

**IMAJINASI KARAKTER WITCH SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Saraswati Waramudra Hayuasmoro

1712818021

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

2024

**IMAJINASI KARAKTER WITCH SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA SENI LUKIS**



**Saraswati Waramudra Hayuasmoro
1712818021**

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 Murni
2024

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

IMAJINASI KARAKTER WITCH SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS oleh Saraswati Waramudra Hayuasmoro, NIM 1712818021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I



Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19860615201212002/NIDN. 0415068602

Pembimbing II/Penguji II



Wiyono, M.Sn.

NIP. 196701181 998021 001/NIDN. 0018016702

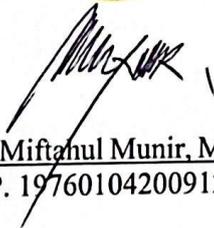
Cognate/Penguji Ahli



Deni Junaedi, S.Sn., M.A.

NIP. 19730621 200604 1001/NIDN. 0021067305

Mengetahui,
Ketua Jurusan Seni Murni



Dr. Miftahul Munir, M. Hum.

NIP. 197601042009121001/NIDN. 0004017605

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholihuddin, S.Sn., M. T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Saya persembahkan Tugas Akhir ini untuk kedua orang tua, keluarga dan orang-orang yang berjuang meraih mimpinya dalam dunia berkesenian.”



SURAT PERNYATAAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Saraswati Waramudra Hayuasmoro
NIM : 1712818021
Jurusan : Seni Murni
Fakultas : Seni Rupa
Judul Penciptaan : Imajinasi Karakter *Witch* Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis

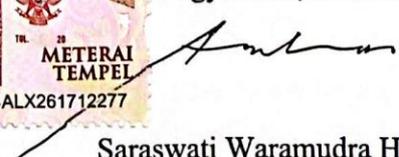
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penulisan dan penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir ini benar-benar penulis kerjakan sendiri. Laporan penciptaan Tugas Akhir ini bukan merupakan hasil plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan penulis karena hubungan material maupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni Tugas Akhir penulis secara orisinil dan otentik.

Bila di kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia diproses oleh pihak fakultas dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

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



Yogyakarta, 13 Juni 2024


Saraswati Waramudra Hayuasmoro

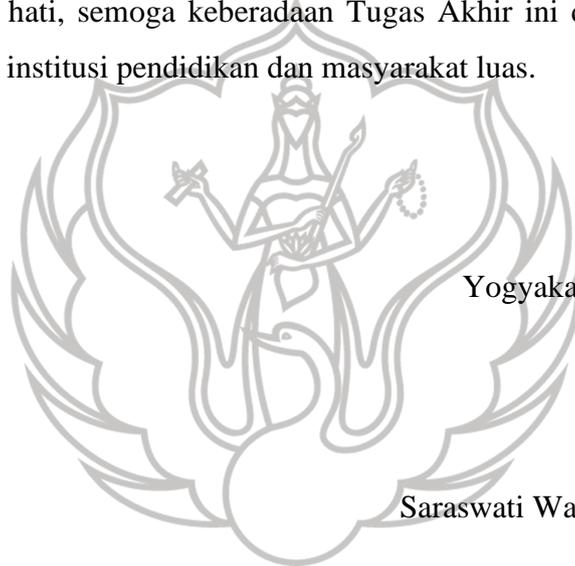
KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena rahmat dan karunia-Nya Penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir dengan judul *Imajinasi Karakter Witch Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis* tepat pada waktunya. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana S1 Jurusan Seni Murni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan S-1 Seni Murni sampai dengan proses penyelesaian Tugas Akhir, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina dan membimbing penulis untuk itu khususnya penulis perlu menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Satrio Hari Wicaksono , S.Sn., M.Sn. sebagai Dosen Pembimbing I yang telah sabar dalam memberikan saran dan arahan untuk proses penciptaan tugas akhir ini dari awal hingga akhir.
2. Wiyono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar dalam memberikan saran dan arahan untuk proses penciptaan tugas akhir ini dari awal hingga akhir.
3. Tri Septiana Kurniati , S.Pd., M.Hum. sebagai Dosen Wali.
4. Deni Junaedi, S.Sn., M.A. selaku *Cognate* (Dosen Ahli) yang telah memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
5. Dr. Miftahul Munir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Murni Fakultas Seni Rupa.
6. Muhammad Sholahuddin, S.Sn.,M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Bapak atau Ibu Dosen khususnya Jurusan Seni Murni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang berguna.
9. Kedua orang tua saya, Joko Sunaryo dan Ningrum Argandari yang telah mencurahkan kasih sayangnya tiada akhir.
10. Adik saya Sambitha Ayesanalla yang telah membantu dalam berbagai hal.
11. Farid Azhari yang telah menemani penulis dalam susah maupun senang selama menempuh pendidikan perkuliahan dan banyak membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

