

**VISUALISASI ADEGAN FILM LAGA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



**PROGRAM STUDI S-1 SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

**VISUALISASI ADEGAN FILM LAGA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**

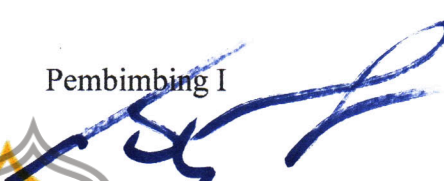


Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni
2022

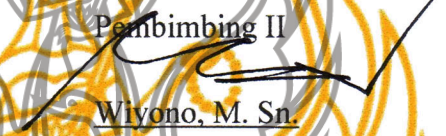
Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

VISUALISASI ADEGAN FILM LAGA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS diajukan oleh Aldino Putra, NIM 1512551021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

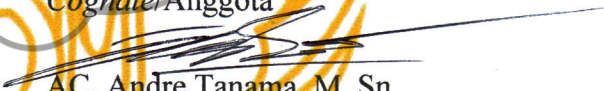
Pembimbing I


Deni Junardi, S. Sn., M.A.
NIP 197306212006041001
NIDN 0021067305

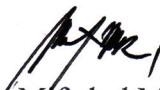
Pembimbing II


Wiyono, M. Sn.
NIP 196701181998021001
NIDN 0018016702

Cognate/Anggota


AC. Andre Tanama, M. Sn.
NIP 198203282006041001
NIDN 0028038202

Ketua Jurusan Seni Murni/
Ketua/Anggota


Dr. Miftahul Munir, M. Hum.
NIP 19760104 200912 1 001
NIDN 0004017605

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Tinsul Raharjo, M. Hum.
NIP 19691108 199303 1 001
NIDN 000811690

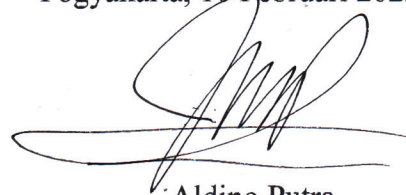
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : ALDINO PUTRA
NIM : 1512551021
Jurusan : Seni Murni
Fakultas : Seni Rupa
Universitas : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Judul Penciptaan : VISUALISASI ADEGAN FILM LAGA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA
SENI LUKIS

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis dan penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir benar-benar penulis kerjakan sendiri, bukan merupakan hasil plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan penulis ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni Tugas Akhir penulis secara orisinil dan otentik. Bila di kemudian hari laporan Tugas Akhir ini merupakan plagiasi terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan dan bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Yogyakarta, 10 Februari 2022



Aldino Putra

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga laporan Tugas Akhir dengan judul Visualisasi Adegan Film Laga sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis dapat diselesaikan dengan baik dan lancar tanpa halangan yang berarti. Laporan ini disusun sebagai syarat menyelesaikan studi di Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari keberhasilan menyelesaikan Tugas Akhir ini berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Deni Junaedi, S. Sn., M.A., selaku dosen pembimbing I
2. Wiyono, M. Sn., selaku dosen pembimbing II yang juga telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan dalam Tugas Akhir ini.
3. AC. Andre Tanama, M. Sn., selaku *cognate* yang telah memberikan masukan dan arahan dalam Tugas Akhir ini.
4. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Wiyono, M. Sn., selaku dosen wali atas bimbingannya selama masa kuliah.
6. Dr. Miftahul Munir, M. Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh Dosen Seni Murni yang telah memberikan ilmu pengetahuan baik teori maupun praktik selama masa kuliah.
9. Seluruh staf Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
10. Keluarga yang sudah memberi dukungan baik keluarga di Batusangkar maupun keluarga di Bukittinggi.
11. Terima kasih untuk alm. Papa yang menjadi kekuatan dan dorongan yang kuat untuk menjadi yang lebih baik.
12. Terima kasih untuk Mama yang telah membesarkan, selalu menjadi kekuatan untuk menyelesaikan segala rintangan, menjadi Mama yang baik untuk anak-anaknya, orang tua yang paling sabar dalam

menghadapi masalah.

13. Terima kasih untuk bapak yang telah mendukung dan sabar menghadapi segala cobaan.
14. Stevan Buana selaku seniman asal Sumatra Barat yang telah menolong dan memberi dukungan
15. Terima kasih untuk kak Tika, kak Adit, dan Dilla yang paling bungsu dalam menghadapi cobaan, kesabaran, bantuan, dan dukungan.
16. Nenek selaku orang tua yang menjaga dari kecil.
17. Mami dan Pak Wo dari Payakumbuh yang telah memberi nasehat dan dukungan
18. Mama, paman, dan keluarga dari Amel selaku memberi dukungan dan dorongan untuk menjadi yang lebih baik.
19. Amel (Amelia Nastrianti) yang spesial, teman dekat, tempat curhat, tempat diskusi, bahan usil, tempat sedih atau senang yang pernah kita jalani, semoga menjadi jodoh yang terbaik dan sabar menghadapi masalah ke depannya.
20. Ibu di Piaj dan keluarga.
21. Teman-teman seperjuangan baik di Padang, Jogja, dan yang ada di perantauan.
22. Seluruh rekan dan keluarga besar yang telah memberi dukungan.

Penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaannya dan semoga bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 10 Februari 2022

Aldino Putra

DAFTAR ISI

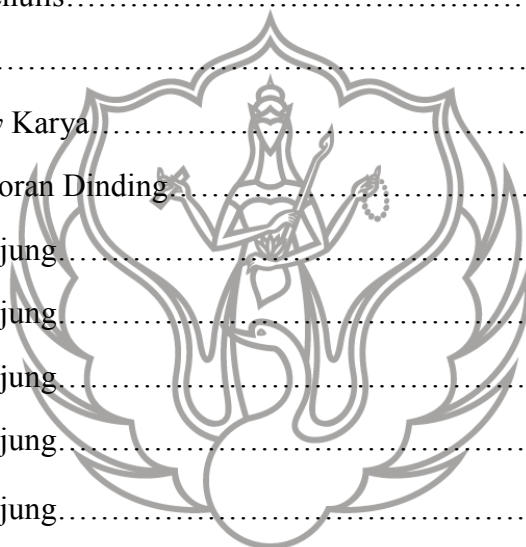
Halaman Judul ke 1	i
Halaman Judul ke 2	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
SURAT PERYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
ABSTRAK	xi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	2
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	3
D. Makna Judul.....	4
BAB II. KONSEP	
A. Konsep Penciptaan.....	5
B. Konsep Perwujudan.....	14
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN	
A. Bahan	19
B. Alat	21
C. Teknik.....	24
D. Tahapan Pembentukan.....	25
BAB IV. DESKRIPSI KARYA	32
BAB V. PENUTUP.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	54

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1.1. Potongan Adegan dalam Film <i>Fury</i> , (2014).....	6
Gb. 1.2. Potongan Adegan dalam Film <i>Ip Man</i> , (2008).....	7
Gb. 1.3. Potongan Adegan dalam Film <i>Jungle</i> , (2017).....	7
Gb. 1.4. <i>Greyhound</i> , 2020.....	8
Gb. 1.5. <i>Hacksaw Ridge</i> , 2016.....	8
Gb. 1.6. <i>Red Tails</i> , 2012.....	9
Gb. 1.7. <i>13 Hours</i> , 2016.....	10
Gb. 1.8. <i>12 Strong</i> , 2018.....	10
Gb. 1.9. <i>Kursk</i> , 2018.....	11
Gb. 1.10. <i>Only the Brave</i> , 2017.....	12
Gb. 1.11. <i>Ayla the Daughter of War</i> , 2017.....	12
Gb. 1.12. <i>American Sniper</i> , 2014.....	13
Gb. 1.13. <i>Win River</i> , 2017.....	14
Gb. 1.14. <i>Saving Private Ryan</i> , 1998.....	14
Gb. 1.15. Roby Dwi Antono, <i>Conceal the Phases</i> , 2016.....	18
Gb. 1.16. Camelia Mitasari Hasibuan, <i>Yang Tersisa, yang Berharga</i> , 2018.....	19
Gb. 1.17. Kanvas.....	20
Gb. 1.18. Cat Plamir.....	20
Gb. 1.19. Cat Akrilik.....	21
Gb. 1.20 Air.....	21
Gb. 1.21 Spanram.....	22
Gb. 1.22 Kuas.....	22
Gb. 1.23 Palet.....	23
Gb. 1.24 Amplas.....	23
Gb. 1.25 Kain Lap.....	24
Gb. 1.26 Ember.....	24
Gb. 1.27 Stapler Gun.....	25
Gb. 1.28 Tahap Pelapisan Kain dengan Plamir.....	27
Gb. 1.29 Sketsa Awal.....	28

