

EMOJI SEBAGAI POTRET DALAM LUKISAN



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

**Prima Sekar Ayu
NIM 1712797021**

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

2023

EMOJI SEBAGAI POTRET DALAM LUKISAN



Oleh:
Prima Sekar Ayu
NIM 1712797021

Tugas Akhir diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu
syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana S-1
dalam Bidang Seni Rupa Murni
2023

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

Ekspresi Emoji sebagai Potret dalam Lukisan disusun oleh Prima Sekar Ayu NIM 1712797021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Dr. Suwarno Wisetroromo M. Hum

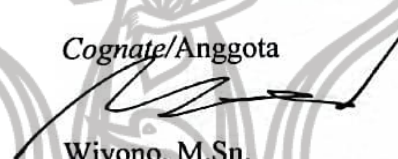
NIP. 196204 29198902 1 001 /NIDN. 0029046204

Pembimbing II/Anggota


Amir Hamzah, S.Sn., M.A.

NIP. 19700427 199903 1 003/NIDN. 00270470001

Cognate/Anggota


Wiyono, M.Sn.

NIP. 196701181998021001 /NIDN. 0018016702

Ketua Jurusan/
Seni Lukis/Ketua/Anggota

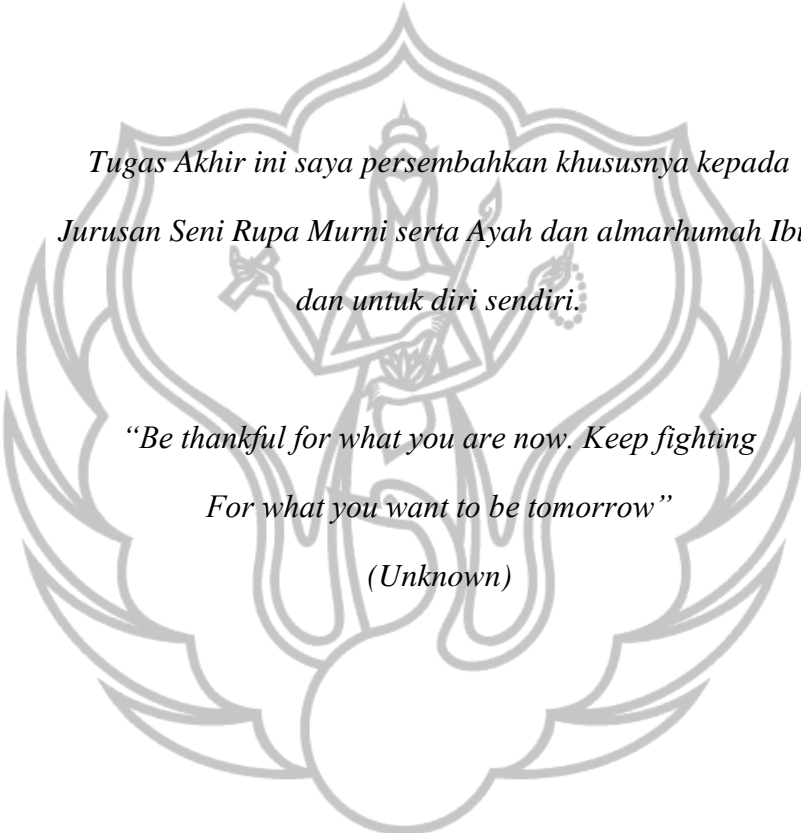

Dr. Miftahul Munir, M. Hum.

NIP. 1917601042009121001/NIDN. 0004017605

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,


Dr. Timbul Baharib, M. Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN. 0008116906



*Tugas Akhir ini saya persembahkan khususnya kepada
Jurusan Seni Rupa Murni serta Ayah dan almarhumah Ibu,
dan untuk diri sendiri.*

*“Be thankful for what you are now. Keep fighting
For what you want to be tomorrow”*

(Unknown)

SURAT PERNYATAAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prima Sekar Ayu

NIM : 1712797021

Jurusan : Seni Murni

Fakultas : Seni Rupa

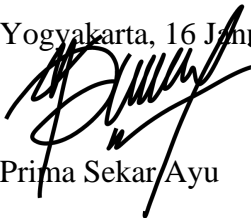
Judul Penciptaan : EMOJI SEBAGAI POTRET DALAM LUKISAN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penulisan dan penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir yang dibuat benar-benar penulis kerjakan sendiri. Laporan penciptaan Tugas Akhir ini bukan merupakan hasil plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan penulis karena hubungan material maupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni Tugas Akhir penulis secara orisinal dan otentik.

Bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia diproses oleh pihak fakultas dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran pribadi dan tidak atas tekanan apapun, maupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 16 Januari 2023



Prima Sekar Ayu

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur kepada tuhan YME, atas berkat dan hidayah-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan seluruh rangkaian penyusunan laporan maupun Pameran Tugas Akhir ini, sehingga berjalan sebagaimana yang penulis harapkan.

Penulisan laporan dan hasil karya Tugas Akhir ini masih terdapat beberapa kekurangan, namun penulis berusaha memberikan yang terbaik. Atas selesainya laporan Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

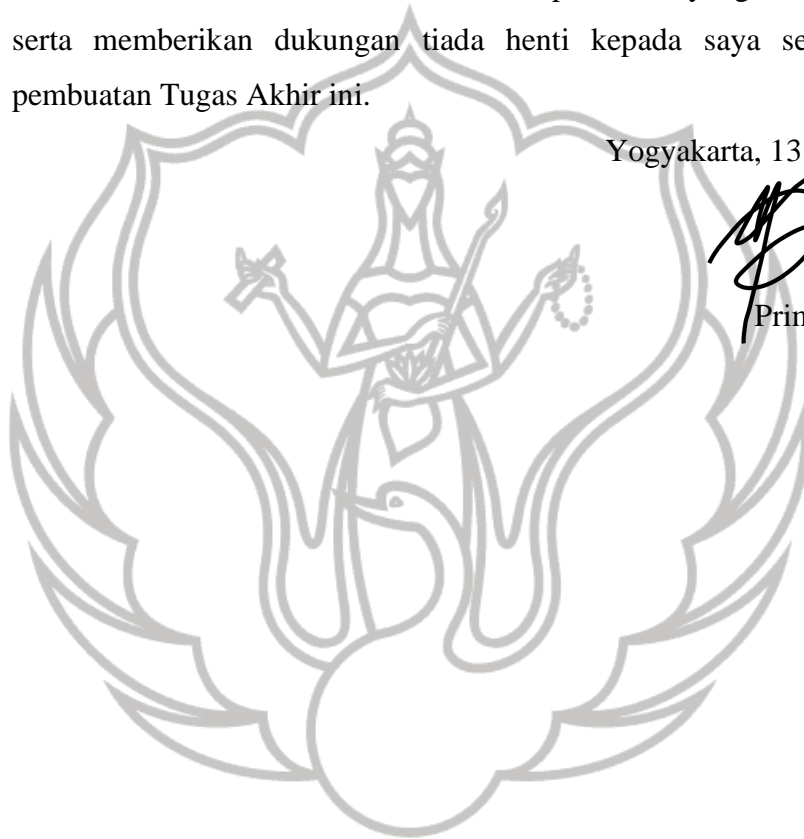
1. Dr. Suwarno Wisetrotomo, selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan saran serta dukungan.
2. Amir Hamzah, S. Sn., M.A., selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan serta saran.
3. Wiyono, M. Sn., selaku *cognate* yang telah sabar menguji dan memberikan bimbingan dan saran demi terciptanya laporan karya Tugas Akhir ini.
4. Drs. Ag Hartono, M. Sn., selaku dosen wali atas bimbingan sejak awal masa perkuliahan.
5. Dr. Miftahul Munir, M. Hum., Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum., selaku Dekan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof. Dr. M Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen dan staff karyawan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Marhendro Setyo Hadijoyo dan Almarhumah Widyowati Purwaningsih, selaku orang tua dari Prima Sekar Ayu yang telah memberikan dukungan selama pengerjaan Tugas Akhir ini hingga selesai.
10. Mikhael Yesyurun, yang telah menemani dan mendukung dalam pembuatan Tugas Akhir selama di kota Yogyakarta.
11. Damai Rinjani, yang telah membantu dan memberi saran dalam pembuatan desain untuk laporan karya Tugas Akhir ini.

