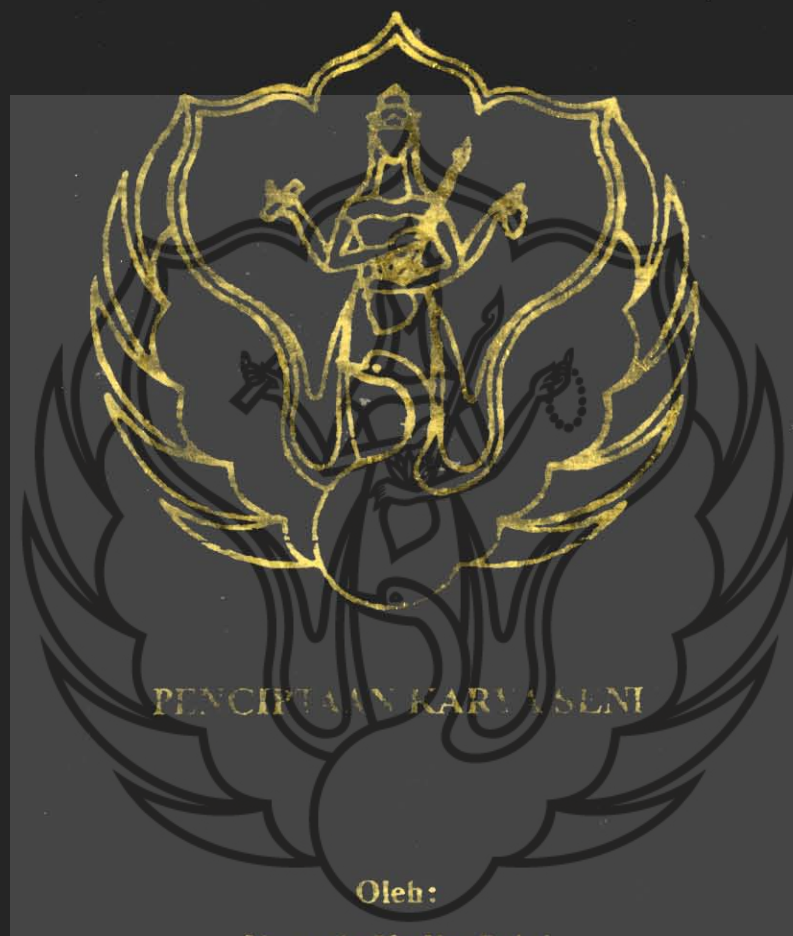


**"NEGERI AJAIB"  
(BENTUK KARTUNAL BINATANG DAN TUMBUHAN  
DALAM KARYA SENI PATUNG)**



**Novanda Yudha Bakri**

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

**2007**

**“NEGERI AJAIB”  
(BENTUK KARTUNAL BINATANG DAN TUMBUHAN  
DALAM KARYA SENI PATUNG)**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

**Oleh:**

**Novanda Yudha Bakti**

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

**2007**

**“NEGERI AJAIB”**  
**(BENTUK KARTUNAL BINATANG DAN TUMBUHAN**  
**DALAM KARYA SENI PATUNG)**



Oleh:

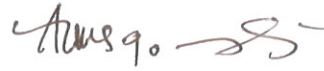
**Novanda Yudha Bakti**  
**NIM.: 991 1272 021**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa**  
**Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai**  
**salah satu syarat untuk memperoleh**  
**gelar sarjana dalam bidang**  
**Seni Rupa Murni**  
**2007**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

**“NEGERI AJAIB” (BENTUK KARTUNAL BINATANG DAN TUMBUHAN DALAM KARYA SENI PATUNG)** Diajukan oleh Novanda Yudha Bakti, NIM 991 1272 021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah **dipertanggungjawabkan** di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 25 Juni 2007 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Anusapati, MFA.  
NIP.131474285

