

**KARYA MINIATUR SEBAGAI GAMBARAN PROSES  
PRODUKSI PATUNG MELALUI PENDEKATAN *ART  
TOYS***

**SKRIPSI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN**



**FIRMANSYAH**

**NIM. 212132027**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG  
2026**

**KARYA MINIATUR SEBAGAI GAMBARAN PROSES  
PRODUKSI PATUNG MELALUI PENDEKATAN *ART  
TOYS***

**SKRIPSI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN**

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



**OLEH :**

**FIRMANSYAH  
NIM. 212132027**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG  
2026**

## LEMBAR PENGESAHAN

PENGESAHAN SKRIPSI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN

KARYA MINIATUR SEBAGAI GAMBARAN PROSES PRODUKSI PATUNG  
MELALUI PENDEKATAN *ART TOYS*

Oleh :

Firmansyah

NIM. 212132027

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji pada tanggal 14 Januari 2026

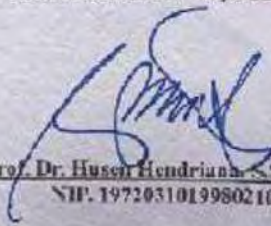
Tim Penguji

Ketua Sidang : Gabrie Aries Setiadi, S.Sn., M.Sn.  
Sekretaris Sidang : Martien Roos Nagara, S.Pd., M.Sn.  
Penguji 1 : Dr. Gustiyan Rachmadi, S.Sn., M.Sn.  
Penguji 2 : Joko Dwi Avianto, S.Sn., M.Sn.

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

Bandung, 14 Januari 2026

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

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

## LEMBAR PERSETUJUAN

PERSETUJUAN SKRIPSI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN

KARYA MINIATUR SEBAGAI GAMBARAN PROSES PRODUKSI PATUNG  
MELALUI PENDEKATAN *ART TOYS*

Oleh :

Firmansyah

NIM. 212132027

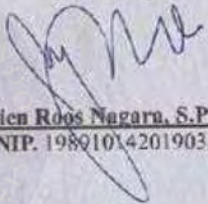
Telah disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir untuk diujikan Bandung, 14 Januari 2025

Bandung, 14 Juli 2024

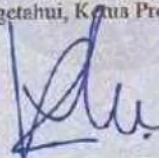
Pembimbing 1

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

Pembimbing 2

  
Martien Roos Negara, S.Pd., M.Sn.  
NIP. 198910142019032004

Mengetahui, Ketua Program Studi

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

## LEMBAR MOTTO

#masihdengankesibukanyangsama



## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah atas rasa syukur yang mendalam berkat Rahmat Allah SWT. skripsi tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan saya persembahkan untuk saya sendiri sebagai penulis dan kedua orang tua saya yang telah berjasa baik secara moril maupun materi.



## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : FIRMANSYAH

NIM : 212132027

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Penciptaan berjudul “KARYA MINIATUR SEBAGAI GAMBARAN PROSES PRODUKSI PATUNG MELALUI PENDEKATAN *ART TOYS*” adalah karya saya 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, saya 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, 00 Bulan 2026

Yang menyatakan,

**FIRMANSYAH**

**212132027**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur ke hadirat Allah SWT berkat rahmat, nikmat, dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “KARYA MINIATUR SEBAGAI GAMBARAN PROSES PRODUKSI PATUNG MELALUI PENDEKATAN *ART TOYS*”. Penyusunan Skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk dapat melanjutkan proses menuju terselesainya dan tercapainya Gelar Sarjana pada bidang studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.

Penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Segala hambatan dalam pengerjaan skripsi tugas akhir ini telah dilalui dan banyak pihak yang telah membantu sekaligus memberikan dukungan. Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Ibu Dr. Retno Dwimarwati, S.Sen, M.Hum. sebagai Rektor Institusi Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.
2. Bapak Prof. Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.
3. Bapak Zaenudin Ramli, S.Sn., M.Sn. sebagai Ketua Prodi Seni Rupa Murni Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.
4. Bapak Gabriel Aries Setiadi, S.Sn., M.Sn selaku dosen pembimbing I yang telah membantu memberikan saran, masukan dalam penulisan dan penciptaan tugas akhir ini.
5. Ibu Martien Roos Nagara, S.Pd.,M.Sn. selaku pembimbing II yang telah membantu memberikan saran, masukan dalam penulisan dan penciptaan tugas akhir ini.
6. Bapak/Ibu dosen Program Studi Seni Rupa Murni Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung yang senantiasa terus membimbing selama pembelajaran perkuliahan dari semester 1 hingga sampai saat ini.
7. Keluarga yang senantiasa mendo'akan dan mendukung sepenuh hati.
8. Kawan-kawan seperjuangan Seni Murni angkatan 21, kakak dan adik tingkat yang selalu mendo'akan, mendukung, dan membantu penulis.
9. Bapak Sammy Syauta, Mamah Astrid, Kaka Laica, dan Ade Wiwis yang telah memberikan ruang selama proses produksi karya.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna oleh karena

keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki, karena itu dengan rendah hati penulis memohon maaf atas segala kekurangan dan dengan senang hati menerima masukan dan saran yang membangun. Penulis berharap tulisan ini dapat memberikan manfaat kepada yang membacanya.

Bandung, Januari 2026

Penulis

Firmansyah



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR MOTTO .....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
ABSTRAK.....	xii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Batasan Masalah Penciptaan.....	2
C. Rumusan Masalah Penciptaan .....	3
D. Tujuan Penciptaan .....	3
E. Manfaat Penciptaan .....	4
F. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	6
KONSEP PENCIPTAAN .....	6
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	6
1. Seni Patung.....	6
2. Urban Toys .....	7

3. Miniatur.....	8
B. Landasan Penciptaan .....	9
1. Referensi Seniman.....	10
2. Referensi Karya.....	11
3. Referensi Literatur.....	12
4. Perupa Sebelumnya.....	14
5. Korelasi Tema Dan Judul .....	15
6. Konsep Karya.....	15
7. Batasan Karya.....	16
<b>BAB III.....</b>	<b>17</b>
<b>METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>17</b>
A. Tahapan Penciptaan.....	17
B. Perancangan Karya .....	18
1. Sketsa Karya.....	19
2. Sketsa Terpilih.....	20
C. Proses Perwujudan Karya .....	20
D. Konsep Penyajian Karya .....	24
<b>BAB IV.....</b>	<b>25</b>
<b>PEMBAHASAN KARYA.....</b>	<b>25</b>
A. Penjelasan Karya .....	25
1. Deskripsi karya.....	25
2. Evaluasi.....	36
3. Nilai Kebaruan Karya.....	36
<b>BAB V.....</b>	<b>37</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>37</b>
A. Kesimpulan .....	37
B. Saran.....	37
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>38</b>
<b>GLOSARIUM.....</b>	<b>39</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>40</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perupa sebelumnya .....	14
Tabel 3.1 Sketsa karya .....	19
Tabel 3.2 Sketsa terpilih .....	20
Tabel 3.3 Proses perwujudan karya .....	20



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Asmo Adji .....	9
Gambar 2.2 Fivust.....	10
Gambar 2.3 Bercermin pada sekitar .....	11
Gambar 2.4 Karakter Fivust .....	12
Gambar 3.1 Bagan tahapan penciptaan .....	17
Gambar 4.1 Penyajian Karya I .....	26
Gambar 4.2 Penyajian Karya II .....	28
Gambar 4.3 Penyajian Karya III .....	30
Gambar 4.4 Penyajian Karya IV .....	32
Gambar 4.5 Penyajian Karya V .....	34



## ABSTRAK

Perkembangan seni rupa di kota-kota besar menghadirkan beragam kesempatan bagi seniman muda untuk berekspresi, namun pemahaman masyarakat terhadap proses penciptaan karya seni, khususnya seni patung, sering terbatas pada penilaian visual terhadap hasil akhir. Berdasarkan pengalaman penulis dalam proses pembelajaran dan keterlibatan langsung dalam pembuatan patung, karya ini dirancang untuk menampilkan proses penciptaan secara menyeluruh melalui miniatur. Media miniatur dipilih karena mampu merepresentasikan seluruh tahapan pembuatan patung, mulai dari perancangan, pembentukan, hingga penyelesaian akhir, tanpa kehilangan esensi atau makna. Dengan demikian, karya ini tidak hanya menawarkan nilai estetis, tetapi juga berfungsi sebagai sarana edukasi, menekankan bahwa nilai seni terletak pada proses kreatif yang dilalui, bukan semata-mata pada hasil akhirnya.

**Kata Kunci:** *proses penciptaan, seni patung, miniatur, edukasi seni, kreativitas, visualisasi tahapan*



## **ABSTRACT**

*The development of visual arts in major cities provides numerous opportunities for young artists to express themselves; however, public understanding of the artistic creation process, particularly in sculpture, is often limited to the visual appreciation of the final work. Based on the author's experience in learning and directly participating in sculpture-making, this work is designed to present the creative process comprehensively through miniatures. Miniatures are chosen as an effective medium because they can represent all stages of sculpture production—from design and modeling to finishing—without losing their essence or meaning. Therefore, this artwork not only offers aesthetic value but also serves as an educational tool, emphasizing that the value of art lies in the creative process itself, not merely in the finished product.*

**Keywords:** *creative process, sculpture, miniature, art education, creativity, stage visualization*



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Bandung dikenal dengan dengan berbagai hal mearik yang terdapat di dalamnya. Gagasan kota kreatif ini melekat pada kota yang di kenal sebagai kota Varis Van Java (D. Warsana 2021). Berbagai kegiatan seni rupa, pameran, serta komunitas kreatif tumbuh dengan pesat dan menjadi wadah bagi para seniman muda untuk berekspresi. Menurut Soedarso (2006:12), perkembangan seni rupa di Indonesia tidak terlepas dari dinamika sosial dan budaya yang hidup di masyarakat, di mana kota-kota besar seperti Bandung menjadi pusat pertumbuhan kreativitas seni. Banyak pemuda dan pemudi mulai terjun ke dunia seni rupa dengan semangat berkarya dan berinovasi. Namun, di balik semangat tersebut, masih banyak yang belum memahami secara mendalam proses panjang dalam pembuatan karya seni, khususnya seni patung. Pemahaman mengenai aspek teknis, material, dan tahapan penciptaan masih terbatas pada hasil akhir yang tampak indah di ruang pamer.

Fenomena ini tampak terlihat pada sebagian penikmat seni yang cenderung hanya mengapresiasi karya dari sisi visual tanpa memahami proses kreatif di baliknya. Dengan demikian sejalan dengan yang di kemuka kan oleh Kartono "Apresiasi seni merupakan sikap perilaku apresiator dalam melakukan interaksi komunikasi dengan karya seni sebagai objek pengamatan, penghayatan, dan penikmatan karya seni yang ada tampil dengan segala atribut. Ada sajian isi, ide dan konsep yang terkandung di dalamnya (pesan, gagasan, propaganda, nilai estetis) yang diamati, dirasakan, dihayati, dihargai tampilan keberadaannya." (Kartono, 2004: 1). Dalam konteks seni patung, setiap tahap mulai dari perancangan, pembentukan, hingga penyelesaian akhir memerlukan ketelitian dan keterampilan tinggi. Ke tidak tahuan terhadap proses tersebut menimbulkan jarak antara pencipta dan penikmat seni, serta memudarkan nilai edukasi yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, perlu adanya upaya edukatif untuk memperkenalkan proses penciptaan patung secara lebih menyeluruh agar masyarakat memahami bahwa nilai sebuah karya seni tidak hanya terletak pada hasil akhirnya, tetapi juga pada proses kreatif yang dilalui.

Berangkat dari pengalaman pribadi yang di peroleh penulis selama proses pembelajaran di kampus maupun kegiatan di lapangan, muncul dorongan untuk menghadirkan perspektif baru dalam memandang seni patung. Pengalaman langsung dalam mengamati dan terlibat dalam proses pembuatan patung memperlihatkan betapa kompleks dan menariknya tahapan yang harus dilalui. Dari sinilah muncul gagasan untuk menghadirkan karya yang tidak hanya berfungsi sebagai objek estetis, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang mampu mengomunikasikan proses kreatif kepada masyarakat luas.

Dalam konteks tersebut, miniatur dipilih sebagai media presentasi yang efektif untuk memperlihatkan tahapan proses pembuatan patung secara utuh. Miniatur memiliki fungsi edukasi yang kuat karena dapat menampilkan bentuk dan situasi dalam skala kecil tanpa kehilangan esensi dan maknanya. Melalui penciptaan karya seni patung dalam bentuk miniatur, penulis berupaya memberikan pandangan baru bahwa proses penciptaan karya seni tidak semata-mata menghasilkan bentuk visual yang indah, melainkan juga merepresentasikan dinamika perjalanan kreatif dari ruang kerja yang penuh aktivitas hingga karya yang siap dipamerkan. Dengan demikian, karya ini tidak hanya menghadirkan nilai estetis, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang menegaskan pentingnya memahami seni sebagai proses yang utuh.

#### **B. Batasan Masalah Penciptaan.**

Pembahasan dalam tulisan ini hanya mencakup pengalaman empiris penulis dari hasil pembelajaran di kampus dan di lapangan mengenai proses produksi patung. Dari wacana tersebut, akan di visualisasi kan melalui pendekatan karya seni tiga dimensi. Teknik dan medium yang digunakan dalam penciptaan karya seni patug adalah *modelling* tanah liat yang di cetak resin. Pemilihan teknik dan medium ini merupakan bagian dari rangkaian hasil proses studi yang diperoleh penulis di kampus, sekaligus di perkaya oleh pengalaman praktis di lapangan. Bentuk yang ditawarkan adalah miniatur, dan visualisasi yang di hasilkan adalah kegiatan proses produksi patung yang di perkaya dengan karakter-karakter yang di ciptakan oleh penulis. Karakter yang di ciptakan penulis ialah karakter imajiner yang mengenakan baju produksi dan *bucket head* (topi bulat). Sehingga karakter tersebut menjadi simbol penulis

ketika melakukan proses kerja di lapangan. Dalam sebuah penciptaan, penting untuk menetapkan batasan kajian agar fokus tetap terjaga dan pembentukan dapat dilakukan secara lebih mendalam. Oleh karena itu, penciptaan ini hanya membahas pengalaman empiris penulis dalam konteks seni patung, khususnya pada proses produksi patung, tanpa memperluas pembahasan pada dimensi sosial atau historis secara umum.

1. Batasan teknik dan material

Teknik dan medium yang digunakan dalam penciptaan karya miniatur ini adalah *modelling* tanah liat atau clay dan 3d *modelling* yang di print 3d dan di cetak resin.

2. Batasan Dimensi dan Jumlah Karya

Karya miniatur proses produksi patung memiliki beragam ukuran (PxLxT). Tahap satu memiliki ukuran 50x50x25 cm, tahap dua memiliki ukuran 50x50x25cm, tahap tiga memiliki ukuran 40x40x25cm, tahap empat memiliki ukuran 40x40x25, dan terakhir tahap lima memiliki ukuran 30x30x25cm.

### C. Rumusan Masalah Penciptaan

Berdasarkan uraian di atas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana objek miniatur proses produksi patung dapat tersampaikan pada khalayak?
2. Bagaimana teknik dan visualisasi yang efektif untuk miniatur dapat tersampaikan pada khalayak?
3. Bagaimana penyajian karya yang tepat untuk memaksimalkan karya tersampaikan pada khalayak di ruang pameran?

### D. Tujuan Penciptaan

Dengan adanya rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai penulis adalah:

1. Mewujudkan objek miniatur proses produksi patung dapat tersampaikan pada khalayak.
2. Mewujudkan teknik dan visualisasi yang mampu mempresentasikan proses produksi patung melalui miniatur pada khalayak.

3. Mewujudkan penyajian dan pemasangan karya di ruang pameran yang sesuai dengan konsep, agar dapat tersampaikan kepada khalayak.

#### **E. Manfaat Penciptaan**

##### **a. Manfaat Bagi Peneliti**

Manfaat penciptaan ini bagi peneliti adalah sebagai berikut:

Melalui karya ini, penulis memperoleh pengembangan keterampilan teknis dan konsep, khususnya dalam mengolah bentuk, medium, dan metode presentasi yang mampu menyampaikan pesan artistik dan nilai-nilai yang terkandung dalam proses produksi patung.

##### **b. Manfaat Bagi Instansi**

Manfaat penciptaan ini bagi institusi adalah sebagai berikut:

Karya ini dapat berfungsi sebagai sumber pembelajaran visual dan inspirasi bagi mahasiswa lain untuk memahami kompleksitas proses penciptaan karya seni patung, sekaligus memperkaya dokumentasi karya dan artistik di lingkungan kampus.

##### **c. Manfaat Bagi Masyarakat**

Manfaat penciptaan ini bagi masyarakat adalah sebagai berikut:

Karya ini diharapkan dapat memberikan wawasan edukatif kepada masyarakat tentang proses panjang dan kompleks di balik penciptaan karya seni patung, sehingga meningkatkan apresiasi publik terhadap nilai kerja sama dalam seni.

#### **F. Sistematika Penulisan**

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini membahas mengenai latar belakang dari topik yang dibawa dalam laporan skripsi tugas akhir ini, Rumusan masalah, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penulisan, dan Sistematika Penulisan yang berkaitan dengan topik yang dibahas dalam tugas akhir.

##### **BAB II : KONSEP PENCIPTAAN**

Pada bab ini, penulis membahas mengenai Kajian Sumber Penciptaan, Landasan Penciptaan, Korelasi Tema, Ide, dan Judul, Konsep Penciptaan, dan Batasan Karya yang berkaitan dengan topik yang dibahas dalam tugas akhir.

### **BAB III : METODE PENCIPTAAN**

Pada bab ini, penulis membahas mengenai Proses Kreasi, Perancangan Karya, Perwujudan Karya, dan Konsep Penyajian Karya yang berkaitan dengan topik yang dibahas dalam tugas akhir.

### **BAB IV : PEMBAHASAN KARYA**

Pada bab ini, penulis membahas mengenai Penjelasan Karya, Nilai Kebaruan dan Keunggulan Karya tugas akhir yang telah selesai diciptakan beserta dengan dokumentasi hasil karyanya.

### **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini, penulis membahas mengenai Kesimpulan dan Saran dari konsep, proses, hingga penyajian karya tugas akhir.



## BAB II KONSEP PENCIPTAAN

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan mengenai dasar yang membentuk konsep penciptaan karya seni. Konsep penciptaan karya ini berakar pada pengalaman pribadi penulis, yang melibatkan proses penggambaran selama pembelajaran selama studi seni melalui medium yang sederhana. Pada bab ini, akan diuraikan mengenai kajian sumber penciptaan yang melibatkan referensi, landasan penciptaan yang mengarah pada teori-teori yang mendasari proses kreatif, serta korelasi antara tema, ide, dan judul karya. akan membahas bagaimana konsep penciptaan ini digali, dikembangkan, dan diwujudkan dalam bentuk karya seni patung, yang menggabungkan miniatur, toys dan teknik dengan tujuan menyampaikan proses produksi patung.

### A. Kajian Sumber Penciptaan

#### 1. Seni Patung

Secara umum, seni patung adalah cabang seni rupa tiga dimensi yang diciptakan dengan cara membentuk, memahat, atau mencetak suatu bahan menjadi karya yang memiliki volume, dan bentuk tertentu. Seni patung memperlihatkan unsur tiga dimensi panjang, lebar, dan tinggi sehingga dapat dilihat dari berbagai arah. Menurut Oxford Art Online, “seni tiga dimensi memberikan pengalaman visual yang melampaui permukaan gambar dua dimensi karena unsur ruang dan volume yang dimilikinya.” (Oxford Art Online – three-dimensional art). Untuk melihat patung seorang penghayat tidak dapat menghayati secara simultan tetapi membutuhkan waktu secara berkesinambungan (Dharsono Sony Kartika., 2017,34). Dalam sejarah jenis-jenis patung yang telah dihasilkan adalah: 1. *freestanding sculpture* atau patung berdiri yang sangat umum menggambarkan manusia atau objek lainnya; 2. *portrait sculpture* atau patung dada (bust) yang hanya memunculkan figure kepala manusia atau penjelmaan dewa; 3. *equestrian statue tipe* patung kuno yang melukiskan potret militer penunggang kuda yang biasanya diletakkan di taman atau perempatan jalan kota; 4. *relief sculpture* atau secara sederhana disebut *relief* yang memiliki background flat;

5. *mobile* atau *kinetic sculpture* yaitu patung yang bergerak, biasanya digerakkan oleh tenaga alam, maupun buatan, misalnya listrik, motor, magnet, program komputer atau elektronik sampai dengan tenaga eksplosif (Nawir., 2014, 9). Di wilayah Asia, seni patung memiliki keterkaitan erat dengan nilai-nilai kepercayaan, khususnya dalam ajaran Hindu dan Buddha. Berbagai jenis patung yang berkembang di Asia umumnya dipengaruhi oleh kedua agama tersebut, sebagaimana dijelaskan oleh (Kartika., 2011, 13). Di Indonesia sendiri, sejarah seni patung juga tidak terlepas dari pengaruh kepercayaan, di mana proses perkembangannya merupakan hasil akulturasi budaya yang bersumber dari kebudayaan Hindu-India (Budi., 2003, 297). Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik seni patung di Indonesia tumbuh dari perpaduan antara tradisi lokal dan pengaruh budaya luar yang masuk melalui proses interaksi keagamaan dan kebudayaan. Sementara itu, di Eropa, seni patung berkembang dengan menekankan pada nilai keindahan ideal manusia (*humanisme*), di mana karya-karya patung tidak hanya digunakan untuk keperluan religius, tetapi juga untuk menggambarkan keagungan bentuk tubuh manusia yang dianggap sebagai simbol kesempurnaan. Perkembangan seni patung di Eropa pun menunjukkan perbedaan dan ciri khas tersendiri di setiap periode sejarahnya, mulai dari masa Romawi-Yunani, Gotik, Renaissance, hingga era Modern dan Kontemporer.

## **2. Urban Toys**

Urban toys adalah objek tiga dimensi berbentuk mainan yang diciptakan oleh seniman atau desainer independen sebagai media ekspresi artistik. Tidak seperti mainan komersial, urban toys memiliki nilai estetis, karakter visual, dan narasi yang kuat karena diciptakan berdasarkan idealisme kreator. Berbeda dari mainan komersial yang diproduksi massal, urban toys memiliki karakter yang lebih personal karena mengandung narasi visual, desain karakter, dan penggunaan material yang bervariasi. Tidak ada aturan baku dalam penciptaan urban toys desainer atau seniman memiliki kebebasan penuh dalam mengembangkan bentuk maupun karakter (Priyantoro, 2019, hlm. 34), Mainan ini awalnya muncul sebagai objek koleksi Secara visual, urban toys menampilkan karakter dengan gaya yang

unik, eksperimental, dan sering kali mencerminkan identitas budaya populer, gaya hidup urban, serta ekspresi individual penciptanya. Menurut Open Library, pendekatan seni kontemporer sering kali mengaburkan batas antara seni tinggi dan budaya populer sehingga objek seperti urban toys menjadi alat ekspresi yang sah dalam seni rupa modern. (Open Library – Theory of Art). Bentuknya tidak hanya berfungsi sebagai objek permainan, melainkan sebagai artefak visual yang membawa makna, narasi, dan estetika khas.

Material yang digunakan dalam pembuatan urban toys beragam, seperti vinyl, resin, kayu, logam, atau tekstil, sehingga memungkinkan eksplorasi bentuk dan karakter yang lebih luas. Urban toys dapat dibagi menjadi *completed toys* dan *customized toys*, di mana jenis kedua memungkinkan pengguna mengubah bentuk dan warna sesuai preferensi (Priyantoro, 2019, hlm. 35). *Completed toy* produk jadi dengan desain tetap sesuai konsep kreator, serta *customized* atau *DIY (Do It Yourself)* yang memberikan ruang bagi pemilik untuk menyesuaikan warna, bentuk, atau detail visual. Dengan demikian, keunikan dan kekhasan *urban toys* digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan pesan, makna, dan nilai-nilai budaya. Inovasi teknologi saat ini juga berkontribusi terhadap ketersediaan material, serta pertumbuhan *maker movement* yang mendukung secara luas aktivitas partisipasi konsumen untuk menciptakan berbagai objek. Fenomena yang terjadi dalam komunitas *urban toys* merupakan respons terhadap masalah nyata dan kekhawatiran (Novica, 2020, hlm 139). Urban toys berperan sebagai media penyampai pesan, simbol budaya, dan bentuk praktik artistik kontemporer yang merefleksikan dinamika sosial serta perkembangan kreativitas dalam masyarakat modern.

### **3. Miniatur**

Miniatur atau model merupakan representasi fisik berskala yang digunakan untuk memvisualisasikan bentuk, ruang, dan struktur. M. Susanto dalam bukunya *Diksi Seni Rupa* (2002) Miniatur adalah maket, reflika, prototype, dan model skala serta aneka ragam bentuk karya seni rupa yang dibuat dengan ukuran kecil. Dalam teori seni rupa, miniatur dipahami sebagai bentuk representasi visual yang mempertahankan karakter dan proporsi objek asli walaupun dalam skala kecil. (Open Library – Theory of

Art). Miniatur memiliki beberapa fungsi utama, yaitu sebagai alat representasi ide visual, sebagai media edukatif untuk menyederhanakan objek, dan sebagai karya artistik yang menampilkan kreativitas pembuatnya. memandang miniatur sebagai alat bantu visual untuk memahami struktur dan fungsi dari objek yang direpresentasikan, sehingga memiliki nilai edukatif. Miniatur juga dapat menjadi karya seni tersendiri yang bukan hanya menirukan objek, tetapi juga mengekspresikan kreativitas dan gaya pembuatnya. Miniatur menuntut ketepatan dalam skala, proporsi, dan detail meskipun berukuran kecil.

Jenis-jenis miniatur sangat beragam, mulai dari miniatur arsitektur, miniatur figur, hingga miniatur diorama yang memadukan objek, figur, latar, dan cerita dalam satu komposisi. Beragamnya jenis ini menunjukkan bahwa miniatur memiliki peran penting dalam penyampaian informasi, hingga penyajian narasi dalam karya seni. Proses pembuatan miniatur melibatkan beragam material dan teknik. Material yang lazim digunakan meliputi PVC board, clay, resin, plastik ABS, dan kayu. Teknik pembuatannya pun beragam, seperti *sculpting*, *casting*, *carving*, dan *painting*. Teknik sangat bergantung pada tujuan pembuatan, karakter objek, dan tingkat detail yang diinginkan. Hal ini menunjukkan bahwa pembuatan miniatur merupakan proses yang kompleks dan membutuhkan perencanaan teknis serta keterampilan artistik.

## **B. Landasan Penciptaan**



Gambar 2.1 Asmo Adji  
(Sumber: Instagram Asmo Adji, 2025)

## 1. Referensi Seniman

Asmo Adji (lahir 1995, Jakarta, Indonesia) adalah seniman otodidak yang berfokus pada lukisan dan patung. Lahir dan dibesarkan dalam lingkungan yang sederhana, Asmo memulai praktik seninya dengan menggambar pemandangan di sekitarnya, mengubahnya menjadi garis-garis ekspresif di atas kertas. Ia kemudian menginterpretasi ulang sketsa-sketsa tersebut ke dalam format tiga dimensi, menggabungkan bahan-bahan baru dan objek-objek yang ditemukan. Asmo telah berpartisipasi dalam berbagai pameran di Indonesia, seperti Pameran Gambar Urban Harmoni, Talenta Pop Gelley, Plaza Indonesia (2022), Asmo merupakan salah satu finalis dalam 7th Bandung Contemporary Art Awards.



Gambar 2.2. Fivust  
(Sumber: Dgalerie, 2025)

Fivust atau dikenal juga dengan nama F21ST, memiliki nama asli Fivust Agriwastora merupakan seorang seniman, ilustrator, serta muralis asal Bogor, Indonesia. Karyanya dikenal melalui gaya visual yang eksplosif dengan penggunaan warna-warna kontras, garis-garis organik, serta bentuk-bentuk yang menggabungkan unsur pop culture, manga Jepang, dan imajinasi surealis. Dalam proses kreatifnya, Fivust sering mengeksplorasi tema alter ego manusia, yaitu sisi lain dari kepribadian individu yang sering tersembunyi namun memiliki kekuatan ekspresif dalam karya seni. Melalui karya-karyanya, Fivust menghadirkan perpaduan antara nilai-nilai lokal dan global, serta menawarkan refleksi tentang mimpi, identitas, dan kemanusiaan, menjadikannya

salah satu seniman muda Indonesia yang berpengaruh dalam perkembangan seni urban kontemporer.

## 2. Referensi Karya



Gambar 2.3 Asmo Adji  
(Sumber: Instagram Asmo Adji, 2025)

"Bercermin Pada Sekitar"

Ukuran : 270 x 300 x 160cm

Media : Mix Media (seng, kayu, kabel, kain, lampu, cermin dll)

Tahun : 2024

Pembangunan adalah elemen penting dalam kemajuan sebuah kota agar dapat tetap menyesuaikan diri dengan perkembangan jaman dan tercapainya kesejahteraan. Namun, aspek kesejahteraan hanya dapat dicapai jika pembangunan merata dan benefitnya dapat dinikmati seluruh golongan masyarakat. "Bercermin Pada Sekitar" menampilkan ironi fasad dan realita kehidupan urban. Kaca-kaca pada gedung-gedung pencakar langit di kota merefleksikan pemandangan sekitarnya, menampilkan kemegahan dan kesuksesan pembangunan. Namun, yang tidak tampak pada refleksi tersebut adalah yang terselip, tersembunyi



Gambar 2.4 Karakter Fivust  
(Sumber: Instagram Fivust, 2025)

Fivust dikenal dengan karakter-karakter bergaya pop surealis yang memadukan bentuk manusia, hewan, dan makhluk imajiner. Karakternya biasanya memiliki mata besar, ekspresi lembut namun misterius, serta tubuh yang mengalir dan lentur. Dalam setiap karya, karakter tersebut tidak hanya menjadi figur visual, tetapi simbol dari emosi, kesadaran diri, dan hubungan manusia dengan dunia batin. Karya karakter Fivust banyak muncul di dinding publik, kanvas, hingga karya digital tiga dimensi. Ia sering menggambarkan karakter tunggal yang tampak berada dalam ruang mimpi, dengan latar penuh warna neon dan elemen visual simbolik seperti kabut, garis melengkung, dan bentuk geometris lembut.

### **3. Referensi Literatur**

Menurut Eileen John, seni memiliki peranan kognitif dan moral yang signifikan bagi manusia. Melalui karya seni, khususnya fiksi sastra, seseorang dilatih untuk mengembangkan kepekaan moral, menilai situasi kompleks, serta membayangkan pengalaman orang lain. Seni dalam hal ini bekerja sebagai latihan moral yang membentuk kebaikan seperti empati, kepekaan, dan pemahaman terhadap sesama. Pemikiran ini sejalan dengan pandangan Murdoch, Nussbaum, yang menegaskan bahwa membaca atau mengalami karya sastra berarti memasuki ruang imajinasi yang mampu memperdalam kapasitas moral manusia. Selain sebagai latihan moral, seni juga dapat menjadi sumber pengetahuan moral substantif. Melalui pengalaman imajinatif, seni memungkinkan kita merasakan nilai moral sebuah tindakan dengan tingkatan emosional yang tidak selalu dapat dicapai melalui penjelasan teoritis. Karya seni menunjukkan bagaimana suatu tindakan, baik nyata maupun fiksional, membawa dampak moral tertentu. Emosi yang muncul ketika kita membayangkan peristiwa dalam karya tersebut dapat menjadi bukti mengenai baik atau buruknya tindakan tersebut. Dengan demikian, seni memberi akses khusus pada pemahaman moral yang tidak bersifat abstrak, melainkan tertanam dalam pengalaman emosional.

Pengalaman estetis juga memiliki kekuatan membenaran moral karena respons imajinasi yang hidup dapat menunjukkan keterlibatan batin yang jujur terhadap suatu situasi. Pengalaman estetis melibatkan lebih dari sekadar melihat; ia mencakup penghargaan terhadap nilai artistik, interpretasi, dan makna yang terkandung dalam karya seni. (Internet Encyclopedia of Philosophy, Aesthetics). Ketika pengalaman estetis sangat kuat dan jelas, hal itu dapat menjadi alasan yang sah untuk mempercayai bahwa situasi tersebut penting secara moral. Namun, pengalaman estetis juga dapat menyesatkan, misalnya ketika seseorang menikmati karya yang mengandung muatan rasisme. Meski demikian, tidak realistis untuk menolak sepenuhnya kekuatan membenaran dari pengalaman estetis yang intens, karena ia sering kali menjadi salah satu cara penting bagi manusia untuk memahami nilai. Lebih jauh, Freeland menekankan bahwa pemahaman moral dalam seni tidak selalu cukup hanya melalui pengalaman langsung. Komentar, diskusi publik, dan interpretasi budaya sangat dibutuhkan untuk memperdalam pemahaman terhadap karya seni, terutama ketika karya tersebut memiliki kompleksitas moral yang tinggi. Dalam banyak kasus, keakuratan interpretasi moral justru diperoleh melalui proses dialog dan pertukaran gagasan dalam ruang publik.

Pengalaman artistik juga dapat menjadi sumber kepercayaan moral melalui apa yang disebut sebagai rekognisi pengalaman, yaitu ketika seseorang menemukan kembali pengalaman hidupnya tercermin dalam sebuah karya. Contohnya, pengalaman seorang ibu yang melihat puisi Sylvia Plath sebagai representasi akurat dari perasaannya sendiri setelah melahirkan. Ketika pengalaman personal bertemu dengan pengalaman estetis, timbul keyakinan bahwa interpretasi tersebut benar karena beresonansi dengan realitas batin individu.

Secara filosofis, seni tidak hanya mengajarkan fakta atau nilai, tetapi dapat membentuk kategori pengetahuan itu sendiri. Seni mendorong pembentukan cara baru dalam memahami dunia, menciptakan kategori-kategori baru dalam pengalaman, serta menggoyahkan batas-batas lama yang sebelumnya diterima. Nelson Goodman menegaskan bahwa seni

tidak hanya menyajikan pengetahuan, tetapi juga menentukan apa yang mungkin diketahui manusia. Dengan kemampuan untuk mengungkap cara pandang baru, seni membantu membentuk konsep-konsep dasar seperti simpati, hubungan manusia, dan interpretasi pengalaman.

Secara keseluruhan, seni memiliki kedudukan penting bukan hanya sebagai objek estetis, tetapi juga sebagai sumber dan pembentuk pengetahuan moral. Seni melatih kepekaan, menyampaikan nilai substantif, memberikan pembenaran moral melalui pengalaman estetis, diperkaya oleh diskursus publik, beresonansi dengan pengalaman pribadi, serta membentuk kategori pemahaman manusia. Dengan demikian, seni berperan besar dalam membantu manusia memahami kehidupan dan nilai moral yang menyertainya.

#### 4. Perupa Sebelumnya

Tabel 2.1 Perupa Sebelumnya

No	Nama Perupa	Judul Karya	Tahun
1	Asep Wahyudin	Diorama Proses Pembuatan Patung Soekarno	2017
2	Dennanda Puspa Arianti	<i>Cartensz Expedition 1936</i>	2025

Karya merupakan karya orisinal yang dikembangkan melalui pendekatan *toys art* yang dipadukan dengan elemen miniatur sebagai strategi visual dalam merepresentasikan gagasan dan proses penciptaan. Meskipun memiliki irisan wacana dengan karya-karya sebelumnya, seperti diorama proses pada karya Asep Wahyudin maupun pendekatan naratif visual pada karya Denanda Puspa Arianti, karya ini memiliki perbedaan mendasar baik dari segi konsep, bentuk, maupun pendekatan artistik. Karya berangkat dari dokumentasi peristiwa atau rekonstruksi historis tertentu, juga menekankan eksplorasi karakter imajiner, *toys*, dan penyederhanaan bentuk sebagai medium reflektif atas proses dan pengalaman personal pencipta. Dengan demikian, karya ini berdiri sebagai penciptaan mandiri

yang memiliki identitas visual, narasi, dan kebaruan tersendiri, serta tidak mereplikasi ataupun meniru karya perupa sebelumnya.

#### **5. Korelasi Tema Dan Judul**

Tema besar yang diangkat pada penciptaan karya ini yaitu proses produksi patung melalui miniatur. Ide yang pertama muncul yaitu berawal dari sering munculnya pertanyaan mengenai bagaimana proses pembuatan patung. Atas dasar pengalaman empiris penulis selama pembelajaran di kampus dan di lapangan, maka penulis akan merepresentasikan proses pembuatan patung melalui miniatur. Judul yang akan dipakai nanti yaitu sesuai dengan judul penulisan ini yaitu “proses produksi patung”, judul tersebut dipilih karena bisa langsung mempresentasikan apa yang dimaksud dalam penciptaan karya.

#### **6. Konsep Karya**

Konsep dalam penciptaan karya ini mencakup tema dan ide yang kemudian di elaborasikan kedalam suatu karya seni miniatur. Karya ini merepresentasikan secara mendalam mengenai proses produksi patung. Melalui pendekatan miniatur, ide ini kemudian di wujudkan dengan bentuk dan karakter yang diciptakan penulis, yang merepresentasikan pengalaman penulis selama pembelajaran. Nantinya pada pembuatan karya, konsep utama akan merepresentasikan proses pembuatan patung. Karya miniatur nantinya akan dibuat semaksimal mungkin dari mulai graperi pakaian, gestur, karakter, hingga suasana dalam peristiwa tersebut. Ukuran maket nantinya beragam, tahap satu memiliki ukuran 50x50x25 cm, tahap dua memiliki ukuran 50x50x25cm, tahap tiga memiliki ukuran 40x40x25cm, tahap empat memiliki ukuran 40x40x25, dan terakhir tahap lima memiliki ukuran 30x30x25cm. media yang digunakan yaitu meliputi clay dan 3d *modelling* untuk tahap *modelling* dan proses akhir menggunakan teknik cetak resin dan 3d print.

## 7. Batasan Karya

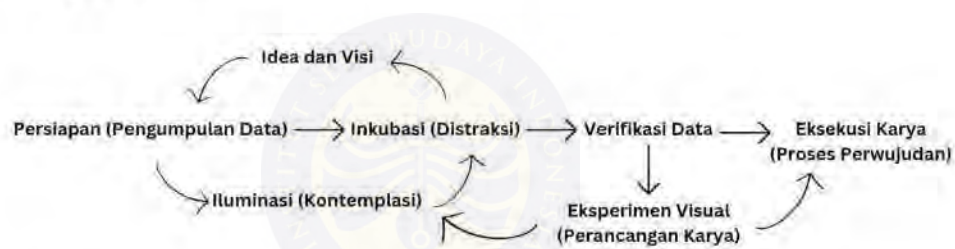
Batasan karya ini meliputi beberapa aspek penting yang menjadi acuan dalam proses penciptaan. Karya yang diciptakan berjumlah lima buah karya, namun itu merupakan satu kesatuan dari satu tema besar yaitu proses produksi patung. Material yang digunakan adalah PVC board, bambu, clay, silikon, dan resin fiber yang dipilih karena sifatnya yang kuat, fleksibel, serta mudah dibentuk sesuai kebutuhan. Dalam proses pembuatannya, penulis menggunakan teknik *modelling sculpture* dan teknik cetak untuk mencapai bentuk serta detail yang diinginkan. Dari segi visual, karya ini akan diberi sentuhan warna dengan cerah seperti merah, kuning, dan warna neon yang menonjolkan kesan dinamis, ekspresif, dan penuh karakter, sesuai dengan tema dan pesan yang ingin disampaikan melalui karya, dan menjadi daya tarik penikmat seni untuk bisa mempelajari lebih lanjut.



## BAB III METODE PENCIPTAAN

### A. Tahapan Penciptaan

Penciptaan karya seni tidak terlepas dari adanya konsep, proses penciptaan, hasil akhir serta display karya. Konsep meliputi ide dan nilai yang akan diangkat dalam karya seni mengandung makna yang ingin disampaikan kepada publik. Proses penciptaan meliputi bagaimana gaya yang digunakan, media dan teknik yang di aplikasikan oleh seniman pada karyanya berdasarkan proses kreasi Graham Wallas dalam buku *The Art of Thought*. Sedangkan display karya yaitu seniman memperlihatkan tata letak karyanya sehingga dapat dinikmati oleh pengunjung. Semua hal-hal tersebut kemudian menjadi komponen yang penting untuk diperhatikan sebagai bentuk dari proses kreasi yang konsisten.



Tahapan pertama adalah tahap preparasi yaitu tahap ketika ide, gagasan,

Gambar 3.1 Bagan Tahapan Penciptaan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

dan konsep terbentuk mulai bermunculan melalui membaca suatu data. Penulis mulai mengumpulkan berbagai data dan materi dari beberapa sumber, seperti media cetak (buku) dan media digital (jurnal/website/artikel). Selain itu, penulis juga melakukan asistensi dengan dosen untuk mendapatkan pandangan dan opininya terkait dengan isu yang diangkat dalam karya tersebut. Dengan mengumpulkan data dengan membaca dari berbagai sumber dan jenis media, penulis dapat menyusun informasi yang didapat kemudian diolah menjadi suatu ide dan gagasan untuk karya tugas akhir yang akan dibuat.

Tahap yang dilakukan selanjutnya adalah inkubasi yaitu tahap ketika adanya pengendapan atau perenungan kembali atas ide-ide dan gagasan untuk diolah sesuai dengan kemampuan diri. Dalam proses penciptaan karya, aktivitas untuk melakukan perenungan terhadap ide yang telah ada perlu dilakukan yaitu mencakup pertimbangan dalam proses perwujudan karya. Selain itu, pertimbangan yang perlu dipikirkan yaitu komposisi visual karya dan nilai penting karya dengan ide tersebut. Pada tahap ini juga terjadi pengolahan dan pematangan ide.

Fase iluminasi merupakan tahapan pengungkapan ide yang kemudian timbul wawasan sehingga ide-ide tersebut selanjutnya diungkapkan atau diekspresikan. Pada tahap ini, penulis sudah menemukan kaitan antara satu persoalan, mengetahui media, teknik, dan komposisi dalam penciptaan karya. Kemudian, penulis membuat sketsa kasar mengenai objek apa saja yang berkaitan dengan tema.

Tahapan terakhir dari proses kreasi adalah tahap verifikasi atau penilaian atas karya. Ketika karya telah dianggap selesai, perlu adalah penilaian objektif baik itu dari internal maupun eksternal sehingga hasil karya dapat memenuhi parameter “ideal”. Penilaian internal adalah penilaian yang dilakukan oleh diri sendiri yang pada kasus ini, penulis menilai karya patung yang telah diciptakan sendiri oleh penulis. Sedangkan penilaian eksternal yaitu penilaian yang dilakukan oleh orang lain. Penulis meminta pendapat rekan dan dosen pembimbing untuk menilai karya penulis secara objektif ketika proses asistensi berlangsung. Dalam hal ini, penulis melakukan penilaian mengenai kurang dan lebihnya karya sehingga dapat dilakukan perbaikan lebih awal.

## **B. Perancangan Karya**

Perancangan karya dilakukan dengan membuat sketsa-sketsa alternatif yang kemudian akan dipilih untuk nantinya direalisasikan menjadi karya yang sebenarnya. Pada karya ini, proses produksi patung sebagai poin utama dalam pencitaan patung dalam bentuk miniatur. Pristiwa yang di tampilkan dalam karya tersebut adalah proses pembuatan patung, dengan beberapa karakter yang di ciptakan penulis untuk merepresentasikan bahwa karakter tersebut adalah penulis itu sendiri. Beberapa objek yang ditampilkan seperti *scaffolding*,

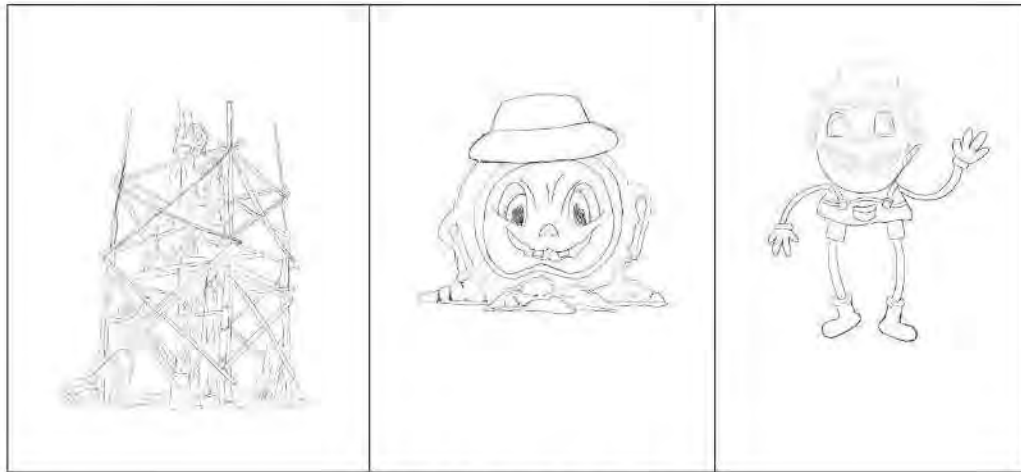
karung, tanah liat, kerangka patung, ember, dan beberapa butsir. Objek tersebut dapat melambangkan dan merepresentasikan atas tema dan peristiwa yang diangkat.

### 1. Sketsa Karya



Tabel 3.1 Sketsa Karya  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)


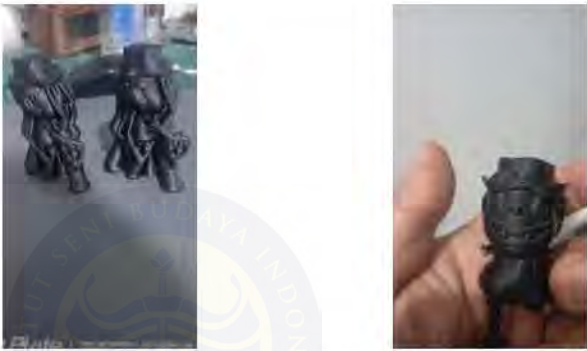

## 2. Sketsa Terpilih






Tabel 3.2 Sketsa Karya Terpilih  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

## C. Proses Perwujudan Karya

NO	DOKUMENTASI
1	
	<p>Keterangan: Tahap awal merupakan tahap pembuatan miniatur armature atau kerangka internal yang berfungsi sebagai penopang struktur dasar patung yang terbuat dari kawat galvanis 2mm.</p>

2	
<p>Keterangan: Tahap kedua merupakan tahap <i>modelling</i> dimana penulis melakukan proses pemodelan digital dan manual menggunakan clay plastisin.</p>	
3	
<p>Keterangan: Tahap ketiga merupakan proses pencetakan model sebagai model master sebelum di perbanyak dengan menggunakan teknik 3d print.</p>	
4	
<p>Keterangan: Tahap keempat merupakan tahap pembuatan <i>mold</i> atau cetakan dari model yang telah dibuat, bahan yang digunakan ialah silikon dan resin.</p>	

5	
<p>Keterangan: Tahap kelima merupakan proses pencetakan model dari awalnya berbahan clay menjadi bahan resin, dan memperbanyak model dengan menggunakan <i> mold </i> atau cetakan yang telah dibuat sebelumnya.</p>	
6	
<p>Keterangan: Tahap keenam merupakan hasil cetakan dan telah diperbanyak, namun bentuknya belum sempurna sehingga harus masuk tahap <i> finishing </i></p>	
7	
<p>Keterangan: Tahap selanjutnya merupakan proses pembuatan miniatur <i> scaffolding </i> atau steger prancah dari bahan sumpit bambu sebagai struktur sementara untuk menopang pekerja dalam proses pembuatan patung. Dan miniatur pallet kayu yang terbuat dari stik es krim sebagai alat penopang sementara patung yang dibuat.</p>	

8	
<p>Keterangan: Tahap selanjutnya merupakan proses pendempulan dan penghamplasan patung, untuk merapihkan permukaan patung dari bekas gelembung resin dan merapihkan sambungan.</p>	
9	
<p>Keterangan: Tahap selanjutnya merupakan proses pemberian epoxy untuk melihat apakah patung masih ada yang belum rapih serta memprkuat cat supaya tidak cepat rontok.</p>	
10	
<p>Keterangan: Tahap terakhir yakni pembuatan base untuk penunjang karya.</p>	

Tabel 3.3 Proses Perwujudan Karya  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

#### **D. Konsep Penyajian Karya**

Konsep penyajian karya dirancang secara fleksibel dengan merespon ruang yang ada serta tata letak yang diperhatikan dengan mempertimbangkan arah pandang pengunjung. Selain itu juga memperhatikan arah pencahayaan yang baik agar dapat menonjolkan detail dari setiap prosesnya, karya disimpan diatas base yang terbuat dari kayu reng agar terkesan industrial, dan karya akan di display dengan berurutan dari adegan satu sampai lima dengan membentuk tanda plus.



*Gambar 3.1 Penyajian Karya  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)*

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN KARYA**

#### **A. Penjelasan Karya**

##### **1. Deskripsi karya**

Karya ini berjudul "Proses Produksi Patung" karya ini beragam ukuran tahap satu memiliki ukuran 50x50x25 cm, tahap dua memiliki ukuran 50x50x25cm, tahap tiga memiliki ukuran 40x40x25cm, tahap empat memiliki ukuran 40x40x25, dan terakhir tahap lima memiliki ukuran 30x30x25cm. Karya ini memperlihatkan bagaimana proses produksi patung dari mulai pembuatan armatur, modelling, cetak, finishing, dan patung yang dihasilkan. Karya ini memiliki 5 adegan, adegan pertama yaitu proses pembuatan armatur dan modelling, adegan ini memperlihatkan bagaimana proses modelling di lakukan dan struktur dalam patung masih terlihat. Adegan kedua yaitu proses pencetakan patung yang memperlihatkan modelling yang telah tertutup cetakan namun ada bagian dalam yang terlihat. Adegan ketiga yaitu proses *finishing* patung dengan memperlihatkan pekerja sedang melakukan perapihan patung. Adegan ke empat yaitu proses pewarnaan patung yang memperlihatkan pekerja sedang melakukan pengecatan patung. Adegan kelima yaitu patung yang telah selesai di buat. Karya ini merupakan karya satu kesatuan yaitu tahapan produksi patung. Dalam karya ini, tahapan produksi patung di interpretasikan dalam satu karya namun dibagi menjadi lima bentuk karya, diantara-Nya:

### a. Karya I “Proses Produksi Patung 1”



Gambar 4.1 *Penyajian Karya I*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Karya pertama berjudul “Proses Produksi Patung 1” menggunakan teknik modelling dan assembling. Karya menampilkan sebuah proses awal dalam tahap berkarya, karya menampilkan bentuk miniatur *scaffolding* dengan beberapa patung kecil yang sedang membuat armature. Dalam karya pertama ini, karya mencoba mempresentasikan pentingnya tahap awal atau persiapan dalam membuat karya. Selain mengejar nilai estetika dalam karya, karya ini juga mencoba mengajak publik untuk lebih menghargai karya seni dengan melihat bagaimana karya seni tercipta.

#### a.) Analisis Formal

Analisis formalis digunakan untuk menguraikan elemen visual pada karya yang merangkum Bentuk komposisi, Material, Warna, Penataan ruang, Interpretasi.

#### b.) Bentuk dan komposisi

Bentuk karya dibuat bergaya industrial dengan menampilkan elemen- elemen mentah seperti bambu, besi, tanah yang terekspos selayaknya area produksi. Komposisi antara *scaffolding*, palet kayu, mesin las, dan alat- alat produksi patung lainnya menegaskan bahwa

itu merupakan area produksi patung.

**c.) Material dan Warna**

*Finishing* perpaduan warna natural dan warna cerah dapat menciptakan tampilan yang menarik dan seimbang. Warna natural menjadi pondasi yang menenangkan dan netral, sedangkan warna cerah memberikan kesan menarik dan menambah energi titik fokus. Resin sebagai material dasar memungkinkan pengerjaan detail tekstur dan efisien dalam konteks produksi.

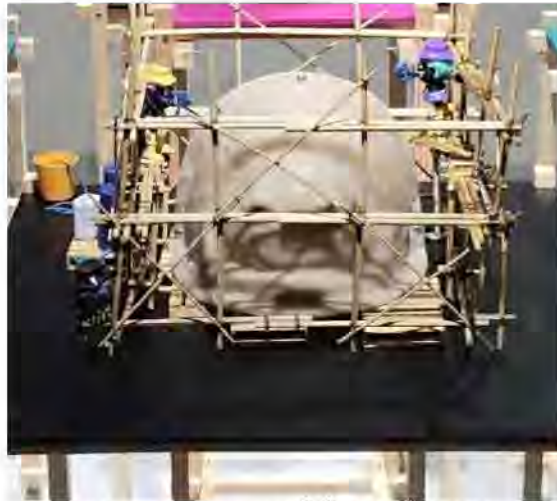
**d.) Penataan Ruang**

Ruang produksi pada dasarnya merupakan ruang yang digunakan untuk bekerja, memproses material, dan menciptakan karya. Ketika ruang tersebut direkonstruksi di dalam ruang pameran, terjadi perubahan fungsi menjadi objek visual yang dapat diamati secara estetis walaupun dalam bentuk miniatur, sehingga membuat suasana akan terasa ganjil.

**e.) Interpretasi**

Karya ini dimaknai sebagai sebuah pembelajaran yang merepresentasikan proses produksi patung, bagaimana karya pertama ini memperlihatkan proses awal pembuatan patung yakni pembuatan struktur patung atau armatur yang ditopang oleh steger dan dikerjakan oleh tiga tenaga ahli yakni: tenaga ahli perancah atau pembuat steger, yang kedua tenaga ahli besi dan pengelasan, dan yang terakhir tenaga ahli sebagai pembuat modelling patung. Dari berbagai keahliannya mereka bekerjasama dalam pembuatan kerangka patung sebagai tahap awal dari pembuatan patung itu sendiri.

## b. Karya II “Proses Produksi Patung 2”



(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Dalam karya kedua, karya menampilkan visual patung kecil yang sedang membuat cetakan patung sebagai fokus utama. Figur kecil tersebut merepresentasikan seniman yang tengah berada pada tahapan penting dalam penciptaan karya, yaitu proses pencetakan, yang menjadi penghubung antara gagasan dan bentuk akhir. Aktivitas membuat cetakan dipilih untuk menekankan bahwa sebuah karya tidak lahir secara instan, melainkan melalui tahapan teknis yang membutuhkan ketelitian, kesabaran, dan konsentrasi. Skala figur yang kecil memberikan kesan intim dan personal, seolah mengajak penonton mengamati secara dekat dinamika kerja kreatif yang sering tidak terlihat. Secara konseptual, karya ini menegaskan bahwa proses memiliki nilai yang sama pentingnya dengan hasil akhir, karena di dalam proses tersebut terdapat usaha, eksperimen, dan pembelajaran yang membentuk makna sebuah karya seni.

### a.) Analisis Formal

Analisis formalis digunakan untuk menguraikan elemen visual pada karya yang merangkum:

### b.) Bentuk dan Komposisi

Bentuk karya dibuat bergaya industrial dengan menampilkan elemen-elemen mentah seperti bambu, cetakan resin yang terekspos selayaknya area produksi yang sedang membuat cetakan patung.

Komposisi antara *scaffolding*, palet kayu, dan alat- alat produksi patung lainnya menegaskan bahwa itu merupakan area produksi patung.

#### **c.) Material dan Warna**

*Finishing* perpaduan warna natural dan warna cerah dapat menciptakan tampilan yang menarik dan seimbang. Warna natural menjadi pondasi yang menenangkan dan netral, sedangkan warna cerah memberikan kesan menarik dan menambah energi titik fokus. Resin sebagai material dasar memungkinkan pengerjaan detail tekstur dan efisien dalam konteks produksi.

#### **d.) Penataan Ruang**

Ruang produksi pada dasarnya merupakan ruang yang digunakan untuk bekerja, memproses material, dan menciptakan karya. Ketika ruang tersebut direkonstruksi di dalam ruang pameran, terjadi perubahan fungsi menjadi objek visual yang dapat diamati secara estetis walaupun dalam bentuk miniatur, sehingga membuat suasana akan terasa ganjil.

#### **e.) Interpretasi**

Karya ini dimaknai sebagai sebuah pembelajaran yang merepresentasikan proses produksi patung, bagaimana karya kedua ini memperlihatkan proses pembuatan cetakan patung dari bahan resin. Dalam karya terlihat beberapa gentong resin, ember yang berisi resin, serta para tenaga ahli sedang melakukan pengerjaan cetakan patung di atas steger. Proses itu dimaknai sebagai proses penting yang perlu di perhatikan pada khalayak sebagai tahapan dari proses produksi patung.

**c. Karya III “Proses Produksi Patung 3”**



Gambar 4.3 *Penyajian Karya III*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Karya ini membahas tema proses dalam berkarya dengan menampilkan hasil patung yang masih kasar sebagai bentuk yang belum sepenuhnya selesai, serta kehadiran patung-patung kecil yang merepresentasikan para pembuatnya. Permukaan patung yang kasar dan belum halus menegaskan fase awal penciptaan, di mana ide masih berada dalam tahap pembentukan dan penyempurnaan. Patung-patung kecil digambarkan telah berperan aktif dalam proses pembuatan, menjadi simbol kerja, usaha, dan keterlibatan pencipta dalam membangun bentuk secara bertahap. Visual ini mengajak penonton untuk melihat nilai estetis pada ketidaksempurnaan dan memahami bahwa proses berkarya merupakan perjalanan yang penuh eksperimen dan kerja berulang. Secara konseptual, karya ini menegaskan bahwa hasil sementara pun memiliki makna, karena di dalamnya tersimpan jejak proses, waktu, dan energi yang membentuk lahirnya sebuah karya seni.

