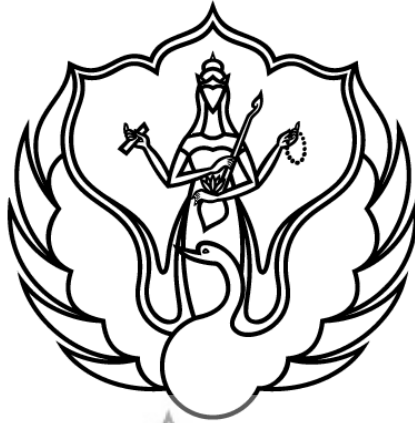


CHIMERA

Perwujudan Makhluk Hibridisasi melalui Seni Asemblasi



PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
Dalam bidang Seni. Minat utama Seni Lukis

Yusuf Ferdinan Yudhistira

1620967411

PROGRAM PASCASARJANA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

CHIMERA

Perwujudan Makhluk Hibridisasi melalui Seni Asemblasi

Oleh

**Yusuf Ferdinan Yudhistira
1620967411**

Telah dipertahankan pada tanggal 4 Juli 2018
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing Utama,

Penguji Ahli,


Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, PhD


Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, PhD

Ketua Tim Penilai


Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.

Yogyakarta, 06 AUG 2018

Direktur,



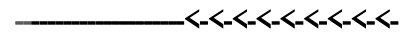

Prof. Dr. Djohan, M.Si.
NIP. 196112171994031001

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk



nenekku tercinta

Untuk segala kasih sayangnya yang abadi



PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan saya.



Yogyakarta, 8 Juni 2018

Yang membuat pernyataan,

Yusuf Ferdinan Yudhistira

1620967411

CHIMERA
(The Embodiment of a Hybridized Being through the Assemblage Art)

Written Project Report
Post Graduate Program of Indonesian Institute of The Arts Yogyakarta, 2018
By: **Yusuf Ferdinan Yudhistira**

Abstract

Fantasy of the unusual creatures has begun since the author was in elementary school. Interest about it in the accompaniment with the fun of assembling objects findings into a new form or that can be called by the technique of assemblage. Assemblage is a technique of combine objects of art by constructing systems or combining various media together. The imagination of composite creatures and the fondness of assembling objects findings or objects unused into a new form encourages author to combine the two into an idea and metode of artwork creation.

Chimera is an appropriate term for representing the author's idea of a compound being combined using the technique of combining components into a work of art. Assemblage art has it own advantages for artist. Getting ingredients that are often unexpected so as to further hone the ability to improve, and no less important that the art also has a positive role to the environment through empowerment of goods that are not used, which often gives the impression slum and dirty.

Keywords: Chimera, composite creatures, assemblage, objects findings

CHIMERA
(Perwujudan Makhluk Hibridisasi melalui Seni Asemblasi)

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2018
Oleh: **Yusuf Ferdinan Yudhistira**

Abstrak

Khayalan tentang pembentukan makhluk yang tak lazim sudah dimulai sejak penulis duduk di bangku Sekolah Dasar. Ketertarikan mengenai hal tersebut diiringi dengan kegemaran merangkai atau merakit benda-benda temuan menjadi bentuk yang baru atau yang bisa disebut dengan teknik asemblasi. Asemblasi adalah teknik merangkai objek-objek karya seni dengan sistem mengkonstruksi, merakit atau mengkombinasikan berbagai media secara bersama-sama. Imajinasi tentang makhluk gabungan dan kegemaran merangkai benda-benda temuan atau barang yang sudah tidak terpakai menjadi bentuk baru mendorong penulis untuk menggabungkan dua hal tersebut menjadi sebuah gagasan dan metode penciptaan karya seni. Atas perjalanan mengenai khayalan tentang makhluk gabungan dan eksplorasi seni merangkai benda temuan,

Chimera merupakan sebuah istilah yang tepat untuk mewakili gagasan mewakili gagasan penulis mengenai makhluk-makhluk gabungan dengan menggunakan teknik menggabung-gabungkan komponen menjadi sebuah karya seni. Seni asemblasi memiliki keuntungan tersendiri bagi perupa. Mendapatkan bahan-bahan yang kerap di luar dugaan sehingga dapat lebih mengasah kemampuan berimprovisasi, dan tidak kalah penting seni tersebut juga memiliki peran positif terhadap lingkungan melalui pemberdayaan barang-barang yang sudah tidak terpakai, yang tak jarang memberi kesan kumuh dan mengotori.

Kata kunci: *Chimera*, makhluk gabungan, asemblasi, dan benda temuan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan YME atas restu yang telah diberikan, sehingga Tugas Akhir yang berjudul “*Chimera*, Perwujudan Makhluk Hibridisasi melalui Seni Asemblasi” ini bisa terselenggara, sekaligus pertanggungjawaban tertulis ini bisa terselesaikan sebagai syarat untuk memenuhi gelar Magister Seni di program Pascasarjana ISI Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang perlu disempurnakan, dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik yang bersifat membangun.