Pembimbing II/ Anggota



Drs. Andang Suprihadi P, M.S.  
NIP. 131476780

Cognate/ Anggota



Drs. Soewardi  
NIP. 131476743

Ketua Program Studi S-1  
Seni Rupa Murni/ Anggota



Drs. Dendi Suwandi, M.S.  
NIP. 131567134


Ketua Jurusan Seni Murni/ Ketua/  
Anggota



Drs. AG. Hartono, M.Sn.  
NIP. 131567132



Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs Sukarnan  
NIP. 130521245

## Kata Pengantar

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni. Tugas Akhir ini disusun sebagai syarat yudisium dan memperoleh Gelar Sarjana Seni (S.Sn) pada Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Ucapan terimakasih mengiringi selesainya penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Drs. Drs. Anusapati, MFA, sebagai Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan dan perhatian dalam proses tugas akhir ini.
2. Bapak Drs. Andang Suprihadi P, M.S., sebagai Dosen Pembimbing II, yang selalu memberikan arahan dan dorongan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
3. Bapak Drs. Soewardi , selaku penguji Cognate.
4. Bapak Drs. AG.Hartono,M,Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
5. Bapak Drs. Dendi Suwandi, M.S, selaku ketua Program Studi Seni Murni.
6. Bapak Drs. Pracoyo. M.Hum, selaku Dosen Wali yang telah banyak membantu kelancaran selama masa studi di FSR ISI Yogyakarta.
7. Bapak Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
8. Segenap staf pengajar pada Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Segenap staf administrasi pada Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Segenap staf UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

11. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Soedjoko. S (alm), yang aku tidak sempat ucapkan terima kasih padanya, serta Ibunda Ibbanoen Hersetiati, yang tanpanya aku bukan apa-apa.
12. Kakak-kakak tercinta, Mbak Nin dan Mas Joni, Mbak Nun dan Mas Wayan, Mas Bambang dan Mbak Yuyun Mas Niko dan Mbak Ica, salutku pada mereka.
13. Luk Retya Trisnantari (Riri), orang terbaik yang selama ini aku miliki.
14. Keluarga Jakarta, Om Tipuk Nugroho, Mama Di, Om Bambang Nurdiansah (gimana om bola Indonesia masih kalah), Mimim, Mbak Eci, Mas Bayu, Titi (makasih berat buat pasang bulu-bulu ayamnya), Didet.
15. Teman-teman Sanggar Caping: Wawan (until the end bro), SM “Oraber” dan Dewi, Kampret dan Olga, Budi dan Fitri, Ndoko dan Erni, Lilik dan Emilia, Pathub dan Ikah, Bayu, Agus “Trial”, Sono “Cap Bagong”, Har, All, teman-teman seataap: Mamang (wake up dude!), Codet dan Lia, Putri dan Iwan, kawan-kawan LBK Taring Padi: Toni (tanks sarannya), Dodi, Acong, serta Lutse, Martedi, Rully “Produk Gagal”, Yelvina, Arya Panjalu, S. Tedi, Deni “Kredo”, teman-teman angkatan ’99 ISI Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini adalah karya yang penulis kerjakan dengan maksimal. Segenap kritik dan saran, sangat penulis harapkan untuk hasil yang lebih sempurna. Semoga bermanfaat. Terima kasih.

Yogyakarta, Juni 2007

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Hal.</b>
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN:.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR LAMPIRAN .....	vii
DAFTAR KARYA.....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan .....	2
B. Rumusan Penciptaan .....	6
C. Tujuan dan Manfaat .....	6
D. Makna Judul .....	7
<b>BAB II KONSEP</b> .....	<b>9</b>
A. Konsep Penciptaan .....	9
B. Konsep Bentuk / Wujud .....	11
C. Konsep Penyajian .....	14
<b>BAB III PROSES PEMBENTUKAN</b> .....	<b>16</b>
A. Bahan .....	16
B. Alat .....	17
C. Teknik .....	18
D. Tahap Pembentukan .....	18
<b>BAB IV TINJAUAN KARYA</b> .....	<b>20</b>
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>37</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>40</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>41</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

