

**REPRESENTASI EMOSI DAN INGATAN LAGU  
VOCALOID SEBAGAI IDE PENCIPTAAN  
KARYA SENI PATUNG**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

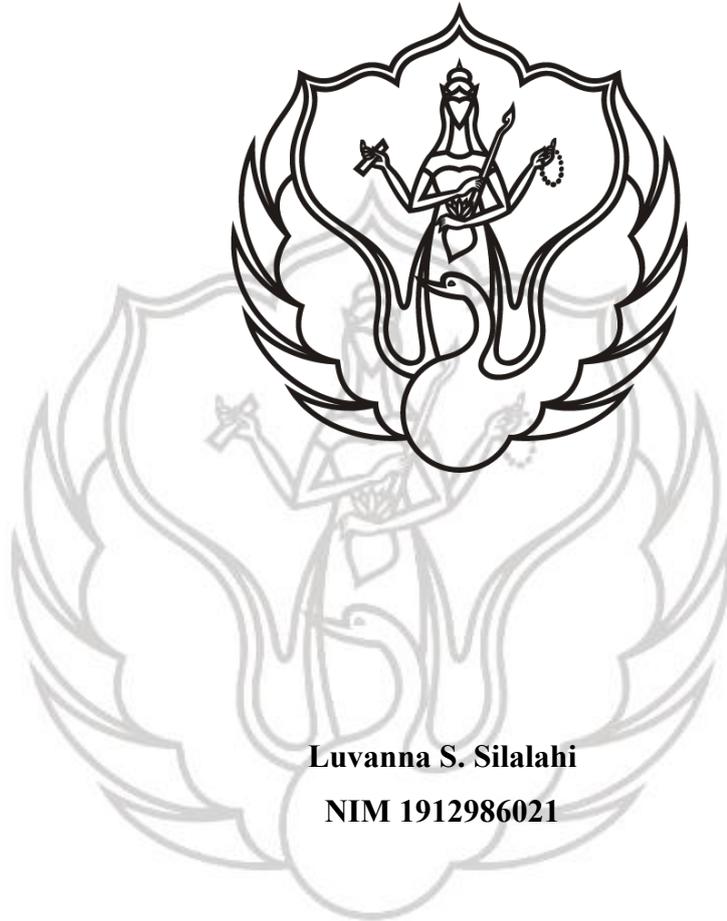
**Luvanna S. Silalahi**

**NIM 1912986021**

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

**2025**

**REPRESENTASI EMOSI DAN INGATAN LAGU  
VOCALOID SEBAGAI IDE PENCIPTAAN  
KARYA SENI PATUNG**



**Luvanna S. Silalahi**  
**NIM 1912986021**

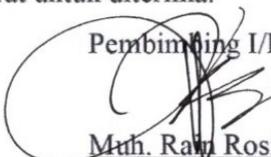
**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Seni Rupa Murni  
2025**



Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

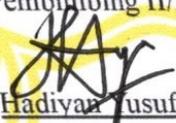
**REPRESENTASI EMOSI DAN INGATAN LAGU VOCALOID  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI PATUNG** diajukan oleh  
Luvanna S. Silalahi, NIM 1912986021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni,  
Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
(Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji  
Tugas Akhir pada tanggal 5 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi  
syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I

  
Muh. Ratu Rosidi, S.Sn., M.Sn.

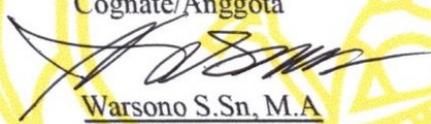
NIP 19730626 200112 1 001/NIDN 0026067306

Pembimbing II/Penguji II

  
Hadiyan Gusuf Kuntoro, S.T., M. Eng.

NIP 19901012 202203 1004/NIDN 0012109009

Cognate/Anggota

  
Warsono S.Sn., M.A.

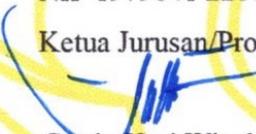
NIP 197605092003121001 /NIDN 0009057603

Koordinator Program Studi

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

NIP 1979041 2200604 2001/NIDN 0012047906

Ketua Jurusan/Program Studi/Ketua/Anggota

  
Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn.

NIP 19860615 201212002/NIDN 0415068602

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Muhamad Sholahuddin, S. Sn., M.T.

NIP 197010191999031001/NIDN 0019107005

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luvanna S. Silalahi  
NIM : 1912986021  
Program Studi : Seni Rupa Murni  
Judul Karya Tugas Akhir : Figur dan Ingatan Lagu Vocaloid  
Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni  
Patung

Menyatakan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul **Figur dan Ingatan Lagu Vocaloid Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Patung** merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak ada niatan dari dalam diri untuk melakukan plagiarisme, pencurian karya orang lain, atau pemanfaatan hasil kerja orang lain demi kepentingan pribadi. Bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dan pernyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat 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, 28 Mei 2025



*Luvanna S. Silalahi*  
Luvanna S. Silalahi

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kesempatan dan kekuatan untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Tugas akhir ini penulis persembahkan kepada Tuhan dan kedua orang tua penulis, almarhum T. Silalahi dan ibu R. Sibarani yang terus menerus mendukung penulis. Terima kasih kepada Bapak/Ibu dosen yang memberikan bimbingan selama bertahun-tahun di ISI Yogyakarta, penulis juga berterima kasih kepada teman-teman penulis yang mendukung, membantu dan terbuka untuk bertukar pikiran. Penulis juga mempersembahkan karya ini untuk penikmat lagu *vocaloid* di luar sana.



