



## Ekspresi Gerak Dinamis Olahraga dalam Karya Seni Patung Deformatif

Patdli Mulyadi<sup>1\*</sup>, Lisa Widiarti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri  
Padang, Indonesia

\*E-mail: [patdlimuly4di@gmail.com](mailto:patdlimuly4di@gmail.com)

Alamat: Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Bar., Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat,  
Indonesia 25171

\*Penulis Korespondensi

**Abstract.** *The purpose of this discussion is to examine the expression of dynamic sports movements in deformative sculpture. Humans naturally produce various movements that have aesthetic value, both consciously and unconsciously. These movements appear in static daily activities and in structured physical activities such as sports, which are classified as dynamic movements. Dynamic movements have patterns, rhythms, and intensities that create strong, harmonious, and meaningful body expressions. Sports provide physical benefits while displaying beauty through variations in tempo, space, energy, and time. In sports such as swimming, running, and pole vaulting, athletes' movements demonstrate a combination of muscle strength, body flexibility, and balance that create high visual aesthetics. The beauty of these movements inspires the creation of works of art, particularly in deformative sculpture. Deformative styles are used to express human body movements at certain moments in sports. This sculpture aims to convey that sports are not only physical activities, but also as an expression of the beauty of body movements that can be appreciated artistically. Through this work, the author hopes to demonstrate that sports as a visual art has aesthetic value that deserves to be appreciated and interpreted more deeply.*

**Keywords:** *Body Expression; Deformative Sculpture; Dynamic Movement; Sports; Visual Aesthetics.*

**Abstrak.** Tujuan pembahasan ini tentang ekspresi gerak dinamis olahraga dalam karya seni patung deformatif. Manusia secara alami menghasilkan berbagai gerakan yang memiliki nilai estetis, baik secara sadar maupun tidak sadar. Gerakan ini muncul dalam aktivitas sehari-hari yang bersifat statis dan dalam aktivitas fisik terstruktur seperti olahraga yang tergolong gerakan dinamis. Gerakan dinamis memiliki pola, ritme, dan intensitas yang menciptakan ekspresi tubuh yang kuat, harmonis, dan penuh makna. Olahraga memberikan manfaat jasmani sekaligus memperlihatkan keindahan melalui variasi tempo, ruang, tenaga, dan waktu. Dalam cabang olahraga seperti renang, lari, dan lompat galah, gerakan atlet menunjukkan perpaduan antara kekuatan otot, kelenturan tubuh, dan keseimbangan yang menciptakan estetika visual yang tinggi. Keindahan gerakan ini menjadi inspirasi bagi penciptaan karya seni, khususnya dalam patung deformatif. Gaya deformatif digunakan untuk mengekspresikan gerak tubuh manusia pada momen-momen tertentu dalam olahraga. Karya seni patung ini bertujuan untuk menyampaikan bahwa olahraga tidak hanya aktivitas fisik, tetapi juga sebagai ekspresi keindahan gerak tubuh yang dapat diapresiasi secara artistik. Melalui karya ini, penulis berharap dapat menunjukkan bahwa olahraga sebagai seni visual memiliki nilai estetis yang layak dihargai dan diinterpretasikan lebih dalam.

**Kata Kunci:** Ekspresi Tubuh; Estetika Visual; Gerak Dinamis; Olahraga; Patung Deformatif.

### 1. PENDAHULUAN

Manusia dapat menghasilkan gerakan yang indah tanpa disadari maupun disadari dalam setiap kegiatannya. Gerakan ini dapat saja muncul dalam aktivitas sehari-hari yang terbilang sederhana, seperti anak-anak yang bermain, berlari, melompat, bahkan ibu-ibu yang sedang menyapu, mencuci, maupun memasak. Gerakan ini merupakan gerak lambat dan berulang-ulang tapi tidak mempunyai pola tertentu, gerak seperti ini termasuk kedalam gerak Statis. Selain dalam aktivitas sehari-hari yang ringan, gerakan ini dapat juga tercipta dari aktivitas

fisik berat dan terstruktur, Gerakan ini dapat terlihat dalam kegiatan menari dan olahraga, gerakan dalam kegiatan menari dan olahraga memiliki perencanaan yang matang, pola gerakan yang tersusun serta berubah dalam seiring pergerakannya, gerakan seperti menari dan olahraga tersebut digolongkan ke dalam gerak dinamis.

