

**PERWUJUDAN FIGUR FANTASTIS DI
DALAM SENI PATUNG**



KARYA SENI

Oleh:

**DADI SETIYADI
NIM: 9610950021**

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

2005

INV.	1543/H/S/06	
KLAS		
TERIMA	18-01-06	TTC

PERWUJUDAN FIGUR FANTASTIS DI DALAM SENI PATUNG



KARYA SENI



KT001058

Oleh:

DADI SETIYADI
NIM: 9610950021



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

2005

PERWUJUDAN FIGUR FANTASTIS DI DALAM SENI PATUNG




Oleh:

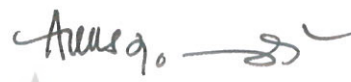
**DADI SETIYADI
NIM: 9610950021**

**Tugas Akhir ini ditujukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Seni Rupa Murni
2005**

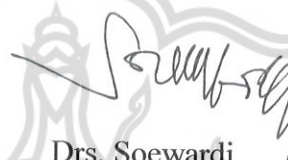
Tugas Akhir (Karya Seni) ini diterima oleh Tim Penguji
Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Pada tanggal,



Drs. Kasman KS
Pembimbing I/ Anggota




Drs. Anusapati, MFA
Pembimbing II/ Anggota



Drs. Soewardi.
Cognate/ Anggota



Drs. Dendi Suwandi
Ketua Program Studi Seni Rupa Murni/ Anggota



Drs. A.G. Hartono, M.Sn
Ketua Jurusan Seni Rupa Murni/ Ketua/ Anggota

Mengetahui Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman
NIP : 130 521 245



Kupersembahkan Karya Tulis ini kepada :

**Ibu dan Bapak tercinta,
Kakak-kakak yang selalu menyayangiku,
Lilis dengan segala kesabarannya,
Terima kasih,
Kuucapkan sebagai tanda bhakti dan sayang.**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberi ruang dan waktu kepada penulis, serta memberikan kekuatan dan ketabahan sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat diwujudkan. Tugas Akhir Karya Seni ini merupakan salah satu persyaratan untuk mengakhiri masa pendidikan di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Selama dalam proses pendidikan serta proses penyelesaian Tugas Akhir ini tentunya tidak luput dari peranan berbagai pihak, yang sangat membantu dalam proses terwujudnya Tugas Akhir ini, baik langsung maupun tidak langsung, yang tentunya sangat berarti dalam penyelesaian semua masalah yang saya dapatkan dalam sebuah proses. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih, kepada:

1. Drs. Kasman KS selaku Dosen Pembimbing I
2. Drs. Anusapati, MFA selaku Dosen Pembimbing II
3. Drs. AG. Hartono selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Dendi Suwandi selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Ayahanda dan Ibunda tercinta.
6. Kakak-kakakku beserta keluarga yang tersayang.
7. Lilis atas dukungan dan pengertiannya.
8. Teman-teman yang telah berbagi dalam kegelisahan dan keceriaan, yang tak bisa tersebutkan satu persatu dengan rela mengobankan waktu, tenaga, fasilitas serta pemikirannya, dan semua pihak yang telah membantu terlaksananya pameran Tugas Akhir kali ini. Terimakasih sedalam-dalamnya dari hati nurani saya, karena tanpa bantuan dan kerelaannya, Tugas Akhir ini bisa terwujud dengan baik. Semoga Allah SWT melimpahkan hidayah-Nya kepada kita semua,
Amin.

