

**BENTUK FANTASI MIKROORGANISME DALAM  
PENCIPTAAN SENI PATUNG**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

oleh

**Oktaviani Endah Purwaningrum**

**1212307021**

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

**2018**

**BENTUK FANTASI MIKROORGANISME DALAM  
PENCIPTAAN SENI PATUNG**



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 Patung

2018

Tugas Akhir Karya Seni Patung berjudul:

**BENTUK FANTASI MIKROORGANISME DALAM PENCIPTAAN SENI PATUNG** diajukan oleh Oktaviani Endah Purwaningrum, NIM 1212307021, Program Studi S-1 Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal.....dan dinyatakan telah memenuhi syarat telah diterima.

Pembimbing I/Anggota



Sn  
1

1

in  
1

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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



*“Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk kedua Orangtua saya, keluarga, sertasahabat-sahabat saya terkasih.”*

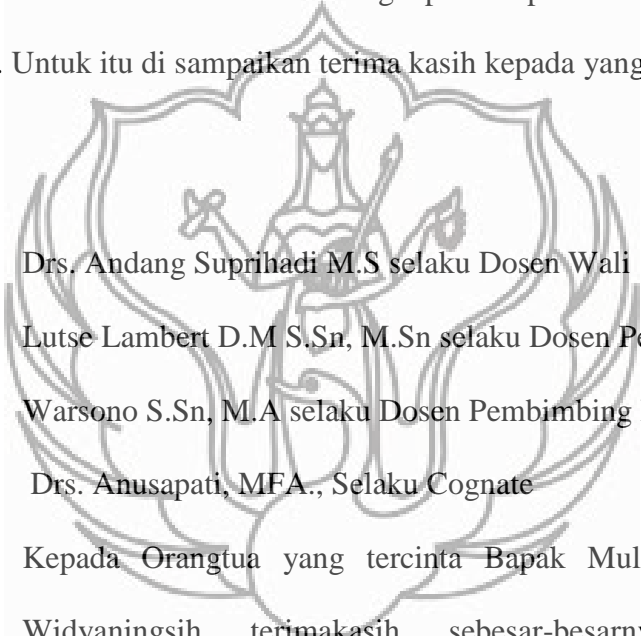


**MOTTO :**

**JIKA KETAKUTANMU MENGHALANGIMU, LAMPAUILAH  
KETAKUTANMU ITU**

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Ridho-Nya, serta kekuatan dan kesehatan lahir batin sehingga dapat terselesaikan karya Tugas Akhir yang berjudul Bentuk Fantasi Mikro Organisme Dalam Seni Patung dapat terselesaikan dengan baik. Berkat bimbingan dan dorongan, nasehat serta bantuan dari berbagai pihak laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Untuk itu di sampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

- 
1. Drs. Andang Suprihadi M.S selaku Dosen Wali
  2. Lutse Lambert D.M S.Sn, M.Sn selaku Dosen Pembimbing I
  3. Warsono S.Sn, M.A selaku Dosen Pembimbing II
  4. Drs. Anusapati, MFA., Selaku Cognate
  5. Kepada Orangtua yang tercinta Bapak Mulyadi dan Ibu Tri Widyaningsih terimakasih sebesar-besarnya yang telah membimbing, menasehati, memenuhi kebutuhan semua selama kuliah.
  6. Simbah Joyo, nenek satu-satunya yang sedikit menurunkan bakat jahitnya ke penulis.
  7. Adik-adikku tersayang Galih, Viska dan Intan yang selalu mendukung.

