

**PAMERAN TUNGGAL SENI LUKIS ERZA BUDI
FAISAL “GATOTKACA TANDING” DI KAFE
SIGNATURA YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN

Disusun Oleh

Herlambang Garuda Nusantara

1710117026

**PROGRAM STUDI S1-TATA KELOLA SENI
JURUSAN TATA KELOLA SENI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2023

**PAMERAN TUNGGAL SENI LUKIS ERZA BUDI
FAISAL “GATOTKACA TANDING” DI KAFE
SIGNATURA YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN

Disusun Oleh

Herlambang Garuda Nusantara

NIM 1710117026

**PROGRAM STUDI S1-TATA KELOLA SENI
JURUSAN TATA KELOLA SENI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul:

PAMERAN TUNGGAL SENI LUKIS ERZA BUDI FAISAL

“GATOTKACA TANDING” DI KAFE SIGNATURA YOGYAKARTA.

Diajukan oleh Herlambang Garuda Nusantara, NIM 1710117026, Program Studi Tata Kelola Seni, Jurusan Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir.

Ketua Jurusan Tata Kelola Seni

Ketua/Pembimbing 1


Dr. Mijke Susanto, S.Sn., M.A

NIP. 19731022 2003121 001

Pembimbing 2


Rr. Vegasari Adya Ratna, S.Ant., M.A

NIP. 19920712 201903 2020

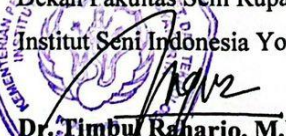
Cognate/Anggota


A. Sudjud Dartanto, S.Sn. M.Hum

NIP. 19760522 200604 1 001



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum

NIP. 19691108 199303 1 001

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Herlambang Garuda Nusantara

NIM : 1710117026

Jurusan : Tata Kelola Seni

Fakultas : Seni Rupa

Judul Tugas Akhir Penciptaan:

PAMERAN TUNGGAL SENI LUKIS ERZA BUDI FAISAL

“GATOTKACA TANDING” DI KAFE SIGNATURA YOGYAKARTA

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan laporan tugas akhir penciptaan yang dibuat adalah hasil karya penulis sendiri dan benar keasliannya. Apabila kemudian hari penulis skripsi ini merupakan plagiat atau jiplakan, maka penulis bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus menerima sanksi yang telah ditentukan

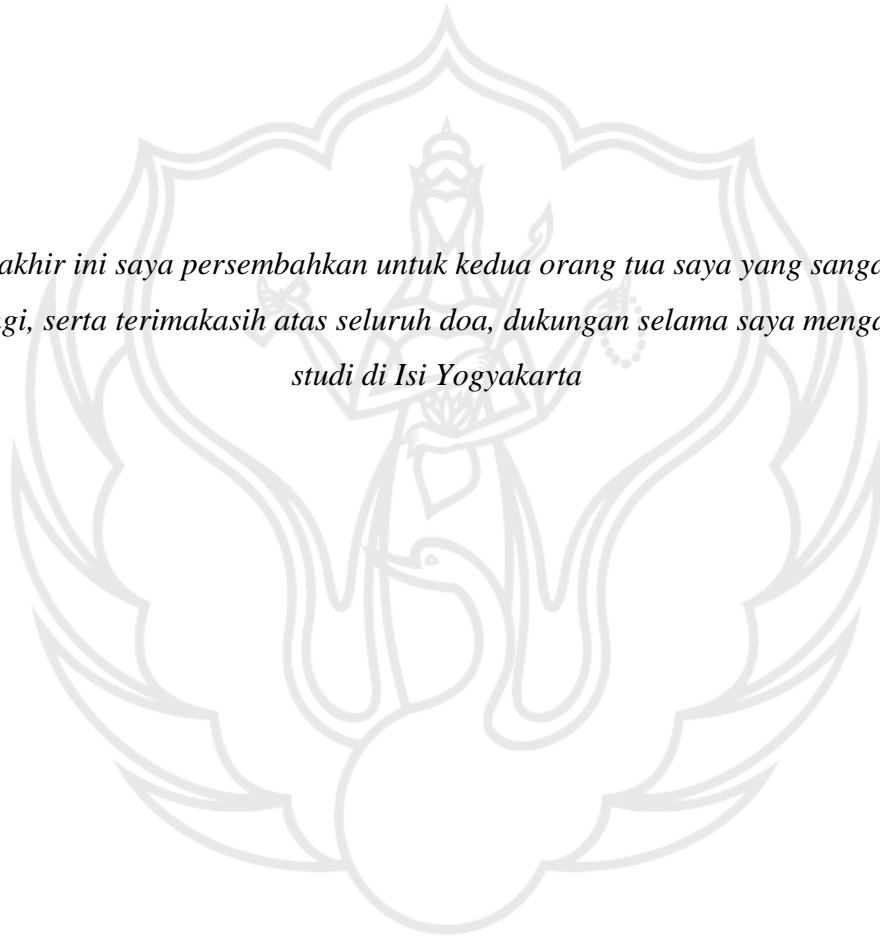
Yogyakarta, 1 Januari 2022



Herlambang Garuda Nusantara

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya yang sangat saya sayangi, serta terimakasih atas seluruh doa, dukungan selama saya mengambil studi di Isi Yogyakarta



**“DUNIA INI CUKUP UNTUK MEMENUHI KEBUTUHAN
MANUSIA, BUKAN UNTUK MEMENUHI KESERAKAHAN
MANUSIA”**

(Mahatma Gandhi)



KATA PENGANTAR

Puji syukur dihantarkan kepada Allah SWT, Tuhan segala ilmu pengetahuan, serta segala doa untuk nabi Muhammad S.A.W. yang telah menjadi representasi dari pribadi inklusif. Atas rahmat dan petunjuk-Nya tugas akhir **Pameran Tunggal Seni Lukis Erza Budi Faisal “Gatotkaca Tanding” Di Kafe Signatura Yogyakarta** dapat dilaksanakan dan dituntaskan dengan maksimal. Penulisan tugas akhir ini dibuat dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan tingkat sarjana strata satu (S-1) pada Program Studi Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Yogyakarta.

