

***ADVENTURE* SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA  
SENI LUKIS**



**SKRIPSI**

Oleh:

**NUGROHO ADI PAMUNGKAS**

**NIM 1913014021**

**PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2026**

***ADVENTURE* SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA  
SENI LUKIS**



Oleh:

**NUGROHO ADI PAMUNGKAS**

**NIM 1913014021**

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

2026

Skripsi ini berjudul:

**ADVENTURE SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS** oleh Nugroho Adi Pamungkas NIM 1913014021, 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 Skripsi pada tanggal 3 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

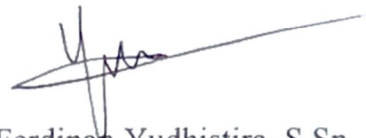
Pembimbing I/Ketua



Setyo Priyo Nugroho, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 1141753654130103

Pembimbing II/Anggota



Yusuf Ferdinan Yudhistira, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 8861770671130272

Cognate/Anggota



Amir Hamzah, S.Sn., M.A.

NUPTK 7759748649130112

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., MT.

NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi Seni Murni



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

NUPTK 2744757658231132

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nugroho Adi Pamungkas

NIM :1913014021

Jurusan : Seni Murni

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Judul Tugas Akhir : *Adventure* Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan dan karya Tugas Akhir ini sepenuhnya merupakan hasil pekerjaan penulis sendiri dan benar keasliannya, tidak berisikan hasil dari tulisan orang lain kecuali tulisan dari acuan yang disebutkan dalam daftar pustaka yang dikutip sebagai referensi pendukung. Apabila di kemudian hari ditemukan plagiasi atau jiplakan yang tidak sesuai dengan pernyataan ini, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

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

Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran pribadi, demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 19 Juni 2026



Nugroho Adi Pamungkas

1913014021

**MOTTO**

*Back again and stop your cry*

**PERSEMBAHAN**

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk keluarga



## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah*, segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, karena atas rahmat serta pertolongan-Nya, Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan lancar. Laporan Tugas Akhir yang berjudul “*Adventure* Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” merupakan syarat untuk memperoleh gelar S-1 Program Studi Seni Murni Jurusan Seni Murni di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penyusunan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar berkat bantuan, bimbingan, dukungan dan doa dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis dengan penuh kerendahan hati dan rasa hormat, mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Setyo Priyo Nugroho, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, bimbingan, pengetahuan dan pengarahan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.
2. Bapak Yusuf Ferdinan Yudhistira, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, bimbingan, pengetahuan dan pengarahan dalam proses penulisan Tugas Akhir.
3. Bapak Amir Hamzah, S.Sn., M.A. selaku *cognate* yang telah memberikan pengetahuan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.
4. Bapak Dr.I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A. selaku dosen wali atas segala kebaikan dan arahan selama proses perkuliahan.
5. Bapak Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan.
6. Ibu Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A. selaku Koordinator Program Studi Seni Murni.
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Murni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat sepanjang waktu bagi penulis.
8. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

10. Alm. Ibu tercinta yang selalu memberi ilmu, cinta dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan jujur, baik dan lancar.
11. Bapak tercinta yang selalu memberi ilmu, cinta dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan penuh tanggungjawab.
12. Tiga kakak kandung dan tiga kakak ipar saya yang telah memberi pengetahuan dan kasih sayang sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan semangat.
13. Adnan, Bifa, Yesaya, Antang dan Bubu yang telah menjadi sobat *nongkrong*, ngopi, camping dan mancing sekaligus teman bebabagi obrolan guna menjaga kewarasan penulis.
14. Teman - teman dari *The Summer Adventure* yang telah menjadi api penyulut dalam berpetualang dan diskusi.
15. Keluarga Besar Seni Murni Angkatan 2019 "Nawanata" sebaga teman yang telah melakoni perjalanan bersama selama di bangku perkuliahan.
16. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih telah membantu penulis untuk segala kelancaran pengerjaan Tugas Akhir.

Atas rahmat Allah SWT penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan lancar, meskipun masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu dibutuhkan kritik dan saran, sehingga laporan ini bisa menjadi lebih baik. Semoga Tugas Akhir ini berdampak positif dan dapat bermanfaat bagi semua kalangan.