Olahraga merupakan suatu bentuk aktivitas fisik yang terencana serta terstruktur yang dapat dilakukan sejak usia dini hingga usia lanjut, dalam kegiatannya olahraga akan melibatkan gerakan tubuh yang berulang. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan meningkatkan imunitas tubuh. Melakukan olahraga secara rutin dapat meningkatkan massa otot, disebabkan karena massa otot yang semula dalam kondisi tidak aktif akan menjadi aktif karena kegiatan olahraga. Oleh sebab itu olahraga dapat merangsang massa otot untuk tumbuh menjadi lebih besar.

Penggunaan tempo (cepat-lambat), ruang, tenaga dan waktu dalam kegiatan olahraga akan bervariasi, sesuai dengan yang dibutuhkan dalam pengaplikasiannya, hal ini berguna untuk mendukung sebuah kegiatan olahraga agar dapat terlaksana dengan tepat. Dalam setiap gerakan olahraga akan terdapat sebuah keindahan gerak yang belum tentu disadari oleh semua orang. Gerakan atlet yang sedang berenang, contoh keindahan geraknya saat melompat dari papan pembatas kolam renang, posisi tubuh atlet itu akan sedikit melengkung seperti lumba-lumba yang melompat di atas permukaan laut, diikuti dengan tangannya yang juga lurus kedepan untuk membelah air. Berikutnya adalah berlari, gerak yang indah ketika atlet pada saat posisi siap berlari dimana posisi tubuh agak sedikit dibungkukkan dengan kaki yang mulai terangkat dan tangan yang diayunkan dengan sangat cepat dan kuat. Pada posisi ini dapat dilihat semua otot akan sangat menonjol dan indah. Juga pada gerak melompat, gerakan yang indah ketika atlet mengambil ancang – ancang dengan posisi sedikit berlari membawa galah dengan posisi tubuh tegak, dan gerakan tubuh ketika sudah melompat butuh seperti kayang di udara dan sambil memegang galah mendorong agar terangkat lebih tinggi, ketika sudah di atas tubuh atlet akan berputar dari posisi kaki diatas menjadi ke bawah dan kepala ke arah atas dan kembali tubuh dilengkungkan seperti kayang untuk melewati palang yang ada.

Dari contoh gerakan-gerakan yang penulis dijelaskan diatas memiliki gerakan kedinamisannya tersendiri mempunyai pola yang sama dan berulang-ulang dengan berirama. Juga memberikan ekspresi yang kuat terhadap gerakan tersebut memberikan rasa semangat dan kesehatan yang jarang diketahui oleh orang banyak. Ekspresi gerak dinamis manusia dalam olahraga mengacu pada bagaimana tubuh bisa bergerak secara aktif dan intensif serta memberikan variasi yang berirama selama melakukannya, ini melibatkan perubahan posisi tubuh yang berkesinambungan dan berulang. Ini merupakan manifestasi yang sangat kompleks

dari berbagai kombinasi kemampuan fisik yang dapat menghasilkan gerakan yang dinamis, indah dan kuat.

Penulis mengangkat permasalahan ini karena masih banyak orang yang menganggap olahraga itu hanya kegiatan fisik semata saja tidak ada hal yang menarik di dalamnya. Dengan ini penulis memberikan pandangan dari sudut lain kepada orang banyak tentang gerakan yang dinamis dalam setiap kegiatan olahraga dan keindahan dalam gerakan tersebut. Ini memberikan pengetahuan yang baru dan membangkitkan rasa untuk berolahraga untuk mempraktekkan pengetahuan baru tersebut.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **Ekspresi**

Menurut Prayitno (2004:136), ekspresi adalah ungkapan perasaan. Menangis adalah ekspresi sedih, sedangkan tertawa ekspresi senang. Berjingkrak senang adalah ekspresi, melotot marah ada ekspresi juga. Gerak meniru katak, kupu-kupu atau meniru terbangnya burung adalah ekspresi gerak.

