

**YOKAI DALAM VISUAL ANIME SEBAGAI IDE  
PENCIPTAAN SENI LUKIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**Angga Putra Herwanto**

**NIM 1612639021**

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

**YOKAI DALAM VISUAL ANIME SEBAGAI IDE  
PENCIPTAAN SENI LUKIS**



Diajukan oleh:

**Angga Putra Herwanto**

**NIM 1612639021**

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:

**YOKAI DALAM VISUAL ANIME SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**  
diajukan oleh Angga Putra Herwanto, NIM 1612639021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Penguji I



Satrio Hari Wicaksono, S. Sn., M. Sn.  
NIP. 19860615 201212 1 002  
NIDN. 0415068602

Pembimbing II/ Penguji II



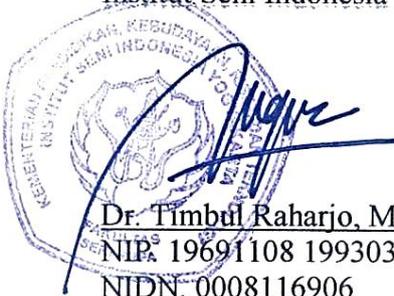
Warsono, S. Sn., MA.  
NIP. 19760509 200312 1 001  
NIDN. 0009057603

Cognate



Bambang Witjaksono, S. Sn., M. Sn.  
NIP. 19730327 199903 1 001  
NIDN. 0027037301

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M. Hum.  
NIP. 19691108 199303 1 001  
NIDN. 0008116906

Ketua Jurusan Seni Murni/  
Ketua Program Studi Seni Rupa Murni/  
Ketua/Anggota



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



*Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk kedua orang tua, para teman dan sahabat,  
orang terkasih, dan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.*

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Angga Putra Herwanto  
NIM : 1612639021  
Jurusan : Seni Rupa Murni  
Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta  
Judul Tugas Akhir : *YOKAI* DALAM VISUAL *ANIME* SEBAGAI IDE  
PENCIPTAAN SENI LUKIS.

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Tugas Akhir penciptaan karya seni yang telah penulis buat adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya, kecuali yang secara tertulis sebagai acuan dalam Tugas Akhir dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari penulisan laporan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib dan peraturan yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya dan tanpa tekanan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 1 Juni 2022

Hormat Saya,

  
METERAI  
TEMPEL  
2A982AJX891702178

Angga Putra Herwanto

## KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penyusunan laporan Tugas Akhir yang berjudul *YOKAI DALAM VISUAL ANIME SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS* sebagai persyaratan kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana S1 pada Bidang Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dapat terselesaikan.

Banyak kendala dan hambatan yang telah penulis alami selama proses menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini, namun berkat ridho Allah SWT penulis mampu menyelesaikannya meskipun masih banyak kekurangan dalam penyusunan penulisan. Dikarenakan nya, kritik serta saran yang membangun selalu dinantikan. Pada kesempatan ini patutlah sekiranya penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu serta mendampingi selama proses penulisan ini. Rasa terimakasih penulis ucapkan kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan kelancaran selama proses penulisan laporan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orangtua, Bapak Heru Supriyanto dan Ibu Wahyuti yang selama ini terus menerus memberikan dukungan serta perhatian kepada penulis.
3. Satrio Hari Wicaksono, M. Sn., selaku pembimbing I dan Warsono, S. Sn., MA., selaku pembimbing II. Terimakasih penulis ucapkan atas segala kesediaan waktu dalam memberikan bimbingan serta ilmu-ilmu baru yang penulis peroleh selama proses pengerjaan serta penulisan laporan Tugas Akhir ini.
4. Almarhum Ignatius Hening Swasono, M. Sn. selaku dosen wali yang telah mendampingi proses pemilihan mata kuliah pada awal hingga pertengahan semester.
5. Yoga Budhi Wantoro, S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali yang telah mendampingi dalam memilih mata kuliah yang telah dilalui hingga akhir semester.
6. Segenap dosen pengajar Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang selama ini telah memberikan wawasan serta pengalamannya kepada penulis selama masa perkuliahan.
7. Seluruh staff pegawai Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah banyak membantu penulis dari awal semester hingga akhir.

