

**REPRESENTASI BUDAYA DIGITAL  
DALAM SENI LUKIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**ILHAM KARIM  
NIM 1912949021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI**

**JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

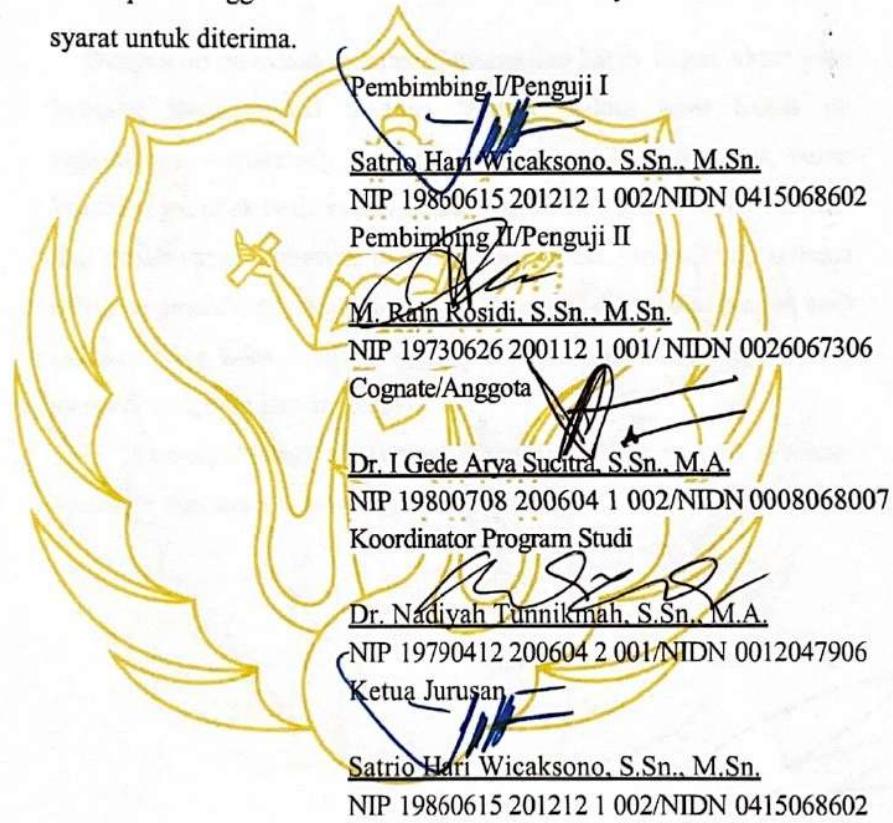
**2025**

## HALAMAN PENGESAHAN

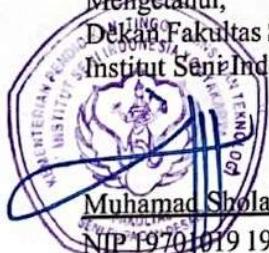
Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

### **REPRESENTASI BUDAYA DIGITAL DALAM SENI LUKIS,**

oleh: Ilham Karim, NIM 1912949021, Program Studi S-1 Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal: 25 November 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Mengetahui,  
 Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta



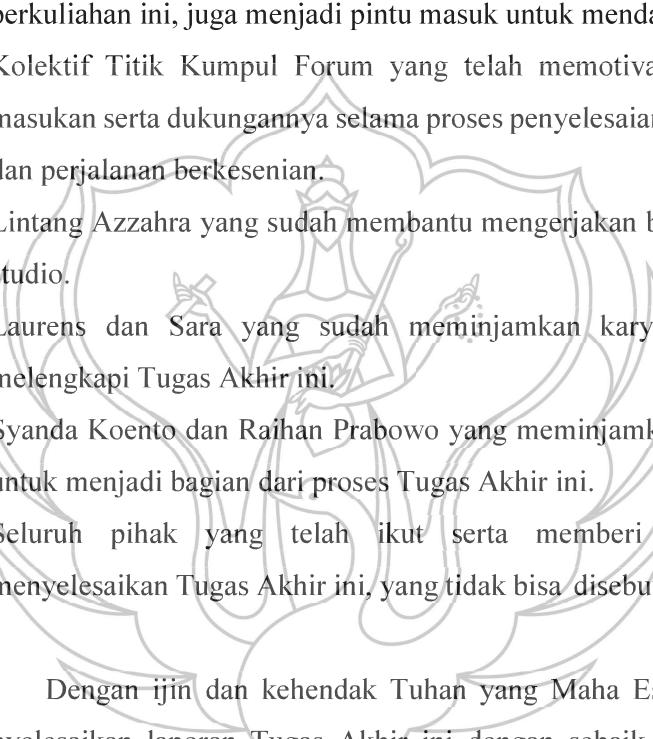
Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
 NIP 19701019 199903 1 001/ NIDN 0019107005

