

**LAPORAN TUGAS AKHIR  
IMAJINASI MASA KECIL MENJADI SUPERHERO  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Disusun Oleh:

**Muhammad Rizal Alfian**

**1912939021**

**PROGRAM STUDI S-1 SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2024**

**LAPORAN TUGAS AKHIR  
IMAJINASI MASA KECIL MENJADI SUPERHERO  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Disusun Oleh:

**Muhammad Rizal Alfian**


**1912939021**

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  
2024

**Lembar Pengesahan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul  
IMAJINASI MASA KECIL MENJADI SUPERHERO SEBAGAI IDE  
PENCIPTAAN SENI LUKIS**

diajukan oleh: Muhammad Rizal Alfian, NIM 1912939021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa Institusi Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 9021) Telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 26 Maret 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

  
Amir Hamzah S.Sn.M.A.

NIP. 19700427 199903 1 003/NIDN. 0027047001

Pembimbing II/Anggota

  
Deni Junaedi, S.Sn. M.A.

NIP. 19730621 200604 1 001/NIDN. 0021067305

Cognate/Anggota

  
Setyo Priyo Nugroho, M.Sn.

NIP. 19750809 200312 1 003/NIDN 0009087504

Ketua Jurusan/

Program Studi/Ketua Anggota

  
Dr. Miftahul Munir, M. Hum.

NIP. 19760104 200912 1 001/NIDN. 0004017605

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Muhammad Sholahuddin, S.Sn.,M.T.

NIP. 197010191999031001/NIDN. 0019107005

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Rizal Alfian

NIM : 1912939021

Jurusan : Seni Rupa ISI Yogyakarta

Judul Tugas Akhir : Imajinasi Masa Kecil Menjadi Superhero Sebagai Ide  
Penciptaan Seni Lukis

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni yang telah penulis buat adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila di kemudian hari penulisan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib dan peraturan yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dengan pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta 2 April 2024



Muh. Rizal Alfian  
NIM 1912939021

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul *IMAJINASI MASA KECIL MENJADI SUPERHERO SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS* dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Sarjana Strata 1 (S-1). Minat Utama Seni Lukis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar karena atas bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati serta dengan rasa suka cita penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Amir Hamzah, S.Sn., M.A. selaku pembimbing I atas segala masukan, bimbingan serta kesediaan waktunya dalam memberikan ilmu baru dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.
2. Deni Junaedi, S.Sn., M.A. selaku pembimbing II atas segala masukan, bimbingan serta kesediaan waktunya dalam memberikan ilmu baru dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.
3. Setyo Priyo Nugroho, M.Sn. selaku cognate yang telah membantu sebagai penguji tugas akhir
4. Setyo Priyo Nugroho, M.Sn. selaku dosen wali yang banyak membimbing dalam proses akademik selama masa perkuliahan.
5. Seluruh Staf Pengajar (Dosen) dan Karyawan jurusan seni murni, Fakultas seni rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Dr. Miftahul Munir. M. Hum. selaku Ketua jurusan Seni Murni.
7. Bapak Muhammad Sholahudin. S.Sn.,M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh staf Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn. M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Seluruh dosen Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang mengajar dan membimbing.

11. Seluruh staf pengajar dan karyawan Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
12. Kepala UPT Perpustakaan Agustiawan, SS., M.IP., Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
13. Seluruh staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
14. Ayah, Ibu, Adik dan seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan baik moral, material, dan semua kasih sayang serta selalu saya harapkan doa dan ridhonya..
15. Seluruh teman seperjuangan, sahabat dan semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, dukungan, masukan serta doa dalam penciptaan karya maupun penyusunan laporan karya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu sehingga mengantarkan penulis untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
16. Keluarga besar seni murni 2019, yang telah memberikan banyak ilmu serta pelajaran mengenai solidaritas kepada penulis
17. seluruh teman kolektif Akar Projek yang turut mendukung dan memberikan dorongan serta semangat dalam penciptaan tugas akhir ini
18. Terimakasih terhadap kekasih yang memberikan dorongan serta semangat dalam penciptaan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini karena keterbatasan kemampuan penulis. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun laporan ini agar menjadi lebih baik. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun kita bersama.

Yogyakarta 2023



M. Rizal Alfian

## DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
ABSTRACT	ix
ABSTRACT	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Konsep Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan	3
D. Makna Judul	4
BAB II KONSEP	7
A. Konsep Penciptaan	7
B. Konsep Perwujudan	8
C. Referensi Karya	15
BAB III PROSES PERWUJUDAN	19
A. Alat dan Bahan	19
2. Kuas	20
B. Teknik	27
D. Tahap Pembentukan	27
BAB IV TINJAUAN KARYA	34
BAB IV PENUTUP	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	70

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar Referensi

Gambar 2. 1 Shouldering Hope.....	15
Gambar 2. 2 Smile.....	16
Gambar 2. 3 With the Pets - Cat .....	17

### Alat dan Bahan

Gambar 3. 1 Kanvas.....	19
Gambar 3. 2 Kuas.....	20
Gambar 3. 3 Palet.....	21
Gambar 3.4 Cat Akrilik.....	21
Gambar 3.5 Ember.....	22
Gambar 3.6 Vernis.....	.....23
Gambar 3.7 Ruang Kerja.....	25
Gambar 3.8 Pameran.....	25
Gambar 3.9 Sketsa.....	26
<b>Tahap Pembentukan</b>	
Gambar 3.10 Blok Kanvas.....	27
Gambar 3.11 Pemindahan sketsa.....	27
Gambar 3.12 Blok warna dasar.....	28
Gambar 3.13 Gelap terang .....	28
Gambar 3.14 Penggarapan detail .....	29
Gambar 3.15 Penggarapan Akhir.....	29



## **Foto Karya**

Gambar 4. 1 Melankolia di Kegelapan. 2023.....	32
Gambar 4. 2 Kontras Tersembunyi. 2023.....	34
Gambar 4. 3 Baby Spidi. 2023.....	36
Gambar 4. 4 unicorn . 2023.....	38
Gambar 4. 5 Baby Max. 2023.....	40
Gambar 4. 6 Ultraman dan burung. 2023.....	42
Gambar 4. 7 Pertemuan Damai. 2023.....	44
Gambar 4. 8 Manisnya Keceriaan. 2023.....	46
Gambar 4. 9 Makan. 2023.....	48
Gambar 4.10 Kucing malam. 2023.....	50
Gambar 4.11 Harapan. 2023.....	52
Gambar 4.12 Jalan Santai dengan Sahabat Kecil. 2023.....	54
Gambar 4.13 Fokus. 2023.....	56
Gambar 4.14 Mario's Spider-Koopa Fusion. 2023.....	58
Gambar 4.15 Damai. 2023.....	60



## DAFTAR LAMPIRAN

DATA DIRI MAHASISWA.....	70
POSTER.....	73
KATALOG.....	74
DOKUMENTASI.....	75



## ABSTRAK

Dengan seni seseorang dapat menyampaikan pemikirannya serta mengungkapkan permasalahan yang dihadapinya hingga membawa kembali pengalaman masa lalu. sejak usia enam tahun penulis suka menonton film superhero pada saat itu kebanyakan muncul di televisi, intensif dalam menonton membuat penulis memiliki ketertarikan untuk menghadirkannya dalam tema tugas akhir. Penciptaan ini bertujuan untuk merepresentasikan imajinasi masa kecil tentang superhero ke dalam lukisan yang melibatkan perasaan melalui proses pengolahan kemudian divisualisasikan. Metode yang digunakan dalam Tugas akhir penciptaan seni lukis ini adalah representasi imajinasi masa kecil. Teknik yang digunakan bersifat konvensional lukisan di kanvas dengan pewarnaan plastisitas yang figuratif dan deformatif. Pada perwujudan bentuk tersebut, objek-objek dengan cara membuat deformasi pada setiap figuranya. Hal ini bertujuan untuk menghadirkan 15 karya lukisan yang artistik dengan pengayaan figuratif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, lukisan mampu menjadi media representasi kekaguman seseorang.

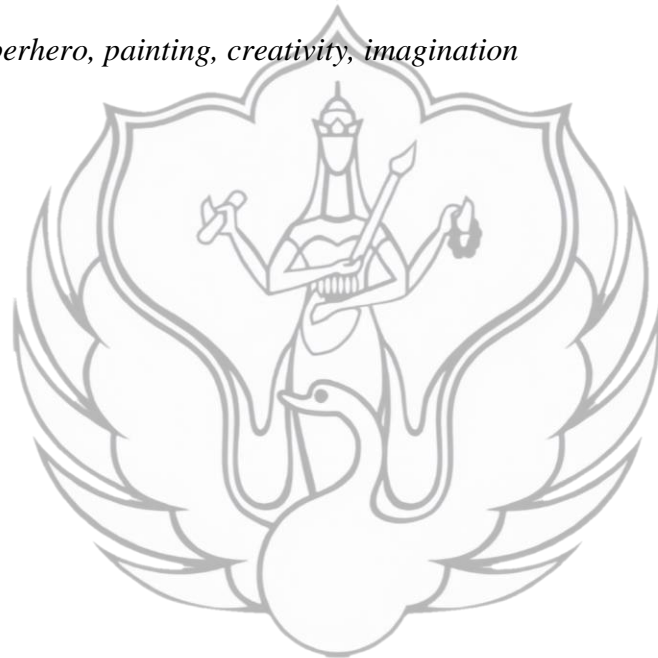
Kata Kunci: Superhero, seni lukis, kreativitas, imajinasi



## ABSTRACT

*With art, someone can convey their thoughts and express the problems they face and bring back past experiences. Since the age of six, the author has liked watching superhero films. At that time, most of them appeared on television. The intensive watching made the author interested in presenting them in the theme of his final assignment. This creation aims to represent childhood imaginations about superheroes in paintings that involve feelings through processing and then visualizing them. The method used in this final assignment to create painting art is a representation of childhood imagination. The technique used is conventional painting on canvas with figurative and deformative plasticity coloring. In the embodiment of this form, the objects create deformations in each figure. This aims to present 15 works of artistic painting with figurative enrichment. The results of this research show that paintings can be a medium for representing someone's admiration.*

*Keywords: Superhero, painting, creativity, imagination*



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Konsep Penciptaan**

Seorang seniman dapat menggunakan media seni rupa untuk menyampaikan pemikirannya dalam karyanya, mengungkapkan permasalahan yang dihadapinya, atau membawa kembali pengalaman masa lalu, misalnya masa kanak-kanak. Tugas Akhir ini berjudul “Imajinasi Masa Kecil Menjadi Superhero Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” merupakan representasi dari kekaguman penulis pada tokoh *Superhero*. Rasa kagum tersebut tidak serta merta muncul begitu saja. Banyak yang melatar belakangi penulis hingga memiliki kekaguman pada tokoh *Superhero* dan menjadikannya inspirasi dalam menciptakan karya seni lukis.

Ketertarikan terhadap Superhero berawal dari kegemaran penulis membaca dan menonton film sejak usia lima sampai dua belas tahun. Pengalaman tersebut teringat kembali dari kenangan masa kecil disaat menonton bersama teman sebaya di rumah teman penulis. Film Superhero pada saat itu kebanyakan muncul di televisi, sehingga membuat anak seusia itu selalu intensif untuk menonton.

Perkembangan film dan komik Superhero tersebut banyak berpengaruh terhadap permainan anak-anak dari segi benda yang dimainkan dan cara bermainnya. Benda yang terkena pengaruh karakter Superhero yaitu: sepatu, tas, topi, permainan kartu, uang mainan, tato mainan, sampai buku, dan alat tulis. Beragamnya gambar superhero pada benda tersebut membuat anak-anak terkesan dan merasa tertarik untuk memiliki benda tersebut. Bagi seorang anak yang gemar mengoleksi benda yang berjenis Superhero menimbulkan perasaan yang senang dan ingin menunjukkan kepada temannya, hal tersebut menimbulkan perasaan senang dan terus menerus berada di pikirannya sehingga dapat terbawa mimpi.