12. Don Bosco Laskar, Bima Bayu, dan Azis Subiantoro yang telah menemani dan membantu dalam hal pemasangan karya untuk proses pameran Tugas Akhir ini.
13. Machfudz, Andy Topan, dan Anggia Nur Fadillah, selaku teman *NFT* yang telah menemani dan memberika dukungan secara *virtual* dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
14. Mas Bokam dan Mas Aan, dan teman-teman dari Komunitas *NFT* Satu Sekte yang telah mendukung secara *virtual*.
15. Serta teman-teman dari Jurusan Seni Rupa Murni yang telah membantu serta memberikan dukungan tiada henti kepada saya selama proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 13 Januari 2023



Prima Sekar Ayu



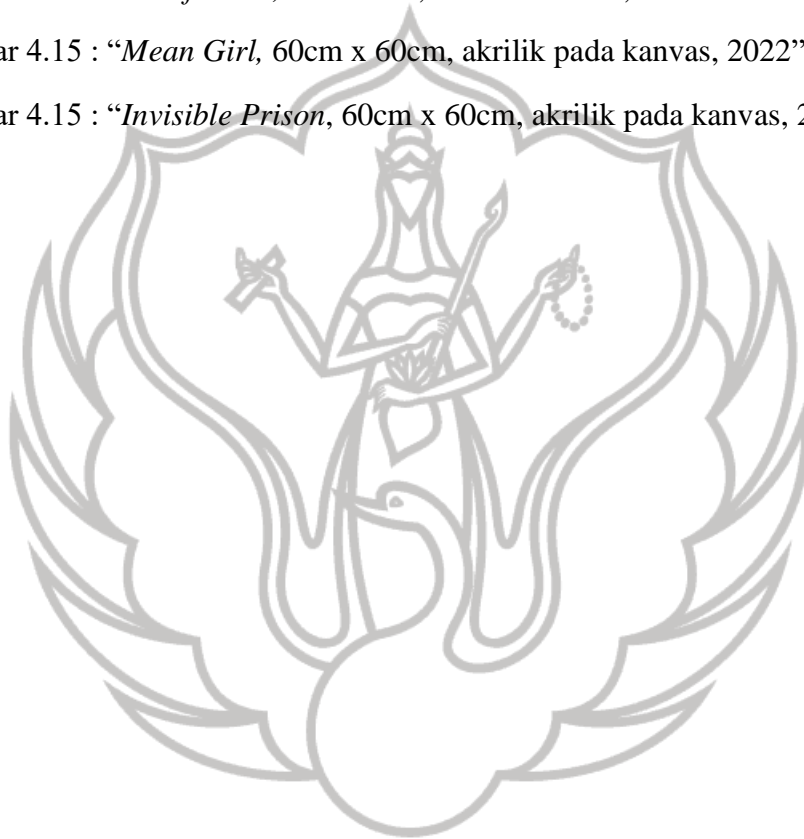
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK (Bahasa Indonesia)	xi
<i>ABSTRACT</i> (Bahasa Inggris)	xii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Makna Judul.....	4
BAB II. KONSEP	6
A. Konsep Penciptaan.....	6
B. Konsep Perwujudan	8
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....	14
A. Proses Perwujudan	14
B. Tahap Pembentukan.....	22
BAB IV. Deskripsi Karya	28
BAB V PENUTUP	45
A. Kesimpulan	45
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Contoh berbagai macam emoji.....	10
Gambar 2.2: Karya James Jean	11
Gambar 2.3: Karya Sticky Monger	12
Gambar 2.4: Karya Wedhar Riyadhi.....	13
Gambar 3.1: Kuas	14
Gambar 3.2: Palet warna	15
Gambar 3.3: Botol jarum	16
Gambar 3.4: Plastik bening	16
Gambar 3.5 :Sikat gigi	17
Gambar 3.6 :Kanvas.....	17
Gambar 3.7 :Cat tembok.....	18
Gambar 3.8 :Kertas <i>watercolor</i>	19
Gambar 3.9 :Cat akrilik.....	20
Gambar 3.10 : <i>Varnish</i>	20
Gambar 3.11 :Karya Oscar Dominguez.....	22
Gambar 3.12 :Ilustrasi sketsa.....	23
Gambar 3.13 :Pengeblokan dasar.....	24
Gambar 3.14 :Pengeblokan kedua.....	24
Gambar 3.15 :Bagian <i>detailing</i>	25
Gambar 3.16 :Tanda tangan	26
Gambar 3.17 :Tahap melukis	26
Gambar 3.18 :Tahap <i>finishing</i> lukisan	27
Gambar 4.1: “ <i>Let’s Pose</i> , 60cm x 80cm, akrilik pada kanvas, 2021”	29
Gambar 4.2 : “ <i>Let’s Pose</i> ,60cm x 80cm, akrilik pada kanvas, 2021”	30
Gambar 4.3 : “ <i>No Home</i> , 70cm x 90cm, akrilik pada kanvas, 2022”	31
Gambar 4.4 : “ <i>Another Story of Red hood</i> , 120cm x 180cm, 2022”	32
Gambar 4.5 : “ <i>Hope</i> , 60cm x 80cm, akrilik pada kanvas, 2022”	33