12. Teman-teman terkasih, Aulia Amalia, Yepek, Damai Rinjani, Jane Ranesia, dan Widia Sri, yang tanpa kehadirannya, penulis tidak akan menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
13. Rima, Anya, Diva, Lala, Lina yang telah membantu dalam proses display karya.
14. Teman-teman Akasia 2017 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
15. Seluruh orang-orang yang telah mendukung karir berkesenian penulis melalui pembelian karya atau *commission* sehingga dapat terlaksana dengan lancar penciptaan karya Tugas Akhir ini.

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



Yogyakarta, 13 Juni 2024

Penulis

Saraswati Waramudra Hayuasmoro

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	ii
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN TUGAS AKHIR.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR GAMBAR KARYA.....	xi
ABSTRAK.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan manfaat.....	3
D. Penjelasan Judul.....	4
BAB II KONSEP	6
A. Konsep Penciptaan	6
B. Konsep Perwujudan	11
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	16
A. Alat dan bahan.....	16
B. Teknik pengerjaan.....	24
C. Tahapan pembentukan	25
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	30
BAB V PENUTUP.....	55

A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Gambar 2. 1. "Sleeping Beauty" Eric Bulatov & Oleg Vasiliev	14
Gambar 2. 2 "We Weren't There Yet" Benjamin Constantine.....	15
Gambar 3. 1. Kuas.....	16
Gambar 3. 2. Penggaris	17
Gambar 3. 3. Penghapus.....	17
Gambar 3. 4. Pensil mekanik	18
Gambar 3. 5. <i>Cutting pad</i>	19
Gambar 3. 6. Gelas pencuci kuas	19
Gambar 3. 7. Kertas Palet	19
Gambar 3. 8. <i>Tissue</i>	20
Gambar 3. 9. Kertas <i>watercolor</i>	20
Gambar 3. 10. Tinta Akrilik.....	21
Gambar 3. 11. Tinta india	21
Gambar 3. 12. <i>Coloring brush pen</i>	22
Gambar 3. 13. Drawing Pen.....	22
Gambar 3. 14. Gel Ink Pen.....	23
Gambar 3. 15. Fixative Spray	23
Gambar 3. 16. Fancy Paper.....	24
Gambar 3. 17. Persiapan	25
Gambar 3. 18. Inkubasi	26
Gambar 3. 19. Persiapan alat dan bahan	26
Gambar 3. 20. Pembuatan sketsa	27
Gambar 3. 21. Pembuatan garis	27
Gambar 3. 22. Pembuatan garis	28
Gambar 3. 23. Pembuatan garis	28
Gambar 3. 24. Finishing.....	29

