

# **FIGUR NARATIF DALAM 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 Rupa Murni

2015

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:  
FIGUR NARATIF DALAM SENI PATUNG diajukan oleh Asep Prasetyo,  
NIM 081 1915 021, 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 dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Anusapati, MFA.

NIP.19570929 1985031 1 001

Pembimbing II/Anggota

Warsono, S.Sn.,MA

NIP. 19731022 200312 1 001

*Cognate/Anggota*

Drs. Soewardi, M.Sn.

NIP. 19500726 1985031 1 001

Ketua Jurusan Seni Murni/Ketua  
Program Studi Seni Rupa Murni  
/Ketua/Anggota

Wiwik Sri Wulandari, S.Sn.,M.Sn

NIP. 19760510 200112 2 001

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M. Des.

NIP. 19590802 198803 2 002



*Karya & penulisan laporan ini aku persembahkan untuk keluargaku terutama ke dua orang tua ku ibu dan alm .bapak ku yang sangat aku sayangi dan seorang yang menjadi semangat ku selama ini Dina Kristiana .s tanpa doa dan jerih payah mereka. Aku yakin tugas seperti ini tak akan pernah selesai....*

*Asep Prasetyo*

iii

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, hingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni Patung dengan judul Figur Naratif Dalam Seni Patung. Karya Tugas Akhir Seni Patung ini dapat terwujud dengan baik dan menarik atas motifasi, kritik dan Saran ,bimbingan serta dukungan dan dedikasi dari segenap pihak terkasih. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Allah SWT, yang selalu memberi anugerah, kelancaran dan kesehatan dalam proses pengerjakan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Drs.Anusapati, MFA, selaku Dosen pembimbing I / Anggota tim penguji ,atas segala masukan dan kemudahan yang telah diberikan.
3. Bapak Warsono,S.Sn., MA. , selaku Dosen pembimbing II / Anggota tim penguji ,atas segala masukan dan kemudahan yang telah diberikan.
4. Ibu Wiwik Sri Wulandari ,M.Sn, selaku Ketua Jurusan Seni Murni / ketua tim penguji ,atas segala masukan dan kemudahan yang telah diberikan.
5. Segenap Dosen dan Staf Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Mas Rain Rosidi,SS,n selaku Dosen wali.
7. Mas A.C .Andre Tanama sekeluarga.
8. Bapak Koskow dan Ruang Jurnal.

9. Alm.Sugimin ayah ku terimakasih atas bimbingan sewaktu bisa bersamanya
10. Ibu ku Sularti yang selalu memberi dukungan semangat dan doa.
11. Ayah Waliantono yang selalu mensubsidi bahan material selama ini.
12. Dina kristiana.S motivasiku untuk selalu tidak mudah meyerah dalam pengerjakan T.A ku dan sumber semangat dalam semua kegiatan yang kulakukan selama ini.
13. Teman – teman Seni patung 2008 , Ajar Ardianto, Gandung Eko Rusdiyanto, Johanes Tapalan, Janur kilat , Mas Nurwiyanto, Mas Ndaru, Mas Suraji.
14. Agni , Amri , Alek , Dedi , Lilik , Lingga, Hasan , Lukman , Ragil dan Teman-Teman Seni Lukis 2008.
15. Teman – teman Seni Grafis & Teman – teman Diskomvis angkatan 2008
16. Usmanto teman seperjuangan ku.
17. Bbdkk family ( Mas Hakim Faizal, Mas Rohman, Mas Lino)
18. Mbak Tita Dian Wulansari ,atas meluangkan waktu nya mengrivisi naskah ku.
19. Teman – teman PSBK yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu
20. Zan Miratzu, Awan , Agung, yang selalu setia menemani lembur dan membantu dengan kopi nya ,serta Pemuda – Pemudi Rt 19 .
21. Mas Ali Effendi yang telah mensubsidi material untuk saya potong-potong .

22. Mas Iyok Prayogo & Mas Octo Cornelus atas berbagi pengetahuannya.
23. Mas Supono atas bimbingan selama ini.
24. Devy Ika Nurjanah atas segala info tentang Dina Kristiana yang sangat berguna .
25. Pasar Sentir yang menyediakan berbagai meterial .
26. Toko mainan yang pernah saya kunjungi dan belum sempat saya kunjungi.
27. Ovita nuza.F , terimakasih saran dan kritik nya.
28. Film -film animasi dan kartun yang menjadi sumber ide berkarya ku.
29. *My* MP3, Efek Rumah Kaca, Pandai Besi, payung Teduh, Lenka *many more...*

Segenap teman- teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih atas bantuannya sudah diberikan selama ini, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain.