Gambar 4.6 : “ <i>My World is just Another Circus</i> , 42cm x 59.4cm, 2022”	34
Gambar 4.7 : “ <i>Sunshine</i> , 42cm x 59.4cm, akrilik pada kertas cat air, 2022”.....	35
Gambar 4.9 : “ <i>Hard rock, Softcore</i> , 42cm x 59.4cm, 2022”	36
Gambar 4.10: “ <i>Sad Soldier</i> , 42cm x 59.4cm, 2022”	37
Gambar 4.11: “ <i>Extravagant</i> , 42cm x 59.4cm, 2022”	38
Gambar 4.12 : “ <i>Ziegfeld Girl</i> , 60cm x 60cm, akrilik pada kanvas, 2022”	39
Gambar 4.13 : “ <i>This is (not) ur Amusement</i> , 42cm x 59.4cm, 2022”	40
Gambar 4.14 : “ <i>The farmer, Ourselves</i> , 42cmx 59.4cm, 2022”	41
Gambar 4.15 : “ <i>Mean Girl</i> , 60cm x 60cm, akrilik pada kanvas, 2022”	42
Gambar 4.15 : “ <i>Invisible Prison</i> , 60cm x 60cm, akrilik pada kanvas, 2022”	43



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN.....	48
A. Foto Diri Mahasiswa.....	48
B. <i>Curriculum Vitae</i>	48
C. Pameran Bersama.....	48
D. Poster Pameran.....	50
E. <i>Display Karya</i>	51
F. Katalog.....	52



ABSTRAK

Emoji adalah pesan bergambar yang disematkan di dalam teks pesan yang berguna untuk mengungkapkan ekspresi dan emosi perasaan dari si pengirim pesan. Penggunaannya yang cukup meluas yang dipengaruhi oleh kesadaran berkomunikasi tidak hanya melalui verbal, adapun non verbal berupa ekspresi dan gestur. Dengan fungsinya yang cukup melekat di masyarakat, hal ini juga mempengaruhi bagi penulis untuk menjadikan emoji sebagai sumber inspirasi secara visual. Bentuknya yang beragam membuat emoji dapat dijadikan sebagai bahan perwakilan bentuk potret untuk merepresentasikan pengalaman diri sendiri dan perasaan digambarkan dengan bentuk ekspresi yang ditangkap dari lingkungan sekitar.

Dengan pembawaan gaya *pop art* dengan sentuhan surealistik ditambah dengan penggunaan warna-warna yang cerah dan pastel, serta penambahan gestur seperti manusia yang digunakan untuk memunculkan karakter/ciri khas dan berkomunikasi melalui visual kepada khalayak masyarakat. Tujuan penggunaan emoji disini untuk memudahkan dalam berekspresi dalam merasakan berbagai pengalaman seperti kesenangan maupun kesedihan yang digambarkan serta bentuk eksplorasi dan proses kreatif terhadap bentuk emoji untuk diolah kembali dan memperluas visual kebentukannya menjadi berbagai macam ekspresi baru.

