

**BURUNG *PHOENIX* SEBAGAI CITRA PERUSAHAAN
INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI
MONUMENTAL, *BASED PROJECT* PERUSAHAAN
PENGEMBANG PERUMAHAN SUBSIDI DAN
KOMERSIL PT.PANCA MULIA PERSADA**

**SKRIPSI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN
BASED PROJECT : PT.ARTES INDONESIA RAYA**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Seni Rupa Murni



Oleh:

WAHYU RAIHAN FIKRYAWAN

212132033

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG**

2025

PERSETUJUAN SKRIPSI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN

**BURUNG *PHOENIX* SEBAGAI CITRA PERUSAHAAN
INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI
MONUMENTAL, *BASED PROJECT* PERUSAHAAN
PENGEMBANG PERUMAHAN SUBSIDI DAN
KOMERSIL PT.PANCA MULIA PERSADA**

Oleh

Wahyu Raihan Fikryawan
NIM.212132033

Telah disetujui oleh pembimbing Tugas Akhir untuk diujikan Bandung, 7 Juli 2025

Bandung, 7 Juli 2025

Dosen Pembimbing I



Gabriel Aries Setiadi, S.Sn., M.Sn
NIP. 198403262014041001

Dosen Pembimbing II



Lauda Al Fitri, M.Pd.
NIP. 198708102024211021

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Zaenudin Ramli, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198107132009121003

PENGESAHAN SKRIPSI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN

**BURUNG PHOENIX SEBAGAI CITRA PERUSAHAAN
INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI MONUMENTAL,
BASED PROJECT PERUSAHAAN PENGEMBANG
PERUMAHAN SUBSIDI DAN KOMERSIL PT.PANCA MULIA
PERSADA**

Oleh

Wahyu Raihan Fikryawan
NIM. 212132033


Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji pada Jum'at, 20 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua Sidang : Gabriel Aries Setiadi, S.Sn., M.Sn
Sekretaris Sidang : Lauda Al Fiqri, M.Pd.,
Penguji 1 : Dr. Gustiyan Rachmadi, S.Sn., M.Sn.
Penguji 2 : Adinda Safrina, S.Ds., M.Ds.



Skripsi ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn) pada Institut Seni
Budaya Indonesia Bandung

Bandung, 7 Juli 2025
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Prof. Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds.
NIP. 197203101998021003

LEMBAR MOTO

"Hard work beats talent when talent fails to work hard"

(Kevin Durant)

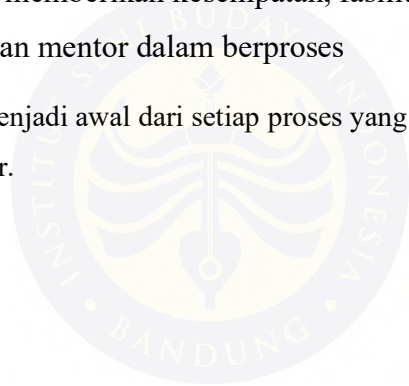


HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan terima kasih, penulis mempersembahkan tugas skripsi ini kepada:

1. Orang tua terhormat, yang telah mendukung, dan doa yang senantiasa tersalurkan, orang tua yang selalu memberikan dorongan dan motivasi dalam setiap langkah proses yang telah penulis lewati.
2. Keluarga besar, yang selalu memberikan semangat, kehangatan, kebahagiaan, dan dukungan moral serta membuat setiap proses berjalan lebih mudah.
3. Teman-teman angkatan 21, yang telah menemani, memberikan masukan, dan berbagi pengalaman selama masa perkuliahan, sehingga membuat perjalanan pada masa kuliah lebih berarti.
4. Pihak mitra yang memberikan kesempatan, fasilitas dan lingkungan yang baik dan dapat dijadikan mentor dalam berproses

Diharapkan karya ini menjadi awal dari setiap proses yang telah dilalui, dan meraih setiap capaian yang lebih besar.



HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Wahyu Raihan Fikryawan

NIM : 212132033

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Penciptaan berjudul **BURUNG PHOENIX SEBAGAI CITRA PERUSAHAAN INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI MONUMENTAL, BASED PROJECT PERUSAHAAN PENGEMBANG PERUMAHAN SUBSIDI DAN KOMERSIL PT.PANCA MULIA PERSADA** adalah karya penulis sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, penulis menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis. Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Bandung, 09 Juli, 2025

Yang menyatakan,

Wahyu Raihan Fikryawan

NIM.212132033

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **BURUNG *PHOENIX* SEBAGAI CITRA PERUSAHAAN INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI MONUMENTAL, *BASED PROJECT* PERUSAHAAN PENGEMBANG PERUMAHAN SUBSIDI DAN KOMERSIL PT.PANCA MULIA PERSADA** ini dengan lancar. Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada program Sarjana Seni Rupa.

Karya ini dilandasi oleh ketertarikan penulis untuk terjun langsung pada *project* yang melibatkan klien , khususnya dalam *project* ini adalah membentuk citra perusahaan melalui karya seni monumental di ruang publik. Dalam hal ini, burung Phoenix dipilih sebagai lambang kebangkitan, kekuatan, dan keberlanjutan nilai-nilai yang sejalan dengan visi PT. Panca Mulia Persada sebagai pengembang perumahan yang progresif.

Penulis menyadari bahwa pencapaian ini tidak lepas dari dukungan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Orang tua terhormat, yang telah memberikan dukungan, doa yang terus mengalir, serta memberikan dorongan dan motivasi atas setiap proses yang dilewati pada proses penciptaan karya ini
2. Dr. Retno Dwimarwati, S.Sen., M.Hum., selaku rektor Institut Seni Budaya Indonesia Bandung yang telah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menyelesaikan Skripsi dan Penciptaan karya sebagai syarat ke lulusan.
3. Prof. Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds., Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Budaya Indonesia Bandung yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan Pendidikan akademik.

4. Bapak Zaenudin Ramli, S.Sn., M.Sn.. Selaku Ketua Program Studi S1 Seni Rupa Murni Institut Seni Budaya Indonesia Bandung telah memberikan arahan dan kesempatan bagi pada kami untuk menyelesaikan Pendidikan akademik.
5. Bapak Gabriel Aries Setiadi, S.Sn.,M.Sn selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan, kritik, dan motivasi selama proses penyusunan tugas akhir ini.
6. Bapak Lauda Al fiqri, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan, kritik, dan motivasi selama proses penyusunan tugas akhir ini.
7. Pihak Mitra, PT. ARTES INDONESIA, atas kerja sama dan kepercayaannya dalam merealisasikan karya monumental ini sebagai bagian dari identitas perusahaan pada PT. Panca Mulia Persada.
8. Seluruh dosen Program Studi Seni Rupa, yang senantiasa memberikan dedikasi untuk terus membimbing dan mengarahkan setiap mahasiswa, agar menemukan potensi diri pada proses berkarya.
9. Salmon, menemani setengah perjalanan penulis dalam proses kuliah, serta meringankan beban mental dalam fokus pada tugas dan pekerjaan. Walaupun takdir membuatnya tidak dapat menemani penulis hingga akhir masa perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap segala bentuk kritik dan saran yang membangun demi pengembangan karya selanjutnya. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan seni rupa, khususnya dalam praktik seni monumental yang aplikatif dan kontekstual.

Bandung, 9 juli, 2025

Wahyu Raihan Fikryawan

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI TUGAS AKHIR...Error! Bookmark not defined.	
LEMBAR MOTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah Penciptaan.....	5
1. Batasan Tema.....	5
2. Batasan Kajian Teoritis.....	6
3. Batasan Konteks Ruang.....	6
4. Batasan Teknik dan Material	6
5. Batasan Dimensi	6
6. Batasan Waktu Produksi	7
C. Rumusan Ide Penciptaan.....	8
D. Tujuan Penciptaan	8
E. Manfaat Penelitian	8
F. Sistematika Penulisan	8
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	10
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	10
1. Semiotika Dalam Simbol Burung Phoenix.....	11
2. Burung Phoenix dalam Kajian Mitologi dan Seni	19
3. Stilasi Dalam Pendekatan Formalistik Seni Patung.....	21
4. Patung Monumental di Kawasan Hunian	22
5. PT.Panca Mulia Persada	24
B. Landasan Penciptaan.....	25
C. Teori Seni Monumental	25

1.	Identitas Visual dan Simbolik	26
2.	Orientasi dan Navigasi Ruang.....	27
3.	Daya Tarik Visual dan Daya Ingat.....	27
4.	Fungsi Sosial dan Komunikatif.....	27
D.	Semiotika	27
E.	Referensi Seniman.....	29
1.	I Nyoman Nuarta	29
2.	Teguh Ostenrik	30
F.	Korelasi Tema, Ide, dan Judul	31
1.	Tema.....	31
2.	Ide.....	31
3.	Judul	32
G.	Konsep Penciptaan.....	32
H.	Batasan Karya	32
1.	Bentuk.....	32
2.	Gaya.....	33
3.	Ukuran	33
BAB III	METODE PENCIPTAAN	34
A.	Tahap Penciptaan.....	34
B.	Proses Kreasi	34
C.	Perancangan Karya	37
1.	Sketsa Karya	37
2.	Sketsa Karya Terpilih	41
D.	Perwujudan Karya.....	41
1.	Perancangan 3D <i>Modeling</i>	42
2.	Pembuatan <i>Prototype</i> dan Sample.....	43
3.	Pembuatan Maket	46
4.	Modeling Karya.....	48
E.	Konsep Penyajian.....	50
BAB IV	PEMBAHASAN KARYA	52
A.	Penjelasan Karya	52
1.	Deskripsi Karya	52
2.	Analisis Formal.....	52
3.	Interpretasi	53
B.	Nilai Kebaruan Karya	54
BAB V	PENUTUP.....	55

A. Kesimpulan	55
B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	58



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Timeline Produksi	7
Tabel 2. Data Pekerja	7
Tabel 3. Metode Penciptaan	36



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Profil perusahaan	3
Gambar 2. Semiotik	11
Gambar 3. Sample Warna Merah dengan kode #5451-09308	14
Gambar 4. Sample Warna Emas Dengan Kode #5451-2204.....	15
Gambar 5. Sample Warna Emas dengan kode #5451-2204.....	16
Gambar 6. Logo PMP Land	25
Gambar 7. Semiotika.....	28
Gambar 8. Giant hand	30
Gambar 9. karya "si jendol"	31
Gambar 10. Sketsa 1	38
Gambar 11. Sketsa 2	39
Gambar 12. Sketsa 3	40
Gambar 13. Sketsa terpilih	41
Gambar 14. Perancangan 3d.....	42
Gambar 15. Proses 3D <i>Printing</i>	43
Gambar 16. Proses Pencetakan <i>Prototype</i>	44
Gambar 17. Asistensi Pewarnaan Dengan Mitra	45
Gambar 18. Proses Pengkodean Warna.....	45
Gambar 19. <i>Prototype</i>	46
Gambar 20. <i>Prototype</i> Pada Model Site Maket	46
Gambar 21. <i>Prototype</i> Pada Site Maket	47
Gambar 22. Pembuatan Struktur <i>Modeling</i>	48
Gambar 23. <i>Modeling</i>	48
Gambar 24. Proses Pengisian Cetakan	49
Gambar 25. Modul Patung	49
Gambar 26. Penyajian Karya	50

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada penciptaan karya seni patung monumental yang merepresentasikan citra perusahaan PT. Panca Mulia Persada, sebuah pengembang perumahan subsidi dan komersial. Patung monumental ini menggunakan simbol Burung Phoenix sebagai elemen utama, yang melambangkan pembaruan, kebangkitan, dan transformasi. Dalam konteks ini, Burung Phoenix dipilih karena relevansinya dengan visi dan misi perusahaan yang selalu berusaha untuk mengubah lahan yang belum berkembang menjadi kawasan hunian yang bernilai dan berkelanjutan. Penelitian ini membahas pentingnya seni patung monumental dalam memperkuat identitas visual wilayah, khususnya dalam sektor pembangunan perumahan. Patung yang dihasilkan tidak hanya bertujuan sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai instrumen komunikasi untuk memperkenalkan nilai-nilai perusahaan kepada masyarakat luas. Dengan menggunakan teknik cetak resin, karya ini diharapkan dapat menciptakan hubungan emosional antara penghuni dengan lingkungan tempat tinggal mereka, sekaligus memperkuat citra perusahaan sebagai pengembang yang visioner dan peduli terhadap budaya lokal. Melalui pendekatan ini, penelitian ini juga mengkaji tantangan dan realitas dalam penciptaan karya seni monumental di ruang publik, yang seringkali berinteraksi dengan berbagai kepentingan eksternal dan keterbatasan sumber daya.

Kata Kunci : Seni patung ruang publik, perumahan, monumental, cetak resin, *brand identity*, perumahan, mitologi Phoenix.