

**FIGUR-FIGUR FANTASME  
DALAM REPRESENTASI BENTUK  
YANG DIPENGARUHI BUDAYA MASSA**

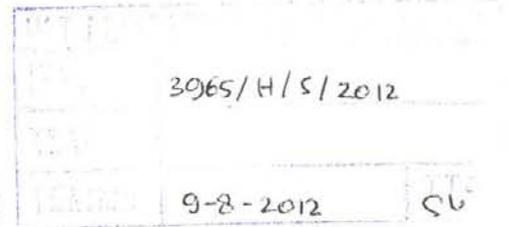


**Aditya Chandra Hernawan  
NIM 0511716021**

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

**2012**

**FIGUR-FIGUR FANTASME  
DALAM REPRESENTASI BENTUK  
YANG DIPENGARUHI BUDAYA MASSA**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh

**Aditya Chandra Hernawan**

**NIM 0511716021**

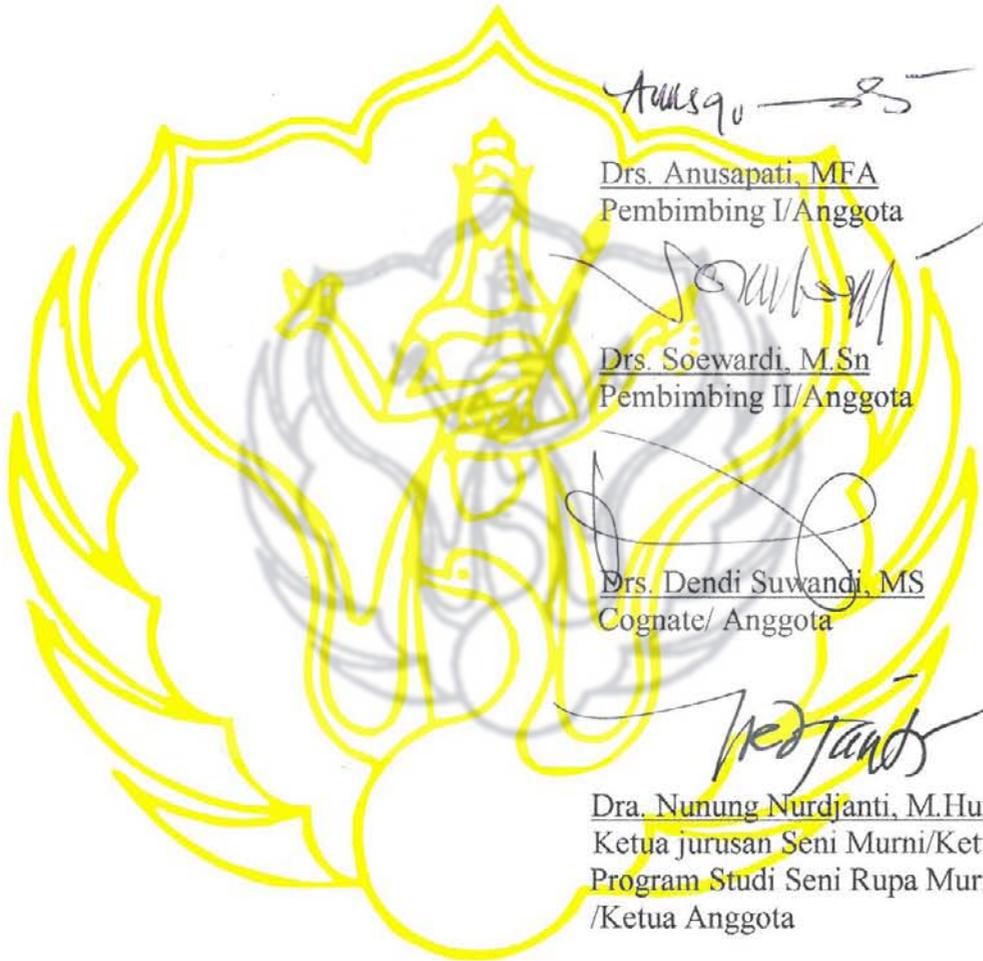


**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2012**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

FIGUR-FIGUR FANTASME DALAM REPRESENTASI BENTUK YANG DIPENGARUHI BUDAYA MASSA diajukan oleh Aditya Chandra Hernawan, NIM 0511716021, Program Studi Seni Rupa Murni, jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 02., 07., 12. dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Dekan Fakultas seni rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M. Des  
NIP. 19590802 198803 2 001

**Halaman Persembahan**



**Ayah dan Ibu, for the best support to me.....**

## KATA PENGANTAR

Setelah melalui tempaan dalam massa studi selama kurang lebih enam tahun, pada akhirnya telah sampailah pada saat yang paling di tunggu-tunggu oleh setiap mahasiswa ISI Yogyakarta, guna mencapai tujuannya menggali ilmu pengetahuan dalam bidang seni, yaitu pengajuan tugas akhir karya seni sebagai syarat sahnya mengemban gelar S-1, bertitel S. Sn. (Sarjana Seni) hal ini begitu didambakan oleh para mahasiswa, demi kelanjutannya dalam berkarier di bidang seni, baik akademik maupun non akademik, karena hanya orang-orang yang terpilih lah yang sanggup terus bertahan didalamnya.

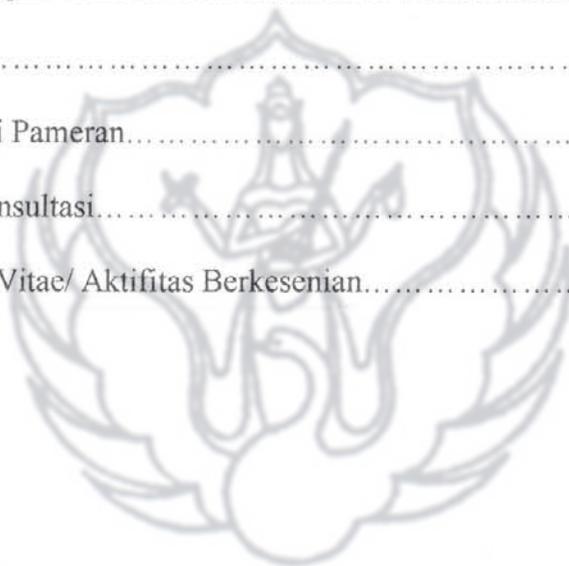
Rasa syukur atas segala energi serta kemampuan yang telah ia karuniakan kepada penulis, demikian besar pula harapan atas semua yang penulis kerjakan mendapatkan ridho darinya, ALLAH SWT dan semoga talenta tersebut dapat menjadi media atau sarana untuk memahami dan melaksanakan semua ketetapan nya. Tidak lupa ucapan terima kasih yang tak tergantikan untuk semua dukung ungannya demi anaknya menjadi manusia yang beradab, berbudaya, serta menjadi manusia yang berkompeten. Juga tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada Bpk Drs. Anusapati, MFA, Drs, Soewardi, M.Sn selaku dosen pembimbing dan seluruh dosen pengajar di ISI Yogyakarta serta para staf di institut seni Indonesia Yogyakarta, yang telah memberi bimbingan serta memfasilitasi dalam proses studi selama ini, guna menjadi manusia yang beretika, berestetika serta mampu berkreasi dan berguna bagi semesta umat.....

Aditya Chandra Hernawan

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	6
C. Tujuan dan Manfaat.....	7
D. Makna Judul.....	8
BAB II KONSEP.....	10
A. Konsep Penciptaan.....	10
B. Konsep Bentuk.....	15
C. Konsep Penyajian.....	17
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	18
1. Bahan, Alat dan tehnik.....	18
A. Bahan.....	18
B. Alat.....	20
C. Tehnik.....	22
2. Tahap Perwujudan.....	23

BAB IV DISKRIPSI KARYA/TINJAUAN KARYA.....	32
BAB V PENUTUP.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN.....	58
A. Foto diri Mahasiswa.....	58
B. Foto Acuan Karya.....	59
C. Foto Poster Pameran.....	62
D. Foto Undangan Pameran.....	63
E. Katalogus.....	64
F. Foto Situasi Pameran.....	65
G. Lembar Konsultasi.....	70
H. Curriculum Vitae/ Aktifitas Berkesenian.....	71



## BAB I PENDAHULUAN



### A. Latar Belakang Penciptaan

Seperti telah kita ketahui bahwa seni senantiasa menampilkan dunianya yang begitu rumit, tanpa ambang batas serta begitu banyak maksud dan tujuan berbeda yang disampaikan oleh masing-masing seniman. Melihat kenyataan bahwa seni itu lahir dari rahim aktivitas manusia, yang ditujukan manfaatnya juga kepada manusia itu sendiri, sangatlah wajar menjadi seorang seniman sebagai pencipta seni untuk dituntut pertanggung jawaban atas apa yang telah ia ciptakan. Maka dari itu, suatu perwujudan karya seni tidak pernah lepas dari aspek yang berhubungan dengan nilai-nilai kemanusiannya, dimana proses kreatif merupakan susunan dari dalam jiwa si seniman, yang tidak akan pernah jauh dari pengaruh lingkungan, serta kebiasaan sehari-harinya dari apa yang membuatnya tertarik.

Hal demikian bisa dipengaruhi dari berbagai hal, seperti perkembangan teknologi dewasa ini, yang begitu memberi pengaruh pada kehidupan manusia dalam menjalankan berbagai aktivitasnya. Teknologi informasi yang kian canggih telah memungkinkan manusia untuk hidup dalam satu ruang, di mana “ada” atau *being*, telah dilebur menjadi satu di dalam dunia citraan. Dunia citraan telah membalikkannya menjadi citraan dari dunia tersebut, yakni dunia yang dianggap dan dipandang sebagai citraan. Secara ekstrem kita telah menerima mitos serta eksistensi kita sendiri dalam sebuah bentuk representasi citraan, yakni

representasi melalui budaya massa, seperti televisi atau jejaring internet, karena dalam saat sekarang, justru dalam dunia inilah hal tersebut dianggap telah nyata.

Dalam sebuah buku yang ditulis oleh Yasraf Amir Piliang, “Dunia yang Dilipat”, tamasya melampaui batas-batas kebudayaan, dijelaskan bahwa *Cyberspace* merupakan sebuah ruang halusinatif yang dibentuk melalui media digital berupa *Bit-bit* informasi dalam *Database* komputer, yang menghasilkan pengalaman halusinasi<sup>1</sup>. Dunia *Cyberspace* mengantar manusia mengarungi jelajah yang tak terbatas, menyediakan serta menawari berbagai macam objek yang hampir tidak mungkin ditemukan dalam ranah kalangan masyarakat tertentu, seperti misalnya *Online Game* yang benar-benar mewabah pada saat ini, memungkinkan bagi orang yang tak saling kenal untuk dapat berinteraksi bersama menjelajahi petualangan dalam suatu permainan tersebut. Suatu keadaan yang benar-benar tidak bisa dipungkiri bahwa budaya massa selalu berkembang dengan berbagai sifatnya, seperti *Online Game*, film, komik, televisi, internet, serta berbagai media komunikasi serupa, yang kesemuanya telah menuntut manusia sekarang untuk lebih mampu dalam berimajinasi.

“Hidup diplanet ini, pada zaman sekarang, menuntut imajinasi lebih banyak di banding hidup pada masa lampau. Masalahnya, ketika kita kurang berimajinasi, kita justru menuntut orang lain mempunyai imajinasi”<sup>2</sup>.

Seperti yang telah dituturkan Nassim Nicholas Taleb, dalam sebuah buku “*The Black Swan*” yang ditulisnya. Karena itulah mengapa novel fiksi Harry

---

<sup>1</sup> Yasraf Amir Piliang, *Dunia yang Dilipat*, (Yogyakarta:Jalasutra), 2004, p. 17.

<sup>2</sup> Nassim Nicholas Taleb, *The Black Swan*, alih bahasa: Alex Tri Kantjono Widodo, (Jakarta, PT Gramedia pustaka utama), 2009, p. Prolog xxix.

Potter karangan J.K. Rowling mampu menduduki salah satu level tertinggi penjualan buku.

Selanjutnya berbagai macam tokoh rekaan yang turut mewarnai dunia tayangan dalam sebuah game, media iklan, komik, bahkan film, misalnya sosok predator dalam *Alien VS Predator Movie*, penggambaran berupa makhluk mengerikan dengan postur mirip manusia yang menyerupai robot. Perpaduan dari semacam unsur rekayasa genetik dengan kecanggihan teknologi, sosok predator yang pada dasarnya merupakan makhluk hidup, akan tetapi ia memiliki berbagai macam piranti canggih yang menempel pada tubuhnya dan bersifat menyatu dengan susunan organ tubuhnya. Berbagai macam alat yang bersifat digital serta senjata yang telah tersedia dari organ-organ tubuhnya bersifat alamiah, terkesan seperti sesuatu yang telah ia miliki sejak baru lahir.



**Gambar 1. 01**

“ Predator”

Sumber gambar: [Http/www.goggle.com](http://www.goggle.com)

Dari sosok predator tersebut, serta melalui pengolahan terhadap bentuk serta fungsi visualnya, tampaknya si kreator ingin menggambarkan fantasinya tentang citra masa depan, dimana suatu mesin mampu bersenyawa dengan organ tubuh yang hidup dan dapat difungsikan secara naluriah, layaknya cara kerja organ tubuh makhluk hidup.

Hal serupa juga telah merambah pada dunia seni, seperti halnya seni fantasi, yang mulai berkembang dan pada umumnya menggambarkan tentang tema supranatural atau magis, meskipun ada beberapa tumpang tindih dengan fiksi ilmiah, horror, dan seni fiksi lain, serta unsur-unsur unik yang tidak biasanya ditemukan dalam bentuk lain dari seni fantasi, yakni penggambaran mitos dan legenda kuno, serta penggambaran fantasi modern dalam bentuk intervensi ilahi, kekuatan magis atau supranatural lainnya<sup>3</sup>. Adapun contoh yang sangat umum untuk membantu membedakan seni fantasi dari bentuk seni lain ialah tentang penggambaran sosok naga, penyihir, peri, putri duyung atau makhluk fantastis serta mitos lainnya, merupakan fitur yang umum dalam seni fantasi. Akan tetapi sejak tahun 1970-an telah ditemukan juga karya-karya fotografi yang mengeksplorasi tentang fantasi, dari berbagai macam tema seperti mitologi, okultisme, mistisisme, atau cerita rakyat yang umumnya berusaha untuk menggambarkan kehidupan batin (alam jiwa dan roh).

Karya seni fantasi sering ditujukan untuk mewakili karakter tertentu atau adegan-adegan dari karya sastra fantasi. Karya-karya tersebut biasanya diciptakan

---

<sup>3</sup>[www. Goggle.com](http://www.Goggle.com), wikipedia. "Fantasy art", di unduh tgl 10, 05, 2012.

oleh seniman yang disebut dengan *fanart*<sup>4</sup>. Ketertarikan penulis terhadap hal-hal yang berbau fantasi, fiksi, dilatar belakangi oleh hal-hal demikian, keberadaan budaya massa saat ini telah memberikan pengaruh besar pada keseharian penulis. Dari kemunculan berbagai macam program tayangan televisi dengan genre animasi, di dalamnya terdapat berbagai macam tokoh dengan karakter serta sifat yang masing-masing berbeda, dari tokoh-tokoh imajinatif yang berkarakter lucu, sampai sosok yang bersifat menyeramkan.

Tokoh-tokoh kartun yang bersifat imajinatif memang telah menjadi idola bagi para pemirsa televisi saat ini, bukan hanya oleh anak-anak saja, namun meliputi berbagai generasi usia, misal saja serial kartun *Spongebob Squarepants* yang telah mewabah dan menjadi daya tarik tersendiri diberbagai kalangan. Gejala demikian dapat terlihat dari banyaknya produk yang menggunakan ikon dari tokoh imajinatif tersebut, dari berbagai benda seperti boneka, *toys miniatur*, sablon pada kaos, topi, sepatu, tas dan masih banyak lagi.

---

<sup>4</sup> [www. Goggle.com](http://www.Google.com), wikipedia. "fantasy art", di unduh tgl 10, 05, 2012



**Gambar 1. 02**

Salah satu karya seni fantasy, “*Dream*” oleh Luis Royo.

Sumber gambar: [Http/www.goggle.com](http://www.goggle.com)

Terkait dengan penggarapan animasi yang bagus, lucu, serta menggemaskan, pada serial film tersebut juga terdapat pesan moral didalamnya, hingga mampu memikat diberbagai kalangan usia, karena cerita atau hal-hal yang disampaikan di dalamnya banyak yang berbau filosofi.

## **B. Rumusan Penciptaan**

1. Apa permasalahan di dalam budaya massa yang menarik untuk diangkat sebagai suatu *subject matter*, atau tema pokok dalam penciptaan karya seni visual?
2. Bagaimana *subject matter* di atas mampu divisualisaikan dalam sebuah karya seni patung?

### C. Tujuan dan Manfaat

Seorang seniman tentulah berharap atas apa yang telah ia ciptakan mampu menyampaikan pesan atau makna bagi para apresian, terlebih lagi mampu memperkaya apresiasi bagi masyarakat luas pada makna atau nilai-nilai yang termuat dalam pesan yang berupa bentuk. Meski tidaklah mudah bagi kaum awam untuk mengerti secara maksimal, atas apa yang terkandung dibalik visual karya patung tersebut, namun penulis berharap atas apa yang ia ciptakan mampu diserap sebagai hal yang bertujuan menggugah pikiran, serta bermanfaat bagi masyarakat umum.

#### 1. Tujuan

- a. Mengangkat ke permukaan apa saja yang menjadi gagasan penulis tentang figur-figur fantasi di dalam berbagai budaya massa.
- b. Merepresentasikan objek-objek baru ciptaan penulis yang diinspirasi oleh berbagai gejala rupa pada budaya massa, ke dalam bentuk seni patung.

#### 2. Manfaat

- a. Menawarkan sudut pandang baru berupa teknis dan media dari karya-karya patung konvensional.

- b. Memasyarakatkan karya seni fantasi sebagai salah satu bagian dari karya seni murni, beserta pengemasan pada karya tersebut yang membedakan dari karya-karya seni patung konvensional.

#### D. Penegasan Judul

#### “Figur-figur Fantasme Dalam Representasi Bentuk yang Dipengaruhi Budaya Massa”

##### 1. Pengertian Istilah

###### - FIGUR

Figur, yang berarti Bentuk; wujud; tokoh<sup>5</sup>.

Figur yang dimaksudkan adalah bentuk tubuh utuh, sosok, baik manusia atau binatang.

Figur-figur, yang berarti kumpulan, atau bersifat lebih dari satu.

###### - FANTASME

Dari akar katanya, Fantasi: Yang berarti sesuatu yang berkenaan dengan khayalan atau sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja. Kata lain untuk fantasi adalah imajinasi. Fantasi bisa juga merupakan sebuah genre yang menggunakan bentuk sihir dan supranatural sebagai salah satu elemen plot, tema dan setting dalam sebuah film. Genre fantasi secara umum dibedakan dengan genre sains fiksi yang lebih bertemakan ilmiah dan horor tentang hal yang mengerikan, menakutkan, sangat hebat<sup>6</sup>.

Fantasme, perwujudan visual subjektif dari bentuk-bentuk (barang atau makhluk-makhluk) khayalan/ yang tak pernah ada/ rekaan<sup>7</sup>.

<sup>5</sup> W.J.S Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PN Balai Pustaka), 1985, p. 281.

<sup>6</sup> AKA Kamarulzaman, M. Dahlan Y. Al Barry, *Kamus Ilmiah Serapan*, (Yogyakarta: Absolut), 2005, p.189.

<sup>7</sup> *ibid*, p. 189.

- REPRESENTASI BENTUK

Representasi berasal dari bahasa Inggris *Representation*, yakni tindakan menghadirkan atau merepresentasikan sesuatu melalui sesuatu yang lain di luar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol<sup>8</sup>

Representasi Bentuk, yang berarti sifat mewakili, menghadirkan sesuatu melalui bahasa bentuk.

- BUDAYA MASSA

Budaya Massa atau (*mass culture*) sebuah kategori kebudayaan yang diciptakan untuk massa yang luas<sup>9</sup>, misalnya *cyber space*, (internet, film, game online) atau berbagai media publik yang dapat diakses oleh khalayak umum (televisi, media iklan, poster, tabloid).

Dengan demikian, makna dari judul tugas akhir penulis tentang Figur-figur Fantasme dalam Representasi Bentuk yang Dipengaruhi Budaya Massa di atas adalah, perwujudan dari figur-figur fantasme atau fantasi yang muncul akibat meluasnya budaya massa, yang akan dihadirkan atau direpresentasikan melalui bahasa bentuk yakni seni patung.

---

<sup>8</sup>Yasraf Amir Piliang, *Hipersemiotika*, (Yogyakarta:Jalasutra), 2003, p. 21.

<sup>9</sup> *ibid*, p. 15.

## **BAB II**

### **KONSEP**

#### **A. Konsep Penciptaan**

Proses kreatif seorang kreator selalu tidak akan pernah lepas dari faktor yang melingkupi dalam dirinya, yakni bagaimana manusia tersebut mampu merasakan atau mereaksi pengaruh dunia luar, yang kemudian diadopsi dan diadaptasikan dalam dunianya sendiri. Budaya massa pada saat ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar pada kehidupan penulis, dari segala peristiwa dan fenomena pada berbagai tayangan yang ada tersebut, baik dalam acara televisi maupun akses internet.

Budaya massa merupakan salah satu faktor yang paling berpengaruh dalam kehidupan manusia saat ini, ditinjau dari berbagai tuntutan kepentingan yang tidak pernah terlepas dari sana. Kemajuan teknologi yang telah memberikan kita kemudahan dalam mengakses, dari hal yang bersifat digital sampai sesuatu yang nyata, misal saja media massa, dalam waktu yang sangat singkat mampu menyebarkan berbagai informasi bagi publik, dari berbagai sajian meliputi hiburan, olah raga, politik, dan berbagai iklan komersial yang begitu menarik perhatian.

Dalam kehidupan keseharian kita, yang selalu lekat akan produk-produk budaya massa, yang tanpa kita sadari telah banyak mempengaruhi cara hidup kita, bahkan seakan-akan cara hidup kita telah dikontrol oleh berbagai produk dalam berbagai media tersebut. Misal saja munculnya berbagai tokoh rekaan yang telah

sangat meramaikan dunia hiburan, baik kartun ataupun animasi, secara tidak langsung telah memberikan panutan bagi para penggemarnya. Berbagai tokoh rekaan yang dipublikasikan oleh berbagai akses media telah memberikan pengaruh besar pada manusia, baik dari tingkah laku, *style*, *mode* atau gaya.

Dengan pijakan dunia fantasi yang banyak dipopulerkan oleh budaya massa tersebut, penulis akan menggunakan bentuk-bentuk rekaan sebagai pengungkapan imajinasinya ke dalam penciptaan karya seni. Sepenggal uraian oleh Edmund Burke Feldman tentang peran seorang seniman dalam penciptaan seni terhadap gaya fantasi,

Seorang seniman memiliki ketrampilan dalam menciptakan dunia seperti tampak nyata, yang hal demikian merupakan refleksi dari citra penciptaan fantasi. Persepsi seorang yang menuruti pedoman termasuk dalam kenyataannya sebagai seorang yang memiliki misi untuk merubah aturan. Secara sengaja ia menciptakan bentuk-bentuk baru yang ganjil, atau ia membiarkan bentuk-bentuk fantastis terjadi, sebagai sebuah instrumen dari berbagai proses penciptaannya di dunia<sup>10</sup>.

Pada dasarnya karya fantasi yang akan di visualisasikan penulis berdasar pada ketakjubannya akan berbagai karakteristik dari dunia imajiner, yang banyak dipopulerkan melalui budaya massa tersebut. Dunia yang begitu bebas tanpa batasan bentuk, tentang fantasi akan makhluk-makhluk yang datang dari dimensi lain, citra makhluk dari masa depan, bahkan tentang makhluk hasil rekayasa genetik yang mampu menghasilkan jenis baru dari turunan oleh induk atau jenis yang ada. Seperti pada kenyataannya, bahwa kekuatan medis dan ilmu bioteknologi yang semakin berkembang, sangat tidak menutup kemungkinan bagi para ilmuwan untuk merealisasikan hal-hal yang bersifat angan-angan menjadi

<sup>10</sup> Edmund Burke Fieldman, *Art as Image and Idea*, (New Jersey; Prentice-hall), 1967, p. 129. ( Terjemahan oleh Sp. Gustami).

kenyataan. Misalnya proyek menghidupkan kembali mammoth(gajah purba) yang telah lama punah, dengan ditemukannya sel-sel genetik pada fosil mammoth yang nantinya akan dilahirkan kembali melalui penitipan rahim pada induk gajah. Begitu pula dengan gambaran sosok campuran yang dipopulerkan juga oleh fiksi ilmiah, yakni *Cyborg*(*cybernetic organism*) sesosok figur masa depan dengan eksplorasi ekstraterestrial yang terletak pada modifikasi teknologi tubuh manusia.

Kebiasaan penulis dalam mengkonsumsi produk-produk hasil dari budaya massa seperti film, game, animasi, kartun, bahkan *action figure*, akan sangat mempengaruhi karya-karya penulis nantinya. Adapun bentuk yang akan divisualisasikan penulis adalah berupa makhluk, yakni berbagai sosok figur fantasi yang murni lahir dari imajinasi penulis.

Penulis percaya bahwa ada sisi kehidupan manusia yang hanya mampu dirasakan serta dipahami oleh si pelaku sendiri, sisi dari kehidupan manusia tersebut tidak semuanya mampu diungkapkan oleh si pelaku ke dalam dunia nyatanya, yang hal demikian oleh Sigmund Freud dikatakan alam bawah sadar.

Kesadaran manusia bukanlah merupakan atribut-atribut paling universal dari proses mental, melainkan hanya fraksi-fraksi khusus dari proses-proses tersebut. Dikatan oleh Freud, ketimbang kesadaran manusia yang hanya mirip ujung gunung es, ketaksadaran manusialah yang lebih berperan memegang kendali bagi segala sesuatu, karena ketaksadaran yang seakan-akan tak nampak itu menghuni bagian terbesar dari proses-proses mental di dalam diri manusia<sup>11</sup>.

---

<sup>11</sup> Hendro Wiyanto, "*Citra dan Narasi-narasi Pasca Manusia*", katalogus pameran *Citra-citra Posthuman*, Semarang, Galeri Semarang 24 Juli – 2 Agustus 2004, p. 08.

