

**ROMANTISISME DALAM DUNIA FANTASI
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

OLEH :

RHANDU FAHMINTHA DEWA

1612714021

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

2023

ROMANTISISME DALAM DUNIA FANTASI
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : RHANDU FAHMINTHA DEWA

NIM : 1612714021

Jurusan : Seni Murni

Fakultas : Seni Rupa

Universitas : Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Judul Penciptaan : ROMANTISISME DALAM DUNIA FANTASI
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS

Menyatakan dengan sesungguhnya karya tulis Tugas Akhir dan penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir ini benar-benar penulis kerjakan sendiri. Karya Tugas Akhir ini bukan merupakan hasil plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan penulis karena hubungan material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakikatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni Tugas Akhir penulis secara orisinal dan autentik. Bila dikemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia diproses oleh pihak Fakultas untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran pribadi dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di Institusi ini.

Yogyakarta, 12 Juni 2023

Rhandu Fahmintha Dewa

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

ROMANTISISME DALAM DUNIA FANTASI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS diajukan oleh Rhandu Fahmintha Dewa 1612714021, Program Studi S1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji pada 12 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Setyo Priyo Nugroho, M. Sn.

NIP.1975080 92001321003/ NIDN. 0009087504

Pembimbing II

Dr. Miftahul Munir, M. Hum.

NIP.19760104 2009121001/ NIDN. 0004017605

Cognate

Muh. Rain Rosidi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197306262001121001/ NIDN.002606306

Ketua Jurusan /

Program Studi Seni Rupa

Dr. Miftahul Munir, M. Hum.

NIP.19760104 200912 1 001/ NIDN.0004017605

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M. Hum.

NIP.196911081993031001/ NIDN. 0008116906

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah dan karuniaNya saya berhasil menyelesaikan semua mata kuliah sebanyak 138 SKS selama 8 Semester sehingga dapat mengajukan Tugas Akhir dengan judul ROMANTISISME DALAM DUNIA FANTASI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS. Terima kasih kepada Dosen Pengampu mata kuliah di Program Studi Seni Lukis baik teori maupun praktik, selama kurun waktu 7 tahun saya mendapatkan pelajaran dan bimbingan, juga mengalami naik turunnya nilai sehingga memicu saya untuk selalu menyajikan tugas dan karya dengan lebih baik.

Saat berkuliah berjalan dimasa pandemi, saya sempat ragu apakah dapat menyelesaikan sejumlah karya lukis maupun tugas laporan berupa karya ilmiah. Keadaan membuat saya sulit berinteraksi langsung dengan teman-teman berkesenian. Namun saya harus beradaptasi dengan lingkungan yang baru dan situasi yang serba terbatas. Dengan dukungan dari keluarga dan teman teman dekat, saya sering melakukan diskusi tentang kekaryaannya dan kesenian. Membuat tekad saya untuk menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir ini sebagai syarat kelulusan tetap bertahan.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Setyo Priyo Nugroho, M.Sn, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan saran, arahan, serta pengingat untuk selalu cermat dalam proses penulisan Tugas Akhir.
2. Dr. Miftahul Munir, M.Hum., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran, arahan, kesediaan waktu, selama proses penulisan Tugas Akhir dan penciptaan karya seni.
3. AC Andre Tanama, S.sn, selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan selama perkuliahan.
4. Dr. Miftahul Munir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Murni yang telah membantu dalam pengajuan Tugas Akhir dan sidang.

5. Seluruh dosen Seni Rupa Murni yang telah memberikan ilmu, saran, ruang diskusi selama perkuliahan.
6. Seluruh Staf dan karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta yang telah membantu kelancaran dan dukungan administrasi sehingga tugas akhir dapat berjalan.
7. Orang tua yang selalu memberikan dukungan secara mental, finansial dan doa terbaik bagi penulis.
8. Keluarga Seni Rupa Murni Angkatan 2016 atas dukungan dan bantuan sehingga tugas akhir ini dapat berjalan lancar.
9. Desy Febrianti atas dukungan dan juga sebagai partner diskusi dalam proses berkarya.
10. Alit, Clesia, Gevin, dan Barsel yang sudah membantu dan menemani dari sebelum hingga sesudah Tugas Akhir selesai.

Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini. Penulis menyadari dalam tugas akhir banyak kekurangan maka dari itu penulis selaku penyusun mengharap kritik dan saran yang membangun agar dapat memperbaiki kesalahan di masa yang akan datang.

Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat diterima dan bermanfaat khususnya bagi kami sebagai penyusun dan pembaca pada umumnya .

Yogyakarta, 12 Juni 2023

Rhandu Fahmintha Dewa

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Pernyataan Pengesahan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Masalah Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Makna Judul	4
BAB II KONSEP	6
A. Konsep Penciptaan	6
B. Konsep Perwujudan	12
BAB III PROSES PERWUJUDAN.....	36
A. Bahan	23
B. Alat.....	26
C. Teknik.....	28
D. Tahapan Perwujudan.....	30
BAB IV DESKRIPSI KARYA	33
BAB V PENUTUP.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar.I Konsep Penciptaan

Gambar.I.1 Caspar David Friedrich, <i>Wanderer above a Sea of Fog</i> , Cat minyak di atas kanvas, 95 cm x 75 cm, 1818	9
Gambar.I.2 Raden Saleh, <i>Penangkapan Pangeran Diponegoro</i> , Cat minyak di atas kanvas, 112 cm × 178 cm, 1857.....	10
Gambar.I.3 Kim Jung-Gi, <i>Tribute to Asterix and Obelix</i> , Tinta di atas kertas, 2019	16
Gambar.I.4 Kim Jung-Gi, <i>Sudden Attack</i> , Tinta di atas kertas, 2018	16
Gambar.I.5 Jalur Tebing, Pensil di atas kertas, 29.7 cm x 42 cm/A3	16
Gambar.I.6 Zeen Chin, 沙場。 <i>WAR</i> , <i>Digital painting</i>	17
Gambar.I.7 Zeen chin, 迷失。 <i>Lost</i> , <i>Digital painting</i>	17
Gambar.I.8 Raffaello Sanzio, <i>School of Athens</i> , Fresco, 5 m x 7,7 m, 1509–1511	17
Gambar.I.9 Naga Smaug, Naga dari film “ <i>The HOBBIT</i> ”	19
Gambar.I.10 Kushala Daora, Naga dari “ <i>Monster Hunter</i> ”	19
Gambar.I.11 Drogon, Viserion, dan Rhaegal naga dari “ <i>Game of Thrones</i> ”	20
Gambar.I.12 Rathalos dan Rathian, Naga dari “ <i>Monster Hunter</i> ”	20
Gambar.I.13 <i>Drake</i>	20
Gambar.I.14 Sketsa Seekor Bayi Naga	21
Gambar.I.15 Tiga Bayi Naga Pensil Di atas Kertas, 14,8 cm x 21,0 cm/A5	21
Gambar.I.16 Sketsa Konsep Naga Tinta di atas kertas, 14,8 cm x 21,0 cm/A5	22
Gambar.I.17 Referensi Figur <i>Elf</i>	23
Gambar.I.18 Konsep <i>Elf</i> , Tinta diatas kertas, 14,8 cm x 21,0 cm/A5	24

Gambar.I.169 Desain Pakaian Elf	
Tinta di atas kertas, 14,8 cm x 21,0 cm/A5	26
Gambar.I.120 Contoh Figur <i>Dwarf</i>	27
Gambar.I.21 Pandai Besi, Tinta di atas kertas, 14,8 cm x 21 cm/A5	27
Gambar.I.22 Sketsa Konsep Festival Pandai Besi, Pensil di atas kertas, 14,8cm x 21 cm,0/A5	28
Gambar.I.23 Penempa Besi, <i>Anvil, Blacksmith, Tempaan</i>	29
Gambar.I.24 Referensi <i>Goblin</i>	28
Gambar.I.25 Figur <i>Goblin</i> Yang Sedang Pulang Pensil di atas kertas, 14,8 cm x 21,0 cm/A5	30
Gambar.I.26 Baju Zirah Dan Senjata Pasukan Tinta di atas kertas 14,8 cm x 21 cm/A5	30
Gambar.I.27 Makluk Yang Hidup di Ladang Rumput Tinta di atas kertas 14,8 cm x21 cm/A5 (x2)	31
Gambar.I.28 Badak, Marmut, dan Mammoth	32
Gambar.I.29 Tempel of EDFU, Kuil Untuk Dewa Horus	33
Gambar.I.30 Kondisi Perumahan Bangsa Arab Kuno	34
Gambar.I.31 Sket Ide Kota Gurun Tinta di atas kertas 14,8 cm x21 cm/A5	34
Gambar.I.32 <i>Troglodyte</i> di Perancis	35
Gambar.I.33 <i>Ancent City of Petra</i>	35
Gambar.I.34 Jalur Tebing	36
 Gambar.II Proses Penciptaan	
Gambar.II.1 Kain Kanvas dan Kanvas Jadi	38
Gambar.II.2 Cat Akrilik, Retarder	39
Gambar.II.3 Buku Sketsa, Pensil, Penghapus	39
Gambar.II.4 <i>Guntacker</i> dan Gunting	40

