PARODI SUPERHERO SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS

JURNAL

PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

I Wayan Bayu Mandira

NIM 1212290021

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PARODI SUPERHERO SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS

JURNAL

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

I Wayan Bayu Mandira

NIM 1212290021

Pembimbing :
Deni Junaedi, S. Sn, M.A.
Wiyono, S.Sn., M.Sn.

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

PARODI SEUPERHERO SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS diajukan oleh I Wayan Bayu Mandira, NIM 1212290021, 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 29 Oktober 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Jurusan Seni Murni/
Ketua Program Studi Seni RupaMurni,

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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Judul : Parodi Superhero sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis
Oleh : I Wayan Bayu Mandira
Nim : 1212290021

Superhero telah menjadi representasi impian manusia terhadap berbagai keadaan dunia yang memerlukan pahlawan super. Superhero yang selalu tampil dengan penokohan yang sempurna, kuat dan gagah berani sejatinya sisi-sisi kemanusiaan layaknya manusia biasa. Dalam Tugas Akhir yang berjudul "Parodi Superhero sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis" ini memuat sisi kemanusian superhero dalam bentuk parodi. Superhero sebagai interpretasi manusia biasa maka Tugas Akhir ini memuat sisi kemanusiaan dari superhero tersebut sebagai ide penciptaan yang diparodikan sesuai konteks kekinian. Superhero direpresentasikan dengan menggunakan bentuk kemasan yang baru atau tampilan-tampilan visual yang lebih menarik. Dihadirkan secara deformasi sesuai dengan daya imajinasi yang dimiliki. Dengan maksud untuk merubah *image* karakter superhero tersebut jauh dari penokohannya yang selama ini dikenal. Karya-karya yang dihasilkan diharapkan mampu memberi pengaruh terhadap perkembangan seni rupa Indonesia.

Kata Kunci: parodi, superhero, komik, seni lukis.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Title : Superhero Parody as the Idea of Painting Creation

By : I Wayan Bayu Mandira

NIM : 1212290021

Superheroes have become a representation of the human dream of various world conditions that require a super hero. Superheroes who always appear with characterizations that are perfect, strong and courageous are actually humanity like ordinary people. In the Final Project entitled "Superhero Parody as the Idea of Painting Creation" this contains the humanity side of superheroes in the form of parodies. Superhero as an ordinary human interpretation, this Final Project contains the humanity side of the superhero as the idea of parodied creation according to the present context. Superheroes are represented by using a new form of packaging or more attractive visual displays. Presented in deformation in accordance with the imagination that is owned. With the intention to change the superhero character image far from the character that has been known. The works produced are expected to be able to influence the development of Indonesian art

Key Word: parodies, superheroes, comics, painting.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

A. Latar Belakang Penciptaan

Setiap pribadi atau individu manusia memiliki kenangan masa kecil. Berbagai kenangan masa kecil tersebut selalu memiliki kesan yang pasti sangat sulit untuk dilupakan, dari yang menyenangkan, sedih, mengharukan, hingga yang *absurd.* Ketika melihat anak-anak di zaman sekarang dengan aktivitas permainannya membuat kenangan masa kecil kembali hadir di dalam benak dan pikiran. Pengalaman yang hadir kembali secara samar-samar adalah kenangan yang sering kembali diingat yaitu saat masa kecil, ketika masih menganggap segala sesuatu itu terlihat mudah dan semuanya terlihat mungkin, *nothing is imposible* (tidak ada yang tidak mungkin), tetapi pemikiran dewasa yang selalu dihubungkan dengan logika sering membuat sesuatu itu terlihat sulit.

Terkadang memang perlu berpikir seperti anak kecil agar semuanya terlihat optimistis. Tidak bisa dipungkiri bahwa saat ini banyak orang dewasa berandai-andai bisa kembali ke masa lalu hanya untuk menikmati lagi indahnya masa kecil. Dunia yang paling murni, sebuah dunia yang terbebas dari kegelisahan, penuh dengan kegembiraan, setiap pikiran dan tingkah laku murni tanpa rekayasa. Masa yang dipenuhi gelak tawa, segala bentuk fantasi bebas dan luas dapat diungkapkan tanpa ada beban ataupun rasa takut itu sekarang sulit dilakukan ketika dewasa.

