

FIGUR-FIGUR FANTASI



AMRY CAHYA

NIM: 0811904021

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:

FIGUR-FIGUR FANTASI diajukan oleh Amry Cahya, NIM 0811904021, 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 14 Juli 2015 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Andang Suprihadi P, M.S.
NIP. 19561210 1985031 002

Pembimbing II/Anggota

Warsono, S.Sn., MA.
NIP. 19731022 2003121001

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
Ibu, Bapak, dan keluarga tercinta.*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan alhamdulillahirabbilalamin, sujud syukur terimakasih setinggi-tingginya kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, kesehatan, ilmu pengetahuan dan anugerah yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir dan penciptaan karya seni.

Penulisan tugas akhir ini merupakan laporan panjang yang dibuat penulis untuk menyelesaikan studi S-1 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa selama pengerjaannya banyak sekali kekurangan dalam beberapa hal. Sehubungan dengan hal tersebut penulis selalu meminta bimbingan kepada dosen pembimbing, bantuan dari luar institusi untuk memperoleh pengetahuan, maupun dari semua pihak baik berupa dukungan moril, dana, doa dan peran serta yang sangat berharga bagi penulis. Untuk itu penulis mengucapkan rasa syukur dan terimakasih sekali kepada :

1. Drs. Andang Suprihadi P., M.S. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis dalam banyak hal dan semangat, serta pelajaran yang berharga dalam menilai karya.

2. Warsono M.Sn selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak pengarahan kepada penulis pada kritikan karya dan sistematika penulisan laporan agar kedua hal tersebut dapat menjadi lebih baik, serta memberi banyak pengaruh dengan mengajarkan pengetahuan seni rupa.

3. Drs. Soewardi M.Sn. selaku Cognate, yang memberikan saran dalam penulisan laporan perumusan masalah. Hal ini menjadi motivasi serta menginspirasi penulis untuk terus belajar.

4. Wiwik Sri Wulandari. S. Sn, M. Sn selaku Ketua Jurusan Seni Murni.

5. Mikke Susanto selaku dosen wali yang telah memberikan dukungan dalam proses belajar.

6. Dr. Suastiwi, M.Des selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.

7. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum selaku Rektor ISI Yogyakarta.

8. Segenap Dosen dan staf Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan banyak pelajaran dan berbagi pengalaman kepada penulis baik mata kuliah teori maupun praktik semenjak masa kuliah.

9. Segenap Dosen Seni Lukis, terimakasih atas didikanya selama kuliah.

10. Terima kasih teramat sangat penulis persembahkan kepada kedua orang tua Ibu Siti Nur Hadiah dan Bapak Jessy Sunarjo, Ibu Mugiyanti, Bapak Sukoseno yang sangat penulis hormati dan kagumi. Berkat doa, ijin dan kebebasan yang diberikan kepada penulis untuk melanjutkan kuliah di ISI. Dukungan serta kasih sayangnya sangat berarti bagi penulis. Semoga apapun yang penulis raih dan dapat terwujud saat ini dapat membahagiakannya baik lahir maupun batin .

11. Istri tercinta Janur Kilat Ayu Utami dan putra penulis Guntur Melodi Jagad yang sangat luar biasa tingkahnya.

12. Kakak penulis Ferry Noer Aesy, Herry Noerdy, keponakan-keponakan, Budhe, Almarhum-Almarhumah Nenek, Kakek, Om dan Adik. Serta seluruh

kerabat keluarga yang sangat penulis banggakan. Menjadi dorongan penulis untuk terus bergerak mewujudkan cita dan cinta.

13. Mbah Mardiono dan Mbah Tukiye.

14. Pak Bardi, Pak Gunawan dan seluruh staf karyawan Seni Murni

15. Staf karyawan Rektorat, akmawa, maupun staf karyawan perpustakaan ISI Yogyakarta yang telah membantu penulis untuk mencari beberapa data.

16. Teman-teman satu angkatan Detak 2008, seluruh teman-teman di Seni Murni, fakultas dan institut.

17. Ajar Ardianto, Nur Wiyanto, Asep Prasetyo, dan siapapun yang telah membantu penulis. Sederhana apapun jasa dan bantuan dari teman-teman sangat berarti bagi penulis.

Demikian ucapan terima kasih ini penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah berpartisipasi, tanpa mengurangi rasa hormat kepada siapapun yang belum dapat membantu atau penulis lupa untuk menyebutkannya. Motivasi, pengetahuan serta pengalaman berharga tersebut menjadi bekal penulis untuk menyelesaikan tugas berikutnya. Mohon maaf sedalam-dalamnya jika ada hal yang kurang berkenan dalam penulisan ini.

Yogyakarta, 14 Juli 2015

Amry Cahya

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR KARYA	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
MOTTO	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Makna Judul	6
BAB II.	8
A. Konsep Penciptaan	8
B. Konsep Perwujudan	13
C. Konsep Penyajian	15
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN	16
A. Bahan	16
B. Alat	17
C. Teknik	17
D. Tahapan Pembentukan	17
BAB IV. DESKRIPSI KARYA/TINJAUAN KARYA	19

BAB V. PENUTUP	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tony Tony Chopper	2
Gambar 2. Kathinja	4
Gambar 3. Mike Wazowski	10
Gambar 4. Karya I. <i>Berkebun</i> , 2015, OHP Permanent Marker, Pensil Warna pada Kulit sintetis, 60x80 cm	19
Gambar 5. Karya II. <i>The Farmer</i> , 2015, OHP Permanent Marker, Pensil Warna pada Kulit sintetis, 60x80 cm.....	21
Gambar 6. Karya III. <i>Double Face series #1</i> , 2015, OHP Permanent Marker pada Kulit sintetis, 60x60 cm	23
Gambar 7. Karya IV. <i>Double Face series #2</i> , 2015, OHP Permanent Marker pada Kulit sintetis, 60x60 cm	25
Gambar 8. Karya V. <i>Go To Traditional Animal Market</i> , 2014, OHP Permanent Marker, cat akrilik pada Kulit sintetis, 60x100 cm	27
Gambar 9. Karya VI. <i>Angkrek-Man</i> , 2015, OHP Permanent Marker, Cat Akrilik Pada Kulit Sintetis, 50x70 cm	29
Gambar 10. Karya VII. <i>Bekal</i> , 2015, OHP Permanent Marker, Pensil Warna Pada Kulit Sintetis, 60x60 cm	31
Gambar 11. Karya VIII. <i>Keluarkan saja</i> , 2015, OHP Permanent Marker, Pensil Warna Pada Kulit Sintetis, 60x60 cm	33
Gambar 12. Karya IX. <i>Rabbit and The Home</i> , 2015, OHP Permanent Marker, pensil warna pada Kulit sintetis, 60x60 cm	35
Gambar 13. Karya X. <i>Fuck Meat</i> , 2015, OHP Permanent Marker pada Kulit sintetis, 60x60 cm	37
Gambar 14. Karya XI. <i>Lolypop</i> , 2015, OHP Permanent Marker pada Kulit sintetis, 60x80 cm	39
Gambar 15. Karya XII. <i>Sruput</i> , 2015, OHP Permanent Marker dan Pensil Warna pada Kulit sintetis, 70x90 cm	41

- Gambar 16. Karya XII. *I Want Kill You*, 2015, OHP Permanent Marker, Pensil Warna Pada Kulit Sintetis, 60x60 cm 43
- Gambar 17. Karya XIII. *The Doctor and The animal*, 2015, OHP Permanent Marker, Pensil Warna Pada Kulit Sintetis, 55x65 cm 45
- Gambar 18. Karya XV. *Fantasy Head Series #1*, 2015, OHP Permanent Marker, Pensil Warna Pada Kulit Sintetis, 55x55 cm 47
- Gambar 19. Karya XVI. *Fantasy Head Series #2*, 2015, OHP Permanent Marker, Pensil Warna Pada Kulit Sintetis, 55x55 cm 49
- Gambar 20. Karya XVII. *Fantasy Head Series #3*, 2015, OHP Permanent Marker, Pensil Warna Pada Kulit Sintetis, 55x55 cm 51
- Gambar 21. Karya XVIII. *Fantasy Head Series #4*, 2015, OHP Permanent Marker, Pensil Warna Pada Kulit Sintetis, 55x55 cm 53
- Gambar 22. Karya XIX. *Fantasy Head Series #5*, 2015, OHP Permanent Marker, Pensil Warna Pada Kulit Sintetis, 55x55 cm 55
- Gambar 23. Karya XX. *Fantasy Head Series #6*, 2015, OHP Permanent Marker, Pensil Warna Pada Kulit Sintetis, 55x55 cm 57

DAFTAR LAMPIRAN

Biodata	63
Poster Pameran	65
Aktivitas Display	66
Suasana Pameran	67
Katalogus	68





MOTTO

*Hasil akhir memanglah penting,
tapi ingatlah, sebuah proses itu mahal harganya,
dan disitulah nikmat yang sesungguhnya.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap seniman membutuhkan sebuah wadah untuk berekspresi, mencurahkan perasaan, emosi, serta menuangkan gagasan-gagasan yang ada pada dalam dirinya. Seni itu luas dan beragam, maka banyak bermunculan cabang seni, khususnya seni rupa, seiring berkembangnya zaman, berkembang dan semakin variatif gaya lukisan yang bermunculan, figur-figur barupun bermunculan. Berawal dari sebuah kegemaran menikmati figur-figur yang berbentuk aneh yang tidak biasa didapatkan di dalam alam nyata, yaitu sebuah bentuk hasil rekaan manusia yang membuat suatu bentuk biasa menjadi tidak biasa, yang dihasilkan atas dasar daya khayal dan imajinasi manusia. Hal serupa dapat ditemui dalam sebuah komik, film, game, poster dan masih banyak hal yang lainnya.

Figur-figur hasil rekaan memang lebih menarik dari segi *visual* sehingga dapat menciptakan kesan yang berbeda bagi siapa saja yang menikmatinya. Jika bentuk-bentuk realis hanya meniru dan memanfaatkan bentuk-bentuk dari sesuatu yang sudah ada atau representasional, maka fantasi adalah pengembangannya dalam artian pengurangan dan penambahan bisa juga penggabungan, dari makhluk atau benda ciptaan Tuhan maupun ciptaan manusia, dengan atas dasar pencapaian nilai keindahan yang lebih dari sesuatu yang *mainstream* atau biasa agar tercipta bentuk-bentuk atau figur-figur baru yang belum ada.



Gambar 1

Tony Tony Chopper

([oneiece.wikia.com/wiki/Tony_Tony_Chopper/Gallery](http://onepiece.wikia.com/wiki/Tony_Tony_Chopper/Gallery), diakses penulis pada tanggal 11 juni 2015, jam 18.30 WIB)

Ada beberapa tokoh komik dan kartun yang menarik ialah Tony Tony Chopper dalam komik dan serial film kartun dengan judul *One Piece*, *One Piece* pada awalnya adalah sebuah komik atau *manga* asal negara Jepang hasil karya Eiichiri Oda diterbitkan oleh Shueisha di Jump Comics Jepang, sedangkan pada seri *anime* TV di sutradarai oleh Konosuke Uda dan Munehisa Sakai.

Chopper adalah salah satu tokoh dalam komik atau *manga* dan seri *anime* dengan figur manusia kecil setengah rusa, dalam bentuk tersebut, ia berjalan

dengan dua kaki, namun keseluruhan bentuk tubuhnya berasal dari bentuk rusa, seperti memiliki bulu, bentuk hidung, tangan dan kaki serta memiliki tanduk.

Mengapa *Chopper*, karena figur ini mempunyai bentuk unik dan menginspirasi penulis sebagai stimulasi guna menciptakan figur-figur yang baru dengan mengacu pada tokoh tersebut.

Sedangkan dalam sebuah *games* atau permainan dapat ditemui dalam sebuah *games* atau permainan konsol *playstation 1* atau PSX, *playstation* generasi pertama dengan judul *Legend Of Mana*.

Legend Of Mana adalah permainan *games console* dari jepang yang dirilis pada tahun 2000-an. Sebab pada tahun itulah game-game sedang berkembang pesat, salah satu yang menarik perhatian penulis adalah *Legend Of Mana* yang dimulai dari cerita dimana Fa'Diel mempunyai satu pohon Mana yang memberikan kehidupan di semua dunia. Kekuatan ini sangat besar dan orang-orang yang serakahpun berdatangan untuk mengambil kekuatan ini untuk mereka sendiri. Melalui pemikiran itulah timbul perang antara ras, baik manusia, iblis, peri-peri kecil, dan lain-lain. Setelah perang tersebut seorang pahlawan diutus untuk mengembalikan dunia seperti semula ketika semua ras berdamai tanpa pertumpahan darah.