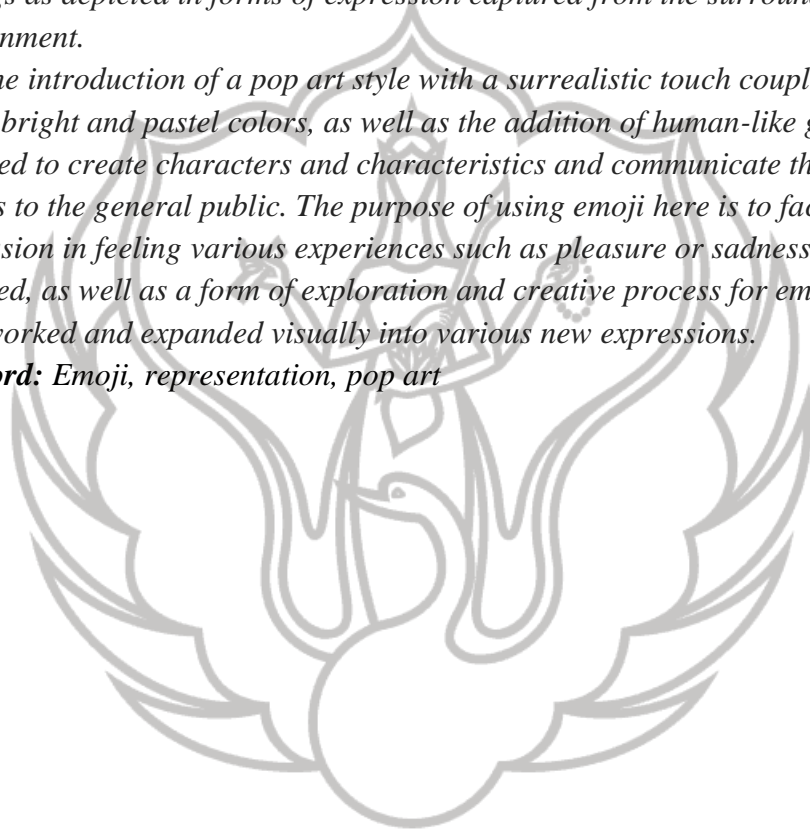
Kata Kunci: emoji, representasi, *pop art*.

ABSTRACT

Emoji are picture messages embedded in text messages that are useful for expressing the expressions and emotions of the sender of the message. Its use is quite widespread, which is influenced by an awareness of communicating not only verbally but also non-verbally through expressions and gestures. With its function that is quite inherent in society, this also influences the writer to make emoji a source of visual inspiration. The various forms that make up emoji can be used as material for representing, in the form of portraits, one's own experiences and feelings as depicted in forms of expression captured from the surrounding environment.

with the introduction of a pop art style with a surrealistic touch coupled with the use of bright and pastel colors, as well as the addition of human-like gestures that are used to create characters and characteristics and communicate through visuals to the general public. The purpose of using emoji here is to facilitate expression in feeling various experiences such as pleasure or sadness that are depicted, as well as a form of exploration and creative process for emoji forms to be reworked and expanded visually into various new expressions.

Keyword: *Emoji, representation, pop art*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kehidupan manusia akan lebih berwarna apabila dihiasi dengan seni, juga sebagai media dalam berekspresi seorang seniman dalam mengungkapkan gagasannya untuk mengangkat sebuah persoalan. Salah satunya adalah memanfaatkan simbol-simbol kekinian media sosial untuk merepresentasikan pengalaman hidup dalam penciptaan suatu karya seni.



Sebagai bagian dari masyarakat saat ini penulis mencurahkan kegelisahan melalui komunikasi baik secara langsung ataupun memanfaatkan media sosial terkini. Berkomunikasi secara langsung tentu dapat mengungkapkan ekspresi melalui intonasi suara dan gestur tubuh, sedangkan pada komunikasi media memakai bahasa simbolik dalam bentuk karakter-karakter dan gambar. Seiring berjalannya waktu muncul kesadaran dalam diri untuk memanfaatkan bahasa simbolik dari media komunikasi dalam penciptaan lukisan. Salah satu bahasa simbolik yang dipilih adalah emoji.

