Raihul Fadjri.

Novalp.multiply.com / 27 Mei 2008 / *Urban Surrealism*. Nauval.

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Abdi Setiawan**
Tempat, tanggal lahir : Padang, 21 Desember 1971
Pekerjaan : Seniman Patung
Alamat : Kersan No. 211 Rt. 08/05 Tirtonirmolo Kasihan Bantul
Yogyakarta

Menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : **B. Arif Dwi Nugraha**
NIM : **K 3201016**
Tempat, tanggal lahir : Klaten, 21 Mei 1981
Program : Seni Rupa
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP UNS Surakarta
Alamat : Sabrang No.56 RT 02/01 Delanggu Klaten

Telah mengadakan penelitian dan wawancara dengan kami untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian guna menyusun skripsi dengan judul:

**KEHIDUPAN MASYARAKAT *URBAN* KALANGAN BAWAH
DALAM PATUNG KARYA ABDI SETIAWAN**

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Februari 2009

Informan,

Abdi Setiawan



DATA HASIL WAWANCARA

Informan : Abdi Setiawan

Tempat : Rumah kontrakan Abdi Setiawan, Kersan No. 211 Rt. 08/05
Tirtonirmolo Kasihan Bantul Yogyakarta.

Waktu : 27 Februari 2009

T : Tempat dan tanggal lahir anda ?

J : Aku kelahiran 21 Desember 1971 di Sicincin, Padang, Pariaman,
Sumatra Barat.

T : Sebutkan jenjang pendidikan anda ?

J : Aku lulusan dari SD Negeri 2 Sicincin Padang Pariaman tahun 1979,
SMP Negeri Sicincin Padang Pariaman tahun 1985, SMSR Negeri
Padang tahun 1988, dan jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia
(ISI) Yogyakarta tahun 1993.

T : Berapakah jumlah saudara kandung anda

J : Aku bersaudara cuma berdua, adiku perempuan tamatan IKIP jurusan
SENDRATASIK.

T : Apa Pekerjaan orang tua anda ?

J : Kedua orang tuaku bekerja sebagai Guru. Bapakku

Tamatan ASKI jurusan Karawitan.

T : Apakah ada pengaruh dari orang tua anda tentang berkesenian ?

J : Mungkin pengaruh darah seni dari bapakku aku menjadi seperti sekarang ini.

T : Apakah ada pengaruh dalam berkesenian anda dari kampung halaman ?

J : Aku juga tidak tahu pasti apa ada pengaruhnya kampung halaman aku, karena disana seni rupa tidak ada, rata-rata di sana bermata pencaharian sebagai Petani, sebagai Pedagang, dan ada sebagian yang bekerja sebagai Pegawai Negeri Sipil.

T : Secara keseluruhan tema apa yang anda ambil untuk berkarya patung ini ?

J : Bertemakan kehidupan sosial masyarakat Urban kalangan bawah, karena hal tersebut terdapat berbagai persoalan yang terjadi baik itu yang menimbulkan ketegangan, kegerian, keharuan dan kejadian yang menimbulkan kesan dalam batinnya. kejadian tersebut baginya selalu menjadi sumber inspirasi dalam pembuatan karya seni, Pada dasarnya Cuma potret kehidupan kota yang identik dengan glamour dan kerja keras, di kota orang ibarat robot di mana kehidupan tidak pernah berhenti dari pagi hingga pagi lagi

T : apa yang menjadi latar belakang dalam berkarya anda ?

J : Secara umum ide dasar saya dalam mencipta karya patung berawal dari pengalaman saya melihat acara sirkus di televisi, dalam acara sirkus tersebut ada semacam Drama atau Theater yang disuguhkan ke penonton. kemudian dalam hati saya terpancing untuk membuat karya patung yang bercerita seperti pada pertunjukan sirkus tersebut dan dari hal itu kemudian saya mencari ‘permasalahan’ yang terjadi di jalanan sebagai dasar tema dalam berkarya. Pada awalnya berkarya apa saja yang ada dipikirkanku saya buat, sehingga karya-karyanya tidak ada yang sama baik dari segi bahan maupun tekniknya. saya melakukan eksperimen-eksperimen dengan berbagai media dalam berkarya dan akhirnya saya menemukan gagasan membuat patung kayu. Model awal karya patung yang saya buat meniru boneka anak-anak tokoh ‘*Superhero*’ yang bisa dibongkar pasang. Tubuh, tangan dan kaki dibuat terpisah. Seiring dengan berjalannya waktu dalam proses berkarya saya akhirnya membuat patung kayu dengan model secara utuh dari keseluruhan anatomi tubuh dan hal tersebut dilakukan hingga sampai saat ini.

Secara khusus Ide dasar penciptaan karya patung saya berawal dari pengalamanku melihat Pekerja Sex Komersil (PSK) yang sedang “rebutan harga” dengan laki-laki. Transaksi itu mereka lakukan ditempat-tempat tertentu seperti di depan bioskop, di perempatan jalan protokol, di stasiun kereta api, tempat wisata, maupun di *club-club* malam. Abdi Setiawan tertarik dengan karena penampilan para Pekerja

Sex Komersil (PSK) yang berbeda dengan wanita pada umumnya, seperti dandanan yang selalu mencolok, kata-kata yang seronok dan perilaku mereka yang nekat. Peristiwa tersebut membuka kesadaran saya untuk mengangkatnya menjadi tema awal dalam berkarya seni patung. saya kemudian melakukan survei langsung ke rumah bordil di jalan Pasar Kembang, depan Stasiun Kereta Api Tugu Yogyakarta.

T : Apa konsep karya patung anda pada saat ini ?

J : Pada dasarnya konsep karyaku Cuma potret kehidupan kota yang identik dengan kerja keras, di kota orang ibarat robot dimana kehidupan tidak pernah berhenti dari pagi sampai pagi lagi.

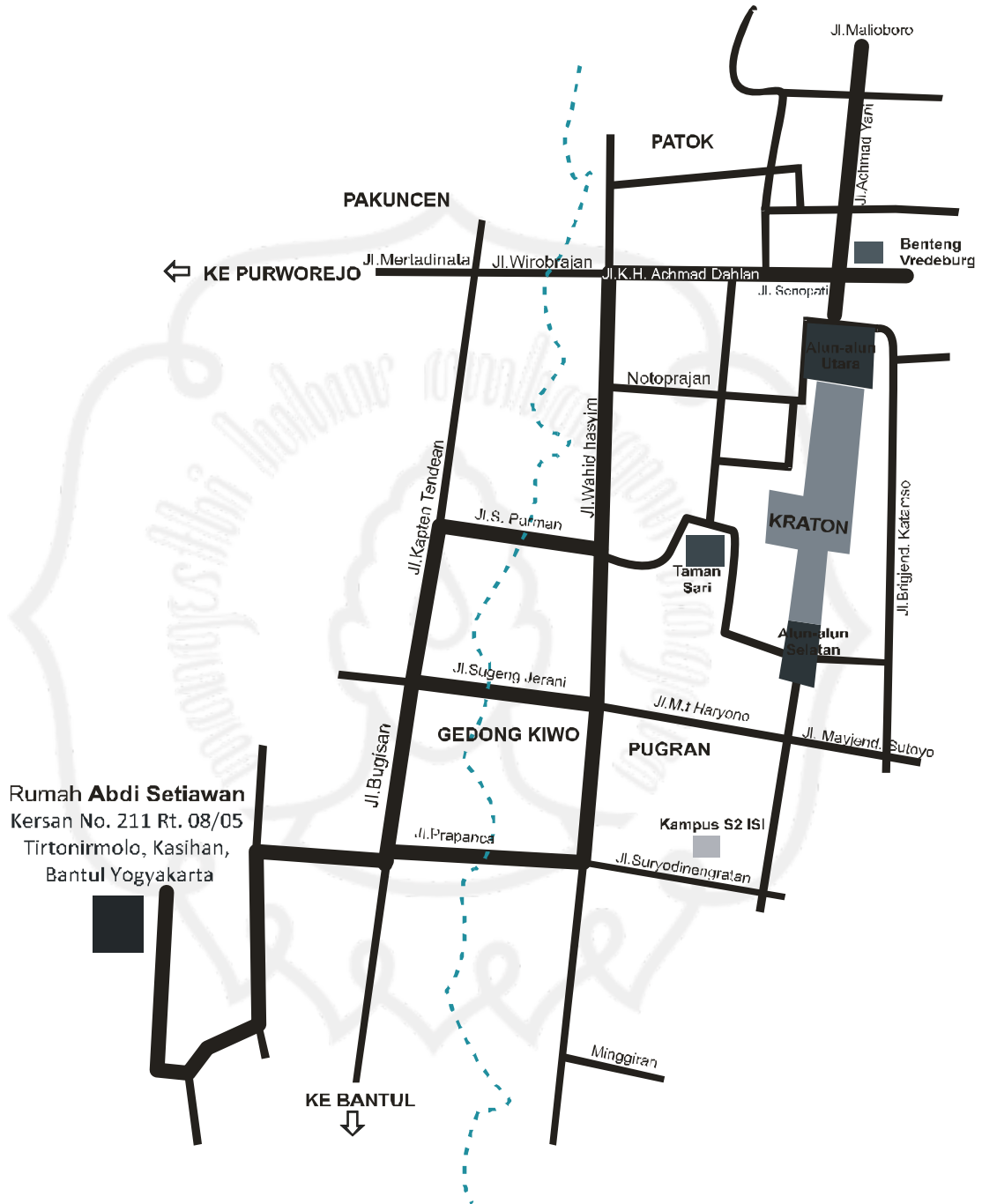
T : Dalam berkarya patung penghargaan apa saja yang anda peroleh selama ini ?