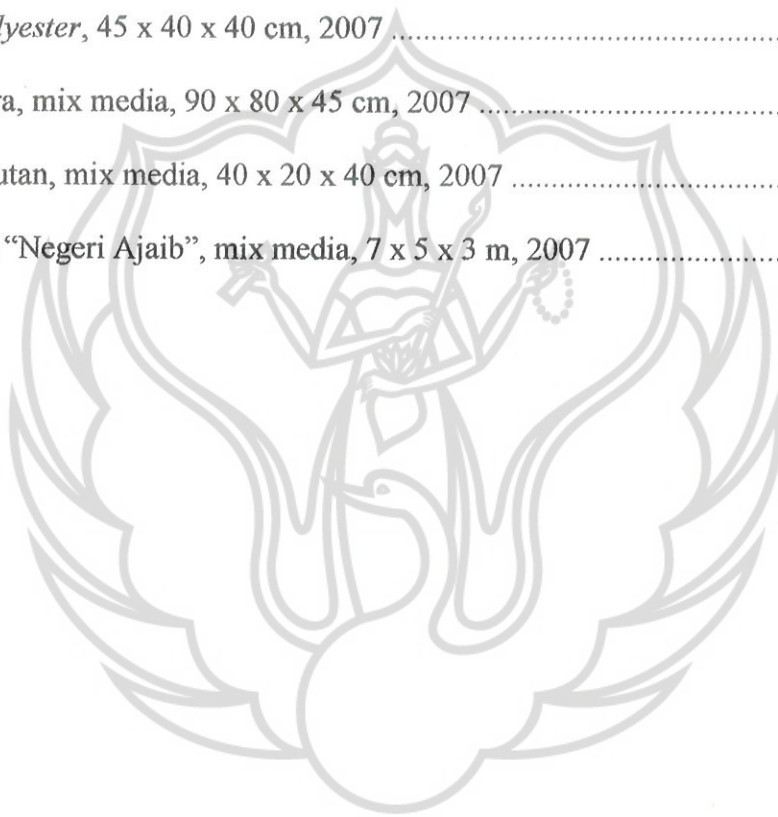
	<b>Hal.</b>
1. Karya Acuan .....	42
2. Katalog Pameran .....	45
3. Poster Pameran .....	47
4. Pamfled Pameran .....	48
5. Situasi Pameran Tugas Akhir .....	49
6. Biodata .....	50





## DAFTAR KARYA

	<b>Hal.</b>
1. Pohon 1, <i>mix media</i> , 60 x 60 x 220cm, 2007 .....	21
2. Pohon 2, <i>mix media</i> , 90 x 90 x 130cm, 2007 .....	22
3. Bunga, <i>mix media</i> , 40 pcs @ 40 x 20 x 45 cm, 2007 .....	24
4. Burung, <i>polyester</i> , 6 pcs @ 13 x 7,5 x 7 cm, 2007 .....	26
5. Anjing Sosis, <i>mix media</i> , 112 x 22 x 40 cm, 2007 .....	28
6. Babi, <i>polyester</i> , 45 x 40 x 40 cm, 2007 .....	30
7. Kura-kura, <i>mix media</i> , 90 x 80 x 45 cm, 2007 .....	32
8. Ayam Hutan, <i>mix media</i> , 40 x 20 x 40 cm, 2007 .....	34
9. Diorama “Negeri Ajaib”, <i>mix media</i> , 7 x 5 x 3 m, 2007 .....	38



## BAB I

### PENDAHULUAN

Bagi manusia seni menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan atau peradabannya. Oleh karena seni sendiri telah melalui waktu yang cukup panjang bersama dengan manusia untuk mencapai keanekaragamannya sampai seperti sekarang. Disadari ataupun tidak, seni telah memberikan peranan penting bagi kemajuan peradaban manusia. Hal ini disebabkan oleh manusia hidup memiliki kemampuan menciptakan sarana kebutuhannya untuk mencapai tujuan-tujuan kehidupannya. Seperti yang diungkapkan oleh Frithjof Schuon:

“Manusia hidup tidak tanpa arah. Ia memiliki tujuan-tujuan tertentu. Ia ditakdirkan mampu memilih dan menentukan tujuan hidupnya sendiri. Tidak hanya itu ia bahkan mampu membuat alat dan menyediakan sarana yang memudahkan mereka mencapai tujuan-tujuannya. Segala tujuan dan cita manusia sangat dimungkinkan teraih karena topanan kapasitas manusiawinya: *intelejensinya*.”<sup>1</sup>

Dengan kemampuannya itu manusia mampu memenuhi segala kebutuhannya yang tentunya tidak hanya menciptakan alat-alat praktis secara teknis untuk memenuhi kebutuhan raganya saja, tetapi juga mampu untuk memuat kreasi-kreasi artistik untuk kebutuhan batinnya berupa karya seni. Hal itu sejalan dengan pendapat Tommy F. Awuy yang mengungkapkan “seni adalah bagian dari intuisi atau segala bentuk sensibilitas manusia yang secara spontan menciptakan kreasi-kreasi baru”.<sup>2</sup> Dengan kreasi-kreasi artistiknya yang menghasilkan karya seni itu maka manusia sering disebut makhluk yang berkesenian.

