

**BENTUK MAKHLUK MUTAN
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI PATUNG**



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

2006

**BENTUK MAKHLUK MUTAN
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI PATUNG**



KARYA SENI

Setiawan Suryo Utomo

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

2006

**BENTUK MAKHLUK MUTAN
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI PATUNG**



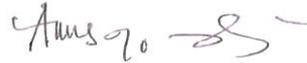
**Setiawan Suryo Utomo
NIM 9610992021**

**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
2006**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

BENTUK MAKHLUK MUTAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI PATUNG. Diajukan oleh Setiawan Suryo Utomo, NIM 9610992021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Februari 2006 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Anusapati, M.F.A.

NIP 131474285

Pembimbing II/ Anggota



Drs. Budihardjo Wirjodirdjo

NIP 130676369

Cognate/ Anggota



Drs. AB Dwiantoro, M.S.

NIP 131284650

Ketua Prog. Studi S-1 Seni Rupa
Murni/ Anggota



Drs. Dendi Suwandi, M.S.

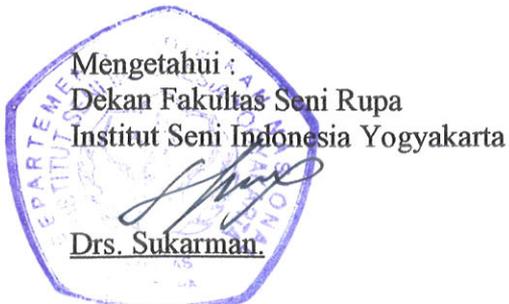
NIP 131567134

Ketua Jurusan Seni Murni/
Ketua /Anggota



Drs. A. G Hartono, M.Sn.

NIP 131567132





Kupersembahkan Tugas Akhir ini kepada :

- Ibu & Bapak tercinta yang akan selalu kusayangi, atas segala doa yang tak pernah terhenti
- Kakak, Adik, dan Keponakan yang selalu menyayangiku
- Terimakasih kuucapkan sebagai tanda bakti dan sayang

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya yang telah memberi ruang dan waktu kepada penulis, serta memberikan kekuatan dan ketabahan dalam sepi yang kulalui 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, baik langsung maupun tidak langsung, yang tentunya sangat berarti dalam penyelesaian semua masalah yang penulis dapatkan dalam sebuah proses. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih, kepada :

1. Drs. Anusapati, M.F.A, selaku Dosen Pembimbing I
2. Drs. Budihardjo Wiryodirdjo, 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. Segenap Tim Penguji Tugas Akhir, segenap staf perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan para karyawan staf AKMAWA
6. Ayahanda dan Ibunda teercinta
7. Kakak-kakak, beserta keluarga di Banten dan Jepara, Adikku dan si kecil Hanna dan Khansa tersayang

8. Teman-teman dan sahabat yang telah membantuku : Otonk, mBendol, Toto KC, Anak anak kampung Karanggayam, Sapto, “Childhood”, Badari, Bayu Yuliansyah, David, Samsul, Iwan , Gundul, Dalban, dan Yoyon, atas bantuannya
9. Band-ku HibernateSoul, Ex-Demolish, Kornchonk chaos, Todd Mc Farlane, Steven Spielberg, George A. Romero, Tim Burton, Wes Craven, George Lucas, Marty Friedman, Max Cavalera, Satelit internet, kalian semua inspirasiku
10. Woro terima kasih atas ketikan, tinta dan cerita pahitmu
11. Orang-orang yang telah berbagi dalam kegelisahan, kesepian, dan keceriaan, yang tak bisa kusebutkan satu persatu, dengan rela mengorbankan waktu, tenaga, fasilitas, serta pemikirannya.
12. Semua pihak yang telah membantu terlaksananya Pameran Tugas Akhir kali ini. Terima kasih sedalam-dalamnya dari hati nurani saya, semoga Allah SWT melimpahkan hidayah-Nya kepada kita semua, Amien.