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur yang sebesar-besarnya saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, kasih, dan karunia-Nya. Berkat penyertaan-Nya serta kesehatan yang senantiasa diberikan, penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik dan lancar. Laporan ini disusun sebagai bagian dari pemenuhan Tugas Akhir dengan judul “REPRESENTASI BUDAYA DIGITAL DALAM SENI LUKIS”, sebagai syarat kelulusan Program Studi S-1 Jurusan Seni Murni di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar berkat bantuan, dukungan masukan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, secara khusus penulis dengan penuh kerendahan hati dan rasa hormat disertai ucapan syukur serta terima kasih diucapkan kepada:

1. Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I atas segala bimbingan kesediaan waktunya selama proses perkuliahan ini, serta memberikan masukan dan ilmu baru selama proses penulisan dan pengkaryaan Tugas Akhir, maupun selaku Ketua Jurusan yang telah memerantara penulis dalam hal birokrasi dan administrasi di kampus.
2. M. Rain Rosidi, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II. Terima kasih atas segala masukan, bimbingan serta kesediaan waktunya dalam proses penulisan dan pengkaryaan Tugas Akhir.
3. Dr. I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pengaji/Cognate. Terimakasih atas masukan dan saran yang diberikan pada Tugas Akhir ini.
4. Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A., selaku koordinator Program Studi Seni Murni
5. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Segenap staf pegawai Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Yogyakarta yang telah membantu penulis.

- 
8. Mama, kakak pertama Rendy Saputra, kakak kedua Putri Salma Soleha yang telah memberi dukungan moral dan finansial dalam menyelesaikan perkuliahan. Juga Adik Latifah Ainun Hasanah dan Muhammad Nur Syakban yang telah menemani dan memberikan senyum dalam setiap proses penulis.
  9. Mira yang memberikan dukungan dalam mengerjakan tugas akhir ini, juga membantu memberikan saran.
  10. Nawanata 2019 yang telah menjadi titik awal pertemanan dalam dunia perkuliahan ini, juga menjadi pintu masuk untuk mendalami kesenian.
  11. Kolektif Titik Kumpul Forum yang telah memotivasi dan memberi masukan serta dukungannya selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini dan perjalanan berkesenian.
  12. Lintang Azzahra yang sudah membantu mengerjakan beberapa karya di studio.
  13. Laurens dan Sara yang sudah meminjamkan karya koleksi untuk melengkapi Tugas Akhir ini.
  14. Syanda Koento dan Raihan Prabowo yang meminjamkan karya koleksi untuk menjadi bagian dari proses Tugas Akhir ini.
  15. Seluruh pihak yang telah ikut serta memberi bantuan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Dengan ijin dan kehendak Tuhan yang Maha Esa, penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberi manfaat dan menjadi kontribusi positif, baik bagi pribadi, dunia akademis, maupun bagi pembaca.

Yogyakarta, 28 Oktober 2025

Ilham Karim

**DAFTAR ISI**

REPRESENTASI BUDAYA DIGITAL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
PERSEMBERAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
ABSTRAK .....	x
ABSTRACT .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Manfaat .....	4
D. Makna Judul.....	5
<b>BAB II KONSEP .....</b>	8
A. Konsep Penciptaan.....	8
B. Konsep Perwujudan .....	14
<b>BAB III PROSES PERWUJUDAN .....</b>	26
A. Alat.....	26
B. Bahan .....	31
C. Teknik .....	34
D. Tahapan Pembentukan.....	35
<b>BAB IV DESKRIPSI KARYA .....</b>	43
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	74
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	76
<b>DAFTAR LAMAN .....</b>	78
<b>LAMPIRAN .....</b>	79

