

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Museum merupakan lembaga yang berfungsi sebagai tempat pelestarian, penyimpanan, dan penyajian benda-benda bersejarah yang memiliki nilai edukatif, kultural, dan ilmiah. Asmara (2019, h. 17) menyatakan bahwa “Sejak awal perkembangan lembaga museum tidak dapat dipisahkan dengan ilmu pengetahuan dan ciri ilmiah merupakan predikat yang melekat pada lembaga tersebut.” Hal ini menunjukkan bahwa museum bukan sekedar tempat penyimpanan artefak-artefak bersejarah, tetapi juga memiliki fungsi edukatif. Oleh karena itu, museum menjadi pusat penelitian yang aktif dalam menyampaikan hasil kajiannya kepada publik. Krisis ekologi menjadi salah satu isu penting sebagai sarana edukasi, seperti rusaknya ekosistem lingkungan yang mengancam kepunahan fauna endemik dan rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pelestarian alam. Menurut Brussard (1991, dalam Kartikasari, Marshall, & Beehler, 2012) pengetahuan dasar-dasar ekologi penting untuk mengelola ekosistem secara berkelanjutan dan mengurangi dampak lingkungan. Papua sendiri dikenal memiliki hutan tropis yang kaya akan keanekaragaman hayati karena iklimnya yang stabil dan tidak mengalami perubahan musim yang drastis. kondisi ini membuat flora dan fauna endemik di wilayah tersebut berkembang cukup melimpah (A’yun, 2019). Dalam hal ini, keanekaragaman hayati di wilayah Papua tidak hanya penting untuk menjaga keseimbangan ekosistem lokal, tetapi juga memiliki nilai ekologis dan ilmiah yang sangat penting untuk dilestarikan.

Seni patung dapat menjadi sarana dalam menyampaikan isu-isu ekologis tersebut. Dalam konteks ini, penciptaan patung diorama hewan memberikan kontribusi di bidang studi dan pelestarian hewan, dengan memvisualisasikan morfologi serta ekologi dari hewan-hewan endemik tersebut. Berdasarkan pemikiran Cahyono (2020, h. 30-32), karya patung diorama tidak hanya merepresentasikan bentuk fisik, tetapi dapat juga dimaknai sebagai upaya menangkap karakteristik khas dari setiap spesies melalui pendekatan figuratif

yang dieksplorasi secara artistik. Karya penciptaan ini dilatarbelakangi oleh keterlibatan penulis dalam proyek keja sama antara PT Artes Indonesia dan Museum Hewan Papua, dengan mengembangkan media edukasi berbasis diorama untuk 11 hewan endemik Papua. Dalam proyek tersebut, penulis memfokuskan penciptaan pada tiga perwakilan spesies dari kelas aves, mamalia, dan reptil, yaitu Kakatua Raja (*Probosciger Aterrimus*), Nokdiak Moncong Panjang (*Zaglossus Bruijni*), dan Buaya Irian (*Crocodylus Novaeguineae*) sebagai reperesentasi dari keberagaman fauna Papua. Dengan demikian, seni patung diorama menjadi sarana edukasi dibidang pengetahuan mengenai keberadaan dan karakteristik fauna endemik Papua bagi masyarakat luas.

Pada proses penciptaan patung diorama hewan endemik Papua, pendekatan artistik dilakukan melalui riset mendalam mengenai morfologi dari masing-masing spesies melalui visualisainya, seperti Buaya Irian dengan rahang terbuka dan kepala terangkat untuk menunjukkan ciri khas dari tekuk lehernya, Kakatua Raja dengan posisi bertengger mencari makanan, serta Nokdiak dengan postur moncong menunduk, mencerminkan kebiasaannya mencari makanan di permukaan tanah hutan. Pendekatan ini menghasilkan karya yang juga informatif dan kontekstual terhadap kondisi aslinya.

Banyak museum di Indonesia yang menampilkan diorama hewan sebagai sarana edukasi, namun jarang ada yang memberikan gambaran mengenai keunikan biologis dan ekologis pada masing-masing spesies. Patung yang ditampilkan cenderung menggunakan bentuk standar dan minim eksplorasi material untuk mendapatkan tekstur yang maksimal, sehingga kurang menghadirkan pengalaman visual yang mendalam bagi pengunjung. Selain itu, pada aspek penyajian karya patung kerap luput dari desain display yang komunikatif. Penyajian karya patung yang baik harusnya mampu memfasilitasi interaksi visual dan edukasi antara karya dengan pengunjung. Hal tersebut menunjukan bahwa pendekatan artistik dan ilmiah dalam penciptaan patung diorama hewan dapat dikembangkan lebih jauh. Oleh karena itu, karya ini dirancang untuk menjadi studi penciptaan patung ruang publik yang memiliki nilai visual dan edukasi.