Freud ialah seorang ahli psikoanalisa, pokok-pokok dasar pemikiran Freud adalah *human quo human (manusia sebagai manusia)*<sup>12</sup> Freud menemukan analogi antara psikoanalisis yang bertumpu pada interpretasi mimpi dengan proses kreatif seorang seniman. Analoginya: seorang kreator adalah pemimpi, karya kreatifnya merupakan realisasi atas model impiannya<sup>13</sup>.

Adapun faktor yang mempengaruhi seorang kreator dalam merealisasikan gagasannya bisa berawal dari imajinasi, fantasi, atau khayalan. Baik seorang kreator ataupun seorang seniman, pengadaaan karya seni itu sendiri dari “tidak ada” sampai pada wujud yang nyata dan dapat dinikmati keindahannya disebut penciptaan, adapun rangkaian tersebut oleh Dr A.A.M Djelantik dirangkum sebagai berikut:

Cipta	:(Pemusatan)pikiran, angan-angan.
Daya cipta	:Kesanggupan batin (pikiran) untuk mengadakan sesuatu.
Mencipta	:Memusatkan pikiran (angan-angan) untuk mengadakan sesuatu.
Menciptakan	:Menjadikan, membuat sesuatu tidak dengan bahan; mengadakan sesuatu dengan kekuatan batin.
Ciptaan	:Barang apa yang diciptakan.
Penciptaan	:(Perbuatan menciptakan) adalah peristiwa yang merupakan proses bertahap, yang diawali dengan timbulnya suatu dorongan yang dialami oleh seorang seniman <sup>14</sup> .

<sup>12</sup> Sigmund Freud, *Pengantar Umum Psikoanalisa*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset), 2006, p. Vi.

<sup>13</sup> R. Toto sugiharto, *Jelajah imajinas*, (Yogyakarta: Pustaka Aufa), 2007, p. 56.

<sup>14</sup> Dr A.A.M Djelanjik, *Estetika sebuah pengantar*, (Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia bekerja sama dengan Arti), 2004, P.63.

Hal demikian di atas tidak terlepas pula dari aspek kreatifitas serta produktifitas karya seni itu sendiri, karena dari kedua hal tadi terdapat unsur dari karya seni yang sangat mendasar, yakni:

Kreatifitas :Menghasilkan kreasi baru

Produktifitas :Menghasilkan produksi baru, yang merupakan ulangan dari apa yang telah terwujud, walaupun terdapat sedikit perubahan, percobaan, variasi di dalam pola yang telah ada<sup>15</sup>.

Berdasar tema yang penulis kerjakan, pembuatan karya seni yang akan divisualisasikan penulis akan berupa karya seni tiga dimensi, atau seni patung. Tentang penjelasan apa itu karya seni, karya seni ialah ungkapan perasaan manusia, terutama yang berhubungan dengan apa yang dialami seniman ketika menciptakan karya, ungkapan tersebut ditimbulkan oleh ilham, ilham merupakan pengetahuan yang dibentuk oleh gerak hati, jadi pengungkapan tersebut mewujudkan berbagai gambaran citra seperti misal, citra warna, citra garis dan bentuk, proses tersebut disebut imajinasi pencitraan<sup>16</sup>.

Sedangkan seni patung itu sendiri merupakan cabang aliran seni rupa yang memiliki sifat tiga dimensi(panjang, lebar, tinggi). Berbagai macam cara dapat dilakukan dalam pembuatan patung, seperti memahat, mengecor, mencetak<sup>17</sup>. Penulis akan merepresentasikan ide fantasinya dengan mengacu pada keterhanyutannya dalam berbagai macam tokoh rekaan yang turut mewarnai

---

<sup>15</sup> Dr A.A.M Djelanjik, *Estetika Sebuah Pengantar*, (Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia bekerja sama dengan Arti), 2004, P.63.

<sup>16</sup> Prof. Madya Drs. Sidi Gazalba, *Islam dan Kesenian*, (Jakarta: Pustaka Alhusna), 1988, p. 93.

<sup>17</sup> Mikke Susanto, *Diksi Rupa*, (Yogyakarta: Kanisius), 2002, p. 101.

dalam budaya massa, yakni dari film, game, media iklan, komik fiksi, Dll. Adapun bentuk karya yang akan di visualikan oleh penulis bukan menampilkan kembali bentuk-bentuk atau tokoh-tokoh rekaan yang telah ada diberbagai literatur media tersebut, melainkan berupa figur fantasi serta imajinasi personalnya, adapun figur-figur fantasi dari berbagai media tersebut, hanya akan dijadikan sebagai inspirasi semata oleh penulis.