Pada masa kecil kemampuan berimajinasi mulai berkembang, bahkan fantasi yang terkadang menghasilkan pemikiran-pemikiran yang di luar nalar dan menentang hukum alam, namun anak-anak tetap bebas bisa meluapkan apa saja yang ada di dalam benak dan pikirannya. Sebagaimana anak-anak pada umumnya, pada masa kecil penulis pun pernah mengalami berbagai macam fantasi yang bersifat menciptakan maupun fantasi yang bersifat mengubah suatu objek yang ada menjadi suatu objek yang memiliki identitas baru dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan atau kegembiraan.

Kegemaran berfantasi pada masa kecil mengarah ke fantasi yang bersifat mengubah suatu objek untuk mendapatkan kejenakaan (parodi). Munculnya fantasi tersebut dilatarbelakangi oleh kegemaran mengkonsumsi visual tentang cerita fiktif kepahlawanan di siaran televisi maupun komik yang pada saat itu

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

sangat digemari. Karakter fiktif pahlawan super (*superhero)* pada saat itu menjadi kegemaran dan juga menjadi objek parodi bersama teman sebaya di saat bermain. Kebiasaan masa kecil yang sering memparodikannya ke dalam permainan misalnya beraksi menirukan gerakan Hulk di saat menjaga gawang, berlari kencang seolah memiliki kecepatan seperti Flash, dan bersepeda seolah mengendarai *Batcycle* miliknya Batman. Menggambarkan atau menirukan gambar asli superhero dari komik ke dalam bidang dua dimensi dan memparodikanya dengan mengubah tampilan superhero tersebut sesuai fantasi anak-anak hingga melahirkan gambar superhero dengan identitas barunya sesuai fantasi pada masa kecil juga menjadi candaan menarik pada masa itu.

Seiring bertambahnya usia kegemaran memparodikan superhero pun mengalami perubahan. Yang biasanya gemar memparodikan superhero sifatnya liar dan bebas seperti halnya fantasi anak-anak, kini cenderung menjadi lebih berandai-andai. Hadirnya komik dan film *superhero* dengan kisahnya yang sangat heroik dan terkadang terlalu sempurna menjadikan karakter superhero sering difantasikan hadir dalam permasalahan yang nyata seperti di kehidupan sehari-hari, mengalami permasalahan seperti manusia pada umumnya dengan cara memparodikan karakter maupun cerita dari *superhero* tersebut. Memparodikan *superhero* memiliki kesan tersendiri sehingga "Parodi *Superhero* sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis" dipilih untuk penciptaan pada Tugas Akhir ini.

Penulis pernah berangan-angan menjadi seorang pahlawan super (*superhero*) yang gagah dan perkasa karena figur pahlawan super itu menarik perhatian baik secara figur, peran, kostum, dan kisahnya. Gambaran-gambaran tersebut menjadi sebuah fantasi dalam membuat gambar corat-coret iseng pada secarik kertas ataupun memenuhi halaman belakang dari buku catatan pelajaran. *Superhero* tidak selalu digambarkan sama persis seperti yang ada di dalam komik maupun yang ditampilkan di televisi, terkadang ada imbuhan parodi dalam gambar tersebut agar terasa lebih apa adanya atau natural namun tetap menyenangkan.

Parodi tidak hanya sebatas lelucon karena parodi juga bisa mengandung makna lain.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

> Parodi adalah satu bentuk dialog sebagaimana konsep dialog bakhtin-antarteks dan bertujuan mengekspresikan perasaan tidak puas, tidak senang, tidak nyaman berkenaan dengan intensitas gaya atau karya masa lalu yang dirujuk, dan menjadi semacam bentuk oposisi atau kontras di antara berbagai teks, karya atau gaya lainnya dengan maksud menyindir, mengecam, mengkritik, atau membuat lelucon darinya.[1]

Parodi yang dilakukan tersebut mengandung kritik di dalamnya. *Superhero* pada dasarnya adalah manusia biasa, sehingga sangat mungkin mengalami permasalahan seperti manusia pada umumnya. Pada sisi kemanusiaan karakter superhero inilah ada peluang untuk diparodikan.

