

Ekspresi Gerak Ikan Dengan Media Sampah Plastik Dalam Penciptaan Karya Seni Patung

I Made Deny Arsana Putra¹, I Made Jodog², Ni Made Rinu³

Prodi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia

Email: deniarsana@gmail.com

Penelitian penciptaan Karya seni dengan karya tulis ini ditujukan untuk mengubah sampah plastik yang dewasa ini menjadi masalah serius, semakin mencemari lingkungan sungai dan saluran air. Masalah lingkungan ini memantik penulis untuk mengolah sampah plastik menjadi karya seni patung. Karya ini mengangkat tema sampah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat agar tidak membuang sampah sembarangan, terutama di lingkungan sungai yang tidak hanya mengganggu habitat mahluk – mahluk air tetapi juga lingkungan yang esensial bagi semua mahluk termasuk manusia. Lingkungan sungai di daerah penulis sudah mulai dipenuhi dengan sampah – sampah plastik yang membuat air tercemar dan tidak bisa dimanfaatkan dengan maksimal. Pembuatan karya seni patung ini berlandaskan teori – teori seni patung diantaranya teori seni, teori estetika, dan teori semiotika. Penciptaan ini menggunakan metode penciptaan alih pengetahuan, teknologi, ketrampilan yang disesuaikan dengan kebutuhan penulis dalam mengolah sampah plastik untuk dijadikan karya seni patung ramah lingkungan dan mengekspresikan gerak ikan.

Kata kunci: *patung, ekspresi, ikan, sampah, plastic*

Expression Of The Movement Of A Fish Made With Plastic Waste In The Creation Of A Statue

Research on the creation of this work of art with this paper is intended to turn plastic waste, which is currently a serious problem, increasingly polluting the environment of rivers and waterways. This environmental problem prompted the author to process plastic waste into sculptures. This work raises the theme of waste to increase public awareness so as not to litter, especially in the river environment which not only disturbs the habitat of aquatic creatures but also the environment that is essential for all creatures including humans. The river environment in the writer's area has begun to be filled with plastic waste which makes the water polluted and cannot be utilized optimally. The making of this sculpture is based on the theories of sculpture including art theory, aesthetic theory, and semiotic theory. This creation uses a method of creating, knowledge transfer, technology, skills that are adapted to the needs of the author in processing plastic waste to be made into environmentally friendly sculptures and expressing fish movements.

Keywords: *statue, expression, fish, garbage, plastic*

PENDAHULUAN

Semakin hari tingkat pertumbuhan populasi selalu mengalami peningkatan. Hal itu tentu berbanding lurus dengan adanya peningkatan dalam penggunaan serta pembuangan plastik. Penulis melihat fenomena tersebut terjadi di sungai-sungai yang dulunya bisa dilihat adanya aktivitas makhluk air seperti ikan, tetapi sekarang sudah terhalangi oleh tumpukan sampah plastik. Sampah merupakan material sisa yang tidak diinginkan setelah berakhirnya suatu proses. Sampah didefinisikan oleh manusia menurut derajat keterpakaianya, dalam proses-proses alam sebenarnya tidak ada konsep sampah, yang ada hanya produk-produk yang dihasilkan setelah dan selama proses alam tersebut berlangsung. Akan tetapi karena dalam kehidupan manusia didefinisikan konsep lingkungan maka sampah dapat dibagi menurut jenis-jenisnya. (Andrian Wisudawan, 2014).

Polusi plastik adalah akumulasi dari produk plastik yang ada di lingkungan yang berdampak buruk terhadap satwa liar, habitat satwa liar, dan manusia. Plastik yang berperan sebagai salah satu bahan yang mengakibatkan polusi atau biasa disebut polutan. Plastik sendiri dikategorikan kedalam mikro, sedang, atau puing-puing makro, berdasarkan ukurannya. Plastik berharga murah, tahan lama, dan hasilnya tingkat produksi plastik oleh manusia menjadi tinggi. Namun, umumnya struktur kimia dari plastik membuat mereka tahan terhadap banyak proses alami degradasi dan akibatnya mereka lambat juga untuk didegradasi. Bersama-sama, kedua faktor inilah yang menyebabkan tingginya tingkat pencemaran plastik di lingkungan. (Kulonprogokab, 2018)