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	6
C. TUJUAN.....	7
D. MANFAAT.....	7
E. MAKNA JUDUL.....	7
BAB II KONSEP.....	9
A. KONSEP PENCIPTAAN.....	9
B. KONSEP PERWUJUDAN.....	17
BAB III PROSES PERWUJUDAN.....	32
A. BAHAN.....	32
B. ALAT.....	35
C. TAHAP PEMBENTUKAN.....	38
BAB IV DESKRIPSI.....	43
BAB V PENUTUP.....	74
A. KESIMPULAN.....	74

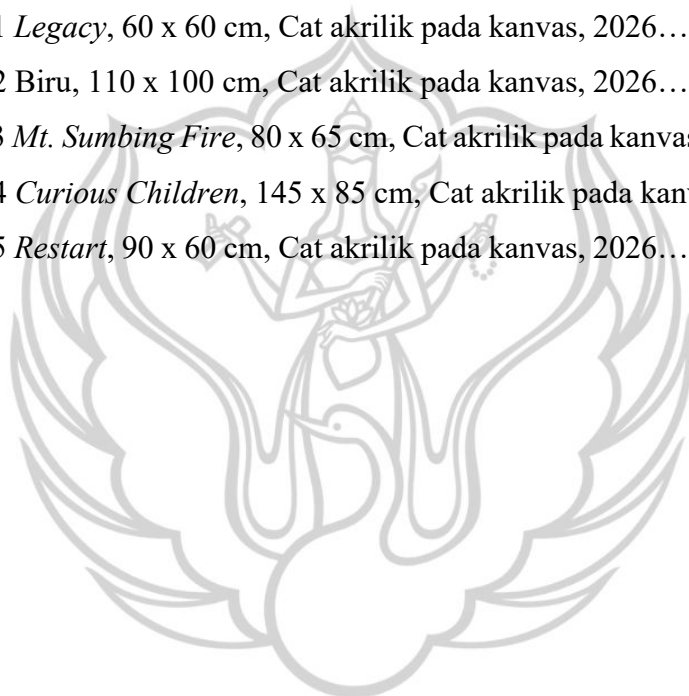
B. KRITIK DAN SARAN.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
DAFTAR LAMAN .....	78
LAMPIRAN.....	80
A. BIODATA DIRI .....	80
B. FOTO POSTER PAMERAN .....	82
C. FOTO SITUASI PAMERAN.....	83
D. KATALOG .....	85



## DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Foto pendakian penulis di Gunung Rinjani.....	3
Gambar I.2 Foto pendakian penulis di Gunung Sumbing setelah terbakar akibat kemarau panjang.....	4
Gambar II.1 Ilustrasi Frédéric Pillot .....	25
Gambar II.2 Hutan, 160 x 110 cm, Cat akrilik pada kanvas, 2026.....	26
Gambar II.3 J.M.W. Turner, <i>Dutch Boats in a Gale</i> , 1801.....	27
Gambar II.4 Biru, 110 x 100 cm, Cat akrilik pada kanvas, 2026.....	28
Gambar II.5 Claude Monet, <i>Woman with a Parasol - Madame Monet and Her Son</i> , 1875.....	29
Gambar II.6 <i>Mt. Sumbing Fire</i> , 80 x 65 cm, Cat akrilik pada kanvas, 2026.....	31
Gambar III.1 Kanvas dan Spanram.....	32
Gambar III.2 Cat Akrilik.....	33
Gambar III.3 Air.....	33
Gambar III.4 Gesso.....	34
Gambar III.5 Pernis.....	34
Gambar III.6 Kuas.....	35
Gambar III.7 Palet Lukis.....	36
Gambar III.8 Ember Kecil.....	36
Gambar III.9 Kain Lap.....	37
Gambar III.10 Semprotan Air.....	37
Gambar III.11 Sketsa.....	39
Gambar III.12 Memasang Kanvas pada Spanram.....	39
Gambar III.13 Mendasari Kanvas dengan Gesso.....	40
Gambar III.14 Sketsa di Kanvas.....	40
Gambar III.15 Mengglasir Kanvas.....	41
Gambar III.16 Pewarnaan Objek.....	41
Gambar III.17 Detail Objek.....	42
Gambar IV.1 <i>Sembalun and Honesty</i> , 100 x 75 cm, Cat akrilik pada kanvas, 2026.....	44
Gambar IV.2 Ojek Gunung, 145 x 85 cm, Cat akrilik pada kanvas, 2026.....	46