DAFTAR GAMBAR KARYA

Gambar 4. 1. “ <i>Jamming After Combat</i> ”, 2024, 80 X 70 cm, <i>mix media</i> pada kertas	31
Gambar 4. 2. “ <i>Ego</i> ”, 2023, 70 X 50 cm, tinta India pada kertas.....	34
Gambar 4. 3.“ <i>Rotting</i> ”, 2024, 70 X 70 cm, <i>mix media</i> pada kertas	36
Gambar 4. 4. “ <i>Wrong Password</i> ”, 2024, 70 X 70 cm, <i>mix media</i> pada kertas	38
Gambar 4. 5. “ <i>I Wish</i> ”, 2024, 70 X 50 cm, <i>mix media</i> pada kertas.....	40
Gambar 4. 6. “ <i>Aktivasi Sihir</i> ”, 2024, 70 X 50 cm, <i>mix media</i> pada kertas.....	41
Gambar 4. 7. “ <i>Introduce</i> ”, 2024, 60 X 85 cm, <i>mix media</i> pada kertas	42
Gambar 4. 8. “ <i>Cooking</i> ”, 2024, 70 X 50 cm, <i>mix media</i> pada kertas	43
Gambar 4. 9. “ <i>Tekanan</i> ”, 2024, 70 X 50 cm, <i>mix media</i> di atas kertas	44
Gambar 4. 10. “ <i>I Want To Feel The Magic Too</i> ” , 2024, 80 X 80 cm, <i>mix media</i> pada kertas.....	46
Gambar 4. 11. “ <i>Bad News</i> ”, 2024, 60 X 60 cm, <i>mix media</i> pada kertas.....	48
Gambar 4. 12. “ <i>Lost in Nowhere</i> ”, 2023, 70 X 50 cm, <i>mix media</i> pada kertas	50
Gambar 4. 13. “ <i>Sign Out</i> ”, 2024, 60 X 60 cm, <i>mix media</i> pada kertas.....	51
Gambar 4. 14. “ <i>Looking for a Magic</i> ”, 2024, 70 X 50 cm, tinta India pada kertas	53
Gambar 4. 15. “ <i>Back To Reality</i> ”, 2024, 70 X 70 cm, <i>mix media</i> pada kertas	54

LAMPIRAN

A. Data Diri Mahasiswa.....	60
B. Riwayat Pameran.....	61
C. Poster Pameran.....	62
D. Display Karya.....	63
E. Situasi Pameran.....	64
F. Katalog.....	65



ABSTRAK

Imajinasi menjadi gagasan utama dari Tugas Akhir penciptaan karya lukis ini. Dengan daya imajinasi, pengalaman pribadi dan keresahan tentang kehidupan pekerjaan yang sifatnya personal dapat direpresentasikan melalui bentuk figur *witch* yang terinspirasi dari penggambaran dan stereotip karakter *witch* dalam media populer seperti buku bergambar atau komik. Representasi pengalaman personal melalui karakter *witch* tersebut diwujudkan dalam bentuk karya seni lukis pada media kertas dengan bahan dasar menggunakan tinta India. Melalui referensi gaya visual komik, hasil akhir dari karya Tugas Akhir ini memiliki penggayaan visual pop surealis yang mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan citra visual yang fantastik dan tidak nyata, menggunakan unsur-unsur dalam seni rupa.

Kata Kunci : Imajinasi, *witch*, seni lukis, Pop Surealis



ABSTRACT

Imagination became the main idea of this final project. With the power of imagination, personal experiences and anxieties about personal work life can be represented through the form of witch figures inspired by the portrayal and stereotypes of witch characters in popular media such as books or comics. The representation of personal experience through the character of the witch is transformed in the form of painting works on paper media with Indian Ink as a base material. Through referencing comic visual styles, the end result of this final project work features a Surrealist Pop visual styling that explores the fantastical and unreal possibilities of visual imagery, using elements in fine art.

Keywords : *Imagination, witch, painting, Pop Surrealist*



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam proses menghasilkan sebuah karya, seniman mendapatkan inspirasi dan topik penciptaan melalui berbagai macam hal, dapat bersumber melalui persoalan umum yang melekat dengan lingkungan atau masyarakat maupun pengalaman personal seniman itu sendiri yang hasil akhirnya akan lekat dengan representasi diri seniman tersebut. Karya-karya yang dihasilkan oleh penulis lekat dengan pengaruh media hiburan yang telah dikonsumsi saat kecil, seperti film kartun, buku komik dan buku dongeng bergambar. Sumber hiburan tersebut yang membuat masa kecil penulis terasa imajinatif dan kerap tidak memperdulikan kejadian yang sedang berlangsung pada saat itu karena penulis cukup sibuk membayangkan atau mengimajinasikan cerita tambahan yang dikhayalkan sendiri hingga membayangkan apabila penulis menjadi salah satu tokoh di dalam cerita tersebut. Momen menggambar ulang beberapa bagian cerita yang menarik pun tidak pernah terlewatkan dan akan dieksekusi dengan media-media yang mudah didapat, seperti kertas, pensil warna, pena atau krayon.