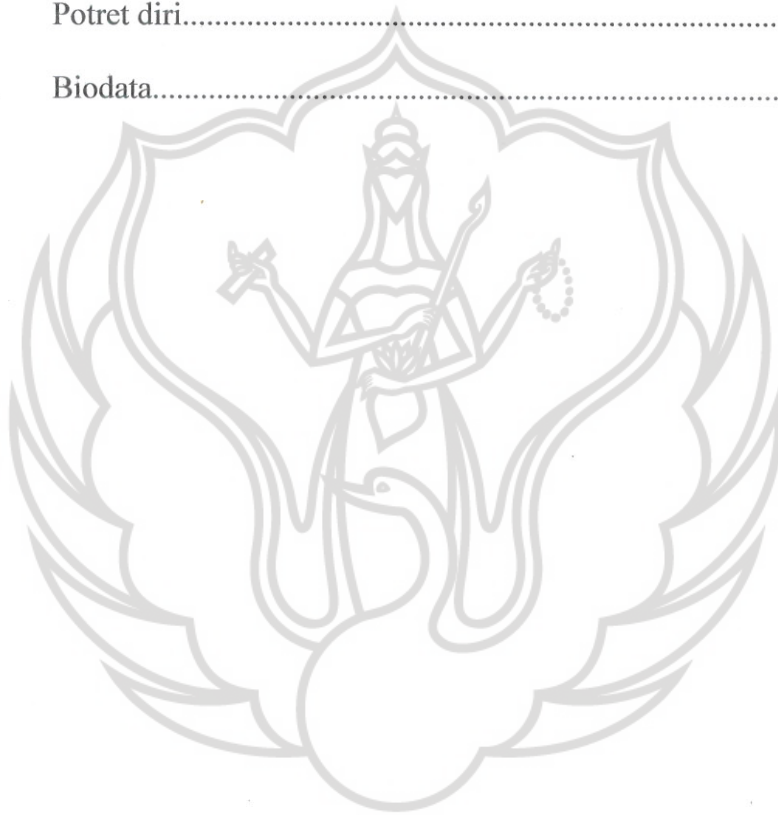
Dadi Setiyadi

DAFTAR ISI

KALAMAN PENGESAHAN.....	i
KAPAN TERIMAKASIH.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	2
B. Ide dan Konsep Perwujudan	4
BAB II LATAR BELAKANG TIMBULNYA IDE	7
BAB III IDE PENCIPTAAN	11
A. Ide / Dasar Pemikiran Karya	11
B. Konsep Perwujudan	12
BAB IV PROSES PERWUJUDAN	16
A. Bahan, alat dan teknik	16
B. Tahap Perwujudan	20
BAB V TINJAUAN KARYA	25
BAB VI PENUTUP	50
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	53

DAFTAR LAMPIRAN

I.	Foto Karya Acuan.....	53
II.	Foto Suasana Pameran.....	64
III.	Poster Pameran.....	72
IV.	Katalog Pameran.....	74
V.	Potret diri.....	75
VI.	Biodata.....	76



BAB I PENDAHULUAN



Seni adalah bahasa yang sangat universal, dimana dia bisa masuk ke berbagai bidang unsur kehidupan manusia, tanpa mengenal batasan daerah, negara, maupun kepercayaan. Seni dijadikan sarana untuk menyampaikan hasrat, keinginan, fantasi maupun imajinasi oleh para kreator.

Dalam buku “The Liang Gie” filsafat seni sebuah pengantar, diterangkan bahwa seni adalah segenap kegiatan budi pikiran seorang(seniman) yang secara mahir menciptakan sesuatu karya sebagai pengungkapan perasaan manusia hasil ciptaan dari kegiatan itu ialah suatu kebulatan organis dalam sesuatu bentuk tertentu dari unsur-unsur bersifat ekspresif yang termuat dalam suatu medium inderawi.¹

Dalam proses kreatif seorang seniman, dia tidak akan lepas dari pengaruh lingkungan, maupun pengalaman kesehariannya. Secara sadar maupun diluar sadarnya, lingkungan dan pengalaman akan menjadi pengamatan seorang kreator, dan akan mengantarkannya kedalam proses kreatif.

“Secara ilmu jiwa langkah pertama karya seni adalah pengamatan. Peristiwa pengamatan sesungguhnya bukan peristiwa yang lepas dan berdiri sendiri, karena bila seseorang yang mengamati sesuatu obyek maka akan ada stimulasi(rangsangan). Selanjutnya seseorang akan menangkap sesuatu obyek secara pribadi sesuai dengan pengalamannya. Biasanya obyek adalah benda atau hal yang menimbulkan ide dalam karya seni.”²

Dalam melahirkan sebuah karya seni, faktor yang mendukung menurut penulis adalah ketertarikan terhadap sesuatu yang mendorong lahirnya gagasan atau konsep melalui proses pengamatan yang diolah menurut menurut cipta rasa seni

¹ The Liang Gie, Filsafat Seni Sebuah Pengantar, PUBIB, Yogyakarta,1996, p.18

² Sudarmadji, Dasar-Dasar Kritik Seni Rupa ,Dinas Museum dan Sejarah,Jakarta,1979,p.30

yang dimiliki, dan diungkapkan ke dalam sebuah karya. Dalam hal ini, penulis tertarik dengan Seni Fantastis, yang banyak memuat kekuatan-kekuatan imajinasi, fantasi, maupun khayalan, dimana penulis akan dengan bebas mengungkapkan semua imajinasinya dengan mengacu pada kekuatan-kekuatan dari seni fantastis, dan mewujudkannya di dalam seni patung.

