

**EROS SEBAGAI INSPIRASI DALAM PENCIPTAAN
KARYA SENI LUKIS**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI



Oleh:

Mcwin Gladtier La Impressa Kakambong

NIM 1912976021

**PROGRAM STUDI SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2026

**EROS SEBAGAI INSPIRASI DALAM PENCIPTAAN
KARYA SENI LUKIS**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI



Oleh:

**Mcwin Gladtier La Impresa Kakambong
NIM 1912976021**

**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 Rupa Murni
2026**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

EROS SEBAGAI INSPIRASI DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

oleh: Mcwin Gladtier La Impresa Kakamong, NIM 1912976021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah disetujui Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 15 April 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Wiyono, M.Sn.

NIP 19670118 199802/NIDN 0018016702

Pembimbing II

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

NIP 19860615 201212 1 002/NIDN 0415068602

Cognate/Penguji Ahli

Setyo Priyo Nugroho, M.Sn.

NIP 19750809 200312 1 003/NIDN. 0009087504

Koordinator Program Studi

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

NIP. 19790412 200604 2 001/NIDN. 0012047906

Ketua Jurusan/Program Studi

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

NIP 19860615 201212 1 002/NIDN 0415068602

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

NIP. 197010191999031001/NIDN. 001910700

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mcwin Glad tier La Impresa Kakambong
NIM : 1912976021
Jurusan : Seni Murni
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Judul Tugas Akhir : Eros Sebagai Inspirasi Dalam Penciptaan Seni Lukis

Dengan ini menyatakan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul **Eros Sebagai Inspirasi Dalam Penciptaan Seni Lukis** 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 plagiat atau jiplakan yang tidak sesuai dengan pernyataan ini, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis. Demikian surat pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa tekanan dari pihak mana pun.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa tekanan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 06 April 2026



NIM. 1912976021

MOTTO

"Jika Anda tidak bisa melakukannya dengan baik, lakukanlah dengan cinta."

- Mother Teresa

PERSEMBAHAN

Ucapan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang dipersembahkan untuk kedua orang tua, kakak, adik-adik penulis, teman-teman, pasangan, dosen pembimbing, dan orang-orang yang telah membantu proses terciptanya Tugas Akhir ini. Tugas Akhir ini menjadi penanda akan peran untuk mereka semua yang selalu mendukung, menemani, dan bersabar dalam setiap proses kehidupan penulis.

KATA PENGANTAR

Ucap dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat serta pertolongan-Nya, Tugas Akhir ini dapat ditulis dan diselesaikan. Laporan Tugas Akhir yang berjudul “EROS SEBAGAI INSPIRASI DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS” merupakan syarat untuk memperoleh gelar S-1 Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini dapat diselesaikan atas bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati serta dengan rasa suka cita penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua yang senantiasa membantu dan mendoakan, sehingga penulis bisa sampai pada titik ini.
2. Wiyono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I atas segala masukan, bimbingan, serta kesediaan waktunya dalam memberikan ilmu baru selama proses penulisan Tugas Akhir.
3. Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, sekaligus Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain, terima kasih atas segala masukan, bimbingan serta kesediaan waktunya dalam memberikan ilmu baru selama proses penulisan Tugas Akhir dan bersedia mendampingi dari awal hingga akhir perkuliahan.
4. Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A., selaku koordinator Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Muhamad Sholahuddin, S. Sn., M. T., selaku Dekan FSRD Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Irwandi, M. Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Warsono, S.Sn., M.A., selaku Dosen Wali yang mendampingi dan memberi informasi terkait perkuliahan