Awal pemilihan emoji sebagai inspirasi visualisasi untuk lukisan bermula dari pengalaman dalam penggunaan emoji yang sangat sering digunakan saat berkomunikasi melalui *SMS* tahun 2011, ketika penulis telah diperbolehkan untuk menggunakan *handphone* sebagai alat berkomunikasi dengan teman. Penggunaan yang lambat laun menjadi lebih sering seiring dengan mudahnya berkomunikasi dengan teman di luar jam sekolah, salah satunya berkomunikasi melalui *SMS*. *SMS* merupakan kependekan dari *Short Messages Service* atau dikenal sebagai layanan pengiriman pesan jarak jauh antar perangkat telepon genggam. *SMS* dipilih menjadi solusi untuk berkomunikasi tanpa harus bertatap muka dan mempersingkat waktu dalam menyampaikan pesan (Sunardi, Murti & Listiyono, 2009:30). Penggunaan emoji awalnya bermula berupa tanda :-) atau *smiley* untuk mengungkapkan ekspresi senang yang biasa disebut *emoticon*. *Emoticon* berasal dari gabungan kata *emotion* (emosi/perasaan) dan *icon* (lambang/simbol) dengan

menggunakan tanda baca ataupun bentuk visual gambar (Xu Yunjie, Yi Cheng & Xu Ling Ling, 2007:81).

Dengan keberadaan *emoticon* yang berkembang di setiap percakapan, semula penggunaannya sebatas untuk iseng atau sekadar lucu-lucuan dengan teman menjadi suatu kebutuhan untuk mempermudah mengekspresikan sesuatu. Emoji mulai dikenal oleh penulis dan digunakan ketika menggunakan *Blackberry Massanger* dengan visualnya yang sangat menarik dan lebih bervariasi. Penggunaannya yang jauh lebih masif ketika mulai terciptanya beberapa *platform* media sosial. Hingga pada saat ini, emoji sudah menjadi keharusan untuk disisipkan di setiap program *keyboard* pada masing-masing perangkat.

Kesadaran akan potensi yang bisa digali melalui emoji mulai bangkit ketika penulis sadar dengan penggunaannya yang sangat sering hingga pada masa kuliah di minat seni lukis. Setelah itu, penulis mulai mengamati satu-persatu emoji yang memiliki arti pengungkapan ekspresi tersendiri-sendiri-sendiri. Bentuknya yang unik dengan penggambaran yang cukup jelas untuk menyampaikan ekspresi yang diinginkan sangat membantu penulis dalam penegasan pesan yang ingin disampaikan.

Penulis merasa memiliki keterkaitan dengan beberapa emoji yang sering digunakan. Salah satunya ialah  (*Tears of Joy*)  dan (*Grinning Face with Big Eyes*). Persamaan ekspresi dengan emoji tersebut memiliki kesan tersendiri dari pengertian dan visual dan menjadikannya sebagai inspirasi yang berupa potret dari suatu emoji dan perantara bagi penulis untuk menceritakan tentang kepribadian si penulis.

Dengan adanya keterkaitan tersebut, penulis mencoba untuk mengeksplorasi visual dari emoji dengan latar belakang berbagai pengalaman perjalanan hidup dalam bentuk suatu karya. Visual emoji yang digunakan sebagai sumber inspirasi dalam pembuatan Tugas Akhir ini tidak hanya sebatas pengungkapan ekspresi dalam bentuk wajah, namun juga adanya pengembangan visual terhadap bentuk emoji yang dipilih dengan ditambahkan gestur untuk menghidupkan karakter tersebut sesuai dengan konsep yang dibuat.