Dari hal tersebut memiliki ketertarikan yang kuat untuk mewujudkannyan ke dalam seni lukis yang bertujuan untuk merepresentasikan ide-ide atau fantasi *superhero* yang diparodikan sesuai konteks kekinian.

B. Rumusan Penciptaan

Setiap penciptaan suatu karya seni menghadirkan permasalahan-permasalahan yang menjadi dasar pijakan dalam proses kreatif. Dalam proses penciptaan Tugas Akhir ini terdapat beberapa hal yang hendak diuraikan dan dianalisis dalam bentuk penulisan maupun karya seni. Adapun permasalahan tersebut antara lain :

1. Apakah parodi *superhero* tersebut ?
2. Bagaimana memparodikan *superhero* yang biasanya tampil sebagai karakter yang gagah, serius dan super menjadi bentuk yang baru.

C. Konsep Penciptaan

Superhero merupakan tokoh fiksi dalam cerita komik yang dipopulerkan oleh penerbit komik DC dan MARVEL asal Amerika. Produsen komik ternama ini berlomba-lomba meluncurkan cerita komik bertema superhero. Tokoh

[1] Yasraf Amir Piliang, *Hipersemiotika Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna.* (Bandung: Jalasutra, 2003), pp. 213-314; Nyoman Kutha Ratna. *Estetika Sastra dan Budaya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), pp. 387.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

superhero yang pertama kali muncul produk DC yaitu Superman dan Batman dan menjadi ikonik hingga saat ini. Superman pertama muncul di dalam *Action Comics* edisi pertama pada tahun 1938, dan Batman muncul dalam *Detective Comics* edisi ke-27 pada tahun 1939. Kesuksesan dari komik superhero milik DC membuat MARVEL meluncurkan tokoh superhero andalannya yaitu Captain America pada 1941.

Komik atau *comics* menurut Will Eisner merupakan "Susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi sesuatu ide."[2] Begitu pula dengan pernyataan yang diungkapkan Scott Mc Cloud yang mengatakan bahwa komik merupakan "gambar-gambar dan lambang-lambang yang terjuktaposisi dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya."[3] Bisa diartikan komik menfaatkan ruang dalam media gambar untuk menggabungkan gambar demi gambar sehingga menghasilkan sebuah alur cerita.

> Seperti telah diketahui bersama bahwa komik lebih dari sekedar cerita bergambar yang menghibur atau bacaan murahan mengisi waktu luang seperti pandangan masyarakat secara umum. Lebih dari itu, komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah di mengerti.[4]

Kolaborasi antara teks dan gambar membuat komik sangat mudah untuk diserap dan dimengerti oleh penggemarnya dari berbagai golongan usia. Apalagi menurut Bonneff "Pembaca utama komik adalah anak muda antara 15 sampai dengan 25 tahun sehingga komik disinyalir memiliki andil yang cukup besar dalam memberikan pengaruh dan perubahan perilaku pada golongan usia ini."[5] Sejatinya komik sudah digemari sejak usia kanak-kanak. Komik tidak hanya dijadikan media hiburan semata, tetapi bisa menjadi media pembelajaran bagi anak-anak. Berkat kehadiran komik banyak anak bisa membaca dan jadi gemar membaca. Sesuai dengan peran yang diharapkan, komik bukanlah sebagai media

---

[2] Indiria Maharsi, *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Bata*, (Yogyakarta: Kata Buku, 2011), p.3.

[3] Mikke Susanto, *Diksirupa*, (Yogyakarta: DictiArtLab, 2011) ,p. 226.