Sedangkan menurut J. E. Prawitasari (1990:15), ekspresi sebagai komunikasi non-verbal, seperti gerakan tangan dan tubuh, yang dapat menunjukkan kondisi emosional seperti tegang, kaku, kendor, dan lemas. Gerakan ini selaras dengan ekspresi yang sedang dirasakan.

### **Gerak**

Menurut pendapat Bagus (2005:277) “gerakan adalah perubahan lokasi spasial dari benda-benda yang berhubungan satu sama lain. Proses (tindakan atau keadaan) perubahan tempat (posisi)”. Daryanto (2003:24) “gerak adalah perubahan kedudukan atau tempat suatu benda terhadap titik acuan atau titik asal tertentu. Jadi bila suatu benda kedudukannya berubah setiap saat terhadap suatu titik acuan maka benda dikatakan sedang bergerak”.

### **Gerak Dinamis**

Gerak dinamis merupakan kegiatan yang memiliki kekuatan dan selalu bergerak dan berkembang sesuai dengan keadaan, sedangkan pengertiannya menurut pendapat para ahli, menurut Widyanti (2019:65) “Dinamis adalah sesuatu yang mengandung arti tenaga kekuatan, selalu bergerak, berkembang dan dapat menyesuaikan diri secara memadai terhadap keadaan”. Sedang pendapat Wildan Zulkarnain (2013:25) “sendiri mengatakan, dinamis adalah suatu yang mengandung arti tenaga kekuatan, selalu bergerak, berkembang dan dapat menyesuaikan diri secara memadai terhadap keadaan”. Dan Menurut Munir (2001:16) “dinamis adalah suatu sistem ikatan yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi antara

unsur-unsur tersebut. Jika salah satu unsur sistem mengalami perubahan, maka akan membawa perubahan pula pada unsur-unsur lainnya”.

### **Olahraga**

Olahraga merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan fisik dan potensi, kegiatan olahraga bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja karena banyak olahraga yang gerakannya sangat mudah dan ringan. Ada pun pendapat para ahli, menurut Giriwijoyo (2005: 30) “mengatakan bahwa olahraga adalah serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana yang dilakukan orang dengan sadar untuk meningkatkan kemampuan fungsionalnya”.

### **Seni Rupa**

Secara garis besar pengertian seni rupa cukup luas ada banyak pendapat para ahli tentang pengertian seni rupa, ada diantaranya Margono dan Aziz (2010:3) “seni rupa merupakan hasil karya ciptaan manusia, baik berbentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang mengandung atau memiliki nilai keindahan yang diwujudkan dalam bentuk rupa”. Sedangkan seni rupa menurut Minarsih dan Zubaidah (2012:90) mengemukakan “ seni rupa memiliki elemen – elemen dasar yang dapat diamati dan dapat dipahami yang dapat diapresiasi melalui garis, rupa (bentuk), warna, cahaya, tekstur, massa, ruang, tumpang – tindih, ukuran dengan prinsip tertentu.”

### **Deformatif**

Mikke Susanto (2011:98), berpendapat deformatif merupakan perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat dan besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau yang sebenarnya. I ketut Sudita dan I Gde Suryawan (2017:164), deformatif adalah perubahan bentuk dari aslinya, tanpa meninggalkan bentuk aslinya.