8. Seluruh sahabat dan teman-teman yang telah banyak memberikan pengalaman, dukungan, pengetahuan, dan motivasi yang sangat berharga bagi penulis, serta pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.
9. Citra, yang telah menemani dan selalu memberikan dukungan selama proses pengerjaan laporan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, penulis sadar betul bahwa penulisan laporan Tugas akhir ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan sehingga kritik serta saran sangat diharapkan untuk kesempurnaan karya dan penulisan berikutnya. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat positif terutama kepada penulis serta masyarakat yang membacanya dan semoga perlindungan Allah SWT senantiasa bersama kita semua.



Yogyakarta, 1 Juni 2022

Angga Putra Herwanto

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR .....	
HALAMAN JUDUL DALAM .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL DAN GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
ABSTRAK .....	xi
BAB I: PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	4
C. Tujuan dan Manfaat .....	5
D. Makna Judul .....	5
BAB II: KONSEP .....	8
A. Konsep Penciptaan .....	8
B. Konsep Perwujudan .....	13
BAB III: PROSES PEMBENTUKAN .....	21
A. Alat .....	21
B. Bahan .....	26
C. Teknik .....	31
D. Proses dan Tahap Pembentukan Karya .....	32
BAB IV: TINJAUAN KARYA .....	37
BAB V: PENUTUP .....	60
DAFTAR PUSTAKA .....	61

## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 01 Keris yang Dipajang Dirumah .....	3
2. Gambar 02 Foto Keris.....	3
3. Gambar 03 Poster <i>Anime</i> Naruto .....	10
4. Gambar 04 <i>Anime Doraemon</i> .....	10
5. Gambar 05 <i>Anime</i> Pokemon .....	11
6. Gambar 06 Ilustrasi <i>Yokai</i> .....	14
7. Gambar 07 Ilustrasi Karakter Mimikyu .....	14
8. Gambar 08 Takashi Murakami <i>“The Lion of the Kingdom that transcends Death”</i> .....	15
9. Gambar 09 Chiho Aoshima <i>“Divine Gas”</i> .....	16
10. Gambar 10 Mr., <i>“Pinkish Gold”</i> .....	17
11. Gambar 11 Ai Madona <i>“Shameful Words”</i> .....	18
12. Gambar 12 Radi Arwinda <i>“Manekipetpet”</i> .....	20
13. Gambar 13 Foto Kuas .....	22
14. Gambar 14 Foto Spidol.....	22
15. Gambar 15 Foto Palet Cat.....	23
16. Gambar 16 Foto Pisau Palet.....	24
17. Gambar 17 Foto Tempat Air.....	24
18. Gambar 18 Foto Kain Perca.....	25
19. Gambar 19 Foto Solasi Kertas .....	25
20. Gambar 20 Foto Busur Lingkaran .....	26
21. Gambar 21 Foto Kain Kanvas.....	27
22. Gambar 22 Foto Spanram .....	27
23. Gambar 23 Foto Lem Kayu .....	28
24. Gambar 24 Foto Cat Genting.....	28
25. Gambar 25 Foto Cat Akrilik .....	29
26. Gambar 26 Foto <i>Spray Paint</i> .....	30
27. Gambar 27 Foto Air .....	30
28. Gambar 28 Foto <i>Woodstain</i> .....	31
29. Gambar 29 Foto Kanvas yang Sudah Siap Digambar .....	33

30. Gambar 30 Foto Kuntilanak.....	34
31. Gambar 31 Foto Proses Sketsa dan Pembentukan Karakter.....	34
32. Gambar 32 Foto Proses Pewarnaan Secara Global.....	35
33. Gambar 33 Foto <i>Finishing</i> dan Pemberian <i>Outline</i> .....	36
34. Gambar 34 Foto Karya “ <i>Oni</i> ” .....	38
35. Gambar 35 Foto Karya “ <i>Ieye</i> ”.....	40
36. Gambar 36 Foto Karya “ <i>Kunti-ko</i> ” .....	41
37. Gambar 37 Foto Karya “ <i>Stalking</i> ” .....	42
38. Gambar 38 Foto Karya “ <i>Banaspati</i> ” .....	43
39. Gambar 39 Foto Karya “ <i>Afarid Of</i> ” .....	44
40. Gambar 40 Foto Karya “ <i>Hiii...</i> ” .....	45
41. Gambar 41 Foto Karya “ <i>Around Us</i> ”.....	46
42. Gambar 42 Foto Karya “ <i>Behind You</i> ” .....	47
43. Gambar 43 Foto Karya “ <i>Dead or Alive</i> ” .....	48
44. Gambar 44 Foto Karya “ <i>Unlucky</i> ”.....	49
45. Gambar 45 Foto Karya “ <i>Little Bo</i> ” .....	50
46. Gambar 46 Foto Karya “ <i>I Take Your Money</i> ” .....	51
47. Gambar 47 Foto Karya “ <i>Being Cute</i> ” .....	53
48. Gambar 48 Foto Karya “ <i>Piggy</i> ”.....	54
49. Gambar 49 Foto Karya “ <i>Kenanga</i> ”.....	55
50. Gambar 50 Foto Karya “ <i>Mawar</i> ” .....	56
51. Gambar 51 Foto Karya “ <i>The Dolls</i> ” .....	57
52. Gambar 52 Foto Karya “ <i>CCTV</i> ” .....	58
53. Gambar 53 Foto Karya “ <i>Bones with Luv</i> ” .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