[4] Indiria Maharsi, *loc.cit*.p.7

[5] Indiria Maharsi. *ibid*, p.7

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

penggumbar mimpi dan fantasi. Karena "komik mempunyai kekuatan yang cukup besar untuk memberikan informasi yang mendidik, menghibur sekaligus mempengaruhi seperti hakekat fungsi dari komunikasi."[6]

Kehadiran komik memang sangat bisa mempengaruhi pembacanya, terutama bagi pembaca yang masih anak-anak hingga remaja. Komik juga banyak menghiasi masa kecil penulis terutama komik superhero. Sehingga membuat masa kecil merupakan masa-masa yang indah, belajar sambil bermain, tertawa, dan riang gembira. Tidak ada beban di dalam pikiran karena di dalam benak anak kecil hanya kegembiraan sehingga ketika telah dewasa berandai-andai untuk bisa kembali ke masa kecil hanya untuk menikmati lagi keindahannya. Paling utama adalah masa-masa ketika masih bebas menonton atau membaca komik superhero dan berfantasi tentang superhero.

Dari yang awalnya berfantasi liar dan bebas seperti halnya fantasi anak-anak berubah menjadi gemar memparodikan superhero tersebut untuk dihadirkan ke dalam dunia nyata yang mengalami masalah keseharian seperti manusia. Dari penjelasan tentang peran komik dalam mempengaruhi pembacanya, kegemaran masa kecil penulis, dan kegemaran memparodikan superhero itu sendiri merupakan faktor eksternal dan internal yang menjadi landasan mengapa tertarik untuk menghadirkan kenangan masa kecil yang sangat menggemari superhero sebagai ide penciptaan seni lukis.

Gagasan yang muncul tentang superhero sebagai bagian dari pengalaman di masa kecil memberikan pembelajaran sekaligus sumbangan ide dalam berkarya. Dalam hal tersebut ide diambil dari pengalaman yang telah dialami atau diamati sendiri menjadi lebih mudah direpresentasikan ke dalam karya seni lukis.

Bertolak dari pemikiran di atas maka dapat dikemukakan bahwa ide atau konsep penciptaan Tugas Akhir ini adalah kegemaran pada masa kecil yang memparodikan superhero jauh dari kesan penokohannya yang selama ini tercipta. Direpresentasikan dengan menggunakan bentuk kemasan yang baru atau tampilan-tampilan visual yang lebih menarik. Menggunakan idiom populer

[6] Indiria Maharsi. *ibid*, p.10

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

sebagai penguat tema superhero yang diparodikan kedalam kegiatan sehari-hari membuat pesan yang ingin disampaikan lebih cepat untuk dipahami.

D. Konsep Perwujudan

Perwujudan merupakan ungkapan kasat mata yang bisa diraba dan dilihat kenyataannya. Sebuah karya akan tercipta dari intisari pengalaman akan sesuatu dan selayaknya berangkat dari pengalaman pribadi, maka tidak heran bila Clive Bell mempunyai ungkapan sebagai berikut: "Estetika itu selayaknya berangkat dari pengalaman pribadi yang berupa rasa khusus atau istimewa."[7] Itulah yang mendasari dan mengawali terciptanya karya-karya seni dalam Tugas Akhir ini, yaitu dengan adanya suatu kebutuhan untuk mengekpresikan kenangan atau pengalaman serta imajinasi terhadap superhero lewat media karya lukis.

Setiap objek dalam karya mengacu pada bentuk yang ada di buku komik dan film, seperti tokoh-tokoh, atribut-atribut yang dikenakan oleh karakter yang dibuat. Perwujudan objek-objek tersebut dihadirkan secara deformasi sesuai dengan daya imajinasi yang dimiliki. Deformasi dalam karya ini dimaksudkan untuk mengubah bentuk objek yang biasanya memiliki kecenderungan untuk dilebih-lebihkan. Unsur-unsur surealistik dipakai sebagai landasan dalam pembuatan sebuah karya yang bernuansa imajinatif. Karena karya yang tercipta akan dipengaruhi daya khayal atau pengalaman yang pernah dirasakan. Pengertian surealisme seperti yang diungkapkan Andre Breton.

