

**DINAMIKA SOSIAL PEMUDA HUMBANG  
HASUNDUTAN DI ERA GLOBALISASI SEBAGAI IDE  
PENCIPTAAN SENI LUKIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

oleh:

**Warnol Fransisco Munte**

**NIM 2113138021**

**PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI**

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

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2025**

**DINAMIKA SOSIAL PEMUDA HUMBANG  
HASUNDUTAN DI ERA GLOBALISASI SEBAGAI IDE  
PENCIPTAAN SENI LUKIS**



**Warnol Fransisco Munte**

**NIM 2113138021**

Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Seni Murni

2025

Tugas akhir penciptaan seni berjudul:

**DINAMIKA SOSIAL PEMUDA HUMBANG HASUNDUTAN DI ERA GLOBALISASI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS** diajukan Warnol Fransisco Munte, NIM 2113138021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 22 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

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

NIP. 197306212006041001/NIDN. 0021067305

Pembimbing II

Dr. Nadiyah Tunnikmah, S. Sn., M. A.

NIP. 197904122006042001/NIDN. 0012047906

Dosen Penguji Ahli

Yusuf Ferdinan Yudhistira, M. Sn.

NIP. 199205292022031008/NIDN. 0029059207

Koordinator Program Studi

Dr. Nadiyah Tunnikmah, S. Sn., M. A.

NIP. 19790412 200604 2 001/NIDN. 0012047906

Ketua Jurusan

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

NIP. 19860615 201212 1 002/NIDN. 0415068602

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

NIP. 19701019199031001/NIDN. 0019107005

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini:


Nama : Warnol Fransisco Munte  
NIM : 2113138021  
Jurusan : Seni Murni  
Fakultas : Seni Rupa Dan Desain  
Judul Tugas Akhir : Dinamika Sosial Pemuda Humbang  
Hasundutan Di Era Globalisasi 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 hasil plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil karya orang lain untuk kepentingan penulis karna hubungan material maupun non material, ataupun segala kemungkinan lain pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni tugas akhir penulis secara orisinil dan otentik.

Bila kemudian hari diduga ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia diproses oleh pihak fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi. Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran pribadi dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini

Yogyakarta, 22 Desember 2025



  
Warnol Fransisco Munte  
2113138021



## MOTTO

“Serahkanlah segala kekuatiranmu kepada-Nya, sebab Ia memelihara kamu” (1 Petrus 5:7)

*“pasahat hamu ma nasa na hinolsohon ni rohamuna tu Jahowa, ai disarihon do hamu” (1 petrus 5:7)*



## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya laporan tugas akhir penciptaan karya seni yang berjudul **Dinamika Sosial Pemuda Humbang Hasundutan Di Era Globalisasi Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis** dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata-1 Minat Utama Seni Murni Lukis, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Laporan serta tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik tentunya berkat bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati serta rasa suka cita penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia selama proses pengerjaan.
2. Bapak Deni Junaedi, S Sn., M. A., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberi segala ilmu, saran, dan kesabaran dalam membimbing dan memberi arahan dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
3. Ibu Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberi segala ilmu, saran dan kesabaran dalam membimbing dan memberi arahan dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing proses akademik selama masa perkuliahan.
5. Yusuf Ferdinan Yudhistira, M. Sn., selaku Dosen Penguji Ahli yang telah memberikan kritik dan saran selama proses sidang Tugas Akhir.
6. Bapak Satrio Hari Wicaksono, S. Sn., M. Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
7. Bapak Muhamad Sholahuddin, S. Sn., M. T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
8. Dr. Irwandi, S. Sn., M. Sn., selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

9. Bapak Muhammad Sholahuddin, S. Sn., M. T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
10. Seluruh Dosen Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang selama ini telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
11. Kedua orang tua penulis, Sanli Munte dan Lenny Marlina Situmorang yang sangat penulis sayangi.
12. Kepada saudara penulis, Wahyu Radius Riekya Munte, Wenry Jogi Putra Munte dan Wiranto Andryan Munte yang senantiasa memberi dukungan materi maupun emosional selama proses studi hingga penyusunan laporan tugas akhir ini.
13. Kepada semua Team Bengkel Iwan Servis ( Mekanik dan juga sebagai ketua: Iwan Sihite, dengan anggotanya Charli Munte, Roy Sihotang, Lamjamot Situmorang, Niko Simanullang, Frangky simanullang, Dippu Simanullang dan Kelvin Situmorang) atas momen bermain motor dan diskusi hangat yang membuka ruang refleksi dan menjadi titik awal lahirnya ide Tugas Akhir ini
14. Teman dekat penulis Dhani Rangga, Dzikril Firmansyah, Rapael Rustanto, Danyel, Raka, Dito atas kebersamaan, semangat dan diskusi yang membantu selama proses berpikir dan berkarya.
15. Teman dekat penulis Falicha, Latifa, Anjani, Sekar Lili, Dan Fajar Utha yang menemani penulis dalam pengerjaan tulisan dan teman konsultasi bersama.
16. Rekan-rekan mahasiswa Seni Murni BIAS DATU angkatan 2021, atas kebersamaan, dukungan, diskusi, serta semangat saling membantu selama proses studi dan pengerjaan tugas akhir.
17. Seluruh pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan dalam bentuk apapun.
18. Terakhir, kepada diri sendiri terima kasih telah bertahan sampai saat ini. Untuk setiap malam yang melelahkan, setiap pagi yang disambut keraguan namun tetap dijalani, serta setiap ketakutan yang berhasil dilawan dengan keberanian. Terima kasih kepada jiwa yang kuat, meski tidak semua hal berjalan sesuai harapan. Semoga ke depannya, raga ini

tetap kuat, hati tetap tegar, dan jiwa tetap lapang dalam menghadapi setiap proses kehidupan. Mari terus bekerja sama untuk tumbuh dan berkembang, menjadi pribadi yang baik dari hari ke hari.

Saya menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, baik materi, tulisan, maupun karya yang disajikan. Oleh karna itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan, demi perkembangan karya di masa mendatang. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, institut pendidikan dan masyarakat luas.

Yogyakarta, 22 Desember 2025

Warnol Fransisco Munte



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iv
MOTTO .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penciptaan .....	3
D. Manfaat.....	3
E. Makna Judul .....	4
BAB II KONSEP .....	7
A. Konsep Penciptaan .....	7
B. Konsep Perwujudan.....	13
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	23
A. Bahan.....	23
B. Alat .....	27
C. Teknik.....	29
D. Tahap Pembentukan .....	30
BAB IV TINJAUAN KARYA .....	34

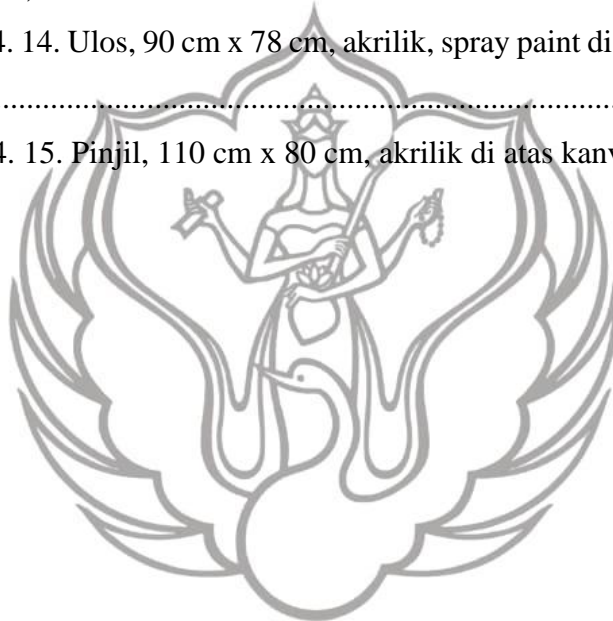
BAB V PENUTUP.....	64
DAFTAR PUSTAKA .....	65
LAMPIRAN.....	69



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Peta Kabupaten Humbang Hasundutan.....	8
Gambar 2. 2. Gorga singasinga.....	16
Gambar 2. 3 Sketsa topeng gorga singasinga.....	16
Gambar 2. 4. “Charades Game 3” .....	20
Gambar 2. 5. Resurrection Rose, Hannah Yata, 121 cm x 121 cm, Oil on Canvas .....	21
Gambar 3. 1 Gambar 3. 2. Spanram.....	23
Gambar 3. 3.Kain kanvas .....	24
Gambar 3. 4. Cat Akrilik.....	25
Gambar 3. 5. Spray paint.....	25
Gambar 3. 6. Kuas.....	27
Gambar 3. 7. Pisau palet .....	27
Gambar 3. 8. Palet.....	28
Gambar 3. 9. Stapler gun.....	28
Gambar 3. 10. Pembentukan sketsa .....	31
Gambar 3. 11. Pemindahan sketsa .....	32
Gambar 3. 12. Tahap pewarnaan.....	32
Gambar 4. 1 Dalihan Na Tolu, 80 cm x 110 cm, akrilik, spray paint diatas kanvas, 2025.....	34
Gambar 4. 2. Wrap Me In Plastic, 70 cm x 60 cm, akrilik, spray paint di atas kanvas, 2025.....	36
Gambar 4. 3. Sinondang Sian Huta, 70 cm x 90 cm, Akrilik, Spray paint di atas kanvas, 2025.....	38
Gambar 4. 4. Pangula, 80cm x 110 cm, akrilik, spray paint di atas kanvas, 2025 .....	40
Gambar 4. 5. Konsumeris, 82 cm x 102 cm, akrilik di atas kanvas, 2025 .....	42
Gambar 4. 6. Uninguningan, 110 cm x 80 cm, akrilik, spray paint diatas kanvas, 2025.....	44
Gambar 4. 7. Biang na Hodal, 70 cm x 110 cm, akrilik, spray paint di atas kanvas, 2025.....	46

Gambar 4. 8. Tarito, 100 cm x 60 cm, akrilik, spray paint di atas kanvas, 2025 .....	48
Gambar 4. 9. Marbogas?, 70 cm x 90 cm, akrilik, spray paint di atas kanvas, 2025 .....	50
Gambar 4. 10. Si Doli, 100 cm x 100 cm, akrilik, spray paint di atas kanvas, 2025 .....	52
Gambar 4. 11. Doli doli aek, 70 cm x 90 cm, akrilik, spray paint di atas kanvas, 2025.....	54
Gambar 4. 12. Lilu, 80 cm x 90 cm, akrilik di atas kanvas, 2025.....	56
Gambar 4. 13. Unang Sanga Mago, 120 cm x 100 cm, akrilik, spray paint di atas kanvas, 2025.....	58
Gambar 4. 14. Ulos, 90 cm x 78 cm, akrilik, spray paint di atas kanvas, 2025 .....	60
Gambar 4. 15. Pinjil, 110 cm x 80 cm, akrilik di atas kanvas, 2025.....	62



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Biodata .....</b>	<b>69</b>
<b>Poster Pameran .....</b>	<b>71</b>
<b>Dokumentasi Display Karya .....</b>	<b>72</b>
<b>Suasana Pameran .....</b>	<b>73</b>
<b>Katalog .....</b>	<b>74</b>



## ABSTRAK

Laporan tugas akhir ini membahas tentang bagaimana globalisasi membawa perubahan sosial dalam lingkup pemuda Humbang Hasundutan yang memiliki penduduk mayoritas etnis suku Batak Toba. Metode yang digunakan berupa observasi, diskusi, studi pustaka dan pengalaman pribadi sebagai bagian dari kelompok tersebut. Kemudian tema itu dikembangkan secara kreatif dalam wujud karya seni lukis dengan karakter karya bergaya realistik yang menggunakan unsur seni rupa seperti warna, bentuk, dan bidang. Penciptaan karya ini menghasilkan lima belas karya seni lukis yang merepresentasikan perubahan dalam menerima globalisasi di lingkup pemuda Humbang Hasundutan.

**Kata Kunci:** *pemuda, globalisasi, Batak Toba, realistik.*



## **ABSTRACT**

*This final project report discusses how globalization brings social changes within the youth community of Humbang Hasundutan, whose population is predominantly of the Batak Toba ethnic group. The methods used include observation, discussion, literature study, and personal experience as part of the group. The theme is then creatively developed into paintings with a realistic style, incorporating visual art elements such as color, shape, and form. This creation resulted in fifteen paintings that represent the changes in how the youth of Humbang Hasundutan accept globalization.*

**Keywords:** youth, globalization, Batak Toba, realistic.



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Berkesenian merupakan salah satu ekspresi proses kebudayaan manusia. Bagi masyarakat, seni adalah sesuatu yang melekat dan tidak dapat dipisahkan, dimulai sejak prasejarah hingga saat ini. Kedudukan seni dalam masyarakat adalah sebagai refleksi kehidupan. Terciptanya seni dalam kehidupan merupakan bagian dari kehidupan masyarakat sekitar biasanya berakar pada komunitas dan budaya tradisi. Dalam dunia seni rupa, gagasan dan objek yang dipilih untuk divisualisasikan dalam sebuah karya seni dapat diperoleh dari berbagai sumber, pengalaman estetis dan keterampilan teknis yang dimiliki seorang perupa mendukung terwujudnya sebuah karya seni.

Lingkungan mempunyai peranan penting dalam pembentukan karakter seseorang yang selalu mendorong dirinya menjadi bagian dari masyarakat itu sendiri. Lahirnya suatu karya seni tidak hanya dilandasi oleh faktor keinginan dan kesadaran, yaitu suatu keadaan di mana individu maupun kelompok orang mengetahui suatu fakta atau situasi. Kesadaran di sini terkait dengan kehadiran kita dalam ruang dan waktu. Seiring perkembangan zaman, banyak hal yang berubah, baik dalam sikap maupun dalam proses bermasyarakat di kalangan pemuda. Globalisasi membawa perubahan yang signifikan dalam budaya masyarakat. Pemuda sebagai makhluk sosial tidak dapat berdiri sendiri, hidup bersama-sama, dan menyesuaikan dengan norma-norma, dan pandangan hidup yang dianut masyarakat. Banyaknya budaya asing yang masuk dapat mengikis nilai dan norma budaya lokal dan kemudian membentuk budaya baru, termasuk dalam budaya masyarakat Batak Toba.