## ABSTRAK

Tugas Akhir ini mengangkat refleksi tentang kehidupan di era digital yang serba cepat dan penuh ketidakpastian. Melalui medium seni lukis, karya ini menelusuri bagaimana manusia berhadapan dengan absurditas, kehilangan makna, serta pencarian jati diri di tengah realitas yang terus terdigitalisasi. Representasi budaya digital diwujudkan melalui figur manusia dengan absurditas gestural, warna-warna cerah, serta elemen visual di dalam digital dan bentuk geometris yang melambangkan kekosongan dan keterputusan makna. Proses penciptaan dilakukan melalui eksplorasi teknik akrilik dan *digital painting* sebagai upaya membangun hubungan antara ekspresi dan estetika digital. Hasil karya diharapkan dapat menjadi ruang refleksi tentang keberadaan manusia di tengah arus informasi yang cepat dan batas yang semakin kabur antara dunia fisik dan digital.

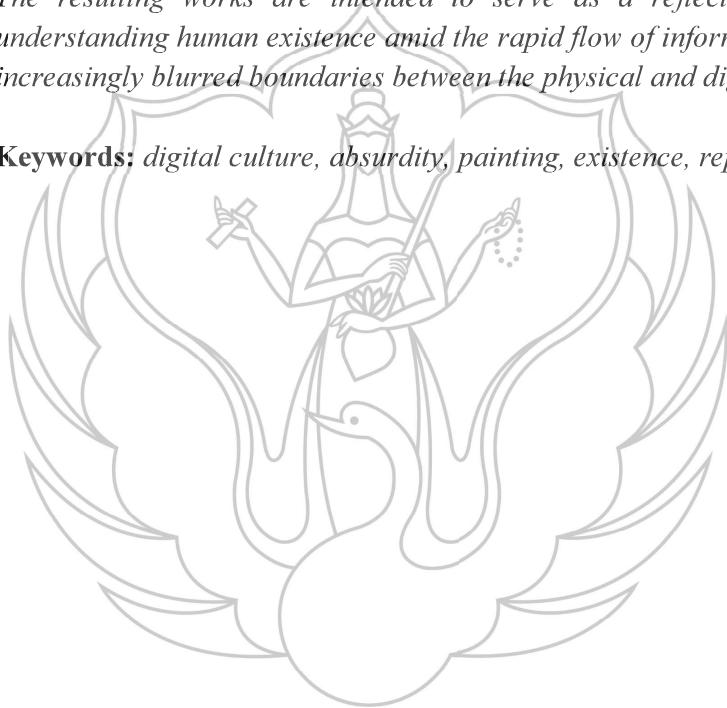
**Kata Kunci:** *budaya digital, absurditas, seni lukis, eksistensi, representasi*



## ABSTRACT

*This Final Project explores the condition of human life in the fast-paced and uncertain digital era. Through the medium of painting, it examines how individuals confront absurdity, the loss of meaning, and the search for identity within a continuously digitized reality. The representation of digital culture is expressed through human figures in absurdity gesture, vibrant color compositions, and digital visual elements such as visual elements in digital and geometric forms that symbolize emptiness and fragmented realities. The creative process was carried out through the exploration of acrylic painting and digital sketching techniques, aiming to establish a dialogue between expression and digital aesthetics. The resulting works are intended to serve as a reflective space for understanding human existence amid the rapid flow of information and the increasingly blurred boundaries between the physical and digital worlds.*

**Keywords:** *digital culture, absurdity, painting, existence, representation*



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi yang masif, serta media sosial yang terus berkembang pesat setiap harinya membawa kita ke dalam keterbukaan informasi yang sangat luas hari ini. Semua orang dapat terhubung dengan gawai yang digenggam sehari-hari, alat komunikasi canggih yang diciptakan dari sebuah rasa penasaran yang tinggi. Manusia seperti dikutuk dalam ketidaktahuannya dan coba menghapus kutukannya itu dengan memecahkan semua persoalan yang ada dari waktu ke waktu. Teknologi pertama yang muncul dari zaman prasejarah adalah sebuah senjata pemburu dan alat untuk bertahan hidup. Hari ini untuk bertahan hidup kita diberikan banyak pilihan teknologi yang dapat membantu kita membangun nilai diri ataupun kelompok, salah satunya adalah sosial media yang telah mempengaruhi peradaban manusia secara signifikan dua dekade ke belakang hingga terciptanya budaya digital. Budaya digital yang tercipta karena semakin dekatnya kita dengan gawai, seakan sudah menjadi bagian dari tubuh kita. Selain itu perkembangan teknologi juga memengaruhi kesenian, bagaimana budaya tadi dibentuk dengan aktivitas yang intens di sosial media serta perkembangan *software* gambar yang semakin canggih mengejar kekhasan digitalnya dengan kemampuan yang tidak kita temui pada karya konvensional. Karya-karya digital ini muncul dengan estetikanya tersendiri, yang membuat itu menjadi cara baru dalam menciptakan karya seni. Warna-warna vibrant, animasi, desain grafis hingga lukisan digital dapat diciptakan.

Konsumsi budaya digital terhadap penulis sudah dari sejak kecil, ketertarikannya pada anime yang muncul di televisi membawanya masuk ke dalam dunia digital untuk mencari manga dan berbagai konten visual anime lainnya dan menjadi kebiasaan hingga hari ini. Mendalami internet dan berbagai macam kemungkinan di dalamnya menarik rasa penasaran yang tinggi pada saat itu. Pada waktu yang sama juga penulis banyak

menghabiskan waktu di warnet hanya untuk sekadar bermain game ataupun mengerjakan tugas sekolah. Masa-masa SMP adalah waktu dimana penulis mulai tertarik dengan program desain dan semacamnya ketika pertama kali memiliki laptop. Hobi menggambar di kertas coba diaplikasikan juga ke dalam *Photoshop* dan *Corel Draw*. Ketertarikan ini menjadi dasar artistik yang melekat secara tidak langsung. Bagaimana pola-pola grafis yang muncul di layar, tersusun rapih dan simetris menjadi bangunan dasar atas persepsi estetika yang dipahami. Sebelumnya menggambar di kertas terasa lebih spontan, namun setelah masa ini terasa menggambar adalah hal yang terukur. Pola grid dan cara-cara lain yang membuat menggambar lebih efisien dan cepat serta presisi menjadi dasar utama menggambar pada saat itu.

Percepatan digitalisasi di berbagai macam bidang juga membawa eskalasi yang jauh bagi penulis dalam memahami estetika. Bagaimana kebentukan dan visual yang muncul menjadi ide bukan hanya hal organik yang ditemui di kehidupan nyata, namun juga bentuk-bentuk geometris dan warna yang sering ditemui di dalam gawai pintar. Bagi penulis ini menciptakan persepsi baru akan realitas, mana yang nyata dan mana yang imitasi.

Perkembangan yang terus melesat juga melahirkan pandangan baru akan kesenian, seperti bentuk-bentuk lama yang tadinya ditinggalkan karena dinilai tidak estetis, sekarang bentuk tersebut memiliki tempatnya tersendiri untuk diapresiasi. Ada benarnya jika penulis mengutip perkataan Pandji Pragiwaksono dalam *Stand Up Comedy*-nya “Tidak ada karya yang jelek, hanya belum menemukan pasarnya saja” (<https://open.spotify.com/track/6bdp22y3mEdzBBx4u5p2jt?si=7bf93c07b4864db4>). Kutipan tersebut seakan menarik penulis jauh dalam berpikir mengenai perkembangan digital ini, bagaimana sosial media mempertemukan banyak manusia di berbagai macam belahan dunia lainnya, bagaimana selera dipertemukan dalam jejaring sosial media. Perkataan Pandji menjadi semakin kuat dan masuk akal hari ini, nilai sebuah karya seni terletak pada apresiannya, semakin banyak yang dapat terkoneksi

dengan karya tersebut, maka karya itu akan memiliki nilai di mata khalayak luas.

Beralih ke pembahasan tentang budaya digital dan perkembangannya, hal di atas mendapat istilah baru yang disebut banyak pengguna di internet yaitu *New Aesthetic*. Ciri pada karya seni yang bisa dikategorikan sebagai estetika baru sebenarnya masih belum memiliki kolom tersendiri namun ciri yang paling signifikan dapat ditemui adalah bagaimana hubungan antara seniman, karya seni, dan teknologi itu sendiri saling terpaut satu sama lain (Hodgson, 2019: 11).

Jika berbicara mengenai kebenaran, sejatinya tidak ada yang benar-benar sebuah kebenaran, karena akan selalu ada otoritas yang membangun nilai kebenarannya untuk dipercayai, sedangkan dalam budaya pascamodernisme sendiri nilai-nilai otoritas adalah hal yang dilawan, dan seakan dikembalikan lagi menjadi kosong, serta siapapun bebas mengisinya. Pascamodernisme yang lahir dari masyarakat ekonomi baru dan perkembangan teknologi yang pesat pada era 1950-an membawa kita semua sampai hari ini dimana era digital yang sudah menjadi kehidupan kedua kita. Pascamodernisme adalah sebuah periode dimana pikiran berkembang menuju sesuatu yang baru (Jameson, 1985: 6) . Pikiran baru dibentuk secara sadar maupun tidak sadar melalui berbagai alat media seperti televisi, buku, majalah, koran digital, akun-akun media di sosial media. Manusia yang lahir pada era ini adalah manusia yang sudah menatap layar sejak ia dilahirkan, dibuatkan akun sosial medianya sejak dilahirkan, juga diumumkan kelahirannya ke publik luas dan siapapun boleh meresponnya. Periode ini adalah periode abu-abu dimana batas-batas mulai memudar, jurang pemisah semakin tipis, dan hal ini pula yang membuat manusia berevolusi dari segi ilmu pengetahuan.

Membangun nilai baru adalah menciptakan ruang baru untuk kita melaju. Albert Camus yang memandang kehidupan sebagai sebuah kehancuran sistemik, ia coba mencari celah-celah nilai baru yang dapat diciptakan demi keberlangsungan hidupnya sebagai manusia yang dapat menjalani kehidupannya dengan bahagia. Albert Camus tidak melihat dunia

dimasa depan, dia melihat dunia hari ini, sekarang, dan apa yang dapat membuatnya bahagia sekarang (Camus, 1951:12). Pandangan yang cukup liberal, namun jika kita mengaktualisasikan diri, kita tidak takut dengan apa yang sudah terjadi dan tak perlu cemas dengan masa depan. Manusia selalu menemukan caranya sendiri untuk terus hidup. Seperti seekor kecoa yang tetap hidup dalam ledakan bom atom, manusia adalah mahluk menjijikkan yang mengisi ruang di muka bumi ini, menciptakan nilai dan mempercayainya bersama.

Dalam kata lain: “melawan” kondisi tanpa makna dengan menyatakan keberadaan kita, membangun nilai-nilai kita sendiri, dan mempertahankan kebebasan serta martabat manusia dalam dunia yang tak memberi jaminan makna. Camus menulis bahwa pemberontakan bukan sekadar tindakan politik melawan penindasan eksternal, tetapi juga tindakan eksistensial melawan “kesunyian alam semesta” dan kondisi manusia yang terbatas (Camus, 1961: 55-75). Konsep ini menarik penulis untuk menggali lebih jauh kehidupan dan menjadi cara untuk melakukan pemberontakan secara internal untuk tetap mempertahankan identitas di tengah kehidupan hari ini yang begitu cepat dan dengan mudahnya dapat mengubah pendirian seseorang.

### B. Rumusan Masalah

Berdasarkan apa yang dapat disimpulkan dari latar belakang, penting untuk memahami pertanyaan-pertanyaan yang menjadi acuan dalam tugas akhir ini. Maka rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Apa hubungan antara representasi budaya digital dengan pengalaman dan gagasan penciptaan penulis sebagai seniman?
2. Bagaimana merepresentasikan persoalan kehidupan manusia kontemporer dalam budaya digital melalui seni lukis?

### C. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan-tujuan akhir penulis disini adalah sebagai berikut:

- a. Menjelaskan hubungan antara budaya digital dengan pengalaman dan

gagasan penciptaan seni lukis.

- b. Mewujudkan proses representasi budaya digital dalam seni lukis.

Karya tulis dan visual ini mengharapkan beberapa hal yang dapat tersampaikan ke pembaca dan juga tentunya kepada Institut sebagai bentuk bakti. Berikut merupakan manfaat dari kepenulisan Proposal Tugas Akhir ini:

- a. Memberikan pengertian terhadap diri sendiri dan juga publik tentang budaya digital.
- b. Memberikan pandangan akan proses berkarya yang beradaptasi dengan dunia digital.
- c. Dapat menjadi sumber referensi untuk mahasiswa/pelajar/pelaku seni/institusi yang sedang melakukan pendalaman terhadap topik seperti ini, terutama dalam visual seni lukis.
- d. Memenuhi persyaratan lulus S-1 Program Studi Seni Rupa Murni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

#### **D. Makna Judul**

Judul Tugas Akhir “Representasi Budaya Digital Dalam Seni Lukis” terdiri dari rangkaian kata yang memiliki arti dan makna. Berikut adalah penjabaran makna setiap kata dari judul tersebut:

##### **1. Representasi**

Representasi bersifat mewakili suatu objek ataupun fenomena. Dalam berbagai pandangan, representasi adalah produksi makna dari konsep yang ada di benak manusia melalui bahasa (Rachman, 2020: 2).

##### **2. Budaya**

Budaya adalah sistem dari pola dan laku yang diturunkan secara sosial, yang bekerja menghubungkan komunitas manusia dengan lingkungan ekologi mereka. Dengan laku komuniti manusia berkumpul di dalam kelompok-kelompoknya baik dari pendekatan teknologi dan bentuk organisasi ekonomi sampai kepada politik dan praktik keagamaan (Keesing, 2014: 3)

### 3. Digital

Digital berasal dari bahasa Latin yaitu digitalis, dari digitus yang berarti ‘jari atau jari kaki’. Hal ini berasal dari cara berhitung menggunakan jari, karena cara berhitung di bawah angka 10 dihitung dengan jari. Istilah ini muncul ketika munculnya komputerisasi pada pertama kali di sekitaran tahun 1938 (Shilnikova, Zaykova, & Pashkova, 2020: 16-17). Menurut KBBI digital merujuk pada angka-angka untuk menunjukkan informasi atau sistem perhitungan tertentu (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/digital>, diakses pada 26 Oktober 2025 pukul 13:51).

### 4. Seni

Pengertian seni selalu menjadi perdebatan hingga hari ini. Definisi seni selalu terikat dengan waktu, konteks, dan bagaimana masyarakat bertumbuh. Pada era seni modern, definisi seni diletakan pada ekspresi dan kedalamank batin, namun hari ini definisi seni sudah bergeser kepada hal yang lebih jauh menantang dunia, dengan membicarakan isu dan kegaduhan dunia. Jika merujuk pada KBBI, makna kata seni sendiri adalah keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dan sebagainya) atau karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, seperti tari, lukisan, ukiran (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/seni>, diakses pada 26 Oktober 2025 pukul 14:28).

Dalam satu jurnal menjelaskan definisi seni menggunakan contoh karya *Medicine Cabinets* oleh Damien Hirst, apa yang membedakan lemari obat yang dibuat oleh Hirst dan lemari yang kita miliki di rumah. Problem dari pertanyaan seperti adalah bahwa karya semacam Hirst tidak mencoba menyatakan apapun dan hanya berfokus pada karya tersebut dipamerkan pada waktu yang tepat, di tempat yang tepat, dengan cara yang tepat, dan kepada audiens yang tepat (Zachary, 2017: 85-86).

### 5. Lukis

Lukis atau seni lukis pada konteks tulisan ini adalah cabang ilmu seni rupa yang mewujudkan karya seni dalam bentuk dua dimensi. Seni Lukis adalah suatu pengungkapan pengalaman artistik yang ditampilkan

dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna (Soedarso, 1987: 191).

Dapat disimpulkan bahwa makna judul “Representasi Budaya Digital Dalam Seni Lukis” merupakan gambaran dari bagaimana penulis mengkonsumsi budaya digital dalam keseharian yang ditransformasikan ke dalam bahasa simbol melalui medium lukisan. Tema ini dipilih untuk merefleksikan pengalaman visual dan personal dalam melihat dunia kontemporer.

