

**FANTASI BENTUK SERANGGA
DALAM SENI PATUNG**

**(Penggabungan Imaji Serangga dan Benda Buatan Manusia
dalam Karya Seni Patung)**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Ajar Ardianto

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

2015

**FANTASI BENTUK SERANGGA
DALAM SENI PATUNG**

**(Penggabungan Imaji Serangga dan Benda Buatan Manusia
dalam Karya Seni Patung)**



Ajar Ardianto

NIM: 0811977021

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:
FANTASI BENTUK SERANGGA DALAM SENI PATUNG
(Penggabungan Imaji Serangga dan Benda Buatan Manusia dalam Karya Seni Patung) diajukan oleh Ajar Ardianto, NIM 081 1977 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 tanggaldan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Soewardi, M.Sn.

NIP. 19500726 1985031 1 001

Pembimbing II/Anggota

Drs. Anusapati, MFA.

NIP. 19570929 1985031 1 001

Cognate/Anggota

Drs. Dendi Suwandi, MS

NIP. 19590223 198601 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

Tugas Akhir berjudul “*Fantasi Bentuk Serangga dalam Seni Patung*” ini penulis persembahkan kepada Allah SWT, Almarhumah Ibu, Bapak tercinta dan juga pada segenap keluarga tersayang.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kekuatan serta kesehatan lahir dan batin, sehingga karya Tugas Akhir yang berjudul Fantasi Bentuk Serangga dalam Seni Patung dapat diselesaikan dengan baik sesuai dengan rencana dan jadwal yang ditetapkan. Berkat dorongan, bimbingan, nasehat serta bantuan dari berbagai pihak, laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Untuk itu disampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Drs. Soewardi, M.Sn., selaku Pembimbing I dan Dosen Wali
2. Drs. Anusapati, MFA., selaku Pembimbing II
3. Drs. Dendi Suwandi, MS, selaku Cognate
4. Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni ISI Yogyakarta
5. Warsono, S.Sn., M.A., selaku Sekretaris Jurusan Seni Murni ISI Yogyakarta
6. Alm. Ibunda tercinta Endang Rusmini yang selalu ada setiap saat menemani penulis dan Bapak yang selalu memenuhi kebutuhan penulis
7. Kakak dan Adik tersayang, Arum Ardianti dan Ayu Ardianti serta mas Bambang Black dan Java

8. Semua guru di TK Pertiwi Sragen Tengah, SDN Mojo Sragen, SMP Negeri 1 Sragen, SMA Negeri 1 Sragen.
9. Seluruh dosen dan staff jurusan Seni Murni ISI Yogyakarta.
10. Bulek Harti, Bulek Darsiwi, Bulek Ceplis yang selalu mensupport penulis
11. Keluarga Pakde Harto, Bude Pur, Mas Dita, Mbak Dina, Mas Didit dan Dodot
12. Keluarga Patung 2008, Asep Prasetyo dengan Sayur Bayam Hidrolik, Gandung Eko dan Zelika dengan Ganzel, Janur dan Amry dengan bennangkussut, Johannes, Ndaru, Nur Wiyanto, Suraji. Terima kasih atas segala bantuannya sehingga penulis dapat memantapkan hati untuk ada dalam dunia seni patung.
13. Ragil Surya Mega Kelana, Dedi Irawan, Lukman Santoso tim cat handal manual kental, terima kasih. Agni Saraswati terima kasih atas dukungan dan semangatnya. Mas Ristiyanto, Syamsul, Lingga, Krisna, Nopik, Lilik, Henry, Haqiqi, Rani, Akbar, Renaldi, Arif Budiarta dan teman-teman Detak 2008.
14. Habib Husein Hadi fotografer buku Islami.
15. Kakak Kelas yang selalu memberi dukungan, Mas Supono, Ali Effendi, Risao, Mas Tugiman, Mas Faiz, Mas Panjul, Mas Koming dan kakak-kakak MEOK.
16. Sedulur Nunut Ngeyup, Setya RKJ, Julian, Usmanto, Siswati, Anggit, Akbar, Seno, Yusti, Roni, Ragil, Handoko, Kidut, Amir, Catur.

17. Intuisi 2008 Awalludin,Rendi Aditya, Titis Teater,Hasan Kriya, Ari Lestari, Ivana, Tika, Alinda, Fitri dll.
18. Drawing Lover's Project, Mas Sunardi, Mas Feri Pradigdo, Ical, Rato, Adit, Aulia Vidyarini, Tari, Yanuarudin, Sekar Titis, Boim,Kintari, Hendra Register, Alm.Oni
19. Keluarga Pak Sugeng dan penghuni apartemen bahagia, Dohran, David, Dohran, Mas Very, Mas Deni Dumbo,Joko, Dika, Tomy, Robin
20. Alexandra, Hasan,Lejar, Mas Pur, Mbak Pingkan dan Pak Andi,
21. Seniman inspirator Leonardo DaVinci, Salvador Dali, Pablo Picasso, Eko Nugroho
22. Segenap saudara, inspirasi penulis, Dewi Lestari, Dian Sastro, Dan Brown, Adenia, Tio, Rasda, Zedd, Hayley Williams, Dina dan Putra, Bibik Lung motorku, VJ Daniel, Tuki-tuki, Warung Mie Ayam, Geronimo FM, Pramboss FM, Jogja Family FM, Sugeng Rahayu, Sumber Selamat, Po.Mira dan semua pihak yang telah memberikan kekuatan dan Inspirasi bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan Strata-1 di ISI Yogyakarta.

Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kelemahan dan kekurangan, karena keterbatasan pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan yang dimiliki. Kritik dan saran yang sifatnya membangun diharapkan agar dapat membantu penyempurnaan dan perbaikan laporan Tugas Akhir ini. Semoga

segala upaya yang telah dilakukan dalam proses Tugas Akhir penciptaan ini memberi manfaat yang positif dan mendapatkan ridho dari Allah SWT.

Yogyakarta, 8 Juli 2015

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
MOTTO.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
D. Makna Judul.....	6
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	10
A. Konsep Penciptaan.....	10
B. Konsep Bentuk/Wujud.....	19
C. Konsep Penyajian.....	24
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	26
A. Bahan.....	26
B. Alat.....	29
C. Teknik.....	31
D. Tahapan Pembentukan.....	32
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	36
BAB V PENUTUP.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....	49
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Belalang Tempur dalam film <i>Masked Rider Black</i>	3
Gambar 02. Bagan Klasifikasi Serangga	16
Gambar 03. Rock on Cap de Creus Park, Spain (kiri)	21
Gambar 04 <i>The Great Masturbator</i> (1929), Salvador Dali (kanan)	21
Gambar 05. <i>Baboon and Young</i> , Bronze, Pablo Picasso, 1951(kiri)	23
Gambar 06. (Detail kepala) <i>Baboon and Young</i> , Bronze, Pablo Picasso, 1951 (kanan).....	23
Gambar 07 Beberapa bahan yang diunakan untuk membuat karya.....	27
Gambar 08 Beberapa alat yang digunakan untuk membuat karya.....	29
Gambar 09 Proses pembuatan model.....	33
Gambar10. Proses pembuatan cetakan.....	34
Gambar11. Model Hasil Pemindahan Material.....	34
Gambar12. Patung I	38
Gambar13. Patung II	39
Gambar14. Patung III.....	40
Gambar15. Patung IV.....	41
Gambar16. Patung V	42
Gambar17. Patung VI.....	43
Gambar18. Patung VII	44
Gambar19. Patung VIII.....	45
Gambar20. Patung IX.....	46
Gambar21. Patung X.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

A. Data Diri dan Foto.....	52
B. Poster Pameran	56
C. Aktifitas <i>Display</i>	57
C. Foto Situasi Pameran.....	58
D. Katalogus.....	59





motto

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seorang seniman adalah orang yang berkreasi dalam menciptakan karya seni dengan menggunakan pemikiran dan logikanya sendiri yang berbeda dengan logika dari profesi-profesi pada bidang lain. Seniman seakan bebas menuangkan ide dan gagasan serta emosinya melalui karya seni. Berbagai karya seni lahir dari tangan seorang seniman dengan gaya dan *style* yang beragam. Vincent Van Gogh semasa hidupnya pernah menyatakan bahwa, “Dunia ini merupakan hasil karya lukisan Tuhan yang gagal”¹

Melalui pernyataan tersebut Van Gogh berpendapat bahwa seniman mempunyai daya pikir tentang segala sesuatu yang ada di dunia tidak sesuai dengan apa yang ada di dalam pikirannya. Maka dari itu, setiap seniman mencoba memperbaiki lukisan Tuhan tersebut dan memberinya sentuhan gaya yang tidak didapati di dalamnya melalui karya seni.

Senada dengan pernyataan Albert Camus yang menjelaskan bahwa, ”Kreasi seni adalah kehendak kesatuan dengan dunia dan suatu penolakan terhadap dunia, Ia menolak dunia karena hal-hal yang tidak ada padanya...”²

¹ Albert Camus, *Seni, Politik dan Pemberontakan* (Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya, 1998), p.6

² *Ibid.*, p.1

Kemampuan atau daya untuk membayangkan sesuatu yang telah ada ataupun tidak hanyalah dimiliki oleh manusia. Kemampuan ini tidak didapat pada makhluk hidup yang lain, seperti hewan dan tumbuhan. Dalam dunia seni rupa, khayalan akan gambaran sesuatu telah banyak ditemui. Seperti pada karya Van Gogh yang melukis cahaya langit dan angin atau Salvador Dali dengan karya-karyanya yang menggambarkan obyek yang tidak akan ditemui di alam nyata.

Tidak hanya dalam karya rupa, perkembangan dan kemajuan dunia teknologi yang canggih mampu menyajikan dunia khayalan melalui sebuah film. Berbagai monster, robot, negeri dongeng adalah hal yang sering dijumpai melalui sebuah layar kaca. Melalui tayangan tersebut dapatlah menjadi pemancing untuk menumbuhkan sebuah fantasi.

Pengaruh dalam melihat sebuah film merupakan sumbangan yang paling besar dalam menumbuhkan imajinasi saat ini. Hingga kini kualitas dari penggarapan sebuah film fantasi sangatlah berkembang pesat. Pada era tahun 90-an misalnya, layar tv Indonesia diramaikan oleh berbagai film tentang superhero Jepang, serial tv untuk menghibur anak-anak, *ultraman*, *kamen rider* atau yang dikenal dengan Kesatria baja hitam sangat populer dikalangan anak-anak ketika itu. Dalam film serial tersebut diceritakan seorang pahlawan yang dapat berubah wujud menjadi superhero serangga yang membela kebajikan. Wujud perubahan dengan kostum yang menawan menyihir penikmat yang sebagian ditujukan kepada anak-anak. Monster-monster menyeramkan yang menjadi rival, berbagai macam senjata dan yang

paling mencuri perhatian adalah sosok belalang tempur, yaitu sebuah kendaraan bermotor roda dua yang menyerupai seekor belalang.



Gambar 01. Belalang Tempur dalam film *Masked Rider Black*
Sumber : www.kamenrider4you.blogspot.com/2012/09/kamen-rider-black.html

Diakses pada tanggal : 31 Oktober 2014, pukul 17:15 WIB

Dari gambar tersebut dapat dilihat bentuk serangga yang diubah menjadi sebuah sepeda motor, ini merupakan suatu fantasi atau daya khayal dari penciptanya. Maksud dari desain tersebut adalah untuk menarik perhatian para penikmat film, khususnya anak-anak, dan seandainya kendaraan dibuat biasa mungkin tidak akan menyedot banyak perhatian. Bentuk serangga merupakan tema yang dipilih dalam serial film Kamen Rider. Dari perubahan wujud menjadi superhero, hingga modifikasi mobil ataupun motor.

Penggabungan dua objek yakni serangga dan sepeda motor merupakan sebuah kombinasi yang terlihat ganjil ataupun dapat dikatakan

aneh, karena tidak ada dalam dunia nyata. Dua unsur yang mempunyai latar belakang berbeda, yakni belalang sebagai makhluk hidup dan sepeda motor benda mati buatan manusia disatukan sehingga tercipta suatu wujud baru. Keselarasan dari perpaduan dua unsur tersebut mengawali pengamatan penulis tentang bentuk-bentuk serangga yang seakan mirip benda-benda buatan manusia.