Gambar IV.3 60 L, 60 x 60 cm, Cat akrilik pada kanvas, 2026.....	48
Gambar IV.4 <i>How Do I Tell My Mom</i> , 110 x 100 cm, Cat akrilik pada kanvas, 2026.....	50
Gambar IV.5 <i>The Hustle and Bustle of the Stasion</i> , 145 x 85 cm, Cat akrilik pada kanvas, 2026.....	52
Gambar IV.6 Jalak lawu, 90 x 80 cm, Cat akrilik pada kanvas, 2026.....	54
Gambar IV.7 <i>Coexist</i> , 200 x 133 cm, Cat akrilik pada kanvas, 2026.....	56
Gambar IV.8 Hutan, 160 x 110 cm, Cat akrilik pada kanvas, 2026.....	58
Gambar IV.9 Kelabu, 60 x 50 cm, Cat akrilik pada kanvas, 2026.....	60
Gambar IV.10 <i>Forest Tax</i> , 120 x 100 cm, Cat akrilik pada kanvas, 2026.....	62
Gambar IV.11 <i>Legacy</i> , 60 x 60 cm, Cat akrilik pada kanvas, 2026.....	64
Gambar IV.12 Biru, 110 x 100 cm, Cat akrilik pada kanvas, 2026.....	66
Gambar IV.13 <i>Mt. Sumbing Fire</i> , 80 x 65 cm, Cat akrilik pada kanvas, 2026.....	68
Gambar IV.14 <i>Curious Children</i> , 145 x 85 cm, Cat akrilik pada kanvas, 2026....	70
Gambar IV.15 <i>Restart</i> , 90 x 60 cm, Cat akrilik pada kanvas, 2026.....	72



## ABSTRAK

Tugas akhir penciptaan ini mengangkat *Adventure* sebagai sumber inspirasi dalam karya seni lukis. *Adventure* merujuk pada aktivitas di alam, perjalanan dan sejenisnya, memiliki pendekatan pada penjelajahan hal baru dan tempat baru kemudian menjadi pengalaman menarik. Dalam proses penciptaan karya seni lukis, penulis merefleksikan pengalaman berpetualang sebagai ide dalam berkarya. Memiliki sudut pandang secara pribadi mengenai aktivitas dan suasana saat berpetualang, seperti menjelajahi hutan, laut, sabana, gunung dan lainnya. Serta menampilkan figur pada lukisan sebagai metode penyampaian pesan pada karya, dengan upaya rayuan untuk menjaga dan melestarikan alam.

**Kata Kunci:** *Adventure*, Seni lukis, Figur



## ABSTRACT

*This final project presents Adventure as a source of inspiration in painting. Adventure refers to activities in nature, travel and the like, having an approach to the exploration of new things and new places then becomes an interesting experience. In the process of creating artworks, the author reflects on the experience of adventure as an idea in the work. Having a personal point of view about the activities and atmosphere during the adventure, such as exploring forests, seas, savannas, mountains and others. As well as displaying figures in the painting as a method of conveying messages in the artwork, with an effort to seduce to protect and preserve nature.*

**Keywords:** *adventure, painting, figure*



# BAB I PENDAHULUAN

## A. LATAR BELAKANG

Seni rupa merupakan cabang seni dengan media yang bisa ditangkap oleh mata atau memiliki rupa dan bisa diraba, hal tersebut terbangun atas unsur dan prinsip seni rupa. Sementara seni lukis berada pada ranah seni rupa murni dan seni rupa 2 dimensi. Dalam perwujudan sebuah karya tentu ada suatu pemicu atau pemantik atas sebab karya tersebut tercipta, pemicu tersebut bisa berawal dari hal yang beragam, seperti: pengalaman pribadi, aktivitas orang lain, riset, mengamati peristiwa dan lainnya. Seperti apa yang dialami oleh penulis, karena memiliki kegemaran dalam berpetualang, akhirnya hobi tersebut mejadi pemantik lahirnya ide dalam berkarya seni lukis.

*Adventure* memiliki definisi petualangan sebagai perjalanan, pengalaman, atau peristiwa. Petualangan biasanya mencakup hal - hal yang tidak terduga atau tidak sesuai rencana, situasi berbahaya, jalan keluar yang sempit, masalah yang harus dipecahkan melalui kecerdasan serta keterampilan, tempat yang eksotis, dan tindakan berani. Pada hal ini petualangan yang dibahas yaitu mengenai perjalanan petualang di alam belantara, seperti: hutan, gunung, laut, sungai dan lainnya. Dengan berpetualang dirasa jadi lebih dekat dengan alam. Memanfaatkan alam adalah hak yang dimiliki semua makhluk hidup di alam semesta ini, namun manusia yang dianugerahi Allah kelebihan akal dan pikiran terkadang memiliki kehendak lain atas itu, bisa jadi merusak atau melestarikan alam, hal ini yang justru menjadi senjata bagi manusia itu sendiri, apabila tidak bisa bijaksana dalam hidupnya.

Tidak semua manusia berpikir untuk menjaga alam, dengan melakukan aktivitas petualangan dan pengamatan fenomena alam yang dijumpai secara langsung saat berpetualang seolah kecantikannya mengingatkan bahwa alam ini begitu kaya. Pesona keindahan, keunikan dan keanekaragaman yang ada di alam, telah menjadi memori tersendiri dan memahami bahwa alam perlu dirawat dengan cara apapun. Dengan melakukan aktivitas ini akan muncul rasa iba apabila alam yang indah menjadi rusak dan tidak lestari lagi. Berpetualang

adalah salah satu cara melihat, merasakan dan mengingat fenomena yang terjadi, menjelajahi alam merupakan kegemaran yang seringkali penulis lakukan, berjelajah, berjalan di sabana, mendaki gunung, menelusuri hutan, berenang di laut maupun air terjun dan sungai, telah menjadi bagian kehidupan yang sudah melekat pada diri sendiri. Sesaat tenang dalam tenda camp untuk memahi bahwa secara tak sengaja telah menjadi bukti empiris dan bersyukur atas kesempatan yang telah diberikan Tuhan.

Dalam melakukan perjalanan terkadang ditemani oleh beberapa teman sehoobi dan tidak jarang juga melakukan perjalanan sendiri, tentu keduanya memiliki sensasi yang berbeda. Saat perjalanan kelompok mungkin bisa berpikir bahwa akan ada semacam *backup* dari teman-teman dalam segi apapun, misalnya dalam hal logistik, peralatan, obrolan, PPPK dan lainnya, namun saat melakukan perjalanan solo perhitungan akan hal tersebut tentu harus lebih jeli dan detail, karena keselamatan diri bergantung pada perhitungan sendiri, begitu juga tentang batas mentalitas yang dimiliki, bukan cuma soal seberapa berani atau seberapa kuat, namun juga cara mencegah dan mengatasinya apabila hal yang tidak diinginkan tiba. Banyak orang yang berpikir bahwa berpetualang di gunung, hutan dan sejenisnya hanya sekedar tempat bermain dan berwisata ceria semata, anehnya tanpa mereka ketahui aktivitas tersebut merupakan salah satu olahraga berbahaya, bahkan didalamnya penuh dengan perhitungan untuk keselamatan dan pertolongan. Dewasa ini kita sering mendengar berita mengenai orang hilang dan meninggal di gunung-gunung Indonesia, hal itu sudah cukup menjadi bukti akan bahayanya aktivitas tersebut, terlepas dari apapun sebabnya, persiapan dalam petualangan memang begitu kompleks. Misalnya, saat merasa mengerti dan hafal berbagai praktik dan teori tentang berpetualang baik dari segi peralatan, logistik, PPPK dan lainnya namun jika memiliki mentalitas buruk atau penakut dalam seketika praktik dan teori yang dipahami sebelumnya bisa seketika lupa semua, begitupun sebaliknya seorang yang memiliki mental bagus atau pemberani saja tidak akan cukup jika tidak memahami praktik dan teori perihal petualangan.



Gambar I.1 Foto pendakian penulis di Gunung Rinjani.  
(sumber: dokumentasi penulis)

Ada beberapa cara yang dipakai penulis untuk lebih mendalami konsep penciptaan pada karya seni lukis-nya. Bisa dengan cara teori, seperti membaca buku, website, melihat video tentang petualangan dan sejenisnya atau belajar secara praktik dengan cara melakukan aktivitas petualangan, seperti mendaki gunung, melakukan perjalanan jauh antar pulau, menelusuri hutan, *camping*, *bushcraft* dan lainnya. Bagi penulis aktivitas tersebut saling melengkapi dan telah menjadi ilmu yang mahal, yaitu pengalaman. Petualangan adalah pengalaman atau usaha yang mengasyikan yang biasanya berani dan berisiko, petualangan sering kali dilakukan untuk menciptakan gairah

psikologis atau untuk mencapai tujuan yang lebih besar, misalnya pada suatu perjalanan jauh, terkadang beberapa hal belum tentu berjalan sesuai rencana, seperti ketinggalan kapal penyebrangan, tenda dirusak monyet liar, diterjang badai di ketinggian dan lainnya. Terkadang penulis juga menyinggahi beberapa tempat atau pedesaan yang setiap wilayah memiliki kepercayaan dan adat masing-masing tentu ini merupakan kekayaan warisan nusantara yang harus di lestarikan, dimana hal tersebut menjadi warna sendiri dalam berpetualang, bagi penulis cukup menyikapinya dengan sopan dan santun.

Hal tersebut sebagai pemicu ide dalam berkarya, dimana dalam lukisan penulis berisi tentang menceritakan kembali pengalaman berpetualang serta mengajak dalam pelestarian alam. Kenapa alam perlu dilestarikan?, karena alam menjadi kebutuhan utama kehidupan, dengan menyediakan sumber daya utama seperti air bersih, udara segar dan sumber pangan. Menjaga kelestariannya berarti memastikan kehidupan seluruh makhluk hidup dan menjaga rantai

makanan tetap berjalan dengan baik, apabila rantai makanan itu terputus, termasuk manusia juga akan musnah dari muka bumi. Dari alam penulis belajar betapa pentingnya alam ini untuk dijaga, hal kecil yang kadang disepelekan terkadang akan berakibat fatal, kalau bukan dimulai dari diri kita sendiri untuk menjaga alam, lalu kepada siapa lagi alam berharap pertolongan, karena manusia adalah makhluk berakal yang dapat melakukan apa saja dan berbuat baik atau buruk adalah pilihan.



Gambar I.2 Foto pendakian penulis di Gunung Sumbing setelah terbakar akibat kemarau panjang. (sumber: dokumentasi penulis)

Ada hal lain yang juga ditemui secara langsung, seperti pencemaran dan kerusakan alam baik secara alamiah maupun kerusakan karena perilaku manusia. Kerusakan secara alamiah seperti kebakaran hutan dan lahan, tanah longsor dan lainnya. Kerusakan alam karena ulah manusia seperti membuang sampah anorganik sembarangan sehingga membutuhkan waktu lama agar bisa terurai, perburuan binatang liar yang mengakibatkan putusnya rantai ekosistem binatang, penebangan pohon yang berlebihan dan kerusakan alam lainnya.

Dari beberapa kejadian yang dialami penulis dalam berpetualang, seperti: interaksi dengan binatang di hutan, fenomena alam, kultur pedesaan lereng gunung dan aktivitas seorang petualang, potensi ini yang akhirnya menjadi ide dalam berkarya seni lukis dengan gagasan ajakan pelestarian alam. Pengaruh lainnya juga di dapat dari warna dan bentuk benda-benda alam, seperti: awan, batu, tangkai, daun, bunga dan lainnya yang akhirnya menjadi pengalaman visual. *Adventure* dalam karya seni lukis penulis memiliki maksud mengenai hal-hal yang bisa dianggap biasa saja, namun juga bisa dianggap mengagumkan,

realitas ini berjalan demikian, karena dalam petualangan selalu mengedepankan persiapan akan hal-hal yang tidak terduga, tentu akan ada bermacam sudut pandang untuk menghadapinya, yang pasti pikiran harus siap menerima apapun yang terjadi, karena penulis tidak ingin gagal dalam memahami kompleksitas alam belantara.