8. Semua bapak-ibu guru TK Aisyah, SD N I Pundung, SMP N 3 Imogiri, SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR).
9. Kepada Sahabat yang selalu mendukung, menyemangati dan mensupport berbagai cara apapun itu untuk penulis, supaya segera merampungkan studi S1nya Nanda, Retno, Wulan, Mbak Pipitpospit, Kak Al a.k.a saybumi (SRIKANDI), Renata, Lilis.
10. Terima kasih banyak atas waktunya mas Danu Setyaji Nugroho (**FightersStudio**) yang selalu mendukung dan juga sumber inspirasi bagi penulis.
11. Keluarga SMSR Patung angkatan 2009 Karin, Wida, Jati, Amin, Agung, Endri, Herikson, Regar, Rafi, Bintang, Udin,
12. Keluarga besar PATUNG'12 ketje, selalu bergotong-royong, ramah dan santun, Agung, Endri, Regar, Prawiraning iak, Punjung, Ajeng, Karin, Nanang, Akrom, Uyab, Perisman, Bagus sufajar, Albertho, Herikson, Erry batik gumregah, Te' Diana MH, Bio Andaru, Nathan kalian semangat bagi penulis.
13. Mbak Tetty dan dek ibram yang selalu memberi semangat kepada penulis.
14. Teman-teman dari Fighters dek Andaru, Damas, Mimi, Bagus, Rudet, Dimas, mbah Feri, Dani, feni, Deko, Ucup, Dika, Robet, Clara, okky Trooper, Dendra, Saleh, Tasya, coco sama joni si anjing manja dan lain-lain
15. Ibu Ida Rustami yang baik hati.

16. Teman-teman dari Paguyuban SIDJI terimakasih para senior untuk masukan dan kritik sarannya.

17. Teman-teman komunitas IMOGRAPHY (Imogiri Photography) atas berbagi ilmu dalam bidang memotret, pak tia, mbah kadim, om heru, om taspen, om madek, om ipik, om boby, om budi, om surya, om toweh, ocha, nita, hida, frenky kece, macheko, lambang dan yang lainnya.

Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kelemahan, pengalaman, kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki. Kritik dan saran yang bersifat membangun diharapkan agar dapat membantu penyempurnaan dan perbaiki laporan Tugas Akhir ini. Semoga segala upaya yang telah dilakukan dalam proses Tugas Akhir penciptaan ini memberi manfaat yang positif dan mendapat ridho Allah SWT.

Yogyakarta, 2 Januari 2018

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERSEMBAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	12
C. Tujuan Dan Manfaat.....	13
D. Makna Judul.....	13
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	16
A. Konsep Penciptaan.....	16
B. Konsep Bentuk/Wujud.....	19
C. Konsep Penyajian.....	21
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	23
A. Bahan .....	24
B. Alat .....	30
C. Teknik.....	31
D. Tahapan Pembentukan.....	32
BAB IV TINJAUAN KARYA .....	38
BAB V PENUTUP.....	51
DAFTAR PUSTAKA .....	52
LAMPIRAN.....	53

## DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 01</i>	<i>“Sulley” Tokoh Film Monster Inc</i> .....	4
<i>Gambar 02</i>	<i>Tungau Beludru Merah (Red Velvet Mites)</i> .....	6
<i>Gambar 03</i>	<i>Tardigradae (Water Bear)</i> .....	7
<i>Gambar 04</i>	<i>Larva Lalat</i> .....	8
<i>Gambar 05</i>	<i>Ulat Bulu</i> .....	9
<i>Gambar 06</i>	<i>Kutu Kucing (Ctenocephalides felis)</i> .....	10
<i>Gambar 07</i>	<i>Undur-undur (Myrmeleon Formicarius)</i> .....	11
<i>Gambar 08</i>	<i>Monster Inc</i> .....	17
<i>Gambar 09</i>	<i>Furrykami</i> .....	18
<i>Gambar 10</i>	<i>Floor Burger</i> .....	21
<i>Gambar 11</i>	<i>Kain Rafsur</i> .....	25
<i>Gambar 12</i>	<i>Kain Beludru</i> .....	26
<i>Gambar 13</i>	<i>Kain Suede / Leather ( bahan Kulit )</i> .....	27
<i>Gambar 14</i>	<i>Dakron</i> .....	28
<i>Gambar 15</i>	<i>Pewarna Indigosol</i> .....	29
<i>Gambar 16</i>	<i>Peralatan</i> .....	31
<i>Gambar 17</i>	<i>Pewarnaan Kain Rasfur</i> .....	35
<i>Gambar 18</i>	<i>Kain Rasfur dalam tahap penjemuran</i> .....	35
<i>Gambar 19</i>	<i>Pengisian Dakron</i> .....	36
<i>Gambar 20</i>	<i>Patung I</i> .....	39
<i>Gambar 21</i>	<i>Patung II</i> .....	40
<i>Gambar 22</i>	<i>Patung III</i> .....	41
<i>Gambar 23</i>	<i>Patung IV</i> .....	42
<i>Gambar 24</i>	<i>Patung V</i> .....	43
<i>Gambar 25</i>	<i>Patung VI</i> .....	44
<i>Gambar 26</i>	<i>Patung VII</i> .....	45
<i>Gambar 27</i>	<i>Patung VIII</i> .....	46
<i>Gambar 28</i>	<i>Patung IX</i> .....	47
<i>Gambar 29</i>	<i>Patung X</i> .....	48