Polusi plastik dapat mengenai tanah, saluran air dan lautan. Organisme yang hidup, terutama hewan laut, dapat dirugikan baik oleh efek mekanis, seperti terjatuh di dalam objek plastik atau masalah yang terkait dengan menelan limbah plastik, atau melalui paparan terhadap bahan kimia didalam plastik yang mengganggu fisiologi mereka. Manusiapun juga dipengaruhi oleh polusi plastik, seperti melalui gangguan dari berbagai mekanisme hormonal. Pada 2018, terdapat sekitar 380 juta ton plastik telah diproduksi di seluruh dunia setiap tahun. Dari tahun 1950 hingga tahun 2018, diperkirakan terdapat 6,3 miliar ton plastik telah diproduksi di seluruh dunia, yang diperkirakan 9%

telah didaur ulang dan diperkirakan juga 12% lainnya telah dibakar. Di Inggris saja, lebih dari 5 juta ton plastik telah dikonsumsi setiap tahun, yang diperkirakan hanya seperempatnya yang telah didaur ulang, dan dengan sisanya akan dibuang ke landfill. Sejumlah besar sampah plastik yang dibuang ini pasti akan memasuki lingkungan, dengan adanya penelitian yang telah menunjukkan bahwa 90% tubuh burung laut mengandung sisa-sisa plastik. Ada upaya-upaya yang cukup signifikan untuk mengurangi kelebihan polusi plastik, melalui pengurangan konsumsi plastik dan mempromosikan daur ulang plastik. Perkiraan menyatakan bahwa pada tahun 2050 kemungkinan ada lebih banyak plastik dari pada ikan di lautan berdasarkan pada beratnya. Sampah plastik selalu menjadi masalah utama dalam pencemaran lingkungan baik pencemaran tanah maupun laut. Sifat sampah plastik tidak mudah terurai, proses pengolahannya menimbulkan toksit dan bersifat karsinogenik, butuh waktu sampai ratusan tahun bila terurai secara alami. (World Economic Forum, 2015)

Masih dari World Economic Forum,(2015) Untuk pencemaran di laut, Indonesia merupakan penghasil sampah plastik laut terbesar kedua di dunia. Penelitian dari UC Davis dan Universitas Hasanuddin yang dilakukan di pasar Paotere Makassar menunjukkan 23% sampel ikan yang diambil memiliki kandungan plastik di perutnya. Berangkat dari konsep penggunaan sampah plastik sebagai sumber ide penciptaan seni patung dari judul ini akan menghasilkan karya seni patung yang terbuat dari limbah plastik bekas kemasan makanan, botol minuman, dll. Penciptaan seni patung dengan judul ini mengangkat tema pencemaran sampah plastik di sungai.

Patung merupakan karya seni yang berbentuk tiga dimensi yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Ikan adalah anggota vertebrata poikilothermik (berdarah dingin) yang hidup di air dan bernapas dengan insang. Ikan merupakan kelompok vertebrata yang paling beraneka ragam dengan jumlah spesies lebih dari 27,000 di seluruh dunia. Secara taksonomi, ikan tergolong kelompok paraphyletic yang hubungan kekerabatannya masih diperdebatkan; biasanya ikan dibagi menjadi ikan tanpa rahang (kelas Agnatha, 75 spesies termasuk lamprey dan ikan hag), ikan bertulang rawan (kelas Chondrichthyes, 800 spesies termasuk hiu dan pari), dan sisanya tergolong ikan bertulang keras

(kelas Osteichthyes). Berdasarkan situs lab bahasa kemendikbud, Ikan dalam berbagai bahasa daerah disebut iwak (jv, bjn), jukut (vkt). (PJP Whitehead, 1988)

Berdasarkan pemaparan diatas, maksud dan tujuan mewujudkan karya seni patung yang berkonsep sampah plastik adalah bertujuan untuk mengolah sampah plastik bekas bungkus makanan dan botol minuman menjadi karya seni. Oleh karena itu pencipta tertarik mengangkat sampah plastik sebagai sumber ide dalam pembuatan karya seni patung dengan judul “Ekspresi Gerak Ikan Dengan Media Sampah Plastik Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Patung”. Berdasarkan latar belakang tadi penulis merumuskan beberapa permasalahan yaitu 1) Bagaimana cara mengekspresikan gerak ikan dengan media daur ulang sampah plastik dalam karya seni patung?; 2) Apa teknik yang digunakan untuk membentuk medium daur ulang sampah plastik menjadi sebuah karya seni patung?