Humbang Hasundutan merupakan salah satu kabupaten yang berada di wilayah Sumatra Utara yang penduduknya didominasi oleh masyarakat suku Batak Toba. Menginjak kehidupan dewasa, muncul kekecewaan yang dirasakan penulis sebagai pemuda yang lahir dan besar di lingkungan tersebut, di mana suku Batak Toba yang dikenal dengan kekentalan adat istiadatnya kini sudah banyak mengalami perubahan. Banyak pemuda yang tidak lagi mengenal budayanya. Salah

satu isu utama adalah banyak pemuda Batak Toba yang tidak lagi menggunakan bahasa daerah dalam percakapan sehari-hari. Hal yang paling menjengkelkan adalah sikap mereka yang tidak mau tahu dengan anggapan bahwa hal tersebut sudah ketinggalan zaman. Perihal ini memang tidak sepenuhnya merupakan kesalahan pemuda, karena peran orang tua juga dibutuhkan. Kadang, beberapa orang tua tidak berusaha atau tidak mengenalkan budaya tersebut kepada anak-anaknya. Hal seperti inilah yang menyebabkan budaya tersebut semakin jauh dan mungkin pada akhirnya akan hilang.

Proses bersosial pemuda tidak hanya berkaitan dengan dampak negatif. Di satu sisi, globalisasi membuka peluang bagi pemuda untuk mengembangkan diri dan berpartisipasi dalam berbagai aspek kehidupan, seperti ekonomi, politik, dan sosial. Pemuda dapat memanfaatkan teknologi untuk berinovasi dan menciptakan solusi terhadap berbagai permasalahan yang ada. Namun, di sisi lain, globalisasi juga membawa tantangan serius, seperti penurunan nilai-nilai moral dan budaya lokal akibat pengaruh budaya asing yang masuk secara bebas.

Faktor yang mendukung penulis untuk mengangkat tema tersebut adalah hasil pengamatan dan pengalaman pribadi sebagai bagian dari komunitas tersebut, karya yang dihadirkan tentunya beragam yang mencakup perubahan sosial dalam masyarakat, baik interaksi antar individu dan kelompok pemuda, perubahan nilai, norma dan pola perilaku dalam masyarakat. Humbang Hasundutan memiliki lanskap kondisi geografis yang sangat indah dan budaya Batak yang kompleks yang pada akhirnya, rangkaian momen tersebut membuat penulis lebih terbuka dalam menerima segala dinamika sosial yang terjadi di kalangan pemuda dan mengangkatnya dalam penciptaan seni lukis ini.

## **B. Rumusan Masalah**

Beberapa paparan yang tertuang dalam latar belakang mengenai permasalahan dalam penciptaan karya seni lukis dengan sumber dinamika sosial pemuda masyarakat Humbang Hasundutan di era globalisasi adalah sebagai berikut:

1. Apakah pengertian Humbang Hasundutan?
2. Bagaimana dinamika sosial Pemuda Humbang Hasundutan di era globalisasi menjadi ide dalam penciptaan karya seni lukis?
3. Bagaimana penciptaan visual mengenai dinamika sosial Pemuda Humbang Hasundutan di era globalisasi dalam karya seni lukis?

## **C. Tujuan Penciptaan**

Tujuan utama dalam tugas penciptaan karya adalah membuat karya dengan berlandaskan tujuan penciptaan sebagai berikut:

1. Menjelaskan apa itu Humbang Hasundutan.
2. Menjelaskan dinamika sosial Pemuda Humbang Hasundutan di era globalisasi dalam karya seni lukis.
3. Menjelaskan bagaimana penciptaan visual dinamika sosial Pemuda Humbang Hasundutan di era globalisasi dalam karya seni lukis.

## **D. Manfaat**

Karya seni lukis yang tercipta merupakan hasil pencarian penulis tentang proses berkesenian yang alami. Hasil berkesenian ini mempunyai manfaat bagi penulis sebagai berikut:

1. Bagi penulis, karya ini dapat menjadi contoh bagaimana tradisi lokal dapat diolah menjadi sumber inspirasi baru dalam penciptaan seni.
2. Bagi masyarakat Batak Toba, karya ini diharapkan dapat membangkitkan kesadaran akan pentingnya menjaga bahasa, adat, dan nilai budaya lokal di tengah arus globalisasi
3. Karya ini dapat memotivasi untuk lebih terbuka terhadap identitas budaya sendiri sekaligus adaptif terhadap perkembangan zaman.

## E. Makna Judul

Judul tugas akhir ini adalah “Dinamika Sosial Pemuda Humbang Hasundutan di Era Globalisasi sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis.” Untuk menghindari kesalahan dalam penulisan judul, berikut penjelasan mengenai kata-kata yang dimaksud:

### 1. Dinamika

Dinamika adalah suatu sistem ikatan yang saling berhubungan dan saling memengaruhi antara unsur-unsur tersebut. Jika salah satu unsur sistem mengalami perubahan, maka akan membawa perubahan pula pada unsur-unsur lainnya (Munir, 2001)

### 2. Sosial

Istilah “Sosial” berasal dari bahasa Latin, yaitu *Socius*, yang berarti berkawan atau masyarakat. Sosial memiliki arti umum, yaitu kemasyarakatan, sedangkan dalam arti sempit berarti mendahulukan kepentingan bersama atau masyarakat (Salim, 2002).

Sosial juga mengandung pengertian sebagai suatu kumpulan dari individu-individu yang saling berinteraksi sehingga menumbuhkan perasaan bersama (Aritrimaria, 2013).

### 3. Pemuda

Pemuda sering disebut generasi muda, merupakan istilah demografis dan sosiologis dalam konteks tertentu. Beberapa literature mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan pemuda ialah:

- a. Mereka yang berumur 10-24 tahun
- b. Mereka yang berumur antara 15-30 Tahun
- c. Mereka yang berumur 15-35 tahun
- d. Mereka yang secara psikologis mempunyai jiwa muda dan mempunyai identitas kepemudaan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dikatakan pemuda adalah mereka yang berumur 10-35 tahun atau lebih, dengan catatan, yang berumur 35 tahun keatas tersebut, secara psikologis mempunyai jiwa kepemudaan dan mempunyai identitas kepemudaan (Sulaeman, 1987).

#### 4. Humbang Hasundutan

Humbang Hasundutan merupakan salah satu kabupaten yang berada di wilayah Sumatera Utara, Indonesia, dengan ibu kotanya di Dolok sanggul. Jumlah penduduk Kabupaten Humbang Hasundutan pada tahun 2024 sebesar pada tahun 2024 sebesar 209.317 jiwa. Jumlah penduduk terbesar berada di Kecamatan Dolok sanggul sebesar 48.894 jiwa, sedangkan jumlah penduduk terkecil berada di Kecamatan Sijamapolang sebesar 5.435 jiwa. Perkembangan penduduk yang sangat pesat terdapat di Kecamatan Dolok sanggul sebagai dampak dari tingginya tingkat perpindahan penduduk ke Kota Dolok sanggul sebagai ibu kota Kabupaten Humbang Hasundutan. Mayoritas penduduknya adalah masyarakat suku Batak Toba (*Pemerintah Daerah Humbang Hasundutan*, 2020)

#### 5. Era Globalisasi

Globalisasi adalah proses integrasi internasional yang terjadi karena adanya pertukaran pandangan dunia, produk, pemikiran, dan aspek-aspek kebudayaan lainnya. Kemajuan infrastruktur transportasi dan telekomunikasi, termasuk kemunculan telegraf dan internet, merupakan faktor utama dalam globalisasi yang semakin mendorong saling ketergantungan (*interdependensi*) aktivitas ekonomi dan budaya (Nabila et al., 2023)

#### 6. Ide

Ide adalah pokok isi yang dibicarakan melalui karya-karyanya. Ide atau pokok isi merupakan sesuatu yang hendak diketengahkan. Dalam hal ini, banyak hal yang dapat dipakai sebagai ide, yang pada umumnya mencakup, seperti: 1) benda dan alam, 2) peristiwa atau sejarah, 3) proses teknis, serta 4) pengalaman pribadi (Susanto, 2011)

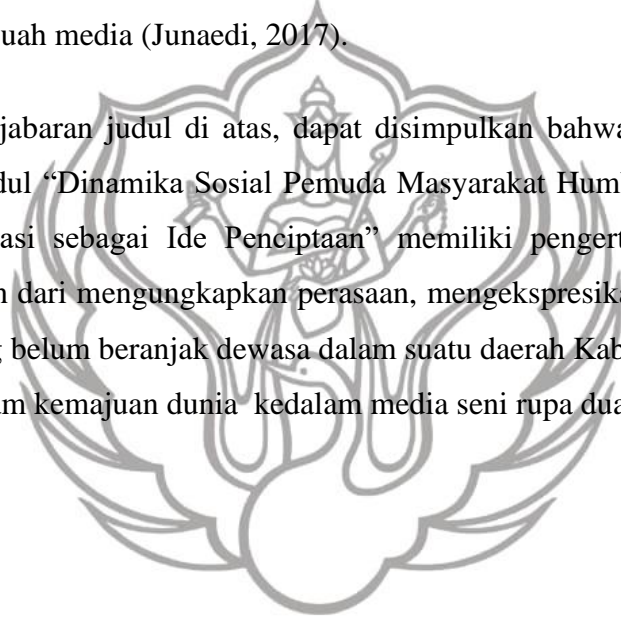
## 7. Penciptaan

Penciptaan adalah proses atau kesanggupan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru, serta angan-angan yang kreatif (Soedarso, 1990: 11).

## 8. Seni lukis

Seni lukis merupakan bahasa ungkapan dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna untuk mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak ilusi, maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang (Susanto, 2011). Seni lukis disebut karya dua dimensi karena menghadirkan bentuk (*form*) pada kedataran namun yang menjadi pembeda seni lukis dengan karya dua dimensi lainnya seperti fotografi, grafis terdapat pada cara menorehkan warna secara langsung ke sebuah media (Junaedi, 2017).

Dari penjabaran judul di atas, dapat disimpulkan bahwa penulisan tugas akhir dengan judul “Dinamika Sosial Pemuda Masyarakat Humbang Hasundutan di Era Globalisasi sebagai Ide Penciptaan” memiliki pengertian menciptakan bahasa ungkapan dari mengungkapkan perasaan, mengekspresikan dari kelompok masyarakat yang belum beranjak dewasa dalam suatu daerah Kabupaten Humbang Hasundutan dalam kemajuan dunia ke dalam media seni rupa dua dimensional.



## **BAB II**

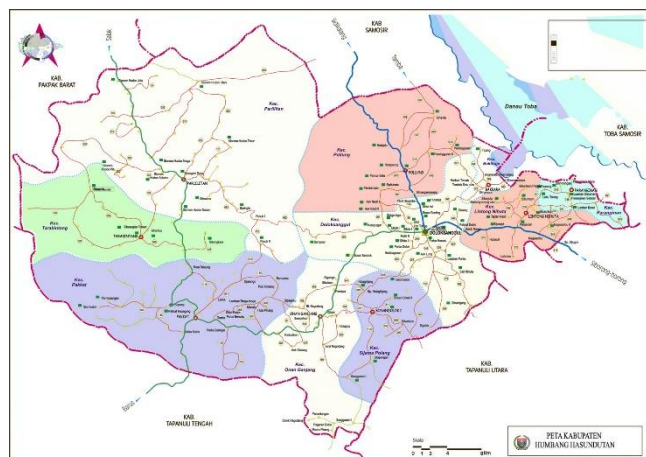
### **KONSEP**

#### **A. Konsep Penciptaan**

Penciptaan karya seni lukis tidak dapat lepas dari proses kehidupan, secara sengaja atau tidak sengaja seniman akan mengalami pengalaman yang menyentuh hatinya dan menimbulkan keresahan dalam dirinya. Sehingga seniman berupaya menjadikannya sebuah landasan atau gagasan. Banyak hal yang mempengaruhi gagasan tersebut baik ketika seniman merenung, membaca, menonton atau melihat suasana dilingkungan sekitarnya. Melalui interaksi tersebut terciptalah ide bagaimana seniman merespon permasalahan yang dapat mengubah pola pikir, perasaan dan menangkap memori kolektif masyarakat dan mencerminkan nilai-nilai dan budaya yang selalu berubah. Kemudian menjadi langkah awal untuk menjadikan sebuah karya seni lukis. Bagi Herbert Read, secara teoritis urutan terjadinya seni adalah: pertama, pengamatan terhadap kualitas material; kedua, penyusunan hasil pengamatan tersebut; dan ketiga, pemanfaatan susunan tadi untuk mengekspresikan emosi atau perasaan yang dirasakan sebelumnya (Herbert, 1972).

Humbang Hasundutan merupakan wilayah baru di wajah Sumatera Utara. Wilayah ini resmi dipisahkan dari Tapanuli Utara sejak keluar Undang-Undang Nomor 9 Tahun 2003 dengan luas wilayah 3.895,60 km<sup>2</sup>. Jumlah penduduk sekitar 209.317 jiwa berdasar pada tahun 2004. Kabupaten ini memiliki 10 kecamatan diantaranya Kecamatan Doloksanggul sebagai ibu kota, kecamatan Pollung, Kecamatan Baktiraja, kecamatan Onan Ganjang, Kecamatan Pakkat, Kecamatan Sijamapolang, Kecamatan Parlilitan, Kecamatan Lintong ni Huta, Kecamatan Paranginan, dan Kecamatan Tarabintang (Pemerintah Daerah Humbang Hasundutan, 2020).

Kecamatan ini memiliki keunggulannya masing-masing baik dalam aspek pertanian maupun aspek pariwisatanya. *Pertama*, Kecamatan Dolok sanggul, Pusat pemerintahan dan ekonomi kabupaten, Dolok sanggul menjadi sentra aktivitas perdagangan dan jasa, dan dari sektor pertanian termasuk penghasil kopi dan kemenyan berkualitas. *Kedua*, Kecamatan Pakkat, Dikenal sebagai daerah penghasil salak dan durian berkualitas tinggi. *Ketiga*, Kecamatan Pollung, Surga bagi pecinta alam dengan hutan pinus dan perbukitan yang menawan. *Keempat*, Kecamatan Paranginan, Berpotensi besar dalam pengembangan peternakan dan perkebunan. *Kelima*, Kecamatan Baktiraja, Pusat wisata budaya daya dan sejarah dengan pesona keindahan Danau Toba. *Keenam*, Kecamatan Onan Ganjang, Fokus pada hortikultura dan perikanan darat yang berkembang pesat. *Ketujuh*, Kecamatan Sijamapolang, Kaya akan hasil pertanian seperti padi dan sayuran segar. *Kedelapan*, Kecamatan Parlilitan, Wilayah yang kaya dengan hasil hutan dan cocok untuk agrowisata. *Kesembilan*, Kecamatan Lintong Nihuta, Basis pengembangan peternakan tradisional yang menjanjikan dan menjadi pusat pengolahan kopi dan yang *kesepuluh*, Kecamatan Tarabintang, Penghasil kopi dan kakao dengan kualitas ekspor.



