

**PENGGAMBARAN IMAJINASI HOROR DALAM
AMIGURUMI**



PENCIPTAAN KARYA SENI

oleh:

JANUR KILAT AYU UTAMI

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2015

**PENGGAMBARAN IMAJINASI HOROR DALAM
AMIGURUMI**



JANUR KILAT AYU UTAMI

NIM: 0811897021

Tugas Akhir ini diajukan kepada fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1
dalam bidang Seni Rupa Murni

2015

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

PENGGAMBARAN IMAJINASI HOROR DALAM AMIGURUMI diajukan oleh Janur Kilat Ayu Utami, NIM 0811897021, 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 8 Juli 2015 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Anusapati, MFA.
NIP. 19570929 198503 1 001

Pembimbing II/Anggota

Drs. Dendi Suwandi, MS.
NIP. 19590223 198601 1 001

Cognate/Anggota

Drs. Soewardi, M.Sn.
NIP. 19500726 198503 1 001

Ketua Jurusan Seni Murni/Ketua
Program Studi Seni Rupa Murni
Murni/Ketua/Anggota

Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19760510 2001122 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des
NIP. 19590802 198803 2 002



*Tugas Akhir ini penulis persembahkan buat
diri sendiri tercinta.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala nikmat, karunia, dan kehendak-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Penggambaran Imajinasi Horor dalam Amigurumi”.

Tugas Akhir ini disusun guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana seni (S.Sn) pada Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selesainya penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan, arahan, dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini perknankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus dan sebesar-besarnya, khususnya kepada:

1. Bapak Drs. Anusapati, MFA, selaku dosen pembimbing I, terima kasih sudah menjadi pembimbing yang memahami Mahasiswanya selama satu setengah tahun ini.
2. Bapak Drs. Dendi Suwandi, M.S, selaku dosen pembimbing II, terima kasih bimbingan juga kesabarannya.
3. Bapak Lutse Lambert DM, SSn., M.Sn, selaku dosen wali, terima kasih sudah menjadi dosen wali yang baik dan murah senyum.
4. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn. Selaku ketua Jurusan Seni Murni.
5. Dr. Suastiwi Triatmodjo, M. Des.
6. Mamak terima kasih memberikan semangat yang berlebih juga kasih sayang yang luar biasa. Terima kasih juga untuk pak Nono yang setia menunggu anakmu ini lulus kuliah, sekarang anda bisa tersenyum.

7. Terima kasih Sumin beserta putranya Utuy, tanpa kalian proses Tugas Akhir ini tidak seru ! Khusus untuk Utuy, berhenti memakai alat tulisku seperti itu !!! Untuk Sumin, karena sebagian besar waktuku bersamamu, terimakasih sudah terbiasa dan menerima semua tingkahku.
8. Adikku Lintang terima kasih sudah membantu merangkai kata, tanpamu mungkin ini sudah menjadi kacau.
9. Ibu Siti terima kasih dukunganya dan rohnya bagus, juga bapak Yes leluconya itu aneh tapi berhasil membuatku tertawa pada akhirnya.
10. Pak Uwo dan mbok Uwo terima kasih do'a, petuah, dan dukungannya.
11. Keluarga besarku.
12. Suhadjar, terima kasih selalu datang jika aku panggil dan semoga selalu seperti itu sampai jangka waktu yang tidak dapat ditentukan.
13. Bang Emprit, terima kasih untuk waktunya juga tenaganya. Aku selalu merepotkanmu. Terimakasih juga selalu pasrah jadi topik pembicaraan yang membuat aku tertawa puas.
14. Nggosep, terima kasih bantuanya, itu sungguh membantu. Sepertinya aku iri karena kamu selalu terlihat muda.
15. Unes, terima kasih bantuanya juga waktunya.
16. Gandung dan Jelly terima kasih tumpangnya.
17. Pakdhe Su dan lek Ndaru, kapan bisa ketemu lagi?
18. Terima kasih untuk teman patung 2008, kalian salah satu alasan aku bisa bertahan sampai saat ini.