Penciptaan patung diorama hewan endemik Papua ini menawarkan pendekatan baru dalam metode penciptaan patung hewan, pengolahan material, dan penyajian karya patung pada ruangan Museum. Visualisasi dari hasil pengumpulan data riset mengenai morfologi dan ekologis hewan yang menjadi hal menarik, karena jarang diangkat secara mendalam dalam karya sejenis. Eksperimen teknik dan eksplorasi material juga penting digunakan untuk mencapai bentuk-bentuk yang diinginkan seperti tekstur bulu, kulit, duri, dan bagian lainnya yang cukup detail. Sementara itu, aspek penyajian dirancang dengan baik dari segi penempatan hewan, arah pandang, pencahayaan, serta jarak karya dengan pengunjung. Dalam konteks museum yang menekankan fungsi edukatif, pendekatan ini diharapkan dapat memperluas pandangan masyarakat terhadap keberagaman fauna Papua dan melalui pengalaman visual yang dihadirkan mereka dapat lebih memahami urgensi pelestarian hewan endemik serta perannya dalam menjaga keseimbangan ekosistem.



B. Batasan Masalah Penciptaan

Penciptaan karya ini dibatasi pada pembuatan tiga patung diorama hewan endemik Papua, yaitu Kakatua Raja, Nokdiak Moncong Panjang dan Buaya Irian. Fokus utama adalah pada representasi keunikan fisik dan perilaku khas dari masing-masing spesies melalui pendekatan artistik berbasis riset morfologi, ekologi, dan etologi. Proses penciptaan dibatasi pada tahap modelling, pembuatan cetakan, hingga pengecoran akhir dengan eksplorasi material seperti resin dan silikon. Karya ini tidak membahas aspek konservasi secara teknis atau biologis, melainkan lebih pada penyampaian pesan edukatif media seni patung.

C. Rumusan Ide Penciptaan

Rumusan ide penciptaan dalam karya ini disusun untuk mengarahkan proses kreatif serta menjawab permasalahan-permasalahan utama yang berkaitan dengan visualisasi bentuk, teknik, dan penyajian karya. Adapun rumusan ide penciptaan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memvisualisasikan bentuk morfologi dan perilaku ekologis dari hewan endemik Papua melalui karya patung diorama?
2. Bagaimana eksplorasi material dan teknik dapat digunakan dalam menghasilkan tekstur yang sesuai dengan karakter fisik hewan pada patung diorama?
3. Bagaimana bentuk penyajian karya patung diorama yang sesuai untuk ruangan Museum?

D. Tujuan Penciptaan

Tujuan dari penciptaan patung Diorama Hewan Endemik Papua berbasis riset ini adalah :

1. Memvisualisasikan bentuk morfologi dan perilaku ekologis hewan endemic Papua ke dalam karya patung diorama yang informatif dan representatif.
2. Mengeksplorasi material dan teknik seni patung guna mewujudkan tekstur permukaan yang mampu menampilkan karakteristik fisik hewan secara realistik dan detail.
3. Merancang konsep penyajian karya patung diorama yang kontekstual dan komunikatif di ruang museum, sehingga mampu meningkatkan daya Tarik visual sekaligus memperkuat pesan edukatif kepada pengunjung.

E. Manfaat Penciptaan

Penciptaan karya patung fauna endemik Papua berbasis riset ini diharapkan dapat memberikan sejumlah manfaat bagi berbagai pihak, sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode penciptaan patung berbasis riset ekologi dan morfologi, serta eksplorasi material baru dalam seni patung. Penelitian ini juga berpotensi menjadi referensi untuk studi lebih lanjut dalam penggabungan seni dengan ilmu pengetahuan terkait pelestarian fauna.

2. Bagi Instansi

Menjadi sumber inspirasi bagi pengembangan kurikulum dan penelitian seni di bidang seni rupa dan ekologi, serta memperkaya wawasan tentang bagaimana seni dapat digunakan sebagai alat edukasi untuk pelestarian lingkungan. Selain itu, karya ini berpotensi menjadi bagian dari program riset dan pengabdian masyarakat yang terkait dengan konservasi keanekaragaman hayati.

3. Bagi Masyarakat

Memberikan pemahaman lebih dalam tentang pentingnya pelestarian hewan endemik Papua melalui karya seni yang informatif dan edukatif. Karya ini diharapkan dapat meningkatkan kepedulian masyarakat dan menginspirasi generasi muda untuk tetap menjaga keberagaman hayati yang ada disekitar.

F. Sistematika Penciptaan

1. BAB I PENDAHULUAN

Membahas latar belakang yang melandasi penciptaan karya, merumuskan tujuan serta manfaat dari penciptaan patung diorama hewan endemik Papua.

2. BAB II KONSEP PENCIPTAAN

Menguraikan berbagai landasan penciptaan, mulai dari kajian sumber, konsep, hingga korelasi antara tema, ide, dan judul yang diangkat, serta batasan karya yang diciptakan.

3. BAB III METODE PENCIPTAAN

Menjelaskan tahapan proses penciptaan mulai dari perancangan, perwujudan karya, hingga konsep penyajian karya patung diorama.

4. BAB IV PEMBAHASAN KARYA

Mengulas hasil akhir karya yang telah diciptakan, sekaligus menyoroti nilai kebaruan serta keunggulan dari karya tersebut.

5. BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari keseluruhan proses penciptaan dan saran sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan karya selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat seluruh referensi yang digunakan sebagai dasar penciptaan karya dan penyusunan tulisan ini.