Gambar 2. 1 Peta Kabupaten Humbang Hasundutan

( sumber: *Peta Kabupaten Humbang Hasundutan*, 2025)

Faktor terjadinya dinamika sosial juga diakibatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan jumlah penduduk dan interaksi antar individu yang menghasilkan inovasi dan adaptasi baru dalam masyarakat. Perkembangan globalisasi yang semakin cepat dan padat akan berbagai informasi yang semuanya dapat diakses melalui perangkat digital, mau tidak mau masyarakat pasti ikut dalam gelombang pembaruan budaya dan kebiasaan. Istilah *globalisasi* sudah sejak lama dikenal. Bahkan, sekarang ini sudah berubah menjadi kata biasa dengan berbagai konotasi. Menurut Martono (2011) mengatakan bahwa Globalisasi adalah gejala budaya, yakni terbentuknya dan tersebarnya “kebudayaan dunia” diberbagai negara. Globalisasi dipicu karna adanya modernisasi, modernisasi dapat diartikan sebagai perubahan masyarakat tradisional menuju masyarakat modern.

Makna (esensi) modernisasi adalah sejenis tatanan sosial yang modern atau sedang berada dalam proses menjadi modern. Secara umum modernisasi dapat dilihat dari berbagai fenomena-fenomena seperti: pertama, budaya tradisional mengalami marginalisasi, posisinya tergantikan dengan budaya modern yang datang dari luar sehingga budaya asli semakin pudar. Kedua, semakin banyak negara yang merdeka, tumbuhnya lembaga politik, dan semakin diakuinya hak asasi manusia. Ketiga, dalam bidang ekonomi, ditandai dengan kebutuhan manusia akan barang-barang dan jasa semakin kompleks (Martono, 2011)

Dinamika sosial dapat diartikan proses perubahan sosial yang terjadi dalam masyarakat akibat interaksi antara individu, kelompok, dan lembaga sosial. Perubahan ini mencakup berbagai aspek kehidupan sosial, seperti nilai, norma, struktur sosial, dan institusi-institusi. Dinamika sosial terjadi karena masyarakat bersifat dinamis, terus beradaptasi dan berevolusi seiring waktu. Menurut Slamet Santoso, dinamika berarti tingkah laku suatu warga secara langsung mempengaruhi warga lain secara timbal balik. Istilah “Sosial” berasal dari bahasa Latin, yaitu *Socius*, yang berarti berkawan atau masyarakat. Sosial memiliki arti umum, yaitu kemasyarakatan. Sosial juga mengandung pengertian sebagai suatu kumpulan dari individu-individu yang saling berinteraksi sehingga menumbuhkan perasaan bersama (Aritrimaria, 2013).

Dinamika sosial dapat berupa:

1. Penyimpangan Sosial: pelanggaran terhadap norma-norma yang berlaku dalam masyarakat, seperti tindakan kriminal atau pelanggaran etika.
2. Perubahan Sosial: globalisasi membawa perubahan dalam nilai-nilai, norma-norma dalam masyarakat Humbang Hasundutan seperti konsep kekerabatan dalam *Dalihan Natolu* yang mengatur sistem kekerabatan dalam masyarakat Batak Toba. Banyak anak muda Batak Toba yang tidak mengetahui garis keturunannya sehingga mengakibatkan kurang pahamiannya terhadap sistem kekerabatan dalam masyarakat Batak (Sihombing, 2020).
3. Pengendalian Sosial: Mekanisme untuk menjaga kepatuhan terhadap norma-norma melalui sistem hukum atau tekanan moral.

Dinamika sosial Pemuda yang terjadi tidak lebih dari usaha untuk menyesuaikan diri dengan pola-pola kelakuan yang sudah tersedia, setiap bentuk kelakuan yang menyimpang akan dicap sebagai sesuatu yang anomali, yang tidak sewajarnya (Ahmadi abu, 2003). Dalam menghadapi globalisasi, pemuda sering kali dihadapkan dengan adat istiadat dan tradisi yang ada dalam masyarakat. Banyak tantangan signifikan bagi pemuda di Humbang Hasundutan dalam mempertahankan identitas dan nilai-nilai budaya. Dilema pemuda sebagai generasi penerus bangsa menjadikan peranan pemuda dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Berdasarkan usaha untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pemuda dalam hal ini dapat berperan sebagai penerus tradisi dengan jalan menaati tradisi yang berlaku.
2. Berdasarkan usaha menolak penyesuaian diri dengan lingkungan. Peran ini dapat dirinci dalam tiga sikap, yaitu: *pertama*, pemuda "pembangkit". Mereka adalah pembuka kejelasan dari suatu masalah sosial, mereka secara tidak langsung ikut mengubah masyarakat dan kebudayaannya. *Kedua*, pemuda delinkuen atau pemuda nakal. Mereka tidak berniat mengadakan perubahan, baik pada budaya maupun pada masyarakat, tetapi berusaha mendapatkan manfaat dari masyarakat dengan melakukan tindakan menguntungkan dirinya, sekalipun dalam kenyataan merugikan. *Ketiga*, jenis pemuda radikal. Mereka yang ingin mengubah

masyarakat dan kebudayaan lewat cara radikal, revolusioner (Sulaeman, 1987).

Akses yang mudah terhadap informasi melalui teknologi dan media sosial memungkinkan pemuda untuk terhubung dengan berbagai budaya dan ideologi dari seluruh dunia. Namun, hal ini juga menciptakan dilema identitas, di mana pemuda harus menyeimbangkan antara mempertahankan warisan budaya mereka dan mengadopsi nilai-nilai baru yang datang dari luar. Fenomena yang tampak di Humbang Hasundutan itu seperti dalam perayaan ulang tahun. Kini banyak perayaan ulang tahun dalam pemuda mengadopsi budaya lain, seperti “*Tumpeng nasi kuning*” yang merupakan budaya Jawa. Padahal, dalam budaya Batak sendiri terdapat tradisi yaitu “*Manuk na niatur*”. *Manuk na niatur* merupakan makanan khas Batak. *Manuk* yang berarti ayam dan *na niatur* yang berarti disusun atau ditata sedemikian rupa. Tradisi ini dilakukan sebagai ucapan syukur atau sebagai harapan baik dalam keluarga.

Di satu sisi, globalisasi memberikan peluang bagi pemuda untuk memperluas wawasan dan meningkatkan keterampilan mereka. Seperti halnya salah satu musisi rapper yang bernama Suparto Lumbanraja dengan nama panggung *Pangalo!* yang menjadi salah satu referensi penulis. *Pangalo!* berasal dari Samosir, Sumatra Utara, dan merupakan keturunan suku Batak Toba. Penulis terinspirasi dari lagu-lagu yang ditulis *Pangalo!* karna setiap lagu yang ditulis memiliki ciri-ciri yang hampir mirip dengan sebuah puisi. Lirik-lirik lagu tersebut merupakan perjalanan dari *Pangalo!* yang mengandung pesan sedih, bahagia, mengkritisi budaya, perlawanan pola pikir yang keliru, serta dinamika kehidupan pemuda yang diolah dengan nada-nada musik. Salah satu lagu *Pangalo!* yang menjadi rujukan penulis yaitu lagu yang berjudul “*Biang na Hodal*” yang dimana liriknya kurang lebih berarti seperti berikut:

*marembas au dihadangolan, dingoluku ale dongan*  
*maruse ilu songon udan i, eme na masaka digagat ursa*  
*roham malala ise na salah? taon ma disi*  
*mandorguk tuak nama au, martambul halungunan i*  
*amang panggual pargonci palu hamu ma parhinaloan i*  
*songoni majo nian, jambar ni hangoluan i*  
*songon biang na hodal, ta binda ma ale dongan*  
*martinggang au di pardalanan, marsinggang di jolo ni Tuhan*  
*laos mekkel au ala ni otohi, ahado gogo ni tangiang*

*molo na ro sai parungkilon, taon ma disi*

lagu ini dalam terjemahan bahasa Indonesia kurang lebih seperti ini:

aku menari diketerpurukanku, di hidupku teman  
air matakku jatuh bagaikan hujan, padi yang matang dimakan rusa  
hatimu hancur siapa yang salah? terima sajalah  
aku meminum tuak saja, dengan hidangan kesedihan  
wahai bapak pemain musik, mainkanlah musik itu  
seperti ini saja dulu, bagian dari kehidupan ini  
seperti anjing yang penyakitan, kita sembelih saja  
aku terjatuh di jalan, aku bersujud kepada Tuhan,  
dan aku tertawa karna kebodohanku, apakah arti kekuatan dari doa?  
jika yang datang hanyalah sesusahan, maka terima saja  
(sumber: Pangalo, 2023)

Lagu ini bercerita tentang wujud penerimaan diri di tengah-tengah kehidupan untuk merayakan kesedihan, keterpurukan, kesialan. Di tengah masyarakat yang kadang kala tidak menghargai pendapat atau saran dari seseorang, sebab hidup demikian busuknya, mau tidak mau kita harus mengamini dan merayakannya. Dalam penciptaan seni lukis ini Humbang Hasundutan yang penduduknya didominasi etnis suku Batak Toba memiliki budaya rupa yang khas, perlu dilakukan pelestarian kedalam berbagai bentuk baru sebagai upaya pengembangan. Nilai-nilai budaya etnik (tradisi) masa lalu mestinya dapat dikontekstualisasikan dengan kemajuan zaman dan modernisasi sekarang melalui upaya konservasi. Dalam konteks penciptaan seni lukis ini, diperlukan upaya konservasi melalui eksplorasi kreatif, agar dapat melestarikan dan mengembangkan bentuk-bentuk ertefak budaya etnik dalam bentuknya yang baru (Sembiring et al., 2020).

Penulis dalam penciptaan seni lukis ini mencoba mengeksplorasi bentuk *gorga* Batak Toba ke bentuk baru. Eksplorasi kreatif terhadap bentuk dan wujud kesenirupaan etnik memiliki batasan dan rambu-rambu tertentu, agar keagungan dan kesakralan produk budaya etnik dapat terjaga. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan tetap mempertahankan karakteristik etniknya. Hadirnya idiom tradisi tidak lagi sebagai penuangan ide secara tematik, tetapi sebagai simbol tekstual yang disodorkan seniman, untuk memberikan kebebasan tafsir (Harissman & Suryanti, 2019). Dengan demikian penciptaan seni lukis ini diwujudkan dengan berbagai eksplorasi ragam budaya rupa dan bentuk-bentuk

artefak Batak Toba menyesuaikan tema yang diangkat sebagai identitas budaya masyarakat Humbang Hasundutan. Disamping sebagai mekanisme menjaga ketahanan budaya ditengah erosi tradisi akibat globalisasi, karya tugas akhir ini juga menjadi penyeimbang dan upaya bagaimana penulis memposisikan diri pada posisi netral dapat mempelajari, mengkritisi budaya dan pola pikir masyarakat yang kini menjadi keliru. Setiap permasalahan pemuda dalam menghadapi globalisasi di Humbang Hasundutan diwujudkan menjadi karya seni lukis yang saling berhubungan.

## **B. Konsep Perwujudan**

Berdasarkan ide penciptaan yang telah dijelaskan, dapat diwujudkan dalam bentuk karya dua dimensi yaitu berupa karya lukis. Seniman dalam mewujudkan karyanya perlu mempertimbangkan bagaimana aspek yang akan dihadirkan. Tahap ini disebut juga sebagai konsep perwujudan. Konsep perwujudan merupakan tahap lanjutan dari ide yang ingin dihadirkan, bagaimana sang perupa merealisasikan visual yang akan dijadikan dalam pengkaryaan. Menghadirkan visual dalam karya seni bertujuan untuk menyampaikan bahasa rupa si seniman dengan tujuan untuk mengungkapkan perasaan emosional, permasalahan dan diungkapkan dalam sebuah karya lukis. Visual yang dihadirkan tidak terlepas dari judul tema yang diangkat, dibutuhkan eksplorasi bentuk agar visual yang diangkat mendapat makna dari penikmat seni atau masyarakat.

Berdasarkan pemaparan judul tugas akhir seni lukis yaitu dinamika sosial pemuda. Objek dan gagasan yang diterapkan dalam karya seni dapat berupa representasi kenyataan dan bergaya figuratif. Bentuk yang digunakan penulis ialah visual bergaya realistik. Gaya realistik dalam seni rupa mengacu pada pendekatan gambaran mengenai realitas kehidupan sebagaimana adanya. Alasan menggunakan penggunaan gaya ini karna lebih cocok dalam mewakili konflik yang diangkat, ditambah penggunaan bahasa visual seperti simbol dan metafora pada karya menghadirkan kesan misterius. Metafora (metaphor) adalah model relasi antartanda, yang didalamnya sebuah tanda dari sebuah sistem digunakan untuk menjelaskan makna sebuah sistem lainnya (Yasraf, 2012).

Konsep bentuk dalam karya-karya tugas akhir ini terdapat beberapa proses pertimbangan dan mengenal objek yang akan diwujudkan dalam bentuk karya lukis. Objek yang akan dihadirkan akan dipertimbangkan sisi artistik dan makna dibalikanya.

Adapun unsur seni rupa yang diterapkan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini, dapat dijabarkan sebagai berikut:

### **1. Bidang**

Bidang adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, hanya mempunyai dimensi panjang dan lebar (luas), mempunyai kedudukan dan arah serta dibatasi garis, lazim disebut bentuk dua dimensi. (Sofyan Salam, Sukarman, Hasnawati, 2020). Bidang yang digunakan dalam penciptaan seni lukis ini berupa bidang kanvas yang beraneka ragam ukuran dengan ukuran paling kecil yaitu 70 cm x 60 cm.

### **2. Bentuk**

Menurut Sunarto & Suherman (2017), bentuk dalam seni rupa adalah wujud yang ada di alam dan bisa dilihat secara nyata. Bentuk menjadi bagian fisik dari objek yang memiliki jiwa, sering juga disebut sosok (dalam bahasa Inggris *form*). Contohnya adalah bentuk manusia atau hewan. Bentuk secara umum dibagi menjadi dua, yaitu geometris dan organis. Bentuk geometris meliputi bentuk seperti lingkaran, segi empat, segitiga, dan bentuk yang teratur lainnya. Sedangkan bentuk organis lebih bebas dan beragam tanpa batasan tertentu. Bentuk adalah representasi visual dari objek dan menjadi elemen penting dalam karya seni karena memperkuat tema sekaligus menentukan nilai estetikanya (Suherman, 2017).