**MOTTO**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, yang atas rahmat dan kasih karunia-Nya memberkati dan membimbing penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir demi memenuhi syarat gelar Sarjana di jurusan Seni Murni, Jurusan Seni Patung, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Semua tidak bisa penulis lakukan tanpa dukungan Tuhan dan orang-orang di hidup penulis, dengan penuh rasa syukur dan hormat atas dukungan serta bantuan dari berbagai pihak, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada

1. Tuhan Yesus Kristus yang atas kasih dan anugerah-Nya memperbolehkan penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini;
2. M. Rain Rosidi, M. Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis dalam penulisan dan karya penulis, memberi saran dan kritik sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan baik;
3. Hadiyan Yusuf K, S.ST., M.Eng., selaku Dosen Pembimbing II yang tak lelah memberikan kritik serta saran dalam penulisan sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan semaksimal mungkin;
4. Cognate, selaku anggota yang telah membimbing proses ujian Tugas Akhir;
5. M. Yoga Supeno, S. Sn., M. Sn., selaku Dosen Wali Akademis yang senantiasa hadir, membimbing, dan memacu penulis selama menjalani masa studi di ISI Yogyakarta;
6. Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Murni yang telah membantu selama proses pengajuan Tugas Akhir serta sidang;
7. Segenap dosen Seni Murni ISI Yogyakarta yang telah mendidik, memberi ilmu, wawasan, inspirasi, dan ruang diskusi selama masa perkuliahan di kampus;
8. Kepada seluruh staff kampus yang tidak disebutkan;
9. Kedua orang tua penulis, almarhum Bapak T. Silalahi dan Ibu R. Sibarani yang tidak henti-hentinya memberikan doa, dukungan,

- serta semangat selama masa studi penulis;
10. Kedua saudara kandung, M. Silalahi dan S. Silalahi, yang memberikan semangat dan bantuannya;
  11. Kepada Nolantias untuk membantu logistik selama pengerjaan Tugas Akhir ini;
  12. Kepada teman-teman yang menyempatkan waktu, tenaga dan sumber daya untuk membantu penulis; Adham, Taufik, Ridho, Denny;
  13. Kepada teman-teman sepameran penulis yang membantu dan mendukung penulis; Ziddane, Rafy, Ka Bagus, Yahya, Husni, Shefty, Vani, Ka Meli;
  14. Kepada teman-teman terdekat penulis yang telah mau untuk diajak bertukar pikiran, diskusi, memberikan semangat dan dukungan, meluangkan waktunya untuk menemani penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir; untuk Zora Aninditta, Jasmine H, Nethania A, Naja Izzah, William N, Mcwin, Indy Respati, Zahra Media, dan teman-teman yang lain yang tidak disebutkan;
  15. Kepada teman-teman yang sudah menyemangati penulis dalam pengerjaan Tugas Akhir;
  16. Teman-teman seperjuangan Jurusan Seni Patung yang selalu memberikan semangat dan saran dalam membuat karya patung semenjak 2019;
  17. Teman-teman mahasiswa Nawanata, Jurusan Seni Murni ISI Yogyakarta angkatan 2019 yang telah menemani dari awal studi;
  18. Serta diri penulis sendiri yang bersikeras untuk menyelesaikan tugas akhir ini sehingga dapat menuntaskan masa studinya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini, masih terdapat banyak kekurangan. Oleh sebab itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun agar dapat membuat laporan ini menjadi lebih baik dan bermanfaat, baik bagi penulis maupun bagi para pembaca.

Yogyakarta, 29 Mei 2024

Luvanna S. Silalahi

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL DALAM.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>7</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>9</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>11</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>13</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>14</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan.....	5
D. Manfaat.....	5
E. Makna Judul .....	6
<b>BAB II KONSEP .....</b>	<b>7</b>
A. Konsep Penciptaan .....	7
B. Konsep Perwujudan.....	10
C. Penyajian .....	15
<b>BAB III PROSES PENCIPTAAN.....</b>	<b>12</b>
Proses Perwujudan .....	12
A. Bahan.....	12
B. Alat .....	17
C. Teknik.....	25
D. Tahap Pembentukan .....	25
<b>BAB IV DESKRIPSI KARYA .....</b>	<b>35</b>
Karya Tugas Akhir #1 .....	36
Karya Tugas Akhir #2 .....	38
Karya Tugas Akhir #3 .....	40
Karya Tugas Akhir #4 .....	42
Karya Tugas Akhir #5 .....	44
Karya Tugas Akhir #6 .....	46
Karya Tugas Akhir #7 .....	48
Karya Tugas Akhir #8 .....	50
Penyajian .....	53
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>54</b>

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>54</b>
Buku.....	54
Jurnal.....	54
Laman.....	55
Lain-lainnya.....	56
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>56</b>
A. Foto Diri dan Biodata Mahasiswa.....	56
B. Curriculum Vitae.....	57
C. Foto Poster Pameran.....	58
D. Foto Situasi Pameran.....	59
E. Katalogus.....	60



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Armatures .....	3
Gambar 1.2 Patung KAWS .....	4
Gambar 2.1 Album cover dari halaman web Yuuyu. Diilustrasikan oleh Yuuyu ...	7
Gambar 2.2 Nendoroid figur Hatsune Miku .....	8
Gambar 2. 3 Figur resmi vocaloid .....	8
Gambar 2.4 Steam; Game Hatsune Miku: Project Diva Mega Mix+ .....	12
Gambar 2.5 Screenshot dari channel SOULYO (Youtube).....	13
Gambar 3.1 Beberapa jenis clay yang digunakan penulis.....	12
Gambar 3.2 Air.....	13
Gambar 3.3 Cat poster.....	14
Gambar 3.4 Lem PVAc.....	14
Gambar 3.5 Soft pastel yang digunakan penulis.....	15
Gambar 3.6 kuasan pigmen pearlescent.....	15
Gambar 3.7 UV Resin.....	16
Gambar 3.8 Acrylic rod.....	16
Gambar 3.9 Base Acrylic .....	17
Gambar 3.10 Alas potong .....	17
Gambar 3.11 Alas 100% silikon .....	18
Gambar 3.12 Rolling pin.....	19
Gambar 3.13 Foto tang potong.....	19
Gambar 3.14 Berbagai macam kuas lembut untuk mengecat patung.....	20
Gambar 3.15 Gunting.....	20
Gambar 3.16 Gunting kertas berbentuk .....	21
Gambar 3.17 Pen cutter/exacto knife .....	21
Gambar 3.18 Detailing tool.....	22
Gambar 3.19 Jarum pentul .....	22
Gambar 3.20 Base kayu .....	23
Gambar 3.21 Lampu UV.....	23
Gambar 3.22 Lembar akrilik tebal .....	24
Gambar 3.23 Dakron.....	24
Gambar 3.24 Teknik menggunakan butsir.....	25
Gambar 3.25 Membentuk tubuh figur.....	28
Gambar 3.26 Pembentukan rambut figur .....	29
Gambar 3.27 Pembentukan kain figur .....	30
Gambar 3.28 Mengecat .....	31
Gambar 3.29 Melukis wajah .....	31
Gambar 3.30 Menyapukan merah pada kulit.....	32