Gambar.II.5 Kuas	40
Gambar.II.7 Ember Bekas Wadah Cat	41
Gambar.II.8 Cup Plastik	41
Gambar.II.9 Kain Lap	42
Gambar.II.10 Palet Warna dari Wadah Makanan	42
Gambar.II.11 Sketsa pada Kertas	46
Gambar.II.12 <i>Bloking</i>	47
Gambar.II.13 <i>Finishing</i>	47

Gambar.III karya

Gambar.III.1 <i>Gepetto</i> , 2021, Akrilik di atas kanvas, 60 cm x 60 cm	49
Gambar.III.2 <i>Clift Path</i> , 2021, Akrilik di atas kanvas, 80 cm x 110 cm	51
Gambar.III.3 <i>Forest of The Giant Tree</i> , 2022, Akrilik di atas kanvas, 90 cm x 110 cm	53
Gambar.III.4 <i>ARENA</i> , 2022, Akrilik di atas kanvas, 80 cm x 80 cm	55
Gambar.III.5 <i>Wheat Field</i> , 2022, Akrilik di atas kanvas, 80 cm x 100 cm	57
Gambar.III.6 <i>REST AT OASIS</i> , 2023, Akrilik di atas Kanvas, 60 cm x 80 cm	59
Gambar.III.7 <i>DESERT LIFE</i> , 2023, Akrilik di atas Kanvas, 60 cm x 80 cm	61
Gambar.III.8 <i>Cliff Scraper</i> , 2023, Akrilik diatas kanvas, 80 cm x 110 cm	63
Gambar.III.9 <i>Afternoon with Dragons</i> , 2023, Akrilik di atas kanvas, 80 cm x 100 cm	65

Gambar.III.10 <i>FORGE FESTIVAL</i> , 2023, Akrilik di atas kanvas, 60 cm x 80 cm	67
Gambar.III.11 <i>Dragon Liar</i> , 2023, Akrilik di atas kanvas, 60 cm x 80 cm.....	69
Gambar.III.12 <i>Capital City of The Great Forest</i> , 2023, Akrilik di atas kanvas, 80 cm x 100 cm	71
Gambar.III.13 <i>Gladiator</i> , 2022, Akrilik di atas kanvas, 80 cm x 80 cm	73
Gambar.III.14 <i>Dragonoid and Fairy</i> , 2021, Akrilik di atas kanvas, 60 cm x 80 cm	75
Gambar.III.15 <i>Be kind</i> , 2021, Akrilik di atas kanvas, 60 cm x 60 cm	77
 Lampiran	
Gambar.IV.1 Foto Diri.....	84
Gambar.IV.2 Poster.....	85
Gambar.IV.3 Katalog.....	85
Gambar.IV.4 Dokumentasi Display.....	86
Gambar.IV.5 Dokumentasi Pameran.....	87

ABSTRAK

Seni menjadi media komunikasi dalam menjelaskan cerita dunia fantasi kepada *audience*. Dengan menjelaskan melalui bahasa estetika seni, penulis mempelajari ilmu estetika pada karya-karya seni aliran romantisme lalu menerapkannya pada karya dengan tujuan menambah nilai keindahan. Mengembangkan fantasi bermain diri pada masa kecil, melalui ilmu *concept art* penulis dapat mewujudkan dunia fantasi yang bersifat abstrak menjadi visual yang lebih tertata dan terstruktur dengan baik. Seni dapat menjadi media eksplorasi kemampuan diri dalam berimajinasi. Dalam mewujudkan cerita dunia fantasi penulis menjadikan melukis sebagai media bermain yang menyenangkan.

Kata kunci : Romantisisme, Fantasi, *Concept art*, Seni Lukis.



ABSTRACT

Art is a medium of communication in explaining fantasy world stories to audiences. By explaining through the aesthetic language of art, the author studies aesthetics in romantic works of art and then applies them to works with the aim of adding aesthetic value. Developing self-playing fantasies in childhood, through conceptual art the writer can make fantasy worlds that are abstract in nature into visuals that are more organized and well-structured. Art can be a medium for exploring self-ability in imagination. In realizing the story of the fantasy world, the author makes painting a fun playing medium.

Keywords: romanticism, fantasy, surrealism, concept art, painting.



BAB I.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berkhaya akan dunia fantasi merupakan kegiatan yang sering penulis lakukan, dengan menggabungkan informasi dari berbagai karakteristik objek dan tempat sebagai landasannya, menggabungkan unsur-unsur ketidakmungkinan menjadi momen menarik dalam pikiran penulis. Berkhaya dapat menghasilkan perasaan yang berbeda-beda baik rasa senang, sedih, marah dan takut, berdasarkan kondisi pikiran. Seperti saat merasa senang fantasi yang muncul akan berwarna dan indah, namun sebaliknya ketika sedang merasa sedih cenderung akan menghasilkan bayangan yang terkesan redup. Begitupun pada saat perasaan marah akan menciptakan pemikiran yang kejam.

Berfantasi bagi penulis adalah sebagai penghibur diri disaat jenuh, atau juga ada kalanya sebagai penyeru suasana pikiran jika sedang mengalami hal yang menyenangkan agar semakin seru dan mengasyikkan. Setiap orang pasti melakukan berkhaya saat sebuah momen memicunya, untuk mengenang memori dalam ingatan atau menciptakan sesuatu seperti berfantasi, menciptakan hal baru atau yang mungkin akan terjadi. Semua orang memiliki caranya masing-masing dalam membahagiakan diri sendiri. Dalam kasus ini pikiran menjadi kunci utama dalam kebahagiaan tersebut. Memikirkan suatu kebahagiaan bagi diri menjadi ketertarikan penulis dalam mengangkat tema fantasi. Kebiasaan berkhaya penulis sewaktu masih kecil dalam bermain menjadi hal menarik bagi penulis untuk mengulik lebih lanjut dan diangkat ke dalam karya.

Berawal dari ketertarikan melihat visual dari sebuah kartun pada masa kanak-kanak, film bahkan komik, penulis ingin menciptakan dunia sendiri yang berisikan hal-hal yang seru dan menghibur hingga ingin mewujudkannya. Pada masa kanak-kanak penulis sering sekali bermain, saat bermain penulis menghabiskan waktu bersama teman-teman berkeliling kompleks, dan tidak jarang juga pergi jauh hingga ke sungai. Bermain kejar-

kejaran, tembakan-tembakan, bentengan, bola, juga kelereng dan banyak lagi seberapa kreatif momen tersebut menciptakan permainan. Ada kalanya penulis bermain sendiri di dalam rumah. Penulis memiliki banyak mainan kanak-kanak seperti robot-robotan, lego, puzzle, dan sejenisnya. Saat ingin bermain penulis pertama-tama akan menumpahkan semua mainan yang ada di dalam keranjang mainan, lalu memulainya dari menyusun dan menata mainan-mainan tersebut untuk nantinya diimajinasikan dengan berfantasi, seperti menciptakan medan pertempuran, membuat nuansa kota, membentuk bukit dan gunung, yang nantinya penulis akan berkhayal ada sebuah adegan yang terjadi dengan memakai mainan sebagai *avatar*nya, menggabungkan berbagai macam aspek untuk memaksimalkan potensi khayalan dengan memberi efek suara menggunakan mulut.