### **Seni Patung**

Seni patung merupakan salah satu cabang seni rupa murni, yang wujud tiga dimensi dari ide dan gagasan seorang seniman yang dapat dilihat dari segala arah dan memiliki tekstur yang nyata. Pendapat para ahli tentang seni patung sangat banyak, ada diantaranya menurut B.S Myers (1958: 131 – 132) “menjelaskan arti seni patung merupakan karya seni tiga dimensi yang tidak terikat latar belakang atau bidang apapun pada suatu bangunan. Karya ini dinikmati dengan mengitarinya, sehingga harus terlihat mempesona atau bermakna pada semua sisinya”. Sedangkan menurut Bastomi (1981: 51) “seni patung adalah karya seni yang bermatra tiga yang artinya terbentuk dari unsur diantaranya garis, bidang, dan volume pada suatu ruang. Maka dari itu patung adalah benda yang mempunyai panjang, lebar, tinggi serta juga terbentuk dari unsur garis, bidang, warna, *volume* dan ruang”.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan pada Desember 2024 sampai Juni 2025. Tema yang penulis angkat pada penelitian ini adalah tentang gerakan dinamis manusia pada kegiatan olahraga yang divisualkan berdasarkan berbagai macam gerak dan cabang olahraga. Karya berfokus pada gerakan yang mencerminkan keindahan pada gerakannya dan kedinamisannya yang kurang dimengerti oleh orang awam. Dalam penciptaan karya akhir ini penulis menggunakan dua macam teknik penciptaan patung, yaitu teknik *modelling* dan teknik *assembling*. Penggunaan teknik *modeling (mouck-up)* dilakukan pada tahap awal dalam penciptaan karya, yaitu membuat model karya yang diinginkan dengan menggunakan bahan lunak seperti tanah liat. Sedangkan teknik *assembling* digunakan pada penciptaan karya yang sesungguhnya menggunakan bahan yang sudah disediakan, yaitu bahan akrilik dan pipa aluminium yang memutar dengan cara menggabungkan atau merakitnya antara satu bahan dengan bahan yang lain.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Karya Satu



**Gambar 1.** Karya satu.

Judul :” Keseimbangan”

Ukuran : 48cm x 65cm x 22cm

Karya pertama yang penulis buat, terinspirasi dari gerakan senam lantai yang cukup sulit karena memerlukan kekuatan otot tangan, otot pinggul, dan otot kaki yang sangat kuat. Pada karya ini penulis menjadikan gerakan ini sebagai model patung yang penulis buat dengan gaya deformatif. Yang melatar belakangi penulis memilih gerakan ini, karena gerakan ini sangat kompleks dan sangat dinamis dilihat dari sudut manapun, dengan gerakan tubuh yang menyerupai huruf “N”. gerakan ini juga terlihat indah dengan seluruh tubuh yang melengkung dan melayang yang seluruh bagian tubuh ditopang oleh kekuatan tangan. Disini juga padat

dilihat dari *center of gravitasi* yang sangat rendah, yang dapat menjaga keseimbangan pada tubuh dengan beban dibagi rata pada seluruh tubuh.

Karya patung ini menjadi sangat menarik karena penulis menyederhanakan bentuk dari gerakan ini, dengan memberikan ciri khas penulis pada karya patung. Penulis hanya mengambil pola utama dari gerakan ini. Judul karya pertama ini “*keseimbangan*”. Dapat dilihat pada karya, seluruh bagian karya yang melayang dengan beban yang terpusat pada satu titik, dan hanya ditopang oleh dua titik yang tidak saling menyatu. Ini juga yang membuat karya pertama sangat indah dan menarik karena tidak ada struktur yang rusak walaupun seluruh beban karya hanya pada satu titik yang melayang.

### **Karya Dua**



**Gambar 2.** Karya Dua.

Judul : “*urdhva dhanurasana*”

Ukuran : 65cm x 65cm x 22cm

Dalam penciptaan karya kedua ini, penulis terinspirasi dari gerakan olahraga yoga yaitu gerakan kayang yang cukup ekstrim yang berfokus kepada kelenturan tulang punggung. Gerakan kayang ini sangat ekstrim karena tulang punggung sangat melengkung keatas dan juga satu kaki diangkat satu keatas untuk memberikan keseimbangan pada tubuh. Alasan penulis memilih gerakan ini karena pola gerakan ini yang dinamis, bentuk lengkung tubuh yang sempurna menyerupai setengah lingkaran, serta kaki yang diangkat satu membentuk sudut 40°. Gerakan ini juga terlihat indah karena kelenturan dan lekukan tubuh yang dilakukan dengan konsentrasi dan fokus yang tinggi. Gerakan ini tidak dapat dilakukan oleh sembarang orang karena dapat menyebabkan cedera serius pada tulang punggung yang beresiko pada kelumpuhan.

