

**EKSPLORASI BENTUK MONSTER  
DALAM SENI PATUNG**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**Wahyu Cahya Putra**

**NIM: 1712772021**

**PROGRAM STUDI SENI MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2024**

**EKSPLORASI BENTUK MONSTER  
DALAM SENI PATUNG**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**Wahyu Cahya Putra**

**NIM: 1712772021**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelara Sarjana S-1 dalam Bidang Seni Rupa Murni  
2024**

## Lembar Pengesahan

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

**EKSPLORASI BENTUK MONSTER DALAM SENI PATUNG** diajukan oleh Wahyu Cahya Putra, NIM 1712772021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 90201), telah dipertanggung jawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

  
Warsono, S.Sn., M.A.

NIP. 197605092003121001 / NIDN. 0009057603

Pembimbing II

  
Itsnatani Rahmadillah, M.Sn.

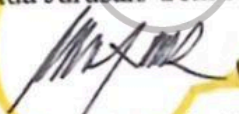
NIP. 198510302020122012 / NIDN. 0030108505

Cogante / Anggota

  
Muh. Rain Rosidi, M.Sn.

NIP. 197306262001121001 / NIDN. 002606306

Ketua Jurusan/ Seni Murni/ Ketua

  
Dr. Miftahul Munir, M.Hum.

NIP. 197601042009121001 / NIDN. 0004017605

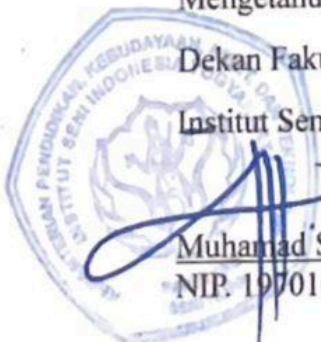
Mengetahui :

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T

NIP. 197010191999031001 / NIDN. 0019107005



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR .....	i
HALAMAN JUDUL DALAM .....	ii
Lembar Pengesahan .....	iii
Surat Pernyataan Keaslian .....	iv
<i>Motto</i> .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
Daftar Gambar .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
ABSTRAK.....	xi
BAB I Pendahuluan.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Makna Judul .....	3
BAB II KONSEP .....	5
A. Konsep Penciptaan .....	5
B. Konsep Perwujudan.....	11
BAB III Proses Pembentukan.....	16
A. Bahan .....	16
B. Alat.....	25
C. Teknik.....	37
D. Tahap Perwujudan .....	37
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	48
Im ready to survive .....	49
Bad Boy.....	52
Time Will Tell.....	55
Im Win .....	59
Unik .....	62
BAB V PENUTUP .....	66
Kesimpulan .....	66
Daftar Pustaka .....	68

Daftar Laman .....	69
--------------------	----

### Daftar Gambar

Gambar 2.1 Ilustrasi Kraken oleh Denys Montford.....	7
Gambar 2.2 Ilustrasi Genderuwo .....	8
Gambar 2.3 karakter Pochita dalam anime Chainsaw Man.....	9
Gambar 2.4 karakter Denji dalam anime Chainsaw Man.....	9
Gambar.2. kaws, Companion (Black) .....	14
Gambar 2.3 .....	15
Ken Keheller(Bunni B) .....	15
Gambar 3.1. Polyster Resin 1 .....	17
Gambar 3.2. katalis .....	17
Gambar 3.3. thiner .....	18
Gambar 3.4. serat kaca .....	18
Gambar 3.5. besi beton.....	19
Gambar 3.6. epoxy filler.....	19
Gambar 3.7. Talc.....	20
Gambar 3.8 Wax atau Vaseline.....	20
Gambar 3.9. kawat .....	21
Gambar 3.10 Lem Perekat Super.....	21
Gambar 3.11 pernis atau clear .....	22
Gambar 3.14. Cat .....	22
Gambar 3.13. Erosil .....	23
Gambar 3.14. epoxy resin.....	23
Gambar 3.15. Tanah Liat.....	24
Gambar 3.16. cobalt.....	24
Gambar 3.18. gunting kawat.....	25
Gambar 3.19. Ampelas .....	26
Gambar 3.20. Bor.....	26
Gambar 3.21. Tuner .....	27
Gambar 3.22. kompresor.....	27
Gambar 3.23. Tang.....	28
Gambar 3.24. Ember plastic .....	28
Gambar 3.25. Gunting.....	29
Gambar 3.26. Butsir .....	29
Gambar 3.27. Meja putar.....	30
Gambar 3.28. Cutter.....	30
Gambar 3.29. Meteran.....	31
Gambar 3.30. Kabel roll.....	31
Gambar 3.31. Semprotan air.....	32
Gambar 3.32. Obeng .....	32
Gambar 3.33. Gerinda .....	33
Gambar 3.34. Tanggem duduk.....	33
Gambar 3.35 Kuas .....	34

