

**Judul: BENTUK FANTASI MIKRO ORGANISME DALAM SENI PATUNG  
Abstrak**

Oleh:

Oktaviani Endah Purwaningrum

NIM:1212307021

**Abstrak**

Bentuk fantasi mikroorganisme ini merupakan visualisasi tiga dimensi imajinasi penulis. Bentuk yang diwujudkan merupakan karakter unik dan lucu. Karya-karya tersebut menggunakan warna-warna cerah serta dalam beberapa karya terdapat kombinasi warna yang kontras sebagai simbolisasi perasaan menyenangkan. Bentuk visual tersebut kontras dengan stigma yang menempel pada mikroorganisme sesungguhnya, dimana mikroorganisme cenderung dianggap mengganggu dan menakutkan.

Penulis mengangkat sisi lain mikroorganisme dalam karya “ Soft Sculpture” ini khususnya dimana mikroorganisme dapat diwujudkan menjadi objek yang lucu. Inspirasi perwujudan karya-karya tersebut diperoleh melalui referensi karya dan film animasi seperti “ Monster .Inc”.

Kata kunci: Bentuk fantasi, mikroorganisme, bentuk lucu, menyenangkan, film animasi, Monster Inc.

## Abstrack

Creation of Artwork :

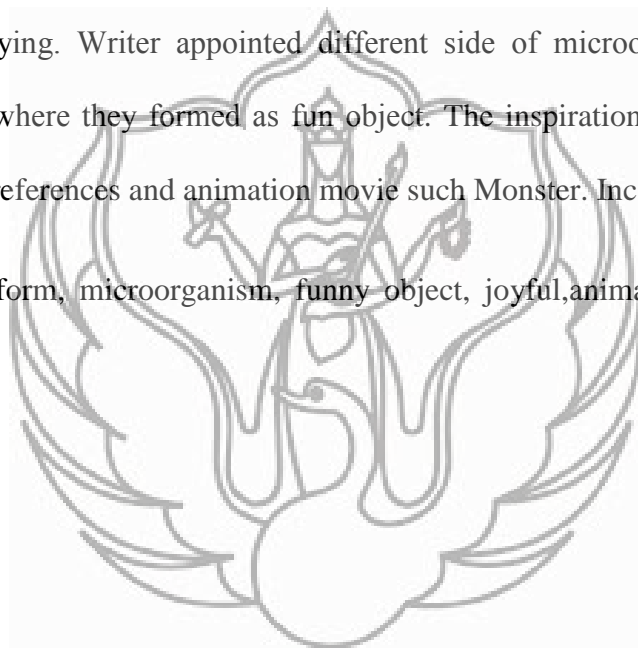
By : Oktaviani Endah Purwaningrum

NIM 1212307021

The microorganism fantasy from is three dimensional visualization of writer's imagination. The forms actualized unique and fun characters. The works used bright colours and in several works there are contrast colour combination they symbolize joyful feeling.

The visual form contrast with real microorganism stigma, thus tend to see them disturbing and terrifying. Writer appointed different side of microorganism in this "soft sculpture" artworks where they formed as fun object. The inspiration for this project came from many art work references and animation movie such Monster. Inc.

Keyword : Fantasy form, microorganism, funny object, joyful, animation movie, Monster. Inc.



## BAB I

### A. Latar Belakang Penciptaan

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>

Berkarya secara 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, 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.

---

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

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.

## **B. Rumusan dan Tujuan 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 mikroorganisme, 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.

## C. Acuan Karya



Gb. 1.1 Floor Burger, Claes Oldenburg

(Sumber: Claes Oldenburg.FloorOldenburg.jpg

February 8, 2018 5:28 WIB)

Seperti karya Claes Oldenburg yang berjudul Floor Burger adalah karya yang menarik sekaligus revolusioner. Dan untuk semua karyanya dalam skala monumentalitas. Tepatnya, ini terbuat dari bahan yang sangat sederhana seperti kanvas, kapas yang dilukis dengan akrilik, interiornya dilengkapi dengan busa pelapis dan karton es krim karton kosong, dimasukkan melalui ritsleting yang dijahit oleh Mucha ke bagian bawah masing-masing.

