

**FANTASI SERANGGA DALAM PENCIPTAAN
KARYA SENI PATUNG**



**MUSAT UTAMA SENI PATUNG
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2008

**FANTASI SERANGGA DALAM PENCIPTAAN
KARYA SENI PATUNG**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Fida Irawanto

**MINAT UTAMA SENI PATUNG
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2008

**FANTASI SERANGGA DALAM PENCIPTAAN
KARYA SENI PATUNG**



Fida Irawanto
NIM 011 1410 021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang Seni Rupa Murni
2008

Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

FANTASI SERANGGA DALAM PECEPTAAN KARYA SENI PATUNG diajukan oleh Fida Irawanto, NIM 0111410021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji tugas akhir tugas akhir pada tanggal.....dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Drs. Dendi Suwandi, M.S

NIP 131 567 134


Pembimbing II / Anggota



Drs. Anusapati, M.F.A

NIP 131 474 285

Cognate / Anggota



Drs. A. B. Dwianto, M.S

NIP 131 284 650

Ketua Program Studi Seni Rupa Murni /Anggota



Drs. Dendi Suwandi, M.S

NIP. 131 567 134

Ketua jurusan seni murni / Ketua /Anggota



Drs. AG. Hartono, M.S.

NIP 131 567 132

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. M. Agus Furhan, M. Hum

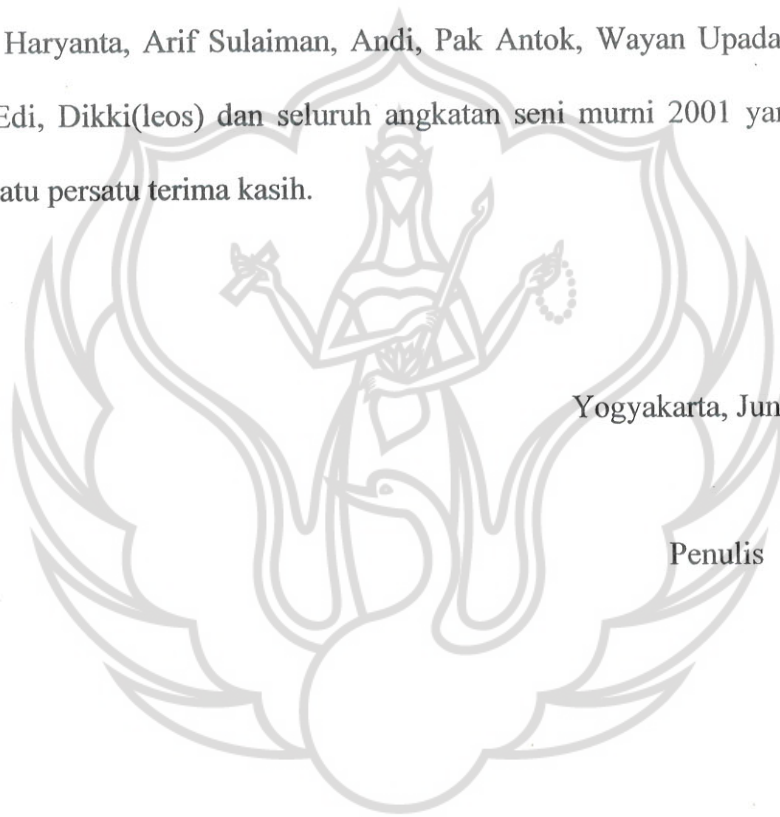
NIP. 131 567 129

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah S W T atas berkah serta karuniaNya sehingga terwujud dan terselesaikannya Tugas Akhir seni ini sebagai persyaratan mengakhiri pendidikan jenjang S-1 minat utama seni patung jurusan seni murni Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tulisan ini merupakan deskripsi proses penciptaan seni patung dari karya yang dipamerkan. Dalam berkarya penulis tetap berproses, terus belajar dari berbagai pengalaman hal itu datang dari dalam maupun dari luar jalur pendidikan khususnya seni agar bisa berkembang menjadi lebih baik. Tulisan ini masih banyak kekurangan namun demikian semoga dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan dalam seni patung dan menambah semangat dalam berkarya didunia seni rupa. Tugas akhir ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan dukungan baik secara moril maupun spiritual dari berbagai pihak untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. Dendi Suwandi, M. S, sebagai dosen pembimbing I sekaligus sebagai ketua Program Studi Seni Murni.
2. Bapak Drs. Anusapati, M.F.A, sebagai dosen pembimbing II
3. Bapak Amir Hamzah, S,sn, selaku dosen Wali.
4. Bapak Drs. Ag. Hartono, M.S, sebagai Ketua Jurusan Seni Murni.
5. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M. Hum, sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa
4. Bapak Drs. Soepropto Soejdono, M.F.A, Ph.D, sebagai Rektor ISI Yogyakarta

6. Segenap Staf Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Kepada kedua orang tua penulis yang tercinta, serta keluarga besar Pawirorejo.
8. Keluarga besar minggiran, Danang Catur, Fransisko Panca, Daniel Cahya (timbul) yang telah memberikan bantuan dan semuanya terima kasih banyak.
9. Teman-teman tercinta Wisnu Auri, Hotma, Sandy Yudha, Y.E. Agung, Teguh Haryanta, Arif Sulaiman, Andi, Pak Antok, Wayan Upadana, Richat, Agus Edi, Dikki(leos) dan seluruh angkatan seni murni 2001 yang tak bisa sebut satu persatu terima kasih.



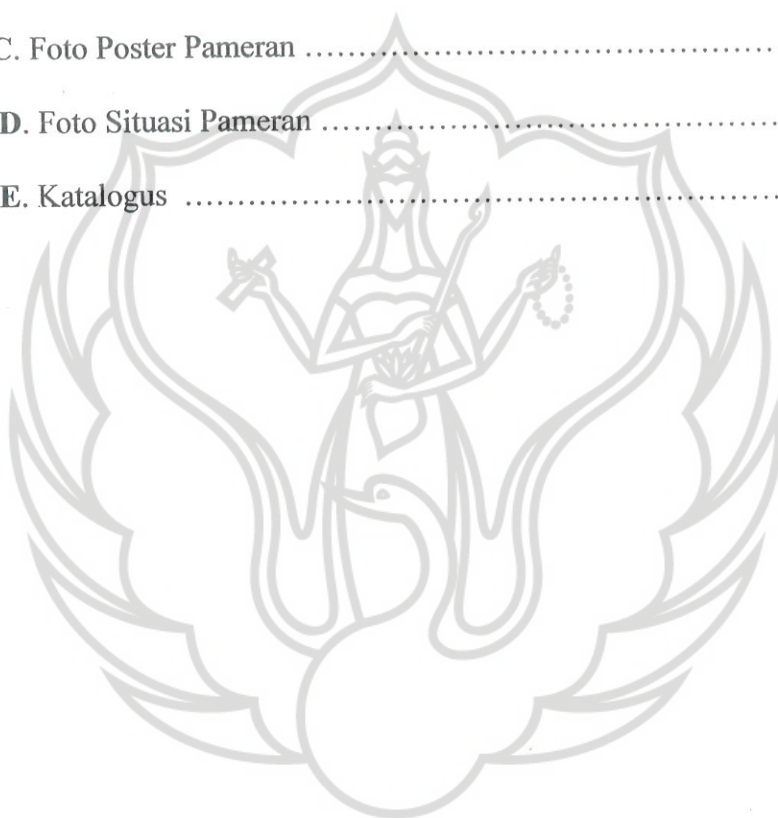
Yogyakarta, Juni 2008

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul ke-1.....	i
Halaman Judul ke-2.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR FOTO.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Makna Judul	4
BAB II. KONSEP.....	7
A. Konsep Penciptaan	7
B. Konsep Perwujudan	11
C. Konsep Penyajian	14
BAB III. PROSES PERWUJUDAN	29
A. Bahan.....	29
B. Alat	30
C. Tehnik	30
D. Tahap-Tahap Perwujudan	31

BAB IV TINJAUAN KARYA	51
BAB V PENUTUP	64
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN	68
A. Foto Diri Mahasiswa	68
B. Biodata.....	69
C. Foto Poster Pameran	71
D. Foto Situasi Pameran	72
E. Katalogus	73