Gambar 3.31 Pembentukan detail .....	32
Gambar 3.32 Pembentukan background dan komponen lain.....	33
Gambar 3.33 Memberikan efek.....	34
Gambar 3.34 Proses perakitan.....	34
Gambar 4.1 “Space for Air” (2025) .....	36
Gambar 4.2 “Virtual Angel” (2025).....	38
Gambar 4.3 “Life is Just Stubbornness” (2025) .....	40
Gambar 4.4 “H(r)OPE” (2025) .....	42
Gambar 4.5 “Modern Lariat and Invisible Barrier” (2025) .....	44
Gambar 4.6 “Reflection for Better” (2025).....	46
Gambar 4.7 “Same Difference” (2025).....	48
Gambar 4.8 “Inhumane Commodity” (2025).....	50



## ABSTRAK

Skripsi ini membahas proses penciptaan karya seni patung yang berangkat dari pengalaman personal penulis terhadap *Vocaloid*, sebuah perangkat lunak sintetis vokal yang berperan penting dalam membentuk memori masa kecil serta preferensi estetika penulis. Pengalaman mendengarkan lagu-lagu *Vocaloid* sejak usia dini, lengkap dengan visualisasi video musiknya, telah membentuk pustaka visual penulis yang secara signifikan mempengaruhi arah gaya dan konsep artistik. Lagu-lagu *Vocaloid* tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menyimpan simbolisme, metafora, dan narasi emosional yang mendalam. Dalam penciptaan ini, penulis mengadaptasi bentuk *figur koleksi* sebagai media ekspresi artistik, seraya merefleksikan kembali keterkaitan antara musik, visual, dan pengalaman afektif masa kecil. Proyek ini menjadi sarana penulis untuk mengolah pengalaman pribadi menjadi bentuk patung yang merepresentasikan ingatan dan keterhubungan emosional terhadap *Vocaloid*, serta merespons kekhawatiran penulis melalui pendekatan seni rupa kontemporer.

**Kata kunci:** seni patung, vocaloid, memori masa kecil, figur koleksi

## **ABSTRACT**

This thesis discusses the process of creating sculptures based on the author's personal experience with Vocaloid, a vocal synthesis software that plays an important role in shaping the author's childhood memories and aesthetic preferences. The experience of listening to Vocaloid songs from an early age, complete with visualizations of their music videos, has formed the author's visual library that significantly influences the direction of artistic style and concept. Vocaloid songs not only provide entertainment, but also contain deep symbolism, metaphors, and emotional narratives. In this creation, the author adapts the form of a collection figure as a medium of artistic expression, while reflecting back on the relationship between music, visuals, and affective experiences of childhood. This project is a means for the author to process personal experiences into sculptures that represent memories and emotional connections to Vocaloid, as well as responding to the writer's concern through a contemporary art approach.

Keywords: sculpture, vocaloid, childhood memories, collectible figures



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Ingatan masa kecil merupakan fondasi emosional dan afektif yang membentuk preferensi estetika, arah pilihan hidup, serta cara seseorang memaknai dunia sekitarnya. Musik, visual, dan pengalaman imajinatif yang dikonsumsi di usia dini sering kali membekas dalam kesadaran bawah sadar dan kembali muncul dalam bentuk ekspresi artistik di masa dewasa. Dalam konteks ini, pengalaman penulis dengan Vocaloid menjadi titik awal refleksi atas keterikatan emosional dan estetika terhadap suara digital dan dunia visual yang menyertainya.

Pendekatan seni kontemporer memberikan ruang bagi penulis untuk berusaha meleburkan garis antar figur komersial dengan karya patung seni murni.

*“In the process, they often raise difficult or thought-provoking questions without providing easy answers. Curiosity, an open mind, and a commitment to dialogue and debate are the best tools with which to approach a work of contemporary art.”* (Walker Art Museum, n.d.)

Pembentukan karya melalui jendela kontemporer sesuai dengan tujuan penulis untuk mengangkat emosi bahkan hingga permasalahan nyata di dunia. Menggunakan interpretasi audiens untuk membaca karya dan menjadi kontemplasi diri terhadap karya patung.

Perbedaan mainan dengan figur-figur ini adalah reaksi dan tujuan terhadap objek. Mainan bertujuan untuk dimainkan dan biasanya dibuat untuk mengembangkan imajinasi, kreativitas dan bahkan bermain secara fisik dengan objek tersebut. Sedangkan *collectible items* merupakan benda yang dijaga sebaik mungkin dan tidak untuk dimainkan. Barang-barang ini dihargai sering kali karena kemampuan barang untuk mengalami kenaikan harga, keunikan, kelangkaan yang

terampil, atau koneksi kegemaran terhadap sesuatu. (JAKKS Blog Team, 2024). Dan menurut penulis, figur-figur *vocaloid* ini terkategoriikan sebagai *collectible items*.

