

**VISUALISASI HOROR  
DALAM KARYA SENI PATUNG SEBAGAI MEDIA  
PENYADARAN PERILAKU MENYIMPANG**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

oleh:

**Ajeng Pratiwi**

**NIM 1412503021**

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

**2021**

**VISUALISASI HOROR**  
**DALAM KARYA SENI PATUNG SEBAGAI MEDIA**  
**PENYADARAN PERILAKU MENYIMPANG**



**Ajeng Pratiwi**  
**NIM 1412503021**

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  
2021

**PERNYATAAN KEASLIAN**


Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Ajeng Pratiwi**

NIM : **1412503021**

Menyatakan dengan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul “Visualisasi Horor dalam Karya Seni Patung Sebagai Media Penyadaran Perilaku Menyimpang” ini adalah sepenuhnya adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Laporan ini dibuat berdasarkan pengalaman personal yang dialami dalam kehidupan sehari-hari, tidak berisikan tulisan yang dituliskan orang lain kecuali tulisan dari buku yang telah dikutip dengan tata cara penulisan yang sesuai sebagai referensi pendukung. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tidak ada paksaan dari pihak manapun. Bilamana terdapat ketidaksesuaian pada pernyataan ini, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 6 Januari 2021

  
Ajeng Pratiwi  
NIM. 1412503021

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

**Visualisasi Horor dalam Karya Seni Patung Sebagai Media Penyadaran Perilaku Menyimpang** diajukan Ajeng Pratiwi, NIM 1412503021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 06 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Drs. Anusapati, M.F.A

NIP.19570929 198503 1 001

Pembimbing II



Warsono, S.Sn.M.A

NIP.19760509 200312 1 001

Cognate/Anggota




Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn

NIP.1976100720064 1 001

Ketua Jurusan/

Program Studi/Ketua/Anggota



Dr. Miftahul Munir, M.Hum

NIP.197601042 009121 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Kaharjo, M.Hum,

NIP.1969108 199303 1 001





## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wata'ala yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang atas rahmat dan ridho-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Visualisasi Horor dalam Karya Seni Patung Sebagai Media Penyadaran Perilaku Menyimpang” merupakan syarat ujian Tugas Akhir Penciptaan Karya bagi mahasiswa untuk memperoleh gelar S-1 Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan bantuan banyak dari pihak, oleh karena itu dengan rasa suka cita dihaturkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Anusapati, M.F.A., selaku Dosen Pembimbing I atas segala ilmu, motifasi dan sarannya.
2. Bapak Warsono, S.Sn, M.A., selaku Dosen Pembimbing II atas segala bimbingan, motifasi dan sarannya.
3. Bapak Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., selaku Dosen Wali atas segala sarannya.
4. Bapak Dr. Miftahul Munir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Suluruh Dosen Seni Rupa, Seni Rupa Murni khususnya dan staf atas semua pengajaran ilmu yang bermanfaat dan berguna bagi saya dan penciptaan tugas akhir.
8. Untuk Mamahku, Susi Suhermin yang telah berjuang melahirkan, membesarkan dan membuka jalan atas semua yang dilakukan anak-anaknya.
9. Keluarga Seni Rupa Murni Angkatan 2014, yang telah banyak memberikan pengalaman ilmu, pertemanan dan solidaritas.

10. Keluarga Besar Sasenitala, yang telah menerima saya dalam lingkaran, memberikan pengalaman yang baru dan bertemu berbagai macam teman yang unik.
11. Teruntuk sahabat karib Yusda Romy Saputra yang selalu mendukung dan membantu pada setiap proses pembuatan Tugas akhir ini.
12. Triana Nur Maria, Yadika Gandrig Horidontal, Yogi Septifano, Diana Puspita Putri, Fajar Amali, Lena Aprilliana, Leni Aprilliani dan Kukuh Hermadi yang selalu membantu, sehingga Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar.
13. Dave Levi Holand, Faiha Maghrista dan Rahmatullah yang membantu dan melancarkan Tugas Akhir ini.
14. Seluruh civitas akademik ISI Yogyakarta yang ikut membangun karakter saya saat ini.

Secara personal penyusunan laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Patung ini telah digarap secara maksimal, namun laporan Tugas akhir penciptaan ini masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang membangun untuk meningkatkan kemampuan dan penulisan yang lebih baik. Semoga laporan Tugas Akhir penciptaan kaya seni lukis ini dapat memeberikan manfaat bagi seluruh civitas akademisi ISI Yogyakarta maupun masyarakat luas.

Yogyakarta, 06 Januari 2021

Ajeng Pratiwi

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	ii
Pernyataan Keaslian .....	iii
Halaman Pengesahan .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
Gambar Acuan.....	viii
Gambar Tahap Pembentukan .....	viii
Gambar Karya .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK .....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan dan Manfaat .....	3
D. Makna Judul .....	3
BAB II KONSEP .....	6
A. Konsep Penciptaan .....	6
B. Konsep Perwujudan.....	14
BAB III PROSES PEMBENTUKAN .....	25
A. Bahan.....	25
B. Alat .....	37
C. Teknik.....	42
D. Tahap Pembentukan .....	42
BAB IV TINJAUAN KARYA .....	56
BAB V PENUTUP .....	73
DAFTAR PUSTAKA .....	75
LAMPIRAN.....	77

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar Acuan

Gb. 1. Ajeng Pratiwi, <i>Paincake</i> , 2018.....	2
Gb. 2. MB Rahimsyah AA dan Irsyadul Anam, <i>Siksa Neraka</i> : 2012.....	10
Gb. 3. Majalah Hidayah edisi 48 :2005 .....	11
Gb. 4. Ajeng Pratiwi, <i>Like a Mango</i> ,2017 .....	12
Gb. 5. <i>Slayer</i> , album <i>Reign in Blood</i> , 1986 .....	13
Gb. 6. Efek Rumah Kaca, Seperti Rahim ibu, 2019 .....	13
Gb. 7. Shain Erin, <i>Cenobia</i> , 2011 .....	19
Gb. 8. Junji ito, <i>Tomie</i> , 1987.....	20
Gb. 9. Tim Gore, <i>Shurnken Franky</i> ,2019 .....	21
Gb. 10. Sergio Garcia, 2016.....	22
Gb. 11. Karya yang diletakan di lantai .....	23
Gb. 12. Karya yang diletakan pada dinding .....	24
Gb. 13. Desain Karya yang di gantung .....	24

### Gambar Tahap Pembentukan

Gb. 14. Tanah Liat/ Lempung.....	25
Gb. 15. Plastisin .....	26
Gb. 16. Resin Polyster .....	26
Gb. 17. Talk Luar.....	27
Gb. 18. Silikon Rubber .....	27
Gb. 19. Gypsum .....	28
Gb. 20. Cat Akrilik.....	28
Gb. 21. Kayu Mahoni.....	29
Gb. 22. Kayu Jati Belanda .....	29
Gb. 23. Bunga Mawar, Krisan, Gypsophila.....	30
Gb. 24. Batu Andesit.....	30
Gb. 25 . Cermin.....	31
Gb. 26 . Rantai .....	31



Gb. 27. Ram Kawat.....	32
Gb. 28 . Arit .....	32
Gb. 29 . Gear Motor .....	33
Gb. 30. Speaker.....	33
Gb. 31. Katalis .....	34
Gb. 32. Mat Fiber .....	34
Gb. 33. Kain Kassa .....	35
Gb. 34. Epoxy Semprot.....	35
Gb. 35. Dempul.....	36
Gb. 36. Pernis Semprot .....	36
Gb. 37. Butsir .....	37
Gb. 38. Gerinda.....	37
Gb. 39. Tuner .....	38
Gb. 40. Amplas .....	38
Gb. 41. Kawat drat dan Kawat besi .....	39
Gb. 42. Kuas Eternal .....	39
Gb. 43. Kuas Cat Akrilik .....	40
Gb. 44. Rol Spon.....	40
Gb. 45. Tang .....	41
Gb. 46. Semprotan Air.....	41
Gb. 47. Sketsa Karya .....	44
Gb. 48. Modeling .....	45
Gb. 49. Cetak Negatif Gypsum.....	46
Gb. 50. <i>life Casting</i> Gypsum .....	46
Gb. 51. Pelapisan Menggunakan Resin .....	47
Gb. 52. Pemberian Matt .....	48
Gb. 53. Merapihkan Sambungan Cetakan Menggunaka Tuner .....	49
Gb. 54. Pendempulan Bagian Tidak Rapih.....	50
Gb. 55. Mengamplas Hasil Dempulan .....	50
Gb. 56. Pembuatan Tekstur Menggunakan Resin.....	51
Gb. 57. Pelapis Dasar Cat Menggunakan Epoxy .....	52
Gb. 58. Pemberian Warna Dasar.....	52

Gb. 59. Pengecatan Patung .....	53
Gb. 60. Pemasangan Skrup Pada Papan Kayu .....	54
Gb. 61. Karya Selesai.....	54

### **Gambar Karya**

Gb. 62. Ajeng Pratiwi, <i>Provokasi</i> , 2019 .....	57
Gb. 63. Ajeng Pratiwi, <i>Perlahan Sirna</i> , 2019.....	59
Gb. 64. Ajeng Pratiwi, <i>Enigma</i> , 2019 .....	61
Gb. 65. Ajeng Pratiwi, <i>Tabiat #1</i> , 2020.....	63
Gb. 66. Ajeng Pratiwi, <i>Tabiat #2</i> , 2020.....	65
Gb. 67. Ajeng Pratiwi, <i>Kamuflase</i> , 2020 .....	67
Gb. 68. Ajeng Pratiwi, <i>Terjerat</i> , 2020.....	69
Gb. 69 . Ajeng Pratiwi, <i>Tikai</i> , 2021 .....	71

### **DAFTAR LAMPIRAN**

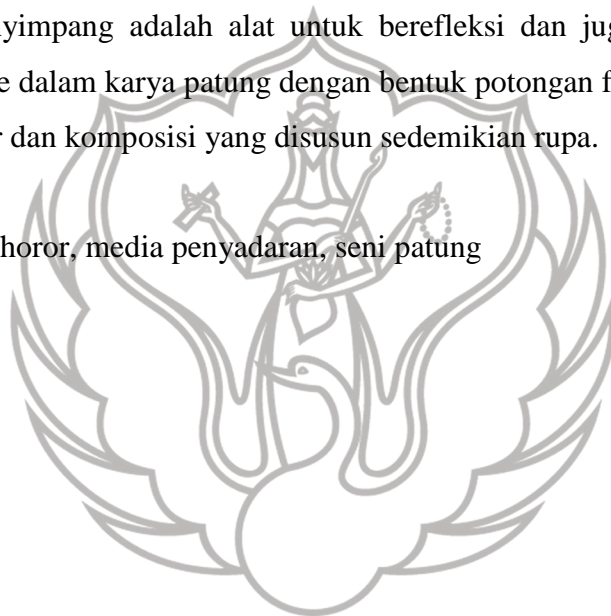
Foto Mahasiswa .....	77
Poster Pameran .....	80
Katalog .....	81
Dokumentasi Display dan Pameran .....	82

## ABSTRAK

Pembelajaran hidup dapat berasal dari berbagai macam hal, termasuk pengalaman visual. Horor adalah sesuatu yang dapat menyebabkan perasaan takut, ngeri bahkan menjadi jijik dengan penggambaran objek yang bersifat menyeramkan. Pengalaman visual horor adalah pengalaman rasa yang sangat membekas dalam diri dan sangat cocok sebagai media pembelajaran.

Perilaku negatif manusia dalam kehidupan ini, yang disadari maupun tidak, akan terkuak dan menjadi pelajaran tersendiri bagi pelaku. Hadirnya tugas akhir Visualisasi Horor dalam Karya Seni Patung Sebagai Media Penyadaran Perilaku Menyimpang adalah alat untuk berefleksi dan juga mawas diri yang diwujudkan ke dalam karya patung dengan bentuk potongan figur manusia dengan warna, tekstur dan komposisi yang disusun sedemikian rupa.

**Kata kunci :** horor, media penyadaran, seni patung

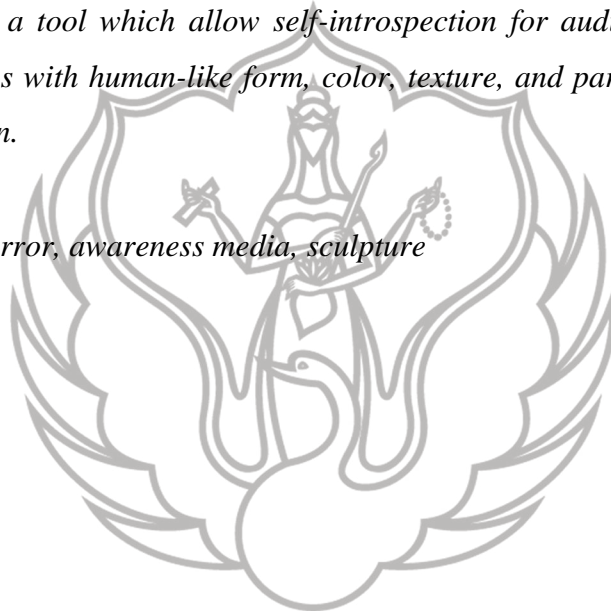


## ABSTRACT

*Life lesson may come from various different things, including visual experience. Horror is something that creates fear, dread, and even disgusted feeling towards a visualization of scary objects. Horror visual experience is described as a lasting feeling of certain experience which is suitable for learning media.*

*Negative behavior that appears in human characteristic, will somehow revealed and become a life lesson for its carrier. This final project of Horror Visualization within Sculpture Artwork as a Media of Behavior Deviant Awareness is a tool which allow self-introspection for audiences. It is realized into sculptures with human-like form, color, texture, and particular arrangement of composition.*

**Keywords:** *horror, awareness media, sculpture*



# BAB I

## PENDAHULUAN

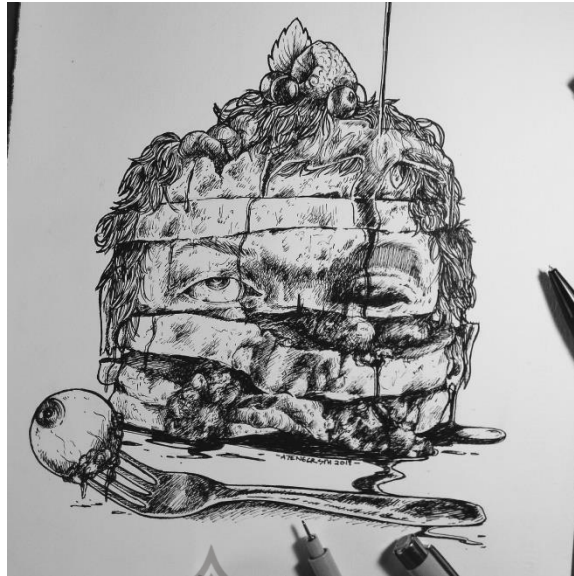
### A. Latar Belakang

Setiap manusia pasti memiliki rasa ketertarikannya masing-masing terhadap sesuatu, yang dipengaruhi oleh kehidupan pribadinya maupun faktor dari lingkungan, sama halnya penulis yang memiliki rasa ketertarikan terhadap sesuatu yang menyeramkan, atau horor. Cerita-cerita horor yang telah menjadi konsumsi penulis sejak kecil menjadi endapan memori yang mengakar dan melekat pada kehidupan penulis sampai dewasa ini.