Yogyakarta, February 2006

Setiawan Suryo Utomo

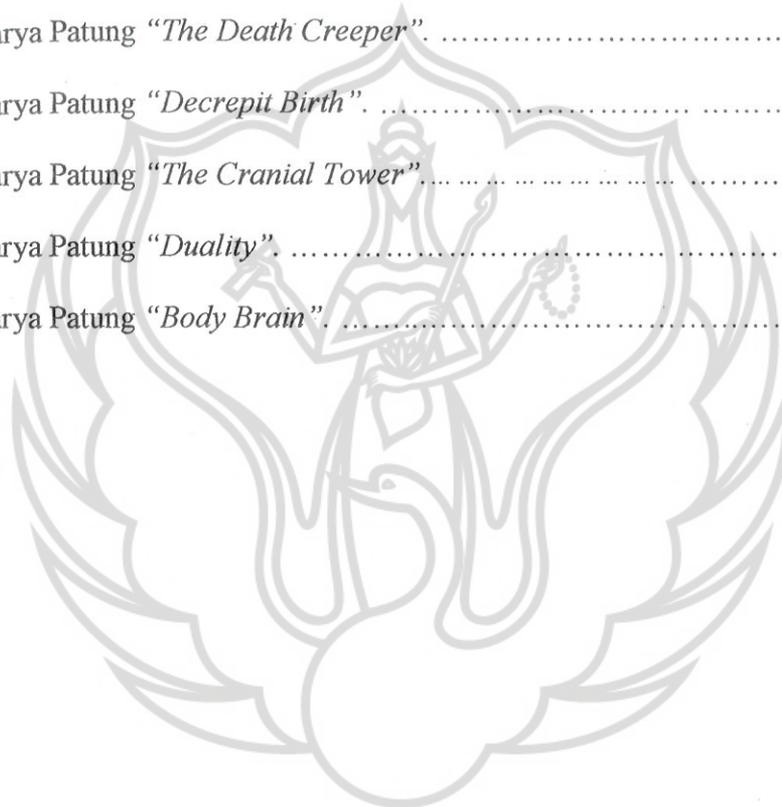
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR KARYA PATUNG	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Makna Judul	5
B. Latar Belakang Ide	8
BAB II GAGASAN PENCIPTAAN	12
A. Ide	12
B. Perwujudan Karya	15
BAB III PROSES PERWUJUDAN	19
A. Bahan, Alat, dan Teknik	19
1. Bahan	21
a. Bahan Utama	21
b. Bahan Pendukung	21
c. Bahan Finishing	22
2. Alat	23
3. Teknik	23

	B. Tahap-tahap Perwujudan	23
	1. Modeling	23
	2. Pembuatan Cetakan.....	24
	3. Pengecoran	26
	4. Pengangkatan Hasil Cor.....	28
	5. Restorasi (Perbaikan)	29
	6. Finishing	30
BAB IV	TINJAUAN KARYA	31
BAB V	PENUTUP	63
	DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN		
	A. Foto Diri dan Biodata Mahasiswa	
	B. Foto Karya Acuan	
	C. Foto Poster Pameran	
	D. Foto Suasana Pameran	
	E. Katalog	

DAFTAR GAMBAR

01. Sketsa Karya Patung “ <i>Mom, Don’t Kill Me... !</i> ”	33
02. Sketsa Karya Patung “ <i>Dense Macabre</i> ”	36
03. Sketsa Karya Patung “ <i>ETERNAL VLAD, ROTTEN SLEEP</i> ”	39
04. Sketsa Karya Patung “ <i>Filthy Hands</i> ”	42
05. Sketsa Karya Patung “ <i>Genital Monstrosity</i> ”	45
06. Sketsa Karya Patung “ <i>The Death Creeper</i> ”	48
07. Sketsa Karya Patung “ <i>Decrepit Birth</i> ”	51
08. Sketsa Karya Patung “ <i>The Cranial Tower</i> ”	54
09. Sketsa Karya Patung “ <i>Duality</i> ”	57
10. Sketsa Karya Patung “ <i>Body Brain</i> ”	60