8. Setyo Priyo Nugroho, M.Sn, selaku *cognate* atas segala masukan dalam proses penyusunan dan perbaikan laporan Tugas Akhir ini.
9. Seluruh Dosen pengajar Jurusan Seni Murni yang telah membantu penulis.
10. Segenap staf pegawai Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta yang telah membantu penulis.
11. Keluarga besar Seni Murni angkatan 2019, yang telah memberikan banyak ilmu serta pelajaran mengenai persahabatan dan solidaritas kepada penulis
12. William Natan sebagai kekasih yang telah membantu proses pembuatan Tugas Akhir.
13. Syefanya, D.C.S., Aditya Budiawan, Dirga Deka, dan Kinan sebagai teman dekat yang sudah mendukung proses pembuatan Tugas Akhir.
14. Seluruh pihak yang telah ikut serta memberi bantuan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Atas kehendak Tuhan Yang Maha Esa, penulis bisa menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir ini dengan maksimal, meskipun masih ada kekurangan dan kelemahan di dalamnya. Oleh karena itu, kritik, saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan untuk memperbaiki kemampuan dalam penulisan menjadi lebih baik. Semoga laporan penciptaan Tugas Akhir ini bisa memberikan manfaat serta pengaruh yang baik.

Yogyakarta, 06 April 2026

Mcwin G.L.I.K

NIM. 1912976021

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. RUMUSAN PENCIPTAAN	4
C. TUJUAN DAN MANFAAT	4
D. MAKNA JUDUL	4
BAB II	6
KONSEP	6
A. LATAR BELAKANG.....	6
B. KONSEP PERWUJUDAN	7
C. REFERENSI KARYA.....	14
BAB III	17
PROSES PEMBENTUKAN	17
A. BAHAN.....	17
B. ALAT	19
C. TEKNIK	27
D. TAHAPAN PEMBENTUKAN.....	27
BAB IV	33
DESKRIPSI KARYA	33
BAB V	59
PENUTUP	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	63
A. Foto Diri Mahasiswa dan Biodata	63
B. Pengalaman Berpameran	63
C. Display Karya.....	64
D. Foto Situasi Pameran.....	65
E. Foto Poster Pameran.....	66

F. Katalog.....67



DAFTAR GAMBAR

Konsep Perwujudan

Gambar 2.1. Komposisi <i>Rule of Third</i> pada lukisan.....	8
Gambar 2.2. Komposisi <i>Golden Ratio</i> pada lukisan.....	9
Gambar 2.3. Katsushika Hokusai, " <i>Hokusai Manga</i> ".....	10
Gambar 2.4. Norman Rockwell menggabungkan beberapa foto terpisah untuk referensi pada karya <i>Moving In</i> (1967).....	11

Referensi Karya

Gambar 2.5. Zipcy, "Fingertips" (2017).....	14
Gambar 2.6. Gustav Klimt, "The Kiss" (1907-1908).....	15
Gambar 2.7. Norman Rockwell, "Courting Couple at Midnight" (1919).....	16

Alat dan Bahan

Gambar 3.1. Kain Kanvas.....	17
Gambar 3.2. Spanram kayu.....	18
Gambar 3.3. Cat Plamir Anti Air.....	18
Gambar 3.4. Cat Akrilik.....	19
Gambar 3.5. Kuas berbagai ukuran.....	19
Gambar 3.6. Pisau Palet Cat.....	20
Gambar 3.7. <i>Cup</i> plastik dan palet keramik.....	21
Gambar 3.8. Gelas plastik berisi air.....	21
Gambar 3.9. Gunting.....	22
Gambar 3.10. <i>Guntacker</i>	22
Gambar 3.11. <i>Cutter</i>	23
Gambar 3.12. <i>Canvas Plier</i>	23
Gambar 3.13. Ipad.....	24
Gambar 3.14. Proyektor.....	24
Gambar 3.15. Spidol.....	25
Gambar 3.16. <i>Heatgun</i>	26
Gambar 3.17. <i>Easel</i>	26

Tahapan Pembentukan

Gambar 3.18. Sketsa dibuat secara digital di aplikasi Procreate.....	28
Gambar 3.19. Konsep lukisan dibuat secara digital di aplikasi Procreate.....	29
Gambar 3.20. Konsep digital lukisan diproyeksikan dengan proyektor.....	29
Gambar 3.21. Sketsa di atas kanvas diberi warna dasar.....	30
Gambar 3.22. Proses pengerjaan lukisan dengan akrilik.....	31
Gambar 3.23. Hasil lukisan di kanvas.....	31

Foto Karya

Gambar 4.1. <i>Just The Two of Us</i>	32
Gambar 4.2. <i>The Phase of Hug</i>	33
Gambar 4.3. <i>Bait Kama</i>	34
Gambar 4.4. Jejak Kecupan.....	35
Gambar 4.5. <i>Kusuma Sukma</i>	36
Gambar 4.6. <i>Patra Sukma</i>	37
Gambar 4.7. <i>Nala Sukma</i>	38

Gambar 4.8. <i>Passionate Hug</i>	39
Gambar 4.9. <i>Tertidur Lelap</i>	40
Gambar 4.10. <i>The Apple of My Eye</i>	4



Gambar 4.11. <i>Respair</i>	42
Gambar 4.12. <i>A World In a Frame</i>	43
Gambar 4.13. <i>Saudade</i>	44
Gambar 4.14. <i>Kencan</i>	45
Gambar 4.15. <i>A light Kiss</i>	46



DAFTAR LAMPIRAN

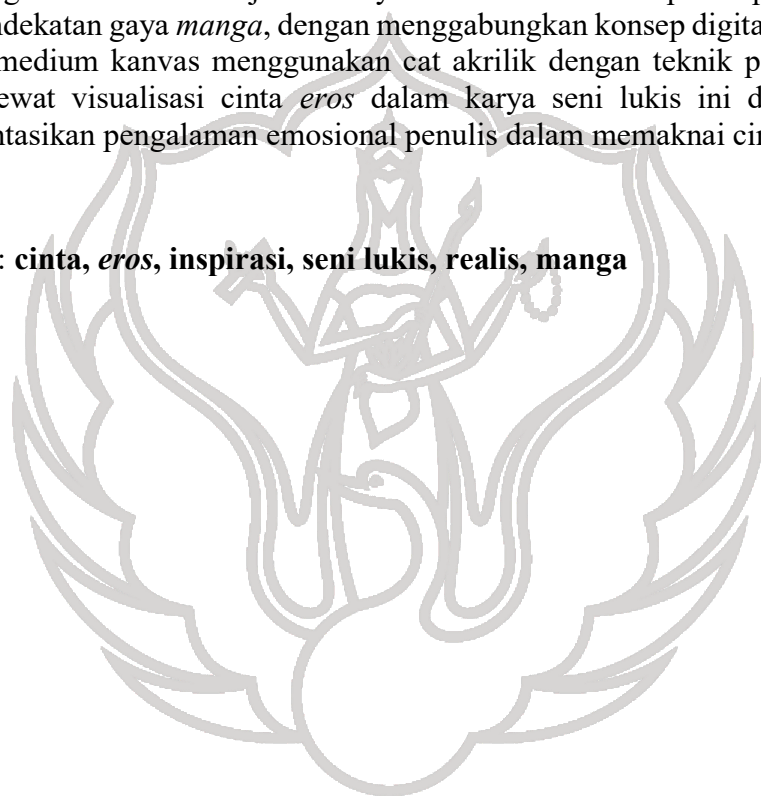
Foto Diri dan Biodata Mahasiswa.....	63
Foto Situasi Pameran	65
Foto Poster Pameran	66



ABSTRAK

Tugas Akhir ini mengangkat pemaknaan *eros* sebagai inspirasi dalam penciptaan karya seni lukis. Latar belakang penciptaan didasari oleh perjalanan penulis memaknai cinta dalam kehidupan keseharian bersama pasangan yang memberikan pandangan baru tentang cinta *eros*. Proses mengenal cinta dapat berawal dari berbagai tahap, bergantung pada kesadaran seseorang dengan wujud cinta yang dianggap tulus yang kemudian dapat membuka pintu dalam mengenal cinta-cinta yang lain. Hubungan dengan kekasih sebagai wujud cinta *eros* menjadi awal mula kepercayaan penulis dengan kehadiran cinta yang tulus melalui komitmen dan pengertian. Pengalaman ini kemudian menjadi inspirasi dalam pembentukan konsep karya seni lukis sebagai visualisasi pengalaman dalam mengenal cinta. Perwujudan karya dilakukan melalui penerapan teknik realis dengan pendekatan gaya *manga*, dengan menggabungkan konsep digital yang kemudian dilukis di medium kanvas menggunakan cat akrilik dengan teknik plakat dan teknik aquarel. Lewat visualisasi cinta *eros* dalam karya seni lukis ini diharapkan dapat merepresentasikan pengalaman emosional penulis dalam memaknai cinta.