**a.) Analisis Formal**

Analisis formalis digunakan untuk menguraikan elemen visual pada karya yang merangkum:

**b.) Bentuk dan Komposisi**

Bentuk karya dibuat bergaya industrial dengan menampilkan elemen- elemen mentah seperti tangga, steger, dan Permukaan patung yang kasar dan belum halus menegaskan fase awal

penciptaan, di mana ide masih berada dalam tahap pembentukan dan penyempurnaan. Komposisi antara *scaffolding*, palet kayu, dan alat- alat produksi patung lainnya serta karakter kecil yang sedang mengerjakan proses merapihkan menegaskan bahwa itu merupakan awal dari proses penyempurnaan patung.

**c.) Material dan Warna**

perpaduan warna natural dan warna cerah dapat menciptakan tampilan yang menarik dan seimbang. Warna natural menjadi pondasi yang menenangkan dan netral, sedangkan warna cerah memberikan kesan menarik dan menambah energi titik fokus. Resin sebagai material dasar memungkinkan pengerjaan detail tekstur dan efisien dalam konteks produksi.

**d.) Penataan Ruang**

Ruang produksi pada dasarnya merupakan ruang yang digunakan untuk bekerja, memproses material, dan menciptakan karya. Ketika ruang tersebut direkonstruksi di dalam ruang pameran, terjadi perubahan fungsi menjadi objek visual yang dapat diamati secara estetis walaupun dalam bentuk miniatur, sehingga membuat suasana akan terasa ganjil.

**e.) Interpretasi**

Karya ini membahas proses berkarya melalui patung dengan permukaan kasar sebagai simbol bentuk yang belum selesai. Kekasaran menandai fase awal penciptaan, sementara patung-patung kecil merepresentasikan para pembuatnya yang terlibat aktif dalam proses kerja. Karya ini menegaskan bahwa ketidaksempurnaan dan bentuk sementara memiliki nilai estetis karena menyimpan jejak proses, waktu, dan usaha dalam penciptaan seni.

#### d. Karya IV “Proses Produksi Patung 4”



Gambar 4.4 *Penyajian Karya IV*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Dalam karya ke empat, karya masih mengangkat tema proses dalam berkarya dengan menampilkan sebuah patung yang sudah halus dan sedang melalui tahap pengecatan awal sebagai fokus visual utama. Kondisi permukaan patung yang mulai halus merepresentasikan fase peralihan antara bentuk awal dan bentuk akhir, di mana karya masih terbuka terhadap perubahan dan penyempurnaan. Aktivitas pewarnaan awal menjadi simbol usaha, ketekunan, dan kesabaran dalam proses berkarya, karena tahap ini menuntut perhatian pada detail serta keterlibatan fisik yang intens dari penciptanya. Secara visual, penyemprotan warna ke permukaan patung menegaskan adanya interaksi langsung antara seniman dan material, sekaligus memperlihatkan jejak kerja yang tidak dapat dipisahkan dari hasil karya. Melalui karya ini, penonton diajak untuk memahami bahwa keindahan sebuah karya tidak hanya terletak pada hasil akhirnya, tetapi juga pada proses panjang yang membentuknya. Estetika menempatkan pengalaman seni sebagai dialog antara karya, pencipta, dan penikmat; seni menjadi media untuk memperluas imajinasi dan pemaknaan. (Internet Encyclopedia of Philosophy, Aesthetics).

- **a.) Analisis Formal**

Analisis formalis digunakan untuk menguraikan elemen visual pada karya yang merangkum:

#### **b.) Bentuk dan Komposisi**

Karya keempat menampilkan sebuah patung berpermukaan halus yang sedang melalui tahap pengecatan awal sebagai pusat komposisi. Bentuk patung yang telah matang namun belum final menciptakan kesan transisi, sementara aktivitas penyemprotan warna memperkuat relasi langsung antara seniman dan material. Komposisi karya menegaskan proses sebagai bagian tak terpisahkan dari bentuk, di mana jejak kerja hadir sebagai elemen visual utama.

#### **c.) Material dan Warna**

perpaduan warna natural dan warna cerah dapat menciptakan tampilan yang menarik dan seimbang. Warna natural menjadi pondasi yang menenangkan dan netral, sedangkan warna cerah memberikan kesan menarik dan menambah energi titik fokus. Resin sebagai material dasar memungkinkan pengerjaan detail tekstur dan efisien dalam konteks produksi.

#### **d.) Penataan Ruang**

Ruang produksi pada dasarnya merupakan ruang yang digunakan untuk bekerja, memproses material, dan menciptakan karya. Ketika ruang tersebut direkonstruksi di dalam ruang pameran, terjadi perubahan fungsi menjadi objek visual yang dapat diamati secara estetis walaupun dalam bentuk miniatur, sehingga membuat suasana akan terasa ganjil.

#### **e.) Interpretasi**

Karya keempat merepresentasikan fase peralihan dalam proses berkarya, ketika bentuk patung telah halus namun belum mencapai tahap akhir. Pengecatan awal dimaknai sebagai simbol kerja yang berulang, kesabaran, dan keterlibatan tubuh seniman dalam menyempurnakan bentuk. Melalui jejak pewarnaan yang masih terbuka terhadap perubahan, karya ini menekankan bahwa proses merupakan bagian esensial dari keindahan dan makna sebuah karya seni.

e. Karya V “Proses Prduksi Patung 5”



(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Karya terakhir merupakan karya yang mencoba menginterpretasi dari karya-karya sebelumnya, karya merupakan hasil dari proses penciptaan yang melalui beberapa tahapan penting. Proses penciptaan diawali dengan munculnya ide atau gagasan, sampai gagasan tersebut kemudian dikembangkan menjadi konsep agar karya memiliki tujuan dan makna yang jelas. Setelah konsep ditentukan, proses dilanjutkan dengan proses pembuatan *armature*, *modelling*, sampai *finishing*. Dalam keseluruhan Karya tersebut, karya tidak hanya menampilkan keindahan visual, tetapi juga mencerminkan gagasan, perasaan, dan pesan yang ingin disampaikan. Dengan demikian, karya yang ditampilkan menjadi bukti bahwa proses penciptaan memiliki peran penting dalam menghasilkan karya seni yang bernilai dan bermakna. Selain itu, Dalam karya ini, pemilihan warna menjadi salah satu unsur visual yang penting dalam mendukung penyampaian konsep. Warna-warna yang digunakan cenderung cerah dan kontras dengan pendekatan warna pop art, yang berfungsi untuk memberikan penekanan pada bentuk dan detail patung. Penggunaan warna pop art juga menghadirkan kesan ekspresif dan dinamis, sehingga proses penciptaan yang ditampilkan terasa lebih hidup dan mudah menarik perhatian penonton. Selain itu, warna tidak hanya berperan sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai media penegas narasi proses berkarya yang ingin disampaikan.

#### **a.) Analisis Formal**

Analisis formalis digunakan untuk menguraikan elemen visual pada karya yang merangkum:

#### **b.) Bentuk dan Komposisi**

Karya terakhir menampilkan bentuk patung yang telah selesai sebagai hasil dari rangkaian proses penciptaan sebelumnya. Secara komposisi, bentuk yang utuh dan matang menjadi titik fokus utama, menegaskan capaian akhir dari tahapan ide, pembentukan, hingga penyempurnaan. Penggunaan warna-warna cerah dan kontras ala pop art memperkuat struktur bentuk dan detail patung, menciptakan kesan visual yang dinamis sekaligus menegaskan narasi proses berkarya sebagai bagian integral dari komposisi karya.

#### **c.) Material dan Warna**

perpaduan warna natural dan warna cerah dapat menciptakan tampilan yang menarik dan seimbang. Warna natural menjadi pondasi yang menenangkan dan netral, sedangkan warna cerah memberikan kesan menarik dan menambah energi titik fokus. Resin sebagai material dasar memungkinkan pengerjaan detail tekstur dan efisien dalam konteks produksi.

#### **d.) Penataan Ruang**

Ruang produksi pada dasarnya merupakan ruang yang digunakan untuk bekerja, memproses material, dan menciptakan karya. Ketika ruang tersebut direkonstruksi di dalam ruang pameran, terjadi perubahan fungsi menjadi objek visual yang dapat diamati secara estetis walaupun dalam bentuk miniatur, sehingga membuat suasana akan terasa ganjil.

#### **e.) Interpretasi**

Karya terakhir merepresentasikan hasil akhir dari rangkaian proses penciptaan, di mana bentuk yang utuh dan warna pop art yang cerah menegaskan capaian dan energi kerja yang telah dilalui. Karya ini memaknai proses sebagai fondasi utama terbentuknya karya seni, sekaligus menunjukkan bahwa gagasan, kerja teknis, dan ekspresi

visual saling terhubung dalam membangun makna.

## 2. Evaluasi

Karya tugas akhir yang menampilkan perjalanan penciptaan patung melalui lima tahapan, mulai dari pembuatan armature, modelling, pencetakan, finishing, hingga patung yang telah selesai. Setiap tahap divisualkan secara terpisah, menekankan proses sebagai inti dari penciptaan, di mana patung-patung kecil merepresentasikan keterlibatan aktif seniman pada setiap langkah. Karya ini juga menyoroti nilai estetis pada bentuk yang masih kasar dan proses pengamplasan, sehingga penonton dapat memahami dinamika kerja kreatif yang tidak terlihat pada hasil akhir. Pemilihan warna pop art yang cerah dan kontras memperkuat ekspresi visual dan menegaskan bentuk serta detail, meskipun beberapa warna terasa terlalu mencolok sehingga sedikit mengurangi fokus pada bentuk patung itu sendiri. Secara keseluruhan, karya ini berhasil menunjukkan bahwa proses penciptaan sama pentingnya dengan hasil akhir, mengajak penonton menghargai setiap tahap produksi dan makna yang terkandung di dalamnya.

## 3. Nilai Kebaruan Karya

Nilai kebaruan pada karya ini adalah:

1. Karakter toys sebagai medium visual untuk merepresentasikan tahapan produksi patung, yang jarang dijadikan objek utama dalam karya seni.
2. karya ini menitikberatkan pada proses produksi sebagai narasi utama, mulai dari *armature* hingga patung jadi.
3. Ruang kerja dan aktivitas produksi yang biasanya bersifat fungsional diolah menjadi objek visual yang memiliki nilai estetis dan konseptual dalam ruang pameran.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Penciptaan karya miniatur proses produksi patung ini menghadirkan proses kreatif seni patung sebagai narasi utama yang utuh, edukatif, dan bernilai estetis. Melalui pendekatan miniatur dan karakter imajiner, karya tidak hanya merepresentasikan tahapan teknis pembuatan patung mulai dari armatur, modelling, pencetakan, hingga *finishing* tetapi juga menegaskan bahwa proses merupakan bagian esensial dari makna sebuah karya seni. Pemanfaatan teknik modelling, cetak resin, serta penggunaan warna cerah mampu memperkuat daya tarik dan keterbacaan karya bagi khalayak, sekaligus menjembatani jarak antara seniman dan penikmat seni. Dengan demikian, karya ini berfungsi tidak hanya sebagai objek artistik, tetapi juga sebagai media pembelajaran visual yang mendorong peningkatan apresiasi masyarakat terhadap kompleksitas, kerja, dan nilai kreatif di balik penciptaan seni patung.

### **B. Saran**

karya ini diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran visual yang membuka wawasan tentang proses panjang dan kompleks di balik penciptaan karya seni patung. Semoga khalayak dapat menilai karya seni tidak hanya dari hasil akhir atau tampilan visual semata, semoga karya ini dapat mejadi jembatan bagi khalayak untuk bisa mencoba memahami tahapan kerja, usaha, serta ketekunan yang dilalui seniman dalam proses penciptaannya. Dengan memahami proses tersebut, diharapkan tumbuh sikap apresiatif yang lebih mendalam terhadap karya seni, sekaligus penghargaan terhadap kerja kreatif dan nilai-nilai disiplin, kesabaran, serta kolaborasi yang terkandung di dalamnya.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Penciptaan karya miniatur proses produksi patung ini menghadirkan proses kreatif seni patung sebagai narasi utama yang utuh, edukatif, dan bernilai estetis. Melalui pendekatan miniatur dan karakter imajiner, karya tidak hanya merepresentasikan tahapan teknis pembuatan patung mulai dari armatur, modelling, pencetakan, hingga *finishing* tetapi juga menegaskan bahwa proses merupakan bagian esensial dari makna sebuah karya seni. Pemanfaatan teknik modelling, cetak resin, serta penggunaan warna cerah mampu memperkuat daya tarik dan keterbacaan karya bagi khalayak, sekaligus menjembatani jarak antara seniman dan penikmat seni. Dengan demikian, karya ini berfungsi tidak hanya sebagai objek artistik, tetapi juga sebagai media pembelajaran visual yang mendorong peningkatan apresiasi masyarakat terhadap kompleksitas, kerja, dan nilai kreatif di balik penciptaan seni patung.

### **B. Saran**

karya ini diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran visual yang membuka wawasan tentang proses panjang dan kompleks di balik penciptaan karya seni patung. Semoga khalayak dapat menilai karya seni tidak hanya dari hasil akhir atau tampilan visual semata, semoga karya ini dapat mejadi jembatan bagi khalayak untuk bisa mencoba memahami tahapan kerja, usaha, serta ketekunan yang dilalui seniman dalam proses penciptaannya. Dengan memahami proses tersebut, diharapkan tumbuh sikap apresiatif yang lebih mendalam terhadap karya seni, sekaligus penghargaan terhadap kerja kreatif dan nilai-nilai disiplin, kesabaran, serta kolaborasi yang terkandung di dalamnya.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

Collingwood, R. G. (1938). *The principles of art*. Oxford University Press.

Dharsono, S. K. (2017). *Estetika*. Rekayasa Sains.

Freeland, C. (2001). *But is it art? An introduction to art theory*. Oxford University Press.

Goodman, N. (1976). *Languages of art: An approach to a theory of symbols*. Hackett Publishing.

Kartono, K. (2004). *Psikologi umum*. Mandar Maju.

Nussbaum, M. C. (1990). *Love's knowledge: Essays on philosophy and literature*. Oxford University Press.

Robertson, J., & McDaniel, C. (2010). *Themes of contemporary art: Visual art after 1980*. Oxford University Press.

Soedarso, S. P. (2006). *Trilogi seni: Penciptaan, eksistensi, dan kegunaan seni*. BP ISI Yogyakarta.

Susanto, M. (2002). *Diksi rupa: Kumpulan istilah seni rupa*. Kanisius.

Susanto, M. (2004). *Menimbang ruang menata rupa*. Galang Press.

Wallas, G. (1926). *The art of thought*. Harcourt Brace.

### B. Jurnal

Priyantoro, A. (2019). Urban toys sebagai medium ekspresi seni kontemporer. *Jurnal Seni Rupa Warna*, 7(2), 85–92.

Novica, D. R., Pramono, A., Samodra, J., Wardhana, M. I., & Hidayat, I. K. (2020). Visual style transformation of wayang topeng malang as urban toy design inspiration. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 10(10), 135-46.

Warsana, D., Nafsika, S. S., & Undiana, N. N. (2021). Komunikasi Seni: Representasi Masyarakat Urban di Kota Bandung dalam Bingkai Karya Seni Karya Mufty Priyanka. *Komunikasiana: Journal of Communication Studies*, 3(1), 16-34.

### C. Website / Sumber Daring

Internet Encyclopedia of Philosophy. (n.d.). *Aesthetics*.  
<https://iep.utm.edu/aesthetics/>

Oxford Art Online. (n.d.). *Three-dimensional art*.  
<https://www.oxfordartonline.com/>

Open Library. (n.d.). *Theory of art*. [https://openlibrary.org/subjects/theory\\_of\\_art](https://openlibrary.org/subjects/theory_of_art)

Instagram.com Asmobewok.

[https://www.instagram.com/p/DC0RDqdS71e/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/DC0RDqdS71e/?img_index=1)

Instagram.com Fivust.

[https://www.instagram.com/p/DUalms1mFJY/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/DUalms1mFJY/?img_index=1)

Dgallerie Jakarta. Fivust. <https://dgalleriejakarta.com/artist/fivust/>



## GLOSARIUM

No.	Kata	Keterangan
1.	Armature	Kerangka dasar patung yang berfungsi sebagai penopang struktur utama sebelum proses pembentukan volume menggunakan clay atau material lainnya.
2.	Clay	Bahan lunak berbasis tanah liat atau plastisin yang digunakan dalam proses modelling patung karena mudah dibentuk dan dimodifikasi.
3.	Finishing	Tahap akhir dalam proses pembuatan patung yang meliputi pengamplasan, pendempulan, pengecatan, dan pelapisan akhir untuk menyempurnakan bentuk dan tampilan karya.
4.	Modelling	Proses pembentukan patung dengan cara menambah, mengurangi, atau memodifikasi material lunak seperti clay secara langsung.
5.	Mold	Media negatif yang digunakan untuk mencetak ulang suatu bentuk patung, umumnya dibuat dari silikon atau bahan elastis lainnya.
6.	Preparasi	Tahap awal dalam proses kreatif yang meliputi pengumpulan data, riset, observasi, dan perumusan ide sebelum karya diwujudkan.
7.	Resin	Material sintetis cair yang mengeras setelah melalui proses kimia, sering digunakan dalam pembuatan patung karena kuat, tahan lama, dan mampu merekam detail dengan baik..
8.	Scaffolding	Struktur penopang sementara yang digunakan dalam proses produksi patung berukuran besar, direpresentasikan dalam karya ini sebagai elemen miniatur ruang kerja.
9.	Visualisasi	Proses penerjemahan ide, konsep, atau peristiwa ke dalam bentuk visual agar dapat dipahami dan diapresiasi oleh khalayak.

## LAMPIRAN

### BIODATA PENELITI

<b>a. Identitas Diri</b>	
Nama Lengkap	Firmansyah
Tempat, Tanggal Lahir	Sukabumi, 12 April 2002
Jenis Kelamin	Laki-Laki
NIM	212133042
Minat Studi	Seni Patung
Alamat Rumah	Kp. Pasir Jati, RT.003, RW.005
Kelurahan	Desa Ciheulang Tonggoh
Kecamatan	Cibadak
Kode Pos	43351
Kota/Kabupaten	Kabupaten Sukabumi
No. HP	08997538692
Email	<a href="mailto:fsyah7662@gmail.com">fsyah7662@gmail.com</a>

<b>b. Riwayat Pendidikan</b>			
Nama Instansi	Jenjang	Tahun Lulus	Program Studi/Jurusan
SDN 3 Caringin	SD	2008-2014	
SMP Negeri 3 Cibadak	SMP	2014-2017	
SMA Doa Bangsa	SMA	2017-2020	
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung	Sarjana	2021-2026	Seni Rupa Murni

<b>c. Pengalaman Penelitian</b>			
Tahun	Judul Penelitian	Ketua/anggota tim	Sumber dana

<b>d. Karya Ilmiah/ Jurnal</b>		
Tahun	Judul	Penerbit/ Jurnal