Selama proses pelaksanaan dan penulisan tugas akhir ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Atas hal tersebut, ucapan terimakasih ditujukan kepada:


1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Mikke Susanto, S. Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Tata Kelola Seni dan Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan masukan selama proses penulisan dan pelaksanaan Tugas Akhir.
4. Rr. Vegasari Adya Ratna, S.Ant.,M.A. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan masukan selama proses penulisan dan pelaksanaan Tugas Akhir.
5. A. Sudjud Dartanto, S.Sn., M.Hum. selaku dosen penguji ahli pada ujian Tugas Akhir.
6. Dr. Yohana Ari Ratnaningtyas, SE.,M.Si selaku dosen wali yang telah memberi materi selama studi serta kritik yang membangun.
7. Segenap Dosen dan Staff Jurusan Tata Kelola Seni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

8. Bapak dan ibu saya yang saya sayangi, terimakasih atas kepercayaan, dukungan untuk menempuh studi di Isi Yogyakarta.
 9. Angela Handoko selaku operational manager dari Signatura Coffee
 10. Teman-teman panitia yang banyak membantu dalam melaksanakan Tugas Akhir ini.
 11. Teman Seperjuangan Andi Ahmad Nafi' Najamudin, Elly Saputra Agung yang selalu memberikan dukungan dalam proses pelaksanaan Tugas Akhir.
 12. Teman-teman Tata Kelola Seni, dan terkhusus Angkatan 2017 sebagai teman seperjuangan dalam menempuh Pendidikan.
 13. Delviana Fitoni Ayu Suminar, tersayang yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama mengerjakan Tugas Akhir.
 14. Vespa Primavera berwarna biru yang selalu menemani perjalanan saya dalam menempuh Pendidikan dan proses dalam Tugas Akhir ini.
- Semoga amal budi dari mereka yang disebutkan diatas mendapatkan balasan yang baik.

Dalam penciptaan ini sangat disadari masih terdapat banyak kekurangan. Besar harapan saya atas kritik dan saran terhadap penciptaan ini agar dapat semakin mutakhir dan bermanfaat bagi semua. Atas partisipasi dan apresiasinya saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 1 Januari 2022

Penulis,



Herlambang Garuda Nusantara

INTISARI

Pameran tunggal seni lukis Erza Budi Faisal “Gatatkaca Tanding” merupakan pameran edukasi yang bertujuan mengenalkan kembali cerita pewayangan jawa kepada masyarakat umum khususnya generasi sekarang. Erza Budi Faisal adalah seniman yang berasal dari kota Yogyakarta dengan ciri khas karakter yang menyerupai tokoh kartun *Micky Mouse* dan dieskplorasi kedalam berbagai bentuk gestur dalam karyanya. Pameran tunggal ini menghadirkan standar ruang pamer dengan memanfaatkan kafe Signatura sebagai tempat pelaksanaannya. Dalam pameran ini menghadirkan 12 karya seni lukis dengan berbagai bentuk kanvas dan ukuran dari seniman Erza Budi Faisal yang mengeksplorasi cerita pewayangan jawa khususnya tokoh Gatotkaca kedalam karakter asli dari Erza. Erza memakai warna-warna yang cenderung mengarah ke warna lembut agar nyaman untuk dinikmati oleh pengunjung pameran.

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif, metode tersebut dipilih guna untuk mengetahui cerita pewayangan tokoh Gatotkaca pada saat melawan musuhnya. Proses pengelolaan pameran tunggal seni lukis Erza Budi Faisal “Gatatkaca Tanding” di Kafe Signatura, dilakukan secara bertahap mulai dari ide pameran, pembentukan tim pelaksana, pemilihan lokasi, skenografi, sirkulasi pengunjung, tata pajang karya, publikasi dan promosi, acara, dan evaluasi. Hasil dari penciptaan pameran ini adalah pameran tunggal yang mengangkat cerita pewayangan jawa dengan menggunakan teori *POAC* (Planning, Organizing, Actuating, Controlling). Teori tersebut digunakan agar pameran dapat terselenggara dengan baik. Melalui pameran tunggal seni lukis Erza Budi Faisal “Gatatkaca Tanding” diharapkan dapat memberi wawasan mengenai cerita pewayangan jawa khususnya tokoh Gatotkaca kepada generasi sekarang dengan pengemasan melalui pameran tunggal.

Kata kunci: Gatotkaca, *POAC*, Erza Budi Faisal, Pameran Tunggal

ABSTRACT

Erza Budi Faisal's solo painting exhibition "Gatatkaca Tanding" is an educational exhibition that aims to reintroduce Javanese wayang stories to the general public, especially the current generation. Erza Budi Faisal is an artist originating from the city of Yogyakarta with a characteristic character that resembles the cartoon character Micky Mouse and is explored into various forms of gestures in his work. This solo exhibition presents exhibition space standards by utilizing the Signatura cafe as the venue. This exhibition presents 12 paintings with various canvas shapes and sizes by artist Erza Budi Faisal who explore Javanese wayang stories, especially the character Gatatkaca into Erza's original character. Erza uses colors that tend towards softer colors to be comfortable for exhibition visitors to enjoy.