TINJAUAN PUSTAKA

Landasan Teori

Dalam permasalahan dan penelitian tentang Ekspresi Gerak Ikan Dengan Media Sampah Plastik digunakan beberapa teori yang dapat memberi pengetahuan secara kongkrit, seperti:

Teori Estetika

Estetika merupakan suatu ilmu pengetahuan mengenai keindahan. (Oka Sudira, 2010:161). Dalam menciptakan sebuah karya seni biasanya tidak lepas dari estetika itu sendiri walaupun pada ini dalam berkesenian begitu sangat dibebaskan, namun tetap pada estetika yang meliputi suatu unsur-unsur seni rupa seperti garis, bidang, warna, komposisi, keseimbangan dan elemen-elemen didalam menciptakan karya seni. Dalam menciptakan karya seni penulis mengacu pada Ekspresi Gerak Ikan Dengan Media Sampah Plastik yang kemudian diwujudkan kedalam seni patung. Keindahan atau estetika dalam sebuah karya seni yang nantinya memberikan nilai estetika dari suatu karya seni. Estetika pada karya dapat dilihat melalui garis, bidang, dan komposisi yang dikombinasikan dengan Sampah Plastik mampu membentuk suatu figur yang menjadi acuan dalam berkarya seni patung. Warna juga berperan penting dalam estetika agar dapat menarik perhatian dari

audiens atau orang – orang yang mengamati karya seni tersebut.

Teori Semiotika

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang digunakan untuk mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, tentang memperdebatkan bagaimana memahami (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*tosinify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukan dengan mengkomunikasikan (*tocommunicate*). Memaknai berarti objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu perlu disampaikan, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Alex Sobur, 2004:15) Teori ini merupakan bagian dari setiap simbol – simbol dari karya yang akan diciptakan dari warna tulang ikan hingga beberapa bentuk yang penulis buat pada karya. Sehingga dapat memvisualkan suatu karya dengan simbol yang jelas dalam karya seni patung.

Teori Kontruksi

Teori Kontruksi menurut *The Merriam-Webster Dictionary* (1976) dalam buku *Diksi-rupa* (Susanto, 2018: 233). Kontruksi memadankan kata kontruksi dengan membuat, membangun dan mendirikan. Namun banyak ahli mengatakan bahwa kontruksi merupakan perpaduan dari berbagai teknik dalam membangun karya seni (misalnya patung atau arsitektur), artinya sampai pada batas-batas tertentu kedua pengerian memiliki persamaan. Teori ini merupakan teori yang menjelaskan tentang kontruksi dimana dalam proses pembuatan patung penulis menggunakan teori kontruksi, sehingga penulis dapat membuat karya yang memiliki kontruksi yang kuat dan kokoh.

METODE

Pengumpulan Data

Untuk menjalankan suatu penelitian perlu menggunakan beberapa metode yang akan memperkuat kebenaran dari informasi yang akan didapat.

Metode Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial untuk kemudian dilakukan pencatatan. Pada dasarnya teknik observasi digunakan untuk melihat atau mengamati perubahan fenomena sosial yang tumbuh dan berkembang kemudian dapat dilakukan penilaian atas perubahan tersebut. Kepekaan mengungkap serta membaca permasalahan dengan momen tertentu dengan dapat memisahkan dengan yang di perlukan dengan yang tidak di perlukan (P. Joko Subagyo, S.H th 2011 : 63). Metode observasi di lakukan dengan pengamatan langsung ke lapangan, kemudian mengamati dan mencatat momen tertentu yang di perlukan dalam pembuatan karya menggunakan sampah plastik.

Metode Wawancara

Metode wawancara yaitu suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan pada para responden. Wawancara bermakna berhadapan langsung antara interviewer(s) dengan responden, dan kegiatannya dilakukan secara lisan. Wawancara merupakan salah satu bagian terpenting dari sebuah survey. Tanpa wawancara, penelitian akan kehilangan informasi yang hanya dapat di peroleh dengan cara bertanya langsung pada responden (P. Joko Subagyo, S.H th 2011 : 39). Wawancara merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kegiatan penelitian, dengan wawancara kita akan mengetahui sumber informasi secara valid. Nyoman Muditha adalah seorang peduli lingkungan yang beralamat di Br. Batugaing kelod, Beraban, Kediri, Tabanan. Beliau sering mengikuti aksi bersih bersih lingkungan seperti membersihkan area pantai, membersihkan area sungai dan pembersihan TPA ilegal. Selain itu beliau juga mengikuti organisasi Sungai Watch yang bergerak dalam bidang membersihkan lingkungan. Kepada narasumber wawancara dilakukan secara terstruktur dengan memberi pertanyaan-pertanyaan yang memang direncanakan dalam daftar pertanyaan.

Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang di gunakan dalam metodologi penelitian sosial. Pada intinya metode dokumentasi adalah metode yang di gunakan untuk menelusuri data historis. Dengan demikian, pada penelitian sejarah, maka dokumentasi menjadi

peranan yang sangat penting. (Penelitian kualitatif th 2007 : 5). Dalam Penelitian, dokumentasi berupa foto-foto tulang ikan yang akan menjadi sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni patung.

Metode Penelusuran Data Online

Perkembangan internet sudah semakin maju pesat serta telah mampu menjawab berbagai kebutuhan masyarakat saat ini memungkinkan para akademisi mau ataupun tidak menjadikan media online seperti internet sebagai salah satu medium atau ranah yang sangat bermanfaat bagi penelusuran berbagai informasi, mulai dari informasi teoritis maupun data-data sekunder yang di inginkan. Sehubungan dengan itu, maka mau ataupun tidak kita harus menciptakan metode untuk mendapatkan data online yang begitu banyak tersebar di internet dan begitu banyak yang dapat di dimanfaatkan. (Penelitian Kualitatif th 2007 : 127).

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan merupakan metode yang dibuat dengan cara teknis yang menggambarkan penguasaan penyelesaian penciptaan yang *sistematis* dari awal sampai akhir meliputi tahapan atau urutan penciptaan dan uraian cara kerja dari masing-masing jenis kegiatan penciptaan yang dapat dipertanggung jawabkan secara teknis, serta bagaimana tahapan dalam metode pelaksanaan, penciptaan harus *relevan* antara metode pelaksanaan penciptaan dengan jangka waktu pelaksanaan.

Eksperimen Bahan

Eksperimen bahan merupakan percobaan menggunakan berbagai bahan untuk membuat sebuah patung, dari hasil percobaan ini menggunakan sampah plastik untuk mendapatkan kebaruan dari segi bahan yang pernah digunakan dalam pembelajaran pada semester sebelumnya. Sampah plastik merupakan sampah yang mudah meleleh ketika dipanaskan menggunakan hot air gun, selain itu digunakan untuk menyadarkan bahwa sampah plastik tersebut dapat diolah menjadi karya seni berupa seni patung.

Proses Berkarya

Proses berkarya merupakan tahapan perwujudan dari sebuah ide menjadi karya seni dengan melewati beberapa proses;

Pembuatan Sketsa

Pembuatan sketsa merupakan rancangan awal sebelum diwujudkan kedalam bentuk tiga dimensi.

Pembuatan Maket

Pembuatan maket merupakan tahap kedua dalam proses pembuatan patung. Pembuatan maket bisa disebut juga miniature patung yang akan dibuat. Proses pembuatan maket menggunakan sampah plastik yang dipanaskan dan kerangka yang menggunakan kawat agar mudah untuk dibentuk sesuai keinginan.

Pembuatan rangka

Pembuatan rangka patung merupakan proses awal dalam perwujudan dan pembentukan patung. Proses pembuatan kerangka dengan menggunakan besi yang di buat sesuai rancangan bentuk patung yang akan di buat.

Transformasi Sampah Plastik Menjadi Medium Seni Patung

Untuk mentransformasi sampah plastik yang nota bena berupa barang bekas untuk dijadikan medium seni patung adalah dengan melakukan pembersihan yakni dengan proses dicuci sampai bersih. Proses pencucian sampah plastik dilakukan untuk membersihkan sampah plastik dari kotoran seperti minyak sisa makanan dan bekas-bekas lumpur yang menempel menggunakan air dan sabun. Tujuan dari proses pencucian sampah plastik ini selain untuk membersihkan sampah plastik dari kotoran bertujuan untuk memudahkan medium seni patung ini menempel ketika dipanaskan.

Pemasangan Medium pada Kerangka Patung

Pemasangan medium seni sampah plastik pada kerangka menggunakan teknik lilitan. Proses tersebut menggunakan medium daur ulang plastik yang dipotong panjang dan dililitkan dengan kerangka hingga mencapai bentuk yang diinginkan. Proses ini menggunakan medium plastik bekas seperti botol bekas minuman bungkus dari makanan ringan dan plaster sebagai perekatnya.

Pemanasan Medium

Setelah proses pelilitan medium dilakukan dilanjutkan proses pemanasan menggunakan hot air gun. Dalam proses ini medium yang sudah dililit pada kerangka di panaskan dengan alat hot air gun agar lebih melekat dengan kerangka patung.