19. Teman-teman ISI Jinten, Lukman, Lilik, Alex, Ade, Henry, Risao, Ragil dan teman-teman lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
20. Pak Guntoro dan temanya dilantai dua patung, Pak Bardi, pak Gunawan, dan pak Karman terima kasih infonya juga waktunya untuk ngobrol, itu sungguh membantu.
21. Candi Ijo, terima kasih menjadi tempat melepas penat ketika aku sudah mulai galau.
22. Teman-teman lainnya yang ikut membantu Tugas Akhir ini.
23. Steven Tyler dan G.Dragon terima kasih sudah menghabiskan kuota internetku.
24. Kakasi Kuro kucingku sayang, maaf mata kirimu itu salahku.

Penulis menyadari dalam penyusunan Tugas Akhir ini, masih terdapat kekurangan. Kritik dan saran diharapkan oleh penulis guna memperbaiki kemampuan penulis di masa depan. Akhir kata penulis sangat mengharapkan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan bagi pembaca umumnya.

Yogyakarta, 22 juni 2015

Janur Kilat Ayu Utami

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xii
MOTTO	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Makna Judul	3
BAB II KONSEP	6
A. Konsep Penciptaan	6
B. Konsep Perwujudan	11
C. Konsep Penyajian	12
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN	14
A. Bahan	14
B. Alat	17
C. Teknik	20
D. Tahapan Pembentukan	21
BAB IV. DESKRIPSI KARYA	24

BAB V. PENUTUP	34
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Amigurumi, Sumber: hookedbyheart.blogspot.com/2011/11/amigurumi.html , Diakses pada tanggal: 11 juni 2015	7
Gambar 02. Maria Indriasari, I Will Fly, 2011, Kain, benang, kancing, multipleks, Katalog Contemporary Archeologi, 2011	9
Gambar 03. Coraline, Sumber: Latifadwiyanti.wodpress.com/2010/06/02/coraline/ , Diakses pada tanggal: 11 juni 2015	10
Gambar 04. Coraline, Sumber: www.dvdbeaver.com/film2/DVDReviews46/coraline_blu-ray.html , Diakses pada tanggal: 11 juni 2015	11
Gambar 05. Benang, Sumber: Janur Kilat, 2015	14
Gambar 06. Kayu , Sumber: Janur Kilat, 2015	15
Gambar 07. Dakron, Sumber: Janur Kilat 2015	15
Gambar 08. Kawat, Sumber: Janur Kilat 2015	16
Gambar 09. Asesoris lain, Sumber: Janur Kilat 2015	16
Gambar 10. Lem tembak, Sumber: Janur Kilat 2015	17
Gambar 11. Aneka hakpen, Sumber: Janur Kilat 2015	18

Gambar 11. Aneka hakpen, Sumber: Janur Kilat 2015	18
Gambar 13. Aneka jarum, Sumber: Janur Kilat 2015	19
Gambar 14. Penggaris dan meretan, Sumber: Janur Kilat 2015	19
Gambar 15. Tusuk tunggal, Sumber: www.ubiummi.com , diakses pada 5 Agustus 2015	20
Gambar 16. Tusuk ganda, Sumber: http://www.craftlotus.com/2014/07/mari-merajut.html?m= , diakses pada 5 Agustus 2015	21
Gambar 17. Patung I, <i>Menanti Pelanggan</i> , 2014, Benang, kayu, kawat, dakron, 30x15 x40 cm	25
Gambar 18. Patung II, <i>Mata Kancing</i> , 2015, Benang, kayu, dakron, kawat, 40x15x30 cm	26
Gambar 19. Patung III, <i>Kini Giliranmu !!</i> , 2015, Benang, kayu, dakron, 40x15x30 cm	27
Gambar 20. Patung IV, <i>Cukup Sampai di sini</i> , 2015, Benang, kayu, dakron, 40x20x35 cm	28
Gambar 21. Patung V, <i>Makanan sehari-hari</i> , 2015, Benang, dakron, piring, dimensi variabel	29
Gambar 22. Patung VI, <i>Sudah Mulai Lapar</i> , 2015, Benang, kayu, dakron, asesoris, 30x15x30 cm	30

Gambar 23. Patung VII. Setia *Menanti*, 2015, Benang, kayu, dakron, 30 x15 x 40
 cm 31

Gambar 24. Patung VIII, *penghuni Ayunan*, 2015, Benang, dakron, kotak bambu,
 12x10 x35 cm 32

Gambar 25. Patung IX, *Terisolasi*, 2015, Benang, dakron, 40x30x20 cm
 33



DAFTAR LAMPIRAN

Biodata	38
Poster Pameran	40
Aktivitas Display	41
Suasana Pameran	42
Katalogus	43





BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Setiap orang memiliki sudut pandang tersendiri mengenai sesuatu hal yang berbau horor. Ada yang tertarik dan ada yang tidak, ada yang fanatik juga ada yang menikmatinya biasa saja. Begitu tertariknya seseorang terhadap horor hingga mengoleksi barang yang bertemakan horor, seperti mengoleksi film horor contohnya film *The Conjuring*, bacaan mengenai horor seperti novel karya R.L.Stine, maupun mengoleksi barang-barang yang dikategorikan horor. Sebaliknya, untuk sebagian orang yang tidak menggandrungi horor, mereka akan senantiasa menjauhinya dan menghindari sebisa mungkin.

Di era dekade 2000an ke atas, mengenai hal yang berbau horor sudah tidak lagi menakutkan. Sudah banyak film horor juga komik horor yang menunjukkan suatu yang menyenangkan dan lucu untuk dinikmati.

Beberapa diantara film horor menyajikannya dalam bentuk kartun sehingga menarik dan tentunya lebih banyak peminatnya. Terutama untuk anak-anak yang pada umumnya menjauhi film-film horor, dengan adanya horor yang seperti ini, anak-anak banyak yang menyukainya. Bahkan beberapa film horor ada yang memang ditujukan untuk anak-anak.

Dalam film horor *Coraline* dikisahkan seorang anak wanita bernama Coraline yang memasuki sebuah pintu kecil rumah barunya dan membawanya kedalam dunianya yang sama tapi berbeda. Semua situasi ditempat itu sama persis, terdapat ayah juga ibunya di sana, diapun menjumpai tetangga barunya, Lovet. Dia juga menjumpai kucing hitam yang kecil dan kurus. Satu hal yang berbeda adalah kedua mata setiap orang disana adalah kancing, termasuk mata kedua orang tuanya. Ibunya yang mata kancing selalu memaksanya untuk mengganti matanya dengan mata kancing. Coraline menyadari bahwa ini dunia yang berbeda dan dia berjuang untuk keluar dari keadaan itu.

Film ini diadaptasi dari novel karya Neil Gaiman dengan judul yang sama, *Coraline*. Suasana horor difilm ini tidak hilang meski dikemas dengan gambar yang lucu. Film ini ditujukan untuk nanak-anak, karena film ini termasuk kartun anak. Tidak hanya digemari anak-anak saja, ternyata orang dewasa pun menyukainya.

Dengan ketertarikan tersebut, sekarang ini tidak jarang ditemui karya seni rupa yang mengangkat tema horor. Penulis yang juga memiliki ketertarikan pada horor yang bersifat kartun akan menuangkan karya berupa *amigurumi* pada tugas akhir ini. *Amigurumi* dengan tema horor akan menarik jika dijadikan sebuah karya seni patung, sehingga karya ini dapat dinikmati dari anak-anak hingga orang dewasa, karena *amigurumi* cenderung disukai anak-anak.

Dalam hal ini, seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya; pengalaman tersebut disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya.¹

Melalui bentuk, seorang pematung senantiasa mencari, dan melalui itu pula lah para pengamat diantar untuk mengerti, atau lebih tepat untuk merasakan. Empati, perasaan yang merasuk kedalam bentuk, mungkin mengakibatkan berbagai reaksi; nyaman, puas, lega, tetapi mungkin pula greget, gemas, menggigit.²

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana visualisasi yang tercipta dari imajinasi horor melalui *amigurumi* dalam karya seni patung.



C. Tujuan

Tujuan penciptaan karya ini untuk menciptakan imajinasi horor dalam bentuk *amigurumi* (boneka rajut), sebagai salah satu media dalam seni patung.

D. Manfaat

1. Mendalami seni patung dalam wujud *amigurumi*
2. Memperkaya pemahaman tentang seni patung
3. Memperkenalkan *amigurumi* sebagai salah satu media dalam seni rupa

¹Soedarso Sp. 1988. "Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni" dalam *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana. P. 5.

²But Muchtar. 1992. *Seni Patung Indonesia*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta. P. 24.

4. Membagai penambah wawasan kepada masyarakat umum mengenai seni patung.

E. Makna Judul

Karya tugas akhir ini digunakan judul “ Penggambaran Imajinasi Horor dalam *Amigurumi* “. Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam penafsiran judul, maka diperlukan untuk mengetahui arti dari masing-masing kata. Berikut penjabarannya sehingga lebih mudah untuk dimengerti.

Imajinasi

1. Daya khayal, daya membentuk gambaran sesuatu yang tidak ada sebelumnya, khayalan.³
2. Daya pikir untuk membayangkan (di angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang.⁴
3. Kekuatan atau proses menghasilkan citra mental dan ide.⁵

Horor

Pengertian horor yaitu:

perasaan ngeri; sesuatu yang membuat perasaan ngeri atau takut.⁶

Horor dapat mengacu pada beberapa hal berikut:

1. Sesuatu yang menimbulkan perasaan ngeri atau takut yang amat sangat (definisi dari KBBI)
2. Fiksi horor, cerita fiksi bertemakan horor
3. Film horor, sebuah ragam horor
4. Survival horor, sebuah ragam permainan video game bertema horor.⁷

³ Tim Prima Pena, *Kamus Ilmiah Populer* Surabaya: Gitamedia Press, 2006, p. 191

⁴ <http://m.artikata.com/arti-3304-imaginas.html/>, diakses pada 23 November 2014, pukul 21.15 WIB

⁵ <http://id.m.wikipedia.org/wiki/imaginas/> diakses pada 17 Desember 2014, pukul 08.50 WIB

⁶ Tim Prima Pena, *Kamus Ilmiah Populer* Surabaya: Gitamedia Press, 2006, p. 183

⁷ <http://id.m.wikipedia.org/wiki/horor/>, diakses pada 23 November 2014, pukul 21.50 WIB

Fiksi horor contohnya novel *Goosebumps* karangan R.L.Stine. film horor misalnya film *Annabelle*, *The Conjuring*, *The Ring*, *Frankenstein*, *Bangku Kosong*. Komik horor seperti *Nube*. Musik horor contohnya *Black Sabbath*, *Marlyn Manson*, *The Misfits*

Amigurumi

1. Seni merajut boneka dari Jepang, *amigurumi* ini berasal dari kata Jepang *ami* yaitu rajutan dan *nuigurumi* berarti boneka.⁸
2. *Amigurumi* berasal dari kata *ami* yang berarti rajut/renda dan *nuigurumi* yang berarti boneka. Merupakan bagian dari merajut untuk menghasilkan aneka kreasi rajutan yang pada umumnya membentuk tiga dimensi, misalnya bentuk hewan, makanan, transportasi, orang dll. *Amigurumi* mulai merebak diantara para rajuter dan menjadi keasikan tersendiri untuk menghasilkan karya indah.⁹

Maka penjelasan judul “ PENGAMBARAN IMAJINASI HOROR DALAM *AMIGURUMI* “ adalah; cara untuk menceritakan khayalan mengenai sesuatu yang menimbulkan perasaan ngeri atau takut dengan media boneka rajut.

⁸ www.google.com diakses pada 16 Desember 2014, pukul 19.00 WIB

⁹ Festika M dkk. 2012. *Amigurumi Nusantara*. Surabaya: P.T Trubu Agrisarana,p.5