

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sumber Pustaka

1. Rujukan

a. *Mumet*

Menurut kamus besar Indonesia *Mumet* merupakan kata yang berasal dari bahasa Jawa Adjektiva (kata sifat) pusing; pening. *Mumet* merupakan sebuah kondisi ketika seseorang mengalami pusing dan kebingungan karena terlalu banyak yang difikirkan dan bisa mengakibatkan stress. Beberapa adalah persamaan kata *mumet*/pusing diantaranya yaitu: pening, mabuk, sakit kepala, bingung, berat otak, rusuh hati, susah hati dan berfikir berlebihan.

b. Proses terjadinya *mumet*

Mumet terjadi ketika adanya sebuah permasalahan yang sedang difikirkan dan pada saat itu juga belum adanya sebuah solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut. seperti contoh:

- 1) Permasalahan pribadi yang dialami yaitu ketika dalam proses penciptaan karya seni patung untuk studi akhir perkuliahan, proses pengerjaan skripsi ini banyak ditemukan berbagai permasalahan mulai dari mengalami kebingungan dalam mencari tema untuk diangkat ke dalam karya patung, serta pada waktu yang bersamaan mengalami kondisi perekonomian yang sedang tidak stabil.

Keadaan tersebut kemudian membuat otak untuk berfikir keras dalam mencari ide dan bentuk karya patung yang sesuai dengan kondisi ekonomi pada saat itu, setelah terlalu lama berpikir kemudian memutuskan untuk mengambil tema *Mumet* yang berangkat dari kebingungan-kebingungan dalam mengerjakan skripsi penciptaan karya patung, serta memanfaatkan barang-barang di sekitar sebagai media membuat karya tiga dimensi.

commit to user

- 2) Pengalaman yang kedua dialami oleh Ainul Yaqin yaitu tentang permasalahan ekonomi, dimana dia mendapatkan sebuah tagihan cicilan kredit bermotor karena sudah terlalu lama menunggak tagihannya, pada saat itu dia sangat kebingungan karena tak mampu membayar tagihan. Karena dia baru saja di rumahkan/ di berhentikan bekerja dari perusahaannya di Semarang yaitu di sebuah warung makan ayam penyet karena adanya pengurangan karyawan pada saat itu, sebab terjadi sebuah pandemi Covid-19 di tahun 2020 yang membuat perusahaan merugi karena berkurangnya pengunjung.

Ainul Yaqin kemudian mencari lowongan pekerjaan, namun dia kesulitan mendapatkan pekerjaan, karena banyak juga perusahaan yang mengurangi karyawannya sebab pandemi covid-19. Setelah kebingungan tidak kunjung mendapatkan pekerjaan, akhirnya dia harus merelakan motornya dengan menjual ke dealer motor yang mau melanjutkan kredit-nya.

Menurut penjelasan kasus tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kondisi *mumet* dapat dialami oleh seseorang, ketika dalam kondisi kebingungan dan belum mendapatkan suatu pemecahan terhadap masalah tersebut, sehingga seseorang mengalami *overthinking* yang menimbulkan seseorang menjadi pusing dan berfikir keras untuk mencari solusi.

c. Faktor terjadinya *mumet*

Mumet merupakan kondisi dari sebab dan akibat, dimana kondisi ini terjadi karena adanya faktor yang mempengaruhi terjadinya *mumet* diantaranya yaitu:

1) Faktor internal

Faktor internal merupakan pengaruh yang disebabkan oleh diri sendiri, pada faktor ini seseorang akan di pengaruh dari proses berfikirnya yang mengakibatkan pusing. Kondisi pusing terjadi karena cara berfikir seseorang terlalu berlebihan sehingga

menimbulkan beban pikiran, seperti contoh kondisi yang menimbulkan seseorang pusing pada dirinya yaitu berprasangka, memikirkan sesuatu yang belum terjadi dan terlalu banyak menghayal.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal terjadi karena adanya pengaruh dari keluarga, ekonomi, lingkungan, pendidikan dan kebudayaan yang dapat membuat pusing.

a) Faktor keluarga

Keluarga merupakan seseorang sangat dekat dengan kita namun kondisi *mumet* juga dapat dipengaruhi dari lingkup keluarga yang disebabkan oleh suatu masalah yang terjadi, seperti contoh dimarahi orang tua, anak yang durhaka, perselingkuhan, perceraian serta kondisi keuangan yang tidak stabil dalam rumah tangga. Masalah-masalah tersebut yang akhirnya membuat pikiran jadi pusing dan ada juga sampai yang depresi.

b) Faktor ekonomi

Ekonomi merupakan pengaruh terbesar yang membuat seseorang pusing, karena ekonomi selalu erat dengan manusia, ekonomi adalah harta benda yang dimiliki seseorang dapat berupa bahan makanan, rumah, uang dll.

c) Faktor lingkungan

Lingkungan dapat membuat seseorang menjadi pusing karena adanya pengaruh dari alam seperti banjir, tsunami, gempa, maupun wabah penyakit. Contoh wabah penyakit yang terjadi pada awal tahun 2020 yaitu adanya pandemi yang di akibatkan oleh virus Corona, karena adanya virus Corona ini, banyak membuat orang menjadi kehilangan pekerjaan sampai tidak dapat makan karena tidak memiliki tabungan. Banyak warga indonesia dan tenaga medis yang

meninggal merupakan dampak dari pandemi Covid karena proses penyebaran virus Corona yang sangat cepat sampai akhirnya membuat bingung dan pusing.

d) Faktor pendidikan

Pendidikan merupakan cara untuk merubah cara berfikir seseorang dengan ilmu dan pengetahuan yang di ajarkan baik di sekolah maupun dalam bermasyarakat. Sistem pendidikan kadang dapat membuat seseorang mengalami kondisi *mumet* seperti contoh saat berada di sekolah siswa akan diberi suatu persoalan dan diwajibkan menjawab karena kapasitas berfikir seseorang berbeda terkadang ada yang membuat siswa menjadi pusing, contoh mata pelajaran yang membuat siswa pusing yaitu matematika, fisika, kimia dan akuntansi. Pusing dapat terjadi karena tugas pelajaran yang telah menumpuk yang akhirnya membuat seseorang bingung.

e) Faktor kebudayaan

Indonesia menjadi suatu negara yang memiliki banyak kebudayaan mulai dari suku, agama, makanan, bahasa, bangunan rumah, dan tradisi. *Mumet* terjadi karena adanya suatu perbedaan budaya yang terjadi atau *Culture Shock* dimana seseorang terkejut saat berada di daerah yang beda dengan budayanya. Perbedaan ini kemudian dapat membuat seseorang menjadi bingung dan paling banyak terjadi oleh bahasa yang membuat bingung, karena disebabkan tidak mengerti dan tidak paham sebab bahasa yang di gunakan berbeda.

2. Referensi (Kajian Teori Seni Rupa)

a. Seni Rupa

Seni rupa adalah suatu wujud hasil karya manusia yang diterima dengan indera penglihatan dan secara garis besar dibagi menjadi seni murni dan seni terapan (Nooryan, 2008:51).

“Seni rupa” dapat mengacu pada pengertian seni manapun. Pembatasan arti seni rupa dari arti seni secara umum ditentukan oleh media pengekspresiannya. Seni Rupa di ekspresikan melalui media rupa (visual) seperti titik, garis, bentuk, warna, tekstur, volume dan ruang (Sofyan Salam dkk, 2020:7).

Pengertian seni rupa dapat diartikan sebagai salah satu cabang seni yang dihasilkan manusia dan dapat diterima panca indra dengan beragam pengekspresian media rupa (visual).

b. Seni Patung

Seni patung adalah jenis karya seni rupa tiga dimensi yang dibentuk menurut jenis bahan yang digunakan. Bahan yang dapat digunakan untuk membuat patung sangat beragam, antara lain tanah liat, batu, kayu, gips, semen, fiber, dan logam. (Sofyan Salam dkk, 2020:67).

