

**REKONSTRUKSI MEMORI MASA KECIL
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI PATUNG**



**PROGRAM STUDI SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**REKONSTRUKSI MEMORI MASA KECIL
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI PATUNG**

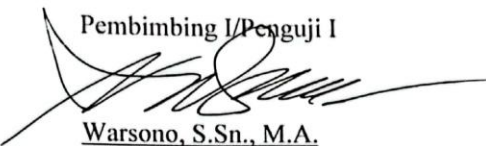


**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni
2025**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

REKONSTRUKSI MEMORI MASA KECIL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI PATUNG diajukan oleh Adi Sadewo Mulyoho, NIM 1912997021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir tanggal 6 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I


Warsono, S.Sn., M.A.

NIP. 19760509 200312 1 001/NIDN. 0009057603

Pembimbing II/Penguji II


Muh. Rafi Rosidi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730626 200112 1 001/NIDN. 0026067306

Cognate/Penguji Ahli


Itsnataini Rahmadillah, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19851030 202012 2 012/NIDN. 0030108505

Koordinator Program Studi


Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A.

NIP. 1979041 220040 2 001/NIDN. 0012047906

Ketua Jurusan/Program Studi/ Ketua/Anggota


Satrio Hari Wicaksono, M.Sn.

NIP. 19860615 201212 1 002/NIDN. 0415068602

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa Dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adi Sadewo Mulyoho

Nim : 1912997021

Program Studi : Seni Rupa Murni

Judul Karya Tugas Akhir : Rekonstruksi Memori Masa Kecil sebagai
Ide Penciptaan Seni Patung

Menyatakan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul **REKONSTRUKSI MEMORI MASA KECIL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI PATUNG** ini adalah sepenuhnya hasil dari pengalaman dan pikiran saya sendiri. Tugas Akhir ini tidak melibatkan tindakan plagiarisme, pencurian karya orang lain, atau pemanfaatan hasil kerja orang lain demi kepentingan pribadi, baik secara material maupun nonmaterial, serta tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan telah disertakan dalam Daftar Pustaka.

Bila di kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dan pernyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi dengan sanksi berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan. Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak ada tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 6 Januari 2025

Adi Sadewo Mulyoho

NIM. 1912997021

PERSEMBAHAN

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, yang Maha Penyayang dan Maha Pengasih, oleh karenanya penulis dapat dimampukan untuk menuntaskan Tugas Akhir ini. Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk Tuhan Yang Maha Esa, kedua orang tua penulis dan keluarga yang selalu mendoakan, Bapak/Ibu dosen di ISI Yogyakarta, teman-teman yang senantiasa mendukung saya dan terbuka untuk berdiskusi dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, selalu mengarahkan serta menenangkan agar tidak *overthinking* dalam mengerjakan karya patung maupun tulisan, dan teman-teman masa kecil.

Terimakasih banyak untuk segala bentuk dorongan kepada saya.



MOTTO

Aku berdamai dengan masa laluku, aku tersenyum di masa depan

Ikut aku, akan kuajarkan caranya

Dari sahabatmu



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur serta rasa terima kasih yang mendalam bagi Tuhan yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, karena atas rahmat dan karunia-Nya telah dapat memampukan penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan lancar. Tugas Akhir yang berjudul “REKONSTRUKSI MEMORI MASA KECIL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI PATUNG” merupakan syarat memperoleh gelar Sarjana Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Patung, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar karena atas bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur dan suka cita penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang atas kasih dan anugerah-Nya memungkinkan penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Warsono, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing I atas segala masukan, bimbingan serta kesediaan waktunya dalam memberikan ilmu baru selama proses penulisan Tugas Akhir.
3. Bapak M. Rain Rosidi, M. Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan kritik serta saran dalam penulisan maupun pencarian ide sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.
4. Ibu Itsnataini Rahmadillah, M. Sn. selaku *cognate* atas segala masukan dalam proses penyusunan dan perbaikan laporan Tugas Akhir.
5. Bapak Deni Junaedi, S.Sn, M.A., selaku Dosen Wali Akademis yang senantiasa hadir, membimbing, dan mendampingi penulis dari awal masuk perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
6. Bapak Satrio Hari Wicaksono, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Murni yang telah membantu selama proses pengajuan Tugas Akhir serta sidang.
7. Seluruh dosen pengajar Jurusan Seni Murni yang telah mendidik, memberi ilmu, serta penulis mendapatkan banyak wawasan selama perkuliahan.
8. Bapak Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T., selaku dekan Fakultas Seni Rupa yang telah membantu dalam birokrasi fakultas.

9. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn., selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Alex Yanes, Indieguerillas, Jean Paul Kala yang telah menginspirasi dalam penciptaan karya Tugas Akhir penulis.
11. Kedua orang tua penulis, yang selalu menjadi motivasi dan senantiasa membantu dan mendoakan selama masa studi penulis.
12. Kedua saudara kandung, yang memberikan semangat dan bantuannya selama masa studi penulis.
13. Kepada teman-teman terdekat penulis yang telah membantu memotivasi dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini, untuk Naomi Prayogo, Hengky Susanto, Cecep, Armando, Pandu Wijaya, Pradipa, Disti, Kekek, Irwan, Paskal, Ridho, Fahri dan teman-teman yang lain yang tidak disebutkan.
14. Keluarga besar Seni Murni angkatan 2019 yang telah menemani dari awal studi.
15. Teman-teman bermain masa kecil yang telah menginspirasi dalam penciptaan karya Tugas Akhir penulis.
16. Serta diri penulis sendiri yang tidak putus semangat sehingga dapat menuntaskan masa studinya.

Penulis bisa menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir ini dengan maksimal, meskipun masih terdapat banyak kekurangan. Oleh sebab itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun agar dapat membuat laporan ini menjadi lebih baik. Semoga laporan penciptaan Tugas Akhir ini bisa memberikan manfaat baik bagi penulis maupun bagi para pembaca.

Yogyakarta, 6 Januari 2025

Adi Sadewo Mulyoho

DAFTAR ISI

Halaman Judul Luar	i
Halaman Judul Dalam	ii
Halaman Pengesahan	iii
Pernyataan Lembar Keaslian	iv
Halaman Persembahan	v
Motto	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	x
Daftar Lampiran	xii
Abstrak	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Dan Manfaat	3
D. Makna Judul	3
BAB II KONSEP	5
A. Konsep Penciptaan	5
B. Konsep Perwujudan	10
C. Referensi Karya	17
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	20
A. Bahan	20
B. Alat	25
C. Teknik	30
D. Tahap Pembentukan	30
BAB IV DESKRIPSI KARYA	36
BAB V PENUTUP	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar Referensi

Gambar 2.1 <i>Habitat of Pure Love</i> (Indieguerillas, 2022)	17
Gambar 2.2 <i>Sink or Swim</i> (Alex Yanes, 2020)	18
Gambar 2.3 <i>Krysta</i> (Jean Paul Kala, 2020)	19
Gambar 3.1 Multiplek	20
Gambar 3.2 Drum	21
Gambar 3.3 Cat Akrilik	21
Gambar 3.4 Lem <i>Eternity</i>	22
Gambar 3.5 Cat Semprot	22
Gambar 3.6 <i>Jack Nuts</i> Sekrup	23
Gambar 3.7 Sekrup Kayu	23
Gambar 3.8 Selotip	24
Gambar 3.9 Paku	24
Gambar 3.10 Dempu Kayu	25
Gambar 3.11 Jigsaw	25
Gambar 3.12 Paku	26
Gambar 3.13 Penggaris	26
Gambar 3.14 Obeng	27
Gambar 3.15 Gergaji Triplek	27
Gambar 3.16 Kursi	28
Gambar 3.17 Bor	28
Gambar 3.18 Amplas	29
Gambar 3.19 <i>Cutter</i>	29
Gambar 3.20 Kuas	30
Gambar 3.21 Pembuatan pola pada multiplek	32
Gambar 3.22 Pola yang sudah terpotong	33
Gambar 3.23 Memasang <i>Jack Nuts</i> pada drum	34
Gambar 3.24 Memasang sekrup pada multiplek	34
Gambar 3.25 Cat lapisan dasar pada multiplek	35
Gambar 4.1 Memar, Masjid (2024, Adi Sadewo Mulyoho)	37

Gambar 4.2 Merokok di atas (2024, Adi Sadewo Mulyoho)	39
Gambar 4.3 Bermain Bola (2024, Adi Sadewo Mulyoho)	41
Gambar 4.4 Memancing (2024, Adi Sadewo Mulyoho)	43
Gambar 4.5 Sepeda Gaul (2024, Adi Sadewo Mulyoho)	45
Gambar 4.6 Jangan Mencuri (2024, Adi Sadewo Mulyoho)	47
Gambar 4.7 Bermain Layang-layang (2024, Adi Sadewo Mulyoho)	49
Gambar 4.8 Petak Umpet (2024, Adi Sadewo Mulyoho)	51



DAFTAR LAMPIRAN

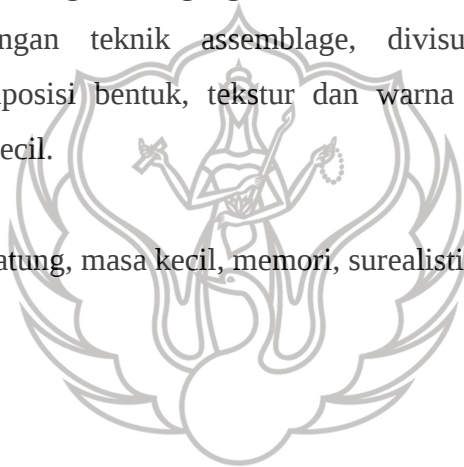
Foto Diri dan Data Diri Mahasiswa	57
Curriculum Vitae	58
Foto Poster Pameran	60
Foto Situasi Pameran	61
Katalogus	64



ABSTRAK

Seni patung merupakan karya tiga dimensi yang mencerminkan ekspresi dari senimannya, yang melibatkan perasaan, imajinasi, ingatan divisualisasikan dalam karya. Memori masa kecil atau kenangan yang melekat dalam ingatan setiap orang tentunya berbeda-beda. Hal yang paling menyenangkan dalam ingatan kenangan masa kecil adalah bermain. Tidak selamanya menceritakan momen bahagia, menyenangkan dan indah. Beberapa orang memiliki momen yang menyedihkan, membuat trauma dan sulit untuk dilupakan. Pengalaman masa kecil dapat diolah menjadi sebuah energi yang baik atau positif dengan cara mengambil hikmah dari setiap perjalanan hidup sebagai proses untuk bekal ketika kita dewasa dalam menyikapi sesuatu. Dengan mengangkat tema memori masa kecil ini ke dalam karya patung dengan teknik *assemblage*, divisualkan dalam surealistik menggunakan komposisi bentuk, tekstur dan warna dalam merepresentasikan pengalaman masa kecil.

Kata kunci: seni patung, masa kecil, memori, surealistik



ABSTRACT

Sculpture is a three-dimensional work that reflects the expression of the artist, involving feelings, imagination and memories visualized in the work. Childhood memories or memories that stick in each person's memory are of course different. The most enjoyable thing in childhood memories is playing. It doesn't always tell about happy, fun and beautiful moments. Some people have moments that are sad, traumatizing and difficult to forget. Childhood experiences can be processed into good or positive energy by taking lessons from every journey in life as a process to prepare us for when we are adults in responding to things. By raising the theme of childhood memories into sculpture using assemblage techniques, it is visualized in a surrealistic way using a composition of shapes, textures and colors to represent childhood experiences.

Keywords: *sculpture, childhood, memory, surrealistic*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ide merupakan faktor yang mendorong terbentuknya suatu karya. Setiap manusia memiliki cara yang berbeda-beda dalam menyampaikan suatu gagasan, yaitu dengan menyuarakan pendapat secara lisan dan bentuk karya seni, salah satunya seni patung. Seni patung merupakan karya tiga dimensi yang mencerminkan ekspresi diri dari senimannya. Patung tercipta dari pengalaman yang diserap oleh indra dan mengalami pengendapan, sebagai media ekspresi yang melibatkan rasa atau pemikiran melalui proses pengolahan yang divisualisasikan sehingga orang lain dapat memahami perasaan si pencipta karya. Banyak hal yang melatarbelakangi timbulnya ide seseorang dalam menghasilkan karya. Ide dapat muncul dari kejadian atau pengalaman pribadi maupun lingkungan sekitar.

Memori atau kenangan masa kecil adalah kenangan yang paling indah dan sangat menyenangkan bagi sebagian orang. Hal yang paling menyenangkan dan paling melekat dalam ingatan kenangan masa kecil adalah bermain. Bermain merupakan suatu aktivitas yang sangat lekat dengan kehidupan anak-anak. Bermain juga menjadi bagian yang sangat penting untuk proses tumbuh kembang anak dan dapat menambahkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungan sosial maupun lingkungan fisik atau alam.

Berdasar kenangan indah di masa kecil, saat tinggal di desa Pandanretno, Kec. Srumbung, Kab. Magelang, Jawa Tengah. Terlahir sebagai anak kedua dari tiga bersaudara, menjadikan penulis memiliki banyak teman sepermainan baik sebaya maupun seumuran kakak atau adiknya. Penulis lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain bersama kawan-kawan di desa. Cerita paling familiar adalah bagaimana penulis dan kawan-kawan bermain tanpa kenal waktu, hingga teriakan Ibu dan Bapak terdengar untuk mengingatkan mereka harus pulang. Mencari ikan di sungai, bermain layang-layang di sawah,

sampai bermain bola di sawah dan masih banyak lagi. Kenangan yang melekat erat di masa itulah yang ingin diimplementasikan dalam karya nanti.

Terciptanya sebuah karya seni merupakan representasi dari seniman, dalam buku yang berjudul Filsafat Seni, bahwa:

Seni lahir karena adanya seniman yang menghadirkan karya tersebut. Penghadiran karya seni dapat disebut sebagai representasi. Disebut demikian karena memang dalam prosesnya seniman bersinggungan dengan kenyataan objektif di luar dirinya atau kenyataan dalam dirinya sendiri. Persinggungan ini menimbulkan respons atau tanggapan (meski tidak semua kenyataan menimbulkan respons pada seniman). Tanggapan ini dimiliki oleh seniman dan diungkapkan, direpresentasikan keluar dirinya. Maka, lahirlah karya seni (Sumardjo,1999:76).

Memori masa kecil bagi penulis adalah sebuah ingatan dan catatan perjalanan hidup yang dapat dijadikan sebuah pembelajaran dan renungan. Memori masa kecil menjadi sangat berarti untuk bekal ketika kita dewasa dalam menyikapi sesuatu. Setelah melalui perenungan penghayatan tentang memori masa kecil, penulis memvisualkan kejadian-kejadian dan peristiwa cerita masa kecil miliknya. Ketertarikan penulis akan masa lalu yaitu memori masa kecil karena banyak kejadian-kejadian pada masa kecil yang ingin penulis ungkapkan dan masih teringat melekat jelas di pikiran. Melalui visualnya penulis ingin memberikan gambaran akan memori masa kecil, baik yang menyenangkan maupun menyedihkan.

Karya Tugas Akhir ini mengangkat tema “Rekonstruksi Memori Masa Kecil”, dengan media utama multiplek dan drum bekas minyak dan mengandung berbagai cerita yang berbeda-beda di setiap patungnya. Karya patung ini dapat menjadi wadah mengekspresikan ingatan dan juga perasaan penulis ke dalam sebuah karya sehingga orang lain dapat ikut serta mengingat dan membayangkan masa kecil miliknya masing-masing.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan diuraikan serta dikembangkan sebagai berikut:

1. Bagaimana memori masa kecil menjadi ide dalam karya tugas akhir?
2. Bagaimana merekonstruksi memori masa kecil divisualisasikan dalam seni patung?

C. Tujuan Dan Manfaat

Tujuan :

1. Memunculkan suatu karya penciptaan baru dengan melakukan respon benda-benda yang ada disekitar kita.
2. Sebagai rekaman masa lalu dan mengenang perjalanan hidup yang telah dilewati.
3. Sebagai pemenuhan Tugas Akhir Penciptaan Institut Seni Indonesia.

Manfaat :

1. Memberikan kepuasan batin dalam mencurahkan ide, memori, imajinasi, pengalaman dan perasaan menjadi karya seni patung.
2. Mempresentasikan ide atau gagasan sebagai sarana komunikasi melalui sebuah karya seni patung.

D. Makna Judul

Penciptaan karya seni patung pada setiap orang memiliki landasan dan latar pemikiran yang berbeda oleh karena itu sebagai antisipasi kekeliruan dalam pemahaman judul “Rekonstruksi Memori Masa Kecil Sebagai Ide Penciptaan Seni Patung”, penulis akan memaparkan pengertian dari judul sebagai berikut:

Rekonstruksi : Menurut B.N Marbun (1996:469) ”Rekonstruksi adalah pengembalian sesuatu ke tempatnya yang semula; penyusunan atau penggambaran kembali dari bahan-bahan yang ada dan disusun kembali sebagaimana adanya atau kejadian semula.”

Memori : Memori menurut Chaplin (2002:295) adalah keseluruhan pengalaman masa lampau yang dapat diingat kembali.

Masa	: <i>n</i> 1 waktu; ketika; saat; 2 zaman (menunjuk waktu yg agak lama); 3 lama waktu yg tertentu; KBBI (2008:920).
Kecil	: <i>a</i> 2 muda, segala sesuatu yg sudah menjadi kebiasaan dr kecil, sukar untuk mengubahnya KBBI (2008:659).
Sebagai	: bagai; (KBBI 2008:116) 2 <i>n</i> sama; persamaan;
Ide	: Ide merupakan pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya. Ide atau pokok isi merupakan sesuatu yang hendak diketengahkan (Mikke Susanto, 2021:77).
Penciptaan	: Penciptaan berasal dari kata cipta yang artinya kemanapun pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru (Rohendi, 2011:171).
Seni Patung	: Menurut Mikke Susanto (2011:296) seni patung adalah sebuah tipe karya tiga dimensi yang bentuknya dibuat dengan metode subtraktif (mengurangi bahan seperti memotong, menatah) atau aditif (membuat model lebih dulu seperti mengecor dan menatah).

Setelah mempelajari makna kata per kata dari judul yang disusun, maka dapat disimpulkan bahwa "Rekonstruksi Memori Masa Kecil Sebagai Ide Penciptaan Seni Patung" adalah penyusunan atau penggambaran kembali memori masa kecil dalam karya seni patung. Dalam Tugas Akhir ini penulis memilih memori masa kecil, pemilihan masa kecil tersebut berdasarkan latar belakang penulis maupun pengalaman yang telah dialami. Gagasan-gagasan tersebut disajikan melalui bentuk tiga dimensi.