Ketika mengulik kembali tayangan atau cerita dari media hiburan populer yang telah penulis konsumsi selama ini, tokoh atau karakter yang selalu mendapatkan perhatian penulis ialah tokoh *witch* dengan gender perempuan. Peran *witch* hampir selalu diposisikan sebagai antagonis yang dibalut dengan penggambaran karakter yang nyentrik dengan motif pengulangan, tidak terpisahkan dengan atribut tongkat ajaib atau tongkat sihir, berbagai ramuan, jubah yang menutupi tubuhnya, topi-topi berbentuk unik dan memiliki makhluk yang selalu berada di sisinya sebagai teman, seperti peri hingga makhluk khas negeri dongeng lainnya atau kucing hitam yang sering digambarkan bersama *witch*. Aspek-aspek visual dan penempatan posisinya sebagai tokoh antagonis membuat karakter *witch* mudah diingat. Selain visualnya yang khas, mereka lekat dengan sifat kebencian atau hal negatif dan makna buruk yang bersumber dari sisi internal maupun eksternal diri *witch* itu sendiri, hal ini membuat *witch* digambarkan sebagai *outsider* atau menurut pengertian dari *Oxford Learners Dictionary*, *outsider* merupakan

seseorang yang tidak diterima sebagai bagian dari masyarakat, suatu kelompok dan lain sebagainya, seperti orang aneh penyendiri yang dikucilkan masyarakat. Mengingat dari sejarahnya, *witch* asalnya adalah sebutan untuk perempuan abad 14 hingga 18 yang memiliki ketertarikan dengan kegiatan di luar pekerjaan domestik dan hal tersebut dipercaya memiliki ikatan sekutu dengan setan, walaupun dalam kenyataannya, para perempuan yang dituduh ini hanya berusaha untuk merasa “hidup” dengan memiliki suatu hal yang dapat dipelajari dan ditekuni selayaknya manusia yang memiliki hak atas kebebasan memilih jalan hidupnya.

Karakteristik tokoh *witch* ketika dilihat melalui sisi media populer dan sejarahnya, bagi penulis terlihat memiliki kesamaan dengan diri penulis sebagai seniman atau pekerja kreatif yang kerap disepelkan dan eksistensinya terkesan tidak menyala dalam pandangan masyarakat secara umum. Ketika remaja, penulis sempat kebingungan dalam menentukan arah dan tujuan hidup, walaupun penulis merasa memiliki keahlian dalam seni rupa, tetapi pada saat itu tidak ada sosok yang benar-benar menuntun untuk membuat keahlian tersebut menjadi lebih baik, sebab hal berbau seni dianggap menyesatkan seperti judi; hasilnya tidak pasti berhasil. Kehidupan terasa tidak memiliki makna dan gelap, karena keahlian penulis kurang dapat tersalurkan dengan baik. Bagi penulis, kegiatan menggambar sudah seperti bagian dari diri penulis yang tidak dapat dihilangkan atau dipisahkan. Pada akhirnya, keahlian yang penulis miliki dianggap tidak setara dengan keahlian akademis yang dimiliki orang lain sehingga kenyataan menyedihkan ini cukup membuat penulis ikut serta meremehkan diri sendiri dan kehilangan kepercayaan diri. Efek dari permasalahan tersebut menjadikan penulis menilai bahwa dirinya adalah seorang *outsider*, seperti *witch*.

Berawal dari pengalaman personal tersebut, bagi penulis tokoh *witch* seperti membuka kemungkinan-kemungkinan eksplorasi visual dan cerita yang menarik, menggunakan perpaduan ciri khas dari tokoh *witch* yang telah eksis dalam media populer selama ini sebagai figur representasi untuk pelaku atau pekerja seni dalam dunia nyata dan memasukkan muatan cerita dari penggalan-penggalan pengalaman atau kegelisahan sebagai individu yang hidup dalam dunia kreatif yang diambil dari sisi secara umum maupun personal. Sehingga hasil akhirnya diharapkan dapat

membuat orang-orang yang memiliki pengalaman atau profesi tersebut akan menemukan keserasian dengan cerita di dalam karya-karya seni lukis ini.