Gb. 1. 30 Tahap Pewarnaan Transparan	28
Gb. 1. 31 Tahap Pewarnaan	29
Gb. 1. 32 Tahap Pemberian Volume pada Objek.....	29
Gb. 1. 33 Tahap Detail Volume pada Objek	30
Gb. 1. 34 Karya Selesai	31
Gb. 1. 35 Aldino Putra, Sampai Titik Terakhir, 2021, Cat Akrilik di Kanvas, 100 x120 cm.....	32
Gb. 1. 36 Aldino Putra, Memori dalam Kenangan, 2019, Cat Akrilik di Kanvas, 100 x 150 cm.....	33
Gb. 1. 37 Aldino Putra, Dilema, 2020, Cat Akrilik di Kanvas, 50 x 60 cm.....	34
Gb. 1. 38 Aldino Putra, Takut dan Membisu, 2019, Cat Akrilik di Kanvas, 50 x 70 cm.....	35
Gb. 1. 39 Aldino Putra, Bertahan, 2021, Cat Akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	36
Gb. 1. 40 Aldino Putra, Bertahan Melawan Waktu, 2021 Cat Akrilik di Kanvas, 50 x 60.....	37
Gb. 1. 41 Aldino Putra, Mengejar Target, 2021, Cat Akrilik di Kanvas, 50 x 60 cm.....	38
Gb. 1. 42 Aldino Putra, Menembus Api, 2019, Cat Akrilik di Kanvas, 50 x 50 cm	39
Gb. 1. 43 Aldino Putra, Bertahan Hidup, 2021, Cat Akrilik di Kanvas, 50 x 60 cm.....	40
Gb. 1. 44 Aldino Putra, Saling Menyerang, 2021, Cat Akrilik di Kanvas, 60 x 90 cm.....	41
Gb. 1. 45 Aldino Putra, Konflik, 2021, Cat Akrilik di Kanvas, 70 x 120 cm.....	42
Gb. 1. 46 Aldino Putra, Gugur, 2019, Cat Akrilik di Kanvas, 50 x 50 cm	43
Gb. 1. 47 Aldino Putra, Gagah dan Berani, 2021, Cat Akrilik di Kanvas, 100 x 120 cm.....	44
Gb. 1. 48 Aldino Putra, Mimpi Menjadi Kenyataan, 2019, Cat Akrilik di Kanvas, 80 x 100 cm.....	45
Gb. 1. 49 Aldino Putra, Patriot, 2019, Cat Akrilik di Kanvas, 60 x 70 cm	46

Gb. 1. 50 Aldino Putra, Duel dengan Tangan Kosong, 2019, Cat Akrilik di Kanvas 50 x 60 cm.....	47
Gb. 1. 51 Aldino Putra, Berlindung, 2021, Cat Akrilik di Kanvas, 80 x 100 cm ..	48
Gb. 1. 52 Aldino Putra, Menyergap, 2019, Cat Akrilik di Kanvas, 50 x 70 cm	49
Gb. 1. 53 Aldino Putra, Penyelamat, 2019, Cat Akrilik di Kanvas, 80 x 100 cm..	50
Gb. 1. 54 Aldino Putra, Harta atau Nyawa, 2021, Cat Akrilik di Kanvas, 60 x 80 cm	51
Gb. 1. 55 Foto Penulis.....	54
Gb. 1. 56 Poster.....	55
Gb. 1. 57 <i>Display</i> Karya.....	56
Gb. 1. 58 Pengeboran Dinding.....	56
Gb. 1. 59 Pengunjung.....	57
Gb. 1. 60 Pengunjung.....	58
Gb. 1. 61 Pengunjung.....	58
Gb. 1. 62 Pengunjung.....	59
Gb. 1. 63 Pengunjung.....	59



ABSTRAK

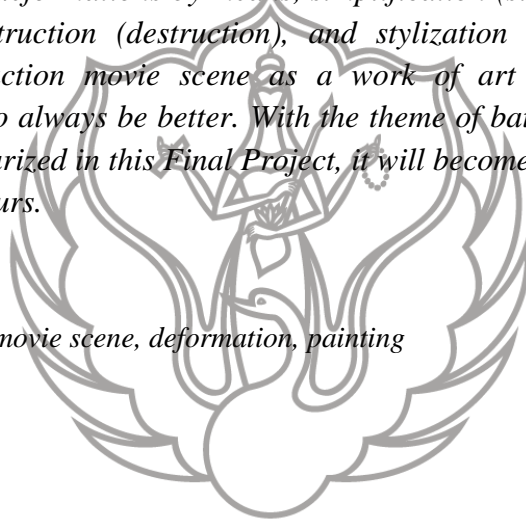
Adegan adalah bagian penting dari sebuah drama atau film yang menunjukkan suasana masing-masing babak. Adegan yang dimaksud diambil dari potongan film laga, kemudian divisualkan menjadi karya seni lukis. Adegan yang berisi pesan moral yang kuat dan menarik sebagai ide sebuah karya seni lukis. Dalam perwujudan karya seni lukis, visualisasi adegan film laga menggunakan warna cerah, perpaduan antara warna panas dan warna dingin, serta simbol-simbol baru yang terinspirasi dari film laga. Menggunakan teknik deformasi serta penggabungan beberapa objek menjadi bentuk baru yang simbolis sebagai perwujudan karya seni. Kombinasi dalam perwujudan adalah hasil gabungan dari beberapa deformasi dengan cara, simplifikasi (penyederhanaan), distorsi (pembiasan), destruksi (perusakan), dan stilisasi (penggayaan). Ide visualisasi adegan film laga sebagai karya seni lukis adalah untuk motivasi serta dorongan semangat dalam hidup untuk selalu menjadi lebih baik. Dengan tema pertempuran, perjuangan, dan pertarungan yang dirangkum dalam karya Tugas Akhir ini akan menjadi sebuah kenangan dan pembelajaran bagi penikmat karya seni.

Kata kunci: adegan film laga, deformasi, seni lukis

ABSTRAK

Scenes are an important part of a drama or film that shows the atmosphere of each act. The scene in question is taken from an action film cut, then visualized into a work of painting. A scene that contains a strong and interesting moral message as an idea for a work of Art Luke. In realizing the work of painting, the visualization of action movie scenes uses bright colors, a mix of hot and cold colors, as well as new symbols inspired by action films. Using deformation techniques and merging several objects into a new symbolic form as the embodiment of works of art. The combination in achievement is the combined result of several deformations by means, simplification (simplification), distortion (refraction), destruction (destruction), and stylization (styling). The idea of visualizing an action movie scene as a work of art is for motivation and encouragement to always be better. With the theme of battle, struggle, and battle which are summarized in this Final Project, it will become a memory and a lesson for art connoisseurs.

Keywords: *action movie scene, deformation, painting*



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Proses berkesenian bisa dipengaruhi oleh perasaan, penglihatan serta pengalaman, sehingga karya seni yang diciptakan merupakan salah satu media dalam mengungkapkan pengalaman. Menuangkan pengalaman hidup ke dalam karya seni merupakan hal yang jamak dilakukan oleh seniman, begitu pun dengan penulis yang menciptakan karya seni lukis yang diilhami dari pengalaman diri sendiri. Salah satu pengalaman yang memberikan inspirasi dalam menciptakan karya seni lukis ialah pengalaman menonton film. Sejak kecil penulis gemar menonton berbagai macam *genre* film, mulai dari *genre thriller, documenter*, serta film *action* atau film laga. Di antara berbagai *genre* film yang telah ditonton, yang paling berkesan dan memberikan inspirasi dalam menciptakan karya seni lukis ialah film ber-*genre action* atau laga. Film ber-*genre action* atau laga ialah film yang banyak menampilkan adegan peperangan, pertarungan, kontak senjata, peralatan militer, serta efek ledakan. Ketertarikan terhadap film laga yang dirasakan adalah, bahwa film ber-*genre action* bagi penulis memberikan keasyikan tersendiri, menegangkan, dan memacu adrenalin.

Salah satu film *action* yang menarik dan menginspirasi ialah film *Fury* (2014). Pada film ini selain banyak menampilkan adegan pertempuran menggunakan persenjataan militer seperti *tank*, senapan, dan juga efek kepulan asap dari ledakan bom, juga memberikan pemahaman arti nilai perjuangan. Film bersetting Perang Dunia II ini dikemas cukup dramatis. Brad Pitt yang melakoni sosok Wardaddy harus berjuang bersama kelompok kecil tentara yang dipimpinnya untuk menghadapi pasukan Nazi Jerman. Menggunakan kendaraan *tank* mereka harus menghadapi rentetan tembakan amunisi dan dentuman bom dalam perjuangannya. Selain Brad Pitt, film ini juga dibintangi oleh Shia La Beouf, Logan Lerman, Michael Pena, Jon Bernthal, dan Jim Parrack. David Ayer sebagai sutradara sekaligus penulis ceritanya. Selain film *Fury*, film *action* lain yang menarik ialah film *Ip Man* (2008), film *action* ber-*genre martial art* ini menampilkan adegan pertarungan seni bela diri Wing Chun. Karakter Ip Man yang diperankan oleh Donnie Yen, adalah ahli

bela diri yang berkecukupan dari kota Foshan. Kota Foshan memiliki banyak perguruan bela diri, namun Ip Man enggan menerima anak didik walaupun orang-orang mengenal kemampuan dan memanggilnya dengan sebutan Master Ip. Pada Oktober 1937, tentara Jepang yang dikomandoi oleh Jendral Miura (diperankan oleh Hiroyuki Ikeuchi) sampai ke Cina dan menjajah Kota Foshan, rumah Ip Man direbut untuk dijadikan markas tentara Jepang. Jendral Miura yang menyukai seni bela diri mengadakan turnamen pertarungan. Bagi yang mampu mengalahkan petarung Jepang akan mendapatkan hadiah sekantong beras. Salah seorang ahli bela diri yang merupakan sahabat Ip Man turut mengikuti pertarungan tersebut demi mendapatkan hadiah. Namun sahabatnya ditembak oleh tentara Jepang hingga mati. Ip Man marah dan bersedia melawan 10 petarung Jepang sekaligus. Ip Man mampu mengalahkan mereka semua. Jendral Miura yang terkesan dengan kemampuan Ip Man meminta ahli Wing Chun ini mengajari orang-orang Jepang, tetapi Ip Man menolaknya hingga memicu amarah Jendral Miura dan menantang Ip Man bertarung di hadapan masyarakat Foshan. Sebagai sutradara dalam film ini adalah Wilson Yip dengan penulis Edmond Wong dan Tai-lee Chan. Yang menginspirasi dari film tersebut, selain adegan pertarungannya yang digarap secara artistik, juga nilai moral yang disampaikan di dalamnya.

Adegan pertempuran, perjuangan, dan pertarungan yang biasanya disajikan dalam *genre* film *action* sangat menarik untuk divisualisasikan ke dalam lukisan. Bagi penulis, adegan laga dalam sebuah film selain menambah ketegangan penonton, juga merupakan bahasa gambar yang menyimbolkan nilai-nilai perjuangan dalam mempertahankan nilai-nilai moral. Film ber-*genre action* yang biasanya sarat dengan adegan pertempuran, pertarungan, dan perjuangan, adegan-adegan laga tersebut disajikan dengan sinematografi yang menarik sehingga menjadi gambar-gambar yang membuat penulis terinspirasi untuk memvisualisasikannya ke dalam karya seni lukis.

Pada penciptaan Tugas Akhir yang berjudul Visualisasi Adegan Film Laga sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis, penulis mencoba menerjemahkan beberapa adegan pertempuran, perjuangan, dan pertarungan yang berkesan, fenomenal, dan ikonik dari film laga menjadi bahasa visual seni lukis yang di dalamnya terkandung pesan moral dari jalan ceritanya.

A. Rumusan Penciptaan

1. Apakah yang dimaksud dengan memvisualisasikan adegan film laga pada karya seni lukis.
2. Bagaimana bentuk visualisasi adegan film laga dalam karya seni lukis.

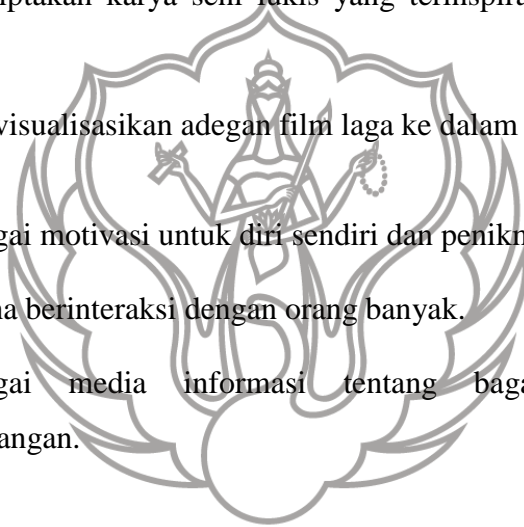
B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- 1.a. Menciptakan karya seni lukis yang terinspirasi dari adegan film laga.
- 1.b. Memvisualisasikan adegan film laga ke dalam 20 karya seni lukis.

2. Manfaat

- 2.a. Sebagai motivasi untuk diri sendiri dan penikmatnya.
- 2.b. Sarana berinteraksi dengan orang banyak.
- 2.c. Sebagai media informasi tentang bagaimana bentuk-bentuk perjuangan.



C. Makna Judul

Untuk menegaskan dan mengantisipasi terjadinya kekeliruan pemaknaan dari judul Tugas Akhir, maka pengertian judul Visualisasi Adegan Film Laga sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis, dijelaskan sebagai berikut:

1. Visualisasi:

Pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya (KBBI 2001:1262)

2. Adegan:

Satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif (Pratista 2008: 29).

3. Film Laga:

Film yang bercerita tentang perjuangan seorang tokoh yang bertahan hidup atau berisikan adegan pertarungan baik antara individu maupun kelompok (Alfathoni 2020: 54).

4. Karya:

Ciptaan yang dapat menimbulkan rasa indah bagi orang yang melihat, mendengar, atau merasakannya (KBBI 2001:511).

5. Seni Lukis:

Dahlan (2009:19) mengatakan bahwa, pada dasarnya seni lukis merupakan bahasa ungkapan dari pengalaman artistik maupun idiologis yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, gerak, ilusi, maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa judul Visualisasi Adegan Film Laga sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis merupakan bentuk kejadian atau peristiwa dari adegan film *action* atau film laga yang diinterpretasi dalam bentuk sebuah lukisan. Tahapan visualisasi dengan cara menginterpretasi kembali beberapa karakter dan objek dalam adegan film laga tersebut sesuai dengan konsep dan ide kreatif dalam upaya menampilkan pesan moral yang ada di dalamnya.