Gambar 3.36. Lakban kertas.....	34
Gambar 3.37. Gelas plastic.....	35
Gambar 3.38 Mesin las.....	35
Gambar 3.39. Gayung mandi.....	36
Gambar 3.40 Sketsa karya I'm win.....	38
Gambar 3.41. Sketsa Karya Time Will Tell.....	39
Gambar 3.42. Sketsa detail wajah karya Time Will Tell .....	39
Gambar 3.43. Sketsa karya I'm ready to survive.....	40
Gambar 3.44. Sketsa karya Bad Boy.....	40
Gambar 3.45 Proses modeling karya I'm win .....	41
Gambar 3.46. Proses modeling karya Bad Boy .....	42
Gambar 3.47 Proses pembuatan cetakan Bad Boy .....	43
Gambar 3.48 Proses pelepasan Cetakan karya I'm Win .....	44
Gambar 3.49. Proses pengisian resin pada cetakan Time Will Tell .....	44
Gambar 3.50. Proses pengamplasan Karya Bad Boy.....	45
Gambar 3.51. Proses penyemprotan Epoxy pada Karya Bad Boy .....	46
Gambar 3.52. Proses penyemprotan cat pada Karya Bad Boy .....	46
Gambar 4.1 I'm Ready To Survive .....	49
Gambar 4.2 Detail karya I'm Ready to Survive.....	50
Gambar 4.3. Detail karya I'm Ready To Survive .....	51
Gambar 4.4 Bad Boy.....	52
Gambar 4.5 detail karya Bad Boy.....	53
Gambar 4.6 detail karya Bad Boy.....	54
Gambar 4.7 Time Will Tell.....	55
Gambar 4.8 detail Karya Time Will Tell.....	56
Gambar 4.9 Detail karya Time Will Tel .....	57
Gambar 4.10. I'm Win .....	59
Gambar 4.11 detail karya I'm Win .....	60
Gambar 4. 12 Detail karya I'm Win .....	61
Gambar 4.13. Unik .....	62
Gambar 4.14. Detail karya Unik .....	63
Gambar 4.15. Detail Karya Unik.....	64



## KATA PENGANTAR

Dengan segala ketulusan,keikhlasan dan kerendahan hati penulis mengucapkan puji Syukur terhadap berkat Rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul Eksplorasi Bentuk Monter dalam seni patung dengan baik dan lancar tanpa halangan yang berarti.

Laporan ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan studi di program studi sarjana strata I Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari keberhasilan untuk menyelesaikan tugas akhir ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini perkenalkan penulis menghaturkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberi kelancaran dalam pengerjaan laporan tugas akhir ini.
2. Warsono, S.Sn. M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan dalam Tugas Akhir ini.
3. Itsnataini Rahmadillah M.Sn., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan dalam Tugas Akhir ini.
4. Dr. Miftahul Munir, M. Hum. selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Wiyono, M.Sn, selaku wakil ketua jurusan Seni Murni.
6. Muhammad Sholahuddin, S.Sn.,M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Dr. Irwandi S.Sn, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh Dosen Seni Murni yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama proses akademik, maupun diluar kegiatan akademik.
9. Seluruh staf Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Bapak Rakiman dan Ibu Marahayu selaku orangtua yang senantiasa memberkati setiap perjalanan penulis dengan doa-doa baik.

11. Aris, Baramasta, Anggoro, Nova, Odoy, Jati, Jidun, Rahmatulloh, Yudhistira, Matin
12. Teman-teman Seni Patung angkatan 2017.
13. Teman-teman mahasiswa Seni Murni angkatan 2017 ISI Yogyakarta.
14. Teman-teman mahasiswa ISI Yogyakarta dari berbagai angkatan dan jurusan. Yang telah banyak membagikan pengetahuannya sehingga melengkapi proses penciptaan karya.
15. Fitri dan Galih selaku kucing di studio patung yang mensupport energi baik bagi Penulis.
16. Untuk semua teman dan saudara yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah membantu selama proses pengerjaan tugas akhir ini serta memberi dukungan.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu atas segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demikesmepurnaan Tugas Akhir ini, dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 20 Mei 2024

Wahyu Cahya Putra



## ABSTRAK

Realita menampilkan banyak visual, seperti manusia tumbuhan, bangunan dll. Adapun pemahaman secara empiris terhadap objek-objek yang ditemui mengantarkan penulis pada pembacaan baru pada makna eksistensi terhadap objek, lebih seringnya manusia. Hakikat manusia untuk hidup secara social mendorong penulis cenderung memiliki kecondongan berimajinasi dalam bentuk antropomorfik. Kumpulan visual pada memori ingatan penulis, menumpuk dan kadang saling sublime antara satu dengan lainnya, sehingga imajinasi bergerak mengeksplorasi kemungkinan visual baru. Eksplorasi imajinasi penulis menghasilkan figure-figur monster baru.

Penulisan ini mencoba menjelaskan terkait proses eksplorasi visual, kebaruan dizaman post modern merupakan sebuah kemustahilan, karena semua sudah pernah dibuat. Maka eksplorasi bentuk monster dalam patung yang berdasar memori penulis diharap menjadi suatu usaha yang autentik. imajinasi tidak terlepas dari gudang ingatan, maka eksplorasi bentuk monster sepenuhnya didasari oleh imajinasi penulis.

Konsep penciptaan karya Eksplorasi Bentuk Monster menekankan seni sebagai media ungkap perasaan dan pemikiran penulis. Karya ini diharapkan menjadi suatu pembacaan baru terhadap empiris penulis.

**Kata Kunci:** eksplorasi, monster, seni patung.

## ABSTRACT

*Reality displays many visuals, such as people, plants, buildings, etc. An empirical understanding of the encountered objects leads the author to a new interpretation of the meaning of the existence of objects, more often humans. The nature of humans to live socially encourages the writer to imagine in anthropomorphic forms. A collection of visuals in the writer's memory accumulates and sometimes sublimates with each other, prompting the imagination to explore new visual possibilities. The author's exploration of imagination produces new monster figures.*

*This writing tries to explain the process of visual exploration, novelty in the post-modern era is an impossibility because everything has already been created. Thus, it is hoped that the exploration of the shape of monsters in statues based on the author's memory will be an authentic endeavor. Imagination cannot be separated from memory, so the exploration of monster forms is entirely based on the author's imagination.*

*The concept for creating the work *Exploration of Monster Forms* emphasizes art as a medium to express the author's feelings and thoughts. This work is expected to be a new reading of the author's empirical work.*

**Keyword :** *Exploration, monster, sculpture.*

## **BAB I**

### **Pendahuluan**

#### **A. Latar Belakang**

Manusia pada hakikatnya adalah makhluk yang selalu berinteraksi dengan lingkungan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Hasil interaksi yang dilakukan berupa pengalaman yang melekat di setiap individu. Interaksi yang dilakukan dengan cara melihat, mengamati, dan mempersepsi menjadi elemen pengalaman yang secara sadar dan tidak sadar memengaruhi proses pemaknaan terhadap objek-objek tertentu yang ditemui. Pemaknaan terhadap objek yang asing, pertama kali dilihat, ataupun yang bersifat imajinatif atau kasat mata akan cenderung menghasilkan gambaran yang bersifat rekaan. Gambaran atau hasil rekaan akan menghasilkan perwujudan objek atau figur yang imajinatif.

Ingatan kolektif individu maupun komunal terkadang tidak mampu menalar secara tepat terhadap fenomena asing maupun baru yang ditemui. Daya nalar yang secara umum didasari oleh pengalaman empiris, ketika memaknai fenomena baru yang asing dan di luar nalar akan menghasilkan rekonstruksi pemaknaan yang cenderung aneh, di luar kewajaran, serta bersifat unik. Sifat keingintahuan manusia yang besar terhadap segala sesuatu yang baru, asing, maupun kasat mata kemudian melahirkan imajinasi-imajinasi sebagai upaya untuk mengingat dan memaknainya. Sifat manusia yang cenderung hidup secara komunal, bersosialisasi, hingga membentuk kelompok (masyarakat) menjadikan imajinasi-imajinasi tersebut senantiasa hidup di dalamnya, menjadi bagian dari kehidupan yang tidak terpisahkan.

Imajinasi-imajinasi yang dimaksud dalam konteks penulisan ini adalah imajinasi yang berbentuk narasi tertulis maupun lisan, yang berupa dongeng, mitologi, maupun hikayat yang di dalamnya penuh dengan kisah fantasi dengan berbagai unsur di dalamnya. Salah satu unsur atau elemen menarik di dalam dongeng, mitologi, maupun hikayat adalah keberadaan makhluk yang disebut sebagai monster. Secara umum eksistensi monster dalam dunia dongeng dan sejenisnya tersebut adalah representasi sifat

antagonis. Kerap menjadi karakter yang menakutkan, jahat, dan digambarkan sebagai figur yang berbeda dengan manusia. Dalam banyak penggambarannya, monster identik dengan proporsi tubuh yang ganjil, berukuran besar, dan visualisasi yang menakutkan.

Bagi penulis, monster adalah karakter imajinatif yang mampu menimbulkan persepsi subjektif, yaitu dalam bentuk keinginan untuk diwujudkan dan dimunculkan di luar dunianya, dunia fiktif yang terasa konvensional dan monoton. Dalam anggapan penulis, monster yang hidup di dalam buku maupun kisah dongeng adalah entitas yang melekat pada masanya. Untuk konteks kekinian, keberadaan monster tetap ada dan hidup dalam ingatan kolektif masyarakat, akan tetapi dalam bentuk maupun karakter yang mengikuti zaman.

Sebagai perupa, keinginan untuk merekonstruksi gambaran monster dalam bentuk patung di dalam penciptaan Tugas Akhir ini adalah tepat, karena secara perwujudannya dibuat dalam bentuk tiga dimensional, dan secara karakteristik tidak konvensional, dan berusaha kontekstual dengan zaman sekarang. Ide penciptaan ini selain didasari oleh ingatan kolektif tentang monster yang diserap dari dongeng atau cerita sejenis sejak masa kanak-kanak, juga terinspirasi dari pengalaman melihat berbagai karya-karya *art toys* bertema monster karya seniman dari berbagai negara.

Bagi penulis monster lahir atau mewujud sebagai representasi pemaknaan manusia dalam upaya memahami hal-hal atau fenomena di luar maupun dalam dirinya yang terlalu abstrak untuk diwujudkan. Representasi kolektif secara umum terhadap monster mewujud dalam bentuk aneka macam monster yang sudah dikenal selama ini. Representasi monster secara subjektif akan mewujud dalam bentuk personal, yang tidak lepas dari konteks situasi sosial budaya penulis dan pemaknaan baru yang menyesuaikan konteks zaman.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka didapat rumusan penciptaan sebagai berikut;

1. Bagaimana ketentuan monster yang tepat sebagai representasi dari pemaknaan terhadap fenomena kehidupan yang kontekstual dengan zaman sekarang.
2. Bahan, teknik, dan gaya apa yang tepat untuk proses perwujudan karya seni patung sesuai dengan tema atau konsep penciptaan.

## C. Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka didapat tujuan dan manfaat sebagai berikut;

### 1) Tujuan

- a. Bagaimana mewujudkan eksplorasi bentuk monster dalam karya seni patung
- b. Memaparkan inspirasi figure monster sehingga dapat dijadikan ide dalam menciptakan karya seni patung.

### 2) Manfaat

- a. Menambah pemahaman tentang bentuk monster dalam karya seni patung bagi kalangan akademis maupun masyarakat umum.
- b. Memberikan inspirasi dalam memahami figure monster yang di visualkan melalui karya seni patung.

## D. Makna Judul

Eksplorasi : menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak (tentang keadaan), terutama sumber-sumber alam yang terdapat di tempat itu; penyelidikan; penjajakan (sumber <https://kbbi.web.id/eksplorasi> , diakses pada tanggal 13 Januari 2024, pukul 01.00 WIB)

Bentuk : Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bentuk diartikan sebagai bangun, gambaran, rupa atau wujud, atau susunan, serta wujud yang ditampilkan. (sumber <https://kbbi.web.id/bentuk> , diakses pada tanggal 13 Januari 2024, pukul 01.05 WIB)

Monster : menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), binatang, orang, atau tumbuhan yang bentuk atau rupanya sangat menyimpang dari yang biasa. (sumber <https://kbbi.web.id/monster> , diakses pada tanggal 13 Januari 2024, pukul 01.07 WIB)

Seni patung : Salah satu jenis karya senirupa yang berbentuk tiga dimensi adalah seni patung. Sebagian dari seni rupa, seni patung merupakan pernyataan artistic dan estetik melalui bentuk-bentuk tiga dimensional. (Lutse Daniel Morin, 2018: 1)