## DAFTAR ISI

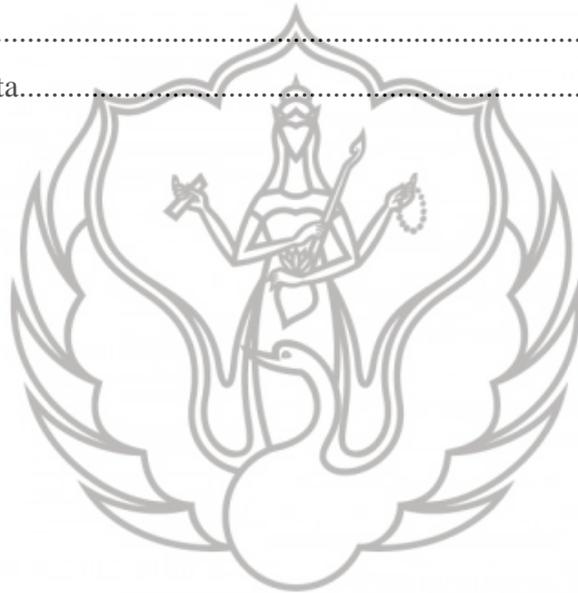
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
MOTTO.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Makna Judul.....	5
BAB II KONSEP.....	7
A. Konsep Penciptaan.....	10
B. Konsep Perwujudan.....	10
C. Konsep Penyajian.....	14
BAB III PROSES PERWUJUDAN.....	15
A. Bahan.....	15
B. Alat.....	18
C. Teknik.....	19
D. Tahapan Pembentukan.....	22
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	28
BAB V PENUTUP.....	35
DAFTAR PUSTAKA.....	37
LAMPIRAN.....	38

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Karya Ron English .....	13
Gambar 02. <i>Found Object</i> dari mainan plastik .....	15
Gambar 03. <i>Found Object</i> dari <i>accessoris</i> plastik .....	15
Gambar 04. Teknik assemblase dengan menggabungkan dua unsur mainan....	20
Gambar 05. Teknik Modelling .....	20
Gambar 06. Duplikasi obyek dengan dengan teknik cetak .....	21
Gambar 07 Teknik <i>Custom</i> dengan memodifikasi obyek dari mainan plastik .....	22
Gambar 08 Pengumpulan Bahan.....	23
Gambar 09 Tahap pengerjaan tokoh dari mainan plastik.....	24
Gambar10. Tahap pembuatan tokoh dengan teknik cetak.....	24
Gambar11. Tahap pembuatan frame yang digunakan untuk mendisplay tokoh dan latar.....	25
Gambar12. Tahap pembuatan properti untuk <i>setting</i> atau latar .....	25
Gambar13. Tahap penyatuan tokoh dan <i>setting</i> .....	26
Gambar14. Tahap Evaluasi .....	27
Gambar15. Patung I .....	29
Gambar16. Patung II.....	30
Gambar17. Patung III.....	31
Gambar18. Patung IV.....	32
Gambar19. Patung V .....	33
Gambar20. Patung VI.....	34
Gambar21. Foto Diri .....	39

## DAFTAR LAMPIRAN

A. Data Diri dan Foto.....	39
B. Poster Pameran .....	46
C. Aktifitas <i>Display</i> .....	47
C. Foto Situasi Pameran.....	48
D. Katalogus.....	49
E. Naskah Cerita.....	50





**Motto :**

**Ketakutan berakhir dengan kemustahilan**

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Setiap orang pasti mempunyai kesukaannya masing-masing, dan tentunya tidaklah sama antara satu dengan yang lain, baik dalam usia anak-anak maupun dewasa. Selain sebagai kegiatan pemuas batiniah, banyak juga di era sekarang kesukaan akan berbagai hal dapat diaplikasikan menjadi sebuah hobi, yang selanjutnya dapat menjadi kegiatan yang dapat menopang dalam mencukupi kebutuhan hidup, salah satunya adalah kegiatan mengoleksi. Mengoleksi merupakan kegiatan mengumpulkan suatu barang yang dianggap bernilai bagi orang yang mengumpulkannya, seperti halnya mengoleksi buku, mainan, majalah, barang antik, barang remeh-temeh dan sebagainya.

Banyak sekali kenangan dari penulis ketika masih kecil, yaitu kesenangan mengoleksi mainan. Dimulai dengan mainan hadiah yang tersedia dalam produk makanan hingga mainan dengan harga murah yang dijual oleh pedagang kaki lima di trotoar sekolah dan di tepi jalan ketika terselenggara hajatan nikah. Ketertarikan akan berbagai mainan menciptakan sebuah pengalaman tak terlupa yang berlanjut hingga sekarang.

Beberapa figur mainan yang ada kadangkala mengikuti tren dari film yang sedang marak ditayangkan di televisi. Beberapa adegan yang ada kadang kala dimainkan ulang oleh penulis dengan menggunakan mainan yang ada, seperti pada contoh peragaan adegan Ultraman melawan monster *godzilla* dengan setting

lokasi yang dibuat di gundukan material pasir lengkap dengan trowongan buatan dan pohon-pohon dari ranting tanaman.

Selain kecintaan akan mainan, sejak kecil penulis juga dekat dengan film – film kartun atau pun serial film superhero di era tahun 90–an. Doraemon, Saint Saiya, Dragon Ball, *Turtles*, *Dash Yonkuro*, *Bigcroser*, *Power ranger*, Jiban, Kesatria Baja Hitam, Ultraman, Batman, Superman dan lain sebagainya. Berlanjut juga dengan semakin maraknya film animasi dengan mengedepankan efek teknologi yang hingga saat ini menjadi idola menggantikan film 90-an yang semakin jarang ditemui. Sebut saja Jimmy Neutron, Finding Nemo, Toys Story, Frankenwinnie, Avatar, Frozen, Shrek adalah film-film animasi yang dapat dikategorikan sebagai film animasi terlaris. Tokoh atau figur yang paling disenangi penulis adalah tokoh kartun Arale, seorang gadis kecil berkacamata dengan tubuh yang mungil sehingga terlihat menggemaskan.

Aktifitas mengumpulkan mainan dan menonton film animasi merupakan suatu kesenangan tersendiri bagi penulis yang secara tidak sadar telah mempengaruhi penulis dalam berbuat atau pun membuat karya seni yang dilakukan selama ini. Seperti yang diungkapkan oleh M. Dwi Marianto dalam pengantar pameran *In Repair* menjelaskan bahwa:

kita adalah apa yang kita perhatikan, alami dan lakukan setiap hari. Yang paling kita dengar, baca, obrolkan dan mainkan, dengan sendirinya membentuk pola pandang, pemetaan persepsi dan mimpi – mimpi kita. Semua itu niscaya terekam di otak. Maka wajarlah apabila dari media dan game – game yang kita tonton secara langsung maupun tidak mempengaruhi cara dan bahasa kita dalam menyatakan sesuatu yang bersifat pribadi<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> M. Dwi Marianto, “*Toys from earth*” katalogus pameran In Repair pameran Seni Rupa Srisasanti syndicate, Bentara Budaya Yogyakarta 03 – 12 des 2010, p 6

Mencipta karya seni adalah pengungkapan pernyataan yang bersifat pribadi. Tujuan utamanya adalah bukan untuk memenuhi kebutuhan pokok, melainkan adalah suatu usaha untuk memenuhi kebutuhan yang bersifat 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 yang menghayatinya.”<sup>2</sup>

Hal-hal yang menjadi kesenangan bagi penulis merupakan modal dasar dalam proses berkarya selanjutnya. Mengerjakan sesuatu yang disenangi juga akan membawa perasaan yang senang bagi orang yang mengerjakannya, seperti halnya bekerja tanpa ada beban. Berawal dari figur-figur karakter mainan dan film-film animasi muncul sebuah motivasi untuk menciptakan sebuah figur yang belum pernah ada dan tentu saja sebuah cerita yang akan mengiringi figur ciptaan tersebut. Berbeda dengan penyajian atas cerita pada film animasi dengan format audio visual menggunakan perantara media teknologi atau cerita bergambar yang menggunakan media dua dimensi, untuk kali ini penulis mencoba mengoptimalkan semua benda kesenangan penulis melalui media tiga dimensi.

Sebagai figur utama, diciptakan sebuah tokoh yang terinspirasi berdasar ketertarikan naluriah dari pribadi penulis terhadap seorang wanita berkacamata berpostur tubuh kecil yang selalu menjadi semangat hidup bagi penulis untuk

---

<sup>2</sup> Soedarso Sp, Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1988), p.5

selalu menjadi yang terbaik dalam setiap aktifitas. Tokoh gadis berkacamata tersebut adalah tokoh yang akan selalu dihadirkan dalam setiap petualangan, menjadi kunci dalam setiap cerita dan berinteraksi dengan karakter-karakter lainnya, di dalam sebuah lingkungan yang tersaji di dalam panggung cerita imajinasi penulis.

