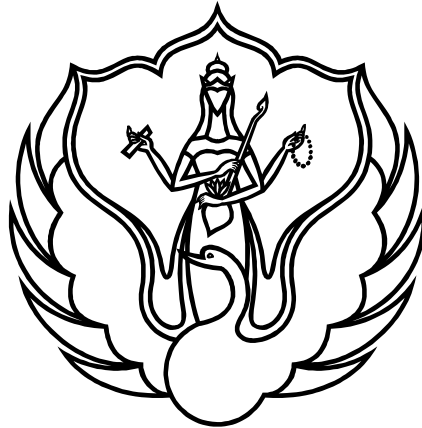


**KEGIATAN TRAVELING DI KOTA LUMAJANG  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

oleh:

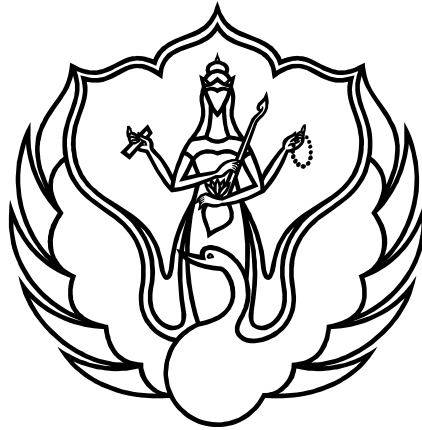
**RADHITYA RIZKY RURUH SASMAYA**

**NIM 1412530021**

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

**2019**

**KEGIATAN TRAVELING DI KOTA LUMAJANG  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



**RADHITYA RIZKY RURUH SASMAYA  
NIM 1412530021**

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  
2019

## **LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Radhitya Rizky Ruruh Sasmaya  
NIM : 1412530021  
Jurusan : Seni Rupa Murni  
Fakultas : Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
JudulPenciptaan : KEGIATAN TRAVELING DI KOTA LUMAJANG  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Laporan 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 dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari penulisan 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, 18 Januari 2020

Radhitya Rizky Ruruh Sasmaya


Tugas Akhir Karya Penciptaan Karya Seni Berjudul :

**KEGIATAN TRAVELING DI KOTA LUMAJANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**, diajukan oleh Radhitya Rizky Ruruh Sasmaya, NIM.1412530021, 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 07 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota,

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

Pembimbing II/Anggota,


  
Yoga Budhi Wantoro, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19700531 199903 1 002

Cognate/Anggota

  
Setyo Privo Nugroho, M.Sn.  
NIP. 19750809 200312 1 003

Ketua Jurusan Seni Murni/  
Ketua Program Studi Seni Rupa  
Murni /Ketua/Anggota

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

  
Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
ISI Yogyakarta,  
  
D. Suasthiwi, M.Des.  
NIP. 19590802 198803 2 002

*“Bisa Karena Terbiasa”*

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kita panjatkan kepada Allah S.W.T, atas segala rahmat dan petunjuk-nya, sehingga karya Tugas Akhir dan laporan ini dapat diselesaikan. Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul **KEGIATAN TRAVELING DI