*Gambar 30 Patung XI.....49*  
*Gambar 31 Patung XII .....50*



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Data Diri dan Foto .....	54
Lampiran 2	Poster Pameran .....	57
Lampiran 3	Aktivitas Dispay .....	58
Lampiran 4	Foto Situasi Pameran .....	59
Lampiran 5	Katalogus .....	60



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Perkembangan seni kini yang kian kreatif serta teknologi yang modern semakin menunjang dalam berproses kreatif **seniman**. Seniman lebih bebas menuangkan ide-ide kreatifnya untuk diwujudkan dalam berkaryanya. Di lihat dari kenyataan seni itu lahir dari diri seniman yang ditujukan manfaatnya pada manusia itu sendiri. Menjadi wajar ketika pencipta seni itu mempertanggungjawabkan atas ciptaanya sendiri.

Dimana proses kreatif si seniman menuangkan hasrat berkaryanya atas ide yang ia peroleh dari aktivitas kesehariannya atau pengalaman yang membuat si seniman tertarik. Soedarso, S.P mengatakan :

“ Suatu hasil seni selain merefleksikan dari si seniman, penciptanya juga merefleksikan lingkungannya (bahkan diri si seniman terkena pengaruh pula) lingkungan ini bisa berwujud alam sekitar maupun masyarakat sekitar.”<sup>1</sup>

Berkaryasecara sadar maupun diluar alam sadarnya, lingkungan dan pengalaman akan menjadi pengamat seorang kreator dimanapun, dan akan mengantarkannya kedalam proses kreatif.

Ranah seni klasik atau tradisi, pengertian patung di masyarakat identik dengan arca (statue) yaitu artefak-artefak yang bermaterial kayu,

---

<sup>1</sup>Soedarso, S.P, *Tinjauan Seni*, ( Yogyakarta, Saku Dayar Sana, 1990), hal. 64.

batu, terakota ataupun perunggu, serta figur-figur manusia atau dewa. Sedangkan dalam seni patung modern padanan kata *sculpture* (inggris) mengacu pada salah satu media seni rupa yang bersifat tiga dimensi. Pemilihan tentang materi yang diambil makhluk mikroorganisme atau bermula dari membaca di media masa atau internet yang memaparkan isi ulasannya mengenai bentuk dan macam-macam makhluk terkecil di dunia.

Oleh karenanya itu muncul sebuah ide dalam visual anatomi dari mikroorganisme yang berada pada bawah mikroskop yang nantinya akan menjadi sebuah karya cipta. Mewakili rasa kekaguman pribadi penulis mulai dari bentuk anehnya detail dalam ukuran yang sangat kecil dan fantastik yang ada di alam ini. Sedangkan dalam mewujudkannya seorang seniman harus melakukan proses kreatif, melahirkan sebuah karya seni dengan ide-ide yang kreatif. Faktor yang mendukung menurut penulis adalah ketertarikan terhadap sesuatu obyek yang mendorong lahirnya gagasan atau konsep melalui proses pengamatan yang diolah menurut cipta rasa seni yang dimiliki, sampai dituangkan ke dalam sebuah karya khususnya seni patung.