J : "*Finalist of Philip Morris Art Award*" dari Yayasan Seni Rupa Indonesia pada tahun 2001.

Yogyakarta, 27 Februari 2009
Informan,

Abdi Setiawan

DENAH LOKASI PENELITIAN



Nomor :/H27.1.2/PL/.....
Lampiran : 1 berkas proposal
Hal : Permohonan Ijin Research / Try Out
Kepada : Yth. **Abdi Setiawan**

Dengan Hormat,

Kami beritahukan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

N a m a : B. Arif Dwi Nugraha
N I M : K3201016
Tempat & Tgl Lahir : Klaten. 21 Mei 1981
Tingkat/ Smt : 7/ XIII
Prog./ Jurusan : Pend. Seni Rupa/ PBS
A l a m a t : Sabrang No.56 RT 02/01 Delanggu Klaten

Telah kami ijin untuk menyusun Skripsi/Makalah guna melengkapi tugas-tugas studi tingkat sarjana. Dengan judul :

**KEHIDUPAN MASYARAKAT URBAN KALANGAN BAWAH
DALAM PATUNG KARYA ABDI SETIAWAN**

Sehubungan dengan hal tersebut kami mengharap kiranya Saudara berkenan mengijinkan mahasiswa kami mengadakan Research/Try Out pada sekolah/instansi yang berada di bawah pimpinan Saudara. Atas perkenan dan perhatian Saudara kami ucapkan terima kasih.

Surakarta, Februari 2009

a . n . Dekan

Pembantu Dekan III

Drs. Amir Fuady, M.Hum

NIP. 130 890 437

Nomor :/H27.1.2/PL/.....
Lampiran : 1 berkas proposal
Hal : Permohonan Ijin Research / Try Out

Kepada : Yth. Rektor
Universitas Sebelas Maret
Surakarta

Dengan Hormat,

Untuk menyelesaikan penyusunan skripsi dengan ini kami melaporkan bahwa mahasiswa FKIP-UNS tersebut di bawah ini akan mengadakan penelitian :

N a m a : B. Arif Dwi Nugraha
N I M : K3201016
Tempat & Tgl Lahir : Klaten. 21 Mei 1981
Tingkat/ Smt : 7/ XIII
Prog./ Jurusan : Pend. Seni Rupa/ PBS
A l a m a t : Sabrang No.56 RT 02/01 Delanggu Klaten

Akan mengadakan Research di : Kersan No. 211 Rt. 08/05
Tirtonirmolo Kasihan Bantul Yogyakarta.

Judul Skripsi/Penelitian/Obyek : **KEHIDUPAN MASYARAKAT
URBAN KALANGAN BAWAH DALAM PATUNG KARYA
ABDI SETIAWAN**

Mohon mendapatkan proses penyelesaian ijin ke gubernur/C.Q.
BAPPEDA Jawa Tengah di Semarang dan kami lampirkan foto copy
kerangka penelitian.

