

**TOKOH KARTUN SUPERHERO
SEBAGAI REFLEKSI**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

I Putu Gede Padma Sumardiana

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

2010/2011

TOKOH KARTUN SUPERHERO SEBAGAI REFLEKSI

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
KW.	3560/A/S/2011	
KLAS		
TERIMA	12-3-2011	T/P



I PUTU GEDE PADMA SUMARDIANA

NIM : 051 1718 021

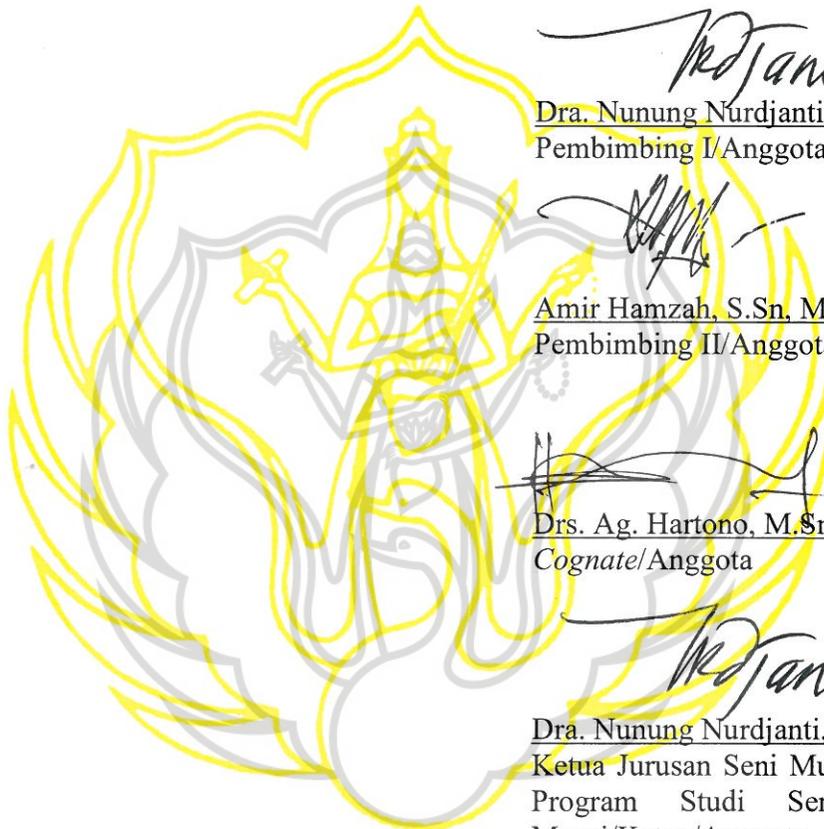


Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1
dalam bidang Seni Rupa Murni

2010/2011

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

TOKOH KARTUN SUPERHERO SEBAGAI REFLEKSI diajukan oleh I Putu Gede Padma Sumardiana, NIM 051 1718 021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2011 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



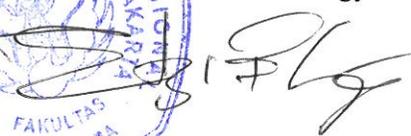

Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum.
Pembimbing I/Anggota


Amir Hamzah, S.Sn, M.A.
Pembimbing II/Anggota


Drs. Ag. Hartono, M.Sn.
Cognate/Anggota


Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum.
Ketua Jurusan Seni Murni/Ketua
Program Studi Seni Rupa
Murni/Ketua/Anggota

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,


DR. M. Agus Burhan, M.Hum.
NIP. 19600408 198601 1 001

Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada Ayahanda dan Ibunda terkasih . . .