Penulis mengkaitkan ide dengan fantasi yang memuat kekuatan-kekuatan imajinasi maupun dunia khayalan yang dimana penulis akan mengungkapkan khayalan tersebut dan mewujudkan dalam bentuk seni patung tiga dimensi. Dari obyek berdasarkan di media masa atau internet tentang makhluk-makhluk mikroorganisme dengan bentuk *absurd* bila

diperbesar beribu kali dibawah alat mikroskop. Ternyata kadang bentuk tidak masuk akal adanya keberadaan dan wujud aslinya. Bahwa ternyata ada di bumi bentuk visualnya seperti mikroorganisme yang selama ini penulis belum mengetahui secara detailnya.

Seiring bergesernya zaman digital, televisi dan internet sebagai media informasi dan sarana hiburan bagi keluarga yang menayangkan film-film khususnya anak-anak maupun remaja hingga dewasa sekalipun, yang dalam penggambaran film kartun atau dalam bentuk komik yang diambil dari makhluk hidup. Bahwa seni fantasi ditujukan untuk mewakili karakter-karakter tertentu bagi penciptanya dengan penyebutan seni *fanart*. Adanya tokoh kartun tersebut, tidaklah heran jika dapat mewabah di dunia perindustrian untuk ikon produknya atau untuk sebuah brand yang terkenal seperti *toys*, *icon brand* dan sebagainya. Seperti halnya penulis mulai berkhayal dan mengamati karakter tokoh *Sulley* dalam film animasi *Monster Inc* dengan tema dan konsep karakter yang unik. Film *Monster Inc* menghadirkan sisi lain dari kehidupan para monster. Biasanya monster digambarkan seram dan menakutkan, Tetapi untuk film *Monster Inc* ini digarap dengan apik dan unik serta menggemaskan bahkan bisa dinikmati oleh semua kalangan.



Gambar 01

Tokoh Film Monster Inc “ Sulley”

Sumber :[www.Sullivan-Sulley.id](http://www.Sullivan-Sulley.id)

Diakses : 12 Desember 2017 pukul 18:45 WIB

Penulis sangat tertarik dengan karakter-karakter pada tokoh kartun film tersebut. Dengan melihat film kartun dan mengkhayal tumbuhlah rasa ingin menciptakan atau termotivasi untuk melahirkan sebuah karya mikroorganisme dengan karakter-karakter yang menggemaskan, unik, lucu yang belum pernah di buat oleh penulis. Hal tersebut secara tidak sadar telah mempengaruhi penulis dalam berbuat atau menciptakan sebuah karya seni. Gambar di internet tentang makhluk-makhluk mikroorganisme atau mikrobayaitu organisme yang berukuran sangat kecil sehingga untuk



mengamatinya diperlukan alat bantuan disebut juga organisme mikroskopik.

Mikroorganisme seringkali bersel tunggal (uniseluler) maupun bersel banyak (multiseluler) yang tergolong bakteri merugikan. Mikroorganisme yang mewakili ide, dari ketertarikan pribadi penulis adalah Tungau Beludru Merah ( *red velvet mites* ), *Tardigarda* (*The water bear*), Larva Lalat, Pinjal ( kutu Kucing ), ulat Bulu *Processionary* , Undur-undur atau kutu tanah. Adapun penjelasan singkat tentang mikroorganisme diatas. Sebagai berikut :

Pengelompokan mikroorganisme berdasarkan sifat atau jenis mikroorganisme.

1. Tungau Beludru Merah ( Red Velvet Mites ) termasuk jenis mikroorganisme Parasitologi.
2. Tardigrada ( The Water Bears ) termasuk jenis mikroorganisme parasitologi.
3. Larva lalat termasuk jenis mikroorganisme parasitologi.
4. Pinjal (*Ctenocephalides felis*) termasuk jenis mikroorganisme Parasitologi.
5. Ulat Bulu( *Processionary* ) termasuk jenis mikroorganisme Parasitologi.
6. Undur-undur (*Myrmeleon Formicarius*) atau Kutu Tanah termasuk jenis mikroorganisme Parasitologi.



Gambar 02

Tungau Beludru Merah, (*Red Velvet Mite*)

Sumber : <http://blog.Bringislam.web.id>

Diakses pada : 12 agustus 2016, pukul 10.45 WIB

*Red Velvet Mite* atau disebut Tungau beludru merah sering ditemukan merayap hewan kecil berkelompok yang bertungkai delapan di tanah hutan hujan tropis yang dapat dijumpai pada air dan daratan biasanya sering menjadi parasit pada serangga lain. Organisme tersebut termasuk yang terbesar ukurannya untuk ukuran mikroorganisme dengan mencapai ukuran 2 cm saat dewasa. Dengan tingkatan klarifikasi anggota *Superordo Acarina*. Tungau lebih berdekatan dengan laba-laba dilihat dari kekerabatannya.



Gambar 03

*Tardigrada* ( Water bears )

Sumber : <http://blog.Bringislam.web.id>

Diakses tanggal : 12 agustus 2016 pukul 10.47wib

*Tardigrada* adalah hewan berukuran mikroskopis dan memiliki delapan kaki nama lainnya adalah beruang. Nama *tardigrada* yang berarti “pejalan lambat” Mikro organisme ini berukuran 1,5 mm, hidup di air tawar namun bisa beradaptasi di berbagai tempat mulai dari puncak Himalaya hingga didasar samudra dan hingga kutub hingga dibagian equator. Berkemampuan bertahan hidup melakukan *Cryptobiosis* dan *Anoxybiosis* yaitu dengan mematikan seluruh fungsi tubuh mereka ketika berada di daerah yang tidak memungkinkan mereka untuk hidup. *Tardigradae* makan cairan tumbuhan (seperti lumut).



Gambar 04

Larva Lalat

Sumber : <http://blog.Bringislam.web.id>

Diakses tanggal : 12 agustus 2016, pukul 10.47 WIB

Larva lalat, dari pengertian satu persatu dari larva adalah salah satu tahap perkembangan hewan dalam proses metamorfosis. Embrio menetas menjadi telur, hidup bebas sebagai larva kemudian berubah menjadi bentuk dewasanya. Penjelasan proses metamorfosis lalat dari telur – lalat dewasa – lalat. Merupakan salah satu serangga yang menjadi vektor (pembawa) bibit-bibit penyakit. Lalat mengalami metamorfosis yang sempurna seperti pada nyamuk.



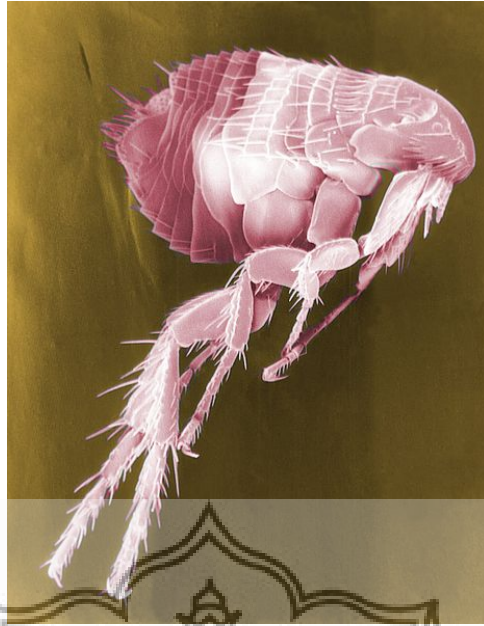
Gambar 5

Ulat Bulu ( *Processionary* )

Sumber : <http://Bringislam.web.id>

Diakses tanggal : 12 Agustus 2016 pukul 10.47 WIB

Seekor ngengat ulat *processionary*, ditemukan dibagian selatan dan tengah Eropa, ngengat ini dapat menyebabkan iritasi kulit dan asma. Ini adalah salah satu spesies yang paling merusak pohon pinus dan pohon cedar di Asia Tengah, Afrika Utara dan negara-negara Eropa selatan. Rambut urticating larva ulat menyebabkan reaksi berbahaya pada manusia dan mamalia lainnya. Spesies ini terkenal dengan perilaku ulatnya, yang menumpang di sarang seperti di pohon pinus, dan berjalan dilindungi oleh bulu mereka yang sangat tebal dan membuat gatal jika terkena kulit manusia.