Ketertarikan terhadap cerita aksi fiksi dan fiksi ilmiah merupakan faktor yang melatar belakangi ketertarikan penulis terhadap fantasi. Pemikiran yang begitu sederhana akan menilai sesuatu dari bentuk, warna, dan nuansa dari film maupun komik, rasa suka terhadap kisah-kisah yang bersifat fiksi memunculkan perasaan dan tanggapan yang terlihat kekanak-kanakan seperti "keren banget aksinya", "seru banget cerita yang disampaikan", "bentuknya bagus" dan sebagainya. Dengan keinginan menciptakan cerita sendiri menjadi dasar penulis dalam membuat dunia fantasi dibandingkan mengangkat cerita yang sudah ada.

Dengan melalui proses pendewasaan penulis merasa cerita fantasi saat bermain pada masa kecil menarik untuk di ingat dan diabadikan kedalam karya lukis. Dengan mempelajari ilmu concept art membantu penulis dalam menuangkan khayalan bersifat abstrak menjadi visual yang mudah dimengerti. Dengan penyajian karya lukis dengan mempertimbangkan estetika dalam pencapaian yang diinginkan.

B. RUMUSAN MASALAH

Dari uraian di atas dapat ditarik permasalahan yang berkaitan dengan penciptaan karya yaitu :

1. Mengapa romantisme dunia fantasi penting dan menarik menjadi ide konsep penciptaan karya seni lukis?
2. Bagaimana teknis romansa dunia fantasi ke dalam seni lukis?

C. TUJUAN DAN MANFAAT

Karya seni mata kuliah Tugas Akhir adalah sebuah proses pencapaian penulis selama di ISI Yogyakarta, dari berbagai metode pencarian bentuk visual yang membuat penulis nyaman saat melukis dan memberikan kepuasan saat mengekspresikan diri ke dalam karya. Topik pembahasan yang penulis pilih ini berangkat dari berbagai pengalaman pribadi dalam proses aktualisasi diri.

TUJUAN

1. Mewujudkan keinginan dalam mengilustrasikan konsep dunia fantasi yang harmonis pada tiap makhluk yang ada di dunia imajinasi melalui gambaran berupa karya seni lukis.
2. Sebagai pengembangan kemampuan diri dalam menciptakan karya seni akan dunia fantasi dengan pencapaian yang dramatis.

MANFAAT

1. Menjadi bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan seni lukis.
2. Bagi Institut Seni Indonesia sebagai tambahan referensi dan sumber kajian untuk mahasiswa baru maupun mahasiswa lama.
3. Sebagai media komunikasi penulis kepada publik.

D. MAKNA JUDUL

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman pembaca karena meluasnya arti dan perbedaan penafsiran terhadap judul romantisme Dalam Dunia Fantasi Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis, penulis menjabarkan makna judul sebagai berikut:

Romantisisme : romantisme adalah pemahaman akan gaya atau aliran seni yang menitik beratkan pada curahan perasaan, reaksi emosional terhadap fenomena alam, dan penolakan terhadap realisme. Dalam seni lukis gerakan ini menghasilkan kebebasan baru dalam menata komposisi, melahirkan citra goresan kuas terbuka, pembaharuan dan tingkatan warna yang lembut, hampir tidak terlihat jelas. (Bahari. 2014 : 120)

Dalam : Mengandung makna (maksud) yang sukar dipahami (tentang perkataan). (KBBI. 2012-2023)

Dunia : Sebuah cara, cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki; cara kerja yang berkesinambungan untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. (KBBI. 2012-2023)

Fantasi : Fantasi merupakan kemampuan bermain akan faktor yang mencakup bentuk, warna, komposisi, maupun nuansa dalam pikiran dengan maksud menciptakan imaji baru berdasarkan hal nyata

Sebagai : Bagai, digunakan untuk. (KBBI. 2012-2023)

Ide : Pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya. Ide atau pokok isi merupakan sesuatu yang hendak diketengahkan (Susanto. 2011: 187)

Penciptaan : Proses, cara, perbuatan menciptakan. (KBBI. 2012-2023)

Seni lukis : Seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dua matra), dengan menggunakan medium rupa, seperti garis, warna, tekstur, *shape*, dan sebagainya. (Kartika. 2017 : 33)

Maksud dari judul ROMANTISISME DALAM DUNIA FANTASI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS merupakan proses penulis dalam mengeksplorasi kondisi dan rasa dari sebuah visul dua dimensi berupa sebuah lukisan dengan penekanan kesan akan dunia fantasi, dengan tujuan mengasah kemampuan diri dalam menciptakan karya seni lukis akan tema fantasi.

