A. Judul : Hero dan villain dalam penciptaan seni lukis

B. Abstrak

Oleh
Fito Anugrah
(NIM. 0912016021)

Komik merupakan media hiburan yang banyak diminati anak-anak dan orang dewasa. di dalam komik umumnya terdapat dua karakter berbeda yaitu *hero* dan *villain*. *Hero* dan *villain* adalah dua tokoh yang mencerminkan karakter baik dan buruk, dua tokoh ini biasa terdapat dalam cerita komik.

Dalam cerita komik kedua karakter ini saling bertentangan, *hero* yang merupakan karakter baik adalah tokoh yang mempunyai tendensi untuk menolong orang lain, menyelamatkan dunia dari kejahatan, sebaliknya *villain* 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.

Namun, *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.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Tugas akhir ini mencoba menampilkan tokoh *hero* dan *villain* dalam kehidupan sehari-hari untuk *dijadikan* objek lukisan. Menggabungkan unsur-unsur komik ke dalam lukisan dengan figur-figur yang imajinatif dengan pengamatan dan pengalaman tentang permasalahan yang ada dalam keseharian.

Abstract

Comics is an entertainment media which attracted many children and adults. in the comics Generally there are two different characters that hero and villain. Hero and villain are two figures that reflect the character of good and bad, these two figures are common in comics.

In the comic strip these two characters are conflicting, a hero who is a good character is a character that has a tendency to help others, to save the world from evil, otherwise villain is a villain who desires to rule the world in order to get what they want them to spoil, plunder even kill. Both of these opposite characters both have super powers in the conduct of the action.

However, the hero and the villain is not limited to the characters in the comics that have super powers, hero and villain is a depiction of human characters in the real world, a picture of human nature in everyday life. Humans have a good side and the bad in him, which will then determine actions that can be good or bad for others or to themselves.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

The final task is to try to show you a hero and villain characters in everyday life to painting as object. Combining elements of comics into the painting with figures imaginative experience and views on current issues in everyday life.

C. Pendahuluan

c.1. 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*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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 negri 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 tindakkan 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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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.

c.2. 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.3. Teori dan Metode

Teori

Seni rupa adalah media untuk mengekspresikan apa yang dirasakan senimannya. Emosi serta pemikiran yang ada dalam diri seniman dituangkan dalam bentuk karya, salah satunya melalui seni lukis. Setiap karya memiliki tema dan karakter berbeda yang seringkali mencerminkan perasaan dan pemikiran senimannya terhadap persoalan di lingkungan sekitarnya.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Manusia sebagai individu yang berada di tengah-tengah masyarakat, sikap individu dalam kelompok ataupun tindakan terhadap orang lain bisa positif atau pun sebaliknya. Tindakan positif adalah tindakan yang dilakukan dengan maksud baik dan tanpa adanya kerugian di antara kedua belah pihak. Tindakan negatif dimaksudkan tindakan yang dapat berpengaruh buruk, baik buat dirinya sendiri maupun untuk orang lain.

Dalam kehidupan sehari-hari ada berbagai jenis tingkah laku, karakter dan sifat manusia. Manusia pada dasarnya mempunyai sikap negatif dan positif yang kemudian akan menentukan arah tindakan seseorang.

Dalam bukunya Saifuddin Azwar menjelaskan mengenai sikap:

> "Menurut kelompok pemikiran yang diwakili oleh para ahli seperti Chave (1982), Bogardus (1931), LaPierre (1934) dan Gordon Allpost (1935) tokoh terkenal dibidang psikologi sosial dan psikologi kepribadian yang konsep mereka mengenai sikap lebih kompleks. Sikap merupakan semacam kesiapan untuk bereaksi terhadap suatu objek dengan cara-cara tertentu. Dapat dikatakan bahwa kesiapan yang dimaksudkan merupakan kecenderungan untuk bereaksi dengan cara tertentu apabila individu dihadapkan pada suatu stimulus yang menghendaki adanya respon".[1]

Berbagai faktor yang memberi pengaruh dalam pembentukan sikap seseorang antara lain pengalaman pribadi, kebudayaan, orang lain yang dianggap penting, media massa, institusi atau lembaga pendidikan dan lembaga agama, serta faktor emosi dalam diri individu. Hal ini menghasilkan tindakan positif dan negatif yang berbeda-beda dari setiap individu dalam kehidupan sehari-hari.

