

TRANSFORMERS SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN ART TOYS



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Alda Dwi Adifa

1206617020

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa Yang Diajukan Kepada Universitas Negeri
Jakarta Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Seni Rupa

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2023

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Pencapaian Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Alda Dwi Adifa
No.Registrasi : 1206617020
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul : Transformers Sebagai Inspirasi Penciptaan Art Toys

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

Jakarta, Februari 2023

Dosen Pembimbing I



Agam Akbar Pahala, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19920410 202012 1012

Dosen Pembimbing II



Dra. Mudjiati, M.Pd
NIP. 19601121 198602 2001

Koor. Prodi Pend. Seni Rupa

Dosen Penguji I



Aprina Murwanti, S.Ds., Ph.D.
NIP. 19820430 200501 2002

Dosen Penguji II

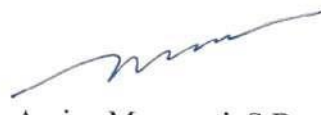


Dr. RA Ataswarin Oetopo, M.Pd.
NIP. 19590102 199203 2002

Koor. Skripsi Penciptaan



Dr. Indro Moerdioso, M.Sn,
NIP. 19630542 198703 1002



Aprina Murwanti, S.Ds., Ph.D.
NIP. 19820430 200501 2002

Jakarta, Februari 2023

Liliana Muliastuti, M.Pd



Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd
NIP. 196805291992032001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alda Dwi Adifa
No.Registrasi : 1206617020
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Transformers Sebagai Inspirasi Penciptaan Art Toys

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, apabila saya terbukti melakukan tindakan plagiarisme.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 6 Maret 2023



Alda Dwi Adifa

NIM. 1206617020

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademis Universitas Negeri Jakarta saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Alda Dwi Adifa
No. Reg. : 1206617020
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul : Transformers Sebagai Inspirasi Penciptaan Art toys

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty free Right*) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lainnya **untuk kepentingan akademis** tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Jakarta
Pada tanggal 6 Maret 2023

Yang menyatakan,



Alda Dwi Adifa
No. Reg. 1206617020



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Alda Dwi Adifa
NIM : 1206617020
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni / Pendidikan Seni Rupa
Alamat email : Aldadifa22@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

TRANSFORMERS SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN ART TOYS

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 16 Maret 2023

Penulis

(ALDA DWI ADIFA)
nama dan tanda tangan

ABSTRAK

Alda Dwi Adifa. 2023. “Transformers Sebagai Inspirasi Penciptaan Art Toys”. Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Masa kecil selalu menyimpan sejuta kenangan tentang hal-hal yang membahagiakan, dan robot menjadi salah satu yang mengingatkan pada masa lalu yang indah. Namun, setelah satu persatu robot kesayangan hilang, tidak ada lagi yang bisa menjadi pelarian untuk bersenang-senang. Keterbatasan memunculkan motivasi untuk menghadirkan sosok robot ke dalam sebuah media seni. Ketidakuasan terhadap sebuah karya 2 dimensi menjadi jalan untuk menciptakan sebuah karya tiga dimensi.

Perwujudan media tiga dimensi diciptakan dengan media clay. Namun karena keterbatasan pengelolaan teknis, found object dipilih sebagai media baru dalam berkarya. Found object memiliki banyak keunggulan, sehingga dapat meningkatkan ekspektasi dari hasil karya yang diciptakan. Hal ini menjadi gagasan utama dalam penelitian penciptaan Art Toys dengan pendekatan found object untuk memvisualkan sebuah Art Toys yang menarik dan dianggap memiliki nilai artistik. Objek temuan digunakan sebagai medium utama untuk merealisasikan karya yang akan direncanakan. Pengembangan yang dilakukan pada penelitian artistik berjudul “Transformers sebagai Inspirasi Penciptaan Art Toys” berkaitan dengan pendekatan konsep nostalgia dan fanatisme terhadap robot. Penciptaan karya menggunakan metode scratch-built dengan teknik asemblasi. Berdasarkan kesimpulan penciptaan karya, perwujudan Art Toys sebagai media dan sarana berkesenian dinilai mampu menyampaikan tujuan penciptaan pada signifikansi salah satu penciptaan karya.

Kata Kunci : Masa Kecil, Robot, Found Object, Art Toys

ABSTRACT

Alda Dwi Adifa. 2023. "Transformers As The Inspiration For The Creation Of Art Toys". Thesis of Fine Art work, Fine Arts Education Study Program, Faculty of Language and Art, State University of Jakarta.

Childhood always holds a million memories of things that bring joy, and robots are one of those that remind us of the beautiful past. However, as each beloved robot disappears, there is no longer an escape for fun. Limitations create motivation to bring robot figures into an art medium. Dissatisfaction with a 2-dimensional work becomes a way to create a 3-dimensional work.

The embodiment of a three-dimensional medium was created using clay. However, due to technical management limitations, found objects were chosen as a new medium for artwork. Found objects have many advantages, which can increase expectations for the resulting artwork. This became the main idea in the study of creating Art Toys with a found object approach to visualize an Art Toy that is both interesting and considered to have artistic value. The found object is used as the primary medium to realize the planned artwork. The development carried out in the artistic study entitled "Transformers as Inspiration for Creating Art Toys" relates to the approach of nostalgia and fanaticism towards robots. The artwork creation uses scratch-built methods with assembly techniques. Based on the conclusion of the artwork creation, the embodiment of Art Toys as a medium and means of artistry is considered capable of conveying the purpose of creation in the significance of one of the creations.

Keywords: Childhood, Robot, Found Object, Art Toys

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah *Subhanahu Wata'ala* yang telah memberikan kesehatan dan umur panjang, sehingga dapat menyelesaikan tahap perencanaan skripsi penciptaan karya seni rupa, sebagai kewajiban akhir masa perkuliahan. Melalui judul “TRANSFORMERS SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN ART TOYS”. Tidak lupa shalawat serta salam kepada utusan-Nya Baginda Nabi Muhammad Shallahu ‘Alaihi Wa Salam, kepada Para-Sahabat serta Keluarga-Nya.

Sebelumnya penulis mengucapkan terima kasih banyak atas dukungan materil dan moril, hingga tercapainya tahapan Sidang Skripsi Penciptaan kepada :

1. Kepada kedua orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan berupa perhatian, kasih sayang dan doa yang tak henti-hentinya demi kelancaran dan kesuksesan penulis dalam menyelesaikan penulisan ini, Ibu Fatmawati dan Ayah Adi Murdianto, serta kakak dan adik saya tersayang Anna Aditama dan Yasmin Asyifa.
2. Kepada Bapak Agam Akbar Pahala, S.Pd., M.Sn, selaku Pembimbing I dan Ibu Dra. Mudjiati, M.Pd, selaku Pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan dan perhatian atas proses penciptaan karya dan laporan penulisan.
3. Kepada Ibu Aprina Murwanti, S.Ds., Ph.D., selaku Penguji I serta koordinator Skripsi Penciptaan Karya dan Ibu Dr. RA Ataswarin Oetopo, M.Pd. selaku Penguji II dalam mengkritisi hasil eksplorasi penciptaan karya, hasil akhir penciptaan karya, serta laporan penulisan.

4. Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa dan Dosen Pembimbing Akademik, Bapak Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn., dalam membimbing masa perkuliahan dan memantik kesadaran penulis dalam mengembangkan ide penciptaan dan penulisan laporan.
5. Kepada kekasih penulis, Jafar Muhammad Husein yang selalu menemani dan turut membantu memberikan masukan serta jalan keluar atas hambatan-hambatan yang terjadi baik dalam proses penulisan maupun pada proses penciptaan karya.
6. Kepada teman dekat dan sahabat yang selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi, serta doa hingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.
7. Serta masih banyak lagi pihak-pihak yang sangat berpengaruh dalam proses penyelesaian skripsi yang yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Adapun melalui laporan ini diharapkan memberikan kontribusi dan manfaat bagi akademisi dalam lingkup Seni Rupa dan Desain, khususnya akademisi Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 6 Maret 2023

Alda Dwi Adifa

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PUBLIKASI	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Perkembangan Penciptaan.....	4
C. Masalah Penciptaan.....	6
D. Tujuan Penciptaan.....	7
E. Karakteristik Penciptaan	7
1. Aspek Konseptual	8
2. Aspek Visual	8
3. Aspek Operasional	9
F. Manfaat Penciptaan.....	9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
A. Tinjauan Pustaka	13
1. Referensi Pustaka	13
2. Referensi Praktik.....	15
B. Kerangka Teori	18
1. Transformers	18
2. Inspirasi	19
3. Art Toys	23
C. Kerangka Berfikir	28
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	31
A. Metode Penelitian Penciptaan.....	31
1. Desain Metode Penciptaan.....	31
a. Pendekatan Metode dan Jenis Riset.....	31
b. Sumber dan Jenis Data.....	33
2. Teknik dan Instrumen Penciptaan.....	33
a. Data Narasumber Magang	33
b. Data Proses Eksplorasi.....	34
3. Teknik Penyajian dan Analisis Data	34
a. Teknik Penyajian Data	34
b. Teknik Analisis Data.....	34
4. Jadwal Kegiatan Penelitian	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Penelitian.....	36

1. Pelaksanaan Magang.....	36
a. Deskripsi Narasumber.....	36
b. Pra-Magang.....	37
c. Kegiatan Magang.....	38
d. Waktu dan Lokasi Magang.....	39
e. Pengalaman Diperoleh.....	39
f. Implikasi.....	40
2. Hasil Eksplorasi.....	41
a. Hasil Eksplorasi I.....	41
b. Hasil Eksplorasi II.....	44
c. Hasil Eksplorasi III.....	47
3. Konsep Penciptaan Karya Akhir.....	51
a. Aspek Konseptual.....	51
1) Sumber Inspirasi.....	51
2) Interest Seni.....	52
3) Interest Bentuk.....	53
4) Prinsip Estetika.....	54
b. Aspek Visual.....	55
1) Subject Matter.....	55
2) Struktur Visual.....	55
a) Seleksi Unsur Rupa.....	55
b) Seleksi Prinsip Rupa.....	59
3) Gaya Pribadi.....	60

c. Aspek Operasional	61
1) Tahap Persiapan	62
2) Tahap Pelaksanaan	64
3) Tahap Akhir	66
B. Pembahasan	69
1. Visualisasi Karya	69
a) Deskripsi Karya.....	70
b) Analisis Penciptaan Karya	71
c) Dokumentasi	77
BAB V PENUTUP	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Event Toysfair dan robot Transformers	1
Gambar 1.2 Masa kecil dengan sosok robot	2
Gambar 1.3 Koleksi robot pribadi.....	3
Gambar 2.1 Karya Eksplorasi 1, 2, Dan 3 Elvira Desi 2013.....	11
Gambar 2.2 Karya Eksplorasi 1,2, Dan 3 Hilman Setiawan 2020	12
Gambar 2.3 Karya Penelitian 1, 2, Dan 3 Herikson.....	13
Gambar 2.4 Mater Chief – HALO Karya Dr.Garuda.....	15
Gambar 2.5 Smaug Komisi Karya Rick Fernandes	16
Gambar 2.6 Arthur Morgan – RDR Karya Crafty Art	17
Gambar 2.7 Tim Autobot - Tim Decepticon	19
Gambar 2.8 Art Toys carnival di Hublife Taman Anggrek	26
Gambar 2.9 Munny, Dunny, Labit	27
Gambar 4.1 Narasumber Magang	36
Gambar 4.2 Salah satu monumen dari partisipasi narasumber	37
Gambar 4.3 Proses magang.....	40
Gambar 4.4 Hasil Karya Eksplorasi 1 - Megatron “The Conqueror”	42
Gambar 4.5 Rancangan sketsa Megatron.....	43
Gambar 4.6 Hasil Karya Eksplorasi II - Soundwave “Confidants”	45
Gambar 4.7 Rancangan sketsa Soundwave.....	46
Gambar 4.8 Hasil Karya Eksplorasi III - Starscream “Unworthy Leader”	49
Gambar 4.9 Rancangan sketsa Starscream.....	50
Gambar 4.10 Palet warna pada penciptaan karya	58

Gambar 4.11 Referensi karya.....	62
Gambar 4.12 Tahapan sketsa	63
Gambar 4.13 Proses pembuatan base karya.....	65
Gambar 4.14 Penambahan detail karya.....	66
Gambar 4.15 Proses finishing	67
Gambar 4.16 Karya Penciptaan Akhir “I am Evolve”	69
Gambar 4.17 Detail karya	70
Gambar 4.18 Rujukan bentuk tower	72
Gambar 4.19 Referensi konsep	73
Gambar 4.20 Scene komik Shockwave mengalahkan Megatron.....	74
Gambar 4.21 Referensi gesture Shockwave.....	74
Gambar 4.22 Shockwave hologram – War for Cybertron	75
Gambar 4.23 Pewarnaan efek karat dengan teknik drybrush.....	76
Gambar 4.24 The Plague of Rust atau Cosmic rust	76
Gambar 4.25 Dokumentasi pameran tugas akhir	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan hasil tinjauan peneilitan.....	14
Tabel 3.1 Kegiatan Magang	35
Tabel 4.1 Proses Kegiatan Magang.....	38
Tabel 4.2 Tinjauan realisasi penciptaan karya	68



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Alur Kerangka Berfikir	30
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

Surat Izin Magang	85
Form Informed Consent	86
Surat Permohonan Pembimbing.....	87
Lembar Bimbingan.....	89
Detail Karya Eksplorasi	91
Poster Pameran.....	94
Biodata Penulis.....	95