---

<sup>1</sup> Frithjof Schuon, *Transfigurasi Manusia*, terj. Fakhruddin Faiz, Penerit Qalam , 2002, Yogyakarta, hal. 57

<sup>2</sup> Tommy F. Awuy, *Wacana Tragedi Dan Dekonstruksi Kebudayaan*, CV. Jentera Wacana Publika, Yogyakarta, hal. 56

Dalam beberapa hal seni memiliki aspek persuasif terhadap para penikmatnya. Seniman seringkali menggunakan karyanya untuk menyampaikan ide-ide atau pemikirannya mengenai suatu permasalahan lingkungan yang mempengaruhi seniman tersebut bersama masyarakat lainnya. Pada aspek berkesenian inilah penulis berusaha menyampaikan pikiran dan perasaan penulis mengenai penghargaan terhadap alam yang menjadi ketertarikan penulis selama ini. Karya patung penulis untuk tugas akhir ini diarahkan untuk merangsang sesama untuk tertarik berpikir mengenai persoalan-persoalan alam yang kita alami ini.

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

Latar belakang ide untuk mewujudkan suatu karya seni tentunya tidak terlepas dari berbagai faktor, salah satunya pengalaman pribadi yang mengendap dalam diri penciptanya. Dalam tulisan Dadan Suwarna “Seni sendiri lebih banyak berbicara tentang pengekspresian seniman terhadap sekelumit persoalan kehidupannya. Dengan objek-objek kebendaan yang ditemui ia menemukan kesetaraan dengan penuangan diri dan perenungan diri”.<sup>3</sup>

Pengamatan objek-objek kebendaan seperti yang diuraikan di atas mengambil peranan penting dalam tugas akhir ini, khususnya objek-objek alam dari lingkungan sekitar. Seperti pendapat Ahmad Sadali “...bahwa lingkungan itu termasuk salah satu unsur pengaruh/masuk (*input*) bagi proses

---

<sup>3</sup> Dadan Suwarna, “Ekspresi Seni dan Wilayah Subjektifitas”, *Kompas*, 18 Juli 1999, hal. 5

kreatif. Lingkungan dapat kita bagi menjadi lingkungan luar (eksternal) dan lingkungan dalam (internal)”<sup>4</sup>

Ketertarikan penulis terhadap alam tidak selalu berawal dari isu tentang kehancuran alam secara global seperti yang sedang terjadi selama ini. Penulis lebih banyak mendapatkan pengalamannya dari persentuhan objek-objek alam yang berada di sekitar lingkungan penulis saja.

Berawal dari kesenangan memelihara berbagai macam tanaman dan hewan juga pengalaman mengobrol dengan petani mengenai kesulitan-kesulitannya dalam bercocok tanam penulis mulai belajar untuk menghargai dan mencintai kehidupan di sekitar penulis. Penulis sendiri tidak memiliki pengalaman mengenai lingkungan hidup dalam lingkup luas, dalam arti menjadi seorang pemerhati hutan ataupun pengamat keanekaragaman hayati dalam lautan. Data riwayat alam lebih banyak penulis serap dari pelajaran di sekolah dan berbagai media seperti pengetahuan yang didapatkan oleh orang kebanyakan.

Namun demikian penulis lebih tertarik terhadap kehidupan sekitar yang benar-benar langsung bersentuhan dengan penulis. Tindakan sekecil apapun untuk menghargai kehidupan merupakan hal yang sangat berpengaruh bagi mental manusia untuk berkeinginan melestarikan alam ini. Bukankah penghijauan terhadap lingkungan rumah sendiri merupakan bentuk pelestarian alam pula? Sistem pengairan dan perawatan tanah dalam pertanian juga akan

---

<sup>4</sup> Agus Sachari, *Seni, Desain dan Teknologi Antologi Kritik, Opini, dan Filosofi*, Penerbit Pustaka, 1986, Bandung, hal. 6

memberikan dampak yang baik terhadap alam dan memberikan manusia hasil terbaik dari alam.

Penulis dalam hal ini memiliki kerinduan untuk menuangkan objek-objek dalam alam sekitar dalam karya-karya patung, di mana karya-karya ini dapat ditampilkan dengan segala keunikan dalam imajinasi penulis yang beranggapan bahwa alam ini sebuah keajaiban nyata yang diberikan Tuhan terhadap manusia.

Dari melihat film-film animasi seperti "*Alice in Wonderland*" penulis ingin menghadirkan bentuk-bentuk binatang dalam suasana penuh keajaiban dimana dalam animasi tersebut tokoh kelinci dapat berbicara atau tokoh kartu menjadi makhluk hidup, maka penulis juga ingin membuat karakter-karakter pada alam berubah sesuai imajinasi penulis, misalnya kura-kura diberi roda agar dapat bergerak cepat, hal ini dalam dunia nyata kura-kura bergerak lambat kemudian anjing yang diberi badan sosis karena dalam dunia nyata terdapat istilah anjing sosis. Anjing sosis tersebut merupakan jenis anjing yang berkaki pendek dan berbadan panjang maka penulis menciptakan penggabungan makanan sosis dengan badan anjing.

Sesuai dengan bidang studi penulis yaitu seni patung, maka penulis membuat karya berbentuk tiga dimensi. Dimana penulis merangkai seluruh karya dalam satu adegan yang disebut sebagai *diorama*. Melihat bentuk yang ingin ditampilkan penulis memilih obyek kartun. Fungsi dari kartun antara lain, seperti yang dikatakan oleh Aguslan Sibarani :

“Kartun memiliki kemampuan memuat pesan tertentu baik berupa sindiran, kritik maupun hanya sekedar hiburan menarik tentang keadaan atau situasi tertentu”.<sup>5</sup>

Dari pengertian tersebut penulis menyadari bahwa kartun merupakan bentuk pesan yang mencerminkan karakter atau situasi yang mencerminkan kehidupan. “Tokoh-tokoh kartun bersifat fiktif yang dikreasikan untuk menjanjikan komedi-komedi sosial serta visualisasi jenaka”<sup>6</sup> Dari sifat kartun tersebut penulis ingin mewujudkannya ke dalam wujud tiga dimensi, salah satunya adalah kartun dalam karakter mainan. “Adapun gambar-gambar yang disajikan pada jenis kartun nonverbal adalah gambar-gambar/visualisasi jenaka yang memutarbalikkan logika”<sup>7</sup> Mainan (*toys*) mempunyai beberapa kategori, dari mainan untuk bayi, anak, sampai dengan orang dewasa. Yang berhubungan dengan kartun salah satunya yang ingin penulis tampilkan adalah mainan orang dewasa seperti yang diungkapkan melalui internet

*Adult use toys and play to form and strengthen social bonds, teach the young, remember and reinforce lesson from their own youth, exercise their minds and bodies, practice skills they may not use every day, and decorate their living spaces. Toys are more than simple amusement, and they and the way they are used profoundly influence most aspects of life.*<sup>8</sup>

Terjemahan bebas:

Orang dewasa menggunakan mainan/toys dan bermain untuk membentuk dan memperkuat ikatan sosial mengajar yang muda, mengingat serta mengulang pelajaran dari masa muda mereka, melatih pikiran dan tubuh, melatih kemampuan mereka yang mungkin tidak pernah digunakan setiap hari, dan mendekorasi ruang tinggal mereka. Toys/mainan merupakan hiburan yang sederhana, dan mainan serta cara

<sup>5</sup> Aguslan Sibarani, *Karikatur dan Politik*, Institut Studi Arus Informasi, Jakarta, 2001p. 35

<sup>6</sup> Dewa Putu Wijaya, *Kartun*, Ombak, Yogyakarta, 2004, p.7

<sup>7</sup> *Ibid.* p.9

<sup>8</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/toy/30may2007/09:12:14 AM>

penggunaan mainan ini sangat terpengaruh dari sebagian besar aspek kehidupan.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Penulis ingin ikut mengajak orang lain merasakan apa yang penulis lihat dalam alam, dengan kata lain penulis ingin menyampaikan sisi pandang penulis terhadap alam. Dengan menampilkan sisi keajaiban yang penulis rasakan karya-karya patung yang berupa hewan dan tumbuhan yang dirubah bentuknya sesuai imajinasi penulis agar orang lain juga dapat melihat objek-objek makhluk hidup itu seperti apa yang penulis lihat dalam imajinasi.

Perubahan-perubahan fisik dari objek-objek makhluk hidup itu beberapa menggambarkan simbol-simbol perihal keadaan atau sifat-sifat makhluk tersebut yang didukung dengan pewarnaan obyek, telah diketahui bahwa warna mampu mempengaruhi psikologi manusia, dalam hal ini psikologi warna dalam internet telah disebutkan bahwa :

“Para ahli menyimpulkan bahwa warna-warna cerah menunjukkan tendensi emosional yang tinggi”.<sup>9</sup>

Dimana penulis lebih banyak menggunakan warna-warna terang pada obyek yang cenderung lebih besar mempengaruhi emosi. Maka penggunaan warna dalam karya patung ini penulis lebih kepada mempengaruhi suasana yang dibangun melalui bentuk diorama.

## **C. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dari pembuatan karya tugas akhir ini adalah memberikan stimulus bagi para apresiannya untuk mengingat kembali bagaimana indahnya

<sup>9</sup> <http://rumimaniac.blogspot.com/2007/05/psikologi-warna-pada-abad-ke-15-lama.html/07112007/03:00:14PM>

alam ini dilihat dari hal-hal yang paling dekat dengan kita, dan bagaimana uniknya segala makhluk yang ada di dalamnya dengan segala kerumitan perannya di alam sehingga akan timbul keinginan untuk lebih menghargai alam ini. Bentuknya juga mengalami perubahan menyerupai boneka atau mainan dimana penulis melihat mahluk-mahluk tersebut sebagai mahluk yang sangat penulis sayangi seperti sebuah boneka kesayangan. Warna yang digunakan cenderung pada warna terang, karena warna-warna tersebut mengandung unsur rasa / psikologis untuk merangsang emosi bagi orang yang melihatnya.

Sebagai manfaat karya patung ini dapat membangkitkan rasa untuk melestarikan dilihat dari warna cerah dan bentuk yang sederhana seperti ciri-ciri pada mainan/toys. Dengan demikian penulis berharap karya-karya patung yang penulis buat bermanfaat bagi kelestarian lingkungan sekitar melalui perubahan mental kita untuk lebih menyayangi kehidupan dimulai dari pemeliharaan lingkungan kecil di sekitar kita.

#### **D. Makna Judul**

Dalam menempuh mata kuliah Tugas Akhir ini, penulis menampilkan judul penulisan "*Negeri Ajaib*" (*Bentuk Kartunal Binatang dan Tumbuhan Dalam Karya Seni Patung*). Untuk menghindari salah pengertian dan penafsiran terhadap judul di atas, maka penulis merasa perlu untuk menjelaskan batasan arti judul tersebut sebagai berikut:



Negeri : tanah tempat tinggal suatu bangsa<sup>10</sup>

Ajaib : ganjil; aneh; jarang ada; tidak sebagai biasa; mengherankan.<sup>11</sup>

Pengertian “Negeri Ajaib“ disini adalah sebuah tempat tinggal atau lingkungan yang tidak biasa (aneh / ganjil) sesuai imajinasi penulis.

Kartun : Gambar yang bersifat humoris kadang-kadang karya bersifat lucu/ menarik, kadang-kadang juga dengan tujuan mencela atau mencemooh suatu keadaan sosial akan seseorang.<sup>12</sup>

Pengertian bentuk kartunal sendiri merupakan obyek-obyek yang bersifat lucu dan menarik serta memiliki kemampuan visual yang menyenangkan.

Pengertian Seni Patung merupakan :

“Bagian seni rupa yang merupakan pernyataan artistik lewat bentuk-bentuk tiga dimensional, walaupun ada pula yang bersifat seni pakai, tetapi pada lazimnya atau umumnya seni patung adalah seni murni dan karena seni patung adalah tiga demensional atau trimatra yang demikian benar-benar berada didalam ruang karena seni patung tidak ada masalah-masalah perspektif seperti halnya seni lukis yang kadang kala timbul keinginan membuat kreasi kedalaman (demensi ketiga).”<sup>13</sup>

Pengertian di atas secara keseluruhan dari judul *Negeri Ajaib (Bentuk Kartunal Binatang dan Tumbuhan sebagai Penciptaan Karya Seni Patung)* dapat diartikan usaha kreatif untuk membayangkan serta menciptakan karya seni patung mengenai lingkungan kehidupan (binatang dan tumbuhan) bersama dengan lingkungan tinggalnya dalam bentuk yang aneh atau ganjil berdasar berbagai pengalaman dan khayalan (fantasi) dari karakter-karakter kartun yang lucu dan menyenangkan.

<sup>10</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1999, p. 686

<sup>11</sup> *Ibid*, p. 14

<sup>12</sup> Van Hoeven, *Ensiklopedia Indonesia*, Han-Kol, Ictiar Baru, Jakarta, 1982, p. 1630

<sup>13</sup> Soedarso, SP. *Opcit*. p. 12.