Judul pada karya kedua ini “*urdhva dhanurasana*” yang memiliki arti pose busur, pada gerakan ini penulis hanya mengambil pola gerakan utamanya saja yang berbentuk busur dan

sudut  $40^\circ$ . Penulis menciptakan karya patung terinspirasi dari gerakan ini, dengan menyederhanakan bentuk gerakan tersebut menggunakan gaya deformatif. Estetika keindahan pada karya tidak lupa penulis perhatikan, dengan menciptakan bentuk yang sederhana dan memberikan ciri khas pada karya yang mempertegas kedinamisan pada karya patung yang penulis ciptakan.

### **Karya Tiga**



**Gambar 3.** Karya Tiga.

Judul : "*sirsasana*"

Ukuran : 50cm x 78cm x 28cm

Karya ketiga ini adalah penyederhanaan dari gerakan yoga yang sulit karena beresiko pada bagian leher yang dapat menyebabkan patah tulang leher walaupun dibantu dengan ropongan kedua tangan. Gerakan ini pada bagian kaki dapat divariasikan, bisa diluruskan ke atas, dibuka lebar kekiri-kekanan, atau seperti orang sedang mengayuh sepeda dengan posisi terbalik. Kepala digunakan sebagai titik tumpu beban seluruh tubuh yang menjadi bagian krusial pada gerakan ini, sedangkan tangan hanya digunakan untuk menyeimbangkan tubuh agar tidak jatuh.

Kedinamisan dan keindahan pada gerakan yang penulis pilih adalah gerakan seperti mengayuh sepeda, karena untuk mempertahankan gerakan ini juga harus mempertahankan keseimbangan tubuh dengan menggunakan energi yang banyak. Kepala dijadikan *center of gravitasi* dari seluruh beban yang berpusat pada satu titik, yang membuat leher harus kuat dan aliran darah menjadi berkurang jika terjadi kesalahan sedikit saja bisa menyebabkan cedera

yang fatal seperti patah tulang leher. Posisi tanagan yang berbentuk seperti huruf “V”, berfungsi untuk kesimbangan dan menahan bagian kepada supaya tidak bergeser saat melakukan gerakan ini.

Karya ketiga ini memiliki judul “*sirsasana*” sama seperti karya kedua gerakan ini penulis pilih dari salah satu gerakan yoga. Gerakan ini menjadi inspirasi dari karya yang penulis ciptakan dengan menjadikannya patung deformatif. Gerakan ini memperlihatkan kedinamisan dari tubuh manusia yang dapat dieksplorasi dalam kegiatan olahraga.

#### **Karya Empat**



**Gambar 4.** Karya Empat.

Judul : “*dribble*”

Ukuran : 40cm x 70cm x 36cm

Karya keempat ini menampilkan gerakan olahraga basket, dimana pada karya ini penulis terinspirasi dari gerakan mendribble bola basket. Gerakan ini merupakan teknik dasar dalam olahraga basket yang sering diangkap sepele orang awam karena terlihat monoton dan membosankan, padahal sebenarnya gerakan *dribble* memiliki berbagai macam variasi dalam melakukan, ada *dribble* untuk mempertahankan diri dari lawan, *dribble* untuk melewati lawan.

Kedinamisan pada gerakan dribel ini terlihat pada penguasaan ruang yang kompleks. Dilihat dari posisi kaki yang berlawanan tetapi dengan pose yang sama membentuk sudut 90° pada kedua kaki dan memperhatikan jarak antar kaki. Badan yang membungkuk ke depan juga membentuk sudut 70°, fungsinya untuk memberikan keseimbangan pada seluruh tubuh dan menjadikan pinggul sebagai titik beban atau *center of gravitasi* dari seluruh tubuh. Dalam gerakan ini juga memperhatikan bukaan tangan yang tidak terlalu lebar dan tidak terlalu tinggi

supaya dapat mengontrol pantulan bola tetap lurus keatas dan tidak terlalu kuat dan terlalu lemah.