Hal yang menjadi acuan adalah bentuk/figur tokoh dalam game *Legend Of Mana* yang menginspirasi penulis dari berbagai hal seperti lingkungan dan pernak-pernik lainnya.

Mengapa *Legend Of Mana*, karena dalam game ini terdapat tokoh-tokoh dengan karakter unik sehingga menginspirasi penulis dalam berkarya seni.

Seperti dalam karakter tokoh *Legend Of Mana* yang bernama Kathinja, Kathinya adalah profesor yang paling populer di akademi sihir. Kathinja memiliki kekuatan untuk meledakan hanya dengan menatapnya saja. Kathinja dalam *Legend Of Mana* digambarkan dengan sesosok ular setengah manusia dngan kaki dan tangan menyerupai kaki dan tangan naga.



Gambar 2

Kathinja

(www.ashbrie.com/cosplay/kasthinja, diakses penulis pada 11 juni 2015, jam 18.50 WIB)

Bermula dari pengalaman penulis setelah melihat serta mengamati figur-figur fantasi dari tokoh kartun, komik, dan film yang cenderung mengarah pada wujud *monster* maka penulis berkeinginan untuk membuat figur-figur fantasi dengan kreasi penulis dengan teknik *drawing* yang diaplikasikan dalam media dua dimensional.

B. Rumusan Masalah

1. Ada berapa bentuk/karakter fantasi penulis? Apa saja?
2. Bentuk fantasi yang seperti apa yang akan diangkat sebagai ide penciptaan seni lukis?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan

Tujuan utama pembuatan tugas akhir ini adalah untuk menciptakan tulisan dan karya lukisan yang secara visual mengangkat persoalan mengenai Figur-figur Fantasi. Dalam setiap karya penulis meminjam bentuk makhluk hidup yang diubah sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah bentuk baru berupa wujud monster, meskipun monster cenderung mengarah horor dan seram, namun dalam karya penulis cenderung lucu dan menyenangkan. Memvisualisasikan bentuk-bentuk fantasi dalam karakter figur-figur fantasi melalui medium dua dimensional.

Manfaat

1. Dapat memberi kontribusi dalam bidang seni rupa berupa tulisan dan karya lukisan khususnya bagi ISI Yogyakarta yang secara visual terinspirasi dari Figur-figur Fantasi. Sehingga tugas akhir ini diharapkan dapat dipakai sebagai tambahan pengetahuan bagi generasi mendatang.
2. Memberi pandangan seni baru bagi masyarakat bahwa drawing dapat berdiri sendiri dalam bidang seni rupa.
3. Pembelajaran, pengalaman, serta tantangan bagi penulis untuk menciptakan karya seni melalui drawing.

D. Makna Judul

Untuk menghindari kesalahan penafsiran dari judul penulisan maka sangat dibutuhkan adanya kejelasan makna dalam setiap kata. Berikut ini akan dijelaskan pengertian setiap kata dari judul, serta maksud yang ingin disampaikan oleh penulis.

Figur

Perawakan, postur, bangun badan, tipe, bentuk, wujud, sosok, tokoh, gambar.

Fantasi

Dalam Diksi Rupa, “fantasi diartikan sebagai khayalan atau imajinasi kreatif”.¹

“Fantasi : penggambaran dengan angan-angan”.²

“Istilah fantasi lebih berkaitan dengan daya untuk membayangkan sesuatu, khususnya hal yang tidak *real* atau tidak mungkin terjadi. Fantasi juga bisa diartikan mirip dengan khayalan. Sementara itu, istilah “khayalan” lebih sering diartikan sebagai hasil fantasi seseorang”.³

¹Mikke Susanto, Diksi Rupa (Yogyakarta: DictiArt Lab dan Djagad Art House), 2011, p.131

²Tim Prima Pena, Kamus Ilmiah Populer (Surabaya: Gitamedia Press,2006), p.127

³H.Tedjoworo, Imaji dan Imajinasi (Yogyakarta: Kanisius,2011), p.22

Setelah pengertian setiap kata dijelaskan, maka “Figur-figur Fantasi” dapat dijelaskan menjadi sosok yang berwujud khayalan atau imajinasi dengan melalui proses kreatif.