---

[1] Saifuddin Azwar, *Sikap Manusia*, (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar, 1995), p.5.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Seseorang yang memiliki kecenderungan sikap yang baik akan menghasilkan karakter yang sesuai dengan karakter seorang *hero*, (karena *hero* merupakan suatu karakter dengan tindakan yang positif, atau merupakan simbol dari tindakan serta pemikiran yang positif). Sementara seorang yang bertindak jahat (*villain*) adalah orang yang memiliki kecenderungan perilaku agresi.

Menurut Umi Kulsum dan Mohammad perilaku agresi adalah:

"Tingkah laku pelampiasan dari perasan frustrasi untuk mengatasi perlawanan dengan kuat atau menghukum orang lain, yang ditujukan untuk melukai pihak lain secara fisik maupun psikologis pada orang lain yang dapat dilakukan secara fisik maupun verbal".[2]

Perilaku agresif ini lah yang kemudian mendorong orang untuk berbuat jahat. Dalam buku Pengantar Piskologi dari Umi Kulsum dan Moh. Jauhar juga dijelaskan bahwa ada dua faktor yang membentuk perilaku seseorang yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah kumpulan dari unsur-unsur kepribadian yang secara simultan mempengaruhi perilaku manusia.[3] Faktor internal ini yaitu: insting biologis, kebutuhan psikologis, dan pikiran. Faktor internal ini sebagian terbentuk secara genetis atau dibawa dari sifat-sifat turunan keluarga, baik sifat fisik maupun sifat jiwa. Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berada di luar diri manusia, namun secara langsung memengaruhi perilakunya.[4]Faktor eksternal ini yaitu: lingkungan keluarga, lingkungan sosial dan lingkungan pendidikan.

---

[2]Umi Kulsum, Mohammad Jauhar, *Pengantar Psikologi Sosial* ,(Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2014), p.242.

[3] Ibid., p.62

[4] Ibid., p.64

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Sikap negatif dan positif memengaruhi karakter seseorang serta membentuk kepribadian dan pola pikir. Ini juga akan membentuk dorongan tingkah laku positif atau negatif yang akan dipilih. Menurut Doni Kusuma, karakter adalah ciri, karakteristik, gaya ataupun sifat diri dari seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungannya. Terbentuknya karakter tidak lepas dari peranan lingkungan serta keluarga.

komik merupkan inspirasi serta referensi penulis dalam membahas tema *hero* dan *villain* khususnya komik-komik yang disukai penulis antara lain, *Batman*, *Superman*, Si Buta dari Gua Hantu. Komik tersebut memiliki dua tokoh penting dengan karakter yang berbeda. Dalam konsep penciptaan karya TA ini tokoh komik menjadi referensi serta perbandingan antara *hero* dan *villain* dalam komik dan dunia nyata.

Maka karya seni Tugas Akhir ini tercipta dari sebuah ide kreatif personal yang dialami dari permasalahan keseharian serta lingkungan sekitar. Oleh karenanya secara tidak langsung lingkungan juga memberi sumbangan ide. Dalam berkarya seperti yang diungkapkan Achmad Sadali bahwa, "Unsur lingkungan merupakan pengaruh penting dalam proses kreasi, termasuk adanya lingkungan dalam diri seniman (semesta mikro) dan lingkungan luar (semesta makro) yang memengaruhi proses kerja seniman".[5]

---

[5] Manmannorr, *Wacana Kritik Seni Rupa Indonesia*, (Bandung: Penerbit Nuansa Oktober, 2002), p.64.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Tugas akhir ini mencoba mengungkapkan sebuah permasalahan yang terjadi di masyarakat. Khususnya perilaku dari kondisi sosial saat ini. Menyangkut kehidupan manusia dengan sikap serta pemikiran negatif atau positif yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Menangkap momen-momen tersebut lalu dihadirkan dengan bahasa visual melalui karakter *hero* dan *villain* dalam komik. Menghadirkan sosok figur yang dengan karakter visual *hero* dan *villain* yang bertujuan sebagai refleksi dari karakter *hero* dan *villain*.

Berdasarkan uraian di atas maka konsep penciptaan yang diangkat merupakan bentuk-bentuk tindakan dari sikap serta pemikiran negatif dan positif yang berkembang saat ini. *Hero* dan *villain* dihadirkan ke dalam lukisan dalam bentuk figur-figur yang merupakan gabungan *hero* dan *villain* dalam komik serta sikap dan karakter yang serupa dalam dunia nyata.

Lukisan ini mengangkat figur-figur yang imajinatif yang ditampilkan untuk mengangkat masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari agar mendapat perhatian sebagai sebuah tindakan yang pantas diapresiasi atau ditanggulangi.