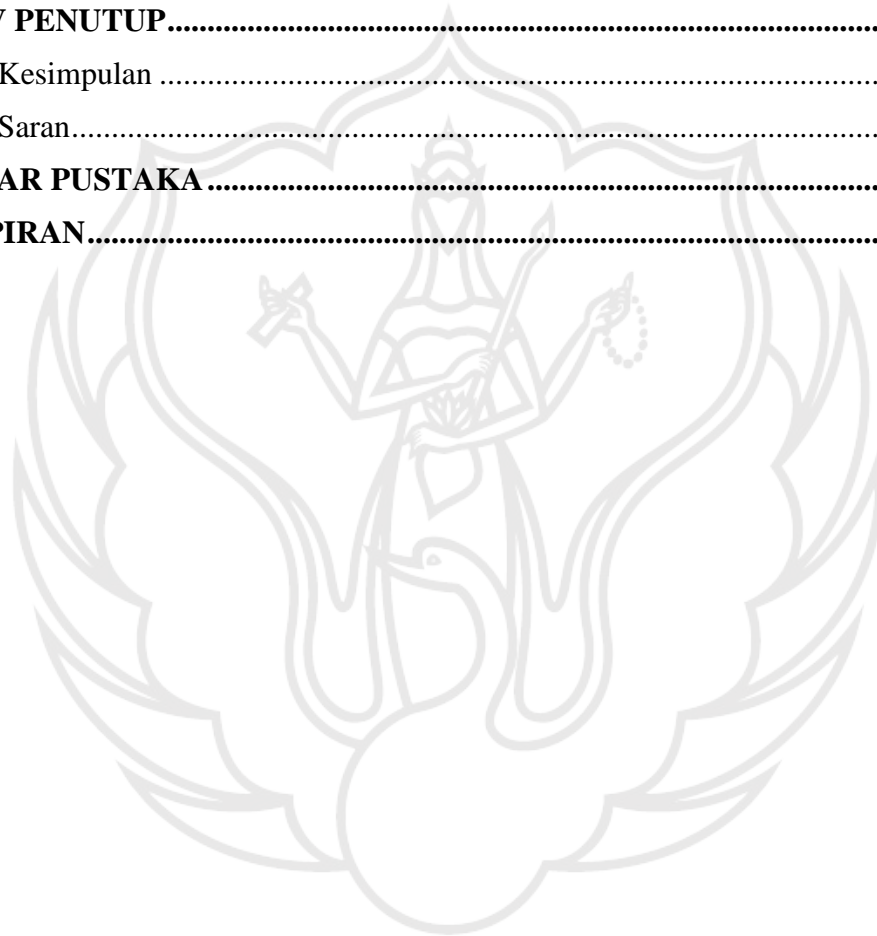
The method used is the qualitative method, this method was chosen in order to find out the story of the wayang character Gatatkaca when he fought his enemy. The process of managing a solo exhibition of Erza Budi Faisal's painting "Gatatkaca Tanding" at the Signatura Cafe, was carried out in stages starting from the exhibition idea, the formation of the implementing team, location selection, scenography, visitor circulation, work display, publication and promotion, events, and evaluation. The result of the creation of this exhibition is a solo exhibition that raises Javanese wayang stories using the POAC (Planning, Organizing, Actuating, Controlling) theory. The theory is used so that the exhibition can be held properly. Through the solo exhibition of Erza Budi Faisal's painting "Gatatkaca Tanding" it is hoped that it can provide insight into Javanese wayang stories, especially the Gatatkaca character, to the present generation with packaging through a solo exhibition.

Keywords: Gatatkaca, POAC, Erza Budi Faisal, Solo Exhibition

DAFTAR ISI

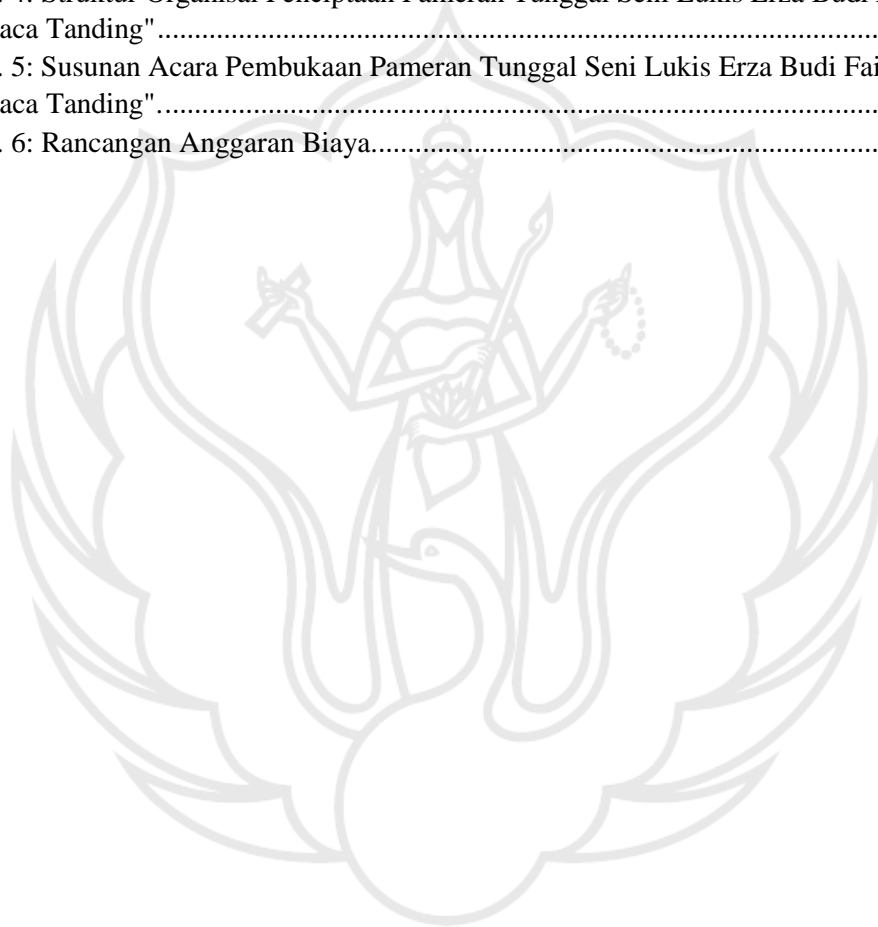
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
INTISARI	vii
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	6
C. Tujuan Penciptaan	6
D. Manfaat Penciptaan	7
E. Metode Penciptaan	7
F. Instrumen Pengumpulan Data	10
G. Sistematika Penulisan	11
BAB II STUDI LITERATUR DAN LANDASAN TEORI	12
A. Studi Literatur/ Tinjauan Karya	12
a. Tinjauan Karya/Pameran	12
B. Landasan Teori Penciptaan	14
a. Pameran.....	14
b. Ruang Pamer dan Tata Pajang Karya	15
c. Manajemen Pameran Seni Rupa	23
BAB III KONSEP	28
A. Konsep Ide	28

