

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Seni bertumbuh serta tumbuh sejajar Dengan pertumbuhan manusia. Kreatifitas seni yang dialami manusia senantiasa berupaya meningkatkan seni baik mutu ataupun kuantitasnya tercantum pada suatu karya seni rupa selaku ekspresi hidupnya.

Seni ialah suatu wujud kebutuhan dari sekian banyak kebutuhan manusia yang lain, sehingga wujud kesenian senantiasa berkembang serta tumbuh sejajar dengan pertumbuhan yang terdapat pada peradaban kehidupan sosial manusia itu sendiri serta diwujudkan dalam bermacam karya seni. Karya seni ialah wujud kreativitas yang berkembang selaku perwujudan dari budaya kehidupan manusia, wujud imajinasi serta ide kreatif yang diwujudkan dalam bermacam media sehingga jadi karya seni yang bisa dimengerti oleh masyarakatnya. Dengan kreativitasnya manusia senantiasa berupaya meningkatkan seni, baik yang berwujud selaku karya seni rupa, seni tari, seni musik, seni drama, seni teater serta lain sebagainya.

Bentuk karya seni rupa dari ide penciptaannya bisa dituangkan melau karya 2 dimensional semacam seni lukis, seni kaligrafi, sablon, fotografi, grafis pc, serta 3 dimensional semacam karya arca, kriya kayu,

relief, arsitektur, keramik, anyaman, serta lain sebagainya. Dolok sanggul ialah suatu perkampungan orang Batak Toba tepatnya di Kabupaten Humbang Hasundutan.

Sebagai daerah perdagangan daging kuda di dolok sanggul Pemerintah Humbang Hasundutan membangun patung kuda dan lainnya hasil karya seniman patung Syapril Sibagariang. Alasan lain dari didirikannya patung ini juga sebagai usaha untuk menciptakan ikon, sekaligus memperindah daerah pariwisata yang ada di Humbang Hasundutan. Pembuatan patung ini juga merupakan strategi untuk menambah pendapatan masyarakat sekitar dalam menarik perhatian masyarakat luar yang datang ke daerah pariwisata tersebut untuk berhenti sejenak ataupun bersantai menikmati pemandangan alam.

Pemerintah yang menjabat dibagian tataruangan dan wisata bekerjasama dengan Syapril Sibagariang, seniman berasal dari siborong borong ini sudah lama dalam membuat patung dan karya karya lainnya, seniman yang satu ini tidak memiliki jenjang pendidikan tentang kesenian, melainkan kemampuan tersebut adalah otodidak. Sudah banyak karya karya yang diciptakannya dan salah satunya berada di kabupaten humbang hasundutan. Syapril Sibagarang membuat keseluruhan patung tersebut menggunakan rangka dan bahannya dari semen. Tidak seperti dahulu, yang dimana pembuatan patung di buat dari batu yg di pahat. Juga dari kayu yang di pahat dijadikan sedemikian rupa. Patung sekarang di bentuk, dengan proses pembuatan patung yang memiliki tahap, yaitu yang pertama

desain patung, membentuk rangka patung yang mana di buat dari besi, kawat, di plester menggunakan semen yang bertahap-tahap, dan yang terakhir proses detail pematungan sesuai dengan desain.

Perkembangan seni rupa modren di daerah Humbang Hasundutan agak terlambat perkembangannya. Seni rupa tradisional Batak lebih dominan di daerah Humbang Hasundutan. Mengenai seni patung di daerah Humbang Hasundutan masih banyak di jumpai patung-patung tradisional. Tetapi penulis lebih tertarik untuk membahas tentang patung modren yang sudah terdapat di Humbang Hasundutan salah satunya yaitu patung icon kuda di humbang hasundutan karya Pematung Syapril Sibagariang yang sudah menekuni membuat karya patung modren di beberapa titik yang ada di Humbang Hasundutan.

Berdasarkan data-data dilapangan timbullah tujuan penulis mengetahui lebih jauh mengenai bentuk patung-patung yang ada di humbahas karya Syapril Sibagariang, dan penulis akan mengamati beberapa wujud patung dari anatomi maupun proporsi guna mendapat fakta yang benar untuk jawaban dari masalah tersebut .

Maka penulis membuat penelitian berjudul **“Studi Bentuk Patung karya Syapril Sibagariang di Kabupaten Humbang Hasundutan”**

Penulis mau membagikan deskripsi( cerminan) tentang wujud patung tersebut ditinjau dari beberapa unsur unsur seni rupa yang tercantum di dalamnya baik dari proporsi, penyeimbang, anatomi serta seluruh faktor pendukung dari keindahan patung tersebut.

### **A. Identifikasi Masalah**

Dari penjelasan latar belakang masalah tersebut maka dapat diidentifikasi beberapa masalah:

1. Bentuk anatomi patung karya Syapril sibagariang yang ada di Humbang Hasundutan tidak sesuai dengan anatomi patung yang sesungguhnya.
2. Bagaimana bentuk anatomi patung di Humbang Hasundutan.
3. Bagaimana fungsi patung di Humbang Hasundutan.
4. Apakah sudah sesuai dengan unsur unsur dalam visualisasi bentuk patung yang ideal?
5. Didalam patung tersebut apakah sudah terkandung nilai estetis atau unsur unsur seni rupanya?

### **C. Pembatasan Masalah**

Identifikasi permasalahan sudah diterangkan namun masih butuh dicoba pembatasan permasalahan riset, supaya bisa memastikan tujuan riset. Supaya riset ini bisa dilaksanakan secara terencana serta tidak menemukan sesuatu kekeliruan hingga butuh terdapatnya pembatasan sedapat bisa jadi dalam perolehan informasi yang menyangkut riset atau penelitian, dan penelitian ini dibatasi pada:

1. Anatomi patung yang ada di Humbang Hasundutan.
2. Nilai estetis yang terkandung dalam patung yang ada di Humbang Hasundutan tersebut.

#### **D. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah suatu pernyataan akan dijawab melalui pengumpulan data data Berdasarkan penjelasan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana bentuk anatomi patung karya syapril sibagariang yang ada di Humbang Hasundutan?.
2. Bagaiimana penerapan Nilai estetis yang terkandung dalam patung karya Syapril Sibagariang yang ada di Humbang Hasundutan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Yang menjadi tujuan peneliti ialah harus terarah dan jelas supaya penelitian ini sesuai dengan yang diinginkan.

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian ini , maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah bentuk patung karya syapril sibagariang di Humbang Hasundutan.
2. Untuk mengetahuui bagaimana nilai estetis yang terkandung dalam patung karya Syapril Sibagariang di Humbang Hasundutan.

## **F. Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti ataupun masyarakat sekitar. Maka diharapkan peneliti memberi beberapa manfaat, sebagai berikut:

1. Referensi dalam penelitian yang berkaitan dengan patung
2. Referensi untuk pegiat patung yang ada di Unimed dalam mengetahui perkembangan patung yang ada di Indonesia
3. Referensi untuk mahasiswa khusus dalam ruang lingkup jurusan seni rupa fakultas bahasa dan seni Unimed