Dalam gerakan ini memerlukan fokus yang tinggi untuk mengontrol bola, juga kekuatan fisik untuk mempertahankan gerakan agar tetap seimbang dengan tempo yang cepat dari gerakan sebelumnya. Judul pada karya keempat “*dribble*”, dikarenakan gerakan ini kedinamisan yang kuat dalam pose atau pola yang perlihatkan. Gerakan ini menjadi ide bagi penulis dalam penciptaan karya patung deformatif.

### **Karya Lima**



**Gambar 5.** Karya Lima.

Judul : “Lari”

Ukuran : 80cm x 40cm x 28cm

Karya ini tercipta dari gerakan lari, yang memperlihatkan seorang atlet lari yang sedang berusaha sekuat tenaga pada saat posisi awal setelah pertandingan dimulai. Gerakan ini memerlukan kekuatan yang besar dalam melakukannya karena hanya bertumpu pada satu kaki saja, sambil menjaga keseimbangan dari tubuh itu sendiri. Gerakan yang bentuk sudut 90° atau siku-siku memberikan keseimbangan agar tubuh tidak kehilangan traksi atau daya angkat kembali untuk berlari. Gerakan tubuh yang dimiringkan ke depan memberikan aerodinamika yang baik, karena dapat memberikan mengurangi hambatan udara saat melakukan gerakan ini menjadikan energi yang dikeluarkan dan digunakan lebih efisien dan tidak mudah lelah.

Pola gerakan lari ini terlihat sangat dinamis, dapat dilihat dari gerakan tubuh yang dimiringkan ke depan yang sangat ekstrim sehingga membentuk sudut 40°. Pada gerakan ini hanya bertumpu pada satu titik dan menggunakan satu kaki yang menjadi titik gravitasi pada

karya yang menjadi seimbang. Sebagian tubuh juga terlihat melayang dan pola zigzag untuk membentuk gerakan selanjutnya. Karya kelima ini berjudul “Lari”, disesuaikan dengan bentuk gerakan yang penulis gunakan sebagai ide penciptaan pada karya.

### **Karya Enam**



**Gambar 6.** Karya Enam.

Judul : “*Handstand*”