DAFTAR KARYA PATUNG

01. “ <i>Mom, Don’t Kill Me... !</i> ” Ukuran 52 x 52 x 72 cm, tahun pembuatan 2005.....	34
02. “ <i>Dense Macabre</i> ”. Ukuran 46 x 32 x 54 cm, tahun pembuatan 2005.....	37
03. “ <i>ETERNAL VLAD, ROTTEN SLEEP</i> ”. Ukuran 45 x 47 x 190 cm, tahun pembuatan 2005	40
04. “ <i>Filthy Hands</i> ”. Ukuran 47 x 53 x 73 cm, tahun pembuatan 2005.....	43
05. “ <i>Genital Monstrosity</i> ”. Ukuran 30 x 30 x 50 cm, tahun pembuatan 2005.....	46
06. “ <i>The Death Creeper</i> ”. Ukuran 40 x 65 x 43 cm, tahun pembuatan 2005.....	49
07. “ <i>Decrepit Birth</i> ”. Ukuran 46 x 66 x 87 cm, tahun pembuatan 2005.....	52
08. “ <i>The Cranial Tower</i> ”. Ukuran 29 x 29 x 145 cm, tahun pembuatan 2005.....	55
09. “ <i>Duality</i> ”. Ukuran 49 x 53 x 67 cm, tahun pembuatan 2005.....	58
10. “ <i>Body Brain</i> ”. Ukuran 45 x 30 x 72 cm, tahun pembuatan 2005.....	61

BAB I PENDAHULUAN

Dalam perjalanan hidupnya, manusia tidak dapat dipisahkan dengan berbagai tuntutan akan ilmu. Begitu juga hubungan manusia dengan ilmu seni, pengetahuan, teknologi, dan medis (kesehatan), merupakan sebuah gejala realitas, identitas, serta esensi dari sebuah pola pikir yang dihasilkan oleh manusia yang haus akan perubahan keadaan. Dalam hal ini seni patung akan dibahas lebih luas, sebagai bahan tulisan, serta untuk memberikan batasan pembicaraan yang lebih spesifik.

Dalam pergeserannya, seni patung mulai berperan lebih kompleks dari yang semula sebagai perangkat ritual keagamaan menjadi media komunikasi personal. Bahkan patung menjadi objek estetik yang berfungsi memberikan pemenuhan rasa keindahan bagi manusia.¹

Dari persoalan di atas, manusia mencoba menuangkan berbagai ide akibat interaksi dengan berbagai macam peristiwa yang secara langsung ataupun tidak langsung terekam dalam memori yang ada dalam pikiran dan hatinya yang terpengaruhi oleh rasa olah batinnya melalui hubungan dengan lingkungan sekitarnya, sehingga ia mampu menciptakan karya seni.

Menurut The Liang Gie, "*Art is an expression of human feeling*" (seni adalah suatu pengungkapan perasaan manusia). Teori ini terutama bertahan dengan apa yang dialami oleh seorang seniman ketika menciptakan karya seni.²

¹ Suprpto, Kepala Taman Budaya Yogyakarta, dalam *Kedaulatan Rakyat*, Rabu, 17 Februari 2000, p. 6

² The Liang Gie, *Garis Besar Estetika (Filsafat Keindahan)* (Yogyakarta : Fakultas Filsafat UGM, 1976) p. 75

Pada mulanya seseorang mempunyai kesan-kesan yang kemudian dituangkan atau diungkapkan. Dalam intuisinya tersebut pengkhayalan tentang hal-hal individual menjadikan gambaran angan-angan (*images*).

Berdasarkan hal-hal di atas, dalam eksistensinya menjadi lebih terbuka lagi bahwa kecenderungan peran seni patung semakin lama semakin memasyarakat, dari sifat khusus ritual keagamaan, menuju ke sifat umum ataupun sifat estetikanya. Pada akhirnya skala pelayanannya menjangkau objek estetik masyarakat secara luas.

Berkembang dan bergerakaknya peranan seni patung menjadi media komunikasi personal atau pribadi membuat seni patung menjadi lahan untuk berkreasi serta bereksperimen untuk mewujudkan fantasi atau angan-angan senimannya sendiri serta memaparkan isi kehidupan pribadi yang lebih dekat pada sebuah emosi atau perasaan yang sangat kompleks yang mengungkapkan berbagai aspek kejiwaan.

Sebagai pematung, penulis mencoba memaparkan hal tersebut menurut sudut pandang sendiri serta ingin menceritakan berbagai khayalan yang digambarkan melalui figur tertentu. Penulis terilhami oleh berbagai tayangan televisi, *games (play station)*, film, bahkan oleh dunia ilmu pengetahuan dan teknologi.

Penulis tertarik khususnya pada ilmu genetika, karena hal tersebut mengusik pikiran penulis untuk menjadikannya sebagai sumber ide dalam pembuatan karya seni patung untuk tugas akhir ini.

