

**JEJARING MEDIA SOSIAL  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN LUKISAN**



Oleh :

**RENGGA YULIAN WICAKSONO**

**NIM : 1012120021**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa**

**Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai**

**Salah satu syarat untuk memperoleh**

**Gelar Sarjana S-1 dalam bidang Seni Rupa Murni**

**2017**

**JEJARING MEDIA SOSIAL  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN LUKISAN**



Oleh :

**RENGGA YULIAN WICAKSONO**

**NIM : 1012120021**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa**

**Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai**

**Salah satu syarat untuk memperoleh**

**Gelar Sarjana S-1 dalam bidang Seni Rupa Murni**

**2017**

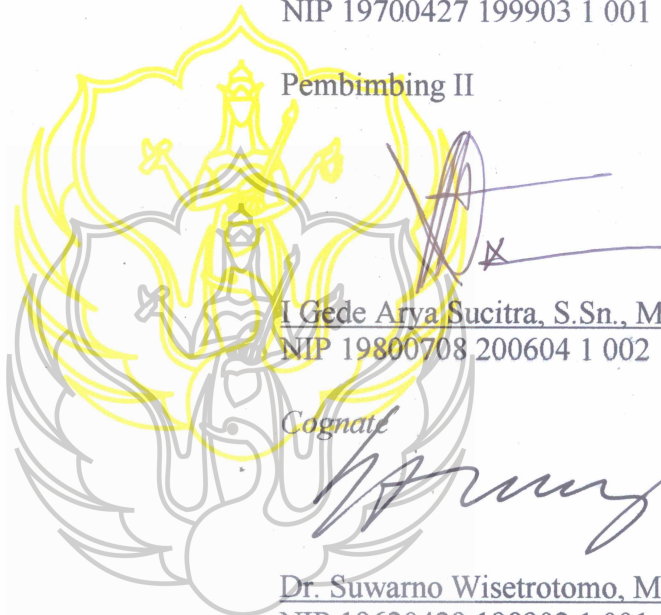
Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Lukis berjudul:  
JEJARING MEDIA SOSIAL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN LUKISAN.  
diajukan oleh Rengga Yulian Wicaksono, NIM 1012120021, Program Studi Seni  
Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta, telah di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Agustus  
2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Amir Hamzah, S.Sn., M. A.  
NIP 19700427 199903 1 001

Pembimbing II



I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A.  
NIP 19800708 200604 1 002

*Cognate*

Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum.  
NIP 19620429 198902 1 001

Ketua Jurusan/ Program  
Studi/ketua/ Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.  
NIP 19761007 200604 1 001



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

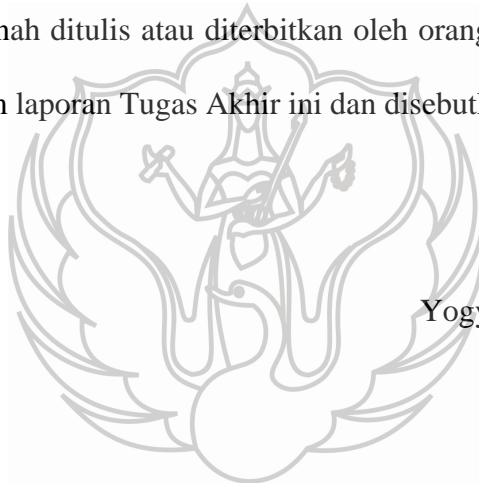
Pernyataan keaslian saya yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : Rengga Yulian Wicaksono

NIM : 1012120021

Judul Tugas Akhir : Jejaring Media Sosial Sebagai Ide Penciptaan Lukisan

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, Agustus 2017

Rengga Yulian Wicaksono



“..... Karya ini diperuntukan untuk segenap keluarga besar Mbah Saiman dan Mbah Samin.”

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul JEJARING MEDIA SOSIAL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN LUKISAN, dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis sadari bahwa dalam tulisan ini masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan, untuk itu diharapkan adanya koreksi, saran, sehingga bisa dijadikan masukan dan perbaiki di waktu selanjutnya.

Banyak kendala baik secara materi maupun secara spirit yang dihadapi dalam penyusunan tugas akhir ini, namun berkat berbagai bantuan dari berbagai pihak sehingga Penciptaan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat diselesaikan. Untuk itu penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Amir Hamzah, S.Sn., M.A., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan saran-saran dalam penciptaan karya seni selama menempuh jenjang perkuliahan serta bimbingan cara penulisan laporan karya Tugas Akhir;
2. I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A. selaku Dosen Wali dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan semasa kuliah serta memberikan cara penulisan laporan, masukan-masukan mengenai visual karya seni;

3. Drs. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum. selaku *cognate* yang menguji dalam sidang Tugas Akhir;
4. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Murni FSR ISI Yogyakarta;
5. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn , Pembantu Dekan 1 FSR ISI Yogyakarta;
6. Dr. Suastiwi, M.Des, selaku Dekan Fakultas ISI Yogyakarta;
7. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor ISI Yogyakarta;
8. Segenap Staf Pengajar Seni Rupa Murni FSR ISI Yogyakarta;
9. Para Karyawan dan Karyawati Perpustakaan ISI Yogyakarta;
10. Kedua Orang Tua serta Anggi Oktitawati selaku adik saya terima kasih atas dukungan secara fisik, moral dan spiritualnya;
11. Semua teman-teman dan saudara-saudaraku yang telah mau bersedia untuk menjadi model dalam lukisan terima kasih atas dukungan, kritikan, saran, masukannya sehingga penulisan Tugas Akhir ini bisa terselesaikan;
12. Seluruh keluarga besar yang tersebar di seluruh penjuru Indonesia atas dukungan, motivasi dan semangatnya;
13. Seluruh teman-teman dekat di Yogyakarta, dan Padang Dadang Kurnia, Fito Anugrah, Mario Viani, Eduard, Joko Gundul, Muhammad Yusuf Siregar, Rizka Icha Soekrisno, Mas Basri, Mas Joko Gendut, Ahmad Sobirin, Firidian Ramonda, Pius Satrio, Romel Wahyu Apeza, Untung Yuli Prasetyawan, Gregorius Palugongso, Ardiansyah, dan Rachmat Edwin;
14. Seluruh teman-teman ISI Yogyakarta Lukis angkatan 2010;

Demikian pula penulisan ini, jauh dari kesempurnaan dan demi mewujudkan hal itu tentu nantinya saran dan kritik dari pembaca sangat diharapkan agar karya tulis ini lebih sempurna.

Yogyakarta, Agustus 2017

Rengga Yulian Wicaksono





## DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL - I.....	i
HALAMAN JUDUL - II.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	4
C. Tujuan dan Manfaat .....	4
D. Makna Judul .....	5
BAB II KONSEP .....	7
A. Konsep Penciptaan .....	7
B. Konsep Bentuk/Wujud .....	15
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	26
A. Bahan .....	26
B. Alat .....	28

C. Teknik .....	29
D. Tahapan Pembentukan .....	31
BAB IV TINJAUAN KARYA .....	48
BAB V PENUTUP.....	60
DAFTAR PUSTAKA .....	63



## DAFTAR GAMBAR

Gambar Acuan

	Halaman
Gambar 1. Ilustrasi Swafoto .....	11
Gambar 2. Karya Kehinde Wiley .....	18
Gambar 3. Karya Gustave klimt, “ <i>portrait of adele bloch bauer</i> ” .....	19
Gambar 4. Karya Gustave courbert, “ <i>the desperate man (self portrait)</i> ” ....	20
Gambar 5. RAM dan bagian-bagiannya.....	22
Gambar 6. Ilustrasi yang menggambarkan <i>pixel</i> .....	23
Gambar 7. Proses Melapisi papan kayu .....	32
Gambar 8. Proses Memberikan lapisan ke tiga .....	33
Gambar 9. Tahap Pembentukan Sketsa .....	34
Gambar 10. Proses Pemberian Warna Keemasan .....	35
Gambar 11. Tahap Pendetailan .....	36
Gambar 12. Hasil Akhir .....	37

## Gambar Karya

## Halaman

Gb. 13 <i>Maroon</i> , 2017, <i>oil on canvas</i> , 60 x 50 cm.....	40
Gb. 14 <i>Maroon #2</i> , 2017, <i>oil on canvas</i> , 60 x 50 cm.....	41
Gb. 15 <i>Swafoto #1</i> , 2017, <i>oil on canvas</i> , 60 x 50 cm.....	42
Gb. 16 <i>Swafoto #2</i> , 2017, <i>oil on canvas</i> , 60 x 50 cm.....	43
Gb. 17 <i>Publik Figur</i> , 2017, <i>oil on canvas</i> , 80 x 60 cm.....	44
Gb. 18 <i>Di Antara Teks Tak Bertulang</i> , 2017, <i>oil on canvas</i> , 120 x 118 cm..	45
Gb. 19 <i>Bersandar Pada Imaji</i> , 2017, <i>oil on canvas</i> , 100 x 80 cm.....	46
Gb. 20 <i>Provokasi #2</i> , 2017, <i>oil &amp; acrylic on wood</i> , 65 x 55 cm.....	47
Gb. 21 <i>Provokasi #1</i> , 2017, <i>oil &amp; acrylic on wood</i> , 65 x 55 cm.....	48
Gb. 22 <i>Provokasi #3</i> , 2017, <i>oil &amp; acrylic on wood</i> , 65 x 55 cm.....	49
Gb. 23 <i>Provokasi #4</i> , 2017, <i>oil &amp; acrylic on wood</i> , 65 x 55 cm.....	50
Gb. 24 <i>Provokasi #5</i> , 2017, <i>oil &amp; acrylic on wood</i> , 65 x 55 cm.....	51
Gb. 25 <i>Pertautan</i> , 2017, <i>oil on canvas</i> , 80 x 60 cm.....	52
Gb. 26 <i>Di Depan Layar</i> , 2016, <i>oil on canvas</i> , 100 x 80 cm.....	53
Gb. 27 <i>Swafoto #3</i> , 2017, <i>oil on canvas</i> , 100 x 80 cm.....	54
Gb. 28 <i>Kematian ID</i> , 2017, <i>oil on canvas</i> , 150 x 200 cm.....	55
Gb. 29 <i>Orientasi Diri</i> , 2017, <i>oil on canvas</i> , 165 x 140 cm.....	56
Gb. 30 <i>Kota dan Jejaring</i> , 2017, <i>oil on canvas</i> , 70 x 90 cm.....	57
Gb. 31 <i>Parodi Psikologi</i> , 2016 <i>oil on canvas</i> , 50 x 60 cm (3 panel).....	58
Gb. 32 <i>Eksterioritas</i> , 2016, <i>oil on canvas</i> , 120 x 90 cm.....	59

## LAMPIRAN

- A. Foto Diri Mahasiswa
- B. Foto Poster Pameran
- C. Foto Situasi Pameran
- D. Katalogus

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Seni lukis adalah bahasa ungkap yang digunakan oleh seorang seniman untuk menyampaikan buah dari pemikirannya yang bersifat personal, melalui proses dan tahapan-tahapan guna memanfaatkan element seni rupa dan komposisi sebagai landasan untuk berkarya ke dalam bidang dua dimensional. Proses penciptaan karya seni lukis ditentukan oleh beberapa faktor, yakni faktor eksternal antara lain : keluarga, lingkungan, pendidikan dan masyarakat sekitar. Sedangkan faktor internal yakni : harapan, keinginan secara pribadi, dan pengalaman.

Pada saat dimana sebuah gagasan muncul seniman mulai mencari dan mengumpulkan data apa saja yang akan dijadikan sebagai bahan acuan untuk mematangkan ide dan rumusan masalah yang akan di bahas dalam karyanya, sampai pada saat pemilihan bahan dan unsur visual lainnya dalam karya, hingga karya tersebut jadi atau selesai diciptakan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Murahnya harga perangkat untuk mengakses media sosial *online* saat ini bisa dibilang cukup murah akibat industri elektronik yang semakin tinggi serta banyaknya peminat dari konsumen di Indonesia. Sebagian besar dari lapisan masyarakat di Indonesia dari kalangan menengah ke bawah menggunakan perangkat eletronik ini.

Dewasa ini sering di jumpai orang-orang berfoto ria, baik berpose sendiri maupun bersama orang lain, di tempat-tempat wisata maupun ditempat yang bisa di bilang sepi, memotret apa saja yang mereka lihat di sekitar, hasil dari foto tersebut kemudian mereka bagi untuk kemudian di *upload* ke media sosial. Pemanfaatan media sosial tidak hanya untuk itu, sampai dengan menjual barang dagangan seperti misal ; makanan, baju, rumah, alat-alat telekomunikasi dan transportasi saat ini seolah-olah serba dimudahkan dengan sistim *online*. Fenomena media sosial di Indonesia saat ini, menjadi sebuah *trend*. Sebagai sebuah media ia memiliki dampak positif dan negatif tentu ia memiliki potensi menimbulkan masalah .

Sebuah contoh pengalaman berkaitan dengan permasalahan jejaring media sosial, suatu ketika dua orang sedang berperkara yang sangat serius perihal hutang, sampai pada suatu ketika salah satu dari mereka mengirim pesan berupa status lewat facebook untuk mencibir seseorang yang tidak juga membayar hutangnya, ketika kiriman itu tertera pada layar beranda facebook tidak sengaja teman penghutang membacanya dan merasa tersinggung akibat temannya dilecehkan lewat media sosial, maka terjadilah pembalasan omongan yang dilontarkan di dunia maya tersebut. Ketika mereka bertemu maka terjadilah ribut besar hingga aparat kepolisian setempat mendatangi lokasi mereka berseteru. Posisi penghutang sebenarnya tidak tahu menahu atas peristiwa yang terjadi, lalu tiba-tiba ada polisi yang datang kerumah dan keluarganya kaget dengan kedatangan aparat kepolisian kerumah mereka yang datang untuk meminta keterangan perihal yang dia sama sekali tidak tahu.

Peristiwa diatas hanyalah contoh dari beberapa kejadian negatif yang disebabkan oleh pengguna media sosial di samping itu, ada pula hal – hal yang positif seperti pemasaran produk secara online dan lain sebagainya. Salah satu keunggulan berdagang secara online yang sempat saya temui dan lakukan ialah tidak adanya pajak untuk setiap usaha *online* dari yang mikro dan makro. Seseorang bisa menawarkan produk dan jasa tanpa khawatir adanya retribusi pajak dari bisnis dan usahanya.

Banyak sekali potensi yang bisa terjadi di dalam lingkup media sosial dan itu semua tergantung dari bagaimana cara individu menyikapi penggunaannya serta kesadaran dan konsekuensi-konsekuensi yang akan menjadi tanggung jawab seorang pengguna media sosial yang kian hari kian bertambah, dan bagaimana cara untuk mempola teknologi sebagai sebuah alat bantu untuk mengembangkan kehidupan.

Media sosial adalah masalah kita semua sebagai orang yang hidup memanfaatkannya. Sebagai mahasiswa seni rupa, melihat fenomena media sosial yang akhirnya menimbulkan rasa ketertarikan tersendiri. Ketertarikan yang dimaksudkan adalah bagaimana memandang nilai estetik di media sosial, serta peristiwa-peristiwa yang ada dalam ruang lingkup jejaringnya, sehingga memunculkan ide untuk kemudian dijadikan sebagai karya seni. Selain aspek visual yang memaknainya juga peristiwa-peristiwa yang terjadi di media sosial menjadi latar belakangnya yang akan diwakili dengan, simbol-simbol tertentu yang akan divisualisasikan ke dalam lukisan.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Dari uraian fenomena media sosial di atas maka dirumuskan permasalahan penciptaan yang hendak diwujudkan dalam tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Apa yang dimaksud dengan jejaring media sosial?
2. Bagaimana memvisualisasikan permasalahan jejaring media sosial dalam lukisan?

