

**FANTASI KOSTUM
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI



Oleh:

Hanggita Indrasari Dewi

NIM 1312363021

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

2019

**FANTASI KOSTUM
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI



Oleh:

Hanggita Indrasari Dewi

NIM 1312363021

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

2019

FANTASI KOSTUM SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS



Hanggita Indrasari Dewi

NIM 1312363021

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 Murni

2019

Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

FANTASI KOSTUM SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS diajukan oleh Hanggita Indrasari Dewi, NIM 1312363021, 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 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Drs. Titoes Libert, M.Sn.

NIP 19540731 198503 1 001

Pembimbing II

Warsono, S.Sn, MA

NIP 19760509 200312 1 001

Cognate/Anggota

Alb. Charles Andre Tanama, M. Sn.

NIP 19820328 200604 1 001

Ketua Jurusan Seni

Murni/Ketua/Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn

NIP 19761007 200604 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hanggita Indrasari Dewi
NIM : 1312363021
Jurusan : Seni Murni
Fakultas : Seni Rupa
Universitas : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Judul Penciptaan : FANTASI KOSTUM SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI
LUKIS

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni yang telah penulis buat ini adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya, kecuali yang secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini yang disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari penulis Laporan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 17 Februari 2019

Hanggita Indrasari Dewi

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan bimbingannya sehingga Tugas Akhir Penciptaan Karya seni dengan judul FANTASI KOSTUM SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1-S1 Minat Utama Seni Murni Lukis, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tentunya Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa ada dukungan dari banyak pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. Titoes Libert, M. Sn., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan saran dan arahan selama proses penulisan Laporan Tugas Akhir dan penciptaan karya seni.
2. Warsono, M. Sn., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran dan arahan selama proses penulisan dan penciptaan Tugas Akhir, serta sebagai ketua sidang Tugas Akhir yang telah membimbing selama sidang berlangsung.
3. Alb. Charles Andre Tanama, M. Sn., selaku cognate yang telah membimbing dan memberikan arahan selama dan setelah sidang berlangsung.
4. Lutse Lambert Daniel Morin, M. Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta dan sebagai dosen wali yang telah membimbing selama masa perkuliahan.
5. Seluruh dosen Seni Rupa Murni yang selama ini telah memberikan ilmu pengetahuan baik teori maupun praktek serta dukungan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu.
6. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
7. Galih Hendra Swastika, Sarah Arifin, Munif Rafi Zuhdi, Siam Candra Artista, Bunga Windu Jaya Saputri, Danang Puput, dan teman-teman yang telah membantu dalam pengerjaan serta pelaksanaan Tugas Akhir ini yang tidak bisa disebut satu per satu.

8. Seluruh Mahasiswa/I Seni Rupa Murni ISI Yogyakarta dan teman-teman seperjuangan angkatan 2013 sebagai motivasi dan kompetisi dalam meraih gelar sarjana seni rupa, semoga nyala api seni tetap membara di diri kita semua.
9. Ketiga orangtua: Ibu Dewi Purnamasari, Bapak Ir. R. Dhani Irwanto, dan Bapak Addin Rokhimanto; kakak kandung Hanggara Surya Dewangga; serta kedua adik perempuan saya: Alya Nabila Noorachma dan Marsya Batrisyia Bazla.

Manusia adalah makhluk Tuhan yang jauh dari sempurna, maka dari itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik agar dapat bermanfaat dalam menciptakan karya seni yang lebih baik lagi.

