

**PENCIPTAAN PATUNG DIORAMA HEWAN
ENDEMIK PAPUA BERDASARKAN KEUNIKAN
FISIK DAN PERILAKU**

(Tugas Akhir *Project Based*: PT Artes Indonesia – Museum Hewan di Papua)

SKRIPSI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN



SALSABILA WAFA AZZAHRA

NIM. 212131008

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG
2025**

**PENCIPTAAN PATUNG DIORAMA HEWAN
ENDEMIK PAPUA BERDASARKAN KEUNIKAN
FISIK DAN PERILAKU**

(Tugas Akhir *Project Based*: PT Artes Indonesia - Museum Hewan di Papua)

SKRIPSI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN

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



OLEH

SALSABILA WAFA AZZAHRA

NIM. 212131008

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG
2025**

PERSETUJUAN SKRIPSI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN

PENGESAHAN SKRIPSI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN

PENCIPTAAN PATUNG DIORAMA HEWAN ENDEMIK PAPUA BERDASARKAN KEUNIKAN FISIK DAN PERILAKU

Oleh

SALSABILA WAFA AZZAHRA

NIM. 212131008

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji pada tanggal 20 Juni 2025

Tim Penguji

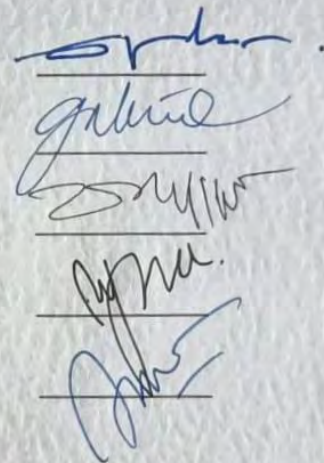
Ketua Sidang : Dr. Gustiyan Rachmadi, S.Sn., M.Sn.

Sekretaris Sidang : Gabriel Aries Setiadi, S.Sn., M.Sn.

Penguji 1 : Joko Dwi Avianto, S.Sn., M.Sn.

Penguji 2 : Martien Roos Nagara, S.Pd., M.Sn.

Mitra : Aurora Rintya Ayuningrum, M.Ds,



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

Bandung, 20 Juni 2025

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain,



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

NIP. 197203101998021003

PENGESAHAN SKRIPSI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN

PERSETUJUAN SKRIPSI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN

PENCIPTAAN PATUNG DIORAMA HEWAN ENDEMIK PAPUA BERDASARKAN KEUNIKAN FISIK DAN PERILAKU

Oleh

SALSABILA WAFA AZZAHRA

NIM. 212131008

Telah disetujui Pembimbing I dan Pembimbing II untuk diajukan pada sidang
Ujian Skripsi Program Studi Seni Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut
Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

Bandung, 20 Juni 2025

Pembimbing I



Dr. Gustiyan Rachmadi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 196806132003121001

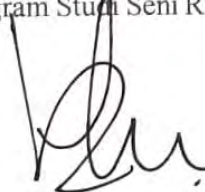
Pembimbing II



Gabriel Aries Setiadi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198403260214041001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Seni Rupa dan Desain



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

MOTTO

*"Everything that comes and goes in our lives, is not without reason.
It has a role, a purpose and a lesson that will shape us."*

Cakar, 2025



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah rabbil 'aalamiin sebagai rasa syukur atas rahmat dan karunia Allah SWT, akhirnya perjalanan panjang penuh perjuangan ini dapat terselesaikan. Perjalanan yang dipenuhi dengan rintangan, air mata, serta pelajaran berharga yang menguatkan diri saya hingga saat ini. Dengan penuh rasa terima kasih dan cinta, karya ini saya persembahkan kepada:

1. Diri saya sendiri, yang telah berjuang, bertahan, dan tidak menyerah dalam menghadapi berbagai rintangan selama perjalanan perkuliahan.
2. Nenek tercinta, Umi Suyi Suwirna. Sosok penuh kasih yang telah membesarkan saya sejak lahir hingga menjadi wanita mandiri seperti sekarang, dengan kasih sayang yang akan selalu mengalir sepanjang hidup saya.
3. Mama Riri dan Bapak Kurniawan tercinta, yang dengan do'a mereka menjadi sumber kekuatan dalam setiap langkah saya.
4. Adik tercinta Fauzan dan Disa, serta saudara terkasih Teh Regina, Amelia, Kiki, Jasmine, dan seluruh Keluarga Besar Umi Suyi, yang senantiasa memberikan dukungannya.
5. Keluarga उमी अफरा का परिवार (Depa, Afra, Lufita, Searsa, Putri, Risha, Fadhly, Aher), yang telah memberikan dukungan, tawa, dan semangat disetiap suka dan duka.
6. Tim Artes Indonesia: Ka Yudrika, Syifa, a Sandika, a Bermo, a Farhan, a Febby, a Rio, a Syahrir dan anggota lainnya yang telah membantu dalam proses penciptaan karya ini dengan kerja sama dan dedikasi yang luar biasa.

Semoga karya ini dapat menjadi wujud rasa syukur dan langkah kecil yang bermanfaat bagi diri saya, keluarga, dan semua yang telah menjadi bagian dalam perjalanan ini.

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Salsabila Wafa Azzahra

NIM : 212131008

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Penciptaan berjudul “Penciptaan Patung Diorama Hewan Endemik Papua Berdasarkan Keunikan Fisik Dan Perilaku” adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila dikemudian 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, 20 Juni 2025
Yang menyatakan,



Salsabila Wafa Azzahra
NIM. 212131008

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga tugas akhir yang berjudul *“Penciptaan Patung Diorama Hewan Endemik Papua Berdasarkan Keunikan Fisik dan Perilaku”* dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya. Tugas akhir ini merupakan bentuk kepedulian terhadap pelestarian hewan endemik Papua serta upaya memperkuat fungsi seni sebagai media edukasi visual di ruang Museum. Dalam prosesnya, banyak pihak yang telah membantu, membimbing, dan memberikan dukungan. Dengan segala hormat, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Orang tua penulis tercinta atas doa, kasih sayang, dan dukungan yang tidak pernah terputus.
2. Dr. Retno Dwimarwati, S.Sn., M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Budaya Indonesia, Bandung.
3. Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Budaya Indonesia, Bandung.
4. Bapak Zaenudin Rami, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Murni Institut Seni Budaya Indonesia, Bandung.
5. Dr. Gustiyan Rachmadi, S.Sn., M.Sn dan Bapak Gabriel Aries Setiadi, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Pembimbing I dan II yang senantiasa memberikan arahan serta pendampingan kepada penulis selama proses penyusunan dan penciptaan karya.
6. Seluruh pengajar dan akademisi Program Studi Seni Rupa Murni yang telah memberikan ilmu, inspirasi, dan pengalaman berharga selama masa studi.
7. PT Artes Indonesia, atas kerja sama dan kontribusinya dalam mendukung proses tugas akhir ini.
8. Teman-teman Seni Rupa Murni angkatan 2021 yang telah menjadi teman berdiskusi, saling mendukung dan tumbuh bersama dalam proses belajar hingga penciptaan karya akhir.

Penulis menyadari akan kekurangan dan keterbatasan dalam penulisan tugas akhir ini. Maka dari itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat, menginspirasi pembaca, dan menjadi kontribusi kecil dalam dunia seni, Pendidikan, serta pelestarian lingkungan.

Bandung, 1 Juli 2025

Salsabila Wafa Azzahra

NIM. 212131008



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN SKRIPSI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN	ii
PENGESAHAN SKRIPSI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah Penciptaan.....	4
C. Rumusan Ide Penciptaan.....	4
D. Tujuan Penciptaan	4
E. Manfaat Penciptaan.....	5
F. Sistematika Penciptaan.....	6
BAB II	7
KONSEP PENCIPTAN	7
A. Kajian Sumber Penciptaan	7
1. Seni Patung	7
2. Ekologi Papua	7
3. Morfologi Hewan.....	8
B. Landasan Penciptaan	10
1. Teori.....	10

2. Referensi Karya	14
C. Korelasi Tema, Ide, dan Judul	16
D. Konsep Penciptaan	17
E. Batasan Karya	18
1. Objek.....	18
2. Ukuran	18
4. Media dan Teknik	18
5. Ruang Lingkup Karya.....	18
BAB III.....	19
METODE PENCIPTAAN.....	19
A. Tahap Eksplorasi	19
1. Pengumpulan Data Hewan.....	19
2. Analisis Material dan Teknik.....	24
3. Analisis Ruang Diorama	25
B. Perancangan Karya	29
1. Sketsa Gambar Kerja	29
2. <i>Sample</i> Material	30
C. Perwujudan Karya	32
1. Perwujudan Karya.....	32
2. Perwujudan Maket Diorama Ruang.....	44
D. Penyajian Karya.....	45
BAB IV	46
PROSES KEKARYAAN	46
A. Penjelasan Karya	46
1. Pembahasan Karya I	46
2. Pembahasan Karya II	49
3. Pembahasan Karya III.....	52
B. Nilai Kebaruan dan Keunggulan Karya.....	55
BAB V.....	56
PENUTUP.....	56
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran	57

BAGIAN AKHIR	58
A. Daftar Acuan	58
B. Glosarium	61
C. Lampiran.....	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Morfologi Kakaktua Raja.....	8
Gambar 2. 2 Ilustrasi anatomi Zaglossus Bruijni.....	9
Gambar 2. 3 Spesifikasi Buaya Irian.....	9
Gambar 2. 4 Patung Lumba-Lumba The Blue karya Endri Cahyono.....	11
Gambar 2. 5 Rangka Konstruksi Patung (Armature).....	12
Gambar 2. 6 Model anatomi kuda, studi bentuk dan gerak	12
Gambar 2. 7 Mask II, karya Ron Mueck.....	13
Gambar 2. 8 Diorama satwa prasejarah dari periode Paleosen	14
Gambar 2. 9 Seniman Komroden Haro dan Karya Patung Gajah.....	15
Gambar 2. 10 Patung Biawak karya Rejo Arianto	15
 Gambar 3. 1 Kakatua Raja	 20
Gambar 3. 2 Nokdiak Moncong Panjang	21
Gambar 3. 3 Buaya Irian	22
Gambar 3. 4 Peneliti Asing, Masyarakat Papua dan Buaya Irian	23
Gambar 3. 5 Potret keseluruhan figur Buaya Irian	23
Gambar 3. 6 Material Resin dan Fiber Glass	24
Gambar 3. 7 Material Epoclay	24
Gambar 3. 8 Material ABS Round.....	25
Gambar 3. 9 Material Serat Akrilik.....	25
Gambar 3. 10 Highland and Lowland Placements.....	26
Gambar 3. 11 Data Hasil Riset Hewan Endemik Papua	26
Gambar 3. 12 Highland Placements 4.....	27
Gambar 3. 13 Highland Placements 2.....	27
Gambar 3. 14 Highland Placements 11	28
Gambar 3. 15 Gambar Kerja Kakatua Raja Skala 1:1	29
Gambar 3. 16 Gambar Kerja Nokdiak Moncong Panjang Skala 1:1	29
Gambar 3. 17 Gambar Kerja Buaya Irian Skala 1:2	30
Gambar 3. 18 Rangka Armature Patung Buaya Irian	41

Gambar 4. 1 Karya 1 Probosciger Aterrimus.....	46
Gambar 4. 2 Karya II Zaglossus Bruijni	49
Gambar 4. 3 Karya III Crocodylus Novaeguineae.....	52



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Cakar Nokdiak Moncong Panjang	21
Tabel 3. 2 Moncong Nokdiak.....	22
Tabel 3. 3 Sample Material Kakatua Raja	30
Tabel 3. 4 Sample Material Nokdiak Moncong Panjang	31
Tabel 3. 5 Sample Material Buaya Irian	31
Tabel 3. 6 Rangka Armature Patung Kakatua.....	32
Tabel 3. 7 Pemodelan Kakatua Raja	32
Tabel 3. 8 Proses Cetak Negatif Kakatua Raja	33
Tabel 3. 9 Proses Cetak Positif Kakatua Raja.....	33
Tabel 3. 10 Finishing permukaan Kakatua Raja	34
Tabel 3. 11 Base Coloring Kakatua Raja	34
Tabel 3. 12 Finishing Akhir Kakatua Raja	35
Tabel 3. 13 Rangka Armature Nokdiak Moncong Panjang	36
Tabel 3. 14 Pemodelan Nokdiak Moncong Panjang.....	36
Tabel 3. 15 Cetak Negatif Nokdiak Moncong Panjang	37
Tabel 3. 16 Cetak Positif Nokdiak Moncong Panjang.....	37
Tabel 3. 17 <i>Finishing</i> permukaan Nokdiak Moncong Panjang.....	37
Tabel 3. 18 Base Coloring Nokdiak Moncong Panjang.....	38
Tabel 3. 19 Pewarnaan Kulit Nokdiak Moncong Panjang	38
Tabel 3. 20 Pelubangan dan Pemasangan Bulu Nokdiak.....	39
Tabel 3. 21 Finishing Duri dan Bulu Nokdiak.....	39
Tabel 3. 22 Hasil Akhir Patung Nokdiak Moncong Panjang.....	40
Tabel 3. 23 Pemodelan Buaya Irian	41
Tabel 3. 24 Proses Cetak Negatif dan Positif Buaya Irian.....	42
Tabel 3. 25 Finishing Permukaan Buaya Irian.....	42
Tabel 3. 26 Coloring Details Buaya Irian	43
Tabel 3. 27 Hasil Akhir Patung Buaya Irian	44
Tabel 3. 28 Perakitan Maket Ruang Display	44
 Tabel 4. 1 Anaisis Formal Karya Kakatua Raja.....	 48
Tabel 4. 2 Analisi Formal Karya Nokdiak Moncong Panjang.....	51

