

**REPRESENTASI NOSTALGIA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

MIKHAEL YESYURUN

NIM. 1712727021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**REPRESENTASI NOSTALGIA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
SENI LUKIS**



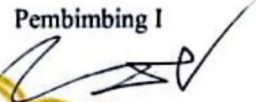
**MIKHAEL YESYURUN
NIM. 1712727021**

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
2023


Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

REPRESENTASI NOSTALGIA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS diajukan oleh Mikhael Yesyurun, NIM 1712727021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 12 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Wiyono, M. Sn.
NIP. 196701181998021001
NIDN. 0018016702

Pembimbing II


Amir Hamzah, S. Sn., M.A.
NIP. 197004271999031
NIDN. 00270470001


Cognate / Anggota


Satrio Hari Wicaksono, S. Sn., M. Sn.
NIP. 19860615201212002
NIDN. 0415068602

Ketua Jurusan Seni Rupa Murni/
Ketua Program Studi


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

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Prof. Dr. Miftahul Raharjo, M. Hum
NIP. 19691108 199303 1 001
NIDN. 008116906

Halaman persembahan

*“saya persembahkan Tugas Akhir ini khususnya kepada
Ayah dan Almarhumah Ibu
Serta untuk diri sendiri.”*



SURAT PERNYATAAN TUGAS AKHIR

ng bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mikhael Yesyurun
NIM : 1712727021
Jurusan : Seni Murni
Fakultas : Seni Rupa
Judul Penciptaan : **Representasi Nostalgia Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penulisan dan penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir ini 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 orisinil 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, 12 Juni 2023



Mikhael Yesyurun

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu 'alaikum wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena Rahmat dan KaruniaNya-lah Penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya dengan judul “REPRESENTASI NOSTALGIA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS” Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana S1 Jurusan Seni Murni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan S-1 Seni Murni sampai dengan proses penyelesaian Tugas Akhir, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina dan membimbing penulis untuk itu khususnya penulis perlu menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Wiyono, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Wali yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan dengan Tugas Akhir ini.
2. Amir Hamzah, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan dengan Tugas Akhir ini.
3. Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn. Selaku *Cognate* (Dosen Ahli) yang telah memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
4. Dr. Miftahul Munir, M. Hum., selaku Ketua Jurusan Murni Fakultas Seni Rupa.
5. Prof. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum., selaku Rektor dan Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak atau Ibu Dosen khususnya Jurusan Seni Murni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
7. Kedua orang tua, Bapak Gunawan Siswo Harsono, Almarhumah Ibu Sumarni.

8. Kakak Fransisca Chyntia Spoorgeon tercinta yang selalu menjadi supporter terbaik.
9. Seluruh staf karyawan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas bantuan dalam mencari sumber literatur dalam Tugas Akhir ini.
10. Teman–teman seperjuangan Mahasiswa Jurusan Seni Rupa Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta Angkatan 2017.

Penulis menyadari, Tugas Akhir ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb



Yogyakarta, 12 Juni 2023

Penulis
Mikhael Yesyurun

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL LUAR..... | i |
| HALAMAN JUDUL DALAM..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iv |
| SURAT PERNYATAAN TUGAS AKHIR | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR GAMBAR KARYA..... | x |
| LAMPIRAN..... | xi |
| ABSTRAK..... | xiii |
| <i>ABSTRACT</i> | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Penciptaan..... | 1 |
| B. Rumusan Penciptaan..... | 3 |
| C. Tujuan dan Manfaat | 3 |
| D. Makna Judul..... | 3 |
| BAB II KONSEP PENCIPTAAN | 5 |
| A. Konsep Penciptaan..... | 5 |
| B. Konsep Perwujudan | 11 |
| BAB III PROSES PEMBENTUKAN | 18 |
| A. Alat dan bahan | 18 |
| B. Teknik Pengerjaan | 23 |
| C. Tahap Pembentukan..... | 24 |
| BAB IV DESKRIPSI KARYA | 31 |

BAB V PENUTUP..... 62
DAFTAR PUSTAKA 64
LAMPIRAN..... 66



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1. “ <i>The Death of Pirates Age</i> ” Oky Rey Montha..... | 15 |
| Gambar 2.2. “ <i>Welcome</i> Perdamaian, <i>Goodbye</i> Kedengkian” Anagard. | 16 |
| Gambar 2.3. “ <i>Procession</i> ” Otavio dan Gustavo Pandolfo | 17 |
| Gambar 3.1. Kuas | 18 |
| Gambar 3.2. Palet..... | 19 |
| Gambar 3.3. <i>Cutter</i> | 19 |
| Gambar 3.4. Lakban..... | 20 |
| Gambar 3.5. Cetakan stencil | 20 |
| Gambar 3.6. Cat Akrilik..... | 21 |
| Gambar 3.7. Kanvas..... | 22 |
| Gambar 3.8. Pernis..... | 22 |
| Gambar 3.9. <i>Pylox</i> | 23 |
| Gambar 3.10. studio lukis | 24 |
| Gambar 3.11. Ruang lantai 2 perpustakaan ISI Yogyakarta | 25 |
| Gambar 3.12. Proses menyiapkan kanvas..... | 26 |
| Gambar 3.13. Proses Pembuatan Sketsa | 26 |
| Gambar 3.14. Pewarnaan Dasar | 27 |
| Gambar 3.15. Pewarnaan dengan teknik sempot sebelum di buka..... | 27 |
| Gambar 3.16. Pewarnaan dengan teknik semprot sesudah dibuka | 28 |
| Gambar 3.17. Pembuatan detail | 29 |
| Gambar 3.18. Penambahan nama perupa..... | 29 |
| Gambar 3.19. <i>Finishing</i> karya dengan pernis | 30 |
| Gambar 3.20 Hasil Akhir Karya | 30 |
| Gambar lampiran. Proses display | 70 |
| Gambar lampiran. Suasana pameran Tugas Akhir..... | 71 |

DAFTAR GAMBAR KARYA

| | |
|---|----|
| Gambar 4.1. “ Angan ”, 2023, 80 X 60 CM, akrilik di kanvas | 32 |
| Gambar 4.2. “ Wanna be free ”, 2023, 80 X 60 CM, akrilik di kanvas | 34 |
| Gambar 4.3. “ Selfish ”, 2023, 80 X 80 CM, akrilik di kanvas | 36 |
| Gambar 4.4. “ Want to Grow Up ”, 2023, 80 X 60 CM, akrilik di kanvas | 38 |
| Gambar 4.5. “ Pink Shackless ”, 2023, 100 X 100 CM, akrilik di kanvas | 40 |
| Gambar 4.6. “ Young and free ”, 2022, 80 X 80 CM, akrilik di kanvas | 42 |
| Gambar 4.7. “ Power ”, 2023, 80 X 60 CM, akrilik di kanvas | 44 |
| Gambar 4.8. “ Inner child ”, 2023, 80 X 60 CM, akrilik di kanvas | 46 |
| Gambar 4.9. “ Expectation ”, 2023, 80 X 60 CM, akrilik di kanvas | 48 |
| Gambar 4.10. “ Partner on Crime ”, 2023, 100 X 100 CM, akrilik di kanvas | 50 |
| Gambar 4.11. “ Hope ”, 2023, 80 X 60 CM, akrilik di kanvas | 52 |
| Gambar 4.12. “ Among the choices ”, 2023, 100 X 100 CM, akrilik di kanvas ... | 54 |
| Gambar 4.13. “ Blind ”, 2023, Diameter 60 CM, akrilik di kanvas | 56 |
| Gambar 4.14. “ Red zone ”, 2023, Diameter 60 CM, akrilik di kanvas | 58 |
| Gambar 4.15. “ Keep the eye on ”, 2023, 80 X 60 CM, akrilik di kanvas | 60 |