Yogyakarta, 17 Februari 2019



Hanggita Indrasari Dewi

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	6
C. Tujuan dan Manfaat	6
D. Makna Judul.....	6
BAB II: KONSEP	8
A. Konsep Penciptaan.....	8
B. Konsep Perwujudan	12
C. Referensi Seniman	16
BAB III: PROSES PEMBENTUKAN	22
A. Bahan	22
B. Alat.....	24
C. Teknik	31
D. Tahapan Pembentukan	31
BAB IV: DESKRIPSI KARYA.....	39
BAB V: PENUTUP	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tokoh Antagonis dalam <i>Video Game</i> Pokémon	5
Gambar 2 (Kiri). Gucci Musim Gugur-Musim Dingin 2018.....	17
Gambar 3 (Kanan). Maison Margiela Koleksi Artisanal Musim Gugur-Musim Dingin 2018	17
Gambar 4. Moncler 1 Pierpaolo Piccioli Koleksi Siap Pakai Musim Gugur 2018	18
Gambar 6. Kristen Liu-Wong, <i>Speed Demons</i>	19
Gambar 7. Pokémon Ultra Sun and Moon, Film Animasi, <i>Video Game</i>	20
Gambar 8. Martin Handford, <i>Where's Wally?</i>	21
Gambar 9. Rick and Morty, Film Animasi	21
Gambar 10. Spanram	22
Gambar 11. Kayu Multiplek	23
Gambar 12. Kanvas.....	23
Gambar 13. Cat Akrilik.....	24
Gambar 14. Pensil	25
Gambar 15. Kapur Tulis	25
Gambar 16. Penggaris	26
Gambar 17. Kuas	26
Gambar 18. <i>Gun Tacker</i> dan Isinya	27
Gambar 19. Palet.....	27
Gambar 20. Pisau Palet	28
Gambar 21. Gelas Plastik.....	28
Gambar 22. Isolasi Kertas.....	29
Gambar 23. Kain	29
Gambar 24. Ember	30
Gambar 25. Proyektor	30
Gambar 27. Tahap Sketsa pada Kanvas.....	33

Gambar 28. Sketsa di Atas Kanvas.....	34
Gambar 29. Tahap Pelukisan Latar Belakang dan Objek Pendukung	35
Gambar 30. Tahap Pelukisan Objek Utama.....	36
Gambar 31. Tahap Penyelesaian (<i>Finishing</i>).....	37
Gambar 32. Karya Selesai.....	38
Gambar 33. "Space Bloomer (Early Stage)", 2018.....	40
Gambar 34. "Space Bloomer (Second Stage)", 2018.....	42
Gambar 35. "Ultra Cool Kids", 2018.....	43
Gambar 36. "Chess Time", 2018	45
Gambar 37. "Cocoland", 2018	46
Gambar 38. "Pukey Land", 2018	48
Gambar 39. "Play", 2018	50
Gambar 40. "Loner", 2018.....	52
Gambar 41. "Flower Rangers", 2018.....	54
Gambar 42. "Earthlings", 2018.....	55
Gambar 43. "Haus Des Meeres", 2018	57
Gambar 44. "Snakes and Ladders", 2018	59
Gambar 45. "Rebirth (Dark Infanthood)", 2018	61
Gambar 46. "Rebirth (Light Adulthood)", 2018.....	62
Gambar 47. "Rebirth (Dark Adulthood)", 2018.....	63
Gambar 48. "Rebirth (Light Infanthood)", 2018.....	64
Gambar 49. "Baddies Club (and Not Yours)", 2018.....	65
Gambar 50. "Pool House", 2018.....	67
Gambar 51. "Mind Control Night Time", 2018	69
Gambar 52 . "Mind Control Morning Light", 2018.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN.....	75
A. Foto Diri Mahasiswa.....	75
B. Curriculum Vitae	75
C. Foto Pemasangan Karya	79
D. Foto Suasana Pameran	79
E. Foto Penurunan Karya	80
F. Poster Pameran.....	81
G. Katalogus	82



ABSTRAK

Berawal dari pengalaman pribadi, ide konsep penciptaan pada tugas akhir ini terlahir dari respon terhadap kejadian-kejadian yang telah dialami semasa hidup. Imajinasi tentang kostum sudah berkembang sejak masih balita. Bagaimana pakaian yang dikenakan oleh orangtua dapat merepresentasikan gender, atau saat menghadiri acara ulang tahun menggunakan busana pesta dan disuguhi kekonyolan serta kostum yang dikenakan badut. Di akhir masa remaja dan memasuki masa dewasa, pemikiran sudah menjadi praktis, mengeksplorasi kostum untuk dewasa, bagaimana fungsi dan kegunaannya dalam hal ekspresi tidak hanya dari aspek visualnya saja. Menonton berbagai film, pertunjukkan teater, serta menghadiri pesta *halloween* menjadi referensi dan asupan pribadi tentang kostum.