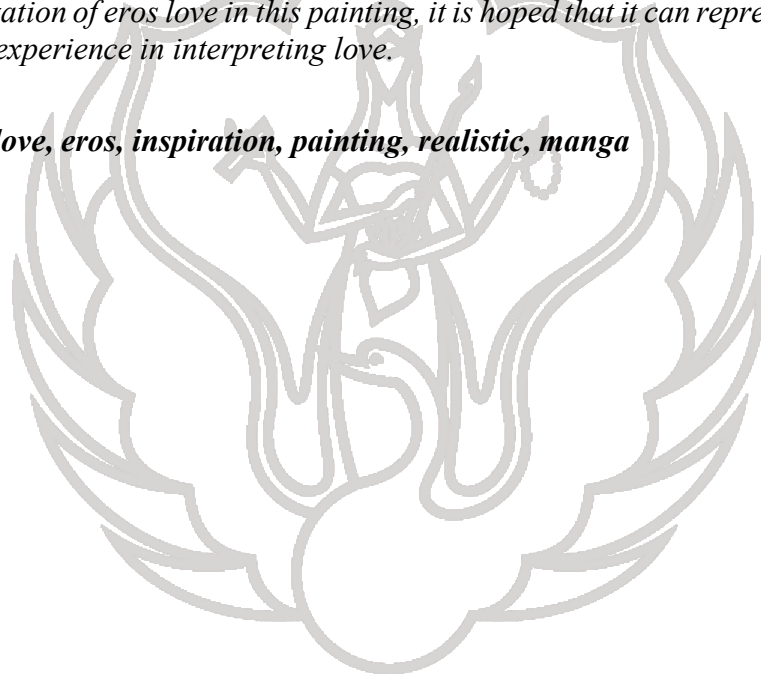
Kata kunci: **cinta, *eros*, inspirasi, seni lukis, realis, manga**



ABSTRACT

This final assignment elevates the meaning of eros as an inspiration in the creation of a painting. The background of the creation is based on the author's journey to interpret love in everyday life with a partner who provides a new perspective on eros love. The process of knowing love can begin from various stages, depending on one's awareness of the form of love that is considered since which can then open the door to knowing other loves. The relationship with a lover as a form of eros love becomes the beginning of the author's trust in the presence of sincere love through commitment and understanding. This experience then becomes the inspiration in the formation of the concept of a painting as a visualization of the experience of knowing love. The realization of the work is done through the application of a realistic technique with a manga style approach, by combining digital concepts which are then painted onto canvas using acrylic paint with an opaque technique and watercolor technique. Through the visualization of eros love in this painting, it is hoped that it can represent the author's emotional experience in interpreting love.

Keyword: love, eros, inspiration, painting, realistic, manga



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Saat usia remaja pemahaman akan cinta atau kasih sayang umumnya masih buram dan kusut. Sebagai contoh yakni munculnya istilah cinta monyet. Istilah tersebut populer bagi remaja yang sudah merasakan bibit-bibit cinta pada dirinya. Cinta monyet dikonotasikan sebagai rasa cinta yang masih sangat polos juga jujur. Cinta yang muncul hanya berdasarkan suka sama suka dan cenderung terlalu banyak dipenuhi imajinasi. Rasa cinta tersebut biasanya muncul berkisar pada pra-puber yakni sepuluh tahun. Pada usia di masa-masa tersebut remaja masih bersifat labil dan inkonsisten dalam berbagai hal.

Seiring bertambahnya usia, yaitu ketika memasuki masa pubertas permasalahan percintaan cenderung bertambah pelik. Pengalaman yang pernah terjadi yang terkait dengan mantan kekasih, dan juga kerenggangan hubungan di lingkungan pertemanan sering kali menimbulkan rasa frustrasi. Masalah-masalah tersebut kemudian perlahan mengakibatkan hilangnya perasaan cinta kasih terhadap orang lain dan bahkan diri sendiri. Selain itu, minimnya kemampuan komunikasi yang baik, rendahnya kepekaan sosial, dan tidak adanya bimbingan secara langsung dari orang-orang terdekat juga menjadi penyebab utama akan ketidakmampuan dalam memahami cinta dan kasih sayang.