Ketertarikan tentang film Superhero memberi sebuah inspirasi dan imajinasi ketika saat bermain dengan teman sebaya saat itu. Sosok gagah dan perkasa dalam tokoh pahlawan super menarik perhatian mulai dari segi figur, peran, kostum, dan kisahnya. Pengalaman tersebut menjadi sebuah imajinasi dalam

permainan saat berperan menjadi tokoh pahlawan super, walaupun ada yang memilih menjadi peran antagonis atau protagonis permainan tersebut tetap berlangsung dengan riang gembira. Pengaruh permainan tersebut memunculkan kreativitas dalam pemilihan material sederhana seperti kardus, kayu usang, batang daun pisang atau yang disebut gedebok pisang untuk dijadikan properti dalam membuat senjata untuk melengkapi permainan, yang seakan-akan menjadi seorang Superhero yang sesungguhnya.

Permainan adalah sebuah tradisi (kebiasaan) yang secara intuitif dan naluriah selalu berkembang sesuai zamannya dalam pergaulan anak. Ketika permainan berlangsung ada sebuah pertarungan ego diantara anak- anak yang hanya mengerti sebatas menang dan kalah. Hanya mereka yang bermental kuat yang bisa bertahan dan memenangkan permainan ini. Anak usia lima sampai dua belas tahun memiliki ego yang sangat tinggi sebab anak pada usia tersebut belum mengerti untuk menentukan perbuatan baik atau buruk.

Kekaguman terhadap tokoh Superhero berlanjut hingga dewasa, sehingga penulis masih sering bermimpi dan berkhayal tentang berbagai hal yang jauh lebih dewasa dari sebelumnya. Kekaguman tersebut dituangkan penulis melalui isi buku tulis hanya dipenuhi dengan coretan gambar pahlawan super sebagai pelampiasan.

Kesenangan menggambar saat sekolah di bangku SMP ketika jam kosong memberi keasyikan tersendiri dengan menggores garis di dalam kertas buku bagian belakang sendiri. Penulis mengoleksi poster dan menempelkannya di dinding kamar dengan mencetak gambar yang ada di internet ke dalam kertas hvs terkadang juga membeli minifigure yang lucu dengan keterbatasan uang saku yang di tabungunya. Ketika dapat membelinya dengan hasil menabung sendiri menimbulkan rasa senang dan puas, sehingga barang yang sudah dibeli akan lebih terasa berharga.

Ketertarikan pada *Superhero* berkembang seiring memasuki masa perkuliahan dengan pengolahan bentuk visual *Superhero* dalam lukisan saat mengerjakan mata kuliah Lukis lanjut *Superhero* sudah mulai hadir di kanvas dengan menggunakan bentuk-bentuk chibi. Kemampuan yang dimiliki penulis saat ini yang memadai dalam menciptakan karya yang didapat melalui proses

pembelajaran pada masa perkuliahan sebagai mahasiswa dan melalui pengalaman kreativitas, penulis memiliki potensi lebih untuk merepresentasikan tokoh heroic tersebut dan dapat mengubah bentuk, warna maupun teknik melukis sesuai keinginan kedalam bentuk karya seni lukis, dengan kemampuan yang sudah diperoleh dalam kehidupannya sebagai mahasiswa. tidak seperti ketika masih kecil yang dapat dilampiaskan ke dalam suatu permainan, berkhayal atau mengoleksi kesukaannya saja tetapi juga penulis dapat mempresentasikan melalui media seni lukis dua dimensi di atas kanvas maupun media lainnya.

Pengalaman dan simpati terhadap *superhero* menjadikan penulis memilihnya menjadi tema dalam penciptaan karya Tugas Akhir. Rasa kagum menimbulkan keinginan untuk memvisualisasikan *Superhero* dalam bentuk-bentuk yang lebih sesuai dengan pengalaman pribadi melalui imajinasi. Visualisasi *Superhero* ini dapat sangat menarik karena selain unik kadang juga lucu. Penulis akan mengungkapkan dengan figur yang lucu melalui penggunaan elemen-elemen visual seni lukis.

Melalui Figur kartun ini penulis memiliki kebebasan dalam berekspresi, memasukan objek yang akan dideformasi sesuai dengan keinginan penulis. Penciptaan ini menggunakan komposisi yang menekankan objek yang cenderung formal, objek utama ada pada bagian tengah dengan warna lebih pekat dengan latar belakang warna pastel.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan gagasan yang telah dipaparkan, penulis mengemukakan apa yang menjadi gagasan utama dari imajinasi masa kecil dan akan mewujudkannya dalam karya seni lukis. hal yang menjadi rumusan penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah :

1. Imajinasi superhero masa kecil seperti apa yang dipresentasikan?
2. Bagaimana visualisasi imajinasi superhero masa kecil dalam karya seni lukis 2 dimensi?

## **C. Tujuan**

1. Mempresentasikan imajinasi superhero masa kecil.
2. Menciptakan visualisasi imajinasi masa kecil.

#### D. Makna Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam pengertian judul mengenai “Imajinasi Masa Kecil Menjadi Superhero Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” maka berikut penegasan makna yang disampaikan mulai dari kata per kata, sampai mengartikannya menjadi suatu kalimat yang mampu mewakili substansi tulisan ini. Berikut adalah uraiannya:

##### 1. Imajinasi

Imajinasi (imagination) merupakan kata serapan dari Imagination, berasal dari kata dasar Image dan kata kerja Imagine. Image sendiri artinya gambar, Imagine artinya membayangkan. Imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang secara umum. Imajinasi terpaut erat dengan proses kreatif, serta berfungsi untuk menggabungkan berbagai serpihan informasi yang didapat dari bagian-bagian indra menjadi suatu gambaran utuh dan lengkap (Susanto,2018:108).

##### 2. Masa Kecil

“Masa kecil yaitu tentang peristiwa atau kejadian ketika dulu masih kecil dan tidak akan bisa terulang kembali (Fauzi[Uzi], September 19, 2017).

##### 3. Superhero

*Superhero* adalah Sebuah karakter heroik yang mempunyai sebuah kemampuan khusus dan luar biasa, yang mendedikasikan kekuatannya untuk kebaikan dan melindungi orang lain dari kejahatan (Fransiscus dkk, 2016:1). Istilah Superhero digunakan untuk menggambarkan kepada publik sosok yang mempunyai bakat yang besar atau berprestasi, buku komik awal pahlawan tahun 1940-an biasanya disebut oleh pembuatnya sebagai karakter berkostum atau sebagai karakter berpakaian dalam panjang atau pahlawan penyatuan (Gina,2012:46). Dari pengertian diatas dapat diartikan bahwa Superhero tersebut merupakan Karakter pahlawan fiksi yang menggunakan kostum dan memiliki bakat kekuatan luar biasa dan gagah berani.



4. Ide

Dalam buku Diksi Rupa dijelaskan bahwa: Ide adalah pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya (Susanto, 2011:187).

5. Penciptaan

Penciptaan dalam buku Tinjauan Seni adalah: Penciptaan adalah proses (kesanggupan) pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru, angan-angan yang kreatif (Soedarso, 1990:11).

6. Seni lukis

Dijelaskan oleh humar sahman bahwa lukis adalah Membutuhkan cat (yang kental maupun cair) diatas permukaan yang datar, yang ketebalannya tidak ikut diperhitungkan sehingga lukisan itu sering dilihat sebagai karya dua dimensi (Sahman, 1993:55).

Menurut Mikke Susanto yang dijelaskan dalam buku diksi rupa, seni lukis adalah bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna; guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang (Susanto, 2012:241).

Menurut Soedarso Sp, Seni lukis merupakan cabang dari seni rupa yang cara pengungkapannya diwujudkan melalui karya dua dimensional dimana unsur-unsur pokok dalam karya dua dimensional adalah garis dan warna (Soedarso, 2009:).

Judul tugas akhir "Imajinasi Masa Kecil Menjadi Superhero sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis", Menurut penjelasan dari definisi makna judul di atas yaitu sebuah angan angan sewaktu masa kecil yang sering berangan menjadi tokoh heroic yang akan dijadikan sebagai suatu ide penciptaan sebuah seni lukis yang bersifat 2 dimensi.