Metode

Konsep perwujudan ini didasarkan dari analisa komik dalam bentuk-bentuk *hero* dan *villain* Amerika seperti yang diterbitkan oleh DC comic dan Marvel. Banyak hal yang menarik dari *hero* dan *villain* ini yaitu dari sisi karakteristik objek, warna, bentuk, dan juga simbolnya, menurut Sujono Soekamto Simbol atau lambang merupakan sarana atau mediasi untuk membuat dan menyampaikan suatu pesan,

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

menyusun sistem epistimologi dan keyakinan yang dianut.[6] Dalam karya ini simbol digunakan sebagai sebuah pesan untuk menyampaikan maksud yang ada dalam lukisan.

Perwujudan dalam TA ini adalah figuratif atau bentuk yang berasal dari alam yang mengacu pada benda-benda yang dikenal di sekitar kita bentuk karakter seringkali menunjukkan proporsi badan yang lebih besar dari manusia pada umumnya dengan bentuk otot-otot yang sangat ditonjolkan dan kadang kala terkesan terlalu berlebihan, ini ditujukan untuk menunjukkan kekuasaan dan kehebatan karakter tersebut. Ada juga yang dibuat lebih kurus dan menyeramkan untuk menunjukkan karakter yang kejam dan memiliki penyakit psikologi yang berbahaya, seperti yang ditunjukkan dalam karakter Joker.

Penggunaan warna-warna cenderung menampilkan karakter dari *hero* atau *villain* itu sendiri. Seperti *Batman* yang merupakan pahlawan yang berasal dari kegelapan memakai warna hitam dan menggunakan kelelawar sebagai simbol kegelapan tempat dia berasal dan menemukan jati dirinya.

Perwujudan karya tugas akhir ini dihadirkan sebagai sarana pengekspresian ide-ide, imajinasi yang merupakan daya pikir untuk membayangkan atau menciptakan gambar kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang, dan fantasi yang merupakan daya untuk menciptakan sesuatu dalam angan-angan, untuk divisualisasikan melalui proses perenungan, pengamatan dan pemahaman akan kegelisahan-kegelisahan yang dirasakan. Bentuk *hero* dan *villain* dalam komik

[6] Sujono Soekamto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), p.187

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

kemudian digabungkan dengan bentuk-bentuk karakter yang ada dalam kehidupan nyata dan dihadirkan melalui lukisan sesuai dengan maksud dan tujuan yang ingin disampaikan. Hal ini juga merupakan representasi dari kondisi diri maupun lingkungan sekitar atas permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Pada konsep perwujudannya, diterapkan berbagai unsur rupa yang mencangkup, Garis, Warna, Bentuk, Komposisi. Berikut uraiannya:

1. **Garis**

   Garis merupakan perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar atau kesan yang terbentuk oleh batas limit dari bentuk. Dalam karya ini garis hadir sebagai batasan dari bentuk atau warna. Penggunaan *outline* bertujuan untuk menegaskan bentuk. Lewat garis, diharapkan karakter *her*o dan *villain* yang diungkapkan mempunyai kekuatan dan mencerminkan karakter dari tokoh.

2. **Warna**

   Karakteristik warna menjadi pertimbangan mendasar dalam mengungkapkan bentuk-bentuk personal. Penerapan warna pada setiap objek lukisan telah mengalami suatu pertimbangan dan pengolahan yang terus menerus, baik efeknya secara psikologis maupun nilai estetisnya. Hal ini dikarenakan warna mempunyai efek-efek psikologis yang dapat mempengaruhi perasaan manusia. Berkaitan dengan warna dan pengaruhnya

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

terhadap psikologi Fajar Sidik mengungkapkan bahwa, "Peranan warna yang terutama ialah kemampuannya untuk lebih dalam mempengaruhi mata getar-getarannya menerobos hingga membangkitkan emosi".[7] Penggunaan warna mempunyai pengaruh yang besar terhadap lukisan. Selain itu warna mempunyai beberapa fungsi yang dapat mendukang karakter objek dan tema yang diangkat. Seperti yang dijelaskan sebagai berikut: "Warna mempunyai tiga fungsi yaitu: warna simbol, media ekspresi dan warna tanpa mengasosiasikan sesuatu".[8]

Warna yang divisualkan pada karya seni lukis ini cenderung menggunakan warna-warna cerah campuran seperti yang sering digunakan dalam komik Amerika serta karya-karya digital painting. Penggunaan warna terkadang juga membawa makna tersendiri untuk mendukung tema lukisan. Seperti warna merah dan hitam yang bermakna kejahatan, atau warna biru yang mencerminkan ketenangan yang berarti kebaikan.

3. Bentuk

Bentuk dihadirkan sebagai sebuah uraian gagasan untuk diwujudkan melalui pengalaman dari pemikiran, pengetahuan, perasaan akan keindahan serta didukung oleh kemampuan teknis dalam mewujudkan karya seni.

---

[7] Fajar Sidik dan Aming Prayitno, *Desain Elementer*, (STSRI, ASRI Yogyakarta. 1981), p.12
[8] Ibid., p.4

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Menurut Aristide Maillol bentuk adalah "sarana untuk mengeksprsikan ide-ide"[9], dengan tetap mempertimbangkan keharmonian, sudut pandang dan aspek tata rupa sehingga dalam tugas akhir ini wujud yang akan ditampilkan adalah karakter *hero* dan *villain* dalam komik yang digabungkan dalam bentuk *hero* dan *villain* dalam dunia nyata. Penggunaan bentuk *hero* dan *villain* dalam komik ini ditujukan untuk mendapatkan kesan dramatis, kokoh, angkuh, dan menyeramkan kedalam karya seni lukis.

4. Komposisi

Komposisi dalam setiap karya sangat dipertimbangkan secara matang. Komposisi adalah sebuah teknik penempatan dalam menyusun bidang-bidang objek sehingga membangun kesatuan dalam menghadirkan kesan seimbang dan harmonis, komposisi yang disajikan sebagian besar komposisi formal atau seimbang. Terkadang menyimpang dari komposisi yang biasa, untuk mencari kemungkinan yang lain sehingga lebih menarik dan sesuai dengan suasana hati yang ingin ditampilkan. Komposisi yang sering digunakan adalah komposisi seimbang, komposisi ini digunakan untuk menonjolkan karakter utama dalam lukisan, selain itu juga untuk menambah kesan dramatis dari karya.

[9] Soedarso SP, *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, (Jakarta: CV, Studio Delapan Puluh Interprise, 2000), p.150.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Komposisi yang akan ditampilkan adalah komposisi formal dengan objek berada ditengah dan mendominasi sebagian besar bidang kanvas, ini bertujuan untuk memaksimalkan tampilan karakter dari tokoh nya.

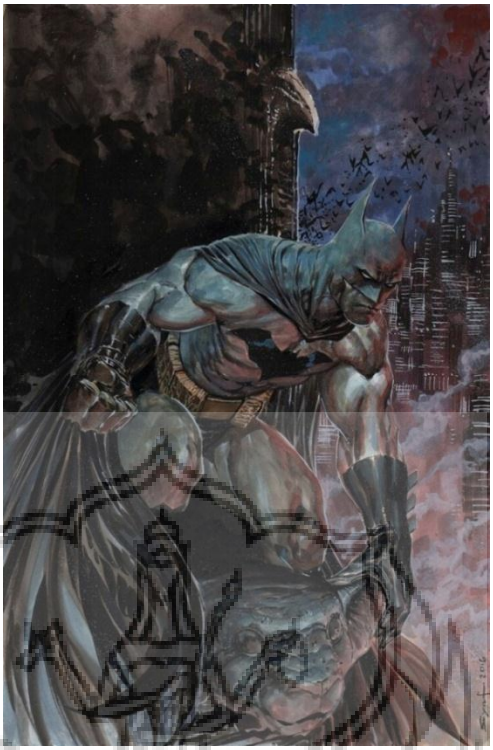
5. Balon Dialog

Dalam beberapa karya terdapat penggunaan balon dialog yang merupakan bagian dari lukisan. Penggunaan balon dialog sendiri bertujuan untuk mendapatkan kesan lukisan yang menyerupai komik, yang merupakan ide awal dari tema ini. selain itu balon dialog juga bertujuan untuk mempertegas makna lukisan.

Berdasarkan uraian mengenai elemen-elemen pembentukan karya seni di atas dapat dinyatakan bahwa konsep bentuk dalam penciptaan *hero* dan *villain* adalah menghadirkan objek *hero* dan *villain* yang merepresentasikan karakter manusia dalam kehidupan sehari-hari. penciptaan Tugas Akhir ini menimbang dari beberapa pemikiran dan penghayatan rasa untuk menciptaan karya yang sesuai dengan harapan sehingga mempunyai keunikan tersendiri serta berbagai bentuk yang variatif.

Referensi visual yang diadopsi dalam penciptaan ini, yaitu I Nyoman Masriadi, Heri Dono, Jim Lee dan Ardyan Syaf. Ini dikarenakan perupa tersebut adalah seniman yang sering kali mengangkat *hero* dan *villain* ke dalam karyanya. Ardyan Syaf dan Jim Lee adalah *comic artist* yang sering membuat karya *Hero* dan *Villain* untuk penerbit DC (Detective Comics).

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



Gb.1. **Ardian Syaf**, *Batman*, 2009
Cat Air di atas kertas
Sumber: pinterest.com (diakses pada, 24 Mei 2016, pukul 20.45)

Karya ini dipilih karna tema dalam lukisan ini adalah *Hero*. Lukisan ini menampilkan sosok Batman yang merupakan salah satu tokoh komik DC. Teknik aquarel yang dipakai menjadi salah satu referensi penulis dalam berkarya serta penggunaan warna gelap yang mampu menampilkan kesan kelam dan kokoh dari tokoh Batman. Selain itu komposisi yang dipakai juga menjadi referensi dalam pembuatan karya dalam tugas akhir ini.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb.2**. I Nyoman Masriadi**, *Sorry Hero, I forgot*, 2011
Acrylic on canvas 200x300cm
(Sumber : ivaa-online.org diakses pada tanggal 25 Mei 2016, pukul 20.45)

Karya Masriadi ini menampilkan figur yang imajinatif dengan proporsi badan yang berotot serta penggunaan warna terang yang dapat dijadikan referensi dalam karya tugas akhir ini. Warna yang dipakai juga digunakan dalam menampilkan sosok hero pada karya tugas akhir ini.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb.3.**Jim Lee**, *Wonder* Women,2011
Digital painting
(Sumber: pinterest.com diakses pada tanggal 25 Mei 2016, pukul 20.45)

Karya ini dipilih sebagai acuan karna penggunaan teknik serta warna yang mampu menampilkan kesan Heroik pada lukisan serta pemilihan komposisi pada karya ini juga menjadi acuan. Tema yang diangkat juga merupakan tema *Hero* sehingga dapat dijadikan referensi dalam karya tugas akhir ini.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

D. Kesimpulan

Tema dalam tugas akhir ini berangkat dari hobi membaca komik kemudian muncul sebagai ide dalam penciptaan. *Hero* dan *villain* mengetengahkan karakter pahlawan dan penjahat, dalam tugas akhir ini *hero* dan *villain* diangkat untuk menampilkan sosok mereka dalam dunia nyata berdasarkan sifat-sifat serta karakter manusia pada umumnya. Semua itu ditampilkan dalam bentuk figuratif dan imajinatif.

Dalam tugas akhir ini terdapat karya yang dirasa optimal dan kurang optimal terutama dari segi pengerjaan, semua terjadi karena keterbatasan waktu yang dimiliki penulis. Karya yang paling optimal dari adalah karya yang berjudul "Hero Juga Bisa Kalah" karya ini dianggap paling optimal karna penggarapan yang baik serta dilakukan dalam waktu yang cukup untuk mendapatkan komposisi, warna, serta bentuk yang menarik dan sesuai dengan yang diinginkan yaitu karakter yang ingin disampaikan, sementara karya yang kurang optimal adalah karya yang berjudul "Jack The Ripper" karya ini dianggap kurang optimal dikarenakan penggarapan yang terburu-buru, sehingga tidak mencapai hasil yang diinginkan.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

E. Daftar Pustaka

Azwar, Sifuddin. *Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.

Hanazawa, kengo. *I Am a Hero.* Japan: Shogakukan, 2009.

Kulsum, Umi dan Jauhar, Mohammad. *Pengantar Psikologi Sosial.* Jakarta: Perstasi Pustaka Publising, 2014.

Manmannorr. *Wacana Kritik Seni Rupa Indonesia.* Bandung: Penerbit Nuansa Oktober, 2002.

Retnoningsih, Suharso dan Aana. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Semarang: Widya Karya, 2009.

Sp, Soedarso. *Tinjauan Seni : Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni.* Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990.

Rosenberg S, Robin dan Coogan, Peter. *What Is A Superhero*. Usa: Oxford University Press, 2013.

Sucitra, I Gede Arya. *Pengetahuan Bahan Lukisan.* Yogyakarta: Badan Penerbit Isi Yogyakarta, 2013.

Sidik, Fajar dan Prayitno, Aming. Desain Elementer. Yogyakarta: STSRI, ASRI, 1998.

Soekamto, Sujono. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta