

**POTRET AKTOR
DALAM KARYA SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Eka Novrian Nursyah

NIM 1112210021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

**POTRET AKTOR
DALAM KARYA SENI LUKIS**



**Eka Novrian Nursyah
NIM 1112210021**

**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
2018**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

POTRET AKTOR DALAM KARYA SENI LUKIS diajukan oleh Eka Novrian Nursyah, NIM 1112210021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2018 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



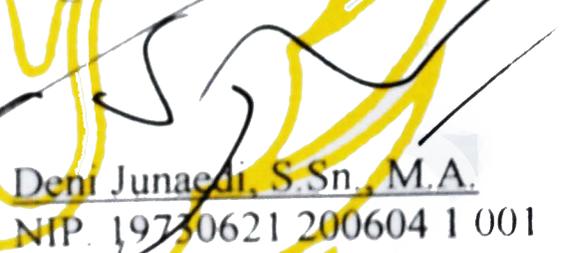
Amir Hamzah, S.Sn., M.A.
NIP. 19700427 199903 1 003

Pembimbing II/Anggota



Warsono, S.Sn., M.A.
NIP. 19760509 2003120 1 001

Cognate/Anggota

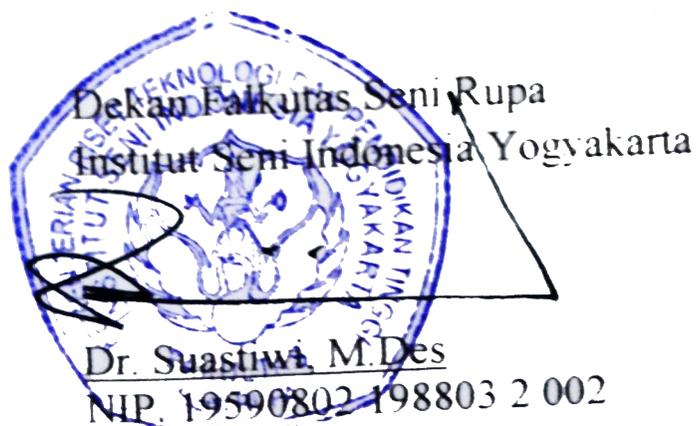


Dedi Junaedi, S.Sn., M.A.
NIP. 19730621 200604 1 001

Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/Anggota



Lutse Lambert D.M, S.Sn., M.Sn.,
NIP. 19761007 200604 1 00 1



KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim,

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat beserta hidayah-Nya yang dilimpahkan kepada hamba-Nya, dengan disusunnya laporan ini sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa S-1 Fakultas Seni Rupa, Jurusan Seni Murni, Program Studi Seni Rupa Murni, Minat Utama Seni Lukis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan judul “POTRET AKTOR DALAM KARYA SENI LUKIS”.

Dengan terselesaikannya penulisan Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Amir Hamzah, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing I.
2. Warsono, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II dan Dosen Wali.
3. Deni Junaedi S.Sn., M.A., selaku *Cognate*.
4. Lutse Lambert D.M., S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
5. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
6. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Segenap Dosen Jurusan Seni Murni ISI Yogyakarta.
8. Ibu Nurmaini, Ibu Nuraini, uda Eko Aprian dan Eky Febrian, uni Desvitri dan Gustivera tercinta.
9. Ika Sir'ana, Romel, Ega, Ipan, Rio, Agus, Nanda, Jon, dan seluruh sahabat lain, yang telah membantu dan tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Laporan ini merupakan awal dari proses penciptaan dalam Seni Lukis. Penulis sendiri menyadari bahwa masih banyaknya kekurangan yang ada, sehingga saran dan kritik sangat diharapkan demi kemajuan dan pengembangan diri dan proses berkarya selanjutnya dalam berkesenian.

Akhir kata, semoga apa yang penulis persembahkan ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin. Terima kasih.

Yogyakarta,

Penulis



DAFTAR ISI

Halaman Judul ke-1.....	i
Halaman Judul ke-2.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR KARYA TUGAS AKHIR.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Makna Judul	4
BAB II. KONSEP.....	9
A. Konsep Penciptaan	9
B. Konsep Bentuk/Wujud.....	19
C. Konsep Penyajian	23
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....	25
A. Bahan.....	25
B. Alat	27
C. Teknik.....	28
D. Tahapan Pembentukan.....	28
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	36
BAB V. PENUTUP.....	78
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	72
A. CV (<i>Curriculum Vitae</i>)	72
B. Poster Pameran	74
C. Katalog Pameran.....	75
D. Foto Suasana Pameran.....	76

DAFTAR GAMBAR

1. Gb.1. Poster film <i>Le Havre</i>	13
2. Gb.2. Potongan adegan film <i>The Artist</i>	15
3. Gb.3. Ewan Mc Gregor sebagai Renton dalam film <i>Trainspotting</i>	16
4. Gb.4. Agus Suwage, <i>The Times They Are A Changing series Thom Yorke</i> . 20	
5. Gb.5. Andy Warhol, <i>Dennis Hopper</i> ,	21
6. Gb.6. Edward Hopper, <i>Nighthawks</i>	22
7. Gb.7. Kanvas yang sudah direntangkan di kayu spanram.	29
8. Gb.8. Persiapan alat dan bahan	29
9. Gb.9. Buku yang digunakan untuk mempelajari objek.....	31
10. Gb.10. Membuat sketsa global di atas kanvas.	32
11. Gb.11. Melakukan pengeblokan dasar pertama	32
12. Gb.12. Melakukan pengeblokan dasar kedua.....	33
13. Gb.13. Tahap <i>finishing</i>	34

DAFTAR KARYA TUGAS AKHIR

1. Karya TA 1. <i>Looks Like Jhonny</i> , 90x70 cm, 2016.....	36
2. Karya TA 2. <i>Pose</i> , 90x70 cm, 2016.....	38
3. Karya TA 3. <i>Frank</i> , 90x70 cm, 2017	41
4. Karya TA 4. <i>Willam Bradley Pritt</i> , 120x80 cm, 2017.....	44
5. Karya TA 5. <i>Travis</i> , 90x70 cm, 2016	46
6. Karya TA 6. <i>Hate</i> , 55x100 cm, 2017.....	48
7. Karya TA 7. <i>Control</i> , 80x60 cm, 2017.....	50
8. Karya TA 8. <i>Guido</i> , 50x80 cm, 2017.....	52
9. Karya TA 9. <i>Psycho</i> , 70x90 cm, 2017.....	54
10. Karya TA 10. <i>Ed Wood</i> , 80x100 cm, 2017.....	56
11. Karya TA 11. <i>Hendry Fonda #1</i> , 60x80 cm, 2016	58
12. Karya TA 12. <i>Godard</i> , 80x60 cm, 2016	60
13. Karya TA 13. <i>Young Wes Anderson</i> , 90x70 cm, 2017.....	62
14. Karya TA 14. <i>Young Renton</i> , 50x80 cm, 2016.....	64
15 Karya TA 15. <i>The Actor</i> . 60x80 cm, 2016	66
16. Karya TA 16. <i>Louis Bunuel</i> , 60x90 cm, 2017	68
17. Karya TA 17. <i>Mc Murphy</i> , 120x80 cm, 2017	70
18. Karya TA 18. <i>Hendry Fonda #2</i> , 83x120 cm, 2017	72
19. Karya TA 19. <i>Rick</i> , 70x90 cm, 2017	74
20. Karya TA 20. <i>John Lurie</i> , 60x80 cm, 2017	76

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seni rupa, terutama seni lukis adalah rekam jejak pengalaman hidup seseorang, baik itu pengalaman batin ataupun pengalaman empiris yang diungkapkan dalam bentuk karya lukisan. Berbagai pengalaman yang diwujudkan tidak hanya didapatkan seniman dari pengalaman pribadi, namun dapat hadir melalui hal-hal di sekitar yang bersinggungan dan masuk ke dalam diri seniman. Faktor yang dapat bersinggungan kepada seniman dapat dari mana saja, entah itu dari keluarga, masyarakat, media cetak atau elektronik, dan bahkan bentuknya beragam, bisa berupa hasil karya seni, aktivitas budaya dan lain sebagainya. Faktor yang memengaruhi dalam penciptaan ini adalah kecenderungan dalam menikmati film dan menitikberatkan pada persoalan aktor sebagai fokus atau objek utama dalam proses perwujudan karya.

Latar belakang munculnya gagasan dalam penciptaan ini berawal dari kekaguman terhadap dunia perfilman, ketika penulis masih berdomisili di kampung halaman, yakni Padang. Berangkat dari kesadaran diri untuk mengetahui lebih jauh tentang suatu hal, baik tentang pengetahuan baru, permasalahan kehidupan, pemahaman karakter tokoh atau seseorang, dorongan untuk menikmati sebuah karya film pun akhirnya muncul. Selain itu, dorongan ini hadir seiring dengan munculnya kesadaran diri, bahwa dalam proses berkesenian dibutuhkan semacam stimulus untuk membantu proses berkarya. Menonton film dapat memberikan sejumlah manfaat, seperti memberikan inspirasi, motivasi maupun pengetahuan baru, membentuk karakter, maupun meningkatkan imajinasi, dan lain-lain. Selain itu, penulis beranggapan bahwa ketika menikmati sebuah film, seperti dihadapkan pada sebuah karya seni, yang mana memiliki kompleksitas, baik secara teknik pembuatan, narasi dan nilai-nilai yang ingin disampaikan, maupun karakter tokoh yang berusaha diciptakan. Efek atau pengaruh yang didapat dari kegiatan menonton ini lah yang kemudian akan membangkitkan wawasan dan memperkaya referensi dalam proses berkesenian.

Kebiasaan menonton film ini tidak hanya berlangsung saat di kampung halaman, namun juga dilakukan selama penulis pindah ke Yogyakarta untuk menempuh studi ke jenjang Perguruan Tinggi. Di Yogyakarta akses untuk memperoleh film lebih terbuka lebar dibandingkan di kampung halaman. Beberapa film yang semula sulit didapat, perlahan dapat diperoleh hanya dengan mengakses melalui berbagai media maupun ke tempat jasa penyedia film. Tidak dapat dipungkiri, kondisi ini merupakan sebuah solusi untuk memenuhi kebutuhan sekaligus semakin menambah minat untuk mengoleksi, mempelajari dan mengapresiasi dunia perfilman. Mulai dari mengoleksi film, memahami jenis film, hingga mempelajari berbagai jenis karakter aktor yang ada di dalam cerita.

Ketertarikan yang hadir bukan hanya datang dari narasi yang dibangun dalam film atau kecerdasan Sutradara dalam mengatur jalannya pembuatan karya, namun penulis juga cenderung tertarik dengan aktor yang melakoni sebuah peran. Dapat dikatakan jika pengamatan yang selama ini dilakukan terhadap film, bermuara pada satu hal, yakni aktor. Penulis beranggapan bahwa tanpa adanya aktor yang tepat, pesan maupun karakter yang berusaha ingin dibangun di dalam film tidak mampu tersampaikan dengan baik kepada penikmat film. Untuk itulah aktor memiliki arti penting. Di dalam dunia perfilman, posisi aktor sangat menentukan hidup matinya cerita, ini dikarenakan aktor mampu membangun pengalaman-pengalaman estetis bagi penikmat film, mampu membawa gambaran peran yang kuat dalam cerita serta mampu menghidupkan karakter tokoh tanpa membawa identitas nyata dari dirinya.

Setelah melalui pengamatan dan pertimbangan yang cukup panjang, kemudian muncullah keinginan pribadi untuk mewujudkan dan menghadirkan kembali figur aktor dalam karya seni lukis. Hal ini dimaksudkan sebagai wujud atau ungkapan dari rasa ketertarikan pribadi terhadap film, memberikan pengetahuan kepada masyarakat luas terkait dunia perfilman, dan membangkitkan pengertian tentang karakter/watak tokoh lebih dalam melalui karya seni.

Berbagai jenis karakter aktor memiliki potensi estetis jika dibahasakan melalui visual dalam bentuk seni lukis. Melalui pengorganisasian visual dan berbagai penjelajahan kemungkinan dalam mengolah ide-ide dalam bentuk 2

dimensional, tentunya setiap karakter tokoh mampu terlihat lebih jelas melalui karya. Upaya penjelajahan berbagai kemungkinan baru terkait perwujudan visual dapat dilihat dari bagaimana penulis berusaha mengembangkan objek yang sudah ada dan melakukan berbagai penambahan-penambahan objek atau ekspresi pribadi sehingga tercipta menjadi gambaran/ objek yang baru.

Penulis berupaya untuk menghadirkan kembali bagaimana penghayatan, pendalaman karakter seorang aktor dalam film ke dalam karya lukis berdasarkan adegan-adegan dalam film, sehingga pengalaman estetis dan apa yang dirasakan penonton saat menonton film dapat juga dirasakan melalui bentuk lukisan. Diharapkan melalui karya-karya lukis ini para penikmat seni dapat ikut merasakan apa yang dirasakan penulis.

B. Rumusan Penciptaan

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, yang menjadi perhatian dan pertanyaan adalah: Bagaimana perwujudan karakter aktor dihadirkan ke dalam lukisan?

C. Tujuan dan Manfaat

Seluruh karya seni lukis yang diwujudkan merupakan hasil dari pengalaman pribadi, baik itu pengalaman batin ataupun pengalaman empiris dalam merasakan pengalaman estetis yang disuguhkan oleh seorang aktor dalam melakoni perannya. Di dalamnya terdapat berbagai bentuk upaya untuk mengamati, merasakan dan bertindak melalui bahasa visual seni lukis, yang diharapkan dapat memberi manfaat bagi masyarakat luas maupun diri sendiri. Berikut beberapa uraian tentang tujuan dan manfaatnya :

1. Tujuan:

Memvisualkan seorang aktor film ke dalam karya seni lukis.

2. Manfaat:

- a. Memberikan pengetahuan kepada masyarakat luas, penikmat film, pembaca, ataupun pengamat tentang besarnya pengaruh aktor terhadap sebuah film maupun pengetahuan tentang seni lukis.

- b. Sebagai tolak ukur dari perkembangan pemikiran pribadi saat ini dan memberikan pembelajaran bagi diri sendiri dan orang lain.

A. Makna Judul

“Potret Aktor dalam Karya Seni Lukis”

Untuk menghindari timbulnya salah penafsiran pada judul tulisan ini, maka perlu adanya pembatasan perihal arti kata yang termuat dalam judul: “Potret Aktor dalam Karya Seni Lukis”. Berikut ini makna dari masing-masing kata.

Potret : “Potret atau seni potret atau lukisan potret atau patung potret, merupakan representasi seseorang atau figur manusia, dimana wacana utama yang diketengahkan adalah (rupa) wajah. Pendapat yang lebih khusus mengatakan bahwa seni potret tidak hanya sekedar merekam wajah, namun menuangkan tentang “sesuatu” yang ada pada diri seseorang kedalam kanvas. Sehingga akhirnya tidak saja wajah, namun seluruh badan dan aksesorisnya pun menjadi penting. Secara konvensional, seni potret dilihat dari aspek teknis dibuat dengan menengahkan wajah dan bahu saja; setengah badan; atau seluruh badan dalam posisi duduk atau berdiri.”¹

Aktor : “Aktor atau seniman pemeranan adalah seniman yang mewujudkan peran lakon (sosok-sosok pelaku di dalam sebuah cerita atau lakon) ke dalam realita seni pertunjukan.”²

Seni : “Segala sesuatu yang dilakukan oleh orang bukan atas dorongan kebutuhan pokoknya, melainkan adalah apa saja yang dilakukan semata-mata karena kehendak akan kemewahan, kenimatan ataupun karena dorongan kebutuhan spritual”³

¹ Mikke Susanto, *DIKSI RUPA: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa* (Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House, edisi pertama, 2011) p. 317.

² Suyatna Anirun, *MENJADI AKTOR: Pengantar Kepada Seni Peran Untuk Pentas dan Sinema* (Bandung: Rekamedia Multiprakasa, edisi pertama, 1998) p.43.

³ Mike Susanto, *Op.Cit.*, p. 354.