## D. Teori dan Metode

### 1. Teori

Manusia mempunyai daya khayalan dan pikir masing-masing. Apa yang mereka lihat dan mereka rasakan belum tentu sama dengan yang lain dalam pikirannya bahwa setiap lingkungan akan mempengaruhi daya pikir dan dunia khayalnya dapat menumbuhkan sebuah fantasi. Dalam halnya bermimpi akan menimbulkan fantasi. Dalam buku *imaji dan imajinasi*, Tedjoworo dalam pengartian bahwa:

“Fantasi merupakan gambaran akan sesuatu yang hanya ada dalam angan-angan dan tidak ada dalam realita. Fantasi juga mempunyai bentuk-bentuk pembangun atau bisa disebut “imaji” bentuk ini bisa saja ada dalam realita dan juga bisa tidak.”<sup>2</sup>

Kutipan tersebut bahwa fantasi dapat dimaknai bentuk yang bersifat realitas dan juga bisa tidak. Pada seorang seniman dalam menciptakan karya seni tidak pernah lepas pengaruh dan lingkungan sekitar. Sehingga muncul ide-ide atau gagasan baru yang diciptakan.

## 2. Metode

Tak lepas dari peniruan terhadap objek yang ada, berawal dari melihat gambar bentuk mikro organisme itu penulis akan mengembangkan sendiri demi terwujudnya bentuk fantasi yang diharapkan. Untuk mewujudkan gagasan ke dalam karya tiga dimensi diperlukan bahan dan material sebagai sarannya. Setiap bahan mempunyai kelebihan pada karakter masing-masing dan berbeda. Pemilihan dengan bahan yang tepat sangat penting untuk fungsi dan peran dalam seni patung.

Karya seni patung dalam tugas akhir ini menggunakan material kain. Bentuk yang ingin dicapainya berdasarkan dari sifat karakter material tersebut, agar tidak ada unsur paksaan dalam proses pembuatannya. Kain memiliki karakter yang lembut, lentur, lunak, berserat. Dalam karya ini dibuat dengan karakter lucu dengan warna yang mencolok sehingga memunculkan kesan menyenangkan. Untuk mengenai ukuran dipertimbangkan.

Ukuran yang terlalu kecil dapat mengurangi kesan bentuk atau karakter boneka, akan sama halnya mikroorganisme yang asli sehingga tidak akan ada perbedaan yang dimunculkan dari karya penulis serta kurang mendukung jika ukuran sangat kecil menggunakan bahan atau material kain. Banyak ditemui

---

<sup>2</sup> H.Tedjoworo, Op.Cit.p

karya – karya sekarang ini menggunakan bahan atau material yang beragam dengan menggunakan material lunak dan berserat yang disebut dengan istilah *soft-sculpture*. *Soft Sculpture* merupakan jenis yang dibuat dengan menggunakan bahan kain, karet busa, plastik, kertas, serat yang lentur dan tidak dingin.





## E. Pembahasan Karya



Karya ini wujud fantasi dari kutu tanah, yang memiliki bentuk visualnya sedang duduk bersantai. Kutu tanah yang memiliki antena ditubuhnya, selain itu memiliki mata lebih dari satu, tangan yang sedang bersedekap. Penulis menambahkan banyak mata pada wajahnya. Beberapa perubahan pada bagian tubuhnya memiliki dua kaki.



Gb. 1.3

**Family Red Velvet Mites #1, 2017**

Kain Rasfur, *Dacron*, Pewarna Indigosol  
60 x 60 x 80 cm

Tungau Beludru Merah merupakan mikro organisme kita jumpai pada lumut-lumut. Kehidupan mikro organisme tersebut sering bergerombol dengan anggotanya menjadi parasit pada hewan lain. Pada karya tersebut penulis menggabungkan tiga bentuk yang sama menjadi satu secara bertumpuk, seolah mereka berkelompok pada keluarganya.

## **F. Kesimpulan**

Karya yang merupakan hasil imajinasi penulis dengan material kain bertekstur bulu yang hasil material buatan manusia untuk dijadikan sebuah karya yang menurut penulis memiliki karakter dan tekstur yang sama dengan mikro organisme-mikro organisme. Karya yang memiliki bentuk fantasi mempunyai karakter unik dan warna yang colourful seperti boneka. Dari bentuk-bentuk fantasi ini merupakan karya seni yang menggambarkan bagaimana manusia dapat berimajinasi dan menghasilkan

sesuatu yang baru atau hal yang tidak mungkin di dunia dapat diungkapkan dan diwujudkan, sebagai bentuk kebebasan berkreasi manusia khususnya seni patung.

Adanya bentuk-bentuk baru yang merupakan hasil dari terpengaruh pengamatan manusia di alam. Bahwa alam mampu menjadikan inspirasi manusia sebagai sebuah karya.