Demikian harap menjadikan maklum dan terima kasih.

Surakarta, Februari 2009
a . n . Dekan
Pembantu Dekan III

Drs. Amir Fuady, M.Hum
NIP. 130 890 437

Lampiran : 1 berkas proposal
Februari 2009

Surakarta,

Hal : Permohonan Ijin Research / Try Out

Lepada : Yth. Dekan
C.Q. Pembantu Dekan I
FKIP-Univ. Sebelas Maret
Di Surakarta

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : B. Arif Dwi Nugraha
N I M : K3201016
Tempat & Tgl Lahir : Klaten. 21 Mei 1981
Tingkat/ Smt : 7/ XIII
Prog./ Jurusan : Pend. Seni Rupa/ PBS
A l a m a t : Sabrang No.56 RT 02/01 Delanggu Klaten

Dengan ini kami mengajukan permohonan kepada Dekan FKIP-Universitas Sebelas Maret, untuk menyusun skripsi/Makalah dengan judul sebagai berikut:

**KEHIDUPAN MASYARAKAT URBAN KALANGAN BAWAH
DALAM PATUNG KARYA ABDI SETIAWAN**

Kami lampirkan pula kerangka minimal Skripsi/Makalah.

Adapun konsultan/pembimbing kami mohonkan :

1. Drs. Tjahjo Prabowo, M. Sn
2. Drs. Slamet Subiyantoro, M.Si

Atas terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.

Persetujuan konsultan

Hormat kami,

1. _____

2. _____

B. Arif

Dwi Nugraha

Mengetahui

Ketua Program P. Seni Rupa

Ketua

Jurusan PBS

Drs. Tjahjo Prabowo, M. Sn
Suparno, M.Pd
NIP. 131 472 203
569 196

Drs.

NIP. 131

Nomor :/H27.1.2/PL/.....

Lampiran : 1 berkas proposal

Hal : Permohonan Ijin Research / Try Out

Kepada : Yth. **Abdi Setiawan**

Dengan Hormat,

Kami beritahukan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

N a m a : B. Arif Dwi Nugraha

N I M : K3201016

Tempat & Tgl Lahir : Klaten. 21 Mei 1981

Tingkat/ Smt : 7/ XIII

Prog./ Jurusan : Pend. Seni Rupa/ PBS

A l a m a t : Sabrang No.56 RT 02/01 Delanggu Klaten

Telah kami ijinkan untuk menyusun Skripsi/Makalah guna melengkapi tugas-tugas studi tingkat sarjana. Dengan judul :
**KEHIDUPAN MASYARAKAT URBAN KALANGAN BAWAH
DALAM PATUNG KARYA ABDI SETIAWAN**

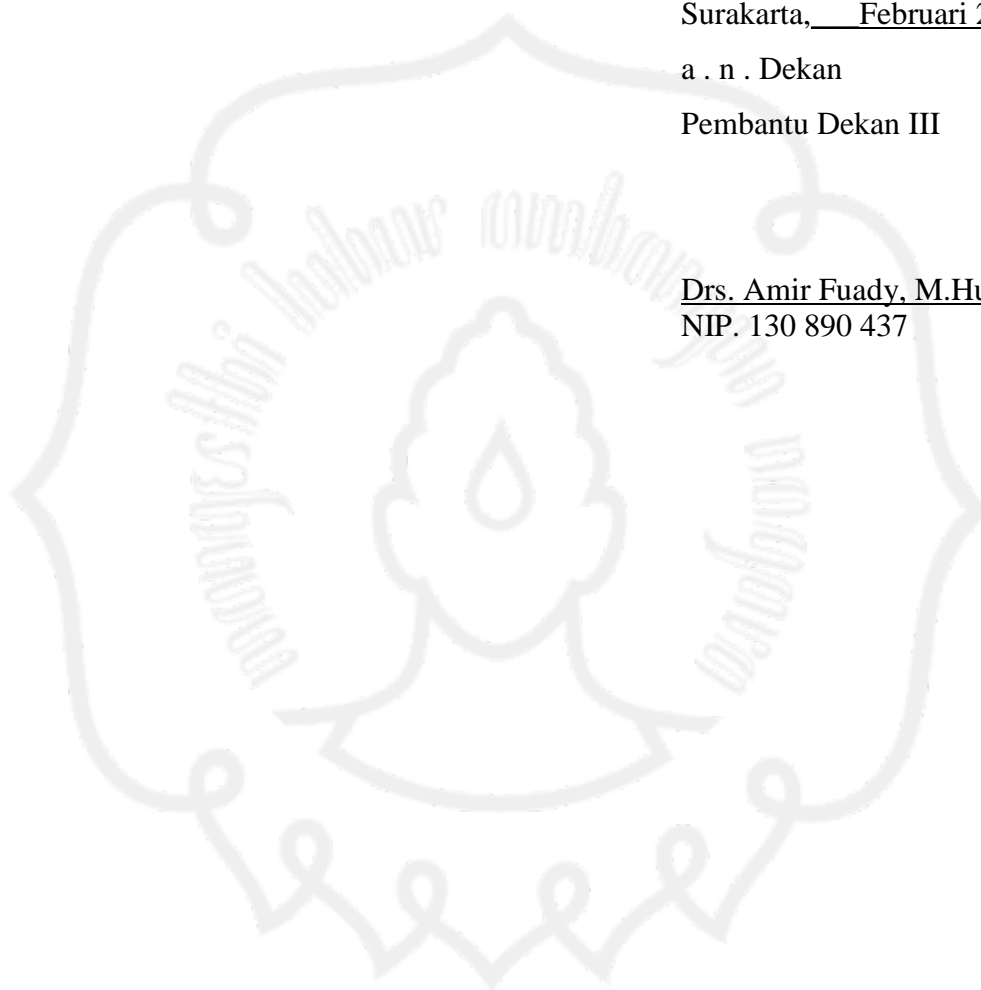
Sehubungan dengan hal tersebut kami mengharap kiranya Saudara berkenan mengizinkan mahasiswa kami mengadakan Research/Try Out pada sekolah/instansi yang berada di bawah pimpinan Saudara. Atas perkenan dan perhatian Saudara kami ucapkan terima kasih.

Surakarta, Februari 2009

a . n . Dekan

Pembantu Dekan III

Drs. Amir Fuady, M.Hum
NIP. 130 890 437





Patung-Patung Karya Abdi Setiawan
(Dokumentasi Abdi Setiawan)

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN**

Nomor :/H27.1.2/pp/.....

**TENTANG
IJIN PENYUSUNAN SKRIPSI/ MAKALAH**

Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret setelah menimbang pedoman penyusunan Skripsi/ Makalah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret, Nomor : 02/PT 40. FKIP/C/1991 Tanggal 25 Pebruari 1991.

Dengan persetujuan konsultan/ Pembimbing tanggal,

MEMUTUSKAN

Menetapkan kepada mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : B Arif Dwi Nugraha
Nomor Induk Mahasiswa : K3201016
Tempat, Tanggal Lahir : Klaten, 21 mei 1981
Program/ Jurusan : P. Seni Rupa/ PBS
Tingkat/ Semester : 7/XIII
Alamat : Sabrang Rt 02/01 No.56 Delanggu Klaten

dijinkan memulai menyusun Skripsi/ Makalah dengan judul yang telah dirumuskan sebagai berikut:

KEHIDUPAN MASYARAKAT URBAN KALANGAN BAWAH DALAM PATUNG KARYA ABDI SETIAWAN

Dengan konsultan/ pembimbing :

1. Drs. Tjahyo Prabowo, M Sn (Pembimbing Pertama)
2. Drs. Slamet Subiyantoro, M.Si (Pembimbing Kedua/ Teknik)

Surat Keputusan ini mulai berlaku sejak ditetapkan dan akan ditinjau kembali jika kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan.

Ditetapkan di : Surakarta
Pada Tanggal :

Februari 2009

Tim Skripsi

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I

Drs. Yant Mujiyanto, M.Pd

M.Si

NIP. 131 472 644

Prof. Dr. rer. nat. Sajidan,

NIP. 131 947 768

Tembusan :

Yth. Bp/Ibu pembimbing mohon dilaksanakan sebagaimana mestinya.