B. Konsep Pameran.....	30
BAB IV PROSES PENCIPTAAN	32
A. Pra-Produksi.....	32
B. Produksi dan Pengelolaan Teknis	40
C. Pasca Produksi	109
BAB V PENUTUP	112
A. Kesimpulan	112
B. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN.....	119



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1: Jenis Sirkulasi Pengunjung.....	19
Tabel 1. 2: Agenda Jadwal Kerja.....	41
Tabel 1. 3: Daftar Team Pelaksana Pameran Tunggal Seni Lukis Erza Budi Faisal "Gatokaca Tanding".....	47
Tabel 1. 4: Struktur Organisasi Penciptaan Pameran Tunggal Seni Lukis Erza Budi Faisal "Gatokaca Tanding".....	48
Tabel 1. 5: Susunan Acara Pembukaan Pameran Tunggal Seni Lukis Erza Budi Faisal "Gatokaca Tanding".....	96
Tabel 1. 6: Rancangan Anggaran Biaya.....	108



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1: Signatura Coffee tampak dari selatan jalan.....	33
Gambar 3. 2: Signatura Coffee tampak sebelah timur.	33
Gambar 3. 3: Spot Signatura lantai 2.	34
Gambar 3. 4: Spot Signatura lantai 2.	34
Gambar 3. 5: Skema Ruang 3D Tampak Atas.	36
Gambar 3. 6: Skema Ruang 3D Tampak Dari Samping.	37
Gambar 3. 7: Skema Ruang 3D Tampak Dalam (1).	37
Gambar 3. 8: Skema Ruang 3D Tampak Dalam (2).	38
Gambar 3. 9: Skema Ruang 3D Tampak Luar (1).	38
Gambar 3. 10: Skema Ruang 3D Tampak Luar (2).	39
Gambar 3. 11: Diskusi Mengenai Konsep Pameran	54
Gambar 3. 12: Proses Pembuatan Karya Seniman.....	54
Gambar 3. 13: Tamu undangan Pameran “Gatokaca Tanding”	55
Gambar 3. 14: Diskusi Dengan Bapak Dr.Suwarno Wisetrotomo.....	56
Gambar 3. 15: Foto Bersama Dengan Dosen.....	57
Gambar 3. 16: Foto Bersama Dengan Tamu Undangan.	58
Gambar 3. 17: Proses Packing Karya Setelah Pameran Selesai.....	59
Gambar 3. 18: Desain Cover E-Katalog & Katalog Cetak.	63
Gambar 3. 19: Desain Undangan Pembukaan Pameran.....	64
Gambar 3. 20: Desain Poster Media Sosial.....	65
Gambar 3. 21: Desain Poster Utama Ukuran A3.	66
Gambar 3. 22: Barcode Pengunjung.	67
Gambar 3. 23: Peraturan Pengunjung Dalam Ruang Pamer	68
Gambar 3. 24: Barcode Filter Augmented Reality (AR).	69
Gambar 3. 25: Logo Media Partner.	71
Gambar 3. 26: Post Instagram TKS Isi Yogyakarta.....	72
Gambar 3. 27: Post Instagram Isi jogja event.	73
Gambar 3. 28: Post Instagram Creasimu_id.	74
Gambar 3. 29: Post Instagram Jogja punya acara.	75
Gambar 3. 30: Post Instagram Sewon.merch.	76
Gambar 3. 31: Post Instagram Kenal.rupa.	77
Gambar 3. 32: Post Instagram Antariksa journey.co	78
Gambar 3. 33: Snapgram Dari Antariksa journey.co.....	79
Gambar 3. 34: Snapgram Dari Info.Pameranjogja.....	80
Gambar 3. 35: Post Instagram DJ Paws.....	81
Gambar 3. 36: Post Insatagram Signatura.coffee.....	82
Gambar 3. 37: Pengukuran Ruang Pamer.....	83
Gambar 3. 38: Skema Denah Tata Pajang Ruang Pamer.....	84
Gambar 3. 39: Skema Sirkulasi Pengunjung Pameran Tunggal Seni Lukis Erza Budi Faisal “Gatokaca Tanding”	85

Gambar 3. 40: Skema Tata Pajang Karya 2 Dengan Menggunakan Acuan Eyes.....	87
Gambar 3. 41: Skema Tata Pajang Karya 1 Dengan Menggunakan Acuan Eyes.....	87
Gambar 3. 42: Skema Tata Pajang Karya 4 Dengan Menggunakan Acuan Eyes.....	88
Gambar 3. 43: Larangan Dalam Ruang Pamer (Dilarang merokok).....	89
Gambar 3. 44: Larangan Dalam Ruang Pamer (Dilarang membawa makanan & minuman).....	89
Gambar 3. 45: Larangan Dalam Ruang Pamer (Dilarang menyentuh karya).....	90
Gambar 3. 46: Larangan Dalam Ruang Pamer (Dilarang menyalakan flash saat mengambil gambar).....	90
Gambar 3. 47: Instalasi Ruang Dalam Dekat Dengan Ventilasi.....	93
Gambar 3. 48: Instalasi Luar Ruangan Dilihat Dari Lantai 1.....	94
Gambar 3. 49: Instalasi Luar Ruangan Dilihat Dari Atas Lantai 2.....	94
Gambar 3. 50: Pembukaan oleh Mc.....	98
Gambar 3. 51: Sambutan Ketua Pelaksana.....	99
Gambar 3. 52: Sambutan Oleh Dr. Suwarno Wisetrotomo.....	100
Gambar 3. 53: Sambutan Oleh Erza Budi Faisal.....	101
Gambar 3. 54: Sambutan Oleh Owner Signatura Bapak Eddyla.....	102
Gambar 3. 55: Foto Bersama Setelah Pembukaan Pameran.....	103
Gambar 3. 56: Penjelasan Mengenai Karya Kepada Pengunjung Pameran.....	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) atau yang biasa dikenal dengan Yogyakarta, Yogya atau Jogja adalah kota budaya, pelajar, dan seniman yang sangat terkenal dibanding dengan kota lainnya. Menurut *Jogja.idntimes.com* kota Yogyakarta mampu menghadirkan berbagai acara pameran seni rupa. Pada pameran ArtJog yang diselenggarakan di Jogja National Museum pada tahun 2019 telah dikunjungi sekitar 100 ribu orang dalam satu bulan. Selain ArtJog, Jogja Biennale termasuk kedalam acara pameran seni rupa yang mampu mendatangkan pengunjung dengan antusias tinggi. Jogja Biennale pada tahun 2021 digelar pada 4 tempat ruang seni, ruang seni yang digunakan antara lain: Jogja National Museum yang dikunjungi sebanyak 250 pengunjung, tempat selanjutnya Taman Budaya Yogyakarta yang mampu mendatangkan 100 pengunjung per harinya, Indieart House dan Museum dan tanah liat sebanyak 50 – 60 pengunjung perharinya menurut *biennalejogja.org*. Menurut website resmi *vredenburg.id*. Museum Benteng Vredenburg diserbu 13.000 pengunjung untuk mendatangi pameran yang diadakan oleh pihak museum dengan tema besar daulat dan ikhtiar yang diselenggarakan pada 1-30 Maret 2022, pameran tersebut mampu mendatangkan pengunjung dengan antusias tinggi. Di kota Yogyakarta hampir setiap pameran baik seni rupa maupun *event* seni lainnya yang diselenggarakan dapat menarik antusias masyarakat untuk mengunjunginya.

Indonesia memiliki beragam kebudayaan serta memiliki tradisi-tradisi yang masih sangat kental dengan nilai-nilai kebudayaannya dan dijaga kelesetariannya. Salah satu tradisi budaya yang kental dengan cerita rakyatnya serta syarat akan makna adalah pewayangan. Menurut (Mulyono S. , 1982, p. 82) Wayang adalah sebuah wiracarita yang pada intinya mengisahkan kepahlawanan para tokoh yang berwatak baik

menghadapi dan menumpas tokoh yang berwatak jahat. Wayang yang telah melewati berbagai peristiwa sejarah, dari generasi, menunjukkan betapa budaya pewayangan telah melekat dan menjadi bagian hidup Bangsa Indonesia, khususnya Jawa. Usia yang demikian panjang dan kenyataan bahwa hingga dewasa ini masih banyak orang yang menggemarinya menunjukkan betapa tinggi dan berartinya wayang bagi kehidupan masyarakat.

Dalam cerita pewayangan jawa, terdapat cerita-cerita yang relevan dengan kehidupan manusia. Pada cerita pewayangan jawa terdapat beragam tokoh-tokoh yang digemari oleh masyarakat, salah satunya adalah tokoh Gatotkaca yang kemudian diangkat dalam penelitian ini karena pada tokoh pewayangan jawa Gatotkaca merupakan tokoh yang memiliki jiwa ksatria serta mampu mengalahkan musuhnya di segala medan peperangan. Gatotkaca adalah ksatria di Pringgondani, anak dari Werkudara dan Dewi Arimbi. Panggilan lain untuk Gatotkaca adalah Bambang Tetuka, Kacanegara, Senaputra, Bimasuta, Arimatmaja, Krincingwesi. Saudara sekandung yaitu memiliki kakak bernama Antareja dan adiknya yang bernama Antasena. Gatotkaca memiliki julukan yang sangat terkenal yaitu “Ksatria Otot Kawat Tulang Besi”, “Sumsum Gegala”, bisa terbang tanpa menggunakan sayap, dan bisa tidur nyenyak diatas awan (Aizid R. , 2012). Pada saat dewasa Gatotkaca menjadi raja dari kerajaan Pringgandani yaitu kerajaan para raksasa sebagaimana orang tuanya telah merencanakan hal tersebut. Gatotkaca menjadi raja menggantikan ibunya Arimbi yang diangkat menjadi ratu setelah kakanya yaitu Arimba yang sebelumnya memimpin kerajaan Pringgandani tewas ditangan Bima pada saat Pandawa membangun kerajaan Amarta atau Indraprasta. Kejadian sebelumnya kerajaan Pringgandani dipimpin oleh Prabu Tremboko yang merupakan ayah dari Arimbi, dan Arimba yang tewas dibunuh oleh Pandu (ayah dari para Pandawa) akibat diadu domba Sangkuni. Arimbi memiliki lima orang adik yaitu, Brajadenta, Brajamusti, Brajalamadan, Brajawikalpa, dan Kalabendana. Lalu Brajadenta diangkat

menjadi patih oleh Arimbi, namun Sangkuni kembali menghasut Brajadenta dan mengatakan bahwa semestinya dialah yang memimpin kerajaan bukan Gatotkaca.

Didalam cerita pewayangan Jawa terdapat cerita yang menarik dalam kisah Gatotkaca yaitu Gatotkaca Tanding. Gatotkaca Tanding menceritakan tokoh Gatotkaca dalam melawan musuh-musuhnya untuk membela kebenaran. Pada hari itu Arjuna berhasil membunuh Jayadrata yang sebelumnya membunuh Abimanyu dengan cara yang tidak pantas bagi seorang ksatria, setelah hari mulai senja Gatotkaca terus menyerang pasukan Kurawa yang jumlahnya semakin berkurang karena banyak yang mati ditangannya. Kurawa pun segera menurunkan Alambusa dari bangsa raksasa untuk menghadapi Gatotkaca. Dendam akibat Alambusa telah membunuh sepupunya yaitu Irawan pada malam ke-8 yang merupakan anak dari Arjuna, Gatotkaca pun menghajar Alambusa dengan kejam, dan tanpa ampun. Gatotkaca menerbangkan tubuh Alambusa ke langit lalu membantingnya ke bumi sehingga tubuhnya hancur berantakan Kresna (2009, p. 10).

Dalam buku Gatotkaca Tanding Kresna (2009, p. 55) menceritakan malam itu adalah hari ke-14 dalam perang Bharatayuda, Gatotkaca segera diperintahkan oleh Sri Kresna agar dapat memancing Adipati Karna untuk menggunakan senjata pusaka Konta Wijaya. Hal tersebut dilakukan agar Adipati Karna tidak bisa membunuh Arjuna karena Konta Wijaya hanya dapat digunakan sekali. Gatotkaca menyanggupi hal tersebut walaupun mengetahui bahwa ketika senjata tersebut dilepaskan harus memakan korban. Ketika itu Sri Kresna tidak berbuat apa-apa walaupun dia tahu Gatotkaca akan meregang nyawa. Karena terdesak melihat Gatotkaca yang semakin beringas, Adipati Karna pun terpaksa melemparkan senjata pusaka Konta Wijaya. Raden Gatotkaca dan Adipati Karna saling berhadapan, adu kesaktian dan kekuatan saling dikeluarkan untuk melumpuhkan lawannya. Babak pertama Karna yang merasa kewalahan segera menerapkan ajiannya, Kalalupa. Wujud raksasa keluar dari tapak

tangan Adipati Karna semakin banyak, menambah jumlah para raksasa yang dari ketiga negara jajahan Awangga. Dikerubut oleh makin banyak raksasa dengan perawakan yang sama, akhirnya membuat Gatotkaca kewalahan. Segera serangan balik dilancarkan. Aji Narantaka warisan sang guru sekaligus buyut, Resi Seta, segera dirapal. Kobaran api menyembur dari kedua tapak tangan sang senapati, berkobar makin hebat padang Kurusetra oleh nyala api tambahan dari aji Narantaka. Semburan api dengan gemuruh keras membasmi raksasa jadian dari telapak tangan Karna. Sang Adipati mundur karena ketakutan melihat semburan dahsyat api yang keluar dari ajian Narantaka senapati Pringgandani.

Senjata pusaka tersebut tepat menembus perut Gatotkaca yang mengetahui ajalnya semakin dekat, namun jiwa pahlawanya tidak pernah hilang walaupun dia tahu sedang berada di akhir hidupnya, dia masih berpikir bagaimana caranya agar dia tetap bisa melukai musuh sebanyak-banyaknya. Gatotkaca pun memperbesar tubuhnya ke ukuran maksimal, dan roboh di atas ribuan prajurit Kurawa. Konta Wijaya tersebut segera melebur dengan sarung pembungkusnya yang sejak dulu ada dalam tubuh Gatot Kaca. Adipati Karna yang sempat menghindar merasa kesal karena senjata pusaknya kini telah melebur dengan tubuh Gatotkaca yang sudah tidak bernyawa. Mengetahui hal tersebut pihak Pandawa merasa sangat terpukul akibat kehilangan salah satu prajurit terbaiknya. Melihat Gatotkaca yang tak lagi bernyawa akibat dihujam Konta Wijaya hanya Sri Kresna yang tersenyum dari pihak Pandawa, karena Konta Wijaya adalah senjata yang hanya bisa digunakan satu kali, dan hanya akan digunakan untuk membunuh Arjuna. Kresna (2009, p. 216)

Pada dasarnya cerita pewayangan Jawa dapat memikat ketertarikan atau perhatian terhadap pembacanya. Persoalan tersebut membuat Erza Budi Faisal memiliki ketertarikan lebih terhadap budaya seni tradisi. Erza merupakan seniman lukis dengan aliran gaya pop yang berasal dari kota Yogyakarta, ia merupakan seniman kontemporer dengan karya yang

memiliki ciri khas unik yaitu karakter yang menyerupai kartun *Micky Mouse*. Karya – karya yang Erza buat memiliki pesan mendalam yang ingin disampaikan kepada penikmatnya. Selain menyerupai karakter dari tokoh kartun, karya Erza memiliki ciri khas lain yaitu pada bagian warna yang mendominasi warna-warna yang lembut dan tidak terlalu mencolok serta nyaman untuk dinikmati secara visual. Nama Erza sudah cukup dikenal dalam bidang seni rupa baik dalam negeri maupun luar negeri, karya-karya yang ia buat sudah mencapai market internasional. Dilihat dari *track record Erza project manager* memilih Erza Budi Faisal sebagai seniman tunggal, selain dilihat dari *track record, project manager* melihat dari aspek yang berbeda yaitu mengenai karya Erza serta teknik yang ia gunakan dalam membuat suatu karya. Dalam pameran yang mengangkat tema besar tentang kebudayaan jawa ini, Erza akan membuat suatu karya dengan menampilkan sosok tokoh pewayangan Gatotkaca ke dalam 12 karya seni lukis yang setiap karyanya memiliki jalan cerita yang berebeda-beda namun tetap dengan tema yang sama. Bagi Erza ini merupakan tantangan dalam berkarya, karena ia baru pertama kali mengangkat kisah cerita pewayangan Gatotkaca ke dalam karya lukisnya. Dalam 12 karya yang akan dibuat, Erza memakai karakter asli dari dirinya yaitu sebuah bentuk karakter yang menyerupai tokoh kartun *Micky Mouse* lalu ia eskplorasi kembali ke dalam lukisannya. Erza mengeksplorasi karakter aslinya ke dalam bentuk tokoh Gatotkaca dengan menambahkan aksent warna-warna yang tergolong warna pop atau warna-warna dengan permainan warna lembut dan tidak terlalu mencolok. Erza tidak menghilangkan aksent atau ciri khas Gatotkaca agar karyanya tetap orisinal atau berpatokan dengan yang asli. Bagi Erza pameran ini memiliki manfaat yang begitu penting untuk generasi masa kini, karena lewat pameran tunggal ini generasi masa kini dapat memahami lebih mendalam mengenai cerita pewayangan yang di kemas melalui karya seni 2D/seni lukis. (Erza, 2022)

Penciptaan pameran tunggal seni lukis Erza budi Faisal “Gatokaca Tanding” dalam tugas akhir ini menjadi penting untuk diadakan karena tujuannya untuk turut membantu dalam dunia seni tradisi dan melestarikan kebudayaan jawa, dalam hal ini tentang dunia pewayangan. Kehadiran pameran tunggal Gatokaca Tanding sangat penting bagi seniman karena untuk memberikan ruang apresiasi untuk terus berkarya, selain itu pameran ini bisa memberikan pengetahuan bagi masyarakat bahwa cerita pewayangan Jawa secara menarik dapat di kemas dengan seni lukis agar penyampaian cerita pewayangan dapat menarik antusias yang tinggi. Untuk itu pameran ini perlu dilaksanakan pada tanggal 3 Februari 2023 di Kafe Signatura, Yogyakarta dengan menggunakan langkah-langkah yang baik seperti mencari ruang yang memiliki ukuran yang cocok untuk menampilkan 12 karya seni lukis yang memiliki bentuk kanvas bulat dan persegi. Serta menggunakan teori ruang *White Cube* dimana ruangan tersebut akan menjadi ruangan netral atau berwarna putih agar karya yang ditampilkan tidak terganggu dengan warna ruangan dan untuk memberi kenyamanan pengunjung dalam menikmati karya.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menciptakan pameran tunggal seni lukis Erza Budi Faisal “Gatokaca Tanding” di Signatura Coffee Yogyakarta?

C. Tujuan Penciptaan

- a. Mensosialisasikan budaya jawa, cerita pewayangan dalam bentuk pameran seni lukis.
- b. Menciptakan pameran lukisan “Gatokaca Tanding” yang mengadopsi cerita pewayangan jawa sebagai sarana edukasi masyarakat.
- c. Sebagai syarat untuk penyelesaian studi S-1 Tata Kelola Seni.

D. Manfaat Penciptaan

Manfaat penciptaan pameran “Gatokkaca Tanding” dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Manfaat Bagi Mahasiswa
 - a. Sebagai sarana untuk menerapkan dan mengaplikasikan ilmu yang dipelajari melalui perkuliahan mengenai pameran sebelum terjun dalam dunia kesenian sebenarnya.
 - b. Dapat menjadi referensi dalam proses manajemen pengelolaan pameran tunggal seni lukis yang mengangkat cerita pewayangan jawa.
2. Bagi Seniman
 - a. Menambah jam terbang dalam mengikuti pameran seni rupa.
 - b. Dapat memperbanyak relasi khususnya kolektor kepada seniman.
 - c. Memperluas jaringan market penjualan karya ke penikmat seni rupa.
3. Bagi Masyarakat
 - a. Meningkatkan apresiasi terhadap dunia seni
 - b. Menambah wawasan mengenai budaya tradisi pewayangan jawa
 - c. Menumbuhkan rasa menghargai dalam masyarakat umum tentang adanya pengelolaan pameran seni.

E. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan suatu cara ataupun tahapan yang dilakukan dalam sebuah proses pengelolaan. Metode ini dibutuhkan untuk memudahkan pengelola dalam mengembangkan ide penciptaan. Berdasarkan hal tersebut metode pada penciptaan ini menggunakan metode kualitatif. Menurut (Kriyantono, 2007) penelitian dengan menggunakan metode kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. Pendapat lain mengenai metode kualitatif menurut (Moleong L. J., 2017) adalah penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena yang

dialami oleh subjek peneliti seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi melalui kata-kata dan Bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah. Penelitian kualitatif menekankan pada kualitas bukan kuantitas dan data-data yang dikumpulkan bukan berasal dari kuisioner melainkan berasal dari observasi langsung, wawancara dan dokumen serta data resmi yang terkait lainnya.