> Bahwa surealisme adalah otomatis psikis yang murni, dengan proses pemikiran yang sebenarnya untuk diekspresikan secara verbal, surealisme bersandar pada keyakinan realitas yang superior dari kebebasan asosiasi, keserbabisaan mimpi, pemikiran yang otomatis tanpa kontrol dari kesadaran.[8]

Jadi yang dimaksud dengan pengertian di atas ialah upaya untuk memvisualkan ide-ide yang lahir melalui proses perenungan dan pemahaman akan kegelisahan-kegelisahan yang dirasakan, yaitu dengan menggunakan parodi

[7] Mudji Sutrisno, *Kisi-kisi Estetika* (Yogyakarta: Kanisius, 1999), p.18.
[8] Dharsono Soni Kartika, *Seni Rupa Modern* (Bandung: Rekayasa Sains, 2004), p.92-93.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

superhero sebagai bahasa visual yang kaya akan nilai sosial dalam suasana kejenakaan. Melalui berbagai interpretasi ulang pada karakter yang ada dalam komik dan film superhero kemudian divisualkan kembali pada bentuk-bentuk baru yang dihadirkan pada karya lukisan.

Berbagai objek atau karakter superhero yang divisualkan ke dalam karya seni lukis akan lebih dimunculkan atau diperkuat agar dapat membedakan dari karakter superhero aslinya, di samping itu juga untuk menambah nilai keindahan pada karya lukis

E. Pembahasan Karya

Makna dan visualisasi yang terkandung dalam sebuah lukisan merupakan jiwa bagi lukisan tersebut yang memungkinkan adanya tanggapan dalam bentuk apresiasi bagi penikmatnya. Kedua aspek tersebut merupakan satu kesatuan utuh yang memungkinkan bagi terjadinya perbedaan pemaknaan apresiator sehingga diperlukan sebuah deskripsi atau ulasan terhadap suatu karya yang fungsinya menjembati komunikasi antara pelukis dengan penikmatnya.

Lukisan merupakan wujud akhir dari seluruh ungkapan perasaan ke dalam bidang dua dimensional ungkapan yang berdasarkan dari ide atau gagasan akhirnya memiliki wuud atau bentuk yang dilihat dan dirasakan oleh pembuat maupun penikmatnya. Proses yang paling menentukan dalam pembuatan suatu karya lukis yaitu proses pengerjaannya. Proses tersebut mengolah bentuk, pewarnaan, garis dan komposisi yang harmoni. Selain itu yang tidak kalah pentingnya atau merupakan arti dan fungsi sebuah lukisan adalah makna yang terkandung di dalamnya. Makna yang terkandung di dalamnya akan menimbulkan sebuah pertanyaan bagi penikmatnya. Kedua aspek tersebut baik visual maupun makna dari sebuah lukisan merupakan satu dari kesatuan yang utuh di mana tidak semua orang merasakannya. Oleh karena itu sangat perlu sebuah deskripsi atau ulasan terhadap suatu karya lukisan yang berfungsi menjembatani komunikasi antara pelukis dan penikmatnya.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Secara keseluruhan karya Tugas Akhir ini menghadirkan 20 karya lukisan yang sebagian besar dibuat tahun 2016-2018, dan empat karya dibuat dari tahun 2015 yang bertajuk *"Parodi Superhero sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis"*. Dalam deskripsi karya ini akan dijelaskan makna dari setiap karya bagaimana maksud serta kaitannya dengan konsep yang melatarbelakangi Tugas Akhir ini.

Karya 1

Gb. 41. I Wayan Bayu Mandira, Berebut, 2016
Cat Akrilik di kanvas, 130 x 100 cm

Karya ini menceritakan sahabat yang lagi makan bersama dalam satu meja makan. Namun karena mereka memiliki ego yang besar membuat mereka menginginkan bagian yang lebih banyak untuk dirinya sendiri. Karya ini juga terinspirasi dari film Batman VS Superman, dan juga Captain America : Civil War. Di dalam film tersebut dari masing-masing karakter superhero bertarung satu sama lain, namun di dalam karya ini Batman (Gb. 14), Superman (Gb. 12), Ironman (Gb. 18), Captain America (Gb. 18), dan Wonder Woman (Gb. 11) diparodikan berebut makanan. Hadirnya sosok kelinci di tengah-tengah mereka di ibaratkan menjadi penengah mereka. Kelinci diambil karena kelinci memiliki bentuk yang cukup lucu dan menggemaskan sehingga memberi visual yang menarik.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Karya 2

Gb. 42. I Wayan Bayu Mandira, Super Kaya, 2016
Cat Akrilik di kanvas, 150 x 200 cm

Batman adalah salah satu dari sekian superhero yang menjadi superhero karena kekayaannya. Di dalam karya ini Batman (Gb. 14) digambarkan sedang bermalas-malasan, karena sudah merasa puas dengan apa yang telah dia peroleh. Berbanding terbalik dengan ceritanya di dalam komik maupun film, dan jauh dari kesan atau penokohan yang selama ini melekat pada dirinya.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Karya 3

Gb. 43. I Wayan Bayu Mandira, Super *Mom*, 2017
Cat Akrilik di kanvas, 145 x 145 cm

Sebagian besar dari cerita superhero dilatarbelakangi oleh ketiadaannya figur orang tua, sebagai contoh Batman yang kehilangan kedua orang tuanya semenjak kecil. Dari cerita tersebut menjadi ide pokok parodi dari karya ini, karya yang meceritakan Captain America (Gb. 18), Hulk (Gb. 19), The Flash (Gb. 15), Batman (Gb. 14), dan Spiderman (Gb. 20) diasuh sejak kecil oleh figur sapi yang merupakan perumpamaan dari sosok seorang ibu. Sapi dipilih karena susu sapi sebagai penganti dari ASI untuk banyak anak di seluruh dunia.

F. Kesimpulan

Karya seni lukis adalah salah satu cara untuk mengungkapkan dan mengekspresikan pengalaman batin manusia. Mewujudkan hal ini perlu adanya

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

pengalaman, pemikiran, ketajaman perasaan dan bakat yang dimiliki oleh setiap orang. Ada tiga faktor yang mempengaruhi dalam lingkungan seni diantaranya adalah lingkungan alam, lingkungan sosial, dan lingkungan budaya, ketiga faktor tersebut sangat berpengaruh besar dalam penggambaran sebuah karya seni.

Seperti yang telah diuraikan dari penjelasan-penjelasan sebelumnya bahwa karya seni merupakan refleksi dari seniman terhadap lingkungannya, karya seni lahir setelah melewati beberapa tahapan secara lahir maupun batin untuk menumbuhkan gagasan atau ide. Kemudian dengan kemampuan keterampilan yang dimiliki, ide atau gagasan tersebut diwujudkan ke dalam karya seni.

Manusia sering kali mengalami persoalan-persoalan dalam menjalani kehidupan, baik sebagai mahluk individu maupun sosial dan hal itu menjadikan sebuah pengalaman yang menarik. Lewat karya seni lukis ingin mengungkapkan pengalaman yang pernah dialami pada masa kecil.

Penciptaan karya-karya Tugas Akhir ini muncul karena adanya keinginan untuk mengenang kembali masa-masa saat kecil yang sangat menggemari superhero, masa kecil yang bebas membaca atau menonton cerita superhero, dan bebas berfantasi merupakan kenangan yang paling indah dimana belum terbebani tentang kehidupan yang sesungguhnya. Fantasi yang hadir pada masa kecil memang labih banyak tentang superhero, karena memang superhero menjadi hal yang paling digemari. Dari berfantasi menjadi superhero hingga memparodikan superhero kedalam permasalahan yang nyata.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

G. Daftar Pustaka

Buku:

Kartika, Dharsono Soni., *Seni Rupa Modern*. Rekayasa Sains. Bandung, 2004

Maharsi, Indiria., *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas,*Kata Buku. Yogyakarta, 2011

Piliang, Yasraf Amir., *Hipersemiotika Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Jalasutra.Bandung, 2003

Ratna, Nyoman Kutha., *Estetika Sastra dan Budaya*, Pustaka Pelajar. Yogyakarta, 2007

Susanto, Mikke., *Diksi Rupa.* DictiArt Lab & Jagad Art Space. Yogyakarta, 2012

Sutrisno, Mudji., *Kisi-kisi Estetika*. Kanisius. Yogyakarta, 1999

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta