

IDORU: IDOLA FAVORIT MUSIK POPULER DALAM PENCIPTAAN SENI PATUNG

Andari Rizky Putrisyani¹, Agus Purwantoro², Desy Nurcahyanti³

^{1,2,3} Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Sebelas Maret
E-mail: andari.key@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Imajinasi dan pengalaman dari menggemari idola favorit dalam musik populer menjadi sumber ide dalam penciptaan seni patung ini. Berisikan tentang konsep penciptaan karya seni patung dengan mewujudkan berbagai visualisasi dari konsep idola favorit dalam musik populer menggunakan teknik *modelling* dengan bahan *epoxy clay* dan beberapa bahan lainnya dengan wujud visual patung figuratif dengan melewati proses penciptaan yang meliputi tahapan visualisasi gagasan, pemilihan teknik, media, alat dan bahan, referensi objek, pembuatan sketsa, finishing dan tahap penyajian karya. Esensi dari pemilihan sumber ide ini yaitu adanya keterpikatan atau daya tarik dari penampilan dan performa idola favorit di atas panggung melalui pengalaman dan imajinasi yang dirasakan.

Kata kunci: idola favorit, *modelling*, seni patung

ABSTRACT

Idoru: Popular Music's Favorite Idol in The Creation of Sculpture. *Imagination and experience from favorite idol in popular music is the source of ideas in sculpture Creation. The Concept of creating sculptures contains realizing various visualizations of the concept of favorite idols in popular music, using modeling techniques with epoxy clay and several other materials made a visual form of figurative sculptures by going through the creation process which includes the stages of visualizing ideas, selecting techniques, media, tools, and materials, selection of object references, making sketching, finishing and presentation stages. The essence of choosing the source of this idea is the attraction or attraction of the appearance and performance of favorite writer's idol on stage through the experience and imagination that has been felt.*

Keywords: favorite idol, *modelling*, sculpture

1. Pendahuluan

Idola merupakan tokoh atau selebritas yang biasanya terlibat di industri hiburan dan mendapatkan popularitasnya dari orang-orang sebagai penggemar di dunia moderen. Mereka mudah mencari target untuk diidolakan, terutama pada kalangan anak muda, dan dapat pengaruh luar biasa pada pembentukan nilai-nilai penggemar mereka. Mulai dari sikap dan perilaku sedemikian rupa sehingga dimulai dari berpakaian, gaya hidup, dandanan dan lainnya mengikuti idealitas atau dapat ditiru oleh penggemar mereka (Schultze dalam Cheung dan Yue, 2003: 17). Beberapa alasan yang mendasari seseorang perlunya idola yaitu adanya kebutuhan meningkatkan *Self Esteem* atau harga diri. Terdapat dua sumber harga diri, yaitu dari pengakuan diri sendiri dan pengakuan dari orang lain. (Feist, et al., 2013).

“*Aidoru gensh o*” atau disebut “Fenomena Idol” yang muncul pada tahun 1970-an, telah berkembang sedemikian rupa, salah satu kritikus berpendapat bahwa bangsa Jepang diperintah oleh prinsip-prinsip penyembahan berhala atau *idolatry*, contohnya Kaisar dan produk terpenting dari budaya tersebut dipandang sebagai berhala (Nakamori dalam Galbraith dan Karlin, 2012: 2).

Berkembangnya zaman, istilah idola pun banyak digunakan pada manusia oleh manusia lain. Berbagai macam kompetisi dan munculnya agensi hiburan yang menjadi wadah menaungi calon-calon idola pilihan mereka untuk dikenalkan dan ditampilkan kepada masyarakat luas yang nantinya akan menjadi penggemar mereka. Ketika seseorang memiliki idola, ia akan membawa sesuatu yang unik ke dalam dirinya. Adanya hal-hal yang khas dan tertanam dari pendirian idola favoritnya, menjadikan dirinya disebut penggemar idola.

2. Metode

Pemilihan metode penciptaan ditentukan dengan beberapa tahapan yang dapat mewujudkan visual karya. Tahapan yang digunakan adalah pemilihan gagasan ide, proses penciptaan, dan analisis karya. Pemilihan gagasan ide dengan pengamatan, penghayatan, perenungan dari pengalaman dan imajinasi yang telah didapat dari



Gambar 1. Bentuk “Tarento” dari Yuju GFRIEND, Irene Red Velvet dan Jinan JKT48. (Sumber: <https://pin.it/68Nx3sC/>, <https://pin.it/3A4Ujmk>, dan <https://twitter.com/Jinanika>, 26 Maret 2022)

penampilan idola favorit sebelumnya. Kemudian divisualisasikan secara kasar dengan sketsa lalu diwujudkan dalam wujud patung. Proses penciptaan karya dilakukan dengan penggunaan media, alat dan bahan.

3. Hasil dan Pembahasan

Istilah Idola awalnya berasal dari kata bahasa Yunani yaitu *eidolon* dan Latin kuno yaitu *idolum*, yang berarti gambar, dalam pandangan agama, kata Idola berartikan berhala, berarti mewakili dewa yang disembah sebagai Tuhan dan bisa menjadi orang dari objek yang dikagumi, dicintai dan dipuja (Putra, 2015: 9). Mulainya *aidoru* atau “Idola” digunakan di Jepang setelah rilisnya film berbahasa Prancis yang berjudul “*Cherchez l’idole*” yang dirilis tahun 1963 yang diterjemahkan dalam bahasa Jepang dengan judul “*Aidoru o Sagasu*” yang mempunyai arti “Mencari Idola” (Aoyagi, 2005: 4-5). Istilah idola digunakan di Jepang untuk merujuk pada penyanyi, model dan tokoh media yang diproduksi dan dipromosikan dengan sangat baik oleh agensi hiburan. Idola bisa laki-laki atau perempuan, terlihat muda atau serupa dengan penampilan. Mereka tidak terlalu diharapkan untuk mempunyai kualitas berbakat dalam satu hal saja, misalnya menari, menyanyi, atau berakting (Gambar 1). Mereka adalah komoditas yang dapat dipertukarkan dan bersifat sekali pakai yang “berafiliasi dengan proses markah kapitalisme konsumen di Jepang” (Treat, 1993: 364).

Hal ini dapat disimpulkan bahwa idola populer adalah objek subjektif yang dapat berpikir, merasa,

bertindak, berbicara, dan memilih untuk mengikuti atau menolak suatu hal dan mereka memberikan penciptaan gaya hidup remaja yang baru melalui kecocokan dari pencitraan yang telah dibuat, mereka juga dapat memerankan peran yang terlihat menggemaskan dan berubah menjadi pribadi yang dewasa sesuai dengan usia mereka.

Idola, Musik Populer dan Dampak Penyebarannya

Musik populer digunakan untuk membicarakan berbagai aliran musik yang hadir dari kalangan rakyat biasa dan diproduksi secara massal. Biasanya melalui industri rekaman dan juga penyiaran. Selain itu, istilah “musik pop” digunakan untuk menyebut salah satu aliran dalam musik populer dan dibedakan dengan aliran musik lain seperti music rock, reggae, blues, dan lain-lain yang juga termasuk dalam kategori musik populer (Wall dalam Irawati, 2020; 393)

Korea Selatan dan Jepang merupakan dua negara industri dengan peran penting dalam perekonomian internasional terutama dalam budaya populer. *K-Pop* dan *J-Pop* sangat populer di berbagai negara, terutama di Kawasan Asia Tenggara. Ketika budaya populer mereka menjadi salah satu faktor dalam globalisasi mereka, penyebaran budaya ini pun memerlukan waktu untuk membuat masyarakat mengenalnya. *K-Pop* dan *J-Pop* memiliki beragam produk yang ditawarkan seperti gaya hidup, *fashion*, hingga musik populer. Tentu saja terdapat perbedaan khas yang diberikan lewat musik populer yang tersebar. Namun sebenarnya mereka memiliki kesamaan dalam menyebarkan nilai budaya dari Korea Selatan dan Jepang, seperti membentuk tokoh idola lewat keunikan musik populer masing-masing negara yang dapat menggaet penggemar menjadikan orang-orang untuk belajar dan mencintai budaya Korea Selatan maupun Jepang yang dibawa idola tersebut.

Imajinasi dari Performa dan Interaksi Idola Favorit

Imajinasi dalam idola adalah “fitur konstitutif subjektivitas modern” atau terpenuhinya syarat-

syarat pokok dan bersifat personal sesuai zamannya karena dapat memprovokasikan melalui konsumsi, misalnya perlawanan, ironi selektivitas dan secara umum, agensi, di mana ada konsumsi ada kesenangan dan di mana ada kesenangan ada pula agensi (Appadurai dalam Galbraith dan Karlin, 2012: 168-169).

Pertunjukan idola sebagai kepercayaan sekuler dengan menonjolkan analogi pertunjukan idola dan ritual keagamaan dengan menggunakan konsep seperti “karisma”, hal yang dilakukan idola bagi para penggemar ini dapat membuka mekanisme pemujaan tokoh yaitu: cara di mana hubungan sosial, jaringan dan institusi dibangun di atas objek pemujaan populer (Aoyagi, 2005: 25).

Teknik pemasaran dengan menyebarkan popularitas yang mengglobal sekaligus bertemu dengan penggemar internasional, agensi juga bekerja sama dengan promotor berbagai negara bila akan menyelenggarakan konser secara regional maupun tur dunia. Hal ini membuktikan bahwa dizaman sekarang untuk menemui idola favoritnya dalam dunia musik populer bagi penggemar internasional memiliki kesempatan yang cukup sehingga penggemar dapat memperluas rasa minat, imajinasi dan fantasi dari kedatangan seseorang atau sesuatu yang diidolaknya.

Teknik Modelling

Teknik *modelling* dengan bahan seni patung berbahan plastis seperti ini memungkinkan senimannya memakai proses aditif dan subtraktif yaitu bentuk yang diinginkan dengan cara menambah atau mengurangi bahan yang sedang dipakai dalam proses pembentukan (Sukaryono, 1994: 33). Teknik *Modelling* merupakan salah satu teknik dalam penciptaan karya seni patung dengan cara mengolah bentuk menggunakan bahan lunak seperti tanah liat, lilin atau *plastisin* maupun *clay*. Teknik *modelling* ini juga dapat dikatakan sebagai teknik membentuk dengan menambahkan bahan sedikit demi sedikit sampai menjadi bentuk yang dikehendaki pencipta.

Penggunaan teknik ini memungkinkan untuk memakai proses yang diinginkan dalam pembuatan patung dengan menambah atau

mengurangi bahan yang sedang digunakan.

Teknik *Broken color*

Teknik *broken color* dari posisi penjajaran sapuan atau *strokes* dapat memecahkan masalah ini, oleh karena itu teknik ini menghadirkan dunia dengan era lukisannya yang paling hidup. Warna dapat dipecah dengan cara pemisahan dan disandingkan dalam berbagai cara untuk menciptakan kualitas permukaan yang berkilau dalam lukisan. Impresionisme dengan gaya bebasnya yang terlihat jarang akan mempengaruhi pelukis kontemporer jauh lebih banyak dari pada cara terstruktur dari neo-impresionisme. Bahan pigmen tidak memiliki intensitas cahaya, oleh karena itu, terdapat campuran sebagian bahan aditif yang akan mempengaruhi gelap terang pigmen tersebut. Teknik *broken color* dilanjutkan setelah kematian Seurat pada tahun 1891 oleh Signac dan Cross. Matisse bekerja sama dengan Signac dan Cross pada tahun 1904 dan mungkin berkontribusi atas gerakan *fauvisme* di tahun 1905. Gerakan *futurisme* di Italia pun melanjutkan teori warna yang terbagi saat pergantian abad. Dampak total gaya dan teknik *broken color* pada gerakan seni tidak terbatas karena kualitas seniman yang mempengaruhi seperti Cezanne atau Van Gogh (Handy, 1969: 22, 26, 32-33). Teknik *broken color* diaplikasikan dikarenakan ingin memberikan kesan semangat dan enerjik yang dibalut dengan warna yang berbeda, namun terdapat keselarasan yang memberikan estetika, iluminasi cahaya dan keunikan pada karya patung.

Patung Figurin

Patung Figurin merupakan istilah patung yang berukuran kecil atau tidak menerapkan ukuran asli suatu figur atau *life size*. Figurin terlihat dibuat secara realis atau mendekati bentuk asli atau dibuat ikonik terikat dari keinginan dan tujuan senimannya. Representasi figurin pada jaman premodern hingga saat ini memiliki perubahan fungsi dan makna yang cukup nyata, dahulu digunakan sebagai objek pemujaan dan keagamaan dalam upacara ritual tertentu tetapi figurin saat ini menjadi objek yang populer untuk masyarakat

sebagai barang dekoratif, mainan anak-anak, figur karakter koleksi dan sebagainya. Perubahan makna ini mempengaruhi citra dari patung figurin ini sebagai objek kultural. Patung figurin juga representasi kecil dari sebuah wujud sejarah dalam peradaban manusia, dan secara artefak objek, dengan ini adanya keterangan yang membuktikan keinginan atau tujuan dalam merepresentasikan hal yang bersifat spiritual. Hal ini menggambarkan sebuah misteri sekaligus daya hidup dari patung figurin tersebut (Wisesa, Darajat, dan Siregar 2017: 15).

Figurin saat ini menjadi objek dekoratif dan koleksi. Figurin dapat menerapkan ukuran asli suatu figur atau objek, lebih kecil dari ukuran asli objek, figurin juga dibuat mendekati keaslian suatu objek yang ditiru atau dibuat ikonik sesuai tujuan dan ciri khas senimannya. Hal ini berhubungan dengan kehadiran patung figurin ini sebagai karya patung yang dibuat memberikan visual yang kuat dan dapat dilihat lebih dari satu sisi penglihatan dan menciptakan efek impresif secara tidak langsung saat mengapresiasi karya.

Warna

Warna merupakan gelombang cahaya dengan frekuensi yang memengaruhi penglihatan kita. Warna mempunyai tiga dimensi dasar yaitu *hue* atau gelombang khusus dalam spektrum dan warna tertentu, *value* atau nilai yaitu nuansa yang terdapat pada warna, dan *intensity* atau intensitas yaitu kemurnian dari *hue* warna. Warna juga dapat dibedakan beberapa jenis yaitu warna primer berisikan merah, kuning dan biru, dilanjut dengan warna sekunder berisikan oranye atau jingga, hijau, dan violet atau ungu. Terakhir yaitu warna tersier berisikan coklat, Dalam teori warna dikenal beberapa jenis kombinasi harmonis, yaitu kombinasi monokromatis, analogis, komplementer, *split* komplementer, dan kombinasi warna triadik (Bahari, 2017: 100).. Kesimpulan yang didapat bahwa warna merupakan kesan atau gelombang cahaya yang dapat ditangkap oleh mata yang ada pada suatu objek atau benda.

Volume

Volume atau sosok gempal adalah bentuk-bentuk yang terdapat di dalam ruangan, baik dalam ruang nyata seni rupa tiga dimensional maupun seni rupa dua dimensional. Dalam seni rupa tiga dimensional, massa merupakan kepejalan atau kepadatan benda-benda seni rupa yang memberi reaksi terhadap ruang nyata (Bahari 2017: 103). Maksud kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa volume merupakan suatu bentuk yang elemen tiga dimensi dan dapat diraba. Volume dalam patung dapat terwujud dari bentuk keseluruhan massa dan lahir karena keluasaan dan kedalaman.

Tekstur

Tekstur atau disebut juga barik merupakan kesan halus dan kasarnya suatu permukaan karya seni atau perbedaan tinggi rendahnya permukaan suatu karya seni. Tekstur juga merupakan rona visual yang menegaskan karakter suatu benda yang dilukis atau digambar. Terdapat dua macam jenis tekstur yaitu tekstur nyata, merupakan nilai permukaannya cocok atau nyata antara tampak dengan nilai rabanya. Selain itu, terdapat tekstur semu yang memberikan kesan kasar karena penguasaan teknik gelap terang pelukisnya, Ketika diraba maka rasa kasarnya tidak terlihat atau terasa sangat halus (Bahari 2017: 102)

Tekstur merupakan kesan kasar dan halusnya permukaan atau perbedaan rendah tingginya permukaan karya seni, tekstur yang akan nampak pada patung di sini yaitu tekstur nyata yaitu patung akan nampak dengan nilai rabanya dan tekstur semu memberikan kesan kasar dari pewarnaan gelap terang pada patung.

Proses Penciptaan

Beberapa tahap penciptaan yang dilakukan adalah tahap pembuatan sketsa, pembuatan rangka, penciptaan dasar bentuk, pewarnaan, *finishing*, detail bentuk, dan penyajian karya. **Tahap Pembuatan Sketsa.** Pembuatan sketsa dilakukan agar tema yang telah diusung dapat menghasilkan eksplorasi dari imajinasi sumber ide atau tema pokok. Tahap pembuatan sketsa dimulai dari pembuatan sketsa kasar dimana

membuat beberapa sketsa yang memuat tema yang sama guna memberikan beberapa opsi rancangan objek yang tepat. **Tahap Pembuatan Rangka.** Pembuatan rangka dilakukan dengan menggunakan kawat aluminium dan tang sesuai dengan ukuran tinggi rangka sekitar 25cm. rangka dibuat terpisah antara tangan, kaki, pinggul, dan badan. lalu rangka digabung menggunakan lem super dan benang jahit dengan cara diikat pada bagian sendi kecuali untuk bagian leher dan kepala. Rangka yang sudah jadi ditanamkan di atas kayu yang sudah dibor menggunakan gerinda mini sesuai dengan diameter kawat 2.0mm, ujung rangka yang ditempelkan pada bagian kayu adalah ujung rangka bagian kaki. Beberapa rangka patung juga tidak ditanamkan langsung kepada permukaan kayu, membuat dekorasi terlebih dahulu dengan kawat aluminium, kawat kasa, *air hardening modelling clay* dan gypsum dan dibentuk sesuai konsep yang sudah dibuat. **Tahap Penciptaan Dasar Bentuk.** Setelah rangka yang sudah tertanam, dibalut dengan aluminium foil pada bagian badan, kepala, pinggul dan paha. Selanjutnya, ditempelkan *air hardening modelling clay* dibentuk sesuai bentuk fisik manusia, tetapi dengan tekstur yang kasar dan tidak rapih guna mengisi volume rangka dan memperjelas bentuk visual pada patung. Setelah *air hardening modelling clay* yang telah ditempelkan kering, mengamplas bagian-bagian yang kasar menggunakan kertas amplas supaya merubah tekstur kasar menjadi rata dan menghasilkan rongga garis pada bentuk dasar patung yang berguna untuk menempelkan bahan selanjutnya yaitu *epoxy clay*. Tahap Detail Bentuk. Selanjutnya, membuat detail bentuk pada patung dengan cara menempelkan campuran *epoxy clay* pada bentuk rangka, tahap ini dilakukan guna penyempurnaan pada bentuk dengan memberi detail seperti fitur pada wajah, badan, tangan, kaki, dan dekorasi pendukung.

Berikutnya adalah **Tahap Pewarnaan.** Tahap pewarnaan dimulai dengan memberikan sinar cahaya pada patung dan memotretnya dimulai sisi depan, samping kanan, samping kiri, belakang, dan atas. Setelah itu, dilanjutkan dengan memberikan warna primer kepada patung yang

bahannya telah kering. Pemberian warna dasar menggunakan kuas *flatblok* dengan rasio cat dan air 1:1. Pemberian cat dasar dilakukan hanya pada patung kecuali kepada permukaan kayu tiga kali penguasaan dengan interval lima belas menit atau setelah lapisan yang lebih dulu diolesi terasa kering. Kemudian menyiapkan *wet palette* yang telah diisi air dan telah siap digunakan, lalu menuangkan cat akrilik di atas *wet palette* dan membuat beberapa warna yang akan diberikan kepada patung. Pemberian warna dimulai dengan memberikan warna kulit dan warna dasar pada patung-patung. Setelah itu, diberikan warna putih sesuai titik-titik cahaya yang telah dipotret. Setelah itu diberikan warna dengan menggunakan teknik *broken color*, teknik ini memberikan nuansa yang dicat dengan warna berbeda yang diaplikasikan dengan cara ditimpa di atas warna lain dengan berbagai cara. Tujuan digunakannya teknik ini adalah untuk menciptakan efek ‘tambal sulam’ atau ‘*patchwork*’ dari pada *smooth blending* atau campuran halus. teknik ini menciptakan ‘sensasi cahaya’ dengan memberikan aspek iluminasi permukaan dengan efek visual yang menarik.

Finishing. Tahap *finishing* dilakukan guna menjagalapisan warna dan merapihkan sisa-sisa debu pada patung dengan cara mengelap patung yang sudah kering agar terhindar dari debu, memberikan minyak mineral untuk bayi kepada kayu agar warnapada kayu berubah menjadi gelap dan menyemprotkan cat pelapis semprot transparan *matte* kepada patung yang sudah selesai dari pewarnaan. Cara ini dilakukan dengan cara mengelap patung, dekorasi patung, dan kayu dengan kain *microfiber* supaya menghilangkan debu dan noda, penggunaan kain *microfiber* bersamaan juga dengan sedikit air yang disemprotkan. Setelah terasa kering, mengoleskan dan mengelap minyak mineral untuk bayi kepada kayu berguna memberikan kesan gelap pada permukaan kayu, cara ini dilakukan dua sampai tiga kali sampai kesan gelap yang dipancarkan dari kayu cocok dengan patung. Tahap selanjutnya menyemprotkan cat pelapis semprot transparan *matte* pada patung-patung di ruangan terbuka. Penyemprotan ini berguna untuk memberikan



Gambar 2. *The Honey Voice*

Judul : “*The Honey Voice*”
 Ukuran : 16 cm x 16 cm x 30,5 cm
 Media : *Epoxy clay* dan Cat Akrilik
 Tahun : 2022

lapisan proteksi pada warna patung supaya mengurangi resiko pudarnya warna pada patung. Penyemprotan dilakukan lima kali kepada seluruh patung dengan interval waktu 15 menit per sekali semprot. Setelah kering, diberikan identitas karya berupa nama penciptaan, dan tahun pembuatan karya pada sisi bagian kanan kayu. **Penyajian Karya.** Tahap terakhir yaitu tahap penyajian dengan menggunakan permukaan kayu sebagai alas dengan ukuran 20 cm x 20 cm, 30 cm x 30 cm, dan 30 cm x 20 cm yang sudah menempel dengan patung, menggunakan kayu jati dengan ketebalan kayu 4 cm dengan warna gelap natural dari kayu. Tahap penyajian karya dilakukan guna memamerkan hasil estetika dari karya.

Visualisasi Karya

Visualisasi karya diperlihatkan pada Gambar 2 yang berjudul *the Honey Voice*. Karya dengan judul “*The Honey Voice*” dengan ukuran 16 cm x 16 cm x 30,5 cm menggunakan teknik *modelling* dalam

pembuatan patung ini yang menghasilkan wujud figuratif pada patung. Karya patung ini dikerjakan menggunakan *epoxy clay*, dan beberapa bahan lainnya di atas permukaan kayu jati. Objek pendukungnya berupa sarang madu berwarna kuning di belakang objek patung dengan posisi figur berdiri, kepalanya menengadahkan ke atas sembari menaikan dan mengepal tangan kirinya dan kecuali jari telunjuknya menunjuk ke atas dengan warna yang diberikan merupakan teknik *broken color* dengan berbagai warna seperti kuning, hijau, merah, coklat, biru, ungu, jingga, krem, dan lain-lain. Pewarnaan juga mengikuti gelap terang yang ditentukan yaitu cahaya disorot dari atas.

Analisis Formal. Elemen seni rupa yang terdapat pada karya “*The Honey Voice*” ini adalah warna, garis, bentuk, dan tekstur. Warna yang tersajikan dalam karya ini adalah warna merah, kuning, biru tua, biru muda, hijau muda, hijau tua, jingga, ungu, coklat, emas, perak, hitam dan putih pada bagian busana, lalu merah, hijau muda, merah muda, krem untuk bagian kulit patung, warna kuning, emas dan putih pada objek sarang madu, garis yang dihasilkan adalah garis nyata yang disebut garis kalanimasi karena adanya garis-garis pada warna yang bersifat spontan dan berkombinasi. Khususnya pada bagian busana patung tersebut, juga terdapat garis semu yang muncul dari pengulangan warna yang berbeda pada pewarnaan patung dan adanya garis nyata dari pengulangan bentuk yang cukup berdekatan yaitu *drapery* pada bentuk kain. Bentuk yang tercipta merupakan raut bidang berwujud alam bidang organis yaitu berwujud bentuk manusia dengan memiliki bentuk pose bebas pada variasi bentuk yang tak terbatas terdapat pula raut bidang geometris pada latar belakang patung tersebut yaitu bentuk segi enam yang menciptakan bentuk *honeycomb* berwarna kuning keemasan. Tekstur yang terdapat pada karya ini adalah tekstur nyata karena penggunaan teknik *modelling* yang membuat bentuk sesuai dengan konsepnya.

Prinsip seni rupa yang ada pada karya ini menciptakan kesatuan dalam menemukan keselarasan yang pas seperti pose yang dihasilkan mengikuti ekspresi muka patung, kemiripan

busana, dan keselarasan warna dan keterkaitan dengan konsep dan imajinasi. Keseimbangan yang terlihat adalah keseimbangan asimetris yang dapat dilihat dari tata letak bagian-bagian objek meski tidak terlihat sama tapi menciptakan visual yang rapih dan stabil. Intensitas terletak pada kepala bagian patung yang memiliki pecah warna pada pewarnaannya terutama pada bagian kain yang menjulur dari pundak kanan. Harmoni dalam karyaini juga tercipta dari pecah warna yang terasa selaras dan pas dengan bentuk patung yang telah dibuat.

Interpretasi. Karya seni patung yang berjudul “*The Honey Voice*” terinspirasi dari seorang idol bernama panggung “*YuJu*” menggambarkan visualisasi patung dari seorang idol yang sedang menyanyi dengan ekspresi nada tinggi sambil menarik tangan kanannya dari atas ke bawah dengan jari telunjuk yang menunjuk ke atas. Warna putih menjadi warna yang cukup kontras untuk memperlihatkan pencahayaan dari bagian atas patung, warna hijau, kuning, biru dan merah menjadi warna yang menonjolkan kontras warna dan memberikan kesan aura yang bersemangat namun ada lembutnya juga. Ekspresi yang terlihat syahdu sebenarnya adalah penghayatan nada tinggi saat idol itu bernyanyi bagian lagunya. Patung ini mempunyai makna bila sesuatu dilakukan dengan hati dan niat maka dapat mengekspresikannya secara totalitas, mengolah semangat dan penghayatan agar menyajikan penampilan yang terbaik.

Evaluasi. Karya ini dapat menyampaikan makna dan atmosfer yang ingin disampaikan, dari kombinasi warna pada objek dan gaya patung figuratif yang memiliki gaya visual yang baik. Hasil dari teknik *modelling* yang digunakan pada karya ini cukup mewujudkan apa yang telah diimajinasikan. Pewarnaan pada karya ini mampu memberikankesan impresif dari hasil warna yang kuat dan berani. Penentuan komposisi warna yang seimbang juga hal yang penting dalam penciptaan karya patung ini.

4. Kesimpulan

Banyak sekali orang-orang yang menggemari

tokoh maupun idola populer dikarenakan manusia perlu *self-esteem* yang dapat diambil dari ruang lingkup eksternal, semisal tokoh yang digemari ini dapat membentuk kepribadian dari interaksi, emosional dan kekaguman tokoh tersebut melewati versi dirinya sendiri, lalu dengan dukungan performa idola dalam musik populer di atas panggung maupun secara interaksi mampu memberikan pengalaman yang indah dalam menggemari idola dan musik yang dibawakan juga memperkuat imajinasi dan rasa sayang yang lebih terhadap idola yang difavoritkan. Patung tersebut diwujudkan berdasarkan pengalaman dan imajinasi pada idola favorit penulis dalam dunia musik populer. Penciptaan karya patung ini dengan teknik *modelling* dan *broken color* memberikan gaya bentuk figuratif dan dekoratif nyata dan terdapat kesan impresif lewat warna yang dihasilkan dari selarasan primer, sekunder, tersier, dan lainnya menjadikan penguat dalam estetika karya. Proses penciptaan karya seni patung tersebut menghasilkan tujuh buah karya dengan media *epoxy clay*, cat akrilik dan medium lainnya yang ditanam di atas permukaan kayu, seluruh tujuh karya patung tersebut selaras sesuai elemen dan prinsip-prinsip seni rupa, melalui hasil penciptaan seni yang mewakili pengalaman dengan idola favorit dalam musik populer lewat visualisasi tidak hanya disajikan dengan objek patung saja. Makna positif yang dapat diambil setelah memahami kembali kekaguman dari imajinasi dan pengalaman melihat idola favorit dalam fenomena musik populer menari dan menyanyi membawakan musik mereka saat berada di atas panggung.

Daftar Pustaka

- Aoyagi, Hiroshi. (2005). *Islands of Eight-Million Smiles: Pop-Idol Performances and The Field of Symbolic Production*. Harvard University Asia Center.
- Cheung, C., & Yue, X. D. (2003): Identity Achievement and Idol Worship among Teenagers in Hong Kong. *International Journal of Adolescence and Youth*, 11(1), 1-26 DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/02673843.2003.9747914>
- Feist, J., Feist, G. J., & Roberts, T. A. (2013). *Theories of Personality. 8th Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Galbraith, Patrick W., Karlin, Jason G. (2012) *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture*, London: Palgrave Macmillan.
- Handy, Frank Edwin. (1969) An exploration into aspects of *broken color* as exemplified in the works of the Impressionists and Neo-Impressionists and the application of these theories within painting experiences of the adolescent student. *Theses*. Portland: Portland State University, Department of Art. DOI: <https://doi.org/10.15760/etd.883>
- Irawati, E. (2020). Transmisi, musik lokal-tradisional, dan music populer. *Panggung*, 30(3), 392-410. DOI: <https://doi.org/10.26742/panggung.v30i3.893>
- Putra, Ryan Adi. (2015). *JKT48 as a New Pop-Culture Phenomenon in Indonesia: The Emergence and Influence of Idol Culture in Jakarta Area*. Tokyo: Keio Associated Repository of Academy resources (KOARA).
- Sukaryono, Eddi. (1994). *Seni Rupa*. Bandung: Widia Duta Sukarta
- Treat, J. W. (1993). Yoshimoto Banana Writes Home: Shojo Culture and the Nostalgic Subject. *Journal of Japanese Studies*, 19(2), 353-387. DOI: <https://doi.org/10.2307/132644>
- Wisasa, Taufiq Panji., Darajat, Moh Teddy., Siregar, Ismail Alif. 2017. *Melihat Keramik: Mengungkapkan Persoalan Tubuh dan Jiwa*. Jakarta: Universitas Pembangunan Jaya <https://ir.uitm.edu.my/id/eprint/32549/>