Sebagai inspirasi dalam proses penciptaan ini juga dipengaruhi oleh pengalaman orang lain terutama seniman, salah satu contoh adalah apa yang dialami Claude Monet dalam perjalanannya menjadi seniman. Sepanjang hidupnya, Monet berdedikasi pada lukisan lanskap dan menanam bunga di lahan rumahnya yang berada di Giverny, Prancis. Di sekitar rumah, ia menabur benih tanaman tahunan favoritnya: bunga poppy, bunga matahari, dan nasturtium. Di musim semi, ia menanam umbi daffodil, primrose, dan willowherb. Karena hobinya tersebut visual karya Claude Monet terpengaruh oleh taman bunga yang ia buat bersama keluarganya. Begitupun penulis, berpetualang menjadi pengaruh pada karya seni lukis yang dibuat dengan mengantarkan pengaruh pada mata untuk mau tak mau menangkap suasana, objek dan warna alam seperti: momen pendakian, perjalanan, tumbuhan, awan, air, langit, batu, hingga kerusakan alam, yang akhirnya membawa pemahaman terhadap perasaan, bentuk, tekstur, warna dan selera. Biasanya penulis memotret aktivitas dan peristiwa dalam berpetualang menggunakan kamera *handphone* agar menjadi catatan, dari hal tersebut karya lukis penulis tercipta. Dalam segi visual karya lukis penulis cara penyampaian pesannya dengan metode ilustrasi dan verbal, karya verbal itu karya yang memadukan elemen visual dan teks sebagai petunjuk, guna membantu dalam penyampaian pesan dari karya seni lukis.

Karya lukis yang berawal dari perjalanan yang dilakukan oleh penulis juga termotivasi oleh apa yang dilakukan Turner dalam proses berkaryanya. J.M.W. Turner (1775 - 1851, London) adalah seorang pelukis lanskap romantik Inggris yang studi ekspresionistiknya mengenai cahaya, warna, dan suasana. Awalnya, Turner dikenal karena lukisan cat air yang detail, namun gayanya berevolusi menjadi lebih ekspresif, fokus pada cahaya, warna, dan suasana yang "kabar" atau abstrak. Karyanya sering menampilkan badai, lautan, lanskap yang dramatis, dan dampak revolusi industri. Dari tahun 1792, ia menghabiskan

musim panasnya berkeliling negeri untuk mencari subjek, mengisi buku sketsa dengan gambar-gambar yang nantinya akan dikerjakan menjadi cat air. Karya awalnya bersifat topografis (berkaitan dengan penggambaran tempat yang akurat) dalam karakter dan teknik tradisional, meniru para master Inggris terbaik pada masa itu. Dia juga dipekerjakan untuk membuat salinan atau elaborasi gambar yang belum selesai oleh pelukis lanskap John Robert Cozens yang baru saja meninggal. Pengaruh Cozens dan pelukis lanskap Wales, Richard Wilson, membantu memperluas pandangan Turner dan mengungkapkan kepadanya pendekatan yang lebih puitis dan imajinatif terhadap lanskap, yang akan ia kejar hingga akhir kariernya dengan kecemerlangan yang terus meningkat. Turner terus melakukan perjalanan untuk mencari inspirasi. Dia membuat lebih dari 400 gambar selama tur ke Prancis dan Swiss dan terus melukis gambar pemandangan yang membuatnya terkesan selama perjalanan.

Berdasarkan pengalaman dari beberapa seniman, penulis merasa sesuatu yang dialami akan berpengaruh dalam ide berkarya, termasuk apa yang dilakukan penulis dengan aktivitas petualang adalah sumber inspirasi yang menarik untuk diangkat dalam penciptaan. Tema *adventure* hadir dengan metode ilustrasi dan gaya imajinatif, disertai figur manusia sebagai pemeran utama. Cara ilustrasi dinilai tepat dengan lukisan yang isinya menceritakan kembali sebuah peristiwa, didukung dengan warna-warna cerah sebagai pemanis dalam karya yang penulis wujudkan akan menjadi karya yang menarik.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Dengan latar belakang penulis sebagai seorang petualang, memacu keinginan penulis untuk mengangkat tema ini, lalu membawanya dalam bentuk karya seni lukis dan melakukan aktivitas lainnya yang tidak merugikan alam sekitar. Dalam penciptaan karya yang penulis rancang, tentu memiliki maksud dalam segi pesan dari karya yang dibuat. Dari latar belakang yang sudah disampaikan telah melahirkan rumusan masalah dan persoalan melalui pertanyaan sebagai berikut :