“Perihal keterampilan, namun untuk suatu tujuan yang khusus yang menciptakan bentuk ekspresi secara visual, auditif, atau bisa juga bentuknya dirasakan secara citrawi menyajikan sifat-sifat dasar perasaan insani”⁴

Karya Seni : “Buah tangan atau hasil cipta seni, baik bersifat fisik maupun non-fisik. Sesuatu disebut karya seni secara fisik dapat ditelaah dari beberapa sudut. Menurut Laura H. Chapman dalam *Approaches to Art in Education*, 1978 karya seni secara utuh dilihat dari segi: bentuk dan dimensi, manfaat, fungsi, medium, desain, pokok isi dan gaya. Sedangkan E.B. Feldman dalam *Art Image and Idea*, 1986, mendekatinya dari segi: 1. Fungsi seni (personal, sosial, fiskal); 2. Gaya seni (keakuratan objektif, susunan formal, fantasi emosi); 3. Struktur seni (penulisan, desain, keindahan); 4. Hubungan antar medium dan arti (lukisan, patung, arsitektur); 5. Kritik seni (teori dan pertunjukan). Sementara Denis Huisman dalam *Esthetica*, 1964, menelaah dari perangai dasar karya seni sebagai ciptaan, karya seni dalam berbagai fungsi (seni untuk seni, sosial, pendidikan dan politik). Sedang karya seni non-fisik seperti halnya ide (idea art) maupun konsep karya..”⁵

Lukis : “Ada beberapa arti yang dapat kita ambil sebagai rujukan. Pada dasarnya seni lukis merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang.”⁶

“Karya seni yang dibuat dengan cat pada permukaan, baik dari kanvas atau panel. Lukisan biasanya dimaksudkan untuk ditempatkan di *frame* dan dipamerkan di dinding, tetapi sudah ada banyak pengecualian. Juga, tindakan lukisan, yang mungkin

⁴ Suzanne K. Langer, *Problematika Seni*, terjemahan FX. Widaryanto (Bandung: STSI Bandung, 2006) p.122.

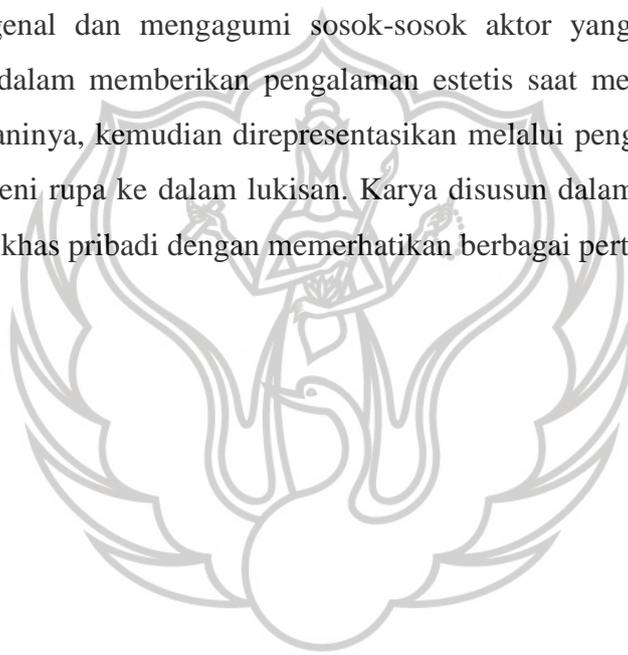
⁵ Mikke Susanto. *Op.Cit.*, p. 216.

⁶ *Ibid.*, p. 241

melibatkan berbagai teknik dan bahan, bersama dengan masalah lain artis yang memengaruhi isi dari sebuah karya”.⁷

“Suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna... yang merupakan sarana curahan hati tanpa banyak dibebani dengan hal-hal lain di luarnya.”⁸

Dengan demikian arti dari judul “Potret Aktor dalam Karya Seni Lukis” adalah upaya mewujudkan potret seorang aktor dalam lakon perannya. Seluruh ide dalam karya merupakan hasil dari pengalaman pribadi melalui proses menonton hingga mengenal dan mengagumi sosok-sosok aktor yang diyakini memiliki kemampuan dalam memberikan pengalaman estetis saat menikmati lakon yang sedang diperaninya, kemudian direpresentasikan melalui pengorganisasian unsur-unsur dasar seni rupa ke dalam lukisan. Karya disusun dalam suatu harmoni dan memiliki ciri khas pribadi dengan memerhatikan berbagai pertimbangan artistik.



⁷ <http://www.artlex.com/ArtLex/p/painting.html> (diakses pada tanggal 14 September 2017 pukul 01.00 WIB).

⁸ Soedarso Sp. *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni* (Yogyakarta: Suku Dayar Sana, 1988) p.10.