Memaksimalkan karya lukis tugas akhir ini penulis mencoba menerapkan beberapa bentuk. Pemilihan bentuk dilakukan dengan merujuk pada pemilihan tema yang diangkat karena dapat mempresentasikan makna yang akan disampaikan penulis. Bentuk yang diterapkan berupa unsur budaya Batak Toba. Menurut Zulkifli (2009) Etnik Batak Toba memiliki beragam bentuk dan wujud seni rupa masa lalu yang mentradisi sampai sekarang. Seni rupa atau seni budaya Batak masa lalu secara umum lahir dari kepercayaan masyarakatnya terhadap alam dan Tuhannya (kosmologi dan teologinya) dalam zulkifli, Dermawan Sembiring, wahyu atmojo, mangatas pasaribu (Sembiring et al., 2020). Berikut

beberapa bentuk yang penulis gunakan untuk memvisualisasikan tema keseluruhan.

#### a. Gorga

Ornamen ukiran Batak Toba merupakan objek dan gagasan yang sering kali mengilhami penulis dalam berkarya. Keindahan dan keunikan ornamen ukiran Batak Toba mampu menstimulasi penulis dalam penciptaan karya. Visual ornamen ini merujuk pada *Gorga*. *Gorga* merupakan ukiran berbentuk spiral. *Gorga* pada umumnya diberi warna merah, hitam dan putih.

Berdasarkan warna, yang digunakan, *gorga* dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu *Gorga Sigaraniapi* secara harfiah ialah *gorga* api membara, karena banyak menggunakan warna merah sehingga terlihat menantang. *Gorga* yang kedua bernama *Gorga Silinggom* secara harfiah ialah *gorga* teduh, terlihat lebih serius karena menggunakan tiga jenis warna, hitam, putih, merah. *Gorga* ini lebih tenang dan sejuk, *gorga* ini dulu diterapkan pada rumah raja atau orang yang sanggup melindungi orang lain, bisa disebut juga sebagai toko masyarakat (Siahaan, 2011).

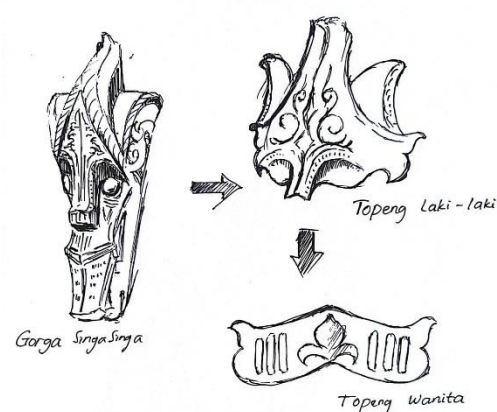
Penerapan *gorga* ini dipilih selain sebagai pengenalan identitas budaya dan menjaga ketahanan bentuk budaya rupa Batak Toba, *gorga* juga menambah kesan artistik pada visual penciptaan karya seni lukis ini. Berdasar pada Tema yang dihadirkan pada penciptaan seni lukis ini penulis menghadirkan setiap figur pemuda menggunakan topeng yang dimana topeng tersebut diterapkan dari ukiran *gorga* Batak Toba. Penulis memodifikasi *gorga* Batak Toba kedalam bentuk topeng. *Gorga* Batak memiliki jenis ragam bentuk yang berbeda-beda tentunya, namun yang penulis gunakan dalam topeng tersebut ialah *gorga Singasinga*.



Gambar 2. 2. Gorga singasinga

(sumber: <https://versilama.budaya-indonesia.org/Ukiran-Singa-Batak, 2025>)

*Gorga SingaSinga* terdapat pada ujung balok *pandingdingan* (dinding samping rumah) menghadap ke halaman. Tidak seperti bentuk hewan singa yang sebenarnya, *Gorga SingaSinga* lebih mempunyai kemiripan seperti wajah manusia dengan sikap jongkok. Kepala dibuat besar dan kaki yang kecil dan mata yang membelalak memperlihatkan wajah mengancam, telinganya panjang seakan akan mengandung bisa yang dapat disemburkan. wajah patung ini penuh misteri, karna fungsinya adalah sebagai pelindung rumah, mengancam roh-roh jahat yang bermaksud datang mendekat (Bisuk, 2005).



Gambar 2. 3 Sketsa topeng gorga singasinga

(sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Penerapan *gorga singasinga* ini juga yang menjadi acuan karakteristik dalam penciptaan seni lukis karna melihat makna dari *gorga singasinga* yang merupakan pelindung rumah, penulis berharap pemuda di Humbang Hasundutan bisa menjadi seperti *gorga singasinga* itu sendiri. Menjaga rumah atau tempat dimana mereka dilahirkan dan tumbuh dari beragamnya kebudayaan luar ditengah globalisasi.

#### **b. Kerajinan Batak Toba**

Suku batak toba menghasilkan banyak kerajinan tangan. Kebanyakan dari kerajinan ini yang masih berkembang hingga sekarang adalah seni kriya. Bentuk seni kriya yang berkembang adalah kriya kayu berupa ukiran dan kriya tekstil berupa *ulos*. Beberapa contoh seni kriya yang lainnya adalah berupa *tandok*, *harianjang*, *hadang-hadang*, *tungkot* dan lainnya. Dalam konteks ini juga penulis memilih simbol tersebut yaitu sebagai bentuk usaha pengenalan kebudayaan masyarakat batak toba ke masyarakat luar.

#### **c. Unsur flora dan fauna**

Penggunaan visual flora maupun flora dalam setiap pengkaryaan seni lukis yang dilakukan penulis bukan hanya sebagai kesan artistik saja. Penerapan objek flora dan fauna juga menjadi bagian pengungkapan bahasa rupa sesuai tema yang diangkat penulis dan merupakan hasil ternak, dan hasil bumi yang dari Humbang Hasundutan. Beberapa contoh fauna, seperti anjing, kerbau dan babi, Contoh flora seperti kopi, pohon kemenyan, pohon andaliman atau biasa disebut merica batak.

### 3. Warna

Secara fisik, warna adalah sifat cahaya yang dipancarkan atau dipantulkan oleh benda.

Dalam dunia seni rupa warna merupakan komponen penting. Ada dua hal penting perihal warna, yakni peran dan klarifikasi warna.

#### a. Peran warna

Warna dalam seni rupa memiliki beberapa peran penting seperti:

##### 1) Warna mewakili alam

Warna membantu merepresentasikan objek alami dalam seni rupa. Misalnya, daun digambarkan dengan warna hijau, batang pohon dengan warna coklat, atau langit dengan warna biru. Penggunaan warna ini terdapat pada beberapa karya yang dihadirkan penulis.

##### 2) Warna sebagai simbol

Warna sering digunakan untuk melambangkan sifat, keadaan, atau suasana tertentu. Misalnya, warna merah sering diasosiasikan dengan keberanian, semangat, atau cinta. Dalam penciptaan seni lukis ini warna dalam lukisan yang dihadirkan penulis mungkin dapat menyimbolkan sesuatu atau memiliki fungsi tertentu seperti penggunaan warna *pink* pada karya ke 12 (gambar 4.12) yang dimana warna ini sering dikaitkan dengan feminis dan kelembutan.

##### 3) Warna sebagai karakter dan identitas

Warna juga berfungsi untuk menunjukkan identitas atau ciri khas tertentu dari sebuah karya seni. Dalam penciptaan seni lukis, misalnya, warna dapat digunakan untuk menampilkan karakter tertentu yang sesuai dengan pesan atau ide yang ingin disampaikan oleh seniman. Pemilihan warna dalam pembuatan karya lukis sangatlah penting, penulis dalam pembuatan setiap karya lukis menggunakan warna yang cukup kontras dan kebanyakan menggunakan warna sekunder (jingga,ungu,hijau) dan tersier (jingga kemerahan, hijau kekuningan, ungu kebiruan). Setiap figur dan objek yang dihadirkan menggunakan warna yang menyimpang pada realitas warna aslinya, seperti penggunaan warna ungu pada

kulit figur. Alasan menggunakan warna semacam itu adalah menurut pandangan penulis manusia tidak hanya terdiri dari satu warna saja, tapi beraneka macam warna, baik itu warna yang indah maupun yang kotor, hal ini juga sebagai bentuk inovasi dan keinginan mencoba hal baru. Seperti halnya jiwa muda yang ingin selalu berbeda.

**b. Klarifikasi warna**

Warna dalam seni rupa dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori utama: *Warna Primer*, diantaranya merah, kuning, biru. *Warna Sekunder*, diantaranya jingga, hijau, ungu dan *Warna Tersier*, diantaranya jingga kemerahan, ungu kebiruan dan hijau kekuningan.

**4. Garis**

Garis merupakan perpaduan dari titik-titik yang sama besarnya dan juga sejajar. Garis pada umumnya terdiri dari dua jenis diantaranya garis dan garis lengkung. Dalam karya lukis, visual yang dihadirkan penulis yang menggunakan garis seperti pada objek bergaya dekoratif seperti *gora* Batak Toba.

**5. Referensi Visual**

Terlepas dari pengalaman pribadi penulis, proses penciptaan seni lukis juga dibarengi mencari rujukan atau visual yang menambah wawasan yang berkaitan dengan tema dinamika sosial pemuda. Produksi karya seni rupa telah melahirkan berbagai bentuk visual yang tak terbatas, semakin banyak juga sumber untuk membantu dalam penciptaan sebuah karya seni rupa. Orisinalitas suatu karya diperlukan untuk menghindari plagiasi, beberapa karya tentunya memiliki beberapa kemiripan baik disegi warna, teknik maupun visual. Namun kembali lagi kepada setiap seniman untuk membedakan setiap karya untuk menjaga keorisinalitas pada kedua pihak seniman. Pendalaman serta penggalan materi berupa objek dan visual yang sesuai tema dinamika sosial pemuda sangat membantu dalam proses penciptaan.

Beberapa karya yang menjadi tinjauan penulis dalam penciptaan seni lukis ini merupakan perupa yang sudah mempunyai pengalaman berkesenian yang memiliki reputasi nasional dan internasional. Adapun karya dan perupa tersebut yaitu:

**a. Denis Sarazhin**



Gambar 2. 4. “Charades Game 3”

(sumber: Sarazhin, n.d.)

Denis Sarazhin lahir di Nikopol, Ukraina pada tahun 1982. Ia bersekolah di Akademi Seni dan Desain Kharkov dan lulus pada tahun 2008. Elemen umum dalam karyanya adalah fokus pada tubuh, bukan wajah.

Banyak tubuh dalam lukisannya yang bergerak. Bentuk-bentuknya terus bergerak dari kanvas dalam adegan tersebut. “Ide untuk lebih berkonsentrasi pada figur daripada wajah berasal dari kesan tari kontemporer dan teater pantomim, di mana bahasa tubuh merupakan metode utama untuk mengekspresikan emosi dan perasaan. Proses kerja Sarazhin mencakup berbagai metode untuk menciptakan komposisi yang harmonis. Jika posenya terlalu rumit untuk dipertahankan oleh seorang model dalam jangka waktu yang lama, ia akan bekerja dari foto.

Ia percaya bahwa merangkul teknologi dan strategi baru dapat mendorong karya kreatifnya dari pengamatannya terhadap kehidupan.

Dalam tugas akhir ini, penulis terinspirasi dengan pengolahan warna kontras pada objek visual, sapuan kasar memberi kesan artistik seakan setiap objek terasa hidup dan dengan banyak perpaduan warna menjadikan objek lukisan tidak monoton. Pada penciptaan karya seni ini yang menjadi pembeda karya penulis dengan Denis terdapat pada visual figur. Karya Denis dominan menghadirkan objek tunggal dengan background polos, sedangkan pada penciptaan karya ini menggunakan banyak objek.

#### b. Hannah Yata



Gambar 2. 5. Resurrection Rose, Hannah Yata, 121 cm x 121 cm, Oil on Canvas

(sumber: Yata, 2023)

Hannah Yata adalah seniman berdarah campuran Jepang-Amerika yang terkenal dengan lukisan-lukisan berskala besar yang penuh warna dan gaya surealis yang mencolok secara visual. Kanvasnya berfungsi sebagai simfoni kehidupan dan alam semesta yang luas, memadukan unsur-unsur mistisisme, alkimia, dan alam untuk menciptakan warna dan bentuk yang menakjubkan. Yata dengan terampil memanipulasi motif-motif mistis dan feminin sebagai perpanjangan dari alam, mendorong perenungan akan

realitas atau surealitas yang melekat dalam cerita-cerita yang membentuk keberadaan kita.

Mengambil inspirasi dari seni Paleolitik dan Neolitik, ia menggabungkan simbol-simbol dan pola-pola kuno ini ke dalam karyanya, merayakan siklus alam dan citra-citra pagan yang secara historis telah terpinggirkan oleh masyarakat. Saat peradaban kita terus maju menuju dunia yang sangat terindustrialisasi, seni Yata memancarkan penghormatan nostalgia dan kekaguman mendalam terhadap alam yang melahirkan kita.

Terdapat persamaan karya antara Hannah Yata dengan penulis yaitu adanya penggunaan simbol pola motif budaya seperti ornamen yang terdapat pada bagian kepala figur, pada karya Hannah Yata setiap simbol tersebut di transformasi di bagian kepala dan pada karya penulis simbol diaplikasikan dengan bentuk topeng dalam karya penulis diterapkan seperti motif *gorga* dalam budaya Batak Toba. Adapun hal yang menjadi pembeda diantara karya Hannah Yata dengan penulis terdapat pada gaya seni lukis yang digunakan, Hannah menggunakan gaya pop surealis, penulis menggunakan pendekatan gaya realistik .

### **BAB III**

#### **PROSES PEMBENTUKAN**

Penciptaan suatu karya seni tentunya tidak luput dari proses pengerjaan. Berikut merupakan pemaparan mengenai proses pengerjaan karya lukis ini baik dari bahan, alat hingga teknik yang digunakan.

##### **A. Bahan**

Penciptaan karya seni lukis harus mempunyai persiapan yang matang. Penggunaan bahan yang digunakan akan mempengaruhi kualitas dan keartistikan karya yang dihasilkan. Dunia seni rupa kini semakin maju, bahan sudah banyak kita temukan dan memiliki fungsi dan keunggulannya masing-masing, hal ini dapat mempermudah dalam proses penciptaan karya seni lukis. Berikut ulasan beberapa bahan yang dipergunakan dalam menciptakan karya seni lukis:

##### **1. Spanram**

Spanram adalah kayu penopang kanvas yang dibentangkan. Pemilihan kayu spanram ini harus diperhatikan. Kekokohan kayu spanram akan berpengaruh pada kanvas yang akan dijadikan sebagai media lukis.