LAMPIRAN

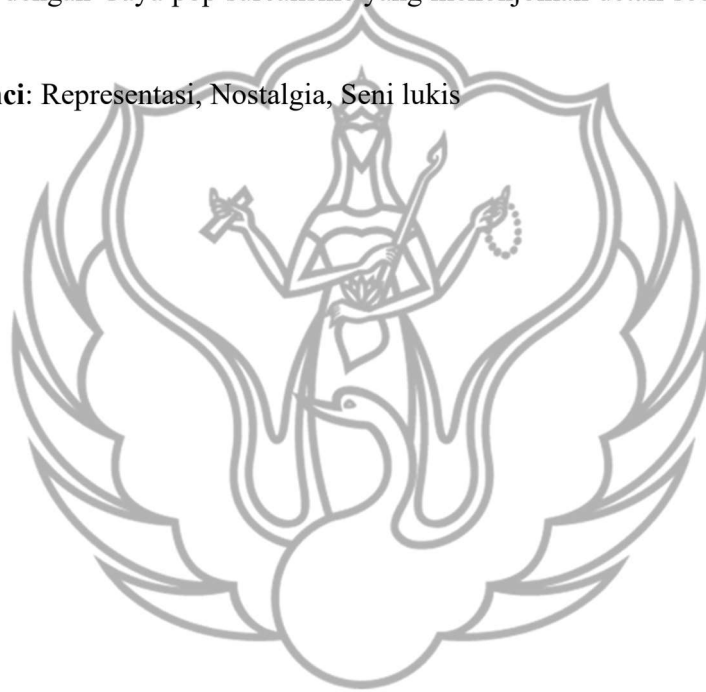
| | | |
|----|---------------------------|----|
| A. | Data diri mahasiswa | 66 |
| B. | Riwayat Pameran..... | 67 |
| C. | Poster Pameran | 69 |
| D. | Display Karya..... | 69 |
| E. | Situasi Pameran | 71 |
| F. | Katalog | 72 |



ABSTRAK

Tugas Akhir berjudul “Representasi nostalgia sebagai ide penciptaan seni lukis” ini adalah sebuah wujud ekspresi diri penulis terhadap fenomena nostalgia yang dialami oleh penulis. Nostalgia menginspirasi penulis yang kemudian diimajinasikan menjadi karya seni lukis dan digambarkan secara figuratif menjadi karya yang indah. Objek-objek yang ditampilkan dalam karya merupakan representasi dari pengalaman kehidupan penulis. Satu karya dan lainnya menceritakan kisah yang berbeda-beda. Setiap karya dibuat dengan menerapkan aspek-aspek keindahan yang dikomposisikan menjadi bentuk-bentuk yang lebih dinamis. Teknik yang digunakan yakni menggabungkan Teknik *opaque* atau teknik blok dan *stencil*. Karya-karya ini dibuat dengan menggunakan material cat akrilik pada media kanvas. Nostalgia proses kehidupan penulis dituangkan bahasa visual dwimatra dengan Gaya pop surealisme yang menonjolkan detail sebagai *centre of interest*.

Kata kunci: Representasi, Nostalgia, Seni lukis



ABSTRACT

The creation of this work of art entitled "Representation of nostalgic for as an idea for the creation of painting" is a form of self-expression of the author towards the nostalgic phenomenon experienced by the author. Nostalgic inspires writers which are then imagined into works of art and depicted figuratively into beautiful works. The objects shown in the work are representations of the author's life experiences. One work and another tells a different story. Each work is created by applying aspects of beauty which are composed into more dynamic forms. The technique used is a combination of opaque techniques or block and stencil techniques. These works are made using acrylic paint on canvas. Nostalgia for the author's life process is expressed in a two-dimensional visual language with a pop surrealism genre that highlights details as the center of interest.