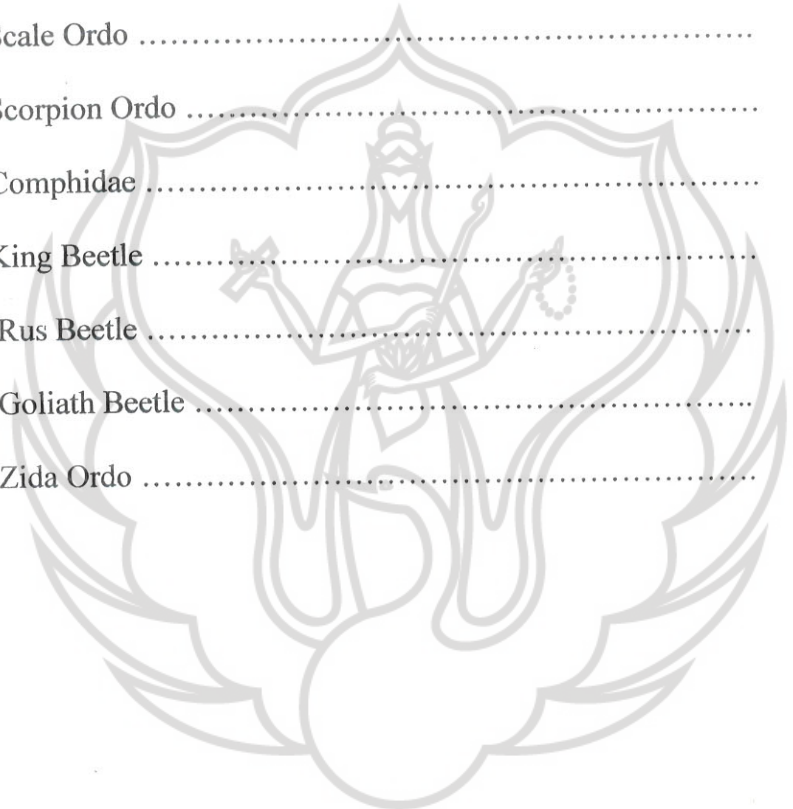


DAFTAR FOTO

Foto Proses Kerja	Halaman
1. Proses pembuatan sketsa	36
2. Proses Pemotongan Kawat untuk kerangka	37
3. Proses Pembuatan Kerangka	38
4. Proses membuat Modeling	39
5. Bentuk Global Model	40
6. Proses Pendetilan Model	41
7. Proses Pembuatan Negatif Cetakan	42
8. Hasil dari Pemotongan Negatif Cetakan	43
9. Hasil Negatif Cetakan	44
10. Hasil Pengecoran dan Proses Pengamplasan	45
11. Hasil dari Perakitan atau Penyambungan.....	46
12. Proses Pendetilan dengan cat.....	47
13. Proses Pengeclearan.....	48
Foto Alat Bahan.....	49
a. Alat.....	49
b. Bahan.....	50

Foto Acuan Karya	Halaman
1. Belalang Sentadu.....	15
2. Lalat kaki Panjang.....	16
3. Kumbang Badak bertanduk Lima	17
4. Nimfa Pohon	18
5. Kecoa Desis	19
6. Jangkrik Minyak	20
7. Lalat Kalajengking	21
8. Capung	22
9. Kumbang Badak	23
10. Kumbang Rusa	24
11. Kumbang Goliath	25
12. Lalat Rawa	26
13. Predator	27
14. Alien.....	28

Foto Karya	Halaman
1. Prohorak Ordo	52
2. Chopodida	53
3. Baeidae Black Beetle	54
4. Green Flase Beetle	55
5. Desis Orth	56
6. Scale Ordo	57
7. Scorpion Ordo	58
8. Comphidae	59
9. King Beetle	60
10. Rus Beetle	61
11. Goliath Beetle	62
12. Zida Ordo	63



DAFTAR LAMPIRAN	Halaman
A. Foto Mahasiswa.....	68
B. Biodata	69
C. Foto Poster Pameran	71
D. Foto Situasi Pameran.....	72
E. Katalogus	73