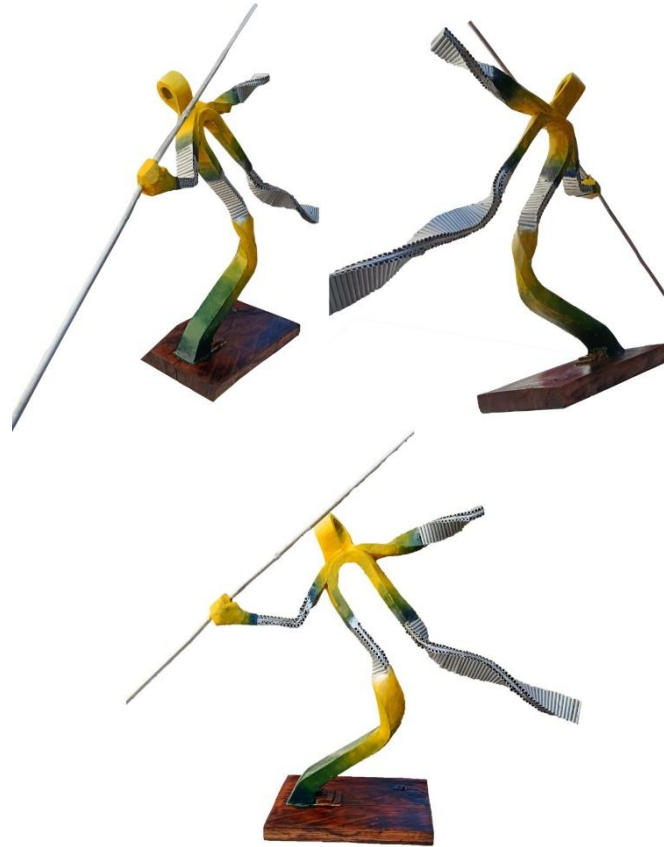
Ukuran : 70cm x 80cm x 15cm

Karya keenam terinspirasi dari salah satu teknik gerakan dari olahraga senam lantai yang ekstrim karena memiliki resiko cedera berat. gerakan ini dilakukan dengan cara berdiri terbalik, kaki di arahkan ke atas sedangkan kepala dan tangan menghadap lantai dengan kepala diangkat. Beban pada gerakan ini di tumpukan pada kedua tangan yang didistribusikan dengan baik untuk menahan keseimbangan dari gerakan ini, dalam gerakan ini dapat dilihat terciptanya dua buah segitiga sama sisi dengan ukuran yang berbeba, bentuk segitiga pertama dapat dilihat dari bukaan kaki yang lebar bertujuan untuk memberikan keseimbangan agar tidak terjatuh. Bentuk segi tiga kedua dilihat dari bukan tangan yang sama lebar bertujuan untuk mendistribusikan seluruh berat beban kepada kedua tangan untuk menahan gerakan ini.

Dalam gerakan ini dapat dirasakan kedinamisan gerak dari gerakan kaki dan tangan yang sama dan teratur yang membentuk dua buah segitiga sama sisi yang memiliki ukuran

yang berbeda. Karya keenam ini berjudul “*handstand*” yang diambil dari bahasa Inggris yang berarti berdiri di atas tangan. Gerakan ini menjadi ide dalam menciptakan sebuah karya.

### **Karya Tujuh**



**Gambar 7.** Karya Tujuh.

Judul :” Lempar lembing”

Ukuran : 85cm x 65cm x 20cm

Inspirasi dalam penciptaan karya ketujuh ini, terinspirasi dari salah satu cabang olahraga atletik yaitu olahraga lempar lembing. Gerakan yang menjadi ide dalam penciptaan karya ini, gerakan yang dilakukan atlet saat akan melempar lembing. Gerakan ini hanya bertumpu pada satu kaki dan satu kaki lagi buat agak melayang untuk memperisap kuda-kuda untuk melempar lembing yang akan dilempar oleh atlet tersebut. Tangan yang diluruskan depan untuk mengontrol ketinggian lemparan dan arah lintasan lemparan sesaat akan melempar lembing. Tujuan badan yang dimiringkan oleh atlet untuk berikan keseimbangan pada saat melakukan gerakan melempar dan agak melompat memberi sedikit gaya pegas untuk memperkuat lemparan yang dilakukan oleh atlet tersebut.

Dalam gerakan ini hal yang menarik dalam kedinamisannya, yang tercipta dari gerakan yang begitu cepat namun memiliki ritme yang teratur, juga energi yang sangat yang dikeluarkan untuk mencapai gerakan ini dan mempertahankan gerakan ini. Elemen-elemen itulah yang membuat penulis tertarik untuk menjadikan gerakan ini sebagai ide dalam penciptaan karya patung deformatif. Judul dari karya ketujuh ini berjudul “lempar lembing”, yang bentuk dari gerakan ini penulis sederhanakan dengan hanya meninggalkan pola sederhana dari gerakan ini.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan ide yang melatarbelakangi penciptaan karya dan pencapaian hasil karya yang telah dibahas sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa karya patung ini berhasil mengungkapkan kedinamisan kegiatan olahraga, memberikan pengetahuan tentang gerakan dan teknik dalam olahraga. Ide pembuatan karya ini berawal dari pengamatan penulis di lapangan. Dalam proses penciptaan, penulis menggunakan metode konsorsium seni, yang terdiri dari beberapa tahap. Tahap pertama adalah persiapan, di mana penulis menentukan ide dan konsep yang ingin dicapai. Selanjutnya, tahap elaborasi dilakukan dengan pemilihan bentuk dan pembuatan mock-up sebagai acuan untuk karya yang sesungguhnya. Tahap sintesis berfokus pada pemilihan bahan dan teknik yang digunakan dalam pembuatan karya. Tahap realisasi melibatkan pemindahan bentuk mock-up yang sudah jadi ke dalam karya dengan ukuran yang sesungguhnya, menggunakan bahan yang telah disiapkan dan teknik patung assembling. Terakhir, pada tahap penyelesaian, penulis memperhatikan bagian yang tidak sempurna dan memberikan warna yang sesuai dengan konsep karya. Namun, dalam proses penciptaan, penulis menghadapi beberapa kendala, terutama dalam pemilihan bahan dan pembentukan. Bahan yang dipilih sempat terasa kaku, sehingga harus dilunakkan dengan api, namun bahan tersebut cepat terbakar dan mudah patah saat dibentuk. Selain itu, penempelan material sering kali terlepas karena getaran yang cukup kuat, sehingga penulis harus melakukan percobaan untuk menyambung dan menyatukan bahan agar hasilnya kuat dan kokoh.