Penulis ingin membuat patung berdasarkan pengalaman personal dan refleksi atas praktik konsumsi visual pribadi penulis, penulis terdorong untuk mengeksplorasi bagaimana emosi, atmosfer, dan ingatan terhadap lagu-lagu *Vocaloid* dapat ditransformasikan menjadi karya seni patung. Pendekatan ini tidak hanya berangkat dari nostalgia personal, tetapi juga dari dorongan untuk membangun narasi emosional dan visual melalui medium tiga dimensi yang memiliki kedalaman simbolik dan estetika tersendiri. Untuk menciptakan patung yang dapat mengakomodasi kegemaran penulis dan mengangkat narasi-narasi di ruang pameran melalui karya seni patung Tugas Akhir ini.

Melalui studi ini, penulis ingin menyelidiki bagaimana karya patung dapat merepresentasikan dunia *Vocaloid* sebagai lanskap emosional yang berasal dari pengalaman pribadi, sekaligus sebagai respon kreatif terhadap budaya visual populer yang berkembang di era digital untuk mengangkat sebuah narasi.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengalaman personal dan memori masa kecil terhadap *vocaloid* dapat direfleksikan ke dalam karya seni patung?
2. Bagaimana pendekatan seni patung dapat digunakan untuk membangun narasi emosional dan visual dari lagu-lagu *vocaloid*?
3. Bagaimana karakter dan atmosfer lagu *vocaloid* dapat diinterpretasikan secara visual melalui medium patung?

## **C. Tujuan**

1. Menggali dan merefleksikan pengalaman personal serta memori masa kecil penulis terhadap *Vocaloid* sebagai sumber inspirasi

dalam penciptaan karya seni patung.

2. Menganalisis karakteristik dan atmosfer lagu-lagu *Vocaloid* untuk diterjemahkan sebagai ide visual melalui medium patung.
3. Mengeksplorasi pendekatan artistik dalam seni patung yang mampu membangun narasi emosional dan visual berdasarkan interpretasi terhadap lagu-lagu *Vocaloid*.

#### **D. Manfaat**

Penulis berharap mendapatkan ide pengkaryaan yang lebih intim dengan ketertarikan penulis. Proyek akhir ini juga diharapkan untuk menjadi sarana penulis untuk dapat menunjukkan ketertarikannya terhadap *vocaloid* dengan tujuan membangun ide untuk berkarya. Juga sebagai ruang refleksi diri dan sebuah ajakan untuk orang lain untuk melakukan yang sama.

#### **E. Makna Judul**

Penulis memberi judul “Representasi Emosi dan Ingatan Lagu *Vocaloid* Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Patung” untuk mendeskripsikan praktik penciptaan dalam karya tugas akhir ini. Maka dapat dijabarkan pengertian khusus dari kumpulan kata yang digunakan yakni:

**Representasi** : Menurut Stuart Hall, representasi adalah proses dimana makna diciptakan dan dibagikan pada masyarakat melalui bahasa dan simbol.

**Emosi** : Keadaan bergejolak yang berfungsi untuk inner adjustment seseorang terhadap lingkungan untuk mencapai kesejahteraan dan keselamatan hidup (CROW&CROW, 1962)

**Lagu** : Menurut ahli, musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang

mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu serta ekspresi sebagai satu kesatuan (Jamalus(1988)).

Vocaloid : Sebuah perangkat lunak produksi Yamaha Corporation yang dapat menghasilkan suara nyanyian. Dikategorikan sebagai suatu instrumen musik digital.

Seni Patung : Bentuk yang berdiri sendiri yang menempati ruang tertentu dan dapat dilihat dari semua sisi. Oleh karena itu, patung harus dipertimbangkan dalam arti ini dan menyusun setiap sisi sesuai dengan idenya. (Mills, 1976, 9)

Menggunakan simbol dan makna diciptakan terhadap perasaan emosi penulis dalam mengingat komposisi irama, melodi dan harmoni secara keseluruhan yang dibuat menggunakan perangkat lunak yang dimanfaatkan sebagai instrumen nyanyian dan menjadikan pengalaman tersebut didalam bentuk visual berupa tiga dimensi yang menempati sebuah ruang tertentu.

Uraian diatas memperjelas maksud dan batasan penulis dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini. Penulis akan menggunakan simbolisme, bentuk dan visual-visual lain untuk bisa menyalurkan makna emosi dari lagu vocaloid.



## **BAB II**

### **KONSEP**

#### **A. Konsep Penciptaan**

Kehidupan manusia di dunia ini terus menerus terpengaruhi oleh sekelilingnya. Penulis terinspirasi dari ‘*Actor-Network-Theory*’ (Latour, 2005. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*) yang terkenal dengan pendekatan teoritis dan metodologis terhadap jaringan sosial dan natural dunia yang terus bergerak. Teori ini menginspirasi penulis bahwa bukan hanya manusia atau makhluk hidup, objek-objek juga dapat berperan besar dalam kehidupan seseorang. Vocaloid yang bukan lah entitas manusia, tapi dapat menjadi faktor yang sama penting dan banyak mempengaruhi dunia penulis.

Vocaloid adalah perangkat lunak synthesizer vokal yang dikembangkan oleh Yamaha sejak awal tahun 2000-an, yang memungkinkan pengguna menciptakan lagu dengan vokal sintetis. Meskipun tidak memiliki wujud manusiawi, Vocaloid justru menjadi entitas digital yang memiliki dampak besar dalam membentuk lanskap budaya populer, terutama di kalangan remaja dan penggemar budaya Jepang. Melalui karakter seperti Hatsune Miku, Vocaloid menjadi medium pengalaman estetis yang menggabungkan suara, lirik, visual, dan atmosfer emosional secara unik.