Gambar 06

Kutu Kucing (*Ctenocephalides felis*)Sumber : <http://blog.Bringislam.web.id>

Diakses pada : 12 Agustus 2016, pukul 10.47wib

Kutu Kucing atau pinjal kucing (*Ctenocephalides felis*) tingkatan takson spesies, adalah salah satu jenis pinjal yang paling umum ditemukan di dunia. Sesuai namanya pinjal kucing merupakan jenis serangga parasit pada kucing yang hidup dari menghisap darah dan inang yang ditumpanginya. Secara fisik inang tidak memiliki sayap, namun memiliki kaki yang kuat hingga mampu melompat dari satu inang ke inang lainnya masuk melalui bulu.



Gambar 07

Undur-undur (*Myrmeleon Formicarius*)

Sumber : <http://blog.Bringislam.web.id>

Diakses pada : 12 Agustus 2016, pukul 10.47wib

Undur – undur adalah kelompok serangga dari familia *Myrmeleontidae*, yang dikelompokkan kedalam binatang *Holometabota* yang berarti serangga yang dapat mengalami *metamorphosis* sempurna. Habitat Undur – undur banyak ditemui atau dijumpai di sekitar rumah yang halamannya berpasir atau daerah yang suhu hangat. Dinamakan “undur – undur” diberikan hewan ini dikarenakan larvanya berjalan mundur saat menggali sarang jebakan di tanah. Kebiasaan larvanya yang memburu semut secara ganas dengan cara menggali tanah.

Tujuan utamanya adalah mencipta karya seni yang bersifat tiga dimensi secara visual fantasi untuk memenuhi kebutuhan spiritual. Soedarso Sp menjelaskan bahwa:

“ Dalam hal ini adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya; pengalaman batin tersebut disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain menghayatinya.”<sup>2</sup>

Hal yang menjadi kesenangan bagi penulis adalah berproses dalam berkarya seterusnya.

## **B. RUMUSAN PENCIPTAAN**

Setiap seniman dalam menciptakan sebuah karya seni menghadirkan permasalahan-permasalahan yang menjadi dasar dalam proses penciptaan. Adapun permasalahan tersebut apa yang dapat diciptakan melalui karya seni patung, melalui bentuk-bentuk fantasi mikroorganisme tersebut adalah :

Bagaimana menuangkan imajinasi penulis terhadap visualnya melalui objek mikro organisme, yang disampaikan seperti bentuk, warna - warna cerah, memperbesar dari ukuran aslinya dengan gaya fantasi. Dari berbagai pengalaman, baik dari sumber informasi maupun referensi yang mempengaruhi penulis sebagai faktor utama dalam mewujudkan karya seni tiga dimensi yang berupa khayal dan fantasi.

---

<sup>2</sup>Ibid hal 5



### C. TUJUAN DAN MANFAAT

Seorang seniman tentu berharap apa yang telah diciptakan olehnya dapat diterima dan bermanfaat bagi apresiasi hingga masyarakat luas, nilai dan makna yang terkandung dalam karya dapat tersampaikan dan dimengerti masyarakat luas.

#### 1. Tujuan

- a. Ide karya penciptaan Tugas Akhir ini menciptakan dan memvisualisasikan karya seni patung dengan bentuk fantasi mikro organisme berdasarkan imajinasi penulis.
- b. Mengenalkan ke masyarakat luas tentang seni patung
- c. Sebagai Syarat kelulusan untuk mendapat gelar Strata 1.

#### 2. Manfaat

- a. Mempresentasikan apa yang diwujudkan melalui karya seni fantasi dapat mengasah kreatifitas. Dan memberikan visual baru terhadap seni patung seiring perkembangannya di dunia seni patung.
- b. Berbagi pengalaman dan pengetahuan sedikit tentang mikroorganisme dan seni rupa dengan khalayak umum.