Genetika sendiri disebut juga ilmu keturunan. Berasal dari kata *genos* (Bahasa Latin), yang artinya suku bangsa atau asal-usul. Dalam ilmu ini dipelajari bagaimana sifat keturunan (*hereditas*) itu diwariskan kepada anak cucu, serta variasi yang mungkin timbul di dalamnya. Ilmu ini tidak cocok diterjemahkan dengan ilmu kebabakan, karena

sebagaimana tampak nanti, bahan sifat keturunan ini tidaklah bersifat baka. Bahkan seringkali selalu mengalami perubahan secara berangsur ataupun mendadak.

Perubahan tersebut berlaku untuk semua makhluk hidup yang dalam ekosistemnya mencoba *survive*, ketika berada dalam lingkungan geografis yang begitu keras karena fenomena alam, baik oleh *predator*, keadaan cuaca, ataupun gejala alam yang natural sifatnya maupun kimiawi karena sebuah radiasi: “seluruh makhluk bumi mengalami evolusi, termasuk manusia. Evolusi ini terjadi karena perubahan bahan sifat keturunan, dan dilaksanakan oleh seleksi alam”.³

Dari wacana tentang genetika tersebut, penulis memberikan batasan lagi yang lebih spesifik dalam gagasan karya seni patung tersebut, yakni tentang makhluk yang mengalami perubahan fisik secara lebih, dikarenakan adanya mutasi, atau lebih sederhana lagi disebut dengan istilah “makhluk mutan”.

Hal inilah yang menjadi bahan dasar ide karya patung ini, yang penulis interpretasikan sesuai imajinasi atau khayalan secara pribadi sehingga dapat menghasilkan bentuk-bentuk patung yang berkarakteristik dari sebuah makhluk mutan. serta yang mungkin terjadi dalam perubahan genetika secara fisik, yakni makhluk yang sudah termutasi oleh faktor-faktor alam. Akan tetapi, hal tersebut dapat diperluas *framenya* pada sebuah bentuk yang lebih karikatural seperti karakter dalam animasi-animasi kartun semacam *Mickey mouse*, *Donald Duck* dari *Walt Disney*. Atau bentuk yang mirip manekin yang lucu dan menarik perhatian, sampai menjadi bentuk-bentuk bebas menurut keinginan hati penulis walaupun masih mengacu pada anatomi dari figur tersebut. Bahkan ke dalam hal-hal yang berbau fantasi, seperti naga-naga, ataupun kuda bersayap dan lain sebagainya. Karena penulis dalam menggerakkan instrumen artistik tersebut perlu mengeksplorasi dan merayakan kenyataan mimpi serta dunia bawah sadar.

³ Wildan Yatim, *Genetika : untuk mahasiswa* (Bandung : Tarsito, 1996) p. 1

Hal tersebut dijadikan pijakan dalam menyelesaikan tugas akhir dengan judul
**“BENTUK MAKHLUK MUTAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI
PATUNG”**.



A. Makna Judul

Ada beberapa pemikiran yang merupakan alasan yang mendasari judul laporan. Akan tetapi, sebelum melangkah ke pembahasan tentang alasannya, perlu diterangkan terlebih dahulu apa arti judul tersebut. Hal ini untuk menghindari kekeliruan dalam penafsiran arti dan kesalahpahaman dalam pengertian mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam laporan ini.

1. Makhluk Mutan

Dalam eksistensinya makhluk hidup yang ada di bumi ini adalah sesuatu yang dijadikan atau diciptakan Tuhan, tak terkecuali manusia, binatang, tumbuhan, ataupun makhluk organik yang tidak bisa kita lihat dengan mata tanpa alat bantu mikroskop. Dalam kehidupannya semua makhluk hidup tersebut mengalami perkembangbiakan guna keseimbangan alam, sehingga dengan sendirinya mereka *survive* secara alami karena faktor geografis serta faktor alam yang lain yang besar pengaruhnya. Di luar hal-hal yang imajiner dan berbau khayalan, dalam kehidupan ini sebenarnya nyata sekali akan adanya makhluk mutan, seperti tumor maupun kanker yang menyerang manusia ataupun hewan, bisa dikatakan makhluk yang terkena mutasi.