1. Apa gagasan yang dipakai untuk menjelaskan petualangan dalam karya seni lukis ?

2. Apa teknik dan media yang digunakan untuk memvisualisasikan petualangan dalam karya seni lukis ?

### C. TUJUAN

Berkaitan dengan rumusan masalah tersebut, penulis akan memaparkan tujuan mengenai hal tersebut. Tema yang dipilih adalah *Adventure*, tentu ini berkaitan dengan pribadi penulis, bukan hanya sebagai manusia yang juga bagian dari alam, namun juga memiliki hobi yang berkaitan dengan alam, hal ini yang akan lebih memudahkan penulis dalam mendalaminya agar dapat dipertanggungjawabkan oleh penulis atas pesan yang dimaksudkan lewat karya. Berikut tujuan dan manfaat yang dimaksudkan oleh penulis :

1. Merepresentasikan secara ilustratif karya seni lukis dengan gagasan mengenalkan aktivitas berpetualang di alam sekaligus ajakan menjaga dan melestarikan alam.
2. Menvisualisasikan ide *Adventure* dalam lukisan.

### D. MANFAAT

1. Melukis dengan visualisasi aktivitas di alam dapat menjadi rayuan agar alam dijaga dan dilestarikan.
2. Memberi ruang apresiasi melalui karya seni lukis bagi semua kalangan.
3. Bentuk ajakan dan informasi mengenai aktivitas berpetualang serta apa saja yang di jumpai di alam lewat karya seni lukis.
4. Dapat memahami bentuk objek alam dengan teknik dan material lukis yang digunakan sehingga lebih efektif.

### E. MAKNA JUDUL

Judul yang penulis angkat adalah *ADVENTURE* SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS. Agar lebih mendalami judul tersebut, akan penulis uraikan mengenai makna judul:

1. *Adventure* adalah aktivitas yang dilakukan oleh manusia dalam menjelajahi suatu tempat, serta akan menemui hal-hal yang tidak terduga atau sebuah pengalaman yang tak lazim, tetapi sifatnya menarik. Pelaku petualangan disebut petualang, yaitu orang yang suka mencari pengalaman yang sulit-sulit, berbahaya dan lain-lain. Biasanya petualangan memiliki ciri

keberanian, tantangan, risiko, dengan dampak yang bermacam-macam. Petualangan bisa diartikan kegiatan dengan potensi bahaya fisik, seperti menjelajahi hutan, mendaki gunung, arung jeram, atau mengikuti olahraga ekstrem lainnya. (Wikipedia, diakses pada 7 Mei 2026).

2. Sebagai adalah jadi (menjadi). (Wikikamus, diakses pada 7 Mei 2026).
3. Ide adalah rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan; cita-cita (KBBI online, diakses pada 7 Mei 2026).
4. Penciptaan adalah proses, cara, perbuatan menciptakan. (KBBI online, diakses pada 7 Mei 2026).
5. Karya adalah hasil perbuatan; buatan; ciptaan, terutama hasil karangan. (KBBI online, diakses pada 7 Mei 2026).
6. Seni adalah karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, seperti tari, lukisan dan ukiran. (KBBI online, diakses pada 7 Mei 2026).
7. Lukis adalah membuat gambar dengan menggunakan pensil, pulpen, kuas dan sebagainya, baik dengan warna maupun tidak. (KBBI online, diakses pada 7 Mei 2026).

Berdasarkan pemaparan diatas, makna judul "*Adventure* Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis" adalah aktivitas yang dilakukan oleh manusia dalam menjelajahi suatu tempat dan akan menemui hal-hal yang tidak terduga, kemudian menjadi gagasan dalam proses menciptakan karya seni lukis.