Lagu *vocaloid* terus menerus ada di dunia penulis. Dapat dikatakan bahwa lagu *vocaloid* menemani penulis bertumbuh sejak kecil. Lagu *vocaloid* seringkali terdengar kekanakan. Ini dapat membuat orang awam memandang lagu *vocaloid* sebelah mata. Sebaliknya, menurut penulis, lagu *vocaloid* merupakan salah satu medium bebas yang dipenuhi oleh lagu-lagu bermakna yang menginspirasi penulis. Saat memikirkan topik Tugas Akhir, hal pertama yang terpikirkan penulis adalah membuat karya seni patung dengan inspirasi dari lagu *vocaloid*

yang paling menarik menurut penulis. Sebuah dorongan dari dalam diri untuk membagikan dan mengekspresikan kegemaran penulis dengan lagu *vocaloid*. Ketertarikan penulis pada Vocaloid berkembang ke bentuk objek tiga dimensi. Dalam praktik koleksi, figur *Vocaloid* dapat dikategorikan sebagai *collectible items*, yaitu objek yang dihargai dan biasanya bukan untuk dimainkan, melainkan dikoleksi karena nilai visual, sentimental, bahkan ekonominya. Fenomena ini beriringan dengan pergeseran budaya konsumsi, di mana visual lagu digital seperti *Vocaloid* memasuki ranah benda seni dan koleksi.

Figur-figur ini sering kali terinspirasi dari lagu-lagu tertentu menjadi medium representasi visual atas atmosfer dan emosi yang terkandung dalam lagu. Sebagai contoh, lagu “Deep Sea Girl” tidak hanya hadir dalam bentuk suara dan ilustrasi digital, tetapi juga diproduksi dalam bentuk figur oleh GoodSmile Company.. Figur ini tidak sekadar mainan, tetapi koleksi artistik yang menyimpan narasi, estetika, dan atmosfer lagu.



Gambar 2.1 Album cover dari halaman web Yuuyu. Diilustrasikan oleh Yuuyu

<http://yuu-yu.jp/music/m07.html>

Diakses pada tanggal 17 Mei 2025



Gambar 2.2 Nendoroid figur Hatsune Miku

<https://kyou.id/items/70531/nendoroid-petite-hatsune-miku-deep-sea-girl-hatsune-miku-selection>

Diakses pada tanggal 23 Mei 2025



Gambar 2.3 Figur resmi vocaloid

<https://exfigure.com/id/products/vocaloid-hatsune-miku-1-8-deep-sea-girl-ver-good-smile-company>

Diakses pada tanggal 15 Mei 2025

Menurut penulis figur yang diproduksi secara resmi ini seringkali mengutamakan visual dan mengikuti sepenuhnya visual dari lagu. Penulis melihat kesempatan ini untuk mengangkat dan mengutamakan narasi tanpa melupakan estetika, dan atmosfer lagu orisinalnya. Ini juga merupakan usaha penulis untuk membentuk patung berdasarkan kesempatan interpretasi penulis terhadap pengalaman penulis dengan lagu secara menyeluruh. Mulai dari pertama kali mendengar lagu sampai kontemplasi penulis terhadap lirik dan arti lagu.

Karya tugas akhir ini berangkat dari pengalaman personal penulis terhadap musik *Vocaloid* yang telah menjadi bagian penting dalam

proses pertumbuhan emosional, estetik, dan kultural sejak masa kecil. Musik *Vocaloid* tidak hanya hadir sebagai hiburan, tetapi sebagai pemantik imajinasi, refleksi batin, serta pintu masuk pertama penulis dalam mengenal dunia seni dan visualisasi naratif.

Beberapa lagu *Vocaloid* yang didengarkan selama bertahun-tahun memiliki dampak emosional yang mendalam dan membentuk cara pandang penulis terhadap kehidupan, tubuh, relasi, dan bahkan identitas diri. Oleh karena itu, karya ini dimaksudkan sebagai bentuk refleksi terhadap lagu-lagu tersebut melalui media patung. Setiap karya patung yang dibuat merepresentasikan interpretasi visual dan emosional penulis atas lirik, atmosfer musikal, dan memori yang melekat dalam lagu-lagu pilihan tersebut.

Konsep penciptaan ini berusaha dijalani dengan metode autoetnografis yang diaplikasikan pada praktik seni, di mana pengalaman pribadi dan ingatan penulis terhadap *Vocaloid* menjadi sumber utama eksplorasi bentuk. Semua pengalaman penulis menjadi pertimbangan dalam pembentukan karya. Menggunakan pengetahuan penulis terhadap simbolisme dan metafora dalam mencerna lagu dan pembentukan karya.

Penulis bertujuan untuk membentuk patung yang dihasilkan tidak semata menjadi objek visual, tetapi juga wadah naratif dan afektif, yang menangkap nuansa melankolia, fantasi, keterasingan, hingga harapan yang tertanam dalam lagu-lagu tersebut. Dalam penciptaan karya, penulis juga merespon fenomena figur *Vocaloid* yang telah beredar luas dan penting dalam kultur penikmat *vocaloid*, dalam bentuk *collectible items*. Figur *collectible items* ini seringkali memiliki nilai estetis yang tinggi, diproduksi secara masif namun tetap dirayakan sebagai representasi visual dari lagu tertentu.

Dalam tugas akhir ini, penulis mengambil jarak untuk berusaha membedakan diri dengan barang produk. Tujuan produksi produk dan penulis dalam membuat karya jelas berbeda. Walau karya terinspirasi oleh visual produk, karya seni patung ini terbuat untuk mengangkat sebuah narasi dan permasalahan yang lebih besar dan penulis

memberikan kepedulian lebih terhadap arti dan isu sosial atau personal yang lebih besar mempengaruhi visual karya dibandingkan dengan tujuan estetika semata.