Pembuatan sisik ikan

Dalam proses pembuatan sisik ikan menggunakan medium daur ulang seperti botol dari oli, bola plastik, tutup botol yang di pres, dan plastik talang air. Semua bahan tersebut dipotong menggunakan gunting dan di bentuk sesuai keinginan.

Pemasangan sisik ikan

proses pemasangan sisik ikan menggunakan cara penyatuan setiap keping sisik ikan dan diikat dengan kerangka menggunakan kawat tali.

Proses finising

Dilakukan dalam proses ini yaitu menambahkan resin bening untuk memperkuat plastik agar tidak cepat mengelupas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pelaksanaan magang di CV. Richstone untuk mendapat pengalaman dan pembelajaran di dunia kerja berkaitan dengan hasil tersebut ada beberapa hal-hal tentang kebaruan yaitu:

Alih Pengetahuan

Alih Pengetahuan dalam pelaksanaan magang/praktik kerja adalah proses pembelajaran untuk memperoleh suatu kebaruan dalam dunia kerja yang sebenarnya khususnya unsur-unsur pengetahuan tentang perusahaan. Kebaruan pengetahuan yang didapatkan dalam proses magang yaitu Desain, bahan dan manajemen pemasaran di CV. Richstone.

Desain

Desain-desain patung hasil produksi CV.Richstone memiliki konsep yang modern dan dekoratif yang di sesuaikan juga dengan keinginan dari customer. Desain-desain patung yang langsung di kerjakan oleh owner CV.Richstone I Ketut Putrayasa sendiri salah satunya adalah patung ikan yang terbuat dari lilitan-lilitan tali yang menyerupai anyaman dengan disain berbentuk ikan utuh dan memiliki warna natural dari tali tersebut. Dari karya tersebut penulis terinspirasi membuat karya tugas akhir menggunakan sampah plastik.

Bahan

Bahan-bahan patung yang di produksi CV.Richston sebagian besar menggunakan bahan

beton, batu padas, fiberglas, dan logam. Dari beberapa bahan tersebut ada satu karya yang menggunakan bahan tali plastik yang di anyam. Dari karya tersebut penulis mendapatkan inspirasi menggunakan bahan sampah plastik yang dililitkan dan di panaskan pada kerangka patung tulang ikan. Bahan tersebut pertamakali penulis lihat dan mencoba mempraktekkan bahan tersebut ke dalam karya patung tugas akhir yang berjudul Gerak ikan menggunakan media sampah plastik yang di buat di CV.Richstone dan di bingbing langsung oleh mitra dan dosen pembimbing.

Manajemen Pemasaran

Manajemen pemasaran adalah ilmu yang belum di dapatkan di perguruan tinggi yang mana ilmu tersebut sangat penting buat penulis dan para seniman dalam mempromosikan karya baik di Bali maupun luar Bali bahkan sampai ke luar negeri. Melalui praktek magang MBKM ini penulis mendapatkan pengetahuan dalam manajemen pemasaran karya oleh mitra yang karyanya sudah terjual sampai ke luar negeri/mancanegara. Adapun media pemasaran yang di gunakan di CV.Richstone yaitu mempromosikan karya lewat website, iklan-iklan dan agent.

Alih keterampilan

Alih keterampilan dalam pelaksanaan magang/praktek kerja adalah proses pembelajaran untuk mengasah kemampuan dan memperdalam keteknikan melalui dunia kerja, khususnya unsur keterampilan yang di dapatkan melalui proses magang yaitu berkaitan tentang pembuatan karya tugas akhir MBKM di CV. Richstone. Sehingga nantinya akan trampil dalam beberapa bidang khususnya desain, proses pembentukan, dan finishing.

Alih Teknologi

Alih Teknologi dalam pelaksanaan magang/praktik kerja adalah proses pembelajaran untuk memperoleh suatu kebaruan dalam dunia kerja yang sebenarnya khususnya unsur-unsur kebaruan teknologi tentang perusahaan. Kebaruan teknologi yang didapatkan dalam proses magang yaitu perkembangan proses bentuk patung dan bahan yang digunakan di CV. Richstone yang mulanya masih tradisi dan konvensional berkembang kearah yang lebih modern dengan menggunakan teknologi berupa alat pendukungnya ,yaitu seperti dalam hal pembuatan desain, pembuatan kerangka, finishing,

pengangkutan/pengiriman dan pemasaran. Hal-hal tersebut merupakan sebuah perjalanan yang harus dilalui dan survive untuk meningkatkan, menjaga mutu dan kualitas serta menunjang dalam produksi agar dapat bergerak cepat menerima dan memproduksi patung. Namun dalam hal teknologi masih ada yang menggunakan konvensional yaitu dalam proses pemahatan ornament, mencetak patung dan pemahatan relief. Proses pemahatan dan mencetak patung yang masih manual dan konvensional tersebut merupakan nilai tambah bagi orang-orang barat, karena konsumen dari CV. Richstone rata-rata turis yang pernah melakukan perjalanan ke Indonesia Bali khususnya. Sesuai dengan kemajuan teknologi di negara mereka sangat jarang menemukan orang bekerja dengan kertampilan tangan atau full handmade pasti sudah di alihkan pada teknologi berupa mesin ukir atau CNC router atau mesin yang bisa produksi mencetak patung sehingga membuat patung, ukiran dan relief yang masih dikerjakan dengan handmade sangat dihargai dan dikagumi.

Desain

Dalam proses pembuatan desain CV.Richstone menggunakan manual dan digital hal tersebut sejalan secara bersamaan dalam proses magang di CV.Richstone. Pembelajaran dalam desain dilakukan secara manual menggunakan kertas terlebih dahulu untuk membuat konsep dan sket dan memindahkannya kedalam aplikasi/ software gambar 3D yaitu auto cad, sketchup, dan corel draw sebagai pendukungnya. Penggunaan software gambar 3D tersebut bertujuan untuk mempermudah dalam membuat gambar kerja, dan dapat melihat hasil produk dengan gambar 3d dimensi tersebut sebelum melakukan perwujudan produk langsung atau real. Proses pembelajaran desain dalam software 3d diawali dari penggunaan tool dan setingan dari aplikasi tersebut, proses pembuatan gambar kerja secara 2 dimensi, dan pembelajaran dalam pembuatan gambar 3 dimensi dengan tool-tool pendukungnya serta proses rendering. Proses pembuatan gambar kerja hasil dari rendering yaitu di pindah kan ke aplikasi corel draw untuk mempermudah dalam penyusunannya serta dalam pemberian ukuran dari masing-masing sub desain yang telah dilakukan rendering.

Pembuatan kerangka

Proses pembuatan kerangka patung sama saja dengan teknis yang di dapatkan pada dunia pendidikan, namun pada proses pembelajaran

berkaitan dengan aspek teknologi yang di gunakan yaitu dalam proses penempelan besi dengan besi lainnya dalam membuat kerangka yang mulanya menggunakan tali kawat untuk mengikatnya namun sekarang menggunakan teknik las listrik bagaimana seniman maupun pengerajin di permudah dan di percepat dalam pengerjaan kerangka patung.

Finishing

Dalam proses finishing yaitu melakukan pengecatan atau pemberian warna pada patung. Pada umumnya pemberian warna atau pengecatan menggunakan teknik manual menggunakan kuas, seiring perkembangan teknologi pemberian warna pada patung menggunakan tehnik airbrus menggunakan kompresor listrik. Dimana dalam hal ini seniman di mudahkan dalam pemberian warna agar lebih cepat dan bisa mendapatkan warna yang bagus.

Pengangkatan / pengiriman

Dalam pengangkatan patung dulu para seniman maupun pengerajin tidak bisa mengerjakan patung-patung besar di studio karena alat dan tehnik pengangkatan patung masih manual menggunakan katrol bahkan di angkat beramai bergotong royong. Namun seiring berkembangnya teknologi mepangkatan patung menggunakan alat berat seperti krin yang sanagt mumudahkan seniman maupun pengerajin dalam pengangkatan dan memindahkan peletakan patung.

Pemasaran

Dalam proses pemasaran patung yang awalnya sangat susah untuk bisa memasarkan atau menawarkan karya keluar daerah dan keluar negeri karna blum adanya media sosial. Seiring perkembangan teknologi seperti saat ini sangat memudahkan seniman dalam memasarkan karya melalui media sosial seperti saat ini, dan pemesanan patung dari luar daerah maupun luar negeri bisa lewat whatsapp, instagram, fesbook dan media lainnya yang sangat mempermudah seniman melakukan promosi dalam pemasaran.

Deskripsi Karya



Gambar 1.

Judul : Proses pembusukan ikan

Ukuran : 170 cm x 190 cm

Media : Sampah plastik

Tahun : 2021

(Sumber: Penulis, 2022)

Karya yang berjudul Proses pembusukan ikan menampilkan objek seekor ikan yang mulai hancur yang disebabkan oleh sampah-sampah yang dibuang di habitat ikan tersebut. Penulis membuat objek ikan yang membusuk merupakan keadaan dimana jaringan lunak tubuh mengalami penghancuran oleh proses autolisa dan aktivitas mikroorganisme. Penulis menggunakan sampah plastik bertujuan untuk menyadarkan oknum yang membuang sampah sembarangan ke area sungai maupun laut tersebut akan membahayakan makluk hidup yang memiliki habitat di sungai maupun laut itu sendiri. Pada bagian karya patung yang berjudul proses pembusukan ikan penulis menggunakan media sampah plastik sebagai penutup tulang ikan dan tutup botol, botol oli, plastik bekas talang air, bola plastik bekas sebagai sisik ikan. Penulis menampilkan objek ikan yang sedang membusuk dimana ikan tersebut hanya menyisakan kepala, tulang, dan sebagian sisiknya. Penulis menggunakan warna alami dari sampah plastik yang disusun dengan cara menempelkan dan melilit sampah plastik pada bagian – bagian

tertentu dalam kerangka. Karya yang dibuat memiliki tekstur alami dari sampah plastik yang dipanaskan. Pada karya pembusukan ikan ini penulis menampilkan garis lembut dan tegas dalam bentuk tulang ikan. Penyusunan garis akan menghasilkan bidang seperti sisik, bagian tulang dan kepala ikan. Dari bidang yang disusun menghasilkan bentuk ikan yang mulai membusuk. Pada karya yang di wujudkan menghasilkan ruang yang tidak di sengaja dibuat melainkan karena adanya bentuk dalam mewujudkan karya ini. Penulis menggunakan warna – warna alami dari sampah plastik yang disusun untuk mendapatkan perpaduan dan keindahan warna. Dalam karya ini penulis menggunakan campuran dari proporsi segala jenis ikan yang digabungkan menjadi satu ikan karena sampah plastik tidak hanya membunuh satu jenis ikan saja.



Karya 2

Judul : Tulang ikan
Ukuran : 170 cm x 190 cm
Media : Sampah plastik
Tahun : 2021
 (Sumber: Penulis, 2022)

Tulang ikan merupakan salah satu bagian tubuh ikan yang memiliki kandungan kalsium terbanyak, karena unsur utama dari tulang ikan adalah kalsium, fosfor dan karbonat. Garam yang terkandung pada tulang seperti kalsium fosfat dan kreatin fosfat dapat berpotensi untuk meningkatkan

nutrisi produk pangan. Penulis menampilkan objek seekor ikan yang hanya menyisakan tulang belulang dikarenakan dampak pencemaran sampah plastik di sungai maupun laut itu sendiri. Sampah plastik tersebut dapat menyebabkan hewan terbunuh akibat tersangkut maupun memakan sampah plastik tersebut. Dalam karya patung yang berjudul tulang ikan penulis menampilkan objek tulang ikan yang sudah mulai hancur, tulang ikan tersebut dililit menggunakan botol plastik bekas yang di potong memanjang agar mendapat bentuk sesuai dengan kebutuhan penulis. Penulis juga menambahkan sampah plastik dan jaring untuk menambah kesan warna dalam karya tersebut. Warna dalam karya ini dibentuk menyerupai bekas daging ikan yang masih menempel di tulang ikan. Garis yang ditampilkan penulis memiliki kesan lembut dan tegas dalam bentuk tulang ikan. Dalam karya seni patung penyusunan garis akan menghasilkan bidang dan dalam penyusunan bidang akan menghasilkan bentuk tulang ikan yang disusun secara harmonis antara bidang datar, cekung dan cembung yang terlihat pada hamper keseluruhan patung. Dengan adanya keharmonisan tadi tentunya akan menampilkan karakter yang lebih indah. Pada karya yang diwujudkan penulis, ruang tidak sengaja dibuat karena adanya bentuk bentuk dari bagian karya yang dibuat. Tulang ikan tersebut dikomposisikan dengan penyusunan warna, garis, bidang dan unsur seni lainnya sehingga karya lebih menarik. Karya yang berjudul tulang ikan tersebut memiliki proporsi tulang antara kepala, badan dan ekor dengan keseimbangan dan Gerakan yang harmonis sehingga menghasilkan karya yang mempunyai keindahan secara utuh.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa karya tugas akhir ini diwujudkan dengan observasi tentang permasalahan habitat ikan yang tercemar sampah plastik, gerak, gerak ikan yang ada disungai. Penulis mengekspresi kondisi ikan yang membusuk dan hancur hingga menyisakan tulang nya saja. Dalam visualisasinya penulis mewujudkan patung berbentuk ikan yang membusuk dan tulang belulang ikan dengan media daur ulang sampah plastik dan menggunakan kontruksi memakai kerangka besi yang sudah di sesuaikan bentuknya. Karya seni patung tugas