Pemilihan tentang dunia serangga karena merupakan golongan hewan yang sangat dekat dengan manusia dan begitu juga bentuk serangga mempunyai anatomi yang menarik dan beragam. Setidaknya serangga juga merupakan hewan yang paling banyak ditemui disetiap lingkungan sehingga sangatlah lekat dengan kehidupan manusia sehari-hari.

Beragamnya spesies serangga dan dengan jumlah yang sangat banyak, tampaknya serangga mempunyai andil yang sangat besar terhadap lingkungan. Serangga mempunyai keanekaragaman jenis yang sangat banyak, bentuk, warna, dan ukuran yang bervariasi. Dari keragaman variasi bentuk ini membuat serangga terbilang menarik diantara golongan hewan yang lainnya

Serangga juga merupakan kelompok organisme yang paling banyak jumlahnya di permukaan bumi, dan juga paling banyak berinteraksi dengan manusia dibanding organisme-organisme yang lain. Hampir di setiap habitat, akan ditemui serangga, mulai dari di dalam rumah, halaman, sawah, di daratan, perariran dan habitat-habitat yang lainnya.

Interaksi dengan berbagai hewan, termasuk serangga merupakan kecintaan penulis ketika kecil, begitu juga dengan kesukaan terhadap siaran televisi dan pengaruh internet membawa efek yang sangat besar. Dari sini penulis hendak menuangkan ide dan pikiran dari pengalaman dan pengaruh lingkungan yang menimbulkan sebuah fantasi. Sehingga hal tersebut menjadi acuan dasar dalam penulisan tugas akhir ini dengan judul “*Fantasi Bentuk Serangga Dalam Seni Patung*”.

B. Rumusan Penciptaan

Daya khayal dari tiap-tiap manusia tidaklah sama antara satu dengan yang lain, berbagai pengalaman hidup akan mempengaruhi dalam menciptakan daya tersebut. Begitu juga dengan pengalaman penulis yang tumbuh berkembang dalam lingkungan yang dipenuhi dengan berbagai sumber informasi dan referensi baik berasal dari alam maupun benda buatan manusia, dari sumber alam pemilihan serangga karena faktor kedekatan dan kekaguman dari pribadi penulis. Dari kedua unsur tersebut, akan penulis coba satukan menjadi sebuah satu kesatuan wujud berupa karya seni tiga dimensi, dimana akan tercipta wujud baru yang merupakan suatu hasil daya khayal atau Fantasi.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan utama pembuatan tugas akhir ini adalah untuk menciptakan karya seni patung yang secara visual menggambarkan fantasi bentuk serangga berdasarkan imajinasi dari penulis.

2. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penciptaan karya seni patung ini antara lain adalah:

- a. Sebagai media ungkap pribadi yang diwujudkan melalui penciptaan karya seni sehingga dapat mengasah kreatifitas secara personal.
- b. Dapat memberikan kontribusi dalam dunia akademis berupa tulisan dan karya seni patung yang secara visual mengangkat tema tentang dunia serangga. Dengan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan pengetahuan.
- c. Berbagi pengalaman dan pengetahuan akan dunia serangga dan dunia seni rupa dengan khalayak umum.

D. Makna Judul

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

1. 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.³

Fantasi yang dimaksud dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini adalah menciptakan suatu obyek yang belum ada dalam dunia nyata dengan menggunakan daya pikiran.