## **B. RUMUSAN PENCIPTAAN**

Bagaimana visualisasi yang terwujud atas cerita naratif beserta figur dengan memanfaatkan benda temuan, apabila diangkat ke dalam karya seni rupa tiga dimensi, yaitu seni patung?

## **C. TUJUAN**

Tujuan utama dalam tugas akhir ini adalah menciptakan karya seni patung yang bercerita dengan memanfaatkan benda temuan.

## **D. MANFAAT**

1. Sebagai media ungkap yang diwujudkan melalui karya seni sehingga dapat mengasah kreatifitas
2. Memberikan kontribusi dalam seni patung. Yaitu patung yang menceritakan tentang sesuatu kejadian, karena penulis merasa kurang berkembangnya tentang seni patung yang bernarasi.

3. mencoba memberi tampilan baru dalam seni patung di lingkungan akademis, yang selama ini dirasa kurang bervariasi dan perlu dikembangkan.

## E. MAKNA JUDUL

Agar tidak terjadi kesalahan dalam memaknai judul tugas akhir ini, “Figur naratif dalam seni patung” maka perlu sekira diberikan batasan pengertian terhadap masing-masing kata pada judul tugas akhir ini.

### **Figur**

Dalam buku *Diksi Rupa* pengertian figur dijelaskan sebagai: Objek yang terbentuk dan memiliki kesamaan dengan suatu tanda tertentu (seperti manusia, hewan, tumbuhan atau lainnya) yang masih merujuk pada benda yang telah ada<sup>3</sup>

Pengambilan rujukan dari sumber tersebut dikarenakan sama dengan pengertian figur yang hampir sama dengan pemahaman penulis. Objek yang memiliki kesamaan dengan suatu tanda tertentu yang masih ada kaitannya dengan benda yang telah ada. Figur dalam pengerjaan dalam tugas akhir ini tercipta dengan menggabungkan beberapa objek sehingga tercipta sebuah bentuk baru, yang masih mempunyai tautan dengan tanda tertentu.

---

<sup>3</sup> Mikke Susanto, *Diksi Rupa* (Yogyakarta, DictiArt Lab dan Djagan Art House), 2011, p.136

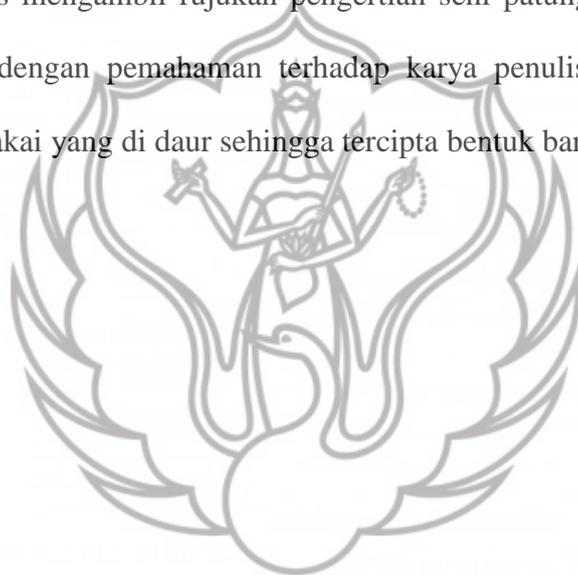
## **Naratif**

Naratif : menguraikan (menjelaskan dsb) karangan yang bahasa ini bersifat prosa yang subjeknya merupakan suatu rangkaian kejadian<sup>4</sup>

## **Seni Patung**

Seni patung adalah bagian dari seni rupa yang merupakan pernyataan pengalaman artistik lewat bentuk-bentuk tiga dimensional. Walaupun ada pula yang bersifat seni pakai, tetapi pada galibnya seni patung adalah seni murni.<sup>5</sup>

Penulis mengambil rujukan pengertian seni patung dari sumber tersebut karena sesuai dengan pemahaman terhadap karya penulis yang menggunakan material siap pakai yang di daur sehingga tercipta bentuk baru.



---

<sup>4</sup> Departemen Pendidikan Nasional kamus besar bahasa Indonesia edisi 3 ( Jakarta, Balai pustaka 2005) p774

<sup>5</sup> Soedarso SP . Tinjauan seni , sebuah pengantar untuk apreasi seni , Yogyakarta :saku dayar sana. 1990 p 11