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa penulis panjatkan atas terselesaikannya laporan/penulisan, sekaligus melaksanakan pameran Tugas Akhir dengan lancar. Tugas Akhir ini dibuat sebagai syarat mengakhiri jenjang studi di Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini penulis banyak menerima bantuan dari berbagai pihak dan untuk itu melalui pengantar yang singkat ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum., Selaku Dosen Pembimbing I dan Ketua Jurusan Seni Murni FSR ISI Yogyakarta, telah banyak membantu pada struktur penulisan Tugas Akhir ini
2. Amir Hamzah, S.Sn., M.A, Selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu penulis dalam penulisan Tugas Akhir ini
3. Drs. Ag. Hartono, M.Sn., selaku Penguji ahli (*Cognate*) atas masukan dan koreksi yang diberikan
4. Drs. Effendi., selaku Dosen Wali, semoga lekas sembuh
5. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
6. Segenap Dosen Jurusan Seni Murni serta seluruh staf dan civitas akademika Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Kedua orang tua, Ayahanda I Ketut Adi & Ibunda Ni Luh Supadmi, S.Ag. atas doa, motivasi berupa moril dan materiil serta kesabarannya dalam mengayomi penulis

8. Saudaraku, I Made Hendra Guna atas cinta kasihnya
9. Kakek-Nenek dan keluarga besar/*My Big Family, love u full*
10. Cintaku Ni Made Ari Setiawati, terimakasih atas perhatiannya selalu untuk ku
11. *My Brow* I Kadek Yudi Astawan, S.Sn terimakasih atas bantuannya yang selama ini telah banyak memberikan wejangan-wejangan seninya, semoga Tuhan membalas amal kebaikanmu. Sukses terus astungkara
12. Terimakasih juga kepada I Putu Gede Pageh Usianto dan Wisnu (Sang Prabu Li) untuk disain & Jeprat-jepretnya, semoga Tuhan memberkati
13. Teman-teman angkatan 2005 selamat berjuang
14. Koyo dan Elizabeth Nita Kurniasih, S.S., Pande Nym. Wijaya Suta, S.Sn dan Parjiatun, Wira Buana dan Essak, Komang Praptika Kamalia Jaya dan Desak Putu Eka Parwati, Putu Eka Adi Saputra (dolir) dan Made Dwi Handayani, Jung Tut dan Lady, Lele ca'em (Sang Prabu Liiiii-bedit), terimakasih sudah menampung ke-*mumet*-an sekaligus mengobatinya dengan meluangkan waktu bersama penulis untuk kiranya berbagi wira cerita
15. Lik Ciwik & Cafe 2000 atas kebaikannya selama ini, semoga Tuhan membalasnya Amien
16. Terimakasih kepada keluarga Tatasan mania, kangen sama kumpulan-kumpulnya nih
17. Terimakasih kepada Si Putih motor kesayangan yang selalu siap sedia mengantarkan penulis dalam beraktifitas di jalan hehehe
18. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan disini satu-persatu. Tanpa mengurangi rasa hormat serta terima kasih, semoga hasil dari Tugas Akhir ini

bisa memberikan manfaat serta kegunaan sebaik-baiknya, untuk diri penulis maupun bagi masyarakat pada umumnya. Hanya Tuhan Yang Maha Esa yang mampu memberikan balasan atas segala kebaikan yang telah diberikan dari semua pihak tersebut di atas.



Yogyakarta, 17 Januari 2011

Penulis

Handwritten signature of I Putu Gede Padma Sumardiana

I Putu Gede Padma Sumardiana

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Persembahan	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR KARYA	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Makna Judul	5
BAB II KONSEP	7
A. Konsep Penciptaan	7
B. Konsep Pewujudan	12
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	21
A. Bahan	22
B. Alat	23
C. Teknik	24
D. Tahapan Pembentukan	25

BAB IV TINJAUAN KARYA	36
BAB V PENUTUP	58
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	62



DAFTAR GAMBAR

1. Gambar I Tokoh Kartun Amerika.....	10
2. Andy Warhol, <i>Campbell's Soup Can (Tomato)</i>	15
3. Roy Lichtenstein, <i>look mickey</i>	16
4. I Nyoman Masriadi, " <i>Batman/Jagoan Neon</i> "	17
5. I Putu Sutawijaya, " <i>Bekerja Keras Bersama Membangun Tantangan Baru</i> ".....	18
6. Bambang Toko Witjaksono, " <i>Tak Ada Yang Menghalangi Rasa Cinta</i> ".....	19
7. Erizal As, " <i>Rindu Hijauku</i> "	20
8. Mempersiapkan alat dan bahan.....	26
9. Memasang kanvas pada spanram.....	27
10. <i>Browsing internet</i>	28
11. Memabaca komik.....	29
12. Membuat sketsa pada kertas.	30
13. Memindahkan sketsa pada bidang kanvas.....	31
14. Menerapkan teknik transparan.....	32
15. Menerapkan teknik Opaque pada karakter <i>Superhero</i>	33
16. <i>Finishing</i> dengan membubuhkan tandatangan.....	34
17. Karya selesai.....	35

DAFTAR KARYA

18. BOLA SEMANGAT Akrilik di Kanvas, 110 cm x 100 cm, 2010.....	38
19. MANUSIA ES Akrilik di Kanvas, 80 cm x 130 cm, 2010.....	39
20. KOMPETISI Akrilik di Kanvas, 140 cm x 100 cm, 2010.....	40
21. PENGEMBALA MODERN Akrilik di Kanvas, 100 cm x 120, 2010.....	41
22. UNJUK GIGI Akrilik di Kanvas, 110 cm x 140 cm, 2010.....	42
23. ZORRO VS ZERO Akrilik di Kanvas, 130 cm x 150 cm, 2010.....	43
24. <i>THE FLASH</i> Akrilik di Kanvas, 50 cm x 180 cm, 2010.....	44
25. KONFERENSI MEJA BUNDAR Akrilik di Kanvas, 80 cm x 100 cm, 2010.....	45
26. <i>SURPRISE</i> Akrilik di Kanvas, 150 cm x 140 cm, 2010.....	46
27. TOYS-TOYS KAPITAL Akrilik di Kanvas, 180 cm x 140 cm, 2010.....	47
28. <i>SURVIVE</i> Akrilik di Kanvas, 150 cm x 130 cm, 2010.....	48
29. <i>SUPERMAN</i> juga <i>MANUSIA</i> Akrilik di Kanvas, 140 cm x 120 cm, 2010.....	49
30. PEMUTIHAN # 1 Akri di Kanvas, 150 cm x 130 cm, 2010.....	50
31. PEMUTIHAN # 2 Akrilik di kanvas, 130 cm x 150 cm, 2010.....	51
32. <i>MONSTER BURGER</i> Akrilik di Kanvas, 100 cm x 80 cm, 2010.....	52
33. BELAJAR TERBANG Akrilik di Kanvas, 80 cm x 130 cm, 2010.....	53
34. KOAR-KOAR Akrilik di Kanvas, 140 cm x 120 cm, 2010.....	54

35. *AMBIGU* Akrilik di Kanvas, 150 cm x 130 cm, 2010.....55

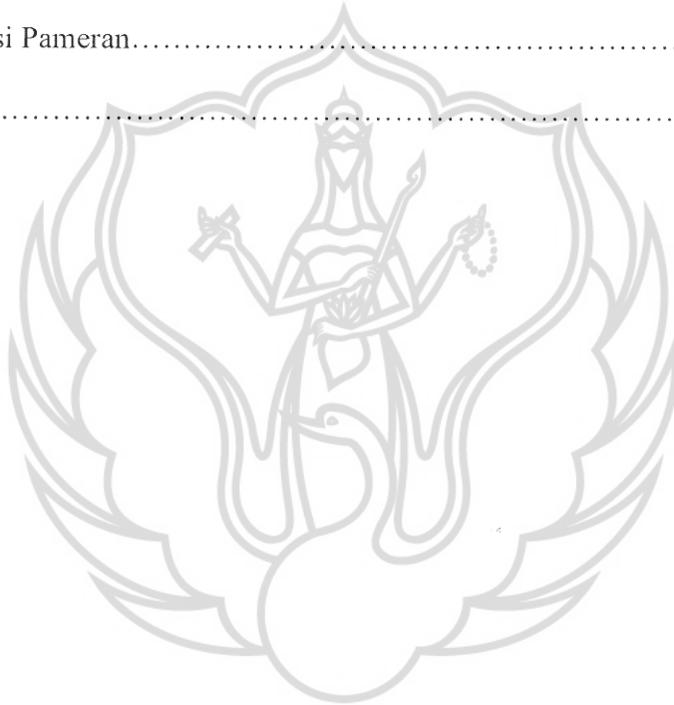
36. *TAKE A REST* Akrilik di Kanvas, 100 cm x 120 cm, 2010..... 56