Penulis terinspirasi dari metode autoetnografi dalam proses pendekatan penulis dengan permasalahan personal ini. Autoetnografi tidak hanya dapat diterapkan pada penelitian Autoetnografi adalah sebuah demonstrasi analisis bagaimana individu dapat mengetahui, menamakan dan menginterpretasikan pengalaman personal dan budaya (Adams et al., 2014, 1). Autoetnografi menggabungkan dua pendekatan dalam penelitian, menggabungkan autobiografi yang berfokus pada pengalaman individu dan etnografi yang mempelajari budaya dan masyarakat. Menghubungkan pengalaman pribadi penulis dengan hal yang lebih luas dari pengaruh personal yang kompleks. Pendekatan ini memperbolehkan penulis untuk melakukan eksplorasi terhadap emosi dan relasi yang lebih personal terhadap *vocaloid* sebagai analisa respon penulis terhadap kejadian sosial. Dengan menggunakan metode ini, penulis mencoba menerapkan dan fokus pada *core ideals* dalam autoetnografi berikut (Adams et al., 2014, 25) pada proses pengonsepan karya:

- a. Membentuk konteks dan nuansa yang menjadi spesifik pengalaman personal.
- b. Menghubungkan pengalaman dan pendalaman pribadi dengan topik yang lebih luas (isu sosial)
- c. Mewujudkan penggambaran naratif dan *storytelling*
- d. Memperhatikan etika implikasi karya bagi penulis dan audiens

Core ideals digunakan penulis agar tidak melenceng dari tujuan penulis untuk membentuk karya yang bertujuan untuk memantik penikmat karya dengan permasalahan yang lebih besar dari sekedar visual karya.

Penulis menempatkan karya diantara barang-barang pribadi penulis dan membungkus karya dengan instalasi untuk menempatkan konteks yang spesifik di pikiran audiens bahwa semua karya merupakan

pengalaman personal penulis. Bagi penulis, penulis kemudian akan menghubungkan pengalaman pribadi penulis dengan topik yang lebih luas seperti isu sosial. Seperti pada karya penulis yang mengangkat tekanan yang tinggi dalam kehidupan penulis dalam belajar dan menguasai banyak hal dari dini, penulis lalu menggunakan kesempatan ini untuk mengangkat perhatian pada tingginya tingkat ketidakpuasan dan depresi pada anak dibawah umur yang banyak terjadi di dunia saat ini. Semua narasi dan tujuan ini lalu penulis berusaha untuk mewujudkannya dalam penggambaran yang naratif melalui karya. Figur akan dikelilingi oleh objek lain dan simbolisme-simbolisme yang dipilih dan diatur sedemikian rupa agar menyampaikan *story telling* kepada audiens. Poin paling terakhir tidaklah kalah penting. Penulis memberikan perhatian lebih terhadap etika dan implikasi karya yang dibuat. Menurut penulis karya seni tidak seharusnya menjadi sekedar sebuah *trigger* dangkal untuk membuat keributan belaka. Beberapa permasalahan yang penulis angkat merupakan masalah yang dapat menimbulkan ingatan tidak nikmat dan bahkan panik dalam seseorang, penulis menyadari ini dan memilih untuk membungkus isu-isu dengan simbolisme dan estetika yang tetap menyampaikan isu tanpa perlu kemungkinan menyakiti audiens. Isu yang diangkat pun dibungkus dengan kepedulian penulis untuk memberi perhatian pada isu atau bahkan kurangnya diskusi terhadap isu tersebut.

Penulis mengangkat lagu-lagu yang membekas bagi diri penulis. Sebuah analisis lanjutan terhadap lirik dan arti lagu *vocaloid*. Terdapat lagu yang membicarakan dan memberikan kenangan dan emosi kebahagiaan, kesedihan atau bahkan mengingatkan penulis dengan isu-isu penting di dunia. Khususnya pendekatan terhadap isu sosial harus secara sadar dan melakukan riset terhadap topik tersebut.

Pada judul lagu *vocaloid*, “*Hold, Release; Rakshasa and Carcasses*” atau “Tahan, Lepaskan; Rakshasa dan Bangkai” memiliki interpretasi terbuka terhadap arti lagu. Tapi penggunaan simbolisme pada lagu seperti “*koinobori*” merujuk kepada streamer ikan mas yang menjadi tradisi rakyat Jepang saat perayaan hari anak.

*“hara o miseta koinobori haranda no wa sarekoube”*

(Koinobori yang memperlihatkan perut, dalamnya terdapat tumpukan tengkorak yang terkubur.)

Kemudian di tekankan bahwa isu ini kurang banyak didiskusikan, dengan cara mengkritik perilaku manusia dengan lirik selanjutnya.

*“kekkyoku mina-sama taningoto, tanin no fukou wa shiranpuri!”*

(Pada akhirnya, itu semua urusan orang lain. Soal kemalangan orang lain, kita pura-pura tidak tahu saja!)

Sebuah permasalahan penting yang seharusnya banyak dibicarakan menjadi sebuah kegelisahan dalam diri penulis, dimana penulis menyadari minimnya fokus pemerintah terhadap isu TPPO khususnya yang ada di Indonesia. Diindikasikan dengan minimnya yayasan sarana rehabilitasi dan upaya pemerintah untuk bersosialisasi tentang kasus yang mengambil ratusan nyawa di Indonesia tiap tahunnya.

Penulis juga mengangkat isu sosial lain atas lagu yang sampai sekarang masih didengarkan penulis, *“The Lost One’s Weeping”* yang dikomposisikan oleh Neru, dinyanyikan oleh Kagamine Len lalu di *remaster* oleh TomoboP.

*“I’d worry about which answer was right”*

(Aku khawatir dengan jawaban mana yang benar)

*“Jokes on me, both were wrong”*

(olok tertuju padaku, keduanya salah)

Lagu ini mengangkat permasalahan tekanan ekstrim yang ditujukan ke umur yang terlalu dini. Terutama mengangkat bencana tingginya bunuh diri pelajar sekolah di Jepang yang menyentuh 527 anak yang tercatat pada tahun 2024 (KAWANO, 2025).

Tekanan bahwa semua orang memaksa anak-anak untuk dewasa, tekanan untuk mengerti semua hal (mata pelajar dan solusi-solusi) sementara anak diminta untuk mengikhlaskan mimpinya dan hanya bisa menyalahkan dirinya. Mengumpulkan rasa kesepian dan keputusasaan, hanya melanjutkan hidup dengan tawar sampai tidak ada yang peduli

dengannya, termasuk dirinya.