2. Bentuk

Edmund Burke Feldman dalam bukunya *Art as Image and Idea* menjelaskan bahwa bentuk atau *Shape* mengandung pengertian :

The shapes which artists create have a variety of sources: Some are directly drawn from nature or the man-made world: others reflect the characteristic mark of the tool used to create them: there are also shapes which do not apparently occur in nature or the manufactured environment but are “invented” by the artist. However, a viewer cannot help seeing these shapes—no matter how abstract—in terms of his experience with reality⁴

Terjemahan bebas dari paragraf tersebut kurang lebih adalah sebagai berikut:

Berbagai bentuk yang diciptakan seniman memiliki suatu ragam sumber yang luas. Beberapa diantaranya secara langsung di gambarkan dari alam atau buatan manusia: sedangkan yang lain merefleksikan tanda karakteristik dari peralatan yang digunakan penciptanya : disana juga ada bentuk-bentuk yang nampaknya tidak terdapat di alam atau lingkungan buatan pabrik tetapi “ditemukan” oleh seniman. akan tetapi seorang penonton tidak dapat membantu mencari bentuk-bentuk ini—tidak menjadi persoalan bagaimanapun

³ H.Tedjoworo, *Imaji dan Imajinasi* (Yogyakarta: Kanisius, 2001), p. 22

⁴ Edmund Burke Feldman, *Art as Image and Idea* (New Jersey: Prentice-Hall, Inc. Englewood Cliffs, 1967), p. 234

bentuknya abstrak— dalam terminology pengalaman dengan realitas.

Pengertian tersebut dapat dimaknai bahwa bentuk atau *shape* merupakan wujud yang tampak dari karya seni, dari bentuk yang terdapat pada alam hingga bentuk-bentuk khayalan yang tercipta dari alam pikiran seniman, penjelasan mengenai bentuk tersebut sesuai dengan maksud yang ingin disampaikan penulis melalui karya seni, yaitu bentuk fantasi.

3. Serangga

Dalam buku *Insect; Spiders and Other Terrestrial Arthropods*, dijelaskan bahwa:

*Insect, like all arthropods, have jointed legs and hard cuticle, but unlike others they have only six legs and usually, wings. The or "insect" is derives from Latin, meaning "to cut into," and refers to the separate sections that make up an insect- the head, thorax, an abdomen. The head carries the mouthparts, antennae, and eyes. The thorax has three segments, with legs and sometimes wings. The abdomen has up to 11 visible segments and may carry terminal "tails"*⁵

Dari penjelasan tersebut, dapat diterjemahkan secara bebas sebagai berikut :

Serangga, seperti semua arthropoda, mempunyai kaki bersendi dan kulit luar yang keras, tetapi tidak seperti arthropoda lainnya, serangga hanya mempunyai enam kaki dan ada yang bersayap. Kata serangga atau "*insect*" berasal dari bahasa latin, yang artinya "*to cut into*". Yang mengarahkan kepada bagian-bagian yang terpisah yang membentuk tubuh serangga, yaitu bagian kepala, rongga dada dan perut. Bagian kepala terdiri dari bagian mulut, antenna, dan mata. Pada dada terdiri atas tiga bagian, dengan kaki dan terkadang ada yang bersayap. Bagian perut terdiri dari paling banyak sebelas bagian yang terlihat dan terkadang mempunyai ekor yang terangkat.

⁵ George C. Mc Gavin, *Insect, Spiders and Other Terrestrial Arthropods* (London: Dorling Kindersley Limited, 2000), p. 12

Dari penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa gambaran tersebut merupakan ciri umum dari bentuk fisik serangga. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengkategorikan ciri khusus dari kelas binatang. Gambaran tersebut bukan suatu ciri yang baku karena jumlah spesies serangga yang sangat banyak.

4. Seni Patung

Dalam buku Tinjauan Seni dijelaskan bahwa seni patung adalah bagian seni rupa yang merupakan pernyataan pengalaman artistik lewat bentuk-bentuk tiga dimensional⁶

Bentuk tiga dimensional adalah bentuk yang mempunyai volume dan ruang, sehingga seni patung adalah karya yang dapat dilihat dari berbagai arah.

Setelah tiap kata diuraikan satu persatu maka arti dari judul "*Fantasi Bentuk Serangga dalam Seni Patung; Imaji Serangga Melalui Benda Buatan Manusia*" mengandung arti sebagai berikut:

Menggunakan daya khayal untuk menciptakan bentuk yang tidak ada dalam dunia nyata berupa gambaran wujud binatang berkaki enam dan beruas dengan memasukkan unsur benda buatan manusia di dalamnya yang diungkapkan lewat karya seni tiga dimensi.

⁶ Soedarso SP, *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni* (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1988), p.11