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

Seni patung didefinisikan menjadi bentuk seni visual pada bidang tiga dimensi, yang merupakan hasil pengolahan berbagai unsur seni dan unsur-unsur tersebut tersusun dalam harmoni, sehingga melahirkan keindahan khas disebut seni patung yang terwujud tiga dimensi dikarenakan dapat divisualisasikan dari berbagai arah pandang.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan seni patung merupakan salah satu unsur dari seni rupa yang menciptakan karya dengan karakter tiga dimensional dan dapat menggunakan beragam material dengan proses subtractive maupun aditif.

c. Seni Instalasi (*Installation Art*)

Seni Instalasi merupakan karya seni yang dibuat dengan cara menyusun, merakit dan menggabungkan berbagai media Seni, baik dua dimensi maupun tiga dimensi sehingga membentuk sebuah kesatuan dan makna baru.

Secara harfiah, instalasi diambil dari bahasa inggris, yaitu *Installation* yang artinya “pemasangan” atau “menempatkan”. Sehingga Seni Instalasi berkaitan dengan pemasangan karya yang akan dipamerkan.



Gambar 1: Seni Instalasi: Unlimited Space, oleh Esther Stocker

Sumber. <https://serupa.id/seni-instalasi-pengertian-sejarah-kategori-lengkap/>
diakses pada 26 desember 2020

Perbedaan seni instalasi dengan Seni Lukis atau seni Patung yang tinggal dipamerkan, berbeda dengan Seni Instalasi yang harus dipasang dan disusun terlebih dahulu karena terdiri dari banyak benda, baik komponen benda seni, maupun benda lain diluar konteks seni rupa. Misalnya sebuah pisang yang kemudian di lakban tembok. Bisa juga karya harus dirakit terlebih dahulu sebelum membentuk suatu kesatuan.

Sejarah Seni Instalasi

Robert, A. (1990: 90), mengatakan bahwa Seni Instalasi di dunia pertama kali muncul pada era aliran Pop Art di sekitar 1950-1970-an. Awal kemunculannya ditandai oleh karya Judy Pfaff yang membuat taman bawah laut dari ribuan jenis sampah yang malah menjadi tampak fantastis dan monumental.

Meskipun telah muncul pada tahun 1950-an, Seni Instalasi pertama kali berkembang di Amerika Serikat pada tahun 1970-an. Tokoh-tokoh lain yang memprakarsai seni ini antara lain: Daniel Buren, Joseph Beuys (dari Jerman), Daniel Buren (asal Prancis), Robert Irwin dan Hans Haacke.

Kemunculan Seni Instalasi diawali oleh perkembangan salah satu teknik yang terhitung baru dimasanya, yakni Asemblasi atau *Assemblage*. Asemblasi adalah teknik yang memodifikasi atau menggabungkan berbagai objek untuk membuat kesatuan baru yang berbentuk seperti patung.



Gambar 2. Contoh karya Asemblasi

Sumber. <https://serupa.id/seni-instalasi-pengertian-sejarah-kategori-lengkap/>
diakses pada 26 desember 2020

Asemblasi sendiri berkembang sejalan dalam perkembangan aliran Kubisme. Perkembangan aliran berikutnya seperti: Dadaisme, Surealisme dan Seni Konseptual (*Conceptual Art*) turut menjadi

commit to user

pemicu lahirnya Seni Instalasi, karena masih membawa pecahan mozaik kearifan dari Kubisme.

Kesimpulannya ialah bahwa Seni ini adalah produk yang dihasilkan oleh gelombang arus seni sebelumnya, yang kini tengah menepi di pelabuhan Seni Post-Modern atau Seni Kontemporer

Produk Seni Kontemporer

Gamal Thabroni menjelaskan bahwa Seni Instalasi merupakan bidang Seni yang berurusan dengan kreatifitas manusia dalam ranah yang lebih condong ke area konseptual dan termasuk dalam perjalanan Seni kontemporer yang lahir di era Posmodern.

Buktinya, Seni ini masuk dalam ciri-ciri atau karakteristik Seni Kontemporer seperti:

- 1) Berorientasi karya bebas, tidak menghiraukan sekat-sekat Seni Rupa yang dianggap terlalu kaku dan membatasi.
- 2) Menggunakan media khas atau bahan alternatif apapun yang dianggap bukan media atau alat seni dalam berkarya.
- 3) Adanya pluralisme dalam estetika, dalam prakteknya Seniman ingin mendapatkan kebebasan untuk berorientasi pada masa depan, masa lalu ataupun sekarang tanpa suatu tekanan apapun.
- 4) Selain sibuk mengembangkan hal internal seperti *Art for Art Sake*, Seni kini juga menyentuh situasi sosial, politik dan ekonomi masyarakat yang tengah terjadi.

(<https://serupa.id/seni-instalasi-pengertian-sejarah-kategori-lengkap/>. Diakses pada 26 desember 2020)

Kategori Seni Instalasi

Mark Rosenthal (2003) dalam bukunya yang berjudul *Understanding Installation Art* membagi Seni Instalasi menjadi dua kategori, yakni *Filled-Space Installation* dan *Site-Specific Installation*.

1) Instalasi Filled-Space

Instalasi *Filled-Space* adalah Instalasi yang mengisi ruang, baik ruang nyata maupun ruang imajiner (alam terbuka). Ketika Instalasi *Filled-Space* dipindahkan ke ruang lain bentuk karya tetap sama seperti sebelumnya, dalam artian karya tidak bergantung pada

commit to user

ruangnya. Hampir mirip karya Seni Patung, namun tetap tidak berdiri sendiri sebagai suatu kesatuan yang tunggal.

2) Instalasi Site-Specific

Sementara Instalasi Site-Specific adalah karya instalasi yang bergantung dan beradaptasi dengan ruangnya. Instalasi kategori ini sangatlah kontekstual terhadap ruang, bahkan dapat mengeksplorasi ruang yang tersedia. Maka, wujud dan makna juga akan ikut berubah ketika karya ditempatkan diruang yang berbeda, entah itu gedung galeri yang berbeda, ataupun ruang alam terbuka yang berbeda pula.

Pada karya Instalasi seperti ini, sudah mulai ada kecenderungan bahwa karya Instalasi dapat memiliki unsur eksternal baru diluar karyanya sendiri, yaitu lingkungannya. Seorang Seniman Instalasi mendapatkan ruang baru untuk bereksplorasi dalam mengembangkan Seni ini. Ini juga membawa kita pada kemungkinan jenis Seni lain, seperti *Land Art* dan *Environmental Art*.

d. Komponen penciptaan Seni Rupa

1) *Subject Matter*

Subject Matter dalam seni adalah suatu (persoalan) yang akan di ungkap pada suatu karya dan oleh karena itu sering kali juga pokok soal atau tema. Dengan kata lain *subject matter* adalah apa yang di ungkapkan dalam suatu karya. (Mulyadi, 1998: 15).

Subject Matter merupakan pokok masalah seniman berkarya dan dengan masalah ini *Mumet* dijadikan *subject matter* dengan menggunakan visualisasi deformatif dan figuratif dengan bentuk-bentuk dan medium yang disesuaikan.

2) Bentuk

Bentuk sebagai salah satu unsur fisik seni rupa dapat berupa titik, garis, bidang, dan gempal (Sofyan Salam dkk, 2020:17). Bentuk adalah totalitas dari pada karya seni. Bentuk itu merupakan organisasi atau suatu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya (Dharsono, 2004:30).

commit to user

Pada dasarnya apa yang dimaksud dengan bentuk (form) adalah totalitas dari pada karya seni. Bentuk itu merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya (Dharsono, 2004: 30).

Bentuk merupakan kesatuan dari berbagai unsur pendukung karya yang melalui proses pengolahan keinginan pikiran penciptanya.

3) Isi

Isi atau bobot dari benda atau peristiwa kesenian meliputi bukan hanya yang dilihat semata-mata tetapi juga apa yang dirasakan atau dihayati sebagai makna dari wujud kesenian itu yang terbagi menjadi tiga aspek, suasana, gagasan, dan pesan (Djelantik, 1999:18)

Isi atau arti sebenarnya adalah bentuk psikis dari seorang penghayat yang baik. Perbedaan bentuk dan isi hanya terletak pada diri penghayat. Bentuk hanya cukup dihayati secara indrawi tetapi isi atau arti dihayati dengan mata batin seorang penghayat secara kontemplasi (Dharsono, 2017: 30).

Menurut berbagai uraian diatas, isi merupakan suatu bobot, suatu bentuk penghayatan, suatu emosi, yang tercipta oleh suasana, gagasan, dan pesan. Dan dapat dirasakan melalui mata batin seorang penghayat.

4) Deformasi

Kata deformasi berasal dari Bahasa Latin yaitu *deformare* yang artinya meniadakan atau merusak bentuk (Soedarso, 2006: 82).

Deformasi merupakan perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan penciptaan karya seni rupa yang terkesan sangat kuat sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau sebenarnya. Hal ini dapat memunculkan figur atau karakter baru yang lain dari sebelumnya (Mikke, 2011: 98).

Deformasi dapat dikatakan adalah pengubahan bentuk asli menjadi suatu bentuk karakter baru dengan cara menambahkan atau mengurangi bentuk semula.

5) Distorsi

Distorsi adalah perubahan bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara meningkatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar. Contohnya pada penggambaran tokoh figur Gatutkaca pada wayang kulit purwa, semua bentuk menjadi serba kecil dan atau mengecil. Demikian juga pada penggambaran topeng, warna merah, dan mata melotot untuk menyangatkan bentuk karakter figur tokoh Angkara Murka pada topeng raksasa pada wayang Wong di Bali atau topeng Klana dari cerita Panji di Jawa (Dharsono, 2017: 39).

e. Prinsip Organisasi Unsur – Unsur Rupa

Prinsip dasar seni rupa antara lain meliputi kesatuan (unity), keseimbangan (balance), keselarasan (ritme), perbandingan (proportion), penekanan (domination).

1) Kesatuan atau *Unity*

Kesatuan atau keutuhan merupakan salah satu prinsip dasar seni rupa. Kesatuan dapat juga disebut keutuhan seluruh bagian-bagian atau semua unsur menjadi satu kesatuan. Tanpa adanya satu kesatuan, sebuah karya seni tidak sempurna atau tidak enak untuk dilihat. Prinsip kesatuan sesungguhnya “adanya saling hubungan” antara unsur yang disusun di dalam karya seni. (Ebdi, 2009: 2013).

2) Keseimbangan atau *balance*

Keseimbangan merupakan suatu keadaan, semua bagian sebuah karya seni tidak ada yang lebih bebani. Sebuah karya seni dikatakan seimbang manakala disemua bagian pada karya bebannya sama, sehingga pada karya tersebut akan membawa rasa tenang dan enak dilihat, di dalam keseimbangan simetri (symmetrical balance), keseimbangan memancar (radial balance), keseimbangan sederajat (obvious balance). (Ebdi, 2009: 237).

3) Keselarasan atau ritme

Ritme (keselarasan) suatu istilah yang biasa di pakai di dalam musik dan puisi. Ritme pada seni rupa berarti suatu susunan teratur yang ditimbulkan dari pengulangan sebuah atau beberapa unsur sehingga

menimbulkan gerak karena pengulangan objek yang satu ke objek yang lainnya. (Arsad Hakim, 1997: 18).

4) **Penekanan atau *domination***

Dominasi dalam karya seni disebut sebagai keunggulan, keistimewaan, keunikan, keganjilan dan kelainan. Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada pada karya seni, agar diperoleh karya seni yang artistik atau memiliki nilai seni. Jadi dominasi bertugas sebagai pusat perhatian dan daya tarik. (Ebdi, 2009: 225).

f. **Unsur- unsur seni rupa**

Terdapat beberapa unsur seni rupa yang di susun dalam seni patung dan menciptakan karya seni, seperti:

1) **Garis**

Garis adalah suatu hasil goresan nyata atau batas limit suatu benda, ruang, rangkaian massa dan warna. Raut garis secara umum dapat dibedakan atas lurus, lengkung, dan bentuk patah-patah. Oleh karena garis mempunyai lebar, tubuhnya dibatasi oleh dua sisi, maka berdasarkan ukuran tubuhnya dapat pula dibedakan atas garis tebal dan garis tipis. (Sofyan Salam dkk, 2020:18).

Garis juga dapat diartikan sebagai perpaduan titik-titik yang sejajar dan memiliki ukuran yang sama, garis juga memiliki dimensi yang memanjang serta memiliki arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, melengkung, lurus, dan lain-lain. Perpaduan antara dua warna yang berbeda juga dapat membentuk sebuah garis (Mikke, 2011: 148).

2) **Bidang**

Bidang adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, hanya mempunyai dimensi panjang dan lebar, mempunyai kedudukan dan arah serta dibatasi oleh garis, lazim disebut sebagai bentuk dua dimensi. Raut bidang meliputi bidang geometri, organis, bersudut, gabungan, tak beraturan, dan kebetulan. (Sofyan Salam dkk, 2020:19).

Bidang merupakan sebuah area yang dibentuk dari dua atau lebih unsur garis yang saling terhubung sehingga membuat batas, garis yang membatasi dapat berupa garis formal/nyata maupun garis yang bersifat ilusif/semu, ekspresif atau sugestif (Mikke, 2011: 55).

Bidang adalah himpunan atau gabungan garis yang saling terhubung dan membuat batas, serta memiliki bentuk yang beragam sesuai dengan keinginan pencipta.

3) Warna

Dari pandangan ilmu fisika warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata. Menurut ilmu bahan warna adalah semacam zat berupa pigment. Dalam seni rupa warna merupakan unsur penting, warna memiliki peran dan klasifikasi. (Sofyan Salam dkk, 2020:21).

Warna didefinisikan sebagai pancaran cahaya yang melalui sebuah benda, yang kemudian gelombangnya diterima oleh indra penglihatan manusia. Warna merupakan unsur rupa yang memiliki peranan penting dalam suatu karya seni lukis, kehadirannya mampu memberi rasa dan karakter tersendiri (Mikke, 2011:433).

Warna merupakan sebuah pancaran cahaya terhadap benda yang gelombangnya diterima dan diterjemahkan manusia oleh indra penglihatan atau sebagai zat pigment, yang mampu memberikan sebuah rasa dan karakter terhadap objek-objek.

4) Tekstur / Barik

Tekstur atau barik adalah nilai raba suatu permukaan. Nilai raba suatu permukaan terdiri atas kasar dan halus. Namun secara visual tekstur kasar maupun halus ada yang bersifat semu, artinya berbeda kesan yang dirasakan bila dipandang dengan kesan yang dirasakan bila diraba.

Berdasarkan sifat itu, tekstur kasar maupun halus ada yang disebut nyata dan ada pula yang disebut semu. Tekstur pada sebuah karya biasanya diadakan untuk memberikan efek tertentu pada permukaan atau penampakan karya tersebut. (Sofyan Salam dkk, 2020:24-25).

5) Gempal/Volume

Gempal adalah bentuk yang mempunyai dimensi ketebalan atau kedalaman di samping panjang dan lebar, yang lazim disebut juga sebagai bentuk tiga dimensi. Gempal bisa padat dan bisa berongga. Bentuk gempal juga beraneka macam, namun secara garis besar dapat dibedakan atas gempal kubistik, silindris, gabungan dan variatif. Pada karya seni dua

dimensi gempal tampak bersifat semu karena hanya terlihat seolah-olah ada volume padahal kenyataannya tidak ada. (Sofyan Salam dkk, 2020:20)

6) Ruang

Kumpulan dari beberapa bidang akan terbentuk ruang. Ruang memiliki tiga dimensi: panjang, lebar, dan tinggi. Ruang pada aslinya adalah sesuatu yang kosong, tidak ada isinya. Ruang yang seluruhnya terisi dengan benda disebut massa, dan bila benda itu kental massanya menjadi berat. Karena itu selain dari tiga dimensi, massa mempunyai berat badan seolah-olah dimensi yang keempat. Dalam seni patung ruang memiliki peranan yang utama dan terwujud dengan sungguh. Dalam seni lukis yang hanya memakai bidang kertas atau kanvas, ruang merupakan suatu ilusi yang dibuat dengan pengolahan bidang dan garis, sering dibantu oleh warna. (Djelantik, 1999:24).

Ruang dan volume merupakan unsur pokok dalam seni tiga dimensi seperti seni patung dan arsitektur. Patung pra modern cenderung menggunakan bentuk-bentuk volumetrik yang massif seperti patung-patung budha di candi Borobudur dan patung-patung pra modern di seluruh dunia umumnya. (Bahari, 2008:102).

B. Sumber Ide (Rujukan Karya)

1. Marcel Duchamp

Henri Robert Marcel Duchamp kelahiran 28 Juli 1887 – 2 Oktober 1968) dia adalah seorang seniman asal Prancis yang kemudian berpindah kewarganegaraan Amerika Serikat pada tahun 1955. Karya serta idenya cukup berpengaruh pada perkembangan seni rupa barat pasca kedua.. salah satu karya tiga dimensi Marcel Dhucamp yang terkenal adalah *Fontain* pada tahun 1917 dengan menggunakan media *porcelain* berukuran 36x48x61 cm

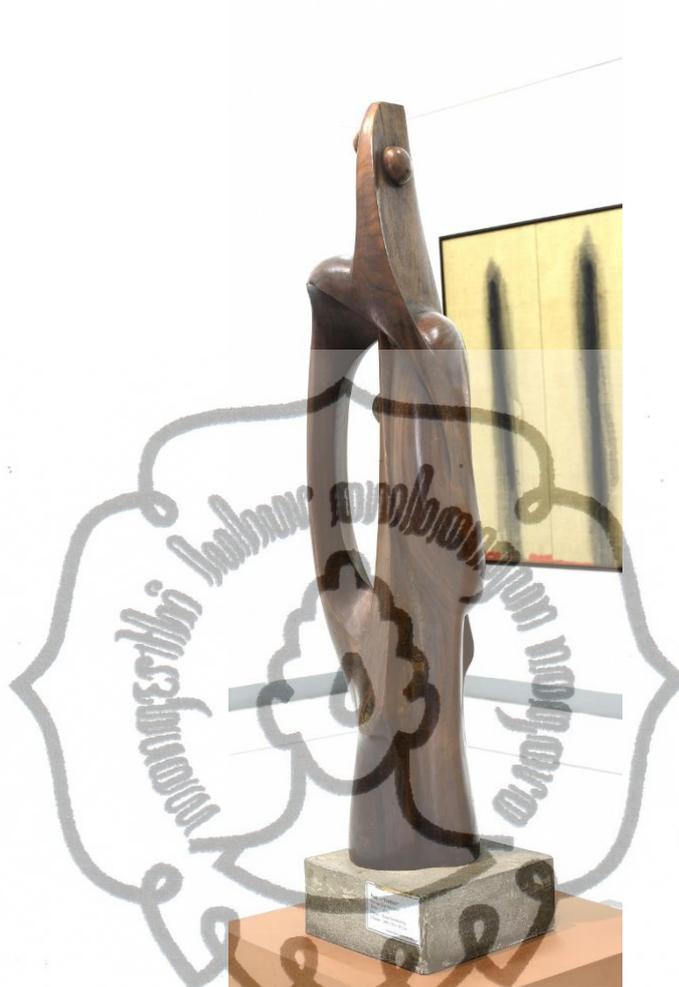


Gambar 3. Marcel Duchamp "Fontain"
Media porcelain ukuran 36x48x61 cm

Sumber: <https://sites.google.com/site/adairarthistory/iv-later-europe-and-americas/144-fountain-marcel-duchamp>
Diakses tanggal: 06 Desember 2020, pukul 23.44 WIB

Karya Marcel Duchamp dengan judul *Fontain* dalam konsep yang di bawakan memberikan ide dan inspirasi untuk skripsi penciptaan karya patung ini, dimana beberapa karya menggunakan bahan jadi yang dapat ditemukan dalam keseharian. Karya-karyanya yang berangkat dari pengamatan atas fenomena yang terjadi pada masa itu kemudian Marcel Duchamp mengekspresikan bentuk seni-nya dalam karya tempat buang air kecil pria dengan media *porcelain* yang kemudian mengubah pandangan tentang seni dengan media kebaruan seni-nya.

2. Edi Sunarso



Gambar 4 : "Torso" Edi Sunarso tahun 1974

Medium: Kayu Sonokeling.

Ukuran : 104x20x30 cm.

Sumber : <http://galeri-nasional.or.id/collections/469-torso>
Diakses tanggal: 07 Desember 2020, pukul 09.00 WIB

Karya Edi Sunarso yang berjudul " *Torso* " (1974), merupakan patung deformasi lanjut dari bentuk tubuh seorang wanita. Patung ini dapat dikategorikan kedalam gaya seni abstrak, melihat dari bentuknya yang telah jauh berubah dari dasarnya. Namun dalam irama bentuk kayu sonokeling yang plastis, sosok wanita masih dapat dikenali dari bulatan dalam rongga yang mempresentasikan buah dada, serta lekuk-lekuk bergelombang yang memperlihatkan bentuk bagian-bagian anatomi tubuh.

Seniman dalam karya ini mengungkapkan empati terhadap nilai-nilai kemanusiaan lewat penggalan bentuk-bentuk tubuh

wanita. Eksplorasi nilai kemanusiaan itu sampai pada esensi bentuk, fungsi, dan nilai estetik bagian-bagian tubuh sehingga dapat melahirkan bentuk yang tidak terduga. patung ini menampilkan bentuk lembut dan indah, yang merefleksikan nilai kemanusiaan sosok wanita. Bentuk-bentuk yang di tampilkan pada karya ini memberikan dampak terhadap karya yang berjudul “Berfikir Keras” dalam menemukan sebuah bentuk untuk sebuah figur yang ingin di tampilkan.

3. Dadang Crhistanto



Gambar 5 : “*They give evidence*” **Dadang Crhistanto** tahun 1996-1997

Medium: resin dan potongan kain.

Ukuran : - cm x-cm x -cm.

Sumber : <https://www.artgallery.nsw.gov.au/collection/works/337.2003.a-11/>

Diakses tanggal: 09 Desember 2020, pukul 09.00 WIB

Dadang Crhistanto fokus pada karyanya, baik instalasi maupun gambar, adalah penderitaan manusia. Karyanya dengan fasih menyampaikan suara untuk para korban penindasan dan ketidakadilan sosial. Enam belas sosok berdiri dengang memegang pakaian, patung yang terbuat dari resin atau *fiberglass* dan 22 potongan pakaian. Sosok pria dan wanita yang lebih besar dari kehidupan didalam instalasi ini mewakili para korban yang *commit to user* mengungsi, tanpa suara dengan membawa mayat

pria, wanita, dan anak-anak tak berdosa yang telah terbunuh. bukti akan ketidakmanusiawian, monumen bisu serta kesedihan komunal. Karya ini menyerang inti empati, rasa sakit, dan kasih sayang langsung dan primitif yang merupakan permohonan universal yang menarik untuk melawan ketidakmanusiaan.

Pembawaan konsep kemanusiaan dan kondisi permasalahan yang sedang terjadi di masyarakat, memberikan pengaruh dalam karya skripsi penciptaan ini dimana banyak masalah yang sedang terjadi pada pribadi dan di lingkup masyarakat menjadikan sebuah ide untuk panciptaan karya seni patung.

Karya rujukan yang di tampilkan dalam penulisan ini mengarah pada konsep, media, dan bentuk yang memberikan pengaruh dalam penciptaan karya patung ini, mulai dari pembawaan konsep yaitu permasalahan yang sedang terjadi di masyarakat, media yang di gunakan dalam karya seni dan beberapa bentuk visual karya rujukan. Karya dari penciptaan ini mengangkat gagasan *mumet* serta permasalahan yang sedang terjadi di masyarakat pada tahun 2020 yaitu sebuah pandemi dari virus Corona dan permasalahan lain yang terjadi pada manusia, media yang di gunakan dalam penciptaan karya patung terbuat dari media yang dapat di temukan dalam keseharian yang kemudian melalui proses perubahan bentuk atau warna sesuai dengan konsep yang ingin di tampilkan.