Akan tetapi “MAKHLUK MUTAN” di dalam karya ini diartikan sebagai:

Berbagai macam makhluk hidup dari keragaman genre ataupun spesies, yang mengalami perubahan. Seperti halnya evolusi pada jumlah atau bentuk kromosom di dalam susunan molekul gen (*DNA, Deoxyribo Nucleid Acid*)nya sehingga muncul gen-gen baru yang disebabkan oleh mutagen yang berasal dari berbagai efek fisika, kimia, biologi : seperti zat radioaktif, zat kimia gas, radiasi cahaya, dan virus maupun kekeliruan suatu proses metabolisme dalam sel organisme, sehingga makhluk hidup tersebut mengalami perubahan bentuk secara fisik, kualitas atau memperlihatkan satu atau lebih sifat-sifat (karakter yang berbeda serta

menyimpang sehingga menimbulkan variasi pada pertumbuhan fisiknya yang menyimpang dari normal (aneh / cacat). Hal tersebut diwariskan serta berbeda dengan karakter aslinya, guna mempertahankan kelangsungan hidup jenis atau spesiesnya sendiri di alam sesuai dengan sifat alam sekelilingnya yang selalu mengalami perubahan.⁴

2. Ide

Ide adalah gagasan dalam pikiran seniman sebagai reaksi yang timbul karena ada rangsangan atau dorongan yang menyentuh pikiran dan perasaan. Dengan intuisi, seniman merespon ide ke dalam bentuk untuk diwujudkan dalam karya seni.

Budihardjo Wiryodirjo menjelaskan “ide/ pemikiran/ konsep, merupakan cita rasa yang dapat membentuk dalam diri kita, yang menggelisahkan diri kita, suatu realitas abstrak non material yang selanjutnya diejawantahkan ke dalam laku dan karya yang kita buat”.⁵

3. Seni Patung

Seni patung merupakan suatu sarana untuk meniru berbagai bentuk seperti; orang, hewan, dan sebagainya yang dibuat ataupun dipahat, dan sebagainya dari batu, kayu, atau bahan-bahan yang memungkinkan untuk dieksplorasikan dalam patung. Akan tetapi, dalam penjelasan yang lebih luas lagi yaitu:

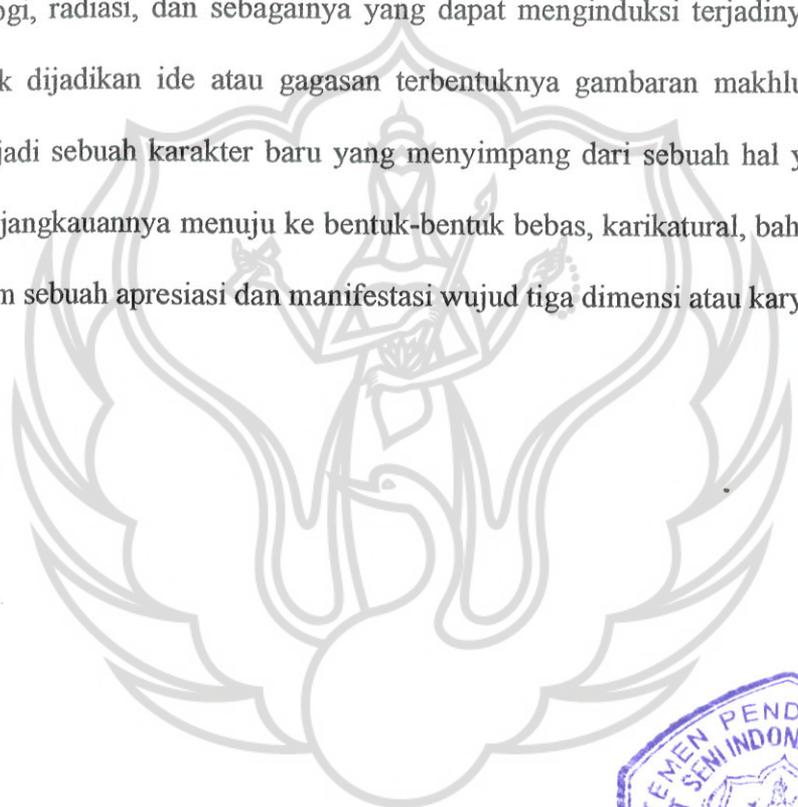
Webster's New Twentieth Century Dictionary, edisi II mengungkapkan *sculpture* sebagai berikut : “*the art of carving wood, chisseling stone, casting and welding metal, modeling clay or wax, etc into three dimentional representating, as statues, figures, forms, etc.*”⁶ Artinya adalah seni dalam memahat kayu, memahat batu, mengecor dan mengelas logam, membentuk dengan tanah liat atau lilin dan sebagainya ke dalam penyajian kembali bentuk 3 dimensional, seperti patung, figur, bentuk, dan lain-lain.