## **B. Konsep Perwujudan**

Penulis mengutamakan fokus kepada emosi atas arti dan lagu vocaloid. Tujuan untuk membuat patung untuk menyampaikan narasi atau sebuah cerita akan memerlukan pendekatan penulis dengan emosi penulis sendiri. Observasi dan pengamatan langsung penulis terhadap emosi di dalam lagu dan di dalam diri penulis dibutuhkan untuk mewujudkan karya visual berupa patung.

Mengenali aspek-aspek karya seni patung berikut dibutuhkan untuk bisa menyajikan karya dengan baik;

### **1. Bentuk**

Penulis menggunakan metode pembentukan aditif untuk membuat karya Tugas Akhir ini. Diantara teknik aditif seperti casting (teknik tuang), teknik rakit (*assemblage*), teknik ketok, penulis memilih menggunakan teknik pemodelan (*modeling*). Teknik modeling merupakan teknik yang menambahkan bahan hingga mencapai bentuk yang diinginkan.

Penulis memilih ingin menyajikan karya dalam bentuk figuratif agar patung bisa menjadi sarana representasional penulis. Koneksi penulis terhadap lagu vocaloid sangat dalam, penulis yang mendengar lagu-lagu vocaloid ini merasakan bahwa setiap lagu memiliki dunia mereka sendiri dan mengajak penulis untuk terjun ke dunia itu, membayangkan dirinya di dunia itu. Karena penulis membayangkan dirinya berada di dalam lagu sebagai pemeran, penulis mempunyai koneksi personal terhadap setiap lagu dan sudut pandang karakter di dalamnya. Penulis ingin menunjukkan tingkat personal penulis dengan membuat patung dalam bentuk figur dengan berusaha mengajak audiens bersimpati dengan karakter dalam lagu tersebut selayaknya itu diri mereka sendiri.

Karena lagu-lagu *vocaloid* yang unik dan beragam, penulis ingin menyorotkan keunikan estetika setiap musik *vocaloid* yang ia dengarkan. Karya patung juga tidak lepas dengan cara seniman mengkomposisikan karyanya. Dengan karya yang ilustratif, penulis ingin menyajikan karya representasi emosi dan interpretasi penulis terhadap lagu *vocaloid*. Pengkomposisian karya akan terdiri dari patung figur utama dan objek lain akan dikomposisikan di dalam karya agar memberikan konteks dan narasi bagi figur.

Penulis ingin menggunakan lagu *vocaloid* sebagai inspirasi karya dan tetap menggunakan gaya *anime* pada karya penulis. Walau *vocaloid* memiliki karakter mereka yang menjadi khas untuk figur-figur *official* mereka, penulis ingin membuat karakternya sendiri, karakter yang merepresentasikan bayangan penulis saat mendengarkan lagu itu, sebuah visualisasi bayangan karakter personal penulis. Lebih memfokuskan pengkaryaan dengan lagu *vocaloid* itu sendiri dan emosi penulis, bukan karakter *vocaloid* secara individu.

Penulis bertujuan menggunakan gaya *anime* yang digunakan oleh karakter *vocaloid* itu sendiri. Penulis ingin menangkap gaya *anime* yang simplistik dan imajinasi yang bebas. Selain untuk mempertahankan gaya *anime* yang melekat pada *vocaloid*, penulis juga ingin berfokus pada imajinasi yang ada di dalam lagu dengan cara menggunakan gaya *anime* yang simplistik ini, lebih berfokus pada surealitas dunia *vocaloid*. Gaya *anime* yang penulis ingin gunakan adalah gaya animasi buatan Jepang yang simpel dengan deformasi pada anatomi tubuh dan wajah karakter. Figur akan lebih ramping dengan jari yang panjang dan kepala yang lebih besar. Gestur *anime* yang juga dlebih-lebihkan menjadi inspirasi penulis dalam menentukan pose dan dinamisme tubuh figur.



Gambar 2.4 Steam; Game Hatsune Miku: Project Diva Mega Mix+

[https://store.steampowered.com/app/1761390/Hatsune\\_Miku\\_Project\\_DIVA\\_Mega\\_Mix/?l=indonesian](https://store.steampowered.com/app/1761390/Hatsune_Miku_Project_DIVA_Mega_Mix/?l=indonesian)

Diakses pada 25 September 2024

Pendekatan karya seni murni secara kontemporer atas *collectible art* bukanlah hal baru. KAWS merupakan seorang seniman dan desainer Amerika yang mengaburkan garis antara karya komersial dengan karya seni murni. KAWS berhasil menjadikan karyanya yang berkesan komersial menjadi sebuah karya seni murni dalam pengertian eksklusivitas dan ruang pamernya.



Gambar 1.2 Patung KAWS

Karya pematung SoulYO atau Jenny Carter asal Netherland menjadi salah satu inspirasi penulis dalam pembuatan karya ini. SoulYO mempunyai pengalaman bertahun-tahun menggunakan *air*

*dry clay* sebagai medium berkaryanya, menciptakan visual figur yang rumit dan mengalir. Air *dry clay* merupakan medium yang tidak terpikirkan oleh penulis untuk dibentuk menjadi hal yang rumit karena tambahan kesulitan yaitu untuk bekerja dengan jangka waktu yang terbatas. Penulis merasa tertarik untuk menggunakan medium ini sebagai medium utama pembuatan karya tugas akhir ini.



Gambar 2.5 Screenshot dari channel SOULYO (Youtube)

<https://www.youtube.com/watch?v=tLkYNrJQuOA>

Diakses pada 25 September 2024

Penulis menggunakan patun-patung *collectible items* sebagai inspirasinya. Sebuah pendekatan seni kontemporer terhadap *low art*. Guna mengaburkan garis antara *high art* dan *low art*. Menurut Sanders dalam tesis nya

*“toy companies have begun thinking differently about how they approach marketing to this evergrowing demographic. The last decade has witnessed the rise of highly detailed, highly collectible, high price point action figures manufactured with the adult collector in mind.”* (G, 2022, 2)

bahwa sekarang figure bukanlah sekedar pajangan atau mainan saja. Bahkan beberapa figur memiliki cetakan terbatas. Bagian inilah yang menarik bagi penulis. Walau figur ini masih dikatakan sebagai *low art*, penulis melihat potensi untuk merespon dan membuat karya yang terinspirasi dari bentuk ini dan dikemas dan disajikan untuk menjadi karya seni murni, karya *high art*.