Selain membahas tentang visual dengan idiom dari emoji, karya penulis juga sangat dekat dengan pengungkapan berbagai cerita dari pengalaman yang menarik yang tidak dapat diceritakan tanpa bahasa visual. Beberapa konsep cerita diambil dari beberapa perjalanan hidup diri sendiri dan juga beberapa gambaran pribadi maupun kesukaan pada bidang tertentu. Dengan adanya emoji, penulis menggambarkan pengalamannya dengan rasa sedih, sendu dan pilu dicampur dengan rasa senang untuk menggambarkan hal-hal yang disukai. Hal ini ditentukan dari seberapa tinggi tingkat relasi antara penulis dengan masyarakat supaya pemahaman karya tersebut tidak sebatas berhenti pada si pencipta karya tetapi juga bisa dirasakan keberadaannya terhadap orang lain. Keberadaan emoji ini juga memperjelas ekspresi apa yang akan dipakai dalam suatu bentuk respon penulis terhadap berbagai pengalaman.

Pemaknaan hidup melalui emosi yang diresapi di setiap tahap kehidupan menjadi ide-ide yang segar dan terciptanya perspektif baru untuk memahami sesuatu yang jauh lebih rumit. Sebagai bentuk visualisasi terhadap butiran-butiran pengalaman tersebut, seniman dapat menggunakan idiom-idiom visual untuk mengungkapkan ekspresi. Biasanya dalam suatu karya seni, seringkali seniman menggunakan idiom visual figuratif yang dirangkai menjadi suatu gambaran cerita. Penulis sendiri menggunakan emoji sebagai idiom visual yang dipilih untuk karya lukis dalam Tugas Akhir ini.

Adapun pada setiap karya yang diciptakan, kehadiran emoji secara visual tidak sama persis dengan emoji yang telah ada (diciptakan). Perubahan ekspresi emoji juga disesuaikan dengan imajinasi oleh penulis sendiri dengan pembawaan yang lebih menarik agar lebih bervariasi dan sesuai dengan konsep yang akan dilukiskan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengapa emoji menjadi *subject matter* yang menarik dalam penciptaan lukisan.

2. Bagaimanakah memvisualisasikan emoji sebagai potret diri ke dalam karya seni lukis.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan:

- a. Merepresentasikan emoji dalam penciptaan lukisan.
- b. Memvisualisasikan emoji secara lebih menarik dalam penciptaan lukisan.

2. Manfaat:

- a. Menambah wawasan mengenai penggunaan emoji secara umum terhadap masyarakat.
- b. Melatih kemampuan berkarya dan menulis dalam menyampaikan gagasan yang lebih terstruktur dan memiliki nilai estetik
- c. Sebagai media mengekspresikan gagasan atau ide-ide berdasarkan pengalaman dan pengamatan yang telah dilalui oleh pemaknaan seni yang mendalam untuk memvisualisasikan keadaan manipulasi ekspresi tersebut.
- d. Memberikan gambaran/refrensi kepada masyarakat dan pelaku seni tentang pengalaman ekspresi orang yang bermacam-macam untuk lebih peka.

D. Makna Judul

Judul dari laporan Tugas Akhir ini adalah Emoji sebagai Potret dalam Lukisan. Untuk dapat memperjelas pengertian dari judul tersebut agar menghindari kekeliruan dan membatasi arti yang dikemukakan, sebagai berikut:

Potret

Berdasarkan jurnal dari Hans Maes R.V. (2015:2), pengertian potret menurut Cynthia Freeland pada bukunya *Portraits and Persons* ditekankan pada karakteristik dari sebuah potret. Potret adalah representasi atau

penggambaran makhluk hidup sebagai individu unik yang memiliki tubuh fisik yang dapat dikenali bersama dengan kehidupan batin.

Emoji

Gambar digital kecil yang disisipkan di dalam pesan teks yang berguna untuk mengekspresikan ide, emosi dsb. (KBBI, 2021).

Emoji adalah sebuah *pictogram* atau pesan bergambar sebagai bentuk perwakilan ekspresi dan emosi perasaan dari si pengirim pesan yang disisipkan di dalam teks pesan (Ljubešić, Fišer, 2016:82).

Lukisan

Seni lukis adalah bahasa ungkapan dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan warna dan garis juga mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang. (Susanto, 2011:71)

Hasil melukis, gambaran pada media tertentu yang menjadi uraian dalam menceritakan sesuatu (KBBI, 2008).

Maksud dari judul tersebut ialah penggunaan emoji sebagai idiom visual yang dipilih untuk mengungkapkan ekspresi sebagai potret diri dari pengalaman pribadi penulis.