37. *MY HERO* Akrilik di Kanvas, 120 cm x 250 cm, 2010.....57



DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto Diri dan Biodata Mahasiswa.....	62
Aktifitas pameran.....	63
B. Foto Poster Pameran.....	64
1. Poster pameran dalam ruangan.....	64
2. Poster pameran luar ruangan.....	65
C. Foto Situasi Pameran.....	66
D. Katalog.....	67



BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Penciptaan

Zaman selalu berubah dan setiap transisinya mempunyai penawaran kemolekan ataupun keunggulan yang lahir sebagai penanda kebaruan. Kebaruan itu tidak murni benar-benar baru tetapi merupakan refleksi zaman sebelumnya. Zaman lampau adalah cermin untuk kehidupan zaman sekarang dan begitu selanjutnya yakni masa sekarang adalah dasar berpijak zaman yang akan datang. Contoh kecil yang penulis rasakan sebagai komparasi (perbandingan) zaman yaitu pada masa kecil (masa lalu) perasaan kangen kepada kerabat ataupun teman bisa direalisasikan melalui reuni (silaturahmi), tetapi zaman sekarang kangen itu sudah “dilipat” zaman, semisal sms (*short message*), telpon atau *on line* di *facebook* sudah dapat mengatasi rasa kangen tersebut. Contoh lain adalah hilangnya *moment-moment* masa kecil tentang permainan-permainan tradisional yang bernilai kolektif seperti petak umpet, perang-perangan, bermain kelereng dan loncat tali (khususnya di Bali). Hal tersebut seiring dengan dongeng-dongeng tentang epos Ramayana dan Mahabrata kedudukannya sudah digeser oleh *film* kartun dengan narasi heroiknya, seperti *Dragon Ball*, *Superman*, *Batman*, *Wonder Women*, *Spiderman*, *Flash* dan *Hulk*.

Sebagai bagian dari masyarakat yang hidup saat ini, penulis juga termasuk orang yang menggemari kartun dalam film maupun gambar. Kartun sudah menjadi bagian dari keseharian, dapat disaksikan tampil di layar kaca dan layar lebar. Kartun dijadikan bahasa untuk mengkomunikasikan fantasi melalui bahasa

gambar yang menghibur, contohnya pada tokoh-tokoh *Superhero* dengan segala kemampuan dan kekuatan super yang dimilikinya.

Betapa menariknya tokoh-tokoh kartun *Superhero* ditampilkan sebagai sosok yang berkemampuan luar biasa citranya dikenal mewakili golongan kebaikan. Karakter yang dihardirkan pada tokoh-tokoh tersebut terkadang tampil humoris juga menarik hingga disukai banyak orang dan dengan bantuan media dia menjadi lebih dikenal menjadi ikon yang meng-*universal*. Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis mengangkat persoalan kehidupan manusia dengan menengahkan tokoh kartun *Superhero* sebagai *subject matter*nya.

B. Rumusan Penciptaan

Permasalahan yang hadir silih berganti pada manusia seakan-akan menjadi cambuk motivasi untuk lebih giat, cekatan dan awas terhadap lingkungannya. Berbagai trik, inisiatif, strategi dibutuhkan untuk menemukan solusi memecahkan permasalahan yang muncul dari berbagai tempat, baik dari diri, lingkungan sosial sampai pada kehendak alam. Dari persoalan-persoalan tersebut pada penulis menimbulkan suatu pemikiran untuk memunculkannya ke dalam karya seni lukis yang dalam konteks ini, berupa kartun dengan tokoh-tokoh *Superhero* sebagai *subject matter*.