B. Rumusan Penciptaan

Melalui latar belakang yang telah dijabarkan oleh penulis, pertanyaan-pertanyaan mengenai penciptaan karya dituliskan sebagai berikut:

1. Narasi apa saja yang dapat diungkapkan melalui karakter *witch*?
2. Bagaimana bentuk visual yang diwujudkan dari karakter *witch* dalam seni lukis?

C. Tujuan dan manfaat

Tujuan :

1. Menarasikan cerita melalui karya lukis sebagai pelaku dalam bidang kreatif yang direpresentasikan dengan wujud karakter *witch* sebagai tokoh utama.
2. Mengeksplorasi bentuk karakter imajinasi *witch* ke dalam karya seni lukis.

Manfaat :

1. Menjadi referensi visual untuk pelaku seni lainnya.
2. Menunjukkan kepada masyarakat bahwa seni dapat berperan sebagai sebuah wadah untuk mengekspresikan segala hal yang bersifat personal dan menjadikannya sebuah karya seni.
3. Mengajak audiens untuk merasakan kembali pengalaman atau keresahan yang mungkin pernah dialami sebagai individu dengan keterikatan dengan dunia kesenian.

D. Penjelasan Judul

Sebagai bentuk kewaspadaan pada kesalahan dalam pengertian kata atau istilah yang digunakan dalam judul Tugas Akhir “Imajinasi Karakter *Witch* Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis”, maka setiap arti kata yang terdapat dalam judul tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Imajinasi

Imajinasi merupakan suatu kemampuan manusia dalam membentuk dunia yang mungkin belum ada melalui daya khayal yang mampu diciptakan dengan cara berkontemplasi, melalui perenungan ini manusia dapat menciptakan gambaran akan suatu hal berdasarkan kenyataan (Muhni, 1996).

2. Karakter

Di dalam buku Konsep dan Model Pendidikan Karakter dijelaskan bahwa karakter dapat dimaknai sebagai nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan, yang membedakannya dengan orang lain, serta diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari (Samani, 2011: 43).

Ditulis dalam buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah bahwa karakter adalah ciri khas yang dimiliki oleh suatu benda atau individu (Asmani, 2011: 23).

3. *Witch*

Witch dalam konteks bahasa Indonesia dapat dikategorikan sebagai penyihir namun dalam sumber buku berjudul *The Witch: A History of Fear, from Ancient Times to the present* yaitu *witch as anybody who practises magic, or claims to do so, and of witchcraft as any kind of magic, was developed, and sustain for many centuries as a means of smearing magic in general with the taint of evil and antisocial association*. Apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia yang memiliki arti penyihir sebagai siapa saja yang mempraktikkan sihir atau mengklaim melakukannya dan dikembangkan serta dipertahankan selama berabad-abad

sebagai sarana untuk melapisi sihir secara umum dengan noda kejahatan dan asosiasi antisosial (Hutton, 2017: 279).

4. Inspirasi

Di dalam buku *Menyingkap Rahasia Kebermaknaan Buku Sakti Bagi Pengejar Inspirasi* dijelaskan bahwa inspirasi merupakan pesan yang didapat dari suatu aktivitas atau keadaan atau peristiwa yang dapat menyentuh emosi serta mengandung penyadaran sehingga membuat seseorang dapat tergerak untuk menindaklanjutinya menjadi suatu tindakan yang nyata (Lawoto, 2014: 2-3).

5. Penciptaan Karya

Penciptaan karya adalah proses perwujudan suatu ide menjadi suatu hal yang bersifat kreatif yang dilakukan oleh setiap seniman dengan metode dan cara pandang yang berbeda-beda (Sukaya, 2009).

6. Seni Lukis

Seni lukis merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang (Susanto, 2011).

Penjelasan setiap kata dari judul Tugas Akhir di atas dapat disimpulkan bahwa Tugas Akhir dengan judul *Imajinasi Karakter Witch* Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis memiliki pengertian mewujudkan visualisasi daya khayal melalui ciri khas dari seseorang atau sekelompok orang yang mempraktikkan sihir atau mengklaim melakukannya sebagai tindakan yang berkaitan dengan emosi yang diwujudkan dalam bentuk proses kreatif dengan menggunakan garis, warna dan elemen seni rupa lainnya.