## **B. Konsep Bentuk/wujud**

Seni patung sebagai salah satu bentuk karya seni yang paling hakiki dan manusiawi, kehadirannya bukan semata-mata sebagai realitas, melainkan mempunyai makna yang bersifat kejiwaan. Penulis cenderung mengungkapkan gagasan-gagasannya dalam berkarya patung dengan melakukan penambahan, pengurangan, serta perubahan dari bentuk-bentuk yang telah ada. Peniruan terhadap objek yang membuat penulis tertarik, yang berawal dari pengamatan-pengamatan serta daya tarik terhadap objek yang sering di jumpai. Penulis akan cenderung memvisualisasikan gagasan dengan mengadopsi berbagai macam karakter dari tokoh-tokoh rekaan yang telah ada di berbagai media tersebut. Baik penggabungan, pengurangan, penambahan serta penafsiran dari berbagai segi yang kemudian dikembangkan sendiri oleh penulis, demi terwujudnya citra figur fantasi yang diharapkan.

Untuk wewujudkan apa yang telah menjadi angan-angan penulis, pasti selalu dimulai dengan melihat. Berawal dari pengamatan objek-objek yang dirasa

cukup menarik, kemudian muncul hasrat untuk merubah objek tersebut. Keanekaragaman dari berbagai figur fantasi yang telah beredar selama ini membuat penulis serasa ditantang, semacam persoalan yang diajukan kepada penulis.

Objek yang akan divisualisasikan penulis bisa berupa makhluk hidup yang memang benar ada keberadannya, memang secara hakikat makhluk tersebut ada, tetapi jelas tidak mungkin terjadi dalam dunia nyata, misalnya sebuah objek tikus bersayap, atau sesosok figur mirip amphibi namun berpostur manusia. Secara keseluruhan karya-karya patung penulis akan berupa makhluk, yakni sosok atau berupa figur tentang gambaran makhluk-makhluk fantasi.

Adapun pengolahan karakter dalam karya penulis akan terbagi dalam beberapa sifat karakter, yakni figur dengan sosok yang menyeramkan, lucu, atau bahkan menjijikkan, seperti halnya tampilan tentakel yang dikerjakan oleh penulis secara detail, serta *finishing* dengan menggunakan *clear glossy*, dimaksudkan agar tercapainya suatu sifat karakter benda yang lembut, kenyal dan terkesan basah atau berlendir. Penggarapan elemen-elemen pada bagian anatomi tertentu yang sengaja dilebih-lebihkan, seperti halnya pada tampilan gigi, taring, otak, kuku atau tanduk-tanduk, yang banyak menggunakan bentuk-bentuk lancip, sebagai kesan yang begitu menampakkan ketajaman, seram, dan lebih mempertegas serta mendukung dari segi visual makhluk-makhluk fantasi.

Beberapa karya-karya penulis terdapat perpaduan dari penggunaan material asli, baik hasil alam maupun industrial lainnya, seperti halnya kaca, bulu

landak laut, sayap burung, dan beberapa jenis kerang laut untuk digunakan sebagai suatu elemen yang dapat mendukung segi kebentukan secara utuh.

### C. Konsep Penyajian

Dalam hal penyajian karya, terdapat beberapa karya yang tampilannya keluar dari pakem. Penulis berusaha mencari alternatif daru dalam menampilkan karya-karya patungnya, meski sebagian besar masih menggunakan *base/pustek* sebagai alas pada karya. Hal demikian juga berdasar pada pertimbangan bentuk dari masing-masing karya itu sendiri, misalnya pada karya yang berjudul “*ANEMONE*”, penulis menempatkan karya tersebut menempel pada dinding, oleh karena struktur bentuk dari karya tersebut bersifat rumit dengan struktur yang menjuntai kebawah. Penulis merasa ada tantangan tersendiri ketika karya yang sedemikian rumit tersebut ditampilkan secara menempel dan pada beberapa bagian menggantung.

Karya yang berbahan utama kayu, dengan kombinasi material fiber bening, merupakan reperensentasi tentang sosok binatang *anemone*, sejenis binatang laut yang hidup secara menempel dan mampu berpindah tempat dengan cara merayap, dan biasa hidup pada karang-karang laut. Dengan mengutip dari perilaku prinsip hidupnya *anemone* tersebut, penulis menerapkan pula sistim yang sama dalam menyajikan karya yang diberi judul *anemone*, yakni dengan ditampilkan secara menempel, karena penulis yakin bahwa penyajian dengan cara tersebut akan menimbulkan kesan yang lebih dramatis.