Kartun menjadi bentuk gambaran keinginan penulis untuk merefleksikan berbagai polemik kehidupan yang terjadi baik dalam diri penulis maupun lingkungan sekitar, keinginan untuk menetralsir ketidakberdayaan terhadap permasalahan-permasalahan yang kian kompleks, kemudian akan ditransformasikan menjadi ide dalam penciptaan karya seni lukis. Karya-karya

yang tercipta merupakan refleksi persoalan kehidupan sosial melalui pengamatan penulis.

Bertolak dari permasalahan di atas, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tokoh kartun *Superhero* menjadi refleksi dari polemik kehidupan ?
2. Melalui bentuk atau idiom-idiom seperti apakah kartun tersebut diwujudkan dalam karya seni lukis ?
3. Bagaimanakah pengelolaan elemen-elemen seni rupa dan pengorganisasiannya dalam mendukung pewujudan karya seni lukis ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Menciptakan karya seni lukis dengan mengangkat Tokoh Kartun *Superhero* sebagai Refleksi, dihasratkan akan menjadi bahan perenungan sekaligus cerminan bagi penulis maupun apresian.
2. Mewujudkan inspirasi yang didapat dari pengalaman dan pengamatan terhadap kartun dalam karya seni lukis.
3. Mengingat kembali pentingnya keseimbangan dalam menjalani kehidupan.
4. Menambah keragaman dan memperkaya bahan referensi penciptaan karya seni lukis, khususnya pengembangan teknik, bagi mahasiswa Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (khususnya) dan khasanah Seni Rupa (umumnya).

D. Makna Judul

Judul Tugas Akhir ini adalah :

“TOKOH KARTUN SUPERHERO SEBAGAI REFLEKSI”

Untuk menghindari salah pengertian terhadap penulisan judul seperti di atas, maka perlu diberi penjelasan beberapa istilah yang berkaitan dengan judul tersebut :

- Tokoh : Bangun; bentuk; rupa; faetur; pelaku (dalam cerita roman); (kias) orang yang memiliki keunggulan dan mempunyai jasa besar dalam organisasi.¹
- Kartun : Gambar dengan penampilan yang lucu, berkaitan dengan keadaan yang sedang berlaku (terutama mengenai politik).²
- Superhero : Figur atau tokoh yang memiliki kekuatan khusus dan sarat dengan sifat kepahlawanan.
- Refleksi : Gerakan, pantulan diluar kemauan (kesadaran) sebagai jawaban suatu hal atau kegiatan yang datang dari luar : penyair pada hakikatnya adalah suatu -- dari masyarakat sekelilingnya.³

Jadi yang dimaksud dengan pengertian judul “Tokoh Kartun Superhero sebagai Refleksi” sesuai makna leksikal tersebut di atas adalah bentuk, wujud, rupa atau gambar dengan penampilan yang lucu dan bersifat kepahlawanan dijadikan pertimbangan pemikiran/renungan untuk selanjutnya divisualisasikan dalam wujud karya seni lukis. Wujud atau kartun yang lucu kemudian dikaitkan

¹ Risa Agustini, S.Pd, *Kamus Ilmiah Populer Lengkap*, (Surabaya: Serba Jaya), p.519

² Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ketiga*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2005), p.510

³ *Ibid.*, p.939

dengan persoalan-persoalan kehidupan yang direpresentasikan melalui karya seni lukis.

Bagi penulis yang dimaksud dengan judul Tugas Akhir “Tokoh Kartun Superhero sebagai Refleksi” adalah representasi persoalan-persoalan kehidupan sosial penulis yang dianggap sinkron, kemudian ditransformasikan melalui bahasa ungkap berupa kartun berkarakter *superhero*/sifat kepahlawanan. Perihal tersebut di atas divisualisasikan menjadi karya seni lukis yang bermuara menjadi cerminan dalam menjalani hidup.