Impelementasi dari metode penciptaan kualitatif dalam penelitian ini adalah membahas secara mendalam dari riset yang ditemukan dalam dokumentasi serta beberapa berita yang memuat pameran yang telah diikuti oleh Erza Budi Faisal. penulis memilih metode penciptaan kualitatif dikarenakan penulis ingin membahas secara mendalam dari objek yang ada di lapangan.

1. Metode Pendekatan

Pada dasarnya metode penciptaan ini merupakan tata cara yang digunakan dalam proses penciptaan suatu karya agar dapat tercipta hasil yang diinginkan. Penciptaan ini menggunakan metode kualitatif, dimana penciptaan ini akan diuraikan secara deskriptif dengan menggunakan analisis. Metode kualitatif menurut (sugiyono, 2016, p. 225) menekankan pada kedalaman data yang didapatkan oleh penulis, sumber data penciptaan, penulis menggunakan sumber primer dan sumber sekunder, sumber primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau dokumen.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (2002, p. 136) metode observasi diartikan sebagai pengamatan, pencatatan, dengan sistematis fenomena-fenomena yang diteliti. Pengamatan (obsevasi) adalah metode pengumpulan data dimana peneliti atau kolaboratornya

mencatat dan mengumpulkan informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama melakukan penelitian (Gulo, 2002, p. 116). Dari beberapa pendapat diatas metode observasi dapat dimaksudkan suatu cara pengambilan data melalui pengamatan langsung terhadap situasi yang atau peristiwa yang ada di lapangan. Lokasi yang dijadikan tempat observasi adalah studio pribadi milik seniman Erza Budi Faisal yang berada di Bambanglipuro, Bantul.

b. Wawancara

Wawancara (*Interview*) menurut Riyanto (2010, p. 82) merupakan metode pengumpulan data yang yang menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subjek atau responden. Partisipan yang diwawancarai adalah Erza Budi Faisal selaku seniman yang akan berpameran. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data mengenai biografi seniman serta untuk mendapatkan konsep yang matang dan telah disetujui oleh seniman dan pengelola pameran.

c. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013, p. 240) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hdup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain. Pengertian dokumentasi menurut Mikke Susanto (2012, p. 18) merupakan informasi berbentuk fotografi atau naskah yang menguraikan satu karya seni atau gambaran tentang sesuatu, yang merekam karakteristik fisik dan penempatannya didalam konteks, seperti

rekaman karya seni rupa atau seni pertunjukan. Pengertian dokumentasi menurut Suyono Trimono (1996) dalam bukunya bahwa dokumentasi dapat dikategorikan menjadi 3 kategori salah satunya, dokumen merupakan kegiatan pengumpulan, pencatatan, atau registrasi dokumen, penyimpanan dan penyajian. Sehingga pengumpulan data ruang pameran sangat diperlukan, dari kegiatan ini mendapatkan hasil foto berupa 12 karya seni yang dihasilkan oleh Erza Budi Faisal, diantaranya berupa 4 karya lukis berbentuk kanvas bulat berukuran diameter 60, 8 karya lukis berukuran 80x80, 60x8, serta 30x30.

- d. Pengumpulan data ruang pameran
 - a) analisis dan observasi ruang, survei, wawancara, dan pengukuran luas ruang pameran, serta mengenai data fisik, fasilitas ruang, dan perijinan ruang untuk di gunakan sebagai pameran.
 - b) Pembuatan *layout* ruang pameran (plot lantai, sirkulasi pengunjung, pembatas karya) untuk menentukan jumlah, ukuran karya agar mampu ditampung dalam ruang pameran tersebut.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Smartphone

Smartphone sebagai salah satu gawai masa kini yang mempunyai beragam fungsi dan kemudahan dalam mobilitas keseharian dan memiliki banyak fitur. Smartphone digunakan dalam penelitian untuk sarana komunikasi dengan narasumber dan berfungsi juga sebagai media dokumentasi.

2. Buku Catatan

Buku catatan berfungsi sebagai medium untuk mencatat atau menulis informasi yang didapatkan atau diperoleh peneliti. Informasi tersebut bisa berupa pertanyaan untuk mewawancarai narasumber dan mencatat kegiatan lainnya.

3. Kamera

Kamera digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan yang berlangsung pada pra pameran tersebut dan selama berlangsungnya bisa berupa foto ataupun video pengambilan dokumentasi.

G. Sistematika Penulisan

BAB I Berisi mengenai latar belakang, rumusan penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan (mahasiswa, institute, masyarakat, dan ruang publik), metode yang dipakai dalam penciptaan dan sistematika penciptaan

BAB II Konsep berisi tentang konsep penciptaan (pencarian ide dan pengolahan ide), dan konsep visual.

BAB III Proses/pengelolaan berisi tentang pra – produksi (pengumpulan data/materi pameran), produksi dan pengelolaan teknis, kesekretariatan, agenda/jadwal kerja, tim kerja, kuratorial, dokumentasi, publikasi, promosi, keuangan, display karya, penegmasan acara, keamanan, dan evaluasi.

BAB IV Kesimpulan berisi kesimpulan dan saran atas penciptaan pameran. Selanjutnya berisi lampiran dokumentasi proses pengelolaan pameran, tata pajang, materi publikasi seperti poster, katalog dan lampiran-lampiran terkait pameran tersebut.