### **Saran**

Terciptanya karya ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru kepada masyarakat umum dan mahasiswa, serta mendorong mereka untuk terus berkarya dengan ide-ide yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar kita. Sebagai saran, bagi mahasiswa yang ingin melanjutkan karya akhir, diharapkan hasil dari tugas ini dapat menjadi perbandingan untuk menciptakan karya baru yang lebih baik, sekaligus memperkenalkan seni patung secara lebih

luas. Untuk masyarakat, karya ini diharapkan dapat membangkitkan kepekaan terhadap kegiatan dan lingkungan sekitar yang dapat menghasilkan bentuk visual baru dalam karya seni patung. Selain itu, bagi departemen seni rupa, laporan ini bisa menjadi tambahan kajian dan referensi dalam berkarya patung, serta memperkenalkan teknik patung yang lain kepada warga departemen seni rupa untuk memperluas pemahaman dan kreativitas dalam dunia seni.

## DAFTAR REFERENSI

- Bastomi, S. (1981). *Seni Ukir*. Semarang: P3T IKIP Semarang.
- Daryanto. (2003). *Fisika Teknik*. Jakarta: Bina Adiaksara.
- Giriwijoyo, S. Y. S. (2005). *Manusia dan Olahraga*. Bandung: Penerbit Institut Teknologi Bandung.
- Margono, & Aziz. (2010). *Mari Belajar Seni Rupa untuk SMP Kelas VII, VIII, IX*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Minarsih, & Zubaidah. (2012). *Seni Rupa dalam Kawasan Seni Budaya*. Padang: UNP Press.
- Munir, B. (2001). *Dinamika Kelompok, Penerapan dalam Laboratorium Ilmu Perilaku*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Myers, B. S. (1958). *Understanding the arts*. New York: Holt Rinehart and Winston.
- Prawitasari, J. E. (1990). Pengantar psikoterapi. Dalam S. Dwijowati, A. N. Subandi, & E. M. Setyaningsih (Eds.), *Psikologi Klinis* (pp. 1-15). Gadjah Mada University Press.
- Prayitno. (2004). *Buku Seri Bimbingan dan Konseling Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sahman, H. (1992). *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Santoyo, S. E. (2009). *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain* (2nd ed.). Yogyakarta: Jalasutra.
- Sudita, I. K., & Suryawan, I. G. (2017). *Sejarah Seni Rupa Timur*. Depok: PT Raja Grafindo Perasada.
- Sukaryono. (1994). *Kajian Seni Rupa*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.
- Sunaryo, A. (2002). *"Nirmana I" Hand Out*. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES. [Unpublished].
- Susanto, M. (2002). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional.
- Widiarti, L. (2012). *Nirmana Ruang* [Unpublished]. Padang: Universitas Negeri Padang.

Widjanarko, B. (1983). *Teknik Reproduksi Patung Logam*. Yogyakarta: ASRI Yogyakarta.

Yudosaputro, W. (1993). *Pengantar Wawasan Seni Budaya*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.