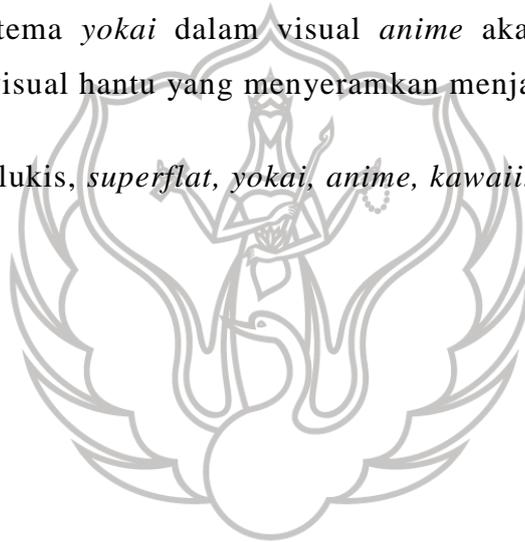
BIODATA PENULIS .....	63
DOKUMENTASI DISPLAY KARYA .....	64
DOKUMENTASI PAMERAN .....	65
POSTER PAMERAN .....	66
KATALOGUS .....	67



## ABSTRAK

Seni rupa khususnya seni lukis adalah sebuah media untuk mengekspresikan ide yang ada kedalam bentuk karya dua dimensi. Ide tersebut dapat dipengaruhi dari faktor yang ada disekitar seniman. Setiap seniman memiliki cirikhas masing-masing yang membedakan seniman satu dengan lainnya. Salah satu gaya seni lukis yaitu *superflat*, yang merupakan gaya yang berpatokan pada gaya visual *manga* dan *anime*. Tema *yokai* (siluman Jepang) yang digayakan dengan visual *anime* dipilih agar visual *yokai* yang semula menyeramkan berubah menjadi *kawaii* (lucu). Karya seni lukis dengan memilih tema *yokai* dalam visual *anime* akan menjadi karya yang menggambarkan visual hantu yang menyeramkan menjadi visual yang lucu.

**Kata kunci:** seni lukis, *superflat*, *yokai*, *anime*, *kawaii*.



## ***ABSTRACT***

*Visual art especially painting is a medium for expressing some ideas into two dimensional artwork. That ideas can be influence by factors around the artist. Every artist has their own style what distinguishes one artist from another. One style of painting is Superflat, wich is style based on manga and anime visuals. Yokai (Japanese ghost) theme styled with anime visuals chosen to make the scary yokai visuals become kawaii (cute) visuals. Paintings artwork that chooses yokai into anime visuals will be the artwork that describe scary ghost visuals become the cute visuals.*

***Key word:*** *painting, superflat, yokai, anime, kawaii.*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Seni merupakan salah satu bentuk imajinasi mengekspresikan ide atau gagasan penulis. Bentuk dari mengekspresikan ide tersebut dapat berupa karya musik seperti lagu dan instrumental, serta pada karya rupa seperti lukisan, patung, grafis, dan sebagainya. Berdasarkan dari buku Filsafat Seni yang ditulis oleh John Hospers, berpendapat bahwa “sebuah karya seni adalah sebuah benda buatan manusia, sebuah artefak, sebagai pembeda suatu objek di alam.”(Hospers, 2018: 3). Begitu pula seiring berkembangnya era globalisasi cabang dari karya seni tersebut terbagi dalam beberapa golongan seperti, seni rupa, seni pertunjukan, seni media rekam dan masih banyak lagi pembagian karya seni menurut cabangnya.

