

**FANTASIA
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PENCIPTAAN LUKISAN**

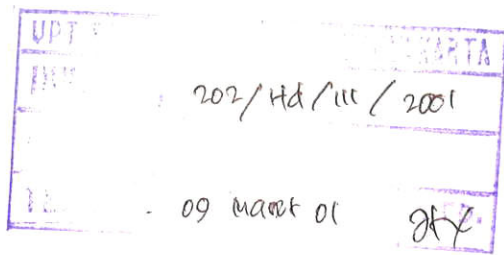


KARYA SENI

Oleh

SUGIYO
NIM. 9410843021

**Tugas Akhir Program Studi Seni Rupa Murni
Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia
Yogyakarta
2000**



FANTASIA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN



KARYA SENI



Oleh

SUGIYO
NIM. 9410843021

**Tugas Akhir Program Studi Seni Rupa Murni
Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia
Yogyakarta
2000**

FANTASIA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN



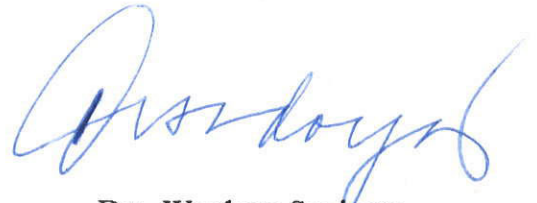
Oleh

SUGIYO

NIM. 9410843021

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana dalam bidang
Seni Rupa Murni
2000**

Tugas Akhir ini telah diterima oleh
Tim Penguji Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1 Juli 2000



Drs. Wardoyo Sugianto
Pembimbing I



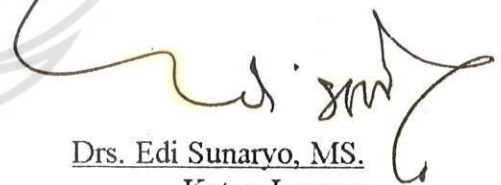
Drs. H. Suwadi
Pembimbing II



Drs. Subroto Sm., M. Hum.
Cognate Anggota



Drs. Andang Suprihadi P., MS.
Ketua Program Studi



Drs. Edi Sunaryo, MS.
Ketua Jurusan

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman
Nip. 130521245



Tugas Akhir Karya Seni ini saya persembahkan kepada:

Ayahanda tercinta, Bapak Bakat;

Ibunda tercinta, Ibu Rantiyem;

Kakanda tercinta, Topan Suyitno;

Kakanda tercinta, Nuryani;

Adinda tercinta, Puji Rahayu;

dan Eko Rahayuningsri, kekasihku tercinta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa. Yang atas segala rahmat dan karunia-Nya, Tugas akhir di Semester XII ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Dalam kesempatan ini penulis berusaha untuk mencoba mengatur dan menjadikan satu semua ilmu, teori, pengalaman yang pernah penulis alami selama melukis sebagai pengantar untuk memahami hasil karya seni lukis melukis.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pembimbing Tugas Akhir atas segala bimbingan dan dukungannya, serta bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. Wardoyo Sugianto, selaku dosen Pembimbing I dalam penulisan ini yang telah banyak memberikan petunjuk dan koreksi.
2. Bapak Drs. H. Suwadi, selaku dosen Pembimbing II dalam penulisan ini yang telah banyak memberikan petunjuk dan koreksi.
3. Bapak Drs. Andang Supriyadi P.,MS., selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni.
4. Bapak Drs. Edi Sunaryo, MS., selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
5. Bapak Drs. Subroto S.,M.Hum., selaku Cognate/anggota Tim Penguji.
6. Bapak Drs. Titoes Libert, Pembantu Dekan III atas kebaikannya.
7. Bapak Prof. Dr. I Made Bandem, Rektor Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
8. Bapak Drs. Sukarnau, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
9. Ibu Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum., selaku Dosen Wali.

10. Bapak Drs. J. Eka Suprihadi, selaku pengganti Dosen Wali.
11. Segenap Staf Pengajar Fakultas Seni Rupa, yang telah memberikan pengetahuan tentang seni dan kemanusiaan.
12. Segenap karyawan Perpustakaan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, yang telah menyediakan literatur yang disediakan.
13. Kedua orang tuaku tercinta, kakak dan adik di Tulungagung.
14. Bapak Jito sekeluarga dan Adik Eko Rahayuningsri tercinta di Tulungagung terima kasih atas saran dan dukungannya.
15. Bapak Drs. Widji Paminto Rahayu, di Tulungagung.
16. Ibu Dra. Naim Farid dan Nick di Yogyakarta.
17. Bapak Cipto dan Bapak Rohmadi, terima kasih atas bantuannya.
18. Kepada adik Puji Rahayu, Heri Mulyadi, Yulis Armita, Antonius Widodo, Edi Sarwono, Joni Sumantri, Sukana, dan semua rekan-rekan yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
Semoga segala bantuan dan kebaikan tersebut mendapat balasan yang berlipat dari Tuhan Yang Maha Pemurah. Amin.

Yogyakarta, 1 Juli 2000

Penulis

Sugiyo
9410843021/SL

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	3
B. Ide dan Konsep Pewujudan	5
BAB II LATAR BELAKANG TIMBULNYA IDE	8
BAB III IDE PENCIPTAAN	11
A. Ide/Dasar Pemikiran Karya	11
B. Konsep Pewujudan	15
BAB IV PROSES PEWUJUDAN	17
A. Tahap Pematangan Ide	17
B. Bahan, Alat, dan Teknik	17
C. Tahap-tahap Pewujudan	21
BAB V TINJAUAN KARYA	24
BAB VI PENUTUP	38
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto-foto Acuan	42
1. Acuan Untuk Aspek-Aspek Visual	42
2. Acuan Perupa Lain	49
B. Foto-foto Proses Penciptaan	59
1. Proses Penciptaan Karya dari Bahan Bungkus Rokok	60
2. Proses Penciptaan Karya dari Bahan Tas Plastik (<i>Tas Kresek</i>).....	63
3. Proses Penciptaan Karya dari Bahan Kertas.....	66
4. Proses Penciptaan Karya dari Bahan Kanvas.....	69
C. Potret diri, Biodata dan Aktivitas Pameran	72
D. Foto Karya	76
1. <i>Makhluk X Dari Negeri Absurd</i>	77
2. <i>Penolakan Sang Pembunuh</i>	77
3. <i>Lahirnya Generasi Kebodohan</i>	78
4. <i>Tenggelam Dalam Keangkuhan</i>	78
5. <i>Bayangan Hidup Dalam Mimpi</i>	79
6. <i>Penganiayaan Yang Gagal</i>	79
7. <i>Kelucuan Yang Tragis</i>	80
8. <i>Idiologi Absurd</i>	80
9. <i>Ekstasi Kekuasaan</i>	81
10. <i>Aku dan Mimpi</i>	81
11. <i>Fantasia Yang Sumbang</i>	82

12. <i>Makan Tulang</i>	82
13. <i>Kanibal</i>	83
14. <i>Cerita Yang Beku</i>	84
15. <i>Sisa-Sisa Ingatan</i>	85
16. <i>Ceritaku</i>	85
17. <i>Akar Kehancuran</i>	86
18. <i>Instalasi Mimpiku</i>	86
19. <i>Enggan Menyentuh Bumi</i>	87
20. <i>Neraka Kota</i>	87
21. <i>Sesaji Demokrasi</i>	88
22. <i>Oleh-oleh Dari Mimpi</i>	88
23. <i>Intelektual ke-Aku-an</i>	89
24. <i>Puing-puing Tragedi</i>	89
25. <i>Melayang</i>	90
26. <i>Dekrassurd (made in Indonesia)</i>	90
27. <i>Fantazeitgeista (made in Indonesia)</i>	91
E. Foto Poster Pameran	92
F. Foto Suasana Pameran	93
G. Katalogus Pameran	97

BAB I

PENDAHULUAN



Seni adalah bagian dari kebudayaan umat manusia yang cukup lama berkembang dan berubah sebagai ciri peradaban suatu bangsa. Seni zaman prasejarah yang belum mengenal tulisan atau huruf yang kemudian berkembang berturut-turut dengan munculnya seni Mesir Kuno, klasik (Greco Roman), Gothik, Renaissance, Barok, kesemuanya tadi pernah mengalami masa kejayaannya atau pernah mengalami puncak-puncak perkembangannya. Perkembangan seni selanjutnya, kemudian hanya merupakan pengambilan corak-corak seni tersebut.¹

Sumbangan konsep seni pada jaman Renaissance yang berupa penghargaan terhadap konsep seni yang bersifat individual memecah tradisi sebelumnya yaitu bahwa seni itu bersifat komunal, hal ini kemudian dalam perkembangannya yang lebih lanjut menyebabkan munculnya seni yang merupakan ungkapan individu dari penciptaannya, dan hal ini menyebabkan orang lain sukar atau tidak mudah memahaminya.

Dalam setiap periode perkembangan, seni tidak bisa lepas dari pengaruh geografi, latar belakang sosial, latar belakang kepercayaan dan sebagainya, yang melingkupi masyarakat dimana seni itu muncul dan berkembang.

Pada setiap perkembangan periode seni selalu muncul individu-individu yang karena totalitasnya didalam bekerja, kemudian berhasil menciptakan

¹ Herberd Read., *Pengertian Seni*, Bagian Kedua, Penterjemah Soedarso Sp., Yogyakarta: STSRI, 1973, h. 39.

karya-karya seni yang menjadi *masterpiece* (karya abadi) dan menjadi cap/ciri khas dari periode seni dimana ia hidup dan berkarya. Leonardo Davinci, Raphael, Michael Angelo, sampai kemudian Paul Cezanne, Picasso dan Braque dengan kubismenya dan kemudian seniman-seniman yang lainnya merupakan individu-individu, yang kemudian menjadi tokoh yang memperjuangkan eksistensi konsep-konsep seninya dalam setiap periode seni dengan karya-karyanya.

Bila kita melihat gerak laju perkembangan konsep-konsep atau pemikiran-pemikiran seni tersebut tadi maka dapat diketahui bahwa tuntutan utama untuk dapat mengembangkan konsep-konsep seni adalah sikap kreatif untuk mendapatkan *novelty* (kebaruan). Kreativitas untuk mendapatkan *novelty* tadi kemudian berkembang pesat dan amat variatif bentuk-bentuknya, sehingga tidak mustahil dalam perkembangan seni dewasa ini muncul gagasan-gagasan baru yang segar seperti seni dalam bentuk yang non konvensional (instalasion art, video art, happening art, performance art), karena para seniman kreatif sudah tidak bisa lagi mewadahi ide-ide atau konsep-konsep kreatifnya dengan menggunakan/memakai bentuk seni yang konvensional seperti seni lukis, seni patung, seni grafis, seni desain, seni kriya dan lain-lain.

Atas dasar perkembangan cara ungkap seni yang non konvensional inilah nampaknya kebebasan olah cipta secara kreatif benar-benar tidak terbatas kemungkinannya dan oleh sebab itu saya tertarik untuk ikut menggunakan media yang non konvensional tersebut tadi.

Adapun konsep atau pemikiran dan permasalahan seni yang saya coba ungkapkan dalam penulisan ini yang berjudul “Fantasia Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Lukisan”.

A. Penegasan Judul

Dalam uraian ini akan diuraikan secara rinci mengenai judul “ Fantasia Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Lukisan “, agar tidak terjadi salah pengertian dalam mengartikan judul tersebut di atas maka saya akan memberikan batasan-batasan pengertian sebagai berikut :

Fantasia

Menurut Kamus Lengkap Bahasa Inggris -Indonesia, Indonesia – Inggris:

Fantasia adalah Impian ; Khayal.²

Sedangkan menurut kamus Filsafat :

Fantasia adalah sinonim dari Imajinasi yang berarti kemampuan membentuk kesan-kesan atau konsep-konsep mental yang sesungguhnya tidak ada bagi indera-indera.³

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia :

² S. Wojowasito-Tito Wasito W, *Kamus Lengkap Bahasa Inggris-Indonesi, Indonesia-Inggris*, Bandung: Hasta, 1991, h. 57.

³ *Ibid.*, h. 57.

Imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar-gambar (lukisan) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang.⁴

Jadi Fantasia adalah daya pikir untuk menciptakan gambar-gambar (lukisan) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang.

Inspirasi

Menurut Ensiklopedia Indonesia :

Inspirasi adalah pengalaman yang dirasakan sebagai dorongan jiwa yang menuntun seseorang kearah suatu kegiatan kreatif.⁵

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia:

Inspirasi adalah ilham.⁶

Jadi pengertian judul “Fantasia “ adalah :

Segala macam daya pikir, impian-impian, imajinasi-imajinasi, perasaan-perasaan (emosi) serta pengalaman-pengalaman yang sengaja digunakan untuk menciptakan gambar-gambar, lukisan-lukisan dan karya-

⁴ W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1995, h. 372.

⁵ *Ensiklopedia Indonesia*, Ichtiar Baru Van Hoeve, Jakarta: 1982, h. 1455.

⁶ Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (edisi kedua)*, Jakarta: Balai Pustaka, 1994, h. 382.

karya seni rupa lainnya. Dalam hal ini perlu dijelaskan bahwa pengertian judul tadi erat kaitanya dengan segala sesuatu yang pernah saya alami, sehingga hal-hal tadi kemudian saya gunakan sebagai sumber inspirasi bagi penciptaan karya-karya seni rupa saya.

B. Ide dan Konsep Pewujudan

Seorang seniman dengan kemampuan intuitifnya menyesuaikan diri dengan keadaan-keadaan beserta tantangan-tantangan hidup dalam lingkungannya dimana ia hidup. Biasanya tantangan-tantangan tadi dapat diekspresikan oleh seniman dengan menggunakan media yang terdapat dalam lingkungan dimana ia hidup atau berada. Hal ini mungkin terjadi karena baik secara langsung maupun tidak langsung ia telah menjadi pengamat atas segala sesuatu yang terjadi di dalam lingkungannya maupun didalam dirinya sendiri.

Hal ini juga terjadi pada diri saya sendiri seperti peristiwa-peristiwa yang bersumber dari konflik-konflik antar individu maupun antar golongan/kelompok kadang-kadang saya rasakan dan saya anggap lucu dan aneh, karena sesungguhnya manusia yang sudah dikaruniai oleh sang Maha Pencipta dengan hati nurani yang luhur ternyata tidak dapat menggunakannya dengan baik dalam hidupnya.

Bertitik tolak dari peristiwa-peristiwa tadi kemudian saya merenungkan secara mendalam sehingga kemudian sampai terbawa dalam alam mimpi. Akibatnya adalah muncul gambaran-gambaran yang serba aneh, serba asing bahkan terjadi kemunculan bentuk-bentuk serta makhluk-makhluk yang aneh-

aneh kadang-kadang juga lucu, yang apabila saya renungi lebih jauh tidak mustahil hal ini terjadi oleh karena hasil akumulasi dari pengalaman-pengalaman dan peristiwa-peristiwa yang menimpa pada diri saya.

Selanjutnya apa yang saya alami tadi kemudian menggugah kesadaran saya untuk menggunakannya sebagai sumber inspirasi bagi ide-ide saya untuk mengekspresikannya dengan memakai media gambar-gambar, lukisan-lukisan, atau bentuk-bentuk karya-karya seni rupa yang lainnya.

Adapun ide-ide tersebut tadi yang masih berupa angan-angan dalam dunia idea akan saya coba ungkapkan dengan bentuk visual yang merupakan pewujudan dari angan-angan didunia idea tadi.

Dalam mewujudkan ide-ide tadi saya mempunyai tegangan/patokan yang selanjutnya akan saya pakai sebagai konsep pewujudan bagi karya-karya seni rupa saya seperti, membuat visualisasi bentuk-bentuk dari makhluk-makhluk aneh yang kadang-kadang bersifat asing menyeramkan, lucu dengan menggambar, melukisnya.

Namun kadang-kadang tidaklah cukup gambar dan lukisan yang saya buat tadi untuk mewadahi ide-ide saya tersebut. Sehingga kemudian saya mencoba untuk meluaskan media cara ungkap saya tidak terbatas hanya dengan media gambar dan lukisan namun saya mencoba untuk menggunakan media-media yang bersifat non konvensional agar bisa mewadahi cara ungkap bagi ide-ide saya tadi.

Tidak mustahil cara ungkap yang non konvensional ini saya menggunakan material/bahan yang dapat kita temui dalam kehidupan kita sehari-hari seperti misalnya plastik-plastik bekas, pembungkus rokok (kantong-kantong *tas kresek*

dan sebagainya) bungkus-bungkus rokok, kesemuanya ini saya rangkum dan saya olah sesuai dengan pengalaman-pengalaman saya yang berkaitan dengan penciptaan karya seni baik yang saya dapat baik secara formal dari sekolah non formal diluar sekolah menjadi sebuah karya seni yang kiranya dapat menampung/mewadahi ide-ide saya serta dapat dipertanggung jawabkan.