Keywords: Representation, Nostalgic, Painting



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seni lukis dapat menjadi media perekam, pengabadian peristiwa atau pencurahan batin dari apa yang telah terjadi dan yang sedang terjadi yang dialami oleh seniman. Dalam seni lukis banyak momen bersejarah dunia atau kenangan yang terekam melalui sebuah gambar atau lukisan. Penulis suka dengan lukisan Raden Saleh “Penangkapan Pangeran Diponegoro”, lukisan itu merekam peristiwa pengkianatan pihak Belanda terhadap Pangeran Diponegoro pada 28 Maret 1830, karya ini diciptakan setelah sang pelukis mendengar kabar tentang kematian sang Pangeran, sebagai seorang Jawa tentu Raden Saleh memiliki emosional terhadap tokoh Perang Jawa ini, sehingga ia merepresentasikan nostalgianya melalui lukisannya itu berbeda dengan karya yang dibuat oleh Pieneman. Begitu dalamnya nostalgia peristiwa itu yang bagi pelukisnya dan membuatnya menjadi luar biasa bagi bangsa Indonesia. Bagi penulis situasi yang dialami pelukis Jawa tersebut memberikan inspirasi, betapa kenangan masa lalu menjadi bagian dari proses kreatif penciptaan seni lukis. Dalam Tugas Akhir ini penulis ingin mengangkat tema nostalgia, kenangan masa lalu ataupun peristiwa yang telah terjadi, pengalaman atau perjalanan hidup sebagai penanda atau pengingat yang membuat penulis ingin mengabadikannya melalui karya seni lukis.

Masa kecil penulis sangat menyenangkan, kenakalan yang wajar diselingi nasehat dari orang tua tentang kehidupan, mulai berubah mental dan fisik seiring berjalanya waktu memberikan cerita masa lalu yang masih terbayang hingga saat ini. Kenakalan yang sebelumnya dimaklumi kini menjadi suatu hal yang serius, pada usia sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, tidak hanya nasehat, kala itu penulis juga mendapat hukuman dari orang tua, diusir dari rumah namun diberi ransum dan disuapi di pinggir jalan, mendapat ejekan dari orang sekitar. Namun hal ini tidak membuat jera malah menimbulkan permasalahan baru.

Menjelang dewasa setelah lulus sekolah menengah atas pada tahun 2013 penulis tidak lolos di institut yang didambakannya namun hal ini tidak membuat putus asa dan berniat untuk mendaftar lagi pada tahun berikutnya. Selama menunggu waktu pendaftaran di buka penulis menghabiskan waktu dengan bekerja dan belajar menggambar serta merenungi nasehat orang tua yang menyuruh untuk bekerja saja. Pada tahun berikutnya penulis tidak lolos lagi, pada gelombang kedua pun akhirnya diterima pada jurusan desain komunikasi visual. Masa perkuliahan membuat penulis menjadi tidak percaya diri, semester kedua mulai timbul permasalahan keluarga yang membuat penulis menjadi terpuruk dan berhenti melanjutkan perkuliahan hanya dua semester saja. Setelah itu dalam dua tahun penulis bekerja kembali dan membuang keinginannya untuk menuntut ilmu di jenjang kuliah hingga penulis mendapat dorongan melanjutkan kembali ke jenjang perkuliahan dengan jurusan yang berbeda dan beruntungnya diterima pada Jurusan Seni Murni minat utama Lukis. Peristiwa itu menjadi nostalgia saat ini bagian dari perjalanan hidup penulis dengan suka dan duka.

Ketika memasuki perkuliahan di jurusan Seni Rupa Murni dengan minat utama Seni Lukis muncul keinginan untuk mengangkat momen perjalanan hidup yang diabadikan melalui karya. Nostalgia berpotensi memunculkan imajinasi dan menciptakan visualisasi secara personal bagi penulis, simbol-simbol yang dimunculkan di pengaruhi dari beberapa objek yang memicu penulis bernostalgia seperti benda-benda, makhluk tertentu dan sesuatu yang sering ditemui di lingkungannya yang di tuangkan dengan gaya surealistik yang menciptakan makhluk imajinasi yang mewakili masa setiap cerita masa lalu yang dilukiskan.

Problematika yang dialami dalam kehidupan pribadi penulis diterjemahkan dalam bahasa visual yang indah. Satu persatu karya dibuat dengan menerapkan unsur-unsur estetika dengan alur cerita yang menarik. Penulis menciptakan karya Tugas Akhir dengan sumber ide representasi nostalgia proses kehidupan menjadi karya seni lukis yang indah. Cuplikan kisah bahagia dan sedih digambarkan selaras dengan warna-warna yang dipilih pada karya.

Pengalaman dan pengamatan terhadap berbagai fenomena nostalgia yang terjadi pada mayoritas manusia dituangkan dalam karya seni lukis yang diharapkan dapat menambah wawasan kepada penulis dan masyarakat tentang nostalgia yang merupakan sebuah selingan di tengah proses transisi kehidupan. Kenangan-kenangan yang menjadi pengingat akan masa lalu yang pernah dialami dan menjadi motivasi untuk terus melanjutkan kehidupan yang lebih baik.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana representasi nostalgia sebagai ide penciptaan seni lukis?
2. Bagaimana visualisasi nostalgia sebagai ide penciptaan seni lukis?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Merepresentasi nostalgia sebagai ide penciptaan seni Lukis
 - b. Memvisualisasikan karya Tugas Akhir dengan sumber ide representasi nostalgia sebagai ide penciptaan seni Lukis
2. Manfaat

Manfaat penciptaan karya seni ini adalah sebagai berikut:

 - a. Menambah inspirasi atau ide baru bagi seniman lukis.
 - b. Menambah wawasan tentang nostalgia.
 - c. Memberikan rasa kepuasan batin penulis dalam mengekspresikan emosi jiwa.

D. Makna Judul

Untuk menjadi pintu dalam pengertian tugas akhir ini maka dibutuhkan penjelasan dari judul yang di gunakan “Representasi Nostalgia Proses Kehidupan Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” agar tidak terjadi kekeliruan dan membatasi arti dari judul tersebut sebagai berikut:

1. Representasi

Representasi adalah suatu wujud kata, gambar, sekuen, cerita dan sebagainya yang mewakili ide, emosi, fakta, dan sebagainya. Representasi tersebut memiliki ketergantungan pada tanda dan juga citra yang ada dan dipahami secara kultur. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), representasi dapat diartikan sebagai perbuatan yang mewakili, ataupun

keadaan yang bersifat mewakili disebut representasi. representasi juga dapat diartikan sebagai suatu proses yang melibatkan suatu keadaan yang dapat mewakili simbol, gambar, dan semua hal yang berkaitan dengan yang memiliki makna. Penggambaran yang dimaksud dalam proses ini dapat berupa deskripsi dari adanya perlawanan yang berusaha dijabarkan melalui penelitian dan analisis semiotika. (<https://eprints.umm.ac.id>)

2. Nostalgia

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata nostalgia adalah kerinduan (kadang-kadang berlebihan) pada sesuatu yang sangat jauh letaknya atau yang sudah tidak ada sekarang. Arti lainnya dari nostalgia adalah kenangan manis pada masa yang telah lama silam. (<https://kbbi.lektur.id/nostalgia>)

3. Ide

Ide pokok isi merupakan sesuatu yang hendak di ketengahkan. Dalam hal ini banyak hal yang dapat dipkai sebagi ide, pada umumnya mencakup: 1. Benda dan alam (biasanya menjadi lukisan *still life*, genre dan *lanscape art*). 2. Peristiwa atau sejarah (*history painting*). 3. Proses teknis, 4. Pengalaman pribadi dan 5. Unsur garis, tekstur, warna (biasanya menjadi lukisan non representasional atau abstrak). Dalam diksi rupa edisi tiga (Susanto, 2018:191)

4. Seni Lukis

Seni lukis merupakan cabang dari seni rupa yang cara pengungkapannya diwujudkan melalui karya dua dimensional dimana unsur-unsur pokok dalam karya dua dimensional ialah garis dan warna. Lukisan merupakan hasil dari melukis di bidang dua dimensional (SP. Soedarso, 1990:11).

Berdasarkan uraian di atas yang dimaksud dengan Representasi nostalgia sebagai ide penciptaan seni Lukis adalah sebuah penggambaran proses mengenang masa lalu atau *flashback* yang direpresentasikan dan disajikan secara indah ke dalam karya seni lukis dengan menggunakan elemen-elemen seni rupa seperti garis, bentuk, dan warna ke dalam bidang dua dimensional.