Karya seni yang akan dibahas penulis pada penulisan ini adalah karya seni rupa khususnya karya seni lukis, mengingat penulis mempunyai pengalaman pendidikan dibidang seni rupa. Seni lukis sendiri dibagi menjadi beberapa gaya dan aliran seperti, realisme, surrealisme, kubisme, dadaisme, pop art, pop surrealisme, abstrak, ekspresionisme, dan masih banyak lagi. Seperti yang dicantumkan sebelumnya mengenai seni muncul dari proses kreatif manusia, hal yang dituliskan pada penulisan ini adalah hal-hal yang melatar belakangi penulis dalam proses berkeseniannya.

Sebelum memasuki bahasan lebih lanjut perlu diketahui bahwa penulis merupakan kelahiran Indonesia khususnya kota Yogyakarta yang memiliki ketertarikan dengan budaya pop negeri Sakura, Jepang. Budaya pop yang dimaksud lebih merujuk pada budaya *otaku* dan *anime* Jepang, sehingga penulis mempunyai ketertarikan pada visual karakter *anime* Jepang. Banyak hal yang mendasari ketertarikan penulis terhadap budaya pop Jepang khususnya budaya *otaku* dan *anime*. Salah satunya adalah ketertarikan pada visual karakter *anime* Jepang seperti disebutkan sebelumnya. Alasannya karena pada karakter *anime* memiliki deformasi bentuk lucu dan pewarnaannya beragam.

Awalnya penulis menonton *anime* sudah sedari kecil, setiap akhir pekan penulis selalu menonton siaran *anime* di televisi setiap minggu pagi, dan sore hari. *Anime* yang ditonton antara lain *Naruto*, *One Piece*, *Dragon Ball*, *Pokemon*, *Digimon*, *Doraemon*, *Crayon Shin-chan*, *Sailor Moon*, dan yang lainnya. Selain *anime* penulis juga menonton kartun-kartun seperti *Ben 10*, *Chalk Zone*, *Dany Phantom*, *Hey Arnold*, *The Rugrats*, dan masih banyak lagi. Mulai tertarik dengan *anime* lebih dalam semenjak di Sekolah Menengah Atas (SMA). *Anime* yang membuat tertarik salah satunya adalah *anime* yang berjudul *Detective Conan*. Semakin lama ketertarikan penulis akan *anime* semakin bertambah, tidak hanya *anime Detective Conan*. Banyak *anime* yang telah ditonton mulai dari yang terkenal hingga yang kurang diketahui banyak orang. Selain *anime* penulis juga membaca banyak *manga* (komik Jepang). Peran *anime* dalam diri penulis juga sebagai sarana pelarian yang mana dapat memunculkan imajinasi akan dunia yang ada di dalam serial tersebut. *Anime* juga menjadi salah satu sumber yang membantu proses kreatif penulis dalam menciptakan karya seni, terutama seni lukis.

Penulis mulai kecanduan dengan menonton *anime* dan membaca *manga*, sehingga penulis merasa memiliki dunia sendiri. *Anime* juga memiliki karakter-karakter yang menggambarkan bentuk deformasi memperindah dari bentuk sebelumnya menjadi bentuk yang lebih menarik.

Selain budaya pop dan *anime*, penulis juga tertarik dengan mitologi yang ada dari negeri sakura ini. Alasan mengapa tertarik dengan mitologi yang ada di Jepang dikarenakan memang penulis lahir di kota yang mana kepercayaan mitologi nya sangat kuat, ditambah lagi serial-serial *anime* yang penulis sukai adalah *anime* dengan genre yang mengangkat tema supranatural, fantasi, maupun mitologi Jepang. Disini penulis mencoba untuk memadukan unsur kawaii yang ada pada visual *anime* dengan *kawai* (seram) dari makhluk mitologi Jepang khususnya *yokai* (siluman) dan *yurei* (hantu/ roh). Salah satu dari mitologi Jepang yang terkenal dan membuat penulis terhanyut adalah kisah dari *Yuki-Ona*, yang mana kisah itu menceritakan kisah cinta antara seseorang dan hantu wanita salju. Mulai dari sanalah ketertarikan penulis terhadap mitologi Jepang bertambah.