Penulis akan menyajikan karya dengan berbagai cara sesuai dengan

konsep ide penulis. Walau semua karya akan tetap pada koridor figuratif, penulis ingin mempersembahkan karya setiap figur secara unik sesuai dengan konsep dan kebutuhannya. Berfokus pada narasi dan ingatan penulis terhadap tiap lagu. Karya akan memiliki banyak simbolisme dan dibutuhkan pemahaman lebih untuk bisa dinikmati dan dimengerti, selayaknya high art, meskipun bentuk berangkat dari patung komersial.

## **2. Warna**

Warna karya juga akan lebih berfokus pada spesifik setiap lagu daripada secara keseluruhan. Warna akan menggambarkan emosi penulis terhadap art dan *vibe* lagu. Pemilihan warna juga bisa berdasarkan pengalaman dan ketertarikan penulis terhadap sebuah warna sejak kecil seperti hubungan penulis dengan warna merah muda. Warna merah muda merupakan warna yang membawa kenyamanan bagi penulis. Kenangan masa kecil penulis bukanlah suatu warna yang dapat disetarakan. Saat karya dan berbagai warnanya memenuhi ruang instalasi, ini juga menjadi konsep karya bahwa ingatan masa kecil penulis tentang lagu *vocaloid* dipenuhi banyak warna dari yang paling gelap sampai terang.

## **3. Ukuran**

Selain karena penulis terinspirasi dari figur *collectibles items* di dunia komersial, penulis juga menganggap karya tugas akhir ini sangat personal bagi penulis. Penulis memilih untuk membentuk karya dengan ukuran yang kecil dan personal, karya yang harus dinikmati dari dekat untuk bisa melihat dan akan berkesan personal bagi audiens.

Walaupun penulis membuat karya patung yang terinspirasi dari bentuk *collectibles item*, yang membuat karya ini berbeda adalah penyajiannya dan simbolisme yang ada di dalam karya tersebut. Penarasian melalui representasi bentuk dan objek pada karya akan menjadi representasi emosi dan interpretasi arti yang lebih dalam terhadap pandangan

penulis kepada lagu *vocaloid*.

#### **4. Bahan dan Teknik**

Pemilihan bahan merupakan hal penting untuk dapat merealisasikan bayangan penulis terhadap karya. Menjadikan bahan sebagai pilihan. Penulis memilih untuk menjadikan *air dry clay* sebagai bahan utama dalam pembuatan karya ini karena kebolehannya untuk membentuk kain yang dinamis dan tipis, memberikannya kesan detail dan eksagerasi yang penulis inginkan. Penulis juga menggunakan banyak bahan yang sesuai dengan ide dan konsep karya seperti pulpen, cermin, kayu. Dengan penggunaan teknik *modeling* dan penggabungan banyak material disertai juga dengan teknik penggunaan *armatures* sebagai penguat struktural karya.

Penulis juga sadar bahwa bahan ini menghindari dan menjauhkan diri penulis dari konsep *collectible items* yang dijual secara massal seperti figur *vocaloid* selama ini. Dengan bahan ini, penulis tidak bisa melakukan teknik cetak dan hanya bisa membuat patung sekali yang menjadi *one of a kind*.

#### **5. Komposisi dan Ruang**

Representasi ruang pada karya patung akan memenuhi dan melalui ruang tiga dimensi untuk memberikan kedalaman terhadap ruang dari karya. Penulis akan mengkomposisikan karya dengan sedemikian rupa agar patung figur dengan objek-objek pendukungnya membentuk sebuah narasi yang tersampaikan pada audiens. Mengingat juga untuk menyediakan ruang kosong pada komposisi patung. Karya patung secara individu akan memiliki ruang mereka masing-masing, dengan latar belakang dan objek-objek pendukung selayaknya diorama mini.

#### **6. Gerak**

Penulis menggunakan gerak kinetik dalam beberapa karya sebagai usaha penulis untuk menjawab cara membangun narasi melalui

visualisasi karya patung. Penulis merasa gerak kinetik ini menjawab permasalahan penulis untuk menggambarkan sebuah usaha dalam kehidupan yang diangkat penulis dalam beberapa karya Tugas Akhir penulis. Penggunaan gerak kinetik ini digunakan hanya pada karya yang penulis rasa penting untuk menekankan usaha dan kerja keras manusia.

### **C. Penyajian**

Penyajian tertentu terkadang diperlukan untuk menyatukan dan memberikan konteks lebih pada pengkaryaan. Karena pendekatan penulis melalui metode riset autoetnografi, krusial untuk penulis memberikan konteks karya pada audiens. Penulis ingin menekankan bahwa karya-karya ini merupakan bagian dari memori penulis saat kecil. Penulis menyajikan narasi tersebut melalui instalasi kamar anak perempuan yang dipenuhi oleh *vocaloid* yang akan mengikat semua karya penulis menjadi satu. Karya ditujukan untuk dinikmati dan diartikan secara menyeluruh dalam bentuk dan sajian instalasi. Seperti menurut Claire Bishop pada bukunya *“Installation Art”*, *“the space, and the ensemble of elements within it, are regarded in their entirety as a singular entity.”* *“the spectator is in some way regarded as integral to the completion of the work”* (Bishop, 2005, 6) Konsep penciptaan dan perwujudan penulis memerlukan penyajian instalasi, karena audiens merupakan bagian dari karya. Audiens diharapkan untuk dapat merasakan karya dengan cara menyelam ke ingatan berupa reka ulang masa kecil penulis.