⁴ Tim Kashiko, *Kamus Lengkap Biologi* (Surabaya : Kashiko Press, 2004) p. 365

⁵ Budihardjo Wiryodirdjo, “Ide Seni” dalam Sani, Edisi April (1983) p. 23

⁶ Jean L. Mc Kecniel, *Noah Webster, Sculpture, Webster's New Twentieth Century Dictionary ed.* (New York : Simon and Scuster, 1983) p. 1632

Jadi, arti judul di atas yaitu, “ BENTUK MAKHLUK MUTAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI PATUNG” secara singkat adalah pemanfaatan objek dari makhluk seperti : manusia, binatang, tumbuhan, ataupun organisme lain yang secara sadar dilakukan guna dikaitkan pada hal-hal perubahan fisik secara berlebihan yang disebabkan oleh sebuah proses perubahan susunan molekul gen (DNA) sehingga muncul gen-gen baru yang berasal dari berbagai efek fisika, kimia, biologi, radiasi, dan sebagainya yang dapat menginduksi terjadinya mutasi. Hal itu untuk dijadikan ide atau gagasan terbentuknya gambaran makhluk hidup tersebut menjadi sebuah karakter baru yang menyimpang dari sebuah hal yang normal serta luas jangkauannya menuju ke bentuk-bentuk bebas, karikatural, bahkan surealistik ke dalam sebuah apresiasi dan manifestasi wujud tiga dimensi atau karya seni patung.



B. Latar Belakang Ide

Perwujudan karya seni juga berasal dari berbagai pengalaman tentang nilai-nilai estetis, artistik, teknik, dan media yang dikuasai seniman. Ide dan perwujudan bisa saling mengisi. Bermula dari melihat bisa melahirkan ide, dari ide bisa digambarkan media, teknik, bentuk, dan sebagainya.

Ide dan perwujudan mempunyai hubungan yang sangat erat dan saling terkait. Ide dapat lahir sebelum, bersamaan, maupun setelah pengerjaan sebuah karya seni.

Sebagai pematung, penulis dalam mewujudkan karya mencoba menjadikan berbagai gambaran dari hasil melihat, mengamati, serta berangan-angan melalui berbagai karya seni seperti : film animasi, diorama, ataupun boneka. Hal ini dijadikan sebuah acuan agar bisa dikembangkan melalui ide-ide dasar yang pada dasarnya setiap imajinasi seseorang adalah berbeda. Dalam proses pembuatan karya ini, selain mengembangkan hal-hal di atas penulis juga mengacu pada bentuk-bentuk imajiner yang bisa didapat dari pengalaman mimpi atau fantasi untuk di pindahkan ke dalam bentuk patung.

Menciptakan karya seni adalah sifat manusia sebagai makhluk beradab karena dikaruniai akal dan pikiran. Pada zaman Prasejarah ketika manusia masih dalam peradaban yang sangat sederhana, penciptaan karya seni sudah dilakukan. Dari awal sebuah peradaban tersebut dalam rentang perjalanan waktu sampai pada peradaban modern dengan teknologi serba maju, objek makhluk hiduplah yang paling dominan dituangkan ke dalam karya seni. Penggambaran dari berbagai objek makhluk hidup tersebut juga dengan sendirinya telah mengalami perubahan serta pergeseran bentuk, dari penggambaran yang sederhana, menuju realis, sampai ke hal-hal yang bebas atau bahkan khayalan. Gambar di gua-gua yang primitif tentang binatang buruan, manusia, tumbuhan,

atau bahkan patung-patung makhluk hidup lainnya menunjukkan kepekaan perasaan dan keinginan untuk bervisualisasi.

Perasaan manusia memang tidak dapat dilepaskan begitu saja dari seni. Hal ini merupakan salah satu ciri-ciri yang sebagai kebulatan serta merupakan sifat dasar seni.

Seni bersangkutan paut dengan perasaan manusia. Apa yang diungkapkan oleh seorang seniman dalam atau melalui karya seninya ialah perasaannya. Demikian pula apa yang digetarkan oleh karya seni dalam diri seorang pengamat adalah tak lain emosi. Oleh karena itu penilaian terhadap karya seni perlu dilakukan berdasarkan perasaan estetis dan ukuran nilai estetis. Bagi karya seni tidak ada pengertian benar atau salah menurut pertimbangan akal manusia. Demikian pula tidaklah tepat menghukum suatu karya seni berdasarkan ukuran-ukuran kesusilaan, keagamaan, atau pertimbangan-pertimbangan lainnya yang non-estetis.⁷

Dari sebuah novel karangan Galam Zulkifli diungkapkan bahwa, "...setiap individu adalah hasil karya artistik yang agung..."⁸

Ada pendapat umum dalam dunia rupa dimana semua manusia memiliki tanda-tanda artistik yang melekat pada dirinya. Setiap individu adalah hasil karya artistik agung Sang Pencipta, berbeda satu dengan lainnya. Standar keelokan seseorang bukan ditentukan dengan jelek maupun buruk melainkan sejauh mana kekentalan keartistikan individu tersebut untuk menjadi khas. Semakin kental semakin unik. Oleh karena hal itu (manusia) juga dianggap karya ciptaan Tuhan maka tidak sepatasnya jika hasil karyanya dicela dan dianggap buruk. Itu artinya menghina Tuhan, disamping manusia sama sekali tak terlibat dalam menentukan fisik yang diinginkan. Baik-buruk hanya dikenal pada perilaku sosialnya, bukan pada fisiknya.

⁷ The Liang Gie *Garis Besar Estetika (Filsafat Keindahan)* (Yogyakarta : Fakultas Filsafat UGM, 1976) p. 81

⁸ Galam Zulkifli, *Taman Seni, Dari Dunia Imajiner lalu Lompatan Kata Rupa (sebuah novel) Melibas* (Jakarta: 2004) p. 57

Sebenarnya latar belakang sebuah ide dasar pembuatan karya Tugas Akhir ini adalah ketika penulis membaca artikel tentang sebuah Rekayasa Genetika seperti proses kloning pada seekor sapi, dan sebuah tayangan berita televisi dalam acara “*Discovery Channel*” tentang bayi tabung. Kemudian di lain waktu yang agak lama sekitar satu tahun lebih pikiran saya kembali terusik akan sebuah buku karangan J.A Fraser Roberts dan Marcus E. Pembrey yaitu Pengantar Genetika Kedokteran. Ketika itu penulis membaca hanya sekilas, dan selebihnya tertarik dengan foto-foto (gambar) dalam buku tersebut, yang menampilkan orang-orang yang mengalami perubahan fisik karena mutasi. Dalam hal ini penulis, sebagai pematung merasa tertarik untuk mengambil sedikit tema tentang perubahan fisik dan sebagainya karena adanya mutasi, untuk dipindah dan dikembangkan dalam bentuk visual yang lain dengan cara menyederhanakan ataupun memperluas jangkauan dari masalah sebelumnya. Disamping itu, penulis selaku pematung mendapatkan pemikiran yang lain untuk divisualisasikan seperti karakter-karakter yang ada dalam film-film bertema *science fiction*, *horror*, ataupun *animation*. Ada ketertarikan tersendiri untuk mengangkat tiga hal berbeda antara seni film, seni patung, dan genetika. Dalam ide ini penulis mencoba menyeleksi bagian-bagiannya untuk merangkum dan menuangkan bagian-bagian yang menarik dan unik tersebut dalam seni patung.

Sampailah pada tahap kegelisahan serta keinginan untuk mencoba berfikir dan menggabungkan hal tersebut. Dalam hal ini kemampuan-kemampuan imajinasi sudah mencapai titik pemberontakan di dalam diri, untuk mencoba segera diwujudkan ke dalam bentuk-bentuk yang deformatif.

“ Setiap realitas yang akrab dalam dunia buatan manusia hampir pasti memiliki sifat-sifat asli dalam imajinasi fantastik seseorang. Dalam fantasi tersebut imajinasi tentang bentuk-bentuk, tempat, dan peristiwa mendasar merupakan sifat manusia

universal, dan seni merupakan makna-makna mendasar dan memberinya ekspresi umum”⁹.

Atas berbagai hal yang mendasar tersebut penulis mengeksplorasikan keinginan dan ide tersebut sebagai karya patung yang ditampilkan dalam tugas akhir ini.



⁹ Edmund Burke Feldman, *Art as Image and Idea* (New Jersey : Prentice-Hall, Inc. Englewood Clieffs, 1967) Terjemahan : Sp. Gustami, (Yogyakarta: FSRD ISI: Juni 1991). p. 130