Kostum seringkali dikaitkan dengan praktek seni. Kostum dapat ditemukan pada pertunjukkan yang menyangkut tari, opera, dan teater. Kostum bukan hanya merupakan suatu pakaian yang digunakan dalam tata peran, namun juga dapat menjadi *statement* dalam *fashion*, atau perwakilan *fashion* pada masanya. Kostum di sini dibahas sebagai cara seniman untuk secara visual menggambarkan fantasinya.

. Ide-ide baru yang tidak bisa didapat di dunia nyata muncul dengan berfantasi. Alam sadar menjadi terangsang oleh hal-hal baru yang dianggap menarik, lalu pengalaman ini terbawa dan seringkali diingat.

Narasi yang disampaikan pada lukisan, digambarkan melalui karakter dan gerak-gerik pemakai kostumnya. Dalam karya digambarkan hasil akhir dari fantasi-fantasi yang ada dalam pikiran, terkadang fantasi ini dimaksudkan sebagai hiburan namun dalam beberapa karya membahas fenomena yang ada pada dunia nyata.

Kata kunci:

Kostum, fantasi, narasi, pop surealis.

BAB I

PENDAHULUAN

Seni merupakan ungkapan pengalaman yang diperoleh dari peristiwa-peristiwa dalam kehidupan. Seni menjadi ekspresi secara visual akan pengalaman keseharian, persoalan, dan masalah, suatu perwujudan dari problematika yang telah dihadapi. Peran seni tidaklah hanya sebagai media ekspresi namun juga sebagai suatu terapi visual, bagi pelaku seni maupun penikmat karya seni. Seni adalah cerminan diri pribadi serta lingkungan sekitar. Suatu lingkup wilayah sekitar dapat menentukan karakter seniman dalam berkarya, sebagaimana telah dipaparkan oleh Soedarso Sp., bahwa:

Suatu hasil karya seni selain merefleksikan diri sang seniman juga merefleksikan lingkungan (bahkan seniman itu pun termasuk terkena pengaruh lingkungan itu pula) lingkungan ini pula dapat berwujud alam sekitar maupun masyarakat.¹

Di era globalisasi ini, pengaruh seniman dalam berkarya berkaitan dengan perkembangan teknologi dan budaya populer.

Pengalaman pribadi memiliki pengaruh kuat dalam pembentukan karakter seniman. Pengalaman yang paling indah dirasakan pada saat masa kanak-kanak, waktu ketika bisa bebas bermain tanpa beban masalah. Pengalaman pada masa remaja memiliki dampak buruk yang berbentuk mental dan fisik, maka imajinasi menjadi suatu bentuk pelarian dan terus-menerus dilakukan seperti saat kanak-kanak. Pelarian ini kemudian berkembang lalu muncul keinginan untuk menjadi orang lain. Keinginan untuk dapat hidup bahagia tanpa adanya beban atau masalah. Seperti badut, dengan menggunakan kostum ia dapat menghibur penontonnya tanpa menghiraukan kenyataan yang mungkin pahit baginya.

