

**MAKHLUK IMAJINATIF
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**

KARYA SENI



Oleh:
ANDY WAHONO
9610986021

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-I SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2006**

**MAKHLUK IMAJINATIF
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**

KARYA SENI



Oleh:
ANDY WAHONO
9610986021



KT001754

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-I SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2006**

**MAKHLUK IMAJINATIF
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**

KARYA SENI



Oleh:
ANDY WAHONO
9610986021

**Tugas akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang
Seni Rupa Murni
2006**



*Tugas akhir ini kupersembahkan kepada
Keluarga besar bapak Misno (Alm),
serta istriku tercinta Dinik Eksy Ramaniar.*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrohim

Alhamdulillah, berkat taufiq, hidayah dan inayah Allah yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, tugas akhir yang berjudul **Makhluk Imajinatif Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis** dapat terselesaikan, Tugas akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk menempuh jenjang S-I Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Materi Tugas akhir ini berisi tentang ide dan kreatifitas penulis dalam mencitrakan makhluk imajinatif. Pencitraan atau penggambaran makhluk imajinatif yang hadir dari imajinasi, fantasi maupun khayalan di sini adalah ungkapan atau bahasa penulis dalam menyatakan perasaan dan emosi akan segala hal yang dirasakan, dengan kata lain khayalan atau imajinasi yang bermain dalam salah satu ruang di kepala penulis bukanlah khayalan kosong untuk sekedar membuang waktu belaka melainkan rangkaian dari suatu ucapan yang mungkin hanya dengan gambaran dua dimensional (lukisan) penulis bisa mengkomunikasikanya dengan orang lain.

Selama dalam proses penciptaan sampai terwujudnya tugas akhir ini tidaklah bisa terlepas dari peranan berbagai pihak yang telah banyak membantu, sehingga tepatlah kiranya untuk mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Allah SWT, atas rahmat, hidayah dan barokah-Nyalah tugas akhir ini dapat terselesaikan
2. Bapak Prof. Dr. I Made Bandem selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

3. Bapak Drs. Sukarman selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. AG Hartono M.Sn. Selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs, Dendi Suandi M Sn selaku Ketua Program Studi, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Drs. Aming Prayitno selaku pembimbing I yang telah bersedia dengan sabar memberikan bimbingan sampai tugas akhir ini selesai
7. Bapak Drs Agus Kamal selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan
8. Bapak Drs Harry Tjahyo selaku dosen wali yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan dalam menyelesaikan studi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta
9. Seluruh staf pengajar serta karyawan jurusan seni murni.
10. Kedua orang tuaku tercinta, terima kasih atas segala perhatian dan pengertiannya selama ini, hanya Dia sang memberi kita hidup yang mampu membalas segala kebaikan kalian. Amin.
11. Istriku tercinta, kamu teman sekaligus kekasih yang memberi semangat, gairah dan kekuatan dikala aku lelah.
12. Teman-teman yang menjadi sahabat sekaligus musuh dalam bercanda, diskusi bahkan nggosip.
13. Makhluk-makhluk aneh yang berseliweran dalam benakku

Disadari bahwa tugas akhir ini sesungguhnya masih jauh dari yang diharapkan, beberapa hal tentunya banyak kekurangannya, dengan demikian sangat diharapkan dari berbagai pihak untuk memberikan kritik dan saran demi meningkatnya kualitas berkarya yang lebih baik.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi para pembaca, khususnya bagi mereka yang berkecimpung dalam disiplin ilmu seni lukis.



Yogyakarta, 25 Januari 2006

Penulis

Andy Wahono

DAFTAR ISI

	halaman
Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iv
Daftar Karya	v
Daftar Gambar Acuan	vi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. JUDUL TUGAS AKHIR	3
B. PENEGASAN JUDUL	3
C. MANFAAT DAN TUJUAN	5
BAB II. LATAR BELAKANG TIMBULNYA IDE	6
BAB III. IDE DAN KONSEP PERWUJUDAN	9
A. IDE / DASAR PEMIKIRAN	9
B. KONSEP PERWUJUDAN	11
BAB IV. PROSES PENCIPTAAN	14
A. ALAT, BAHAN DAN TEKNIK	14
B. PROSES PERWUJUDAN	18
BAB V. TINJAUAN KARYA	27
BAB VI. PENUTUP	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	50

DAFTAR KARYA

	halaman
1. "Aku Menyerah". Mixed media, 150 x 150 Cm. 2005	28
2. "Homo Superior the series (Evolution)". Mixed media, 100 x 120 Cm. 2004	29
3. "Homo Superior the series (Soldier)". Mixed media, 170 x 100 Cm., 2004	30
4. "The Amazone". Mixed media, 100 x 100 Cm. 2003	31
5. "Homo Superior the series (Master Weapon)". Mixed media, 250 x 100 Cm. 2003	32
6. "Homo Superior the series (Aaaarrkh !!)". Mixed media, 100 x 150 Cm. 2005	33
7. "The Series (The Dancer)". Mixed media, 100 x 150 Cm. 2002.....	34
8. "The Series (Dark Picture)". Mixed media, 150 x 100 Cm. 2002	35
9. "Homo Superior the series (And the battelr begin)". Mixed media, 200 x 180 Cm. 2003	36
10. "Menjatuhkan Raksasa". Mixed media, 200 x 180 Cm. 2003	37
11. "The Troopers". Mixed media, 100 x150 Cm. 2004	38
12. "The Archer". Mixed media, 100 x 170 Cm. 2004	39
13. "The Queen". Mixed media, 80 x 60 Cm. 2005	40
14. "The Raider". Mixed media, 70 x 50 Cm. 2005	41
15. "The Death". Mixed media, 150 x 90 Cm. 2003	42
16. "Homo Superior the series (Last Man Standing)". Mixed media, 100 x 250 Cm.2003	43
17. "Perangkap". Mixed media, . 200 x150 Cm. 2003	44
18. "Last Man Standing". Mixed media, 150 x 150 Cm. 2005	45
19. "The Charmed". Mixed media, 150 x 200 Cm. 2002	46
20. "Homo Superior the series (Face Reconstruction)". Mixed media, 90 X 117 Cm. 2004	47

DAFTAR GAMBAR ACUAN

	halaman
1. <i>“Dragon”</i> . Boris Valejo	51
2. <i>“Centours”</i> . Boris Valejo	51
3. <i>“Death Dealer II”</i> . Frank Frazetta	52
4. <i>“Conan Magnificent”</i> . Frank Frazetta	52
5. <i>“Death Dealer III”</i> . Frank Frazetta	53
6. <i>“Tuvia Mide of Mars”</i> . Frank Frazetta	53
7. <i>“Riche Matisse”</i> . Simon Bisley	54
8. <i>“Lord Of The Ring. Fellowship Of The Ring”</i> New Line Cinema	54
9. <i>“Lord Of The Ring. The Two Towers”</i> . New Line Cinema	55
10. <i>“Lord Of The Ring. Return Of The King”</i> . New Line Cinema	56
11. <i>“Lord Of The Ring. Return Of The King”</i> . New Line Cinema	57
12. <i>“Star Wars. Phantom Manance”</i> . Twentieth Century Fox	58
13. <i>“Alien Monster IV”</i> . H Giger	58
14. <i>“Batsupes”</i> . DC Comic	59
15. <i>“The Amazing Spiderman”</i> . Marvel	59
16. <i>“The Eye of Silence”</i> . Max Ernest	60

BAB I

PENDAHULUAN

Semua manusia memiliki imajinasi, terlebih lagi anak kecil, dunia imajinasi mereka lebih fantastik dibandingkan dengan orang dewasa, mereka selalu mengimajinasikan segala sesuatu dalam ruang lingkup bermain. Dalam rangkaian bermain yang imajinatif tersebut mereka adalah seorang pahlawan *superhero*, seorang pangeran atau putri yang paling cantik atau tampan, atau bahkan seorang penjahat yang paling kuat hebat dan tidak terkalahkan.

Seiring berjalannya waktu kita melupakan sebagian dari imajinasi tersebut, kita tumbuh dan berkembang dalam dunia dan dipaksa untuk lebih memikirkan kenyataan dari pada imajinasi, senada dengan itu, John Grant dan Ron Tiner dalam bukunya *The Encyclopedia of Fantasy and Science Fiction Art Techniques*, mengatakan :

“All human beings have imagination; to take a simple example, we all think about our own futures, which is an imaginative act. Children often live in a world that is more fantastical than mundane, As we grow older, however, most of us determinedly inhibit our imagination – we have to cope with the real world, in which fantasy is too often seen as having no part to play”.¹

Tapi beberapa orang di antara kita tidak dengan mudah melupakan imajinasi yang pernah bersarang di pikiran masa kecilnya, dengan perenungan yang lebih dalam untuk membuka dan menggali kembali kenangan-kenangan masa kecil, kita bisa merangkai kembali imajinasi-imajinasi tersebut, bahkan tidak menutup kemungkinan bila kenangan masa kecil tersebut digabungkan dengan kedewasaan cara pandang dan berpikir, kita bisa menghadirkan suatu bentuk-bentuk baru dari gambaran imajinasi yang lebih fantastik.

¹ John Grant and Ron Tiner, *The Encyclopedia of Fantasy and Science Fiction Art Techniques*, Page One Publishing Pte Ltd, Singapore, 2000, p 10.

Dunia yang mengglobal dewasa ini dimana informasi dapat dengan mudah diterima dan hiburan-hiburan yang tidak pernah putus ditayangkan oleh berbagai media membuat kita semakin terpacu untuk selalu bergerak dan membangkitkan imajinasi kita untuk justru semakin berkembang, inovatif, komunikatif dan liar.

Kita mencoba menghadirkan imajinasi tersebut ke dunia nyata, hasilnya kita bisa menghadirkan sesuatu bentuk baru dimana ia bisa diraba, didengar bahkan dapat dilihat oleh orang lain, kehadirannya dapat berupa imitasi dari makhluk hidup dan keberadaannya bisa disebut sebagai makhluk imajinatif. Makhluk imajinatif di sini adalah makhluk yang berdasarkan pada khayalan semata, keberadaannya tidak lebih dari suatu fantasi yang hadir karena adanya penggabungan imajinasi dan gambaran-gambaran terdahulu, tidak ada aturan baku yang mengikat baik itu dari segi anatomi, karakter, peralatan maupun asesoris yang digunakan, namun semua tidak lepas dari gambaran semula yaitu manusia (*anthropoid*), tumbuhan atau binatang dengan segala sifat-sifatnya.

Sosok makhluk imajinatif seperti monster, mutan, alien dan lain sebagainya adalah sebagian dari makhluk imajinatif, dimana kehadirannya berdasarkan rekaan dengan maksud mengisi sudut tergelap dari kehidupan. Kemampuan berimajinasi mengantar kita pada penggambaran yang mereka-reka waktu, ruang dan bentuk, kita bisa meramalkan masa depan yang indah, agung dan bahagia namun juga bisa menciptakan masa depan yang kelam, penuh derita dan kehancuran akibat perang. Berbagai alasan diungkapkan karena kita mulai bosan akan kerusakan yang diakibatkan oleh perseteruan antar sesama manusia, kita berpaling pada satu gambaran makhluk imajinatif sebagai musuh baru yang perwujudannya bisa direkayasa, direka-reka pola hidup, cara berpikir, tingkah lakunya, lebih parah lagi kita berperan seperti Dewa yang mampu merekonstruksi

bentuk makhluk imajinatif tersebut seolah-olah bisa menghidupkannya. Semua itu dikarenakan kita manusia tidak puas hanya dengan bermimpi dan berimajinasi saja.

A. JUDUL TUGAS AKHIR

MAKHLUK IMAJINATIF SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS

B. PENEGASAN JUDUL

Untuk menghindari terjadinya kesalahan pengertian mengenai judul Tugas Akhir ini, maka perlu dibuat batasan-batasan arti kata sebagai berikut:

1. Makhluk

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Makhluk adalah sesuatu yang dijadikan atau yang diciptakan oleh Tuhan (seperti manusia, binatang dan tumbuh-tumbuhan).²

2. Imajinatif

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Imajinatif dapat diartikan Mempunyai dan menggunakan daya khayal atau menggunakan imajinasi penuh daya khayal.³

3. Ide

Dalam *Ensiklopedia Nasional Indonesia*, Ide yaitu Rancangan yang tersusun di dalam pikiran (gagasan)⁴. Menurut Budhiharjo Wirjodirdjo dalam *Ide Seni*, Ide/ pemikiran/ konsep merupakan segala gambaran cita rasa yang dapat membentuk dalam diri kita, yang menggelisahkan diri kita, suatu kualitas abstrak non material yang selanjutnya diejawantahkan kedalam laku dan karya yang kita buat.⁵

² *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Balai Pustaka. 1998. p 548.

³ *Ibid.* 1988. p 325

⁴ *Ensiklopedia Nasional Indonesia*, PT Cipta Adi Pustaka, Jakarta 1991. jilid 18 p 319

⁵ Budhiharjo Wirjodirdjo, *Ide Seni*, dalam *Sani* edisi April, STSRI "ASRI" Yogyakarta, 1983, p.23

4. Penciptaan

Menurut W.J.S Poerwodarminta dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Penciptaan adalah suatu perbuatan (hal dan lain sebagainya) untuk menciptakan⁶

5. Seni Lukis

Dalam buku *Tinjauan seni, Sebuah pengantar untuk apresiasi seni*, Seni lukis adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan ke dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna.⁷ Secara teknis, seni lukis merupakan seni penerapan warna pada permukaan datar (kanvas, panel, dinding, kertas) untuk menghasilkan ilusi tentang ruang, gerak, tekstur, bentuk dan juga hasil perekanaan dari pengkombinasian unsur-unsur tersebut. Diketahui juga tentunya bahwa melalui rancangan-rancangan teknis diekspresikan melalui pikiran (kepandaian, emosi perasaan, simbol-simbol keagamaan, dan unsur-unsur lainnya yang bersifat subyektif).⁸

Berdasarkan pemahaman-pemahaman diatas bisa disimpulkan bahwa semua bentuk makhluk yang dihadirkan dalam karya penulis, seluruhnya bersifat imajinatif atau khayal semata, lalu dituangkan kedalam rancangan-rancangan yang dijalin dengan garis, warna, bentuk, simbol, dan komposisi, pada media datar (dua dimensi) berupa kanvas, kertas dan lain sebagainya agar tercipta satu bentuk karya lukis yang artistik, dan dapat menggugah emosi bagi yang melihatnya.

⁶ W. J. S Poerwodarminta. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Depdikbud, Balai Pustaka, Jakarta 1976). p 280

⁷ Soedarso SP. *Tinjauan seni. Sebuah pengantar untuk apresiasi seni*. Suku Dayar Sana. Yogyakarta 1987. p 10

⁸ Bernard S. Myers, *Understanding The Art*, Halt Rinehart and Winston Inc, (City College, New York) 1961, p. 156.

C. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan utama yang ingin dicapai penulis tentulah sama dengan keinginan seniman-seniman lainnya yaitu kepuasan batin, pembuatan karya yang rumit, dan memakan waktu yang tidak sedikit menghadirkan suatu perasaan puas yang luar biasa ketika karya tersebut selesai. Di samping itu ada keinginan penulis untuk mengkomunikasikan apa yang dirasakannya pada orang lain. Seindah dan sebagus apapun sebuah karya seni apa bila tidak dikomunikasikan dengan orang lain ia hanya akan menjadi karya yang hampa, tidak akan ada orang lain yang mengerti apa yang ingin kita sampaikan, tidak ada yang mengerti apa yang kita inginkan. Karya tersebut bisa dibilang bisu. Kita mengkomunikasikan karya tersebut dengan harapan mendapat reaksi dari orang lain, entah itu kritik, saran, makian, pujian bahkan hasil yang berupa materi.
2. Manfaat yang ingin dicapai penulis adalah penyadaran bagi setiap orang terlebih bagi penulis sendiri bahwa keseimbangan alam yang sudah bertahan sedemikian lama lambat laun mulai bergeser. Kita manusia sudah semakin banyak merusak Bumi yang dipijak. Perang, polusi dan perusakan tatanan sosial yang sudah sedemikian parah adalah contoh kerusakan yang telah atau pun sedang dilakukan. Kita yang hidup di masa sekarang ini seharusnya menyiapkan dunia yang lebih baik untuk anak cucu kita nanti bukan malah mewariskan kehancuran untuk mereka.