akhir ini menggunakan bahan sampah plastik dengan kontruksi memakai kerangka besi. Teknik yang di gunakan dalam pembuatan karya ini adalah menempel dan melilitkan medium pada kerangka dan dipanaskan agar mendapatkan hasil bentuk yang di inginkan. Untuk mewujudkan karya tugas akhir ini dilalui dengan melakukan tiga tahapan yaitu tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap pembentukan.

Saran

Program MBKM dengan program magang adalah kurikulum yang memberi peluang belajar langsung kepada maestro, seniman, pengusaha seni dengan menimba pengalaman langsung yang sangat baik. Pelaksanaannya memerlukan persiapan material dan bukan material seperti fisik, mental untuk pencapaian tujuan yang optimal. Bagi mahasiswa seni patung agar selalu serius dalam berkarya dan berani mencoba bentuk dan media baru dalam mewujudkan suatu karya seni.

DAFTAR SUMBER

- Andrian, Wisudawan. 2014. "Optimalisasi Pengelolaan Sampah Kawasan Pemukiman Kecamatan Pandeglang". Tersedia pada <https://123dok.com/document/qvvo2vdq-optimalisasi-pengelolaan-permukiman-pandeglang-pandeglang-diponegoro-university-institutional.html> diakses tanggal 12 Oktober 2021.
- Berger, Arthur Asa. *Pengantar Semiotika. Tanda-tanda dalam kebudayaan kontemporer*. Yogyakarta: Tiara Wacana, 2010.
- Djelantik, A.A.M. *Estetika, Sebuah Pengantar*. Yogyakarta : Media Abadi, 1999.
- FAO *Species Catalogue* Volume 7, Peter James Pailmer Whitehead, 1988
- Freedman, Jeremy. 2016. "Turning rubbish into money – environmental innovation leads the way". Tersedia pada <https://globalnomadic.com/turning-rubbish-into-money-environmental-innovation-leads-the-way> diakses tanggal 12 Oktober 2021.
- Hester, Ronald E dan, R. M. Harrison. (2011). "Marine Pollution and Human Health". *Royal Society of Chemistry*, Volume 33 (Hlm.69-89).
- Iskandar, Agus. 2006. *Daur Ulang Sampah*. Jakarta : Azka Mulia Media.
- Kartika, Dharsono Sony. *Pengantar Estetika*. Bandung, 2004
- KEMDIKBUD. 2021. "Magang". Tersedia pada <https://kampusmerdeka.kemendikbud.go.id/program/magang/detail> diakses tanggal 12 Oktober 2021.
- Muditha, Nyoman, 60, wiraswasta, Desa Beraban, Kediri, Tabanan, 10 Oktober 2021
- Pranoto, Widyawati. 2020. "Laporan Akhir – Kajian Timbulan Sampah Harian Kulon Progo". Tersedia pada <https://docplayer.info/165816434-2-1-pendekatan-laporan-akhir-kajian-timbulan-sampah-harian-non-permukiman-kulon-progo-2-1.html> diakses tanggal 12 Oktober 2021.
- Romimohtarto, K. dan S. Juwana. 1999. *Biota Laut: Ilmu Pengetahuan Tentang Laut*. Puslitbang Oseanologi - LIPI. Jakarta: 116 hal
- Soedarso, Sp. *Seni Patung Indonesia*. Yogyakarta: Badan Penarbit ISI Yogyakarta, 1992.
- The Economist. 2018. "The known unknowns of plastic pollution". Tersedia pada <https://www.economist.com/international/2018/03/03/the-known-unknowns-of-plastic-pollution> diakses tanggal 12 Oktober 2021.
- (Indonesia) "Mengelola Sampah, Mengelola Gaya Hidup", *WALHI*
- (Indonesia) *Permukiman Akhir.pdf (tentang sampah)* <https://id.wikipedia.org/wiki/> (12 Oktober 2021, 12 :25)