Penulis memiliki kegemaran menggambar sejak masa sekolah dasar. Pada tahun 2000-an salah dua komik *Siksa Api Neraka* karya MB Rahimsyah dan Irsyad Anam yang menceritakan hukuman untuk manusia yang telah berbuat buruk dan menyimpang di kehidupan dunia dengan visualisasi gambar kekejaman siksa neraka yang menyeramkan. Penulis menyadari adanya hukum sebab akibat yang digambarkan dalam komik tersebut. Pada masa remaja, ketertarikan penulis dalam menggambar banyak dipengaruhi oleh pengalaman-pengalaman semasa kecil yang melekat pada ingatan hingga kini. Lain dari itu, faktor-faktor pengalaman baru pribadi yang mulai menyukai musik-musik lokal cadas seperti band *Auticed*, *Dajjal*, *Jasad* dan *Bleeding Corpse* yang memiliki *artwork* ilustrasi sadis dan menyeramkan menjadikan daya pengaruh pada gaya penggambaran yang dibuat penulis. Ketertarikan penulis pada *artwork* sadis dan menyeramkan dari band-band lokal membuat penulis mengeksplor lebih jauh lagi dengan mulai menelusuri *artwork* dan musik dari band-band luar seperti *Cannibal Corpse*, *Suffocation*, *Mayhem*, dan lain-lain.

Dewasa ini penulis memiliki rujukan seniman *illustrator* yang memiliki gambar-gambar menyeramkan seperti Mark Riddick, Toshiro Egawa, MMFA dan Gustav Insuffer.





**Gb. 1. Ajeng Pratiwi, Paincake, 2018**

Pen di atas kertas, 29,7 x 42 cm (sumber:dokumentasi penulis)

Karya seni merupakan suatu hasil visualisasi atas gagasan-gagasan dan kegelisahan, dan karya seni dapat menjadi media perantara atas apa yang ingin diungkapkan. Seni dan kehidupan manusia dalam bermasyarakat adalah suatu hal yang tidak dapat dipisahkan seperti kata Plato “bahwa seni dan masyarakat merupakan hubungan yang tak terpisahkan; satu konsep yang tidak terpisahkan; baik seni dan masyarakat terwujud di antaranya hubungan tak terpisahkan antara manusia dan lingkungannya”<sup>1</sup>. Karya seni yang dibuat oleh penulis pribadi merupakan ungkapan kegelisahan, kemarahan, kekesalan maupun dendam yang di rasakan pada seseorang atau kehidupannya.

Kejenuhan pada media 2 dimensi membuat penulis mencari suatu hal yang baru, dan merasa tertarik pada media 3d, yang dapat lebih mendukung gagasannya.

Penulis yang merupakan mahasiswa jurusan seni murni, dengan konsentrasi seni patung, ingin membuat karya seni yang fungsinya tidak hanya untuk kebutuhan estetis saja, tapi karya seni yang mampu menjadi sarana pengingat diri atas perilaku-perilaku yang menyimpang dalam kehidupan sehari-hari, dengan merepresentasikan kehidupan manusia ke dalam visualisasi horror, sehingga karya yang di ciptakan dapat membuat

<sup>1</sup> Dharsono Sony Kartika, *Seni Rupa Modern Edisi Revisi* (Bandung : Rekayasa Sains 2017), p.24

manusia mengingat diri dan termotivasi untuk hidup yang lebih baik, yang nantinya gagasan ini dijadikan sebagai ide penciptaan tugas akhir, yang di harapkan dapat menjadi media pembelajaran untuk diri sendiri maupun orang lain.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana menciptakan visualisasi horor dalam karya seni patung yang dapat menjadi media penyadaran bagi perilaku menyimpang?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### 1. Tujuan

- a. Mewujudkan visualisasi horor ke dalam karya patung sebagai media penyadaran bagi perilaku menyimpang.
- b. Menuangkan gagasan dan imajinasi ke dalam karya seni patung.
- c. Sebagai sarana kontemplasi bagi penulis.
- d. Sebagai motivasi untuk menjalani kehidupan yang lebih positif.

### 2. Manfaat

- a. Memperkenalkan seni patung dalam visualisasi horor
- b. Sebagai sarana pembelajaran mengenai refleksi kehidupan
- c. Memperkaya pemahaman tentang seni patung

## **D. Makna Judul**

Judul dalam tugas akhir ini adalah **Visualisasi Horor dalam Karya Seni Patung Sebagai Media Penyadaran Perilaku Menyimpang** untuk menghindari kesalahan mengenai judul dalam penulisan, maka di bawah ini akan dijelaskan berupa pengertian kata-kata yang dimaksud.

### 1. Visualisasi

Menurut DIKSIRUPA:

Pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta

grafik, dan sebagainya; proses perubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat karya seni atau visual.<sup>2</sup>

## 2. Horor

Menurut Philip J. Nickel, dalam buku kumpulan esai *The Philosophy of Horror*, Mengatakan :

*An appearance of the evil supernatural or of the monstrous (this includes the psychopath who kills monstrously); and the intentional elicitation of dread viscerally, disgust, fear, or startlement...*<sup>3</sup>

Penampilan supernatural yang jahat atau yang mengerikan (ini termasuk psikopat yang membunuh secara mengerikan) dan munculnya rasa takut, jijik mendalam, ketakutan, atau keterkejutan yang disengaja...

Jadi, horor adalah sesuatu yang dapat menyebabkan perasaan takut, ngeri bahkan menjadi jijik dengan penggambaran objek yang bersifat menyeramkan.

## 3. Media Penyadaran

Media menurut KBBI adalah “alat, perantara, penghubung”<sup>4</sup> dan penyadaran menurut KBBI adalah “proses, cara, perbuatan menyadarkan”<sup>5</sup>. Jadi, Media Penyadaran adalah sesuatu yang dapat menjadi perantara untuk menyadarkan diri atas perilaku yang telah di perbuat, maupun perlakuan yang belum dilakukan.

## 4. Perilaku Menyimpang

Menurut Ciek Juliyanti Hisyam “... semua tindakan yang bertentangan dengan norma-norma yang berlaku dalam suatu sistem tata sosial masyarakat.”<sup>6</sup>

<sup>2</sup>Mikke Susanto, *DIKSIRUPA : Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa* (Yogyakarta: DictiArt Labotary, 2011)p.427

<sup>3</sup> Thomas Fahy, *The Philosophy of Horror* (Kentucky : The University Press of Kentucky, 2010)p.20

<sup>4</sup>Dendy Sugono (PR.) *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta; Balai Pustaka, 2008)p.529

<sup>5</sup> Dendy Sugono (PR.) *ibid*,p.1240

<sup>6</sup> Ciek Juliyanti Hisyam, *Perilaku Menyimpang : Tinjauan Sosiologi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018)p.2

Jadi, perilaku menyimpang yaitu perbuatan-perbuatan buruk yang dilakukan manusia tidak bermoral sehingga dapat menyebabkan kerugian pada diri sendiri, orang lain maupun lingkungan sosial.

## 5. Seni Patung

Menurut Soedarso SP “...bagian seni rupa yang merupakan pernyataan pengalaman artistik lewat bentuk-bentuk tiga dimensional”<sup>7</sup>

Melalui paparan pengertian kata-kata pokok tentang penegasan judul di atas, maka dapat dijelaskan secara garis besar pengertian judul Tugas Akhir **Visualisasi Horor dalam Karya Seni Patung Sebagai Media Penyadaran Perilaku Menyimpang** adalah alat untuk berefleksi dan juga mawas diri atas perilaku-perilaku negatif manusia di dalam kehidupan yang diwujudkan pada karya seni 3 dimensional dengan bentuk-bentuk yang menyeramkan, sehingga dapat menimbulkan rasa takut dan ngeri.

---

<sup>7</sup>Soedarso SP, *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta: Dayar Sana, 1990)p.11