## **Tujuan dan Manfaat**

### **A. Tujuan:**

1. Memberikan sebuah gambaran kepada masyarakat luas dalam mengenal dan memahami tentang jejaring media sosial
2. Menginterpretasikannya ke dalam lukisan dengan simbol-simbol tertentu serta menggambarkan fenomena yang hadir di dalamnya.

### **B. Manfaat:**

1. Menjabarkan tentang arti dan makna dari jejaring media sosial yang meliputi seputar ruang lingkup para penggunanya serta efeknya terhadap kehidupan nyata.
2. Dapat menjadi inspirasi untuk masyarakat luas, tentang bagaimana memandang suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang melalui karya-karya yang disajikan.



## B. Makna Judul

Dalam proses penciptaan karya seni lukis, setiap seniman mempunyai pemikiran yang berbeda –beda. Untuk membedakan pemaknaan judul yang dimaksudkan, maka disini akan diberikan penegasan agar tidak menimbulkan kesalahan makna dalam menafsirkannya. Judul Tugas Akhir yaitu JEJARING MEDIA SOSIAL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN LUKISAN.

Arti kata dari judul yang akan diuraikan adalah sebagai berikut :

### 1. Jejaring :

Pola hubungan secara fungsional diantara komponen-komponen yang diarahkan untuk mencapai tujuan bersama.<sup>1</sup>

### 2. Media Sosial

Menurut Chris Garrett

Media sosial adalah alat, jasa, dan komunikasi yang memfasilitasi hubungan antara orang dengan satu sama lain dan memiliki kepentingan atau kepentingan yang sama.<sup>2</sup>

### 3. Ide

Rancangan yang tersusun dipikiran, Plato pun menyebutkan bahwa opini adalah tentang dunia yang tampil pada indera sedangkan pengetahuan adalah tentang dunia abadi yang supra-inderawi; sebagai misal opini yang

<sup>1</sup> <https://www.kamusbesar.com/jejaring> (diakses pada tanggal 30 Juli 2017, jam 16.30 WIB).

<sup>2</sup> <http://www.gurupendidikan.co.id/21-ciri-pengertian-media-sosial-menurut-para-ahli-dampak-positif-negatifnya/> (diakses pada tanggal 30 Juli 2017, jam 16.43 WIB).

berkaitan dengan benda-benda partikular yang indah, sementara pengetahuan berkaitan dengan keindahan itu sendiri.<sup>3</sup>

#### 4. Penciptaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *n* Poses, cara, perbuatan menciptakan.<sup>4</sup>

#### 5. Lukisan

Lukisan adalah karya seni yang proses pembuatannya dilakukan dengan memulaskan cat dengan alat seperti kuas, pisau palet, atau peralatan lain.

Seni rupa; merupakan suatu bentuk kesenian yang mempergunakan medium rupa sebagai medium ungkapannya.<sup>5</sup>

Dengan demikian berdasarkan uraian arti kata di atas, maka yang dimaksud dengan makna dari judul “JEJARING MEDIA SOSIAL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN LUKISAN” adalah mengungkapkan fenomena-fenomena yang terjadi pada jejaring media elektronik *online* dan efeknya secara sosial terhadap kehidupan di dunia nyata, yang akan menjadi gagasan untuk diinterpretasikan dalam penciptaan karya lukisan.

---

<sup>3</sup> Bertrand Rusell, *Sejarah Filsafat Barat*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2007), p. 164.

<sup>4</sup> <http://kbbi.web.id/cipta> (diakses pada tanggal 16 Juni 2017, jam 02.57 WIB).

<sup>5</sup> Dharsono Soni Kartika, *Seni Rupa Modern*, (Bandung : Rekayasa Sains, 2004), p.18.