A. Latar Belakang

Karakter manusia sangat bergantung kepada bagaimana seseorang menanggapi suatu masalah dan situasi. Terbentuknya karakter manusia tidaklah secara instan, melainkan terbentuk hari demi hari secara perlahan. Pembentukan

¹ Soedarso Sp., *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta: Dayar Sana, 1990), p. 5.

karakter dimulai bahkan pada saat manusia masih di dalam rahim, psikologis ibu serta berbagai macam perlakuan ibu terhadap janin dapat memengaruhi tingkah laku anak ketika lahir². Saat umur 1-4 tahun, anak mulai mengeksplorasi kelima indranya, meraba bentuk dan tekstur, mengenali bahasa, mencium aroma, dan sebagainya³. Saat masuk sekolah, edukasi anak bukan hanya bergantung kepada guru-guru di sekolahnya, namun pendidikan serta ajaran dari keluarga dan lingkungan berperan penting dalam pembentukan karakternya⁴.

Pada awal usia remaja, manusia sudah mengerti statusnya dalam tingkat sosial. Di tingkat ini, posisinya berada pada masa transisi, yaitu dari masa anak-anak ke dewasa. Selain faktor fisik yang berubah saat pubertas, kematangan emosional atau mental mulai terbentuk. Secara sadar maupun tidak sadar, remaja akan berusaha melepaskan hubungan dengan orangtua, mempunyai insting untuk membentuk jati dirinya sendiri. Identitas serta originalitas seseorang mulai muncul pada saat ini⁵.

Ginzberg (1951) dalam bukunya *Occupational Choice* menjelaskan bahwa pada masa remaja terdapat 3 periode, yaitu:

1. Periode *fantasi* sebelum umur 11 tahun. Saat ini anak mulai berandai-andai layaknya orang dewasa. Contohnya saat memilih cita-cita.
2. Periode *tentatif* setelah umur 11 tahun. Saat ini muncul konfrontasi antara berbagai macam perhatian, penilaian kecakapan sendiri dan pendapat akan nilai-nilai dari pihak orang lain.
3. Periode *realistis* mulai usia ± 17 tahun. Di sini terjadi suatu pilihan yang definitif, timbul karena periode tentatif, dengan kemungkinan-kemungkinan praktisnya. Timbul proses menimbang-nimbang perhatian, kecakapan, serta kemungkinan-kemungkinan yang optimal.⁶

Pada akhir masa remaja mulai memasuki dewasa, manusia sudah dapat hidup sendiri, dengan pilihannya sendiri, mengambil inisiatif-inisiatif baru, mempunyai perspektif akan kehidupan di depannya.

Dalam tinjauan femomenologisnya Furter (1965) mengemukakan 3 pernyataan sebagai berikut:

² Monks, F.J. Dr.; Knoers, A.M.P., Dr., Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1988, p. 94.

³ Monks, *ibid.*, pp. 96-97.

⁴ Monks, *ibid.*, p. 180.

⁵ Monks, *ibid.*, p. 253.

⁶ Ginzberg, E. c.a., *Occupational Choice*, New York: Columbia U. Press, 1951, Monks, *ibid.*, p. 296.

1. Tingkah laku moral yang sesungguhnya baru timbul pada masa remaja.
2. Masa remaja sebagai periode masa muda harus dihayati betul-betul untuk mencapai tingkah laku moral yang otonom.
3. Eksistensi muda sebagai keseluruhan merupakan masalah moral dan bahwa hal ini harus dilihat sebagai hal yang bersangkutan dengan nilai-nilai (penilaian).⁷

Pada saat dewasa pemikiran manusia mulai matang serta lebih stabil dan bijak dalam mengambil keputusan. Kebijakan seseorang ini dipengaruhi oleh pengalaman-pengalamannya sejak usia anak sampai remaja. Saat dewasa, pembentukan psikis dan mental seseorang sudah mencapai tahap matang.⁸ Berdasarkan pemaparan tersebut ditunjukkan bahwa perkembangan, pengalaman, lingkungan seseorang berpengaruh ke dalam kehidupannya, hal ini yang menyebabkan muncul dan berkembangnya ketertarikan seseorang akan hal-hal yang disenanginya.

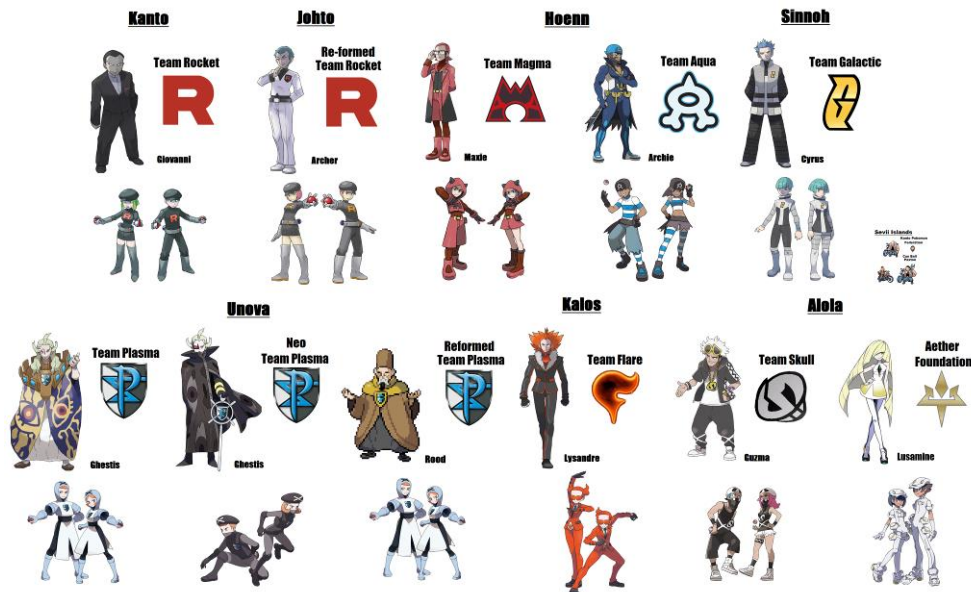
Seiring dengan perkembangan globalisasi, teknologi komunikasi semakin berkembang, informasi tersebar dengan sangat cepat pada media sosial. Seseorang dapat mengetahui kehidupan pribadi orang lain tanpa mengenalnya melalui media sosial. Jika orang tersebut memiliki kehidupan yang lebih berkualitas, maka muncul keinginan untuk menjadi orang tersebut. Sebelum tahun 2000, atau yang biasa disebut milenial, masyarakat global masih bergantung pada media cetak atau lisan melalui 'mulut ke mulut' untuk mendapat informasi. Dalam dua dekade terakhir semenjak berkembangnya internet, manusia bisa mendapat dengan cepat dan detail akan informasi yang tidak bersentuhan langsung dengannya. Contohnya, pada hari ini siapa pun dapat mengakses informasi tentang NASA (*National Aeronautics and Space Administration*), makanan apa yang astronot makan di luar angkasa, atau kegiatan apa saja yang mereka lakukan di ISS (*International Space Station* atau Stasiun Luar Angkasa Internasional). Keinginan untuk menjadi orang lain semakin kuat sebagaimana semakin cepatnya informasi menyebar. Berimajinasi sebagai orang lain, sedikit mengangkat beban akan masa lalu penuh kegelisahan dan depresi. Namun peran informasi terasa belum cukup untuk sepenuhnya lari dari masa kelam yang dialami.

⁷ Furter, P. *La Vie Morale de L'adolescent: Bases D'une pédagogie*, Neuchatel: Imprimerie Delachaux & Niestlé, 1965, Monks, *ibid*, p. 308.

⁸ Monks, *ibid*., p. 458.

Video game hadir pada tahun 1980-an dalam bentuk arkade, berukuran besar, dan hanya dapat diakses di tempat umum seperti tempat permainan berbayar, dioperasikan dengan menggunakan koin. Kemudian pada tahun 1990-an muncul *video game* yang lebih terjangkau, berukuran jauh lebih kecil, sebagian di antaranya dapat dibawa ke mana pun, contohnya Playstation, Nintendo, Sega, Atari, dan sebagainya. *Video game* memiliki pengaruh besar pada perkembangan imajinasi anak. Pemain dapat berinteraksi dengan karakter di dalam permainan ataupun dengan orang lain. Seiring munculnya internet, *video game* berkembang menjadi lebih mudah diakses oleh masyarakat dunia. Sekarang pemain dapat berinteraksi dengan pemain lainnya tanpa batas wilayah. Interaksi ini menjadi penting dalam perkembangan karakter seseorang, terlebih jika kurangnya interaksi dengan orang lain secara langsung. *Video game* dan media sosial membantu berinteraksi sesama manusia. Karakter-karakter dalam *video game* yang menarik secara visual, mengundang para pemainnya untuk berinteraksi dalam dunia nyata. Selain itu, karakter-karakter ini mendukung imajinasi dalam pembentukan visualisasi kostum. Contohnya pada *video game* Pokémon, tokoh-tokoh antagonisnya menggunakan kostum yang menggambarkan dominasinya pada alur cerita. Selain itu, sejak tahun 1995 sampai tahun 2017 karakter kostumnya mengalami perubahan dengan mengikuti *trend* yang ada pada saat *game* itu dirilis, sehingga dapat dinikmati oleh anak-anak maupun remaja di usianya.

Kostum merupakan suatu bentuk pakaian yang didistorsikan dari pakaian yang kita gunakan sehari-hari. Pakaian dalam bentuk kostum dapat mengekspresikan suasana hati pemakainya atau sebaliknya, untuk dapat dilihat sebagai orang lain. Dalam hal ini, kostum merupakan hasil dari stimulasi di otak akan pengalaman-pengalaman yang ingin dirasakan oleh seniman. Secara prakteknya, jika seseorang menggunakan kostum, maka orang itu akan dianggap sebagai suatu karakter tergantung apa yang dipakainya. Misalnya jika seseorang menggunakan kostum bajak laut, maka ia secara langsung mengadopsi sifat-sifat dan karakteristik bajak laut. Menggunakan kostum juga badut dapat menjadi hiburan untuk siapa pun yang melihatnya.



Gambar 1. Tokoh Antagonis dalam Video Game Pokémon

(sumber: <https://archive.nyafuu.org/vp/thread/29423928>, diakses pada 29 Oktober 2018, 09:06 WIB)

Pakaian sendiri telah dipaparkan oleh Douglas A. Russell, bahwa:

Dalam area komunikasi, pakaian berperan sebagai identifikasi diri, seringkali menggambarkan: posisi sosial, rasa personal tentang kenyamanan dan pemberontakan terhadap norma sosial, ... keadaan sementara seperti festival atau upacara. Pada tingkat personal, pakaian juga memberikan kesan dan mengkomunikasikan suasana hati pemakainya.⁹

Sejak lahir sampai balita, pakaian anak masih merupakan pilihan orangtuanya. Meskipun seringkali pakaian digunakan untuk kegunaannya, di saat-saat tertentu terkadang anak akan dikenakan kostum oleh orangtuanya. Contohnya saat perayaan ulang tahun atau saat *halloween*.

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, pada usia 5-11 tahun anak mengalami periode fantasi. Di periode ini, anak masih berada di bawah pengawasan orangtua, namun sudah bisa memilih pakaiannya sendiri. Saat usia remaja anak mengalami masa tentatif, yaitu masa ketika anak sudah bisa menimbang-nimbang dan memilih antara pendapatnya dan orang lain. Dalam hal ini anak mulai bisa fokus akan apa yang disukainya dan yang tidak disukainya. *Cosplay* atau *costume player* yang populer di Jepang juga sangat populer pada anak-anak remaja. Bagaimana mereka bisa menjadi tokoh yang mereka idolakan.

⁹ Russell, Douglas A. *Costume History and Style*, New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1983, p. xii.

Pada akhir masa remaja sampai dewasa mengalami masa realistik yang pilihannya lebih praktis dan optimal. Pada saat ini juga anak sudah lepas dari tanggung jawab orangtuanya dan memilih jalannya sendiri.

B. Rumusan Penciptaan

Dalam penciptaan karya seni dihadapkan dengan berbagai permasalahan yang menjadi dasar ide dalam penciptaan. Beberapa hal yang menjadi permasalahan yang akan diuraikan dalam karya tulis maupun karya seni adalah sebagai berikut:

1. Bentuk-bentuk karakter kostum seperti apa yang menarik untuk diekspresikan dalam bentuk fantasi pada karya seni lukis?
2. Lukisan dengan teknik-teknik dan warna-warna yang tepat untuk mengangkat karakter dalam lukisan?

C. Tujuan dan Manfaat

Pembuatan karya seni juga memiliki tujuan dan manfaat yang diharapkan akan diraih pada laporan ini, diantaranya:

1. Memperkenalkan serta menjelaskan fantasi kostum kepada masyarakat umum.
2. Agar masyarakat umum dapat menghargai dan memahami kostum.
3. Mengubah persepsi tentang kostum dalam kehidupan sehari-hari.

D. Makna Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam pengertian judul mengenai "*Fantasi Kostum sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis*" maka definisi per kata akan dijelaskan sebagai berikut:

Fantasi

Fantasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu:

1. Gambar (bayangan) dalam angan-angan; khayalan
2. Daya untuk menciptakan sesuatu dalam angan-angan
3. Hiasan tiruan.¹⁰

¹⁰ Moeliono, Anton M. (ed. 3), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005, p. 319.

Kostum

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kostum merupakan: pakaian khusus (dapat pula merupakan pakaian seragam) bagi perseorangan, regu, olahraga, rombongan, kesatuan, dsb dl upacara, pertunjukan, dsb.¹¹

Sedangkan menurut Renati W. Rosari dalam bukunya Kamus Budaya, kostum merupakan: segala pakaian dan perlengkapan yang dikenakan di dalam pentas.¹²

Ide

Dalam bukunya *Diksi Rupa*, Mikke Susanto menjelaskan bahwa: ide yaitu pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya. Ide atau pokok isi merupakan sesuatu yang hendak diketengahkan.¹³

Sedangkan menurut Hendro Darmawan dalam bukunya Kamus Ilmiah Populer Lengkap, ide merupakan: gagasan, pendapat, buah pikir, cita-cita.¹⁴

Selain itu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, ide didefinisikan sebagai: rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan; cita-cita.¹⁵

Penciptaan

Penciptaan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti: yang menciptakan (mengadakan, menjadikan, membuat, dsb)¹⁶

Seni

Seni menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan:

1. Keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dsb)
2. Karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa.¹⁷

Lukis

Lukis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti: membuat gambar dengan menggunakan pensil, pulpen, kuas, dsb, baik dengan warna ataupun tidak.¹⁸

Secara keseluruhan judul "*Fantasi Kostum sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis*" berarti suatu imajinasi yang digambarkan dalam bentuk kostum sebagai ide dalam pembuatan karya seni lukis.

¹¹ Anton M., *ibid*, p. 597.

¹² Rosari, Renati W., *Kamus Budaya*, Surakarta: Aksarra Sinergi Media, 2013, p. 113.

¹³ Susanto, Mikke, *Diksi Rupa*, Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House, 2012, p. 187.

¹⁴ Darmawan, Hendro, *Kamus Ilmiah Populer Lengkap*, Yogyakarta: Bintang Cemerlang, 2013, p. 212.

¹⁵ Anton M., *loc.cit.*, p. 416.

¹⁶ Anton M., *ibid.*, p. 215.

¹⁷ Anton M., *ibid.*, p. 1037.

¹⁸ Anton M., *ibid.*, p. 687.