Gambar 3. 1 Gambar 3. 2. Spanram

(sumber:dokumentasi pribadi)

## 2. Kain kanvas

Kain kanvas merupakan landasan dasar lukisan yang terbuat dari kain linen atau katun yang telah lama digunakan selama berabad-abad dalam lukisan. Kanvas dipasangkan dikayu perentang yang disebut spanram (Sucitra, 2013:87)

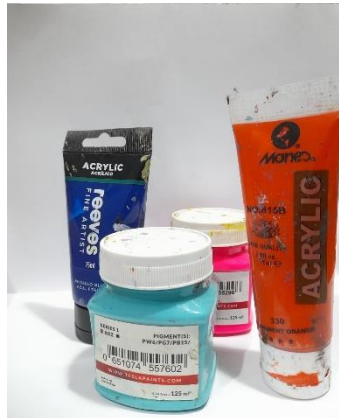


Gambar 3. 3.Kain kanvas

(sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

## 3. Cat akrilik

Cat akrilik adalah cat yang baru diperkenalkan sejak 1962. Cat yang cepat kering terbuat dari pigmen tersuspensi dalam emulsi polimer akrilik. Cat akrilik larut dalam air, tetapi menjadi tahan air saat kering. Tergantung pada seberapa banyak cat diencerkan dengan air, atau dimodifikasi dengan gel akrilik, media, atau pasta, lukisan akrilik jadi dapat menyerupai cat air, gouache atau lukisan minyak, atau memiliki karakteristik uniknya sendiri yang tidak dapat dicapai dengan media lain (Ronald, 1996). Pemilihan cat akrilik pada penciptaan karya seni lukis ini karna pigmen warna yang dihasilkan sangat kontras dan cat akrilik memiliki warna yang lebih beragam sehingga sangat membantu dalam mengeksplorasi warna dalam penciptaan seni lukis ini.



Gambar 3. 4. Cat Akrilik  
(sumber: dokumentasi pribadi,2025)

#### 4. Spray Paint

*Spray paint*, atau cat semprot, adalah jenis cat yang dikemas dalam wadah tertutup dan bertekanan, yang akan keluar dalam bentuk kabut halus (aerosol) saat tombol atau katup ditekan. *Spray paint* memiliki berbagai jenis polimer, namun yang digunakan penulis dalam penciptaan karya yaitu menggunakan *spray paint* yang berbahan dasar akrilik. Pemilihan cat semprot pada penciptaan karya seni lukis ini karna memiliki warna yang solid dan fleksibel sangat membantu penulis dalam pembuatan background dalam lukisan dan menghasilkan tekstur semu sehingga menghasil efek kabut menambah efek kabut.



Gambar 3. 5. Sparay paint  
(sumber: dokumentasi pribadi,2025)

## 5. Gesso

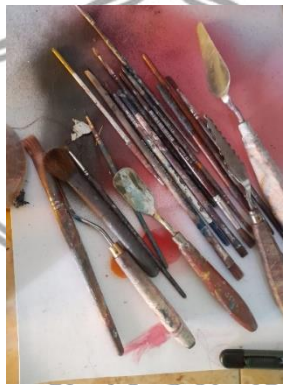
*Gesso* atau plamir merupakan bahan yang digunakan untuk menutup pori-pori kanvas. Plamir biasanya dibuat dengan mencampur beberapa bahan seperti cat tembok dan lem kayu atau penulis biasanya menambahkan bahan *rubber* sablon mentah, hal ini diterapkan penulis untuk mendapatkan hasil yang fleksibel.



## B. Alat

### 1. Kuas

Alat utama dalam penciptaan karya lukis adalah kuas. Hal ini sama juga halnya dalam menciptakan seni lukis, seniman harus menyediakan kuas yang bagus untuk menggoreskan setiap catnya ke media lukis. Kuas memiliki banyak berbagai jenis bentuk dan ukuran. Bentuk kuas dapat berupa bentuk *round* bentuk dengan ujung runcing, *flat*, *filbert*, kuas kipas, kuas sapu miring, kuas detail *round*.



Gambar 3. 6. Kuas

(sumber : dokumentasi pribadi,2025)

### 2. Pisau palet

Penggunaan pisau palet juga tidak kalah penting, karna goresan yang dihasilkan pisau palet sangat berkarakter. Pisau palet memiliki bentuk dan ukuran yang berbeda beda, tergantung keperluan pemakaiannya masing-masing.



Gambar 3. 7. Pisau palet

(sumber : dokumentasi pribadi,2025)

### 3. Palet

Palet merupakan alat yang pada umumnya digunakan sebagai wadah mencampurkan cat. Terdapat beberapa macam bentuk palet atau wadah, bentuk dan bahan menyesuaikan peruntukannya.



Gambar 3. 8. Palet

(sumber: dokumentasi pribadi,2025)

### 4. *Stapler Gun*

*Stapler Gun* adalah mesin genggam yang digunakan untuk menggerakkan staples pada berbagai media. Pada proses penciptaan karya penulis menggunakan alat ini untuk merekatkan kain kanvas pada kayu spanram sehingga dapat mengunci kain dengan baik.



Gambar 3. 9. Stapler gun

(sumber: dokumentasi pribadi,2025)

### C. Teknik

Teknik juga merupakan pelengkap yang dapat diaplikasikan dalam lukisan, khususnya dalam penciptaan tugas akhir seni lukis ini. Dengan mengaplikasikan teknik pada lukisan membuat lukisan yang tercipta lebih kompleks juga berkarakter. Penggunaan teknik yang beragam juga memperindah estetika sebuah lukisan. Beberapa teknik yang diaplikasikan oleh penulis antara lain :

#### 1. Teknik plakat

Teknik plakat merupakan teknik yang pengaplikasiannya terkesan tegas dengan sifat warnanya langsung menutup. Teknik ini biasanya diaplikasikan dengan menggunakan pisau palet. Penulis menggunakan teknik ini karna ingin mendapatkan kesan tekstur pada beberapa visual yang dihadirkan penulis dalam lukisan.

#### 2. Teknik aquarel

Teknik aquarel merupakan teknik yang menggunakan pigmen cat yang sedikit dibanding pelarutnya. Teknik aquarel berbanding terbalik dengan teknik plakat, teknik aquarel sendiri menghasilkan warna yang transparan berbeda dengan teknik plakat yang sifatnya langsung menutup. Penggunaan teknik ini dalam penciptaan seni lukis ini penulis terapkan dalam pembuatan background.

#### 3. Teknik spray

Teknik spray adalah metode melukis dengan cara menyemprotkan cat cair menggunakan alat semprot (sprayer atau pilox) ke permukaan media lukis seperti kanvas, dinding, kayu, atau tekstil. Teknik ini menghasilkan efek visual yang halus dan transparan, sering kali menyerupai kabut atau semburan warna yang lembut.

#### **D. Tahap Pembentukan**

Berpijak pada tahapan proses eksplorasi dan eksperimentasi dibarengi kemampuan teknis, penggalian berbagai aspek artistik serta penajaman estetika merupakan bagian yang paling menentukan tercapainya target sesuai yang direncanakan. Pencapaian bentuk visual dan kesesuaiannya dengan konsep narasi atau gagasan akan lebih tersampaikan dalam tahap pembentukan.

Pemilihan tahap dan cara melukis juga harus dipertimbangkan oleh masing-masing individu, karena dalam prosesnya harus menciptakan karya yang maksimal secara visual maupun konsep yang dihadirkan. Sehingga visual dan konsep pada lukisan akan mudah dipahami arti maupun pesan yang terkandung. Secara garis besar tahapan proses pembentukan karya lukis yang penulis terapkan dapat di rangkum dalam beberapa tahapan proses.

##### **1. Observasi, Studi Pustaka, dan Wawancara**

Tahap observasi merupakan tahap yang paling mendasar karena awal lahirnya sebuah ide, bentuk, dan karakter karya. Pada tahap ini seniman tidak hanya melihat dan membaca situasi. Penulis dalam tahap ini melakukan pengamatan secara langsung terhadap fenomena yang terjadi dalam masyarakat, melihat langsung pembentukan *gorga, ulos* yang menjadi inspirasi dalam penciptaan seni lukis. Kemudian melakukan studi pustaka dari berbagai sumber dan melakukan wawancara terhadap pemuda seperti teman tongkrongan di Humbang Hasundutan.

##### **2. Pembentukan sketsa**

Tahap berikutnya merupakan membuat sketsa pada kertas. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah mendapatkan komposisi bentuk yang sesuai. Pembentukan sketsa ini mempertimbangkan visual bentuk apa yang akan dihadirkan dari narasi yang diangkat dalam tema karya.



Gambar 3. 10. Pembentukan sketsa

(sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

### 3. Persiapan Media

Tahap persiapan media ini bertujuan untuk memastikan media yang akan digunakan sudah siap dan memiliki permukaan yang bersih dari debu.

### 4. Membuat background

Membuat *background* pada tahap ini dengan memberi warna sebagai dasaran awal pada bidang kanvas yang akan digunakan saat penciptaan karya seni. Penulis biasanya menggunakan warna coklat dan biru pada setiap dasaran bidang kanvas. Pemilihan warna ini berdasarkan konsep lukisan yang dihadirkan, apabila konsep lukisan tersebut dominan menggunakan warna hangat maka dasaran yang digunakan ialah warna coklat dan begitu juga sebaliknya.

### 5. Pemindahan sketsa

Setelah tahap pembuatan *background* selesai, tahap selanjutnya yang dilakukan ialah pemindahan sketsa ke media kanvas. Pemindahan ini dibantu menggunakan pensil kaca atau kapur untuk meminialisir kesalahan. Pemindahan ini mempertimbangkan bentuk komposisi atau proporsi sketsa dan mempertimbangkan anatomi visual yang diterapkan.



Gambar 3. 11. Pemindahan sketsa

(sumber: dokumentasi pribadi,2025)

## 6. Tahap pewarnaan

Proses berikutnya adalah penerapan warna. Tahap ini dilakukan dengan melukan pencampuran warna sebelumnya. Penulis terbiasa menggunakan media cat akrilik untuk mempermudah menjangkau bentuk maupun volume bentuk dengan warna turunan atau gradasi. Dalam pewarnaan ini penulis sering kali mengkombinasikan dengan cat semprot untuk menghasilkan kesan artistik. Penerapan warna dilakukan setelah secara komposisi bentuk maupun pencahayaan dan gelap terang telah terbentuk sesuai yang di konsepsikan. Penciptaan seni lukis ini penulis dominan menggunakan warna sekunder seperti jingga, hijau, ungu.



Gambar 3. 12. Tahap pewarnaan

(sumber: dokumentasi pribadi,2025)

### **7. Tahap evaluasi**

Tahap evaluasi adalah tahap melihat, mempertimbangkan dan mencermati segala visual karya. Evaluasi diperlukan untuk lebih memantapkan visual sebagai bentuk representasi narasi.

### **8. Tahap finishing**

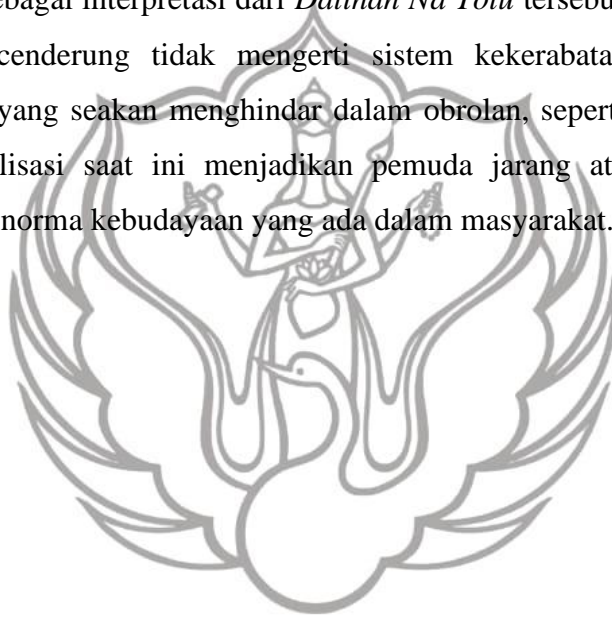
Tahap terakhir dalam pembentukan karya ialah finishing. Tahap ini dilakukan dengan melapisi karya dengan varnish dan pemasangan bingkai apabila diperlukan.





**Deskripsi karya**

*Dalihan Na Tolu* atau tungku berkaki tiga merupakan pilar utama dalam masyarakat Batak Toba yang mengatur sistem kekerabatan struktur sosial masyarakat yang kompleks. Dalihan na tolu terdiri dari *hula hula*, *boru* dan *dongan sabutuha* yang masing-masing memiliki fungsi yang berbeda. Bagi suku batak, mengetahui garis keturunan sangatlah penting, karna melalui garis keturunan seseorang mengerti posisi kekerabatannya. Pada visual karya tersebut, terdapat tiga figur manusia sebagai interpretasi dari *Dalihan Na Tolu* tersebut. Saat ini, banyak pemuda yang cenderung tidak mengerti sistem kekerabatan. Visual wanita mewakili *Boru* yang seakan menghindar dalam obrolan, seperti halnya sekarang pengaruh globalisasi saat ini menjadikan pemuda jarang atau kurang peduli terhadap norma-norma kebudayaan yang ada dalam masyarakat.



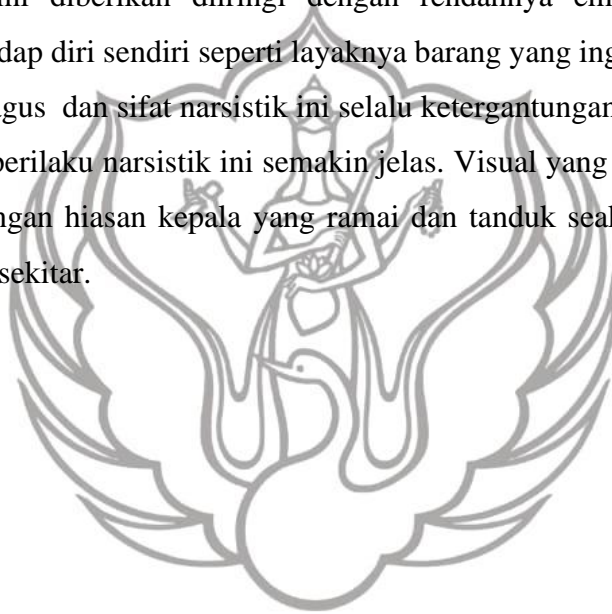
**Karya 2**

Gambar 4. 2. *Wrap Me in Plastic*, 70 cm x 60 cm, akrilik, *spray paint* di kanvas, 2025  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Judul	: <i>Wrap Me in Plastic</i>
Ukuran	: 70 cm x 60 cm
Media	: Akrilik, <i>spray paint</i> di kanvas
Tahun	: 2025

**Deskripsi karya**

Globalisasi yang membawa pengaruh budaya asing dan modernisasi juga memicu perubahan identitas, mendorong banyak pemuda menjadi lebih individualis dan menonjolkan diri sehingga muncul kecenderungan narsistik. perilaku narsistik ini cenderung terjadi karna globaliasi menawarkan media sosial yang memberi ruang untuk pamer, mencari perhatian dari banyak orang serta mendapatkan validasi lewat pujian. *Wrap Me in Plastic* (Bungkus Aku dengan Plastik) judul ini diberikan diiringi dengan rendahnya empati, rasa kagum berlebihan terhadap diri sendiri seperti layaknya barang yang ingin dibungkus agar selalu terlihat bagus dan sifat narsistik ini selalu ketergantungan validasi eksternal yang membuat perilaku narsistik ini semakin jelas. Visual yang dihadirkan berupa figur wanita dengan hiasan kepala yang ramai dan tanduk seakan ingin menarik perhatian orang sekitar.



### Karya 3

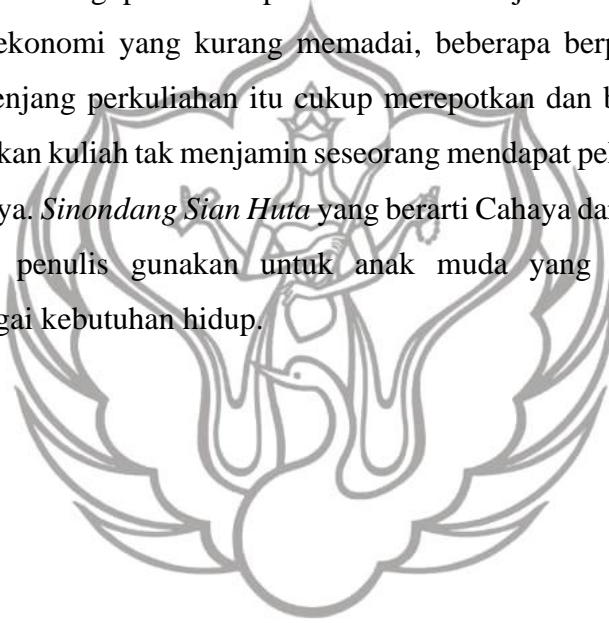


Gambar 4. 3. *Sinondang Sian Huta*, 70 cm x 90 cm, Akrilik, *Spray paint* di kanvas, 2025  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Judul	: <i>Sinondang Sian Huta</i>
Ukuran	: 70 cm x 90 cm
Media	: Akrilik, <i>spray paint</i> di kanvas
Tahun	: 2025

**Deskripsi Karya**

Pendidikan dalam masyarakat Batak memiliki peran sentral sebagai simbol kehormatan, kebanggaan keluarga, dan sarana pencapaian nilai-nilai budaya seperti *hamoraon* (kekayaan), *hagabeon* (keturunan), dan *hasangapon* (kehormatan). Pendidikan tidak hanya menjadi alat memperoleh pekerjaan, tetapi juga bagian penting dalam mempertahankan martabat dan identitas keluarga Batak. Namun, saat ini yang terjadi di lingkungan Humbang Hasundutan pendidikan tidak terlalu diminati lagi terlebih bagi para kaum pria. Hal ini bisa terjadi karna beberapa faktor seperti kondisi ekonomi yang kurang memadai, beberapa berpendapat melanjutkan pendidikan ke jenjang perkuliahan itu cukup merepotkan dan beberapa pendapat lainnya mengatakan kuliah tak menjamin seseorang mendapat pekerjaan yang layak kemasa berikutnya. *Sinondang Sian Huta* yang berarti Cahaya dari Desa merupakan ungkapan yang penulis gunakan untuk anak muda yang tetap menjadikan pendidikan sebagai kebutuhan hidup.



## Karya 4

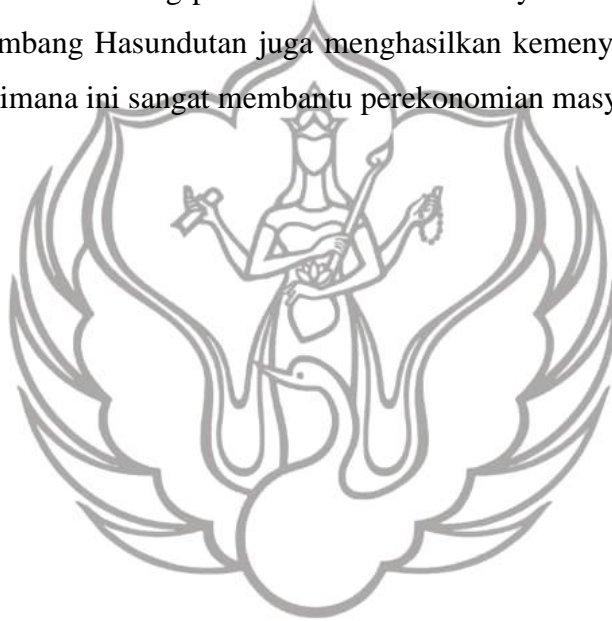


Gambar 4. 4. *Pangula*, 80cm x 110 cm, akrilik, *spray paint* di kanvas, 2025  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Judul	: <i>Pangula</i>
Ukuran	: 80 cm x 110 cm
Media	: Akrilik, <i>spray paint</i> di kanvas
Tahun	: 2025

**Deskripsi karya**

Merespon karya sebelumnya globalisasi menuntut kebutuhan pemuda yang beragam. Pemuda Humbang Hasundutan kini lebih tertarik terjun ke dunia kerja. *Pangula* yang berarti pekerja. Pada karya tersebut, penulis mencoba memfokuskan pada para pekerja yang bekerja disektor pertanian dan peternakan. Humbang Hasundutan memiliki iklim tropis dengan suhu cenderung sejuk karna lokasinya yang berada di dataran tinggi (antara 330-2.075 meter di atas permukaan laut) kondisi ini sangat mendukung pertumbuhan tanaman sayur dan kopi. Selain kopi dan sayuran Humbang Hasundutan juga menghasilkan kemenyan dan *andaliman* (merica batak) dimana ini sangat membantu perekonomian masyarakat disana.



**Karya 5**

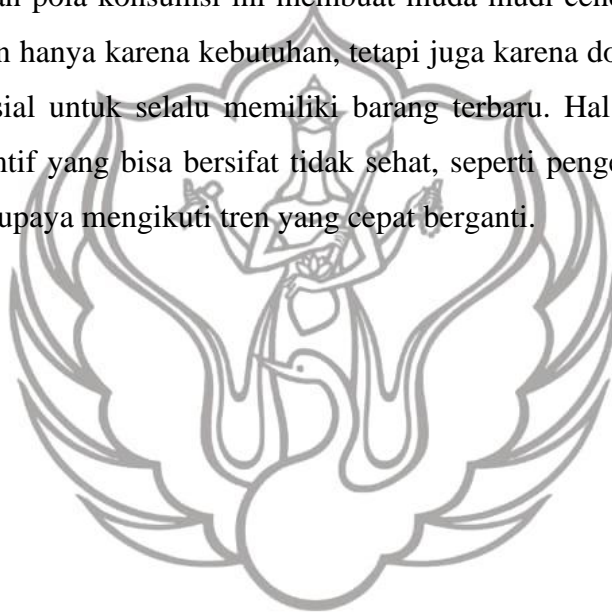
Gambar 4. 5. *Konsumeris*, 82 cm x 102 cm, akrilik di kanvas, 2025  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Judul	: <i>Konsumeris</i>
Ukuran	: 82 cm x 102 cm
Media	: Akrilik di kanvas
Tahun	: 2025

**Deskripsi karya**

Perilaku konsumernya di kalangan muda mudi saat ini sangat dipengaruhi oleh media sosial, teknologi digital, dan budaya tren yang cepat berubah. Generasi muda tidak hanya membeli barang untuk kebutuhan dasar, tetapi juga untuk mengekspresikan identitas, status sosial, dan gaya hidup mereka. Media sosial dan influencer menjadi faktor utama yang memicu keinginan bagi mereka untuk mengikuti tren terkini dan membeli barang demi citra diri dan penerimaan sosial.

Perubahan pola konsumsi ini membuat muda mudi cenderung melakukan pembelian bukan hanya karena kebutuhan, tetapi juga karena dorongan emosional dan tekanan sosial untuk selalu memiliki barang terbaru. Hal ini menyebabkan perilaku konsumtif yang bisa bersifat tidak sehat, seperti pengeluaran berlebihan dan stres akibat upaya mengikuti tren yang cepat berganti.



## Karya 6



Gambar 4. 6. *Uning Uningan*, 110 cm x 80 cm, akrilik, *spray paint* di kanvas, 2025  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Judul	: <i>Uning Uningan</i>
Ukuran	: 80 cm x 60 cm
Media	: Akrilik, spray paint di atas kanvas
Tahun	: 2025

### Deskripsi Karya

Globalisasi telah berdampak signifikan terhadap alat musik tradisional Batak. Salah satu dampak utamanya adalah menurunnya penggunaan dan signifikansi budaya alat musik tradisional Batak, terutama dalam upacara-upacara seperti di masyarakat Batak Toba. *Uning Uningan* yang berarti alat musik tradisional, Ansambel tradisional seperti *Gondang Sabangunan*, yang terdiri dari alat-alat musik seperti *taganing*, *gordang*, *sarune bolon*, *hesek*, dan *ogung*, semakin tergantikan atau dilengkapi oleh alat musik modern seperti keyboard, gitar listrik, dan perangkat audio digital. Adanya Pergeseran menyebabkan menurunnya peran alat musik tradisional dalam ritual dan acara budaya beberapa alat musik yang jarang digunakan saat ini pada acara kebudayaan seperti *sarune*, *hasapi* dan *ogung* penulis wujudkan dengan posisi seperti didalam ruang bawah tanah yang gelap dengan dikerumuni tumbuhan.

Globalisasi telah menghasilkan bentuk-bentuk musik hibrida terdapat pada visual pada karya yang memadukan instrumen tradisional Batak dengan instrumen Barat modern, menciptakan gaya pertunjukan kontemporer. Adaptasi ini sering muncul dalam upacara keagamaan dan acara budaya yang berupaya menyeimbangkan pelestarian dan relevansi di zaman modern. Perubahan tersebut menimbulkan beragam reaksi: sementara beberapa anggota masyarakat menganggapnya penting bagi keberlangsungan budaya, yang lain mengkritik erosi musik tradisional murni. Secara keseluruhan, modernisasi mendorong transformasi sekaligus tantangan dalam melestarikan warisan budaya yang terkandung dalam alat musik Batak.

## Karya 7

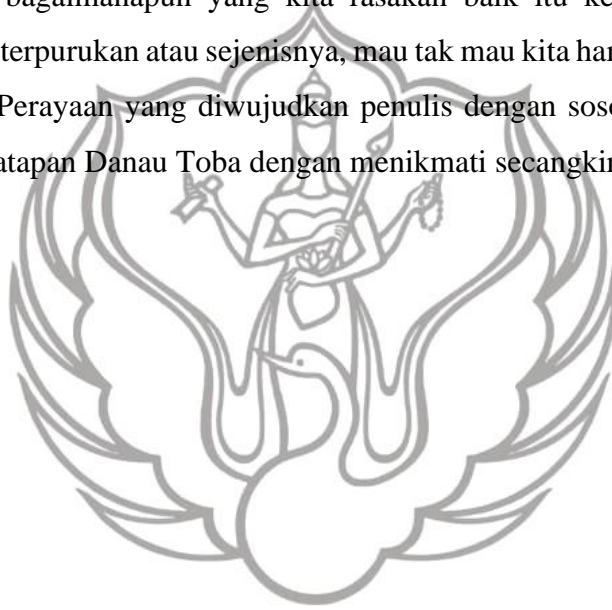


Gambar 4. 7. *Biang na Hodal*, 70 cm x 110 cm, akrilik, *spray paint* di kanvas, 2025  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Judul	: <i>Biang na Hodal</i>
Ukuran	: 70 cm x 110 cm
Media	: Akrilik, <i>spray paint</i> di kanvas
Tahun	: 2025

### Deskripsi karya

Karya ini merupakan wujud penerimaan diri di tengah-tengah masyarakat yang kadang kala tidak menghargai pendapat atau saran dari seseorang. Karya ini terinspirasi dari lagu Pangalo! yang berjudul "*Songon Biang na Hodal*". Biang na hodal berarti anjing yang penyakitan (gatal-gatal). Dalam keseharian masyarakat batak terdapat istilah *marbinda* yaitu tradisi menyembelih hewan untuk merayakan sesuatu. Istilah *biang na hodal* ini dalam lagu tersebut seperti halnya nasib sial. Jadi dalam lagu itu bagaimanapun yang kita rasakan baik itu kesialan, kesedihan, kenajisan dan keterpurukan atau sejenisnya, mau tak mau kita harus mengamini dan merayakannya. Perayaan yang diwujudkan penulis dengan sosok figur pria yang bersantai di penatapan Danau Toba dengan menikmati secangkir tuak.



## Karya 8

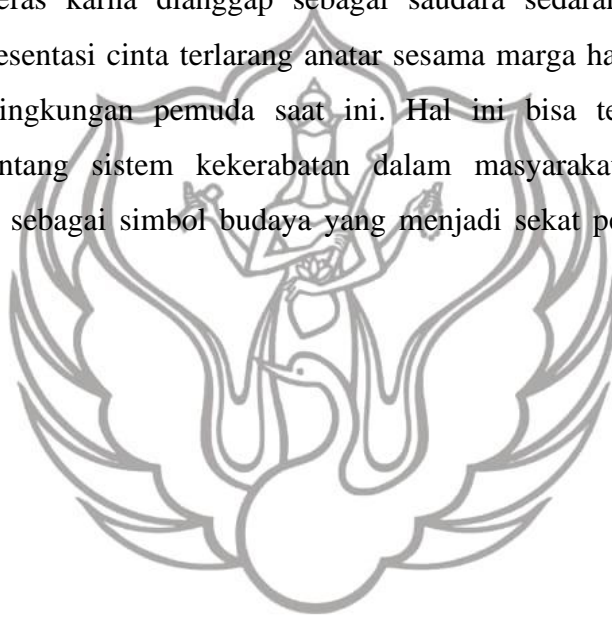


Gambar 4. 8. *Tarito*, 100 cm x 60 cm, akrilik, *spray paint* di kanvas, 2025  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Judul	: <i>Tarito</i>
Ukuran	: 100 cm x 60 cm
Media	: Akrilik, <i>spray paint</i> di kanvas
Tahun	: 2025

**Deskripsi karya**

*Tarito* menggambarkan seseorang yang memiliki marga atau garis keturunan keluarga besar yang sama, seperti "*ito*" (sepupu silang tetapi dalam arti terlarang untuk pernikahan). Ini menekankan aturan adat yang melarang perkawinan antar klan untuk menghindari perkawinan sedarah atau tabu sosial. Adat batak toba menganut sistem eksogami yang dimana menikah atau memilih pasangan diluar marga atau klan, memiliki pasangan orang semarga dianggap tabu dan dilarang keras karna dianggap sebagai saudara sedarah. Karya tersebut merupakan representasi cinta terlarang anatar sesama marga hal ini cukup sering terjadi dalam lingkungan pemuda saat ini. Hal ini bisa terjadi kurangnya pengetahuan tentang sistem kekerabatan dalam masyarakat batak. Tembok berukiran gorga sebagai simbol budaya yang menjadi sekat pemisah antara dua orang tersebut.



## Karya 9

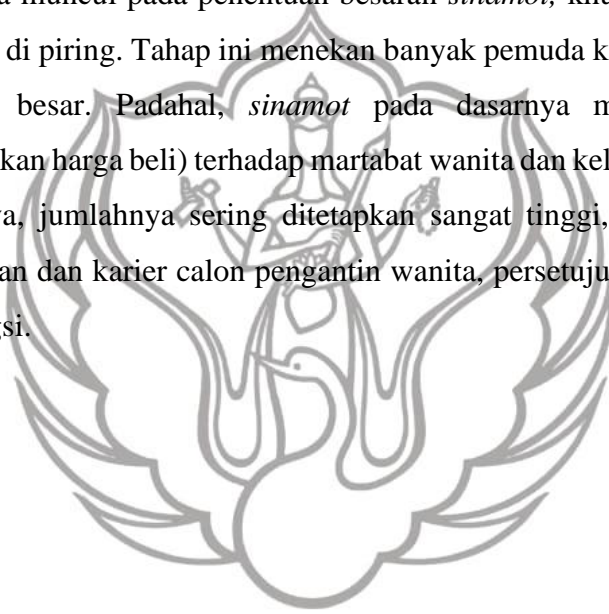


Gambar 4. 9. *Marbogas?*, 70 cm x 90 cm, akrilik, *spray paint* di kanvas, 2025  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Judul	: <i>Marbogas?</i>
Ukuran	: 70 cm x 90 cm
Media	: Akrilik, <i>spray paint</i> di kanvas
Tahun	: 2025

**Deskripsi karya**

*Marbogas* adalah istilah dalam budaya Batak untuk menyebut dua orang yang menjalin hubungan serius menuju pernikahan. Namun, proses ini sering menimbulkan dilema bagi pemuda Batak dalam mempertahankan adat istiadat budaya. Kompleksitas tahapan pernikahan adat Batak menjadi penghambat utama, mulai dari *marhusip* (lamaran), *marhata sinamot* (musyawarah mahar), *manjalo pasu-pasu parbagason* (pemberkatan di gereja), hingga pesta pernikahan. Kendala terbesar biasanya muncul pada penentuan besaran *sinamot*, khususnya visualisasi uang yang ditata di piring. Tahap ini menekan banyak pemuda karena memerlukan persiapan dana besar. Padahal, *sinamot* pada dasarnya merupakan bentuk penghargaan (bukan harga beli) terhadap martabat wanita dan keluarganya. Namun, dalam praktiknya, jumlahnya sering ditetapkan sangat tinggi, dipengaruhi oleh tingkat pendidikan dan karier calon pengantin wanita, persetujuan keluarga besar, serta faktor gengsi.



## Karya 10

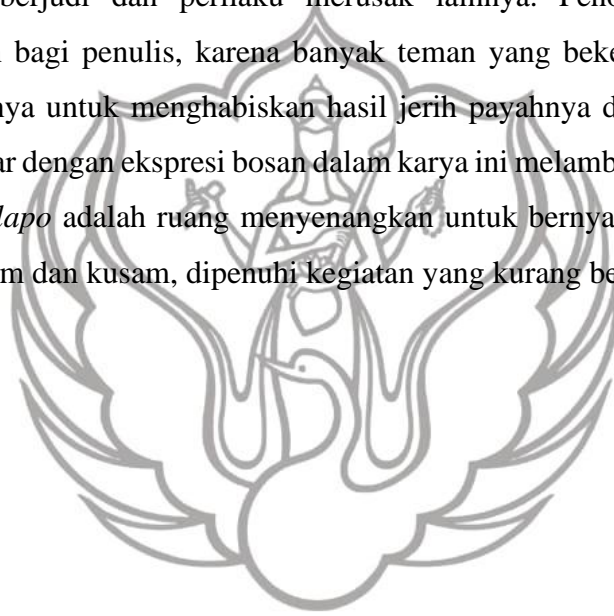


Gambar 4. 10. *Si Doli*, 100 cm x 100 cm, akrilik, *spray paint* di kanvas, 2025  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Judul : *Si Doli*  
 Ukuran : 100 cm x 100 cm  
 Media : Akrilik, *spray paint* di kanvas  
 Tahun : 2025

**Deskripsi karya**

*Si Doli* yang berarti pemuda Karya ini menggambarkan suasana *lapo*, yaitu kedai atau warung tradisional khas Batak yang menjadi tempat berkumpul, bersantai, dan bersosialisasi. *Lapo* menyediakan makanan serta minuman seperti kopi, teh, atau bahkan minuman keras tradisional seperti tuak, bir, dan anggur. Kini, banyak *lapo* tidak lagi menjadi tempat nongkrong yang menarik. Sebaliknya, sebagian besar telah berubah fungsi menjadi sarang kegiatan negatif bagi anak muda, seperti berjudi dan perilaku merusak lainnya. Fenomena ini sangat memprihatinkan bagi penulis, karena banyak teman yang bekerja keras, bahkan mati-matian hanya untuk menghabiskan hasil jerih payahnya di meja judi. Figur manusia dan gitar dengan ekspresi bosan dalam karya ini melambangkan alih fungsi tersebut. Dulu, *lapo* adalah ruang menyenangkan untuk bernyanyi bersama; kini, suasananya kelam dan kusam, dipenuhi kegiatan yang kurang bermanfaat.



**Karya 11**

Gambar 4. 11. *Doli Doli aek*, 70 cm x 90 cm, akrilik, *spray paint* di kanvas, 2025  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Judul	: <i>Doli Doli Aek</i>
Ukuran	: 70 cm x 90 cm
Media	: Akrilik, <i>spray paint</i> di kanvas
Tahun	: 2025

**Deskripsi karya**

*Doli Doli aek* atau sering diartikan dengan pemuda yang tidak memiliki ambisi. Pemuda yang seperti ini biasanya hanya menjadi beban, kegiatan yang dilakukan hanya makan, minum dan melakukan kegiatan yang tidak bermanfaat lainnya. Visual yang dihadirkan merupakan seorang pemuda yang tidur di tengah padang rumput, tempat ini merupakan tempat yang cocok untuk bersantai ditambah dengan *rice cooker* dan teko sebagai interpretasi dari kegiatan makan dan minum yang dilakukan pemuda tersebut.



## Karya 12

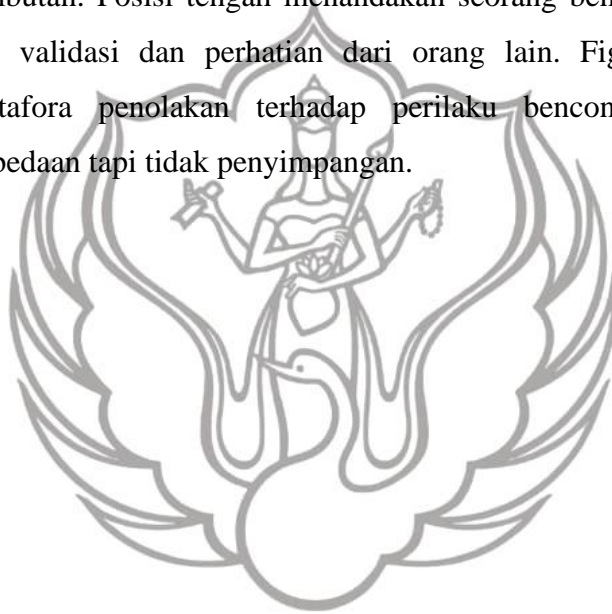


Gambar 4. 12. *Lilu*, 80 cm x 90 cm, akrilik di kanvas, 2025  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Judul	: <i>Lilu</i>
Ukuran	: 80 cm x 90 cm
Media	: Akrilik di kanvas
Tahun	: 2025

**Deskripsi karya**

*Lilu* yang berarti tersesat. Karya ini merupakan bentuk penolakan penulis terhadap perilaku menyimpang yaitu bencong. “Bencong” istilah yang sering digunakan di Indonesia untuk menyebut laki-laki yang berperilaku atau berpenampilan seperti layaknya seorang wanita. Visual yang dihadirkan penulis berupa figur pria yang berdandan dan bersolek layaknya wanita, dengan menggunakan warna *pink* dimana warna ini yang sering di representasikan dengan feminis dan lembut. Posisi tengah menandakan seorang bencong ini biasanya ingin mendapat validasi dan perhatian dari orang lain. Figur-figur manusia merupakan metafora penolakan terhadap perilaku bencong tersebut. Kita menghargai perbedaan tapi tidak penyimpangan.



## Karya 13

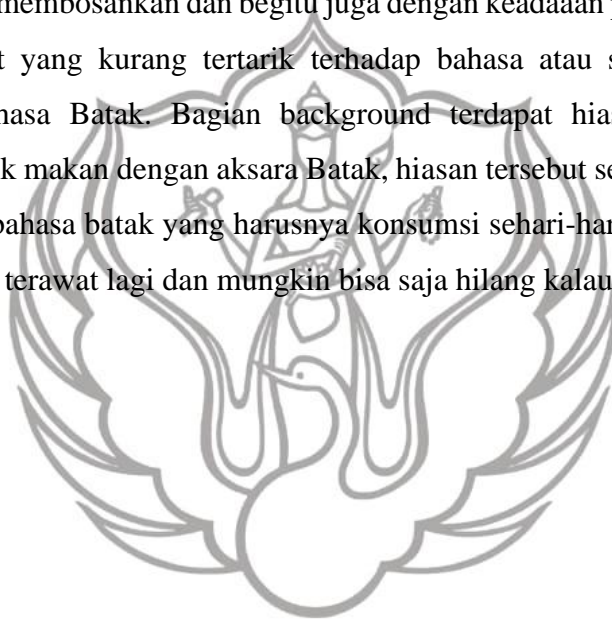


Gambar 4. 13. *Unang Sanga Mago*, 120 cm x 100 cm, akrilik, *spray paint* di kanvas, 2025  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Judul	: <i>Unang Sanga Mago</i>
Ukuran	: 120 cm x 100 cm
Media	: Akrilik, <i>spray paint</i> di kanvas
Tahun	: 2025

**Deskripsi karya**

*Unang Sanga Mago* yang berarti jangan sampai hilang. Globalisasi berdampak signifikan terhadap bahasa batak menurunnya penggunaan bahasa batak apalagi dikalangan pemuda batak. Pengaruh globalisasi membuat bahasa batak terkikis dan kini didominasi bahasa Indonesia. Faktor ini bisa terjadi karna banyaknya pemuda yang mengadopsi budaya luar. Visual yang dihadirkan layaknya tongkrongan yang tidak memiliki topik pembicaraan lagi, hal seperti ini tentunya sangat membosankan dan begitu juga dengan keadaan pemuda Batak saat ini tidak sedikit yang kurang tertarik terhadap bahasa atau sudah bosan akan penggunaan bahasa Batak. Bagian background terdapat hiasan tembok yang berbentuk sendok makan dengan aksara Batak, hiasan tersebut sedikit rusak seperti simbol dimana bahasa batak yang harusnya konsumsi sehari-hari kini mulai usang atau mulai tidak terawat lagi dan mungkin bisa saja hilang kalau tidak dijaga.



## Karya 14

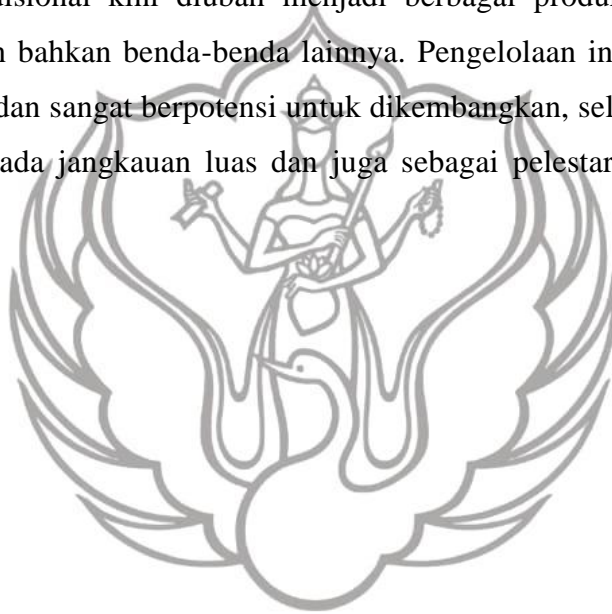


Gambar 4. 14. *Ulos*, 90 cm x 78 cm, akrilik, *spray paint* di kanvas, 2025  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Judul	: <i>Ulos</i>
Ukuran	: 90 cm x 78 cm
Media	: Akrilik, <i>spray paint</i> di kanvas
Tahun	: 2025

### Deskripsi Karya

Pemuda memainkan peran krusial dalam pelestarian *ulos* Batak melalui edukasi motif tradisional, partisipasi dalam komunitas tenun. Globalisasi memberi ruang kepada pemuda untuk mengadopsi dan belajar sambil mendorong inovasi seperti desain kontemporer yang memadukan *ulos* dengan *fashion* modern untuk menarik pasar global. Figur wanita paling depan merupakan cikal bakal transformasi dari penggunaan *ulos* itu sendiri, *ulos* yang biasanya hanya sekedar kain tenun tradisional kini diubah menjadi berbagai produk inovatif seperti pakaian, tas dan bahkan benda-benda lainnya. Pengelolaan ini menurut penulis cukup menarik dan sangat berpotensi untuk dikembangkan, selain sebagai media pengenalan kepada jangkauan luas dan juga sebagai pelestarian budaya tenun *ulos*.



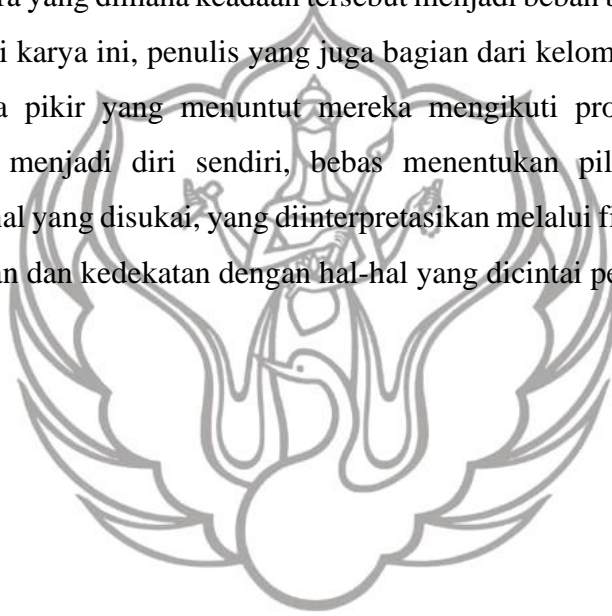
**Karya 15**

Gambar 4. 15. *Pinjil*, 110 cm x 80 cm, akrilik di kanvas, 2025  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Judul	: <i>Pinjil</i>
Ukuran	: 110 cm x 80 cm
Media	: Akrilik di kanvas
Tahun	: 2025

### Deskripsi Karya

*Pinjil* yang berarti berbeda. Karya ini merupakan perwujudan keinginan penulis untuk mengambil jalan hidup sendiri, tidak ingin terikat dengan aturan dan struktur sosial yang sejak dulu dijadikan sebagai patokan. Masyarakat Batak terkenal dengan gengsinya yang tinggi, masyarakat Batak punya nilai budaya yaitu *hamoraon* (kekayaan), *hagabeon* (keturunan), *hasangapon* (kehormatan). Contoh kecil seperti dalam dunia kerja banyak pemuda yang harus dituntut menjadi polisi, tentara, pengacara yang dimana keadaan tersebut menjadi beban bagi sebagian dari pemuda. Melalui karya ini, penulis yang juga bagian dari kelompok pemuda ingin keluar dari pola pikir yang menuntut mereka mengikuti profesi tertentu, dan memilih untuk menjadi diri sendiri, bebas menentukan pilihan hidup, serta melakukan hal-hal yang disukai, yang diinterpretasikan melalui figur anjing sebagai simbol kebebasan dan kedekatan dengan hal-hal yang dicintai penulis.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

Berdasarkan uraian yang telah dibuat dalam laporan tugas akhir ini dapat dipahami terciptanya seni dalam kehidupan merupakan bagian dari kehidupan masyarakat yang melekat dan tidak bisa dipisahkan. Setiap karya seni rupa terwujud karena adanya kesadaran perupa dalam memilih ide dan gagasan berdasarkan pengalaman estetis, suasana hati dan terampilan teknis yang dimiliki.

Melalui hasil pengamatan, diskusi dan pengalaman pribadi. Penulis menghadirkan karya seni lukis tentang dinamika sosial pemuda di Humbang Hasundutan di era globalisasi. Karya yang dihadirkan tentunya beragam yang mencakup perubahan sosial dalam lingkup pemuda, baik interaksi antar individu dan kelompok, kelompok dan kelompok dimana dalam penerimaan globalisasi ini dalam lingkup pemuda Humbang Hasundutan membawa perubahan baik disegi positif dan negatif yang pada akhirnya setiap rangkaian tersebut membuat penulis terbuka dalam menerima segala dinamika sosial yang terjadi di kalangan pemuda.

Selama mengerjakan tugas akhir ini memberi pencapaian baru bagi penulis, dimana penulis banyak belajar dan mencari sumber referensi yang dapat membantu penulis melakukan pendalaman literasi dan visual bagi lima belas karya lukisan yang dibuat. Sehingga penulis menemukan pemahaman baru dan penguasaan teknik dalam berkarya. Keresahan yang dirasakan penulis dapat tersampaikan melalui lima belas karya seni lukis ini. Dalam karya tugas akhir ini, terdapat salah satu karya yang menjadi favorit penulis baik dalam segi konsep dan segi visual yaitu karya yang berjudul “*Unang Sanga Mago*” atau dalam bahasa indonesia yang berarti “jangan sampai hilang” karya yang merupakan keresahan hilangnya kesadaran penggunaan bahasa Batak dalam kaula muda batak saat ini.

Penciptaan karya seni lukis ini secara keseluruhan berhasil menggambarkan segala keresahan dan penerimaan diri dalam menghadapi arus globalisasi. Adapun kekurangan yang dirasakan penulis terdapat pada pengelolaan waktu pengerjaan karna setiap karya yang dibuat dalam rentang waktu yang berdekatan, penulis perlu mengantisipasi proses produksi dan ketersediaan bahan.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU:

- Ahmadi abu. (2003). *ILMU DASAR SOSIAL* (4th ed.). PT. RINEKA CIPTA.
- Bisuk, S. (2005). *Batak Toba: Kehidupan dibalik tembok bambu*.
- Harissman, H., & Suryanti, S. (2019). Visualisasi Rumah Gadang dalam Ekspresi Seni Lukis. *Panggung*, 29(1). <https://doi.org/10.26742/panggung.v29i1.813>
- Herbert, R. (1972). *The Meaning of Art*. diterjemahkan oleh Soedarso Sp. *Pengertian Seni Bagian 1*. Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia ASRI Yogyakarta.
- Junaedi, D. (2017). *Estetika: Jalinan Subjek, Objek dan Nilai* (S. Riwayantoro Doni (ed.); 2nd ed.).
- Martono, N. (2011). *SOSIOLOGI PERUBAHAN SOSIAL: Perspektif klasik, Modern, Posmodern, dan Poskolonial*. PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Munir, B. (2001). *Dinamika Kelompok: penerapannya dalam laboratorium ilmu perilaku*. Universitas Sriwijawa.
- Nabila, N., Berutu, A. T., & Tambunan, N. F. A. (2023). Filsafat Ilmu Di Era Globalisasi. *Hibrul Ulama*, 5(1), 11–20. <https://doi.org/10.47662/hibrululama.v5i1.506>
- Ronald, P. (1996). *Painting Course An inroduction To Drawing Watercolour, gouache and Tempera Pastel and Acrylic*. Chancellor Press.
- Sarazhin, D. (n.d.). *Denis Sarazhin Biography*. Arcadia Contemporary. Retrieved April 16, 2025, from <https://arcadiacontemporary.com/artists/47-denis-sarazhin/biography/>
- Sembiring, D., Atmojo, W. T., & Pasaribu, M. (2020). *Tradisi dalam Modernisasi Seni Lukis Sumatera Utara : Eksplorasi Kreatif Berbasis Etnisitas Batak Toba Tradition in the Modernization of the Painting Art of North Sumatera : A*

*Creative Exploration Based on the Ethnicity of Batak Toba*. 35(September), 352–359.

Siahaan, B. (2011). *Batak Satu Abad Perjalanan Anak Bangsa*. Kempala Foundation.

Sihombing, M. M. . (2020). Sistem Kekerabatan Suku Batak Toba. *Jurnal Sains Dan Teknologi ISTP*, 13(1), 106–103.

Sofyan Salam, Sukarman, Hasnawati, M. M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. UNM.

Sucitra, I. G. A. (2013). *Pengetahuan Bahan Lukisan*.

Suherman, S. &. (2017). *Apresiasi Seni Rupa (D. Irawan & A. Mukarram)* (I. D. M. A (Ed.); 1st ed.). Thafa Media.

Sulaeman, M. M. (1987). *Ilmu Dasar Sosial: Teori dan Konsep Ilmu Sosial* (3rd ed.). PT ERESKO.

Susanto, M. (2011). *Diksi rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*.

Yasraf, P. A. (2012). *Semiotika dan Hipersemiotika* (A. Alfathri (Ed.); 4th ed.).



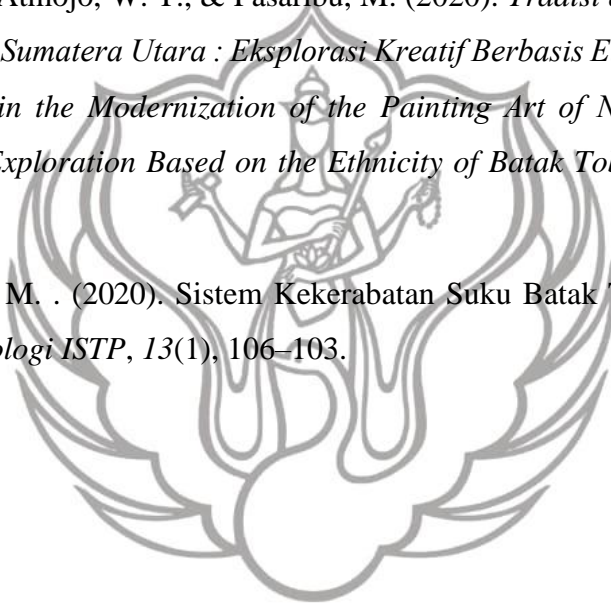
## JURNAL:

Harissman, H., & Suryanti, S. (2019). Visualisasi Rumah Gadang dalam Ekspresi Seni Lukis. *Panggung*, 29(1). <https://doi.org/10.26742/panggung.v29i1.813>

Nabila, N., Berutu, A. T., & Tambunan, N. F. A. (2023). Filsafat Ilmu Di Era Globalisasi. *Hibrul Ulama*, 5(1), 11–20. <https://doi.org/10.47662/hibrululama.v5i1.506>

Sembiring, D., Atmojo, W. T., & Pasaribu, M. (2020). *Tradisi dalam Modernisasi Seni Lukis Sumatera Utara : Eksplorasi Kreatif Berbasis Etnisitas Batak Toba Tradition in the Modernization of the Painting Art of North Sumatera : A Creative Exploration Based on the Ethnicity of Batak Toba*. 35(September), 352–359.

Sihombing, M. M. . (2020). Sistem Kekerabatan Suku Batak Toba. *Jurnal Sains Dan Teknologi ISTP*, 13(1), 106–103.



## WEBSITE:

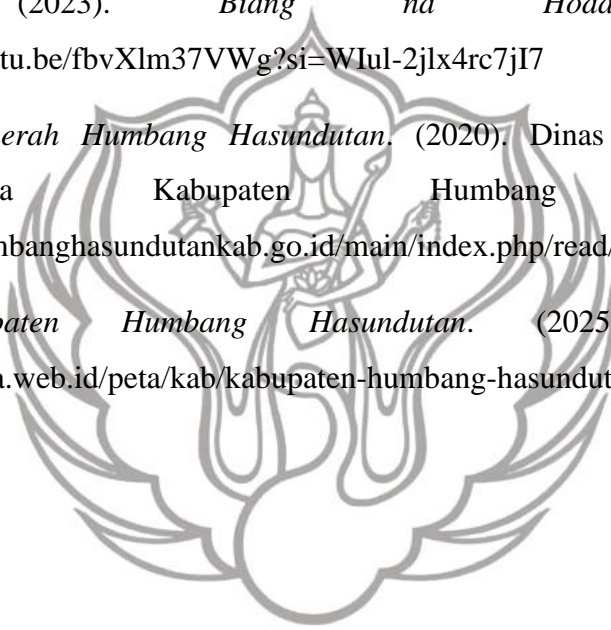
Sarazhin, D. (n.d.). *Denis Sarazhin Biography*. Arcadia Contemporary. Retrieved April 16, 2025, from <https://arcadiacontemporary.com/artists/47-denis-sarazhin/biography/>

Yata, H. (2023). *Hannah Yata*. Allouche Galery. <https://www.allouchegallery.com/artist/hannah-yata/>

Pangalo. (2023). *Biang na Hodal*. Youtube. <https://youtu.be/fbvXlm37VWg?si=WIul-2jlx4rc7jI7>

Pemerintah daerah Humbang Hasundutan. (2020). Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Humbang Hasundutan. <https://humbanghasundutankab.go.id/main/index.php/read/page/121>

Peta Kabupaten Humbang Hasundutan. (2025). Peta.Web.Id. <https://peta.web.id/peta/kab/kabupaten-humbang-hasundutan/>



## LAMPIRAN

### Biodata



Nama : Warnol Fransisco Munte  
Tempat/Tanggal Lahir : Matiti, 19 September 2003  
Alamat : Widoro, Bangunharjo, Kec. Sewon. Kab.  
Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta  
Pendidikan : S1-Seni Murni, Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta  
E-mail : warnolmunte1909@gmail.com  
No. HP/Telepon : 0812-6070-1611  
Instagram : @nold\_19

Riwayat pendidikan:

2021 – sekarang Institut Seni Indonesia Yogyakarta

2018 – 2021 SMAN 2 Doloksanggul, Sumatra Utara

2015 – 2018 SMPN 2 Doloksanggul, Sumatra Utara

2009 – 2015 SDN 173425 Simanullang Toba, Doloksanggul, Sumatra Utara

Pengalaman Pameran:

2025

Perda Bias Datu “Ambang Gema”, Galeri RJ Katamsi, Yogyakarta, Indonesia

2023

Pameran Praperda Bias Datu, Galeri Fadjar sidik, Yogyakarta

Pameran Bersama-sama Gembira, Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta

Pameran Tabularasa, Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta

2022

Pameran Velichor Fest, Taman Budaya Yogyakarta

Pameran Menggambar Langgar Gambar, Jawir, Yogyakarta



## Poster Pameran

**Warnol Fransisco Munte**  
2113138021

JURUSAN SENI MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

PAMERAN TUGAS AKHIR  
**DINAMIKA  
SOSIAL  
PEMUDA  
HUMBANG  
HASUNDUTAN  
DI ERA GLOBALISASI**  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS

18  
-  
31  
D  
E  
S  
E  
M  
B  
E  
R  
20  
25

Gedung Prodi Seni Murni  
08.00-16.00

Pembimbing I  
**Dr. Nur Huda, S.Sn., M. A.**  
Pembimbing II  
**Dr. Nadiyah Tunnikmah, S. Sn., M. A.**  
Cognate  
**Yusuf Ferdinan Yudhistira, M. Sn.**  
Koordinator Bidang Studi  
**Dr. Nadiyah Tunnikmah, S. Sn., M. A.**

### Dokumentasi Display Karya



### Suasana Pameran



**Katalog**