

# Karakter Tokoh Kartun dalam Penciptaan Seni Patung

Nurhayati <sup>1\*</sup>, Pyo Apriliana Munawarah <sup>2</sup> dan Mi'rajus Subyan Rahmat <sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Pendidikan Mandalika; [nurhayati060221@gmail.com](mailto:nurhayati060221@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Pendidikan Mandalika; [lombokpyo@gmail.com](mailto:lombokpyo@gmail.com)

<sup>3</sup> Universitas Pendidikan Mandalika; [rajussubyan@gmail.com](mailto:rajussubyan@gmail.com)

\* Korespondensi: [nurhayati060221@gmail.com](mailto:nurhayati060221@gmail.com)

**Abstract:** Sculpture is a three-dimensional art form that displays the value of the beauty of form. Classified as three-dimensional because it has length, width and height or volume. The basic concept of the idea of creation raised in the creation of this Final Project is the Cartoon Character in the Creation of Sculpture which is visualized into a form of Sculpture. The author describes the construction techniques and types of figurative sculptures with deformative patterns whose shapes have changed a lot. The materials used in making this work are iron wire, cloth, tissue, paper and wood glue. The Sculpture in question is made expressively or spontaneously so as to produce a unique form. The works that are made tell the characters of good cartoon characters that feel bad, good, lazy, compassionate and in the form of other traits. Sculpture works that are created are classified as pure works of art that can be appreciated through the interpretation process of each connoisseur or audience. This is intended to share information and knowledge, especially among Sculpture connoisseurs in particular and the wider community in general

**Keywords:** Character, Cartoon Character, Creation of Sculpture.

**Abstrak:** Seni patung merupakan seni bentuk tiga dimensi yang menampilkan nilai keindahan bentuk. Digolongkan sebagai tiga dimensi karena memiliki ukuran panjang lebar dan tinggi atau volume. Konsep dasar ide penciptaan yang diangkat dalam penciptaan Tugas Akhir ini adalah Karakter Tokoh Kartun Dalam Penciptaan Seni Patung yang divisualkan ke dalam suatu bentuk Karya Seni Patung. Penulis menggambarkan teknik kontruksi dan jenis patung figurative dengan corak deformatif yang bentuknya telah banyak berubah. Material yang digunakan dalam membuat karya ini adalah besi kawat, kain, tisu, kertas dan lem kayu. Karya Seni Patung yang dimaksud dibuat secara ekspresif atau spontan sehingga menghasilkan bentuk yang unik. Karya-karya yang dibuat menceritakan Karakter Tokoh Kartun baik itu perasaan jahat, baik, pemalas, penyayang dan berupa sifat lainnya. Karya-karya Patung yang diciptakan tergolong sebagai karya seni murni yang bisa diapresiasi melalui proses interpretasi dari masing-masing penikmat atau audience. Hal ini dimaksud untuk berbagi informasi dan pengetahuan, terutama dikalangan para penikmat Seni Patung pada khususnya dan masyarakat luas pada umumnya.

**Kata kunci:** Karakter, Tokoh Kartun, Penciptaan Seni patung.

**Sitasi:** Nurhayati; Munawarah, P. A.; Rahmat, M. S. (2022). Karakter Tokoh Kartun dalam Penciptaan Seni Patung. Jurnal SERUPAKU, 1(1), hlm.21-27.



**Copyright:** © 2022 oleh para penulis. Karya ini dilisensikan di bawah Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

## 1. Pendahuluan

Seni pada mulanya adalah proses dari manusia, dan seni dapat dilihat dalam intisari ekspresi dan kreatifitas manusia. Seni juga dapat diartikan dengan sesuatu yang diciptakan manusia yang mengandung unsur keindahan Secara umum seni Patung adalah sebuah tipe karya tiga dimensi yang bentuknya dibuat dengan metode subtraktif

(mengurangi bahan seperti memotong, menatah) atau aditif (membuat model lebih dulu seperti mengecor dan mencetak. (Mikke Susanto, 2011:296)

Seni patung merupakan suatu karya berwujud 3 (tiga) dimensi biasanya di ciptakan dengan cara memahat, modeling (biasanya dengan bahan tanah liat) atau kasting (dengan cetakan). Seiring dengan berkembang seni modern, maka karya-Karya Seni Patung menjadi semakin beragam, baik bentuk maupun bahan dan teknik yang digunakan, sejalan dengan perkembangan teknologi serta penemuan bahan-bahan baru.

Seni patung juga diartikan sebagai seni bentuk, maksudnya bentuk-bentuk yang memiliki keindahan. Seni Patung sebagai seni plastik mempunyai pengertian luas karena tidak hanya bentuk manusia atau bentuk binatang yang dibuat, tetapi bentuk apapun dapat disebut patung. Seni Patung pada zaman dahulu dibuat untuk kepentingan keagamaan, pada zaman Hindu dan Budha, patung dibuat untuk menghormati dewa atau orang yang dijadikan teladan. Pada perkembangan selanjutnya patung dibuat untuk monumen atau peringatan suatu peristiwa besar pada suatu bangsa kelompok atau perorangan.

Pada jaman sekarang seni patung sering diciptakan untuk mengekspresikan diri penciptanya karena lebih bebas dan bervariasi. Seni patung juga diciptakan untuk dinikmati nilai keindahan bentuknya. Seperti Patung religi sebagai sarana beribadah, patung monument sebagai penghargaan dan peringatan peristiwa besejarah, patung arsitektur sebagai konstruksi bangunan, patung dekorasi untuk menghiasi bangunan atau taman, patung seni untuk dinikmati keindahan bentuknya dan patung kerajinan untuk dinikmati keindahannya juga sengaja untuk dijual.

Teknik merupakan suatu cara yang digunakan di dalam membuat suatu karya seni. Teknik berkarya seni rupa sangat dipengaruhi oleh bahan dan alat yang digunakan membuat karya seni. Teknik berkarya seni rupa dapat juga dipengaruhi oleh kreativitas seseorang dalam proses pengerjaan, sehingga terjadilah keunikan teknik berkarya.

Seni Patung dapat dikerjakan dengan berbagai teknik tergantung dari bahan dan alat serta kreativitas pembuat/pengerajinnya. Salah satu yang diterapkan dalam sebuah penciptaan sebuah karya adalah teknik lepa dan teknik tempel.

Berdasarkan pengertian dan fungsi karya seni patung sebagai media untuk mengungkapkan perasaan dan hasrat manusia tersebut, serta pengalaman dan kemampuan kreativitas menjadi sebuah motivasi bagi penulis dalam membuat sebuah karya seni patung yang diberi judul "Karakter Tokoh Kartun Dalam Penciptaan Seni Patung" sebagai Sumber Gagasan Berkarya Seni Patung dengan Bahan dasar Kawat jari,".

### 1.1. Latar Belakang

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika. Secara garis besar aspek ideoplastis merupakan gambaran mengenai ide atau gagasan dan dasar pemikiran sebelum diwujudkan menjadi Karya Seni Patung. [2].

Karakter kartun yang diungkapkan melalui Seni Patung menjadi ketertarikan penulis dalam upaya mengembangkan minat terhadap bentuk dan media lainnya dalam sebuah karya Seni Patung. Ide terkait dengan judul yang penulis ungkapkan adalah sebuah pemikiran tentang sebuah kehidupan yang dilatari dengan kebiasaan, pengalaman, serta

sebuah imaji terkait dengan dunia luar yang terkait di luar kebiasaan pada seseorang dalam mengekspresikan perasaan.

Ketertarikan penulis membuat karakter tokoh kartun menjadi hal yang cenderung terlatih sejak memulai belajar membuat karya patung pada awal studi perkuliahan dengan karakter-karakter kartun. Hal ini juga menjadi referensi penulis dalam melihat karakter-karakter tokoh kartun sebagai ide dasar dalam pembuatan bentuk patung.

Karakter yang penulis bentuk dalam semua karya Seni Patung pun terinspirasi dalam berbagai karakter tokoh kartun yang sering dijumpai dalam film animasi dan narasi cerita dongeng yang menggambarkan dengan figur mengekspresikan perasaan dengan tambahan beberapa objek lainnya yang mendukung penceritaan.

Oleh karena itu karakter tokoh kartun dalam hal ini penulis ingin membuat bentuk imajinasi, baik itu berupa apa yang dirasakan dibentuk melalui bentuk penambahan ornamenatif sehingga mengantarkan penulis pada karya Seni Patung figur Karakter Tokoh Kartun Dalam Penciptaan Seni Patung dalam konsep menerapkan ekspresi perasaan dan beberapa figur lainnya.

Minat terhadap memvisualisasikan Karakter kedalam bentuk karya Seni Patung seolah menjadi ketertarikan khusus yang merupakan kecenderungan batin yang dirasakan penulis terhadap kehidupan selama ini sebagai seorang wanita. Memvisualisasikan karakter dalam banyak hal menuntut kematangan teknik dan pemahaman dalam pembuatan karya Seni Patung, baik itu teknik dasar dari pembuatan karya Seni Patung, maupun media lainnya. Hal ini mempengaruhi hasil serta kematangan hasil dalam membuat kerangka patung dan campuran media lainnya yang memungkinkan.

Kecendrungan menyerupai teknik realis akan sangat sulit yang tentu kesulitan tersebut harus diimbangi dengan pendalaman materi terkait media, bahan dan waktu luang yang cukup sehingga figur memvisualisasikan karakter tidak sepenuhnya pada pemahaman teknik realis tetapi menuju pada upaya mendeformasi teknik tersebut.

Melalui karya ini penulis ingin memberi pengenalan konsep visualisasi Karakter dalam bentuk karya Seni Patung dalam menyikapi banyak hal yang tersaji dalam konsep figuratif dan lebih menonjolkan Patung Kepala dengan teknik Kontruksi.

Cara pemanfaatan limbah, kulit telur, kertas foil, Koran bekas, kain blacu, Seni Patung merupakan seni berbentuk tiga dimensi yang menampilkan nilai keindahan bentuk pemanfaatan merupakan suatu cara alternative untuk mendapatkan suatu hasil Karya yang berkarakter.

## **2. Ide dan Konsep Bentuk**

### *2.1 Ide Penciptaan*

Karya-karya yang ditampilkan dalam penciptaan ini merupakan sebuah bahasa atau pesan yang ingin disampaikan oleh pencipta melalui bentuk visual yang dapat dinikmati secara tekstual dari visualisasi estetis dan artistik, serta secara kontekstual melalui pesan yang terkandung di dalam karya-karya patung karakter dalam penciptaan ini berharap dapat memberikan cara pandang baru terhadap pemahaman tentang Karakter. Pada umumnya Karakter tokoh kartun diantaranya tokoh kartun spiderman, petrik star, kak ros, penyihir maleficent.

Sebuah proses penciptaan sebuah karya seni, tentu ada suatu proses tertentu yang mengantar, sehingga tercipta suatu karya seni. Adanya suatu karya seni tentu tidak muncul begitu saja melainkan melalui sesuatu olah seni dari seseorang seniman yang lazim disebut sebagai proses penciptaan. (Poerwodarminto, 2006:523)

### *2.2. Manfaat Penciptaan*

Suatu penelitian pasti mempunyai tujuan yang akan dicapai, dan berdasarkan latar belakang penelitian dan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis menetapkan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Kegunaan bagi diri sendiri

Sebagai langkah pembelajaran diri terkait media dan konsep dalam seni patung, Menambah wawasan mengenai teknik berkarya seni patung dengan objek karakter tokoh kartun dengan memanfaatkan limbah menjadi Karya Seni, mampu mewujudkan visualisasi berbagai jenis Karakter Tokoh Kartun sebagai ide dasar penciptaan Karya Seni Patung serta Meningkatkan kemampuan dalam berkarya seni patung.

2. Kegunaan bagi dunia pendidikan dan seni rupa

Dapat dijadikan bahan ajar yang berhubungan dengan pembuatan patung dan ilustrasi karakter tokoh kartun dalam karya seni patung serta dapat dijadikan masukan dan strategi baru dalam upaya menyampaikan materi pelajaran Seni Patung.

3. Kegunaan bagi masyarakat umum:

Untuk lebih meningkatkan rasa kagum para pecinta kartun khususnya anak-anak dan remaja dengan karakter tokoh kartun yang sering dijumpai dalam narasi cerita dongeng.

### 3. Proses Perwujudan

#### 3.1. Konsep

Dalam berkarya seni penulis berupaya pada pemahaman konsep, serta ide penciptaan. Oleh karena itu konsep dalam karya seni sifatnya sangat mendasar yang dimana sebuah karya akan membutuhkan pertanggungjawaban dan penjelasan yang mendalam terhadap karya seni tersebut. Konsep ini seakan menjadi kekuatan atau nyawa dari karya itu sendiri.

Terciptanya karya seni tidak lepas dari elemen penyusunan yang membentuknya. Elemen tersebut terdiri atas; garis, bentuk, ruang, tekstur, serta warna. Namun untuk pengorganisasiannya keseluruhan itu merupakan pencerminan dari sikap estetis pribadi. Unsur-unsur fisik dalam seni rupa pada dasarnya meliputi semua unsur fisik yang terdapat dalam sebuah benda. Dengan demikian pengamatan terhadap unsur-unsur visual pada karya seni rupa ini berbeda dengan pengamatan terhadap benda-benda yang ada di sekeliling kita.

Semakin baik pengenalan terhadap unsur-unsur visual ini akan semakin baik pula pengamatan seseorang terhadap segala sesuatu yang dilihatnya. Begitupun halnya dengan konsep yang penulis gunakan dalam mewujudkan ke 10 (sepuluh) Karya Patung dengan tema Ekspresi Tokoh Kartun Sebagai Ide Dasar Penciptaan Seni Patung, penulis berupaya memahami konsep-konsep dan bentuk Garis, Warna, Tekstur, Raut, Bentuk, Ruang dan Volume.

Jenis Patung kepala adalah salah satu dari seni patung yang biasanya hanya menampilkan bagian kepala hingga bagian leher, jenis patung kepala lebih dominan hanya menceritakan karakter dari bentuk yang ada dalam Karya Seni Patung.

Corak Deformatif yaitu bentuknya telah banyak berubah dari tiruan alam. Bentuk-bentuk alam diolah, diubah menurut gagasan dan imajinasi pematung. Pengubahan dari bentuk alam menjadi bentuk baru ini masih terkait dengan sifat-sifat fisik.

Dari bentuk-bentuk imajinasi dan geometris selanjutnya muncul corak kubistis. Corak ini tampak pada karya pematung seperti; But Mochtar, G Sidharta, dan lain-lain.

### 3.2. Proses Perwujudan

Patung figuratif adalah salah satu jenis patung yang dibentuk dengan cara meniru bentuk aslinya yang ada dalam kehidupan nyata maupun dalam narasi cerita dongeng seperti dalam beberapa film animasi. Jenis patung ini dibentuk melalui sebuah proses peniruan dari bentuk asli yang terdapat pada kehidupan nyata, contohnya patung yang serupa dengan bentuk hewan, manusia sampai tumbuhan.

#### 3.2.1. Persiapan

Tahap ini merupakan langkah paling awal dalam pembuatan karya. Pada tahap ini yang dilakukan adalah mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat patung. Setelah menyiapkan alat dan bahan penulis melakukan pengamatan terhadap objek yang akan dibentuk.

#### 3.2.2. Proses

Adapun beberapa karya yang penulis ciptakan menggunakan media atau bahan Kawat Jaring adalah sebagai berikut:



**Gambar 1.** Pahlawan I (Penempelan Kertas Voil Dilapisi Resin)



**Gambar 2.** Cepek dulu dong! (Penempelan Kulit/Cangkang Telur Dilapisi Bahan Resin)



**Gambar 3.** Pemburu Ubur-Ubur (Penempelan Kertas Koran dan Lem Rajawali)



**Gambar 4.** Wanita Bertanduk (Teknik Jahit Menggunakan Kain Blacu)

#### 4. Penutup

Berdasarkan paparan yang sudah dideskripsikan pada bab-bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa Karakter Tokoh Kartun dengan pemahaman objektivitas yang penulis upayakan dalam penggambaran konteks Penciptaan, Penulis memaparkan melalui karya seni patung yang mengangkat tema Karakter Tokoh Kartun Dalam Penciptaan Seni Patung dilatari dari selama ini penulis ungkap dan maknai sebagai kelekatan personal yang menyangkut akal dan pikiran baik itu berupa fantasi, kehendak serta mimpi-mimpi lainnya yang penulis khayal dan Dituangkan dalam karya seni patung. Untuk itu segala hal yang terkait dengan penceriteraan dalam karya seni patung penulis merupakan bentuk karakter terkait dengan tema yang ditetapkan dalam judul tugas karya akhir ini.

Penciptaan dengan latar Karakter Tokoh Kartun menjadi cerita penulis untuk diceritakan mengingat kemampuan penulis dengan segala keterbatasan sehingga dengan kemampuan membuat karya Seni Patung, Penulis dalam tugas akhir ini menghasilkan jumlah yang ditentukan yaitu sebanyak 8 (delapan) karya patung. Ragam cerita tetap mengacu pada konsep walaupun pada bentuk karya seni patung terdapat beberapa perbedaan baik itu cerita maupun jenis. Melalui bimbingan akademik yang selama ini penulis konsultasikan dengan dosen pembimbing, karya seni patung dan karta tulis tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik walaupun terdapat banyak hal yang mungkin dirasa kurang.

Harapan dari hasil karya seni patung dan karya tugas akhir ini adalah mampu menjadi bahan referensi yang baik bagi masyarakat yang ingin mempelajari dan melihat hasil karya seni patung sekaligus referensi untuk penulisan atau model contoh karya tulis.

Besar harapan penulis. Kedua hal tersebut (karya seni Patung dan karya tulis) dapat menjadi referensi yang baik untuk masyarakat seni rupa di lingkungan Universitas atau akademik lainnya, masyarakat tempat penulis tinggal dan wilayah umum lainnya. Akhir kata sampai dengan tulisan ini berakhir, penulis mengucapkan syukur dan beribu ungkapan terima kasih untuk semua orang, orang tua, dosen di program studi seni rupa, teman-teman angkatan seni rupa, tingkat atas dan bawah, lingkungan seni rupa di Fakultas Ilmu Seni Universitas Pendidikan Mandalika yang telah membawa penulis pada kematangan berpikir dan berproses pada seni seni patung. Ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk merevisi dan membantu penulisan karya tugas ini, semoga ini menjadi amal yang bermanfaat untuk masyarakat akademik seni rupa.

Semoga seni rupa dapat mampu berkembang di lingkungan akademik yang membutuhkan kematangan berproses baik pada teknik dan teori untuk kematangan berpikir dalam pengembangan seni rupa yang lebih mengacu pada perkembangan dunia saat ini.

Demikian yang dapat saya paparkan mengenai karya seni rupa tiga dimensi Karya Seni Patung dengan bahan dasar Kawat jaring yang mudah-mudahan dapat berguna bagi kita semua.

## Referensi

- [1] Abdullah Abdul Kadir. 2002, Raut Muka, Andi Yogyakarta
- [2] Darmaji. 2018, Kritik Seni Rupa, Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia Asri
- [3] Henuut Akhdiat Kartamiharja. 2021, Polemik Kebudayaan, Jakarta: Balai Pustaka
- [4] I Wayan Gulendra. 2020, Pengertian Garis dan Bentuk, Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar | Indonesian Institute of The Arts Denpasar
- [5] <http://deviflorenci.blogspot.com/2013/11/makalah-seni-rupa-karya-tiga-dimensi.html>
- [6] <http://Encyclopaedia,Britannica,KBBI,sumberbelajar.belajar.kemendikbud> (diakses Penulis pada tanggal 20 November 2021 pukul 09.17 WITA)
- [7] <http://deviflorenci.blogspot.com/2013/11/makalah-seni-rupa-karya-tiga-dimensi.html>. (diakses Penulis pada tanggal 20 November 2021 pukul 11.20 WITA)
- [8] <https://www.Bola.Com/Ragam/Read/4582039/Pengertian-Karakter-Unsur-Jenis-Beserta-Macam-Macam-Pembentukannya-Yang-Perlu-Diketahui>. (diakses Penulis pada tanggal 20 November 2021 pukul 11.34 WITA)
- [9] [http://repository.upi.edu/S\\_PSR\\_1203044\\_Chapter3](http://repository.upi.edu/S_PSR_1203044_Chapter3). (diakses Penulis pada tanggal 20 November 2021 pukul 11.47 WITA)