Titik balik seseorang bisa terjadi ketika mengenal dan memahami cinta yang tulus secara mendalam. Hal tersebut dapat terjadi melalui berbagai hal, salah satunya adalah saat dipertemukan dengan kekasih yang mampu memberi bukti tentang cinta yang tulus dan nyata. Titik balik tersebut juga mampu membangun kembali jembatan komunikasi dan rasa pengertian dengan sesama manusia, termasuk membenahi komunikasi dengan keluarga, lingkungan pertemanan, bahkan hubungan vertikal dengan Tuhan Yang Maha Esa.

Menurut Plato (melalui pernyataan Diotima) cinta adalah motivasi yang mendorong seseorang untuk berpikir secara mendalam tentang keindahan, selain itu cinta adalah proses bertahap yang dimulai dari mengagumi keindahan fisik dan kemudian berevolusi menjadi rasa kagum terhadap keindahan spiritual (Allen. 1993:154-155). Manusia tidak dapat terlepas dari interaksi dengan orang lain di

sekelilingnya karena pada dasarnya merupakan makhluk individu sekaligus sebagai makhluk sosial. Hubungan sosial melibatkan emosi atau perasaan terhadap lingkungannya. Emosi merujuk pada pikiran dan perasaan yang khas yang dipengaruhi dari luar sehingga menciptakan kondisi biologis dan psikologis yang memengaruhi tindakan. Hubungan emosional terbentuk dari respon interpersonal yang memengaruhi cara interaksi dan komunikasi. Hubungan emosional inilah yang membuat ikatan yang menyatukan manusia, atau yang lebih dikenal sebagai cinta atau kasih.

Dalam penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir, pengalaman *eros* (*romantic*) menjadi inspirasi utama yang merepresentasikan titik balik pemaknaan cinta. Menurut Lewis dalam buku *The Four Loves*, *eros* didefinisikan lebih dari sekadar ketertarikan dan aktivitas seksual. Lewis beranggapan bahwa *eros* dapat diartikan sebagai jatuh cinta atau kasmaran. Proses awal *eros* muncul dalam pikiran seseorang, dapat berasal dari ketertarikan biologis yang kemudian berkembang menjadi lebih kompleks dan menjadi ketertarikan terhadap seseorang secara spesifik. Dengan demikian *eros* bukan sekadar ketertarikan untuk pemenuhan hasrat dari orang lain, melainkan bentuk ketertarikan kepada seseorang sebagai individu yang dicintai dengan apa adanya (Lewis, 1960:106-110).

Menurut Robert J. Sternberg dalam bukunya yang berjudul *Cupid's Arrow* ada tiga komponen untuk memahami cinta, yaitu keintiman, hasrat, dan komitmen. Ketiga komponen tersebut merupakan batu pembangun bagi cinta atau hubungan. Keintiman merupakan berbagai perasaan yang menunjang kedekatan, keterikatan, dan konektivitas. Keintiman meliputi sepuluh elemen, yaitu ingin mensejahterakan orang yang dicintai, merasakan kegembiraan dengan orang tercinta, menggenggam orang tercinta dengan penuh rasa hormat, mengandalkan orang yang dicintai saat membutuhkan, saling memahami, membagi diri dan harta dengan orang tercinta, menerima dukungan emosional dari kekasih, memberi dukungan emosional kepada orang yang dicintai, komunikasi secara intim dengan orang yang dicintai, dan menghargai orang yang dicintai. Hasrat bisa jadi merupakan hal pertama yang menarik individu ke dalam suatu hubungan. Namun demikian, keintimanlah yang membantu mempertahankan kedekatan dalam hubungan. Keintiman dan hasrat tak dapat mengelak dari pasang surutnya. Selama masa surut, komponen

keputusan/komitmenlah yang menjaga tetap terjalinnya sebuah hubungan. Terkadang harus mempercayai komitmen yang dibawa menuju situasi yang lebih baik dan sesuai harapan. Komitmen adalah hal yang membuat seseorang mau terikat pada sesuatu atau seseorang dan bersamanya hingga akhir perjalanan. Dalam hubungan singkat, terutama yang bernuansa romantis, komponen hasrat yang cenderung berperan besar, sementara komitmen nyaris tidak ditemukan. Dalam hubungan jangka panjang, keintiman/komitmen biasanya memiliki peran besar. Hasrat biasanya hanya berperan kecil dan kemungkinan semakin menurun seiring waktu berjalan (Sternberg, 2009:3-22).

Penulis secara empiris memiliki kedekatan dengan pengalaman *eros* sebagai bagian dari perkembangan diri dan secara sadar ingin mengekspresikan interpretasi *eros* secara visual melalui karya seni lukis. Ketertarikan dalam memvisualisasikan *eros* menjadi landasan utama dalam penciptaan seni lukis Tugas Akhir. *Eros* dengan berbagai interpretasinya akan divisualisasikan ke dalam beberapa karya seni lukis, akan tetapi tetap terhubung satu dengan yang lainnya. Benang merah sebagai penghubungnya adalah pemaknaan terhadap cinta yang dirangkai dari endapan berbagai pengalaman pribadi yang tersimpan di memori penulis sendiri.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

1. Apa saja pemaknaan atau interpretasi pribadi tentang *eros* yang menarik untuk dijadikan sebagai inspirasi karya seni lukis.
2. Bagaimana merepresentasikan pemaknaan atau interpretasi tentang *eros* dalam karya seni lukis dengan gaya, teknik, dan medium yang tepat.

C. TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan:

1. Memvisualisasikan pemaknaan *eros* dalam karya seni lukis.
2. Menghargai keberadaan orang yang disayang
3. Mewakili orang yang memiliki pengalaman percintaan atau kasih

Manfaat:

1. Sebagai sumber inspirasi dan ide untuk orang lain melalui karya seni lukis.
2. Memberikan pengalaman emosional melalui visualisasi cinta kepada orang lain melalui karya seni lukis.

D. MAKNA JUDUL

Tugas Akhir penciptaan karya ini berjudul: *Eros Sebagai Inspirasi Dalam Penciptaan Karya Seni Lukis*. Agar pemaknaan judul yang digunakan relevan dengan ide dan gagasan, maka perlu dijelaskan arti maupun makna dari kata yang digunakan dalam judul:

1. *Eros*

Eros melambangkan cinta kepada pasangan (*romantic*) yang umumnya disangkutpautkan dengan sensualitas (*pleasure*). Ini merupakan bentuk cinta yang mendasari hubungan dengan kekasih. Menurut Plato, *eros* merupakan permulaan dari cinta yang lebih mendalam yang diawali dengan kekaguman terhadap keindahan fisik dan dapat berkembang menjadi kekaguman terhadap keindahan spiritual (www.hearts-minds.ie, 2022).

2. Inspirasi

Inspirasi adalah suatu perasaan antusias yang didapatkan dari seseorang atau sesuatu yang memberikan ide-ide baru dan kreatif (www.detik.com, 2022).

3. Penciptaan

Penciptaan berasal dari kata “cipta” yaitu kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru, angan-angan yang kreatif. Menciptakan berarti menjadikan sesuatu yang baru, membuat sesuatu yang baru (belum pernah ada), membuat suatu hasil kesenian. Jadi penciptaan adalah proses, cara, perbuatan menciptakan (Sugiharti, 2016).

4. Karya

Karya memiliki arti hasil perbuatan, buatan, ciptaan (terutama hasil karangan). Hasil ciptaan yang bukan tiruan (<https://kbbi.web.id/karya> , diakses pada 16 Maret 2026).

5. Seni Lukis

Seni mengenai gambar-menggambar dan lukis-melukis (kbbi.kemdikbud.go.id, 2022).

Berdasarkan uraian di atas, makna judul Tugas Akhir: Eros Sebagai Inspirasi Dalam Penciptaan Karya Seni Lukis adalah visualisasi pengalaman pribadi dalam memaknai atau interpretasi cinta kasih melalui *eros* yang direpresentasikan melalui karya seni lukis.