### D. PENEGASAN JUDUL

Memperkuat judul dan mengantisipasi kekeliruan dalam pengertian yang dimaksud pada penulisan , maka akan dipaparkan pengertian dari judul “*Bentuk Fantasi Mikro organisme Dalam Penciptaan seni Patung* ”berikut penegasan

makna yang di sampaikan mulai dari pengertian terhadap masing-masing kata, hingga mengartikannya menjadi satu kalimat yang mampu mewakili substansi tulisan ini. Tersebut adalah :

### 1. Bentuk

“Dengan pengertian bentuk pada seni patung merupakan unsur estetis yang paling utama,paling kompleks. Herbert Read mengatakan bahwa seni adalah kesatuan utuh yang serasi dari semua elemen estetis, garis, ruang, warna, terjalin dalam satu kesatuan yang disebut bentuk.”<sup>3</sup>

### 2. Fantasi

Menurut Tedjoworo fantasi diartikan sebagai berikut :

“Daya untuk membayangkan sesuatu, khususnya hal yang tidak *real* atau yang tidak mungkin terjadi.Fantasi juga bisa diartikan mirip dengan khayalan.Sementara itu, istilah “khayalan” lebih sering diartikan sebagai hasil fantasi seseorang.”<sup>4</sup>

Fantasi yang dimaksud dalam karya tugas akhir ini adalah sebagai suatu penciptaan objek yang belum ada dalam dunia nyata dan di ciptakan dengan kemampuan khayalan.

### 3. Mikroorganisme

Mikroorganisme atau mikroba adalah mikroorganism yang berukuran sangat kecil (biasanya kurang dari 1 mm) sehingga untuk mengamati diperlukan alat bantuan. Mikroorganisme seringkali bersel tunggal (uniselular) meskipun beberapa *protista*bersel tunggal masih terlihat oleh mata telanjang dan ada beberapa spesies multisel

<sup>3</sup>Ibid

<sup>4</sup>H.Tedjoworo, *Imaji dan Imajinasi* (Yogyakarta: Kanisius, 2001),hal. 22

tidak terlihat oleh mata telanjang. Ilmu yang mempelajari mikroorganisme disebut mikrobiologi. Orang yang bekerja dibidang ini disebut mikrobiolog.

#### 4. Penciptaan

“Penciptaan dalam bahasa seni mengandung makna mewujudkan sesuatu dengan sesuatu yang sudah ada. Tetapi sesuatu lahir adalah yang mempunyai arti dan nilai baru.”<sup>5</sup>

#### 5. Seni Patung

“Seni patung adalah bagian dari seni rupa yang merupakan pernyataan pengalaman artistik lewat bentuk-bentuk tiga dimensional. Walaupun ada pula bersifat seni pakai, tetapi ada galibnya seni patung adalah seni murni.”<sup>6</sup>

Bertujuan dapat memproyeksikan berbagai fantasi-fantasi, merekam dari pengalaman yang di jumpainya dan dilihatnya. Fantasi mikro organisme yang dimaksud, bagaimana dapat mewujudkan bentuk mikroorganisme menurut bayangan-bayangan atau angan-angan yang ada dalam pikiran penulis untuk menciptakan bentuk baru dan bebas.

Pengertian masing-masing di atas dapat disimpulkan bahwa dimaksud “*Bentuk Fantasi Mikroorganisme Dalam Penciptaan Seni Patung*” sebagai pengangkatan visual tentang bentuk fantasi dalam seni patung yang terinspirasi dari media massa (internet). Dengan judul tersebut penulis ingin menyampaikan ide yang ada di imajinasinya berwujud tiga dimensi.

<sup>5</sup>Sudarmaji, Kritik Seni Rupa ASRI, 1973 hal. 25

<sup>6</sup>S.P, Soedarso, Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni, Suku Dayar Sana, Yogyakarta, 1990, hal 12