Karya dan pertanggungjawaban tertulis ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak. Pada akhirnya, dengan tulus penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan kepada:

1. Profesor Dr. Djohan, M.Si., selaku Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta.
2. Profesor Drs. M. Dwi Marianto, MFA, PhD sebagai dosen pembimbing yang dengan sabar memotivasi dan memberi nasehat hingga terlaksana Tugas Akhir ini.
3. Profesor Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, PhD sebagai penguji ahli yang memberi banyak masukan dalam karya dan tulisan.
4. Segenap dosen program studi Pascasarjana ISI Yogyakarta.
5. Seluruh staf, karyawan dan komunitas akademik Pascasarjana ISI Yogyakarta.

6. Secara khusus ungkapan terimakasih diucapkan untuk keluarga tercinta yang telah menemani dan memberi kasih sayang selama ini.
7. Sahabat dan teman-teman yang telah mengisi hari-hari di kampus sehingga proses belajar menjadi lebih mengasyikan.
8. Berbagai pihak yang telah memberi bantuan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Demikian ucapan terimakasih ini disampaikan. Jika ada pihak-pihak yang belum disebutkan, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Akhir kata, semoga apa yang penulis persembahkan ini dapat bermanfaat bagi semua.



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v-vi
DAFTAR ISI	vii-viii
DAFTAR GAMBAR	ix-x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1-5
B. Rumusan Ide Penciptaan	5
C. Orisinalitas	6
D. Tujuan dan Manfaat	6-7
II. KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Kajian Sumber Penciptaan	8-17
B. Landasan Penciptaan	17-18
C. Konsep Perwujudan/Penggarapan	19
III. METODE/PROSES PENCIPTAAN	20
A. Metode Penciptaan	20-22
B. Tahap-tahap Penciptaan	22-32
C. Konsep Penyajian	32-36
IV. ULASAN/PEMBAHASAN KARYA	37
A. Ulasan karya 1	38-39
B. Ulasan karya 2	40-41
C. Ulasan karya 3	42-43
D. Ulasan karya 4	44-45
E. Ulasan karya 5	46-47
F. Ulasan karya 6	48-49
G. Ulasan karya 7	50-51
H. Ulasan karya 8	52-53
I. Ulasan karya 9	54-55
J. Ulasan karya 10	56-57
K. Ulasan karya 11	58-59

V. PENUTUP	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran-saran	61
KEPUSTAKAAN	62-63
LAMPIRAN	64-69



DAFTAR GAMBAR

Gambar Acuan

Gambar 1. Patung <i>Chimera Arezzo</i>	2
Gambar 2. Zebroid – Zebra / Donkey hybrid	3
Gambar 3. Ilustrasi <i>Siren Queen</i> karya Carlos Quevedo	4
Gambar 4. <i>Heureka</i> . Jean Tinguely	9
Gambar 5. Corbett dan karyanya <i>Orangutan</i>	11
Gambar 6. <i>Monogram</i> , Robert Rauschenberg	12
Gambar 7. <i>Omegamon</i> ,	15
Gambar 8. Adegan Aloy melawan salah satu robot dinosaurus	17

Tahap-tahap Pembentukan

Gambar 9. Benda temuan berupa kepala botol semprotan air	21
Gambar 10. Rancangan berupa sketsa pada kertas	21
Gambar 11. Merakit benda temuan sesuai dengan sketsa	22
Gambar 12. Alat-alat yang digunakan dalam perakitan	24
Gambar 13. Benda-benda temuan berbahan dasar logam	25
Gambar 14. Benda-benda temuan berbahan dasar plastik	26
Gambar 15. Proses penguncian pada material logam	27
Gambar 17. Perakitan pada material plastik	28
Gambar 18. Benda temuan berukuran kecil	29
Gambar 19. Rancangan berupa sketsa	30
Gambar 20. Proses perakitan benda temuan berukuran kecil	31
Gambar 21. Hasil setelah terakit	32
Gambar 22. Rancangan penyajian 9 karya	33
Gambar 23. Penyajian <i>Mantfish</i>	35
Gambar 24. Penyajian <i>Mothyrat</i>	36

Karya

Gambar 25. Karya no.1 <i>Mantfish</i>	38
Gambar 26. Karya no.2 <i>Vespa Grappa</i>	40
Gambar 27. Karya no.3 <i>Mothyrat</i>	42
Gambar 28. Karya no.4 <i>Roasteri</i>	44
Gambar 29. Karya no.5 <i>Gastropoda Culicidae & Spino</i>	46
Gambar 30. Karya no.6 <i>Mothaves</i>	48

Gambar 31. Karya no.7 <i>Hipokampoinsekto</i>	50
Gambar 32. Karya no.8 <i>Burnto</i>	52
Gambar 33. Karya no.9 <i>Tlucco</i>	54
Gambar 34. Karya no.10 <i>Threetah</i>	56
Gambar 35. Karya no.11 <i>Pollotauro</i>	58