BAB I

PENDAHULUAN

Menciptakan suatu bentuk karya seni adalah menyatakan tentang suatu hal yang ada dalam pikiran dan juga yang didapat dari pengalaman-pengalaman dan lingkungan sekitar yang merangsang seseorang untuk memenuhi hasrat-hasrat tertentu. Soedarso, S.P. mengatakan:

Suatu hasil seni selain merefleksikan dari seniman, penciptanya juga merefleksikan lingkungannya (bahkan diri seniman itu pun terkena pengaruh pula) lingkungan ini bisa berwujud alam sekitar maupun masyarakat sekitar.¹

Tidak lepas dari itu pengalaman dan lingkungan sekitar memberikan pengaruh yang sangat besar didalam proses seorang seniman menciptakan sebuah karya seni sesuai dengan pribadinya dari merekam apa saja yang dilihatnya dan ditemuinya yang menimbulkan ide, didalam proses kreatif seorang seniman yang akan diekspresikannya ke dalam karya yang nyata atau wujud sebagai gejolak batin dan fantasi-fantasi yang dirasakannya.

A. Latar Belakang Konsep Penciptaan

Di dalam perkembangan sekarang ini teknologi sangat maju, ini terlihat dengan adanya fasilitas-fasilitas yang mudah didapat memudahkan seorang seniman didalam proses kreatif. Dimana seniman lebih bebas di dalam menuangkan ide untuk diwujudkan didalam berkaryanya, salah satunya di

¹ Soedarso, S.P, *Tinjauan Seni*, (Yogyakarta, Saku Dayar Sana, 1990), hal. 64.

bidang elektronik ini terlihat dari acara televisi maupun film bioskop tentang cerita kepahlawanan yang diangkat dari komik khayalan maupun dari cerita legenda yang di tujukan kepada anak-anak, remaja bahkan orang dewasa pun menyukainya.

Di mana sekarang ini banyak bermunculan film dengan cerita-cerita yang diangkat kisah nyata maupun legenda bahkan cerita fiksi, kisahnya tentang makhluk-makhluk aneh yang berasal dari bumi maupun dari luar angkasa seperti alien, serangga, dan lain-lain. Bahkan televisi sebagai media informasi dan sarana hiburan bagi keluarga kini banyak bermunculan film-film khususnya anak-anak maupun remaja, yang dimana tokoh-tokohnya umumnya digambarkan dengan karakter yang kuat, berani, hebat dan kesemangatan. Didalam penggambaran di film itu sering mengambil karakter serangga yang dijadikan sebagai jagoannya, salah satunya kamen rider atau lebih dikenal dengan kesatria bajah hitam.

Di dalam pertumbuhannya anak-anak dan remaja sering mengidolakan tokoh-tokoh dalam cerita komik maupun film dimana sekarang ini banyak bermunculan tokoh-tokoh pahlawan atau super hero yang membuat mereka senang akan tokoh yang dikanguminya, itu pula yang membuat penulis ingin membuat karya-karya dalam tokoh yang diidolaknya. Berawal dari kesenangan cerita komik dan film yang diangkat dari cerita komik khayalan dan legenda, serta senang mengoleksi Toy Magz.

Toy Magz merupakan majalah mainan pertama di indonesia yang khusus mengulas tentang mainan. Salah satunya tentang *action figure*, yang di

dalamnya terdapat banyak *action figure* yang bermacam-macam membuat penulis ingin mengungkapkan ide dan fantasinya tentang bentuk *action figure* serangga dan mewujudkannya dalam karya seni patung. Hal ini bertujuan untuk menambah khasanah bentuk *action figure* khususnya *action figure* serangga.

B. Rumusan Penciptaan

Setiap seniman dalam penciptaan sebuah karya seni menghadirkan permasalahan-permasalahan yang menjadi dasar dalam proses penciptaan. Dalam proses penciptaan tugas akhir ini terdapat beberapa hal yang hendak diuraikan. Adapun permasalahan tersebut antara lain;

1. Apa yang dapat diciptakan melalui karya seni patung, melalui bentuk-bentuk serangga?
2. Bagaimana menciptakan bentuk patung melalui karakter serangga seperti, kekuatan, keberanian, kehebatan, dan kesemangatan melalui gaya fantasi?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Mengolah bentuk-bentuk serangga sebagai karya seni patung.
- b. Mempelajari sifat-sifat atau watak yang dapat diciptakan melalui pengolahan bentuk (deformasi).

- c. Menciptakan bentuk-bentuk yang baru dalam bentuk serangga/
action figure serangga.

2. Manfaat

- a. Dapat mempelajari sifat-sifat serangga guna mengembangkan bentuk wujud.
- b. Dapat memberikan penilaian atau penafsiran yang baru terhadap karya seni dengan mengambil obyek serangga.
- c. Menambah khasanah dalam seni patung khususnya bentuk-bentuk patung figur serangga.

D. Makna Judul

Judul yang diangkat dalam penciptaan karya tugas akhir ini adalah “Fantasi Serangga dalam Penciptaan Karya Seni Patung” untuk memperjelas pengertian dan mengantisipasi terjadinya kesalahfahaman dalam memaknainya maka penulis perlu memberikan batasan-batasan antara lain;

Fantasi : 1. kemampuan jiwa untuk membentuk tanggapan-tanggapan atau bayangan-bayangan baru.¹ Tetapi fantasi yang di maksud ialah fantasi yang mengombinasi yaitu orang berfantasi dengan cara

¹ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, Andi, Yogyakarta, ed. 2, cet, 6. 2001. hal.

mengombinasikan pengertian-pengertian atau bayangan-bayangan yang ada pada individu bersangkutan. Misalnya berfantasi tentang ikan duyung, yaitu kepala seorang wanita tetapi badannya badan ikan. Jadi adanya kombinasi dari kepala manusia dan badan ikan.²

2. bayangan dari peristiwa atau obyek yang majemuk (kompleks) dengan menggunakan berbagai bentuk symbol (symbols) atau khayalan (image) yang sering diberikan obyek nyata dengan atau tanpa adanya peristiwa atau obyek itu sendiri kedalam keadaan yang sebenarnya (reality).³ Dan biasanya fantasi bersifat menyenangkan serta memberikan kepuasan.

Serangga : hewan tidak bertulang belakang dengan kepala, torak (torak bagian tengah atau bagian kedua dari badan serangga), abdomen (bagian badan serangga paling belakang), tiga pasang kaki, dan sayap.⁴

² Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, Andi, Yogyakarta, ed. 2, cet. 6. 2001. hal.

³ A.G. Pringgodigdo, *Ensiklopedia Umum*, (Yogyakarta: Yayasan Kanisius, 1997, hal. 321

⁴ Barbara Taylor, *Lihat dan Amati Serangga dan Laba-Laba* (penterjemah: Virsa Sari Widuri), PT. Elex Media Komputindo, Gramedia, Jakarta, 2005, hal, 30

Penciptaan : berarti perbuatan (hal dan sebagainya menciptakan).⁵

Seni Patung : seni patung adalah bagian dari seni rupa yang merupakan pernyataan pengalaman artistik lewat bentuk-bentuk tiga dimensional. Walaupun ada pula yang bersifat seni pakai, tetapi pada galibnya seni patung adalah seni murni.⁶ Sedangkan pengertian lain “seni patung adalah sebuah tipe karya tiga dimensi yang bentuknya dibuat dengan metode subtraktif (mengurangi bahan seperti memotong menatah dan lain-lain) atau aditif (membuat modeling terlebih dahulu, seperti mengecor dan mencetak).⁷ Dengan bertujuan dapat memproyeksikan berbagai fantasi-fantasi, merekam dari pengalaman yang dijumpainya dan dilihatnya. Fantasi serangga yang dimaksud bagaimana mewujudkan bentuk serangga menurut bayangan-bayangan atau angan-angan yang ada dalam pikiran penulis untuk menciptakan bentuk-bentuk yang baru dan bebas.

⁵ W.J.S, Poerwodarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1985, hal 202

⁶ S.P, Soedarso, *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta, 1990, hal, 12

⁷ Mikke Susanto, *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah Seni Rupa.*, Kanisius, Yogyakarta., 2002. hal. 84