

**GERAK TUBUH TOKOH SUPERHERO
PADA KOMIK TERBITAN MARVEL COMICS
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI PATUNG**



KARYA SENI

oleh :

M u l y o n o

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 SENI PATUNG
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2001**

**GERAK TUBUH TOKOH SUPERHERO
PADA KOMIK TERBITAN MARVEL COMICS
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI PATUNG**



KARYA SENI

oleh :

M u l y o n o

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 SENI PATUNG
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUSI SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2001**

**GERAK TUBUH TOKOH SUPERHERO
PADA KOMIK TERBITAN MARVEL COMICS
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI PATUNG**

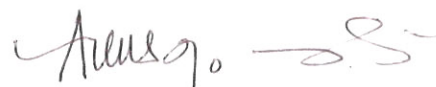


**Disusun oleh : M u l y o n o
N I M : 93 10738 021**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Seni dalam bidang seni rupa
2001**

Lembar Pengesahan

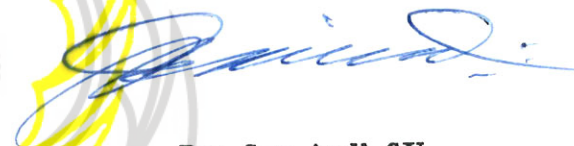
Tugas Akhir ini diterima dan disahkan
oleh Tim Penguji Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
pada tanggal 6 Agustus 2001



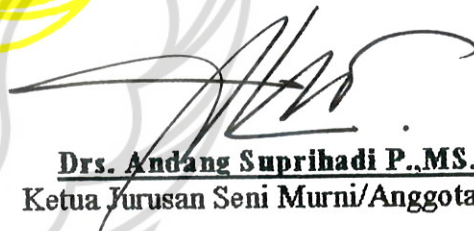
Drs. Anusapati, MFA.
Pembimbing I/Anggota



Drs. Herry Wibowo
Pembimbing II/Anggota



Drs. Sun Ardi, SU.
Cognate/Anggota



Drs. Andang Suprihadi P., MS.
Ketua Jurusan Seni Murni/Anggota



Drs. AG. Hartono, MS.
Ketua Program Studi Seni Rupa Murni/Anggota

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta





aku berucap:“..... adalah sebentuk kepatutan jika angkasa persembahanku yang tertinggi akan kulayangkan kepada Mamah (alm.) dan Bapak tersayang, sekaligus segenap rekan dan lawan yang telah sudi mencurahkan spiritnya dalam usaha merampungkan karya tulis ini. Semoga kalian beroleh rahman dan rahim-Nya”.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas pertolongan-Nya lah akhirnya penyusun dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Seni (SSn.) di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan Tugas Akhir ini disusun berdasarkan karya seni patung yang penyusun buat dengan mengambil konsep atau judul "Gerak Tubuh Tokoh Superhero pada Komik Terbitan Marvel Comics sebagai Ide Peciptaan Seni Patung". Dalam penulisan ini penyusun sadar masih banyak kekurangannya, oleh karena itu penyusun megarapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Semoga tulisan ini bisa bermanfaat bagi yang memerlukan, khususnya bagi kalangan seni sendiri.

Tak lupa penyusun ucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu, diantaranya :

1. Bapak Drs. Anusapati, MFA. selaku Dosen Pembimbing I.
2. Bapak Drs. Herry Wibowo selaku Dosen Pembimbing II.
3. Bapak Drs. Andang Suprihadi P.,MS. sebagai ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Bapak Drs. AG Hartono, MS. selaku Ketua Program Studi Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Sun Ardi, SU. selaku Dosen Penguji Ahli.
6. Seluruh staf pengajar Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.



7. Bapak di rumah yang tak kenal lelah mendukung moril maupun materiil dengan segenap usaha.
8. Mamah (almarhumah), adik Rahman, Kang Agus, dan Empit yang selalu memberi dukungan materiil.
9. Shinta Diana, yang selalu sabar dengan sangat pengertian membantu penggarapan Tugas Akhir ini.
10. Imam Kerung dan Ayu-nya, semua bantuan yang tidak akan dilupakan (terima kasih).
11. Riki Winki (dan Studio Semut Crew), Acep Nandang, Dani kadal dan Marsya, Irman, Kian Santang dan warga Sanggar Ligarsari Babakan Siliwangi Bandung.
12. Arya dan Gita, Beni, Aping dan Nadia, Nur Alam, Anto Hercules, teman-teman jurusan Seni patung Angkatan' 93, dan Agus Mokamad.
13. Bob Dylan dan Neil Young yang selalu menyertai waktu lembur
14. Serta semua pihak yang telah membantu kelancaran Tugas Akhir ini.

Semoga segala bantuan dan pengorbanan yang telah dilakukan akan mendapat balasan setimpal dari Gusti Yang Akarya Jagad.

Yogyakarta, 5 Agustus 2001

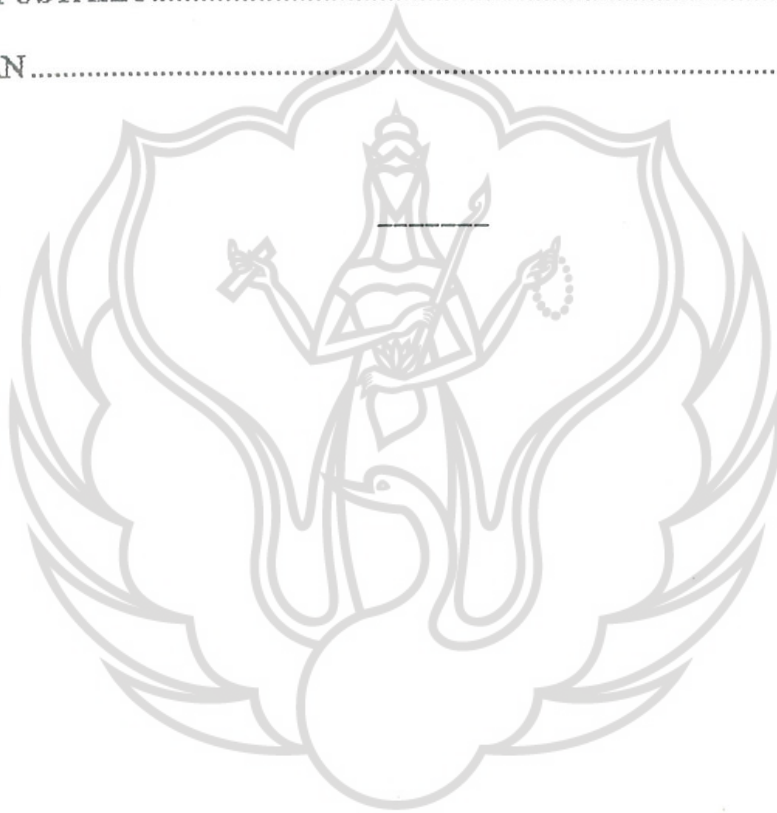
penyusun,

M u l y o n o

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	ix
Daftar Karya	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
a. Penegasan Judul	2
b. Gerak	2
c. Tubuh	3
d. Gerak tubuh	3
e. Tokoh Superhero	3
f. Komik Marvel	4
g. Ide Penciptaan	5
h. Seni Patung	5
BAB II. LATAR BELAKANG TIMBULNYA IDE	7
A. Komik <i>action</i> terbitan Marvel Comics	9
B. Efek visualisasi sebagai pendukung gerak pada komik Marvel ...	9
C. Visualisasi gerak pada seni rupa modern	12
BAB III. IDE PENCIPTAAN	15
A. Ide Dasar Pemikiran Karya	15

B. Konsep Perwujudan	24
BAB IV. PROSES PERWUJUDAN	28
A. Bahan Alat dan Teknik	28
B. Tahap-Tahap Perwujudan	30
BAB V. TINJAUAN KARYA	34
BAB VI. KESIMPULAN	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar komik

1. Gambar 1 : *Web of Spiderman*, "Renovation", 1990, hlm.1.
 2. Gambar 2 : *Wolverine*, "Wolverine", 1990, hlm.39.
 3. Gambar 3 : *Spiderman*, "Torment", 1990, hlm. 14.
 4. Gambar 4 : *Wolverine*, "Wolverine", 1990, hlm.12.
 5. Gambar 5 : *Spiderman*, "Torment", 1990, hlm.12.
 6. Gambar 8 : *The Amazing of Spiderman*, "Sunday in the Park Avenue", hlm. 22.
 7. Gambar 9 : *Web of Spiderman*, "Renovation", 1990, hlm. 26.
 8. Gambar 10 : *The Punisher War Jurnal*, "Punisher 3", 1989, hlm. 44.
- (Seluruh gambar dalam daftar komik dibawah ini diperoleh dari Marvel Comics edisi Stan Lee Present terbitan Marvel Entertainment Inc.)

Gambar Karya

9. Gambar 6: Giacomo Balla, *Leash on a Motton* (1912), dari John Canaday, "Mainstream of Modern Art", New York: Simon and Schuster, 19(...) hlm.470.
10. Gambar 7: Umberto Boccioni, *Unique form of Continuity in Space* (1913), dari Eldmund, B., Feldman, "Art, Images and Idea"



BAB I

PENDAHULUAN

Adanya transformasi gagasan maupun bentuk dalam berkesenian merupakan hal yang tidak dapat diabaikan begitu saja, sejauh transformasi tersebut bertanggung jawab dan terproses secara kreatif oleh para pegiatnya. Transformasi pun tampak menyiratkan suatu interelasi yang erat antara bentuk karya seni yang satu dengan karya seni lainnya. Dengan demikian, sebuah lukisan bisa saja lahir setelah pelukisnya membaca sebuah karya (drama) dan/atau menonton pementasannya serta membandingkannya dengan kondisi kontekstual di sekitar dirinya.

Demikian pula halnya dengan keberadaan komik. Perkembangan seni sastra dan seni lukis pada suatu periode mempengaruhi bentuk komik yang muncul, sehingga pengertian komik pun, yang secara harfiah berarti gambar disertai gaya narasi tertentu yang bertujuan untuk membuat orang tertawa, mengalami perluasan. Di Amerika, komik terbitan Marvel menawarkan bentuk yang lebih jauh dari sekedar gambar dan narasi yang bersifat *humorous*. Marvel menciptakan tokoh-tokoh superhero pada komiknya dengan menonjolkan pola muskular yang sangat detail serta menampilkan aksi-aksi dramatik. Pola muskular yang detail dan aksi-aksi dramatik kemudian memperlihatkan kekayaan efek-efek visual yang menandakan adanya suatu gerak dari obyek-obyek, sehingga pada akhirnya peristiwa lah yang lebih penting untuk ditonjolkan daripada obyeknya.

Berangkat dari pemahaman bahwa suatu gagasan atau karya seni dapat mempengaruhi dan dapat ditransformasikan ke dalam karya seni lainnya, tokoh-tokoh superhero, peristiwa-peristiwa dramatik, dan efek-efek visual dalam komik terbitan Marvel dapat pula ditampilkan dalam bentuk tiga dimensi. Per[gerak]an tubuh tokoh superhero pada terbitan komik Marvel kemudian menjadi gagasan penciptaan seni patung untuk tugas akhir penyusun.

a. Penegasan judul

Judul tugas akhir ini adalah “Gerak Tubuh Tokoh Superhero pada Komik Terbitan Marvel Comics sebagai Ide Penciptaan Seni Patung”.

b. Gerak

Secara harfiah, istilah “gerak” disini penyusun artikan sebagai sebuah proses bergerak. Arti tersebut menandakan bahwa dalam gerak terdapat suatu aktivitas yang sedang berubah dari satu posisi ke posisi lainnya¹.

Gerak, menurut Djelantik (1992), melibatkan ruang dan waktu; dalam ruang sesuatu yang bergerak menempuh jarak tertentu, dan jarak dalam waktu tertentu ditentukan oleh kecepatan gerak.² Di dalam seni rupa, bidang dan ruang lebih dominan. Sebagai akibatnya, dalam seni rupa terwujud unsur-unsur estetik seperti simetri, asimetri, harmoni, variasi, kontras, keseimbangan, dan penonjolan.

¹ AS. Hornby (et. al.), *Oxford Advanced Learned Dictionary Of Current English*, Great Britain: Oxford University Press, 1986, hlm. 554.

² Dr. A.A.M Djelantik, *Estetika: Sebuah Pengantar*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999, hlm.23.

Di dalam karya-karya penyusun, konsep gerak tersebut melingkupi efek-efek visual dari suatu peristiwa/aksi dramatik yang ditampilkan oleh tokoh-tokoh superhero.

c. Tubuh

"Tubuh" atau *body* menurut kamus Oxford adalah "*the whole physical structure of a man or animal*" (struktur fisik yang utuh dari manusia atau binatang).³ Struktur fisik yang utuh barangkali dapat diuraikan menjadi beberapa elemen yang melingkupi bentuk, tekstur, serta warna.

d. Gerak tubuh

Gerak (tubuh) dalam hal ini merujuk pada suatu pengertian "perubahan posisi dari benda atau tubuh atau sebagian dari tubuh".⁴

e. Tokoh Superhero

Tokoh atau *character* menurut kamus Oxford adalah "sifat mental atau moral, kualitas-kualitas moral dan mental yang membuat seseorang, ras, dan sebagainya berbeda dengan yang lainnya"⁵. Dalam sastra, terdapat karakterologi, teori tentang karakter atau tipe personalitas, yang diantaranya membagi tokoh ke dalam tipe hero (tokoh utama laki-laki), heroine (tokoh utama perempuan), penjahat (*villain*), 'pelakon watak' *character actors* atau 'karakter-karakter

³ AS. Hornby, *op.cit.*, hlm. 92.

⁴ A.A.M. Djelantik, *log.cit*

⁵ *Ibid.*, h. 140.

humor'.⁶ Hal yang perlu digarisbawahi adalah istilah "superhero". Pengertian superhero tampaknya hanya berada di dalam wilayah komik yang diciptakan untuk menampilkan personalitas yang memiliki kemampuan melebihi manusia biasa. Meskipun demikian superhero sebenarnya dapat dikategorikan sebagai hero atau heroine.

f. Komik Marvel

Menurut Encyclopedia Americana, istilah "komik" (*comic*) dijelaskan sebagai: "*cartoon arranged in single panel or in several (in which case they are called 'comic strip' which are popular. Feature most American newspaper generally comic strip have continuing of characters.*"⁷

Marvel Entertainment Group Inc. adalah salah satu penerbit komik yang besar di Amerika Serikat. Debut pertama komik terbitan Marvel adalah "*Human Torch*" yang diterbitkan pada bulan Oktober 1939, lalu dicetak kembali pada bulan berikutnya. Buku komik tersebut merupakan wujud dari apa yang disebut penggemarnya sebagai *Golden Age*, periode ketika penggemar komik dan komik-komiknya sendiri berusia muda. Karena buku-buku komik adalah hal baru, setiap halamannya menjanjikan sesuatu yang segar dan menarik. Keistimewaan komik terbitan Marvel yaitu penggambaran tokoh beragam karakter dengan anatomi tubuh yang sudah dideformasi sehingga terlihat perkasa dari ukuran manusia

⁶ Wellek, R. and Warren, A, "*Theory Literatur*" Harcourt brace and World, Inc. USA, 1956, p. 220.

⁷ Encyclopedia Americana, Vol. 7, International Edition (Grollier Incorporated Inter Headarter) Dandury Connecticut 06816, hlm. 370.

biasa.

g. Ide Penciptaan

Ide atau gagasan menurut kamus Oxford (Hornby, 1986:420) adalah "pemikiran; gambaran di dalam pikiran atau konsepsi"⁸. Menurut Poerwadarminta (1985:1084), penciptaan berasal dari kata "cipta", yang berarti kesanggupan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru; angan-angan kreatif⁹. Ide penciptaan dengan demikian berarti pemikiran untuk proses mencipta [sesuatu].

h. Seni Patung

Seni patung, menurut Soedarso (1990:12) adalah:

"bagian dari seni rupa yang merupakan pernyataan pengalaman artistik lewat bentuk-bentuk tiga dimensional. Walaupun ada pula yang bersifat seni pakai, tetapi pada ghalibnya seni patung adalah tiga dimensional atau trimatra sehingga dengan demikian tempatnya benar-benar berada di dalam ruang."¹⁰

Karena seni patung bersifat tiga dimensi, fungsinya menjadi efektif berkenaan dengan bentuk sensasi, gerak ke dalam ruang-ruang yang terisi dan terbuka, serta ruang-ruang yang saling menembus¹¹. Seni patung menawarkan kita kesenangan yang tidak hanya melalui penglihatan saja tetapi juga melalui sentuhan,

⁸ AS. Hornby, *op.cit.*, hlm. 420

⁹ W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1985, hlm. 1084.

¹⁰ Soedarso Sp., *Tinjauan Seni: Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayarsana, Yogyakarta, 1990, hlm. 12.

¹¹ Bernhard B. Myers, *Understanding the Art*, Holt Rinehard and Winston Inc., New York: 1956, hlm. 124.

keseimbangan, dan gerak fisik yang nyata.

Berdasarkan uraian di atas maka yang dimaksud dengan judul tugas akhir penyusun adalah sebuah proses kreatif yang diawali dengan ketertarikan penyusun atas efek-efek visual yang menandakan suatu gerak obyek dalam komik terbitan kelompok Marvel. Ketertarikan tersebut selanjutnya menjadi sebuah ide penciptaan untuk mentransformasikan tokoh dalam karya komik (dua dimensi) tersebut ke dalam karya seni patung (tiga dimensi).

