

HERO DAN VILLAIN DALAM PENCIPTAAN

SENI LUKIS



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Fito Anugrah

NIM 0912016021

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2016

HERO DAN VILLAIN DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS



**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah
Satu syarat untuk memperoleh
Gelar sarjana S-I dalam bidang Seni Rupa Murni
2016**

Tugas akhir penciptaan karya seni berjudul:

HERO DAN VILLAIN DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS diajukan oleh Fito Anugrah, NIM 0912016021, 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 1 Juli 2016 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Amir Hamzah, S.Sn., M.A.
NIP 19700427 199903 1 003

Pembimbing II/Anggota

Deni Junaedi, S.Sn.,M.A.
NIP 19730621 200604 1 001

Cognate/Anggota

I Gede Arya Sucitra, S.Sn, M.A.
NIP 19670118 199802 1 001

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

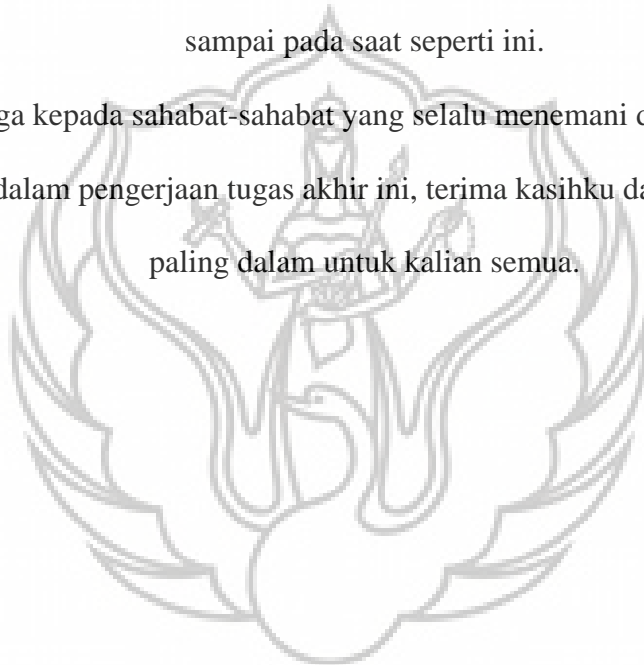
Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn.
NIP 19760510 200112 2 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

Tugas Akhir ini aku persembahkan kepada keluarga tercinta atas segala dukungan baik secara materi maupun moral yang tidak pernah ada habisnya sehingga saya bisa sampai pada saat seperti ini.

Begitu juga kepada sahabat-sahabat yang selalu menemani dan telah banyak membantu dalam pengerjaan tugas akhir ini, terima kasihku dari lubuk hati yang paling dalam untuk kalian semua.



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fito Anugrah

NIM : 0912016021

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Seni Rupa Murni

Judul Tugas Akhir : Hero dan Villain dalam Penciptaan Seni Lukis

Dengan ini menyatakan bahwa dalam tugas akhir karya seni ini, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan oleh pihak lain dan tidak terdapat duplikasi, tiruan atau membuat ulang karya orang lain secara sengaja.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 14 Juni 2016

Pembuat Pernyataan

Fito Anugrah

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbilalamin. Dengan memanjatkan segala puji serta syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan berkah dan karunianya, sehingga penulisan Tugas Akhir (skripsi) ini yang berjudul HERO DAN VILLAIN DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS, dapat terselesaikan.

Pada penyusunan Tugas Akhir ini semata-mata tidak merupakan hasil kerja sendiri, melainkan juga berkat bimbingan dan dorongan dari pihak-pihak yang telah membantu, baik secara materi maupun secara non materi. Maka dari itu diucapkan banyak terima kasih yang tidak terhingga serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah terlibat dan ikut membantu secara langsung maupun tidak langsung kepada yang terhormat:

1. Amir Hamzah, S.Sn., M.A., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak mengarahkan, mendukung, memberikan masukan dan mengajarkan pelajaran berharga selama penyusunan Tugas Akhir.
2. Deni Junaedi, S.Sn., M.A., selaku dosen pembimbing II yang juga telah mengarahkan, mendukung, memberikan semangat dan masukan dalam penyelesaian Tugas Akhir.
3. I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A., selaku *cognate* yang telah banyak memberikan masukan, dukungan dan pengarahan dalam seminar dan sidang kelulusan.