Alasan yang melatarbelakangi mengapa memilih untuk memadukan visual *anime* yang cenderung *kawaii* dengan unsur menyeramkan dari *yokai* bisa dibilang konsep

dari *yokai* tersebut mirip dengan konsep mistik yang ada di Indonesia terutama di Jogja tempat kelahiran kelahiran penulis. Dalam lingkup terkecil keluarga terutama ayah, sedikit banyak mengetahui hal-hal yang bersifat mistik, seperti mitos, benda-benda bertuah, dan lain sebagainya.



Gambar 01  
Keris yang dipajang dirumah  
Sumber : Dokumen pribadi, 2022



Gambar 02  
Foto Keris  
Sumber: Dokumen pribadi, 2022

Sedari kecil penulis sudah dihadapkan dengan hal-hal mistik tersebut, bahkan pernah mengalami hal-hal mistik tersebut. Salah satu diantaranya saat pulang menonton pameran pada waktu SMA, penulis beristirahat di kos milik salah seorang teman sebelum kembali pulang. Waktu itu tidak biasanya penulis pulang cepat dari tempat teman, akan tetapi entah apa yang terjadi rasanya saat itu ingin pulang duluan.

setibanya ditempat parkir kos, penulis melupakan helm yang berada di dalam kamar kos teman. Setelah mengambil helm yang tertinggal kembalilah penulis ke tempat parkir. Tiba-tiba salah satu barang bawaan penulis jatuh dan tanpa pikir panjang lalu mengambilnya kembali. Seketika tanpa sadar penulis melihat kedepan sekitar jarak 200 meter teradapat sosok putih berambut panjang sedang duduk tertunduk dibawah pohon manga. Saat itu seluruh tubuh penulis menjadi berat dan susah untuk digerakan karena rasa takut yang menimpa penulis. Tanpa pikir panjang penulis lalu membaca doa dan melangkah dengan berat menuju motor yang berada tidak jauh disamping penulis dan langsung kembali kerumah. Pada saat itu penulis merasa pundak kanan menjadi panas hingga akhirnya lambat laun mulai kembali normal.

Meskipun sudah terbiasa dengan hal tersebut, tidak bisa dipungkiri bahwa sebenarnya penulis memiliki perasaan takut akan hal-hal tersebut. Dari apa yang terjadi pada diri penulis terutama yang dialami sejak masih anak-anak, penulis mencoba mencari alternatif untuk mengurangi rasa takut terhadap hal-hal yang bersifat horror atau mistik tersebut dengan menggabungkan sesuatu yang menyeramkan dengan suatu yang imut dan lucu. Membayangkan wujud makhluk halus menjadi visual karakter *anime* yang lucu menjadi salah satu cara penulis untuk mengurangi rasa takut terhadap makhluk halus tersebut. Selain itu juga, dengan menonton serial *anime* yang bergenre *supranatural* juga meminimalisir ketakutan akan hal tersebut. Beberapa hal tersebutlah yang melatarbelakangi mengapa mengambil konsep visual *anime* dan visual *yokai*, yang mana hal mistik yang dekat dan bahkan sering muncul dalam serial *anime* Jepang adalah yokai itu sendiri. Tidak menutup kemungkinan bahwa penulis juga akan mengangkat mitos-mitos lokal yang ada di tempat kelahiran penulis.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latarbelakang diatas, penulis merupakan seorang yang tertarik oleh budaya pop Jepang khususnya *anime* dan *manga*. Dalam hal ini juga ada latarbelakang yang menyebabkan mengapa penulis memadukan *kekawaii*-an visual karakter *anime* Jepang dengan visual karakter dari *yokai* serta hal-hal yang mengandung unsur mistik dan seram. Maka dari hal tersebut terbentuklah rumusan penciptaan sebagai berikut:

1. Apa alasan penulis mengambil visual *yokai* dan anime sebagai konsep yang akan diangkat dalam lukisan?
2. Bagaimana memvisualkan dan memadukan unsur seram pada *yokai* dan unsur *kawaii* pada *anime* Jepang?

### C. Tujuan dan Manfaat

Dibawah ini adalah beberapa tujuan dan manfaat dari penulisan:

Tujuan:

1. Sebagai media untuk mempelajari budaya pop Jepang terutama *manga* dan *anime* serta hal-hal mistik seperti *yokai* dan kepercayaan akan hal ghaib.
2. Mengubah sudut pandang penulis yang mana hal ghaib identik seram menjadi hal yang menarik dan tidak menakutkan.

