

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



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

Lembar Pengesahan

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

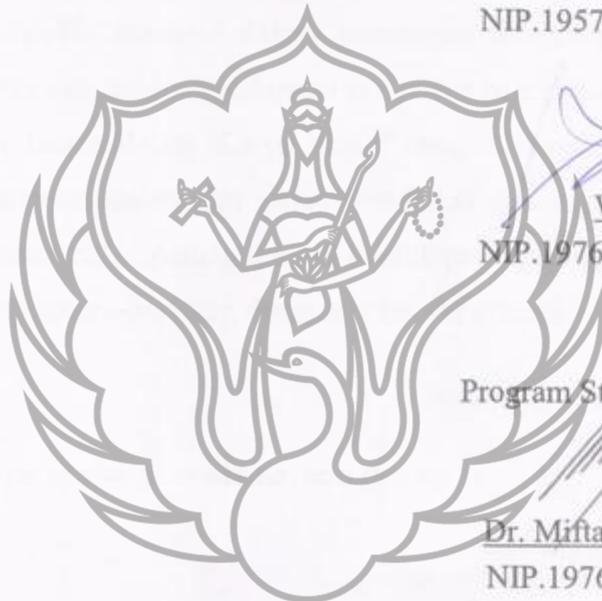
NIP.19760509 200312 1 001

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. Timpul Baharjo, M.Hum.

NIP.19691108 199303 1 001

A. Judul : Visualisasi Horor dalam Karya Seni Patung Sebagai Media
Penyadaran Perilaku Menyimpang

B. Abstrak

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.

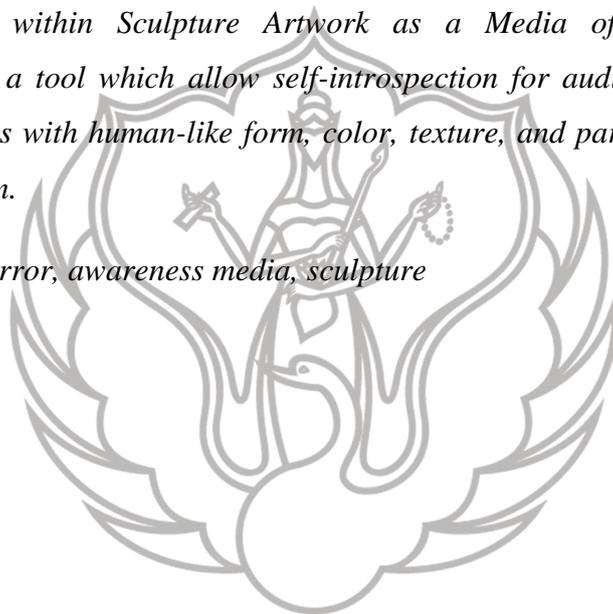
Kata kunci : horor, media penyadaran, seni patung

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*



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 horror. 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.

Karya seni merupakan suatu hasil visualisasi atas gagasan-gagasan dan kegelisahan, dan karya seni dapat menjadi media perantara atas apa yang ingin di ungkapkan. 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”¹. Karya seni yang di buat 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 manusia mengingat diri dan termotivasi untuk hidup yang lebih baik, yang nantinya gagasan ini di jadikan sebagai ide penciptaan tugas akhir, yang di harapkan dapat menjadi media pembelajaran untuk diri sendiri maupun orang lain.

B. Rumusan Penciptaan

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

C. Tujuan dan Manfaat

1.) Tujuan

- a. Mewujudkan visualisasi horror 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 horror
- b. Sebagai sarana pembelajaran mengenai refleksi kehidupan
- c. Memperkaya pemahaman tentang seni patung.

¹ Dharsono Sony Kartika, Seni Rupa Modern Edisi Revisi (Bandung : Rekayasa Sains 2017), pp.24

KONSEP

A. Konsep Penciptaan

Di dalam menciptakan karya seni khususnya seni patung melibatkan beberapa tahapan, di antaranya yaitu ide, teknik, serta material pendukung proses penciptaan, ide adalah rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan². Proses kreatif yang di ciptakan oleh seniman dipengaruhi oleh sesuatu yang pernah di amati sebelumnya, karya seni yang tercipta merupakan bagian ingatan dari suatu pengalaman yang pernah dialami pada masa lalu, seperti tulisan Soedarsono Sp., Bahwa dalam pengamatan suatu objek, hasil persepsi kita selain ditentukan oleh kemampuan indera juga oleh pengalaman.³ Penulis mempunyai pengalaman dengan suatu hal yang horror dari masa kecil hingga dewasa, hal tersebut menciptakan ketertarikan penulis untuk membuat karya yang mengulas tentang kehidupan manusia yang di visualisaikan melalui visualisasi horror.

Permasalahan dalam kehidupan manusia sangatlah beragam, karena begitu luas, sehingga tidak memungkinkan untuk memunculkan semuanya dalam karya, penulis mengambil sebagian permasalahan yang terjadi yang sesuai untuk di visualisasikan dengan visualisasi horor, terutama kehidupan manusia yang memiliki dampak negatif, seperti kehidupan manusia yang tidak sesuai dengan norma, aturan maupun budaya yang berlaku. Norma masyarakat adalah perwujudan nilai, ukuran baik/buruk yang dipakai sebagai pengarah, pedoman, pendorong perbuatan manusia di dalam kehidupan bersama.⁴ Dalam kehidupan bermasyarakat terdapat perbedaan kepentingan satu sama lain, sehingga hal tersebut dapat menciptakan perbedaan yang dapat menimbulkan perselisihan bahkan perpecahan. Karena manusia memiliki pengalaman hidup yang berbeda dengan manusia lainnya, terkadang yang diharapkan tidak berjalan dengan

² Dendy Sugono (PR.), *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta; Balai Pustaka, 2008),p.537

³ Soedarsono Sp., *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni* (Yogyakarta: Kanisius, Saku Dayar Sana, 1990), pp.84

⁴ Parnono, "Nilai dan Norma Masyarakat", dalam *Filsafat: Jurnal Filsafat "Wisdom"*, Seri 23 (November 1995), p.23

keinginannya sehingga menimbulkan konflik dalam diri maupun lingkungan sekitar yang dapat melanggar norma-norma dalam kehidupan bermasyarakat, pelanggar norma di sebut penyimpang dan perilaku yang bertentangan tersebut di sebut dengan perilaku menyimpang.

Penulis mencoba membuat karya seni patung dengan visual horror. Horror yang dapat membangun suasana seram, merinding, ketakutan yang sangat, memberikan sebuah ancaman yang dapat menghantui. Penulis mulai tertarik dengan suatu hal yang seram, yang juga karena di pengaruhi oleh masa kecil dan remajanya, seperti pengalaman pribadi, cerita-cerita horror dalam lingkungan rumah maupun di sekitar lingkungan, komik, majalah, ilustrasi bergambar seram, musik, yang menimbulkan suasana ketegangan, kengerian, seram dan mengganggu pikiran dan perasaan. Pengalaman ini menjadi pemicu penulis untuk menghadirkan karya dengan visual horor.

Horor yang di tampilkan dalam karya penulis tidak di gambarkan dengan hantu atau horror secara aslinya, horror yang di maksud dalam karya patung penulis adalah horror yang membuat rasa takut, mengancam, kengerian ,membuat merinding bahkan juga menjijikan, Seperti bentuk-bentuk potongan figur dengan luka di sekujur tubuh, menampilkan kesan sadis dan keanehan bentuk yang bukan pada umumnya.

Pada karya Tugas Akhir ini penulis membuat karya patung dengan bentuk figuratif yang bersifat distruksi yang di visualisasikan secara menyeramkan, dengan memilih objek figuratif yang di gabungkan dengan benda-benda sehari-hari maupun benda pabrikan, yang memiliki makna pada setiap bendanya, atas representasi kehidupan manusia dengan perilaku menyimpang, yang didukung dengan pewarnaan maupun tekstur sehingga dapat menambahkan efek menyeramkan pada karya patung yang di buat.

B. Konsep Perwujudan

Karya seni diciptakan melalui proses-proses tertentu. Pengungkapan dan penuangan ke dalam karya seni di pengaruhi oleh beberapa faktor,

faktor dari dalam diri seniman maupun faktor dari lingkungan. Faktor lingkungan selalu menarik untuk di tuangkan menjadi sebuah karya seni, penulis disini akan menggabarkan kehidupan manusia dengan perilaku menyimpang sebagai refleksi dengan visualisasi yang menyeramkan, seperti yang sudah di jelaskan di atas.

Konsep perwujudan dalam karya seni patung di sini, menimbangkan beberapa aspek rupa yang akan mendukung pemaknaan tema yang diangkat. Beberapa unsur rupa yang tercipta yaitu bentuk, warna dan tekstur.

Pemilihan bahan menjadi sangat penting dalam proses pembuatan karya patung yang akan penulis buat, resin menjadi pilihan penulis sebagai bahan pembuatan utama, dikarenakan bahan ini dapat mudah menyesuaikan bentuk yang diinginkan dan juga terdapat tambahan benda-benda keseharian maupun hasil pabrikan yang akan digunakan untuk mendukung gagasan yang akan dituangkan pada karya oleh penulis.

Berikut adalah penjelasan beberapa unsur rupa dalam penciptaan karya seni patung :

1. Bentuk

Pada karya tugas akhir ini penulis membuat bentuk figuratif dalam penciptaan karyanya. Figuratif yang dibuat penulis bukanlah figuratif secara utuh, tetapi berupa bagian atau potongan-potongan pada suatu wujud.

Bentuk figuratif yang di pilih yaitu bagian-bagian tubuh manusia. Objek tubuh manusia di pilih karena dapat mempermudah representasi atas kehidupan yang ingin di wujudkan, yang mana objeknya sangat dekat dan bersinggungan dengan kehidupan manusia.

2. Warna

Pewarnaan karya menggunakan berbagai macam warna dan juga *value* dengan pendekatan realistik, sehingga pemberian warna akan membuat visualisasi horor yang di inginkan tercapai dan dapat

medukung komunikasi visual dalam penyampaian pesan-pesan yang terkandung dalam karya tersebut.

3. Tekstur

Pada karya yang di ciptakan penulis terdapat dua jenis teksur, yaitu tekstur kasar yang dapat di rasakan oleh indera peraba, maupun tampak kasar secara nyata apabila dilihat dan tekstur semu yang merupakan tekstur yang terlihat terkesan kasar, yang pada kenyataanya memiliki permukaan yang halus , tekstur sendiri dapat menambah kesan artistik dan juga mendukung karya tersebut.

C. Metode

Pembentukan karya seni membutuhkan beberapa proses pengerjaan. Berikut uraian mengenai proses pembentukan meliputi alat, bahan dan teknik yang digunakan dalam karya tugas akhir ini :

1. Bahan
 - a. Bahan utama
 - 1) Tanah liat
 - 2) Resin
 - 3) Silikon
 - 4) Gypsum
 - 5) Benda keseharian
 - 6) Benda pabrikan
 - b. Bahan penunjang
 - 1) Katalis
 - 2) Mat
 - 3) Kawat
 - 4) MAA
 - 5) Perban kasa
 - 6) Epoxy
 - 7) Cat akrilik

c. Alat

- 1) Butsir
- 2) Kuas
- 3) Tang
- 4) Bor
- 5) Gerinda
- 6) Tuner
- 7) Amplas
- 8) Ember
- 9) Lap
- 10) Baut

d. Teknik

1) Modeling

Modeling adalah teknik pembuatan patung menggunakan bahan plastis, seperti tanah liat, yang di bentuk sedemikian rupa, untung di jadikan model sebelum patung sebenarnya di bentuk.

2) *Lifecasting*

Life casting adalah pencetakan dengan mengecor tubuh atau bentuk manusia secara langsung, yang kemudian di reproduksi menggunakan media resin, biasanya penulis menggunakan bahan gypsum untuk mengecor, yang berbasis cetakan sekali pakai.

3) Cetak

Casting atau teknik cetak yang menggunakan sistem pengecoran pada pembuatan karya patung, proses penduplikatan tanah liat yang di jadikan model untuk di cetak menggunakan bahan cair yaitu resin.

e. Tahap Pembentukan

1). Persiapan (*Preparation*)

Proses persiapan diawali dengan pengamatan atas pengalaman pribadi maupun pengamatan disekitar lingkungan sosial, mengumpulkan gagasan yang akan diwujudkan menjadi karya seni. Tahap selanjutnya yaitu mempersiapkan alat dan bahan sesuai kebutuhan dalam penciptaan karya seni yang akan dibuat.

2). Perenungan (*Incubation*)

Tahap perenungan adalah proses mencari dan memantapkan gagasan, sehingga visual yang akan diciptakan nantinya dapat sesuai dengan konsep yang diinginkan.

3). Pemunculan (*Insight*)

Setelah melewati tahapan persiapan dan perenungan, selanjutnya penulis menuangkan hasil idenya untuk dijadikan visual karya patung, dengan beberapa proses. Proses meliputi sketsa, modeling, cetak negatif dengan gypsum, cetak resin, dempul, cat dan pernis.



1



2



3



4



5



6



7



8



9



Gb.01. Proses Pembentukan Karya Patung

(sumber : dokumentasi pribadi)

DESKRIPSI KARYA



Gb.02. Ajeng Pratiwi, *Provokasi*, 2019

Resin dan Kawat, Variabel Dimensi
(sumber : dokumentasi pribadi)

Karya berjudul *Profokasi* adalah karya figuratif yang memiliki ukuran dimensi variabel dibuat pada tahun 2019, terbuat dari bahan resin yang di padu padankan dengan bahan pabrikan yaitu kawat. Bentuk dari karya tersebut adalah figur potongan tubuh manusia, berupa sepasang tangan yang di beri tekstur dan di cat dengan akrilik dibuat seperti tangan yang luka-luka. Tangan tersebut sedang menggenggam kawat yang di rangkai menjadi kawat berduri, kawat berduri lalu di bentuk menjadi beberapa huruf , sehingga menjadi kata yaitu *love*. Posisi karya pada bagian tangan di display pada dinding.

Terkadang manusia memiliki sifat berlebihan jika menyukai sesuatu dan mudah terpancing emosinya, jika yang ia yakini tidak sesuai dengan apa yang orang lain kehendaki. Mencoba menghasut orang lain untuk memaksakan apa yang ia inginkan dengan segala cara. Menggenggam yang ia yakini, tanpa sadar

apa yang ia sukai adalah yang dapat melukainya. Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagimu.



Gb. 03. Ajeng Pratiwi, *Tabiat #1*, 2020

Resin, Batu dan Kayu, 16cm x 16cm x 120cm

(sumber : dokumentasi pribadi)

Karya berjudul *Tabiat #1* adalah karya figuratif dengan ukuran dimensi 16 cm x 16 cm x 120 cm, memiliki 2 seri, terbuat dari bahan resin yang kombinasikan dengan batu dan kayu mahoni. Bentuk dari karya tersebut adalah figur tubuh manusia dengan kepala yang di ubah menggunakan batu, posisi figur sedang berdiri dan sakan terjatuh , di letakan di ujung kayu mahoni berbentuk kubik.

Semakin banyak manusia-manusia keras kepala yang bermunculan. Ia hanya mementingkan dirinya sendiri, mengabaikan kepentingan bersama, tidak peduli dengan sekitarnya dan sulit menerima kritik. Sifat yang terus dilakukan secara terus menerus berulang dan dipertahankan. Tampak nikmat dilakukan,

seakan-akan dirinya untung. Manusia berkepala batu representasi atas manusia egois, berdiri diujung tiang dengan posisi menjatuhkan diri. Menikmati kegoisannya dengan tenang, tanpa sadar hal tersebut yang membawa dirinya merugi.



Gb.04. Ajeng Pratiwi, *Kamuflase*, 2020

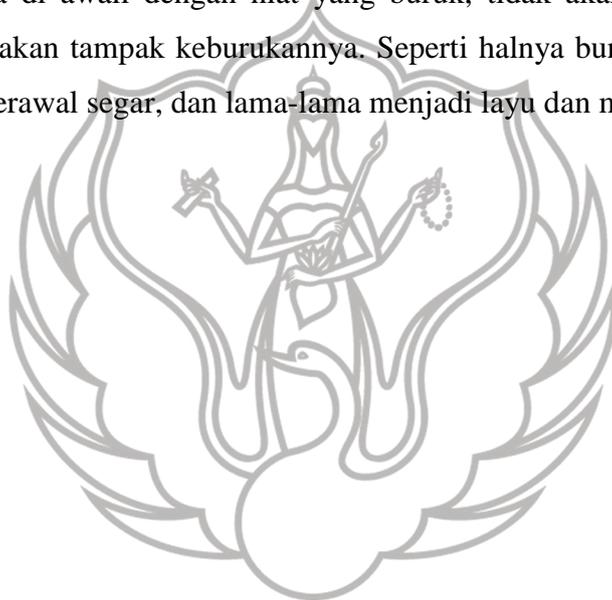
Resin, Kayu, dan Bunga 64cm x 21cm x 132cm

(sumber : dokumentasi pribadi)

Karya berjudul *Kamuflase* adalah karya figuratif yang memiliki ukuran dimensi 64 cm x 21 cm x 132 cm, terbuat dari bahan resin, yang di kombinasikan dengan bahan alam yaitu kayu jati belanda dan bunga. Bentuk karya potongan tubuh

manusia berupa wajah dan tangan, terdapat 8 wajah dengan mimik yang berbeda, salah satu wajah di beri tanduk, wajah tersebut di jadikan satu kesatuan dan di beri efek benjolan-benjolan daging, dengan tekstur dan warna kulit yang menijikan. Sepasang tangan dibuat sedang menggenggam bunga, di warnai menyerupai wajah. Figur tersebut di tempel pada papan kayu yang sudah di bentuk.

Manusia yang berpura-pura baik, hanya karena memiliki maksud tertentu untuk keuntungannya dirinya. Wajahnya dapat berubah-ubah menyesuaikan tempat berpijak. Ia tersenyum meyakinkan, menebarkan suatu hal yang menggiurkan, seolah-olah mengajarkan kebaikan dan memberikan suatu harapan. Suatu hal bila di awali dengan niat yang buruk, tidak akan berjalan lama dan perlahan pun akan tampak keburukannya. Seperti halnya bunga pada karya yang di sodorkan berawal segar, dan lama-lama menjadi layu dan membusuk.



Kesimpulan

Berkarya adalah sebuah proses pengolahan gagasan seorang seniman yang ingin mengungkapkan perasaan, pengalaman dan pola pikirnya yang dituangkan menjadi sebuah karya seni. Ketertarikan penulis pada visual horor yang disebabkan oleh pengalamannya membuat penulis ingin membuat karya seni dengan visualisasi yang menyeramkan. Namun, karya seni diciptakan tidak hanya untuk kebutuhan estetika saja, selain itu penulis ingin karya seni dapat di jadikan media untuk menyampaikan pesan-pesan moral. Karya seni dapat diciptakan dengan berbagai tujuan, tujuan yang muncul bisa untuk dirinya sendiri maupun untuk lingkungan di sekitarnya. Kebutuhan untuk merefleksikan diri atas pengalaman yang dialami maupun yang diamati pada sekitar lingkungan dirasa cukup penting untuk penulis. Mengakui kesalahan adalah hal yang cukup sulit untuk dilakukan manusia. Hal ini yang menjadi inspirasi pembuatan karya dalam tugas akhir yang berjudul “Visualisasi Horor dalam Karya Seni Patung sebagai Media Penyadaran Perilaku Menyimpang”. Ketertarikan dan kegelisahan tersebut lalu dituangkan menjadi 8 karya patung, dengan objek potongan figur manusia dengan visual menyeramkan, sebagai media ekspresi dan pengingat perilaku negatif agar menjadi pribadi yang lebih baik.

Daftar Pustaka

Kartika, Dharsono Sony, *Seni Rupa Modern Edisi Revisi*, Bandung: Rekayasa Sains, 2017

Sugono, Dendy (PR.), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2008

Soedarso, Sp., *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: Dayar Sana, 1990

Pamono, “*Nilai dan Norma Masyarakat*” dalam *Filsafat: Jurnal Filsafat “Wisdom”*, Seri 23, November 1995