4. Yoga Budi Wantoro, M.Sn., selaku Dosen Wali yang telah banyak membimbing dalam proses akademik selama masa perkuliahan.
5. Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Suastiwi, M. Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof., Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh staff Dosen jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah banyak mengajarkan berbagai pelajaran berharga selama masa perkuliahan.
9. Seluruh staff Sekretariat Fakultas Seni Rupa yang telah banyak memberikan dukungan dalam bidang administrasi dari awal hingga akhir selama menjadi mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Kepada kedua orang tua bapak dan ibu yang selalu mendukungku selama ini.
11. Kepada kakak, abang dan adikku yang selalu mendukungku selama ini.
12. Keluarga besar Formmisi.
13. Kepada sahabat-sahabatku, Ardiansyah, Mario Viani, Ananda Saputra, Romel Jaro, Ega Budaya Putra, Ade, Melta desyika, dll.
14. Teman-teman angkatan 2009 Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Stanley Emil, Eka Susilawati, Ega Budaya, Hasan

Agus, Bayu Murti) yang telah bersama-sama dari awal hingga akhir masa perkuliahan.

15. Teman-teman seperjuangan dalam penyusunan Tugas Akhir.
16. Saya tidak dapat menulis seluruh nama di lembar ini, namun saya telah mengukir nama kalian di dalam hati, yang telah hadir, baik itu dalam hal penyusunan Tugas Akhir, perkuliahan, dan lingkungan di sekeliling. Kisah kalian takkan terlupakan.



Yogyakarta, 1 Juli 2016

Fito Anugrah

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Judul.....	ii
Halaman Pengesahan.	iii
Halaman Persembahan	iv
Halaman Pernyataan.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan	5
D. Makna Judul	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	9
A. Konsep Penciptaan	9
B. Konsep Perwujudan	13
BAB III PROSES PEWUJUDAN	21
A. Bahan	21
B. Alat.....	23
C. Teknik	24
D. Tahap Pembentukan.....	25
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	30
BAB V PENUTUP.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar Acuan

Gambar. 1 Contoh lukisan , Ardian Syaf	18
Gambar. 2 Contoh lukisan, I Nyoman Masriadi	19
Gambar. 3 Contoh lukisan, Jim Lee.....	20

Gambar Tahapan Pembentukan

Gambar. 4 Bahan dan Alat.....	25
Gambar. 5 Tahap Inkubasi	26
Gambar. 6 Sketsa	27
Gambar. 7 Proses pemunculan, pemberian warna dasar.....	27
Gambar. 8 Proses pemunculan, pemberian volume.....	28
Gambar. 9 Proses pemunculan, <i>finishing</i>	28

Gambar Karya

Gambar. 10 “ The Way Hero Born ” Cat akrilik di atas kanvas, 80x60 cm	31
Gambar. 11 “ Keluguan Sang Iblis ” Cat akrilik di atas kanvas, 80x60 cm	33
Gambar. 12 “ Pig Man ” Cat akrilik di atas kanvas, 80x60 cm	35
Gambar. 13 “ Sang Pemburu Api ” Cat akrilik di atas kanvas 100x80 cm	37
Gambar. 14 “ The Rapist ” Cat akrilik di atas kanvas, 80x60 cm	39
Gambar. 15 “ Hahahahaha ” Cat akrilik di atas kanvas, 80x60 cm.....	41
Gambar. 16 “ Aku Ingin Semua ” Cat akrilik di atas kanvas, 80x60 cm.....	43
Gambar. 17 “ Two Face ” Cat akrilik di atas kanvas, 80x60 cm	45

Gambar. 18	“ The Way Villain Born ”	Cat akrilik di atas kanvas, 80x60 cm 47
Gambar. 19	“ Rat Man ”	Cat akrilik di atas kanvas, 80x60 cm 49
Gambar. 20	“ Indonesian Wolfrine ”	Cat akrilik di atas kanvas, 80x60 cm 51
Gambar. 21	“ Pertarungan Hero ”	Cat akrilik di atas kanvas, 100x80 cm 53
Gambar. 22	“ Si Penghasut ”	Cat akrilik di atas kanvas, 80x60 cm 55
Gambar. 23	“ Hero Juga Bisa Kalah ”	Cat akrilik di atas kanvas, 100x80 cm	... 57
Gambar. 24	“ I Wanna Be A Hero ”	Cat akrilik di atas kanvas, 100x80cm 59
Gambar. 25	“ I am a Hero ”	Cat akrilik di atas kanvas, 100x80 cm 61
Gambar. 26	“ Jack The Ripper ”	Cat akrilik di atas kanvas, 80x60 cm 63
Gambar. 27	“ Lolicon ”	Cat akrilik di atas kanvas, 80x60 cm 64
Gambar. 28	“ Kamu Milikku ”	Cat akrilik di atas kanvas, 80x60 cm 66
Gambar. 29	“ Dulunya Pahlawan ”	Cat akrilik di atas kanvas, 80x60 cm 68

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	: Foto dan Biodata Mahasiswa 72
LAMPIRAN 2	: Foto Display Pameran 74
LAMPIRAN 3	: Foto Situasi Pameran 75
LAMPIRAN 4	: Foto Poster Pameran 76
LAMPIRAN 5	: Katalogus 77

BAB 1

PENDAHULUAN

Karya seni adalah sebuah bahasa visual dari penciptanya yang merupakan pengalaman atas permasalahan tertentu yang diamatinya dan diungkapkan dalam karya rupa dengan media dan teknik yang dikuasai. Karya seni rupa yang baik diharapkan memiliki karakteristik tersendiri melalui gaya yang berbeda dengan kekuatan dan keunikan, di samping di dalam isinya juga diharapkan dapat mampu menggugah perasaan batin sehingga karya tersebut dapat diperbincangkan secara luas.

Seni sebagai salah satu media untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran senimannya. Semua itu berawal dari kemampuan mencipta dalam mengekspresikan pengalaman estetis yang telah didapatnya. Melalui seni ide-ide yang muncul dari keseharian baik itu kondisi sosial politik dan sebagainya dituangkan ke dalam bentuk karya. Lingkungan menjadi penyumbang ide terbesar dalam menciptakan sebuah karya. Permasalahan yang muncul dalam lingkungan dapat menjadi gagasan yang menarik.

A. Latar Belakang

Komik adalah salah satu media hiburan yang banyak dinikmati anak-anak hingga orang dewasa. Melalui cerita bergambar ini diperkenalkanlah tokoh-tokoh seperti *Doraemon*, *Asterix*, *Donal Bebek*, *Superman*, *Batman*, *Tiger Wong* dan lain-

lain. Berawal dari sebuah komik *Donal Bebek* yang diberikan oleh orang tua, ketertarikan penulis terhadap dunia komik ini semakin bertambah hingga dewasa. Komik mempunyai daya tarik yang mampu membawa pembacanya ke dalam cerita yang digambarkan, memunculkan imajinasi tersendiri. Setelah membaca komik sering kali timbul keinginan untuk menirukan gaya dan karakter masing-masing tokoh seperti *Batman* atau *Superman* yang tidak sekadar menikmati gambar namun mengidentifikasi mulai dari gaya pakaian, bicara, hingga tingkah lakunya. Semua dilakukan karena ingin terlihat sama dengan sosok tokoh komik, meskipun seringkali hanya bermodal pakaian sederhana serta gerakan yang terbatas pada apa yang bisa dilakukan oleh anak kecil, namun ini tidak menghalangi keinginan untuk mengekspresikan diri layaknya karakter dalam komik. Komik favorit penulis adalah komik bergenre *Superhero*

Dalam komik kesukaan penulis seperti *Batman*, *Superman*, dan Si Buta dari Gua Hantu selalu terdapat dua karakter yang menonjol, yaitu pahlawan (*Hero*) dan penjahat (*Villain*). *Hero* adalah tokoh yang mempunyai tendensi untuk menolong orang lain, menyelamatkan dunia dari kejahatan. Mereka selalu melakukan aksi-aksi yang luar biasa, tokoh *Batman* menyelamatkan kota Gotham dari kejahatan, Wiro Sableng tokoh pahlawan fiksi Indonesia yang menjaga kedamaian negeri dari pendekar aliran hitam. Sebaliknya *villain* seperti Joker merupakan tokoh penjahat yang bernafsu untuk menguasai dunia demi mendapatkan apa yang diinginkan mereka, dengan merusak, menjarah bahkan membunuh. Kedua karakter yang berlawanan ini sama-sama memiliki kekuatan super dalam melancarkan aksinya.

Saat dewasa terjadi perubahan dalam cara memandang dan pemahaman *hero* dan *villain*, tidak hanya sebatas pada tokoh dalam komik yang memiliki kekuatan super, *hero* dan *villain* merupakan gambaran dari karakter manusia di dunia nyata, merupakan gambaran dari sifat-sifat manusia dalam kehidupan sehari-hari. Manusia memiliki sisi baik dan buruk di dalam dirinya, yang kemudian akan menentukan tindakan yang bisa berakibat baik atau buruk bagi orang lain maupun diri sendiri.

Hero tidak lagi dipandang sebagai seorang yang berkekuatan super dan mampu melakukan apapun yang mustahil bagi manusia biasa. *Hero* merupakan sebuah perjuangan pemikiran atau tindakan manusia yang membutuhkan keberanian serta pengorbanan. Tidak terbatas pada besar kecilnya tindakan yang dilakukan serta seperti apa fisik pelakunya. *Hero* merupakan simbol kebaikan, rasa aman serta ketulusan. Seorang *hero* bisa saja hadir dengan tindakan kecil namun berarti bagi hidup seseorang, bisa saja seorang yang pengecut namun melawan dirinya karena keinginan untuk melindungi sesuatu. Memberanikan diri untuk melawan rasa takutnya. *Hero* dinilai dari ketulusan, keinginan serta pengorbanan yang dilakukan pelakunya.

Begitu juga sebaliknya, *villain* atau seorang penjahat dalam dunia nyata tidak hanya seseorang berkekuatan super yang ingin menguasai dunia dengan kejahatannya, atau seorang psikopat. *Villain* merupakan tindakan serta pemikiran dalam diri manusia yang berdampak buruk bagi orang lain dan dirinya sendiri. Sosok *villain* merupakan orang yang memiliki penyimpangan perilaku yang merugikan orang lain. Penyimpangan perilaku ini mengarah pada hal yang negatif, cenderung

untuk merusak dan melukai. *Villain* merupakan sebuah karakter yang datang dari keinginan untuk mendominasi, menguasai, serta sifat rakus yang ada dalam diri manusia.

Sifat-sifat *villain* dapat diidentifikasi pada kawan-kawan ketika SMA dulu, seorang siswa bandel yang sangat suka mengintimidasi siswa lain yang lebih lemah, kelakuan tersebut dianggap sebagai sesuatu yang menyenangkan bagi siswa tersebut. Sebaliknya ada juga seorang siswa yang melawan rasa takutnya dan rela babak belur karena menolong teman karibnya dari tindakan pemerasan oleh preman di sekitar sekolahnya dianggap sebagai pahlawan.

Kesadaran akan *hero* dan *villain* ini muncul kembali pada akhir masa pendidikan di ISI Yogyakarta. Menampilkan tokoh *hero* dan *villain* dalam kehidupan sehari-hari untuk dijadikan objek lukisan memiliki tantangan tersendiri. Menggabungkan unsur-unsur komik ke dalam lukisan dengan figur-figur yang imajinatif dengan pengamatan dan pengalaman tentang permasalahan yang ada dalam keseharian. *Hero* dan *villain* sangat inspiratif untuk dijadikan dasar pijakan dalam penciptaan sebuah karya seni lukis yang menarik. Oleh karena itulah tema ini dipilih untuk tugas akhir.

B. Rumusan Penciptaan

Setiap penciptaan suatu karya seni menghadirkan permasalahan yang menjadi dasar pijakan dalam proses penciptaan. Beberapa hal yang menjadi permasalahan atau

ide yang hendak diuraikan dalam tulisan maupun karya seni dalam tugas akhir ini adalah:

1. Sikap/perilaku *hero* dan *villain* apa saja yang menarik untuk diungkapkan menjadi karya seni lukis.
2. Bagaimana visualisasi karakter *hero* dan *villain* dalam Lukisan.
3. Bahan dan alat apa, serta teknik bagaimana yang dipergunakan untuk melukiskannya.

C. Tujuan

Penciptaan karya seni itu juga memiliki tujuan masing-masing. Beberapa hal yang menjadi tujuan penciptaan karya seni ini adalah:

1. Mengemukakan perilaku *hero* dan *villain*.
2. Memvisualisasikan *hero* dan *villain* ke dalam lukisan.
3. Memanfaatkan bahan dan alat serta teknik untuk menampilkan ide *hero* dan *villain* menjadi lukisan.

D. Makna Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam pengertian judul mengenai “Hero dan Villain dalam Penciptaan Karya Seni Lukis” maka definisi dari kata atau istilah yang digunakan dalam judul tersebut ditegaskan sebagai berikut:

Hero :

Dalam kamus Oxford Dictionaries

*Hero: a person, typically a man, who is admired for their courage outstanding achievements, or noble qualities.*¹

Dalam bahasa Indonesia: orang, biasanya seorang pria, yang dikagumi karena keberanian prestasi luar biasa mereka, atau sifat-sifat mulianya.

dalam kamus besar bahasa Indonesia

Hero: 1 orang yang dihormati karena keberanian (pribadi yang mulia dan sebagainya); pahlawan; 2 orang yang dikagumi karena kecakapan, dalam novel, puisi, dan sebagainya yang mampu menimbulkan rasa simpati pembaca.²

Menurut Stan Lee:

*Hero is a person who does heroic deeds and has the ability to do them in a way that a normal person couldn't.*³

Villain :

Dalam kamus Oxford Dictionaries

*Villain : (In a film, novel, or play) a character whose evil actions or motives are important to the plot.*⁴

Dalam bahasa Indonesia: (di dalam film, novel, atau permainan) suatu karakter yang memiliki tindakan atau motif jahat yang penting untuk plot.

¹www.oxforddictionaries.com/definition/english/hero n.d. , diakses pada tanggal 20 Mei 2016 pukul 20.25

² Kbbi.web.id/Hero., Diakses pada tanggal 3 Juli 2016, pukul 14.19

³ Robin S. Rosenberg dan Peter Coogan, *What Is A Superhero*, (Usa: Oxford University Press, 2013), p.5

⁴www.oxforddictionaries.com . op.cit., villain

Dalam kamus besar bahasa Indonesia

Kejahatan : 1 perbuatan yang jahat; 2 sifat yang jahat; 3 dosa; 4 perilaku yang bertentangan dengan nilai dan norma yang berlaku yang telah disahkan oleh hukum tertulis.⁵

Menurut Stan Lee:

*Villain is a person who does evil deeds and has the ability to do them in a way that a normal person couldn't.*⁶

Dalam :

“bagian yang di dalam”⁷

Penciptaan :

Menurut Soedarso Sp.

Penciptaan adalah berasal dari kata kerja “cipta” yang artinya imajinasi untuk membuat suatu karya, membuat sesuatu yang baru yang belum pernah ada.⁸

Seni Lukis :

Menurut Soedarso Sp. Seni lukis merupakan :

“Suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna”.⁹

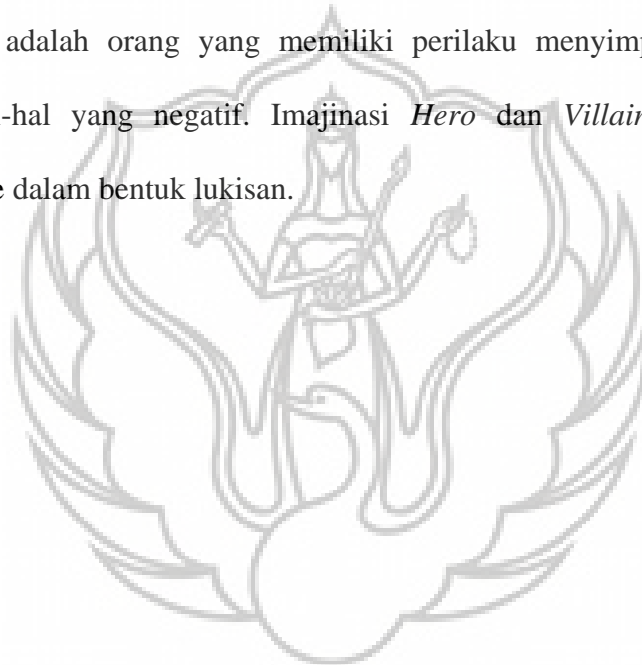
⁵ Kbbi.web.id.op.cit., kejahatan

⁶ Robin S. Rosenberg dan Peter Coogan, *What Is A Superhero*, (Usa: Oxford University Press, 2013), p.5

⁷ Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya, 2009), p.114.

⁸ Soedarso Sp, *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990), p.109.

Kesimpulan dari penjelasan di atas mengenai penegasan judul “Hero dan Villain dalam Penciptaan Seni Lukis” adalah perwujudan *hero* dan *villain* serta karakter dan sifatnya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam tulisan ini *hero* berarti seseorang yang melakukan tindakan positif, berani melawan rasa takut, berani berkorban, untuk seseorang yang kemudian menjadi sesuatu yang sangat berarti bagi orang itu atau masyarakat. Sementara secara umum *villain* merupakan kebalikan dari *hero*. *Villain* adalah orang yang memiliki perilaku menyimpang dan cenderung menyukai hal-hal yang negatif. Imajinasi *Hero* dan *Villain* tersebut kemudian diwujudkan ke dalam bentuk lukisan.



⁹ Ibid, p.11.