Manfaat:

1. Memberikan sedikit banyak pengetahuan yang penulis pahami tentang visual anime Jepang dan *yokai* yang mana akan ada ada setiap karya lukis penulis.
2. Penulis dapat menghilangkan perspektif menyeramkan dan rasa takut dari hal-hal mistik.

### D. Makna Judul

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap arti judul yang tertera ada halaman judul, maka “**Yokai dalam Visual Anime Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis**” dapat didefinisikan dan diartikan sebagai berikut:

**Yokai ;**

*Yokai are supernatural creature of Japanese folklore. Yokai encompasses more than just monsters and demons. It also includes certain, gods, ghost, magical animal, transform human, urban legend, and other stranger phenomena. (Mayer, 2012:Introduction page).*

Penulis mengambil kata “*yokai*” sebagai penamaan akan keberadaan makhluk supranatural yang mana itu adalah bahasa Jepang. Didalam penulisan dan pengkaryaan yang akan disajikan, penulis tidak hanya menampilkan sosok yokai Jepang, akan tetapi juga makhluk supranatural yang ada atau penulis ketahui berdasarkan latarbelakang tempat tinggal penulis.

### **Dalam**

“di.” (Kamus Pusat Bahasa, 2008: 308).

### **Visual**

“Berdasarkan penglihatan.” (Kamus Pusat Bahasa, 2008: 1801).

Penulis mengambil visual *anime* untuk menggambarkan *yokai* atau setan tersebut sehingga visual yang akan ditampilkan merupakan visual yang lucu dan tidak menakutkan.

### **Anime ;**

*Ueno Toshiya configure anime as an effect of crossing and double crossing between and beyond Japan, China, Eastern and Western Europe, and the USA. Anime is better understood as drawing on traditions as diverse as scroll painting in China and Japan, and international influences on cinematic production of all kinds in the early part of the century.* (Buckley(Ed), 2002:18).

Seperti yang kita ketahui bahwa visual karakter *anime* menampilkan visual yang *kawaii* (lucu/imut) dengan mata yang besar, dagu lancip, hidung mungil, dan postur tubuh yang dapat menggambarkan yang diinginkan banyak orang seperti pinggang langsing dan kaki jenjang. Selain itu warna-warna yang ada dalam visual *anime* banyak ragam, terutama warna yang cerah. Unsur-unsur itulah yang nantinya akan menggambarkan sosok *yokai* yang tadinya seram menjadi *kawaii* (imut).

### **Sebagai ;**

“Semacam (itu).” (Kamus Pusat Bahasa, 2008: 113).

**Ide ;**

Menurut buku filsafat seni yang ditulis oleh John Hospers, ide merupakan kegelisahan seniman yang kemudian diringankan melalui pengekspresian karya (Hospers, 2018: 52). Ide atau gagasan yang penulis ambil dalam penulisan dan pengkaryaan yang akan disajikan adalah mengubah suatu visual hantu (menakutkan) menjadi visual *anime* yang imut.

**Penciptaan ;**

Sebuah pembawaan tentang suatu kombinasi baru dari elemen-elemen dalam medium (Hospers, 2018:50).

Penciptaan yang dimaksud dalam penulisan ini adalah penciptaan karya seni lukis, yang mengolah visual *yokai* (hantu/ makhluk halus) menjadi visual karakter *anime* sehingga visual hantu yang tadinya seram menjadi imut/ lucu.

**Seni Lukis ;**

Seni visual yang umumnya menggunakan medium dua dimensi (Hospers, 2018:19).

Seni lukis sendiri sebenarnya dapat dituangkan dalam berbagai media, namun dalam hal ini penulis menuangkan seni lukis dalam medium yang pada umumnya yaitu cat (akrilik); pada kain kanvas.

Penegasan judul diatas dapat disimpulkan bahwa konsep yang ingin ditampilkan penulis dalam karya seni lukis ini adalah mengubah visual *yokai* atau hantu yang seram menjadi visual *anime* yang imut atau *kawaii*. Selain itu *yokai* yang dimaksud disini tidak hanya menampilkan hantu-hantu Jepang namun juga menampilkan hantu-hantu yang ada di tempat asal penulis yaitu Indonesia. Figur *yokai* juga dikaitkan dengan visual hantu yang ada di Indonesia.