Pada pengerjaan Tugas Akhir Karya Seni ini, penulis mengambil judul Perwujudan Figur Fantastis Di Dalam Seni Patung untuk mencurahkan segala bentuk imajinasi, khayalan, dan fantasinya ke dalam seni patung.

A. Penegasan Judul

“Perwujudan Figur Fantastis Di Dalam Seni Patung”

Untuk menghindari salah pengertian terhadap judul diatas, berikut ini disertakan beberapa pengertian:

-figur berarti bentuk badan; wujud.³

Figur yang dimaksudkan adalah tubuh utuh ataupun potongan dari tubuh manusia dan hewan, atau gabungan dari itu, yang diungkapkan menjadi satu kesatuan tubuh yang mewakili ide dan gagasan yang akan disampaikan.

-fantastis dari bahasa inggris, *fantastic* yang berarti ajaib, luar biasa; tak masuk akal.⁴

³ W.J.S. Purwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, PN Balai Pustaka, Jakarta, 1985, p. 281

⁴ John M. Echols dan Hasan Sadily, Kamus Inggris Indonesia, PT Gramedia, Jakarta, 1988, p.233

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 ghalibnya seni patung adalah tiga dimensional atau trimatra sehingga dengan demikian tempatnya benar-benar berada di dalam ruang.⁵

Figur Fantastis yang dimaksudkan adalah bentuk badan, wujud yang luar biasa. Dengan mengacu pada Seni Fantastis, perwujudan figur fantastis ini tidak lepas dari proses kreasi, fantasi, dan imajinasi. Seni Fantastis adalah salah satu ragam seni lukis (banyak dibicarakan dalam kurun waktu 20 tahun terakhir) yang ide-ide lukisan tersebut didasarkan pada cerita-cerita fantasi (termasuk fiksi ilmu). Lukisan-lukisan dari seni fantastis biasanya menggambarkan tokoh, makhluk, pergulatan, suasana pemandangan yang amat luar biasa, menakjubkan sampai mengerikan.

Sedangkan pengertian:

- imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar-gambar kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang.⁶ Imajinatif berarti penuh daya khayal; bersifat khayal; mempunyai (menggunakan memperlihatkan) imajinasi.⁷ Fantasi berarti khayalan; lamunan.⁸
- Fantasi adalah bayangan dari peristiwa atau obyek yang majemuk (kompleks) dengan menggunakan bentuk-bentuk (simbolis) atau khayalan (imaji) yang sering kali diberikan corak nyata, dengan atau tanpa adanya peristiwa atau obyek itu dalam keadaan sebenarnya. Kadang-kadang fantasi bersifat sederhana, khayalan bersifat kuat sekali. Biasanya fantasi bersifat menyenangkan dan memberikan suatu kepuasan.⁹

⁵ Soedarso SP, Tinjauan Seni: Pengantar untuk Apresiasi Seni, Saku Dayarsana, Yogyakarta, 1990, p.12

⁶ W.J.S. Purwadarminta, ibid, p.372

⁷ W.J.S. Purwadarminta, ibid, p.375

⁸ John M. Echols dan Hassan Sadily, ibid p.233

⁹ Hassan Sadily, Ed. Encyclopedi Umum, Yayasan Kanisius, Yogyakarta, 1977, p.231

Pada intinya figur-figur fantastis yang penuh daya khayal, imajinasi dan fantasi ini akan diungkapkan penulis di dalam seni patung.