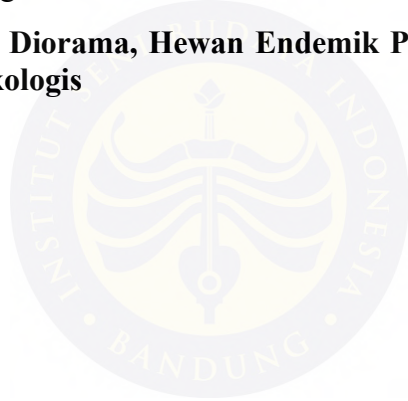
Tabel 4. 3 Analisis Formal Karya Buaya Irian	54
--	----



ABSTRAK

Tugas akhir ini merupakan penciptaan karya seni berbasis proyek yang berfokus pada perwujudan patung diorama fauna endemik Papua. Tiga spesies yang diangkat sebagai objek utama adalah *Crocodylus novaeguineae* (Buaya Irian), *Zaglossus bruijni* (Nokdiak), dan *Probosciger aterrimus* (Kakatua Raja). Ketiga hewan tersebut dipilih berdasarkan keunikan fisik dan perilaku khasnya, serta pentingnya mereka dalam ekosistem Papua. Proses penciptaan dilakukan dengan pendekatan riset morfologi dan etologi, melalui studi pustaka dan observasi visual, yang dilanjutkan dengan tahapan sketsa, pembuatan maket, pencetakan, dan pengecoran menggunakan material seperti resin dan silikon. Tujuan dari karya ini tidak hanya untuk menampilkan bentuk realistis dari fauna Papua, tetapi juga untuk menghadirkan narasi edukatif yang mampu menumbuhkan kesadaran publik terhadap pelestarian spesies langka. Karya ini dirancang agar dapat digunakan sebagai media visual di museum, khususnya untuk memperkuat fungsi edukasi dan interpretasi tentang keanekaragaman hayati Papua. Pendekatan estetika yang digabungkan dengan data ilmiah menjadi kunci dalam menghasilkan representasi yang informatif sekaligus menarik secara visual.

Kata Kunci: Patung Diorama, Hewan Endemik Papua, Morfologi, Perilaku, Seni Ekologis



ABSTRACT

*This final project is a project-based art creation that focuses on the realization of a diorama sculpture of Papua's endemic fauna. The three species chosen as the main objects are *Crocodylus novaeguineae* (Irian Crocodile), *Zaglossus bruijni* (Nokdiak), and *Probosciger aterrimus* (King Cockatoo). The three animals were chosen based on their physical uniqueness and typical behavior, as well as their importance in the Papuan ecosystem. The creation process was carried out with a morphological and ethological research approach, through literature study and visual observation, followed by the stages of sketching, mock-up making, molding, and casting using materials such as resin and silicone. The purpose of this work is not only to present a realistic form of Papuan fauna, but also to present an educational narrative that is able to raise public awareness of the preservation of endangered species. The work is designed to be used as visual media in museums, particularly to strengthen the educational and interpretive functions of Papuan biodiversity. The aesthetic approach combined with scientific data is the key in producing representations that are both informative and visually appealing.*

Keywords: Diorama Sculpture, Endemic Papuan Animals, Morphology, Behavior, Ecological Art