B. Ide dan Konsep Perwujudan

Dalam memulai proses kreatifnya, ide seorang kreator tidak akan lepas dari faktor dalam diri maupun dari luar dirinya (berupa ruang lingkup kehidupannya), dan beberapa faktor dari seorang kreator adalah imajinasi, khayalan, dan fantasi, yang mampu menciptakan karya yang bersifat fantastis. Dalam hal ini penulis mencoba mengungkapkan imajinasi, khayalan dan fantasi itu ke dalam bentuk patung figur fantastis. Dengan acuan seni fantastis, saya banyak mempergunakan bentuk-bentuk fantasi sebagai makhluk khayalan. Contoh makhluk khayalan yang telah direpresentasikan dalam karya seni fantastis baik dua dimensi maupun tiga dimensi, bisa berupa makhluk luar angkasa (*alien*), makhluk yang ada dalam mitos dan legenda, maupun makhluk yang lahir atas teknologi dan kepintaran manusia (*mutan*, manusia robot, dll).

Beberapa pengertian:

Alien adalah orang asing; makhluk asing; asing.¹⁰

Mutan adalah pelaku mutasi; orang yang bermutasi (pindah/ganti).¹¹ Perpindahan lebih cenderung kepada mutasi genetika, contohnya mutasi gen manusia terhadap binatang, dll.

Pada awalnya penulis yang selalu tertarik dengan cerita-cerita khayalan tentang masa depan, fiksi ilmiah, yang didapat ketika membaca cerita-cerita maupun film-film tersebut, berkeinginan untuk mengungkapkan pengamatan yang dimiliki,

¹⁰ Widodo, Amd. Dkk, Kamus Ilmiah Populer, Absolut Yogyakarta, 2001, p.17

¹¹ Widodo, Amd, Dkk, ibid, p.467

mencurahkan perasaannya ke dalam proses kreatif untuk mewujudkan sebuah karya. Ketertarikan akan bentuk-bentuk aneh yang pernah dilihat dan dibayangkan penulis diolah menjadi sebuah ide baru, yang keberangkatan proses berkaryanya tidak lepas dari kekuatan seni fantastis.

Pada dasarnya karya-karya figur fantastis yang akan diwujudkan berdasarkan atas ketertarikan penulis akan pesona masa depan. Teknologi canggih yang mendominasi kehidupan manusia, juga bayangan peradaban yang akan datang. Hayalan tentang masa depan, imajinasi peradaban baru, banyak di dapat dalam cerita fiksi ilmiah, baik itu diungkapkan dalam sebuah film fiksi ilmiah, komik fiksi ilmiah, maupun novel fiksi ilmiah. Semua hayalan yang awalnya berangkat dari keingintahuan, ketakutan akan dampak buruk teknologi, ataupun penjelajahan manusia menuju peradaban manusia yang lebih maju, semuanya dapat diungkapkan dengan sangat masuk di nalar, digambarkan dan dijelaskan agar semua hayalan itu bisa diterima oleh akal sehat. Akhirnya tidak tertutup kemungkinan bagi para ilmuwan untuk mencoba merealisasikan semua hayalan yang awalnya hanya bersifat angan-angan, maka lahirlah penemuan baru yang didasarkan atas imaji-imaji dan fantasi manusia akan peradaban baru.

Disini penulis yang tertarik akan hal-hal yang berbau fiksi ilmiah, dengan demikian selalu mengikuti perkembangan cerita fiksi ilmiah tersebut, baik dengan membaca, maupun menonton film fiksi ilmiah dan komik fiksi ilmiah. Pengalaman-pengalaman tersebut membuat penulis yang memiliki daya hayal, fantasi dan imajinasi, turut merasakan kegelisahannya. Bagaimana masa depan

manusia dengan peradabannya, bagaimana teknologi merambah kehidupan manusia bagaikan aliran darah dalam tubuh yang terus bergerak setiap detiknya, bahkan ketakutan akan dampak buruk teknologi bagi kehidupan manusia itu sendiri. Semua kegelisahan yang dirasakan itu diungkapkan dan digambarkan melalui proses perwujudan imajinasi, fantasi dan hayalan akan mahluk-mahluk yang akan hadir di masa depan, mahluk-mahluk baru dari bentuk yang bisa diambil dari bentuk nyata. Perubahan bentuk nyata yang lahir adalah karena dampak teknologi, maupun adaptasi manusia atau hewan terhadap kerusakan lingkungan dan peradaban saat ini. Imajinasi, fantasi dan hayalan penulis akan mahluk-mahluk baru ini diungkapkan dalam bentuk tiga dimensional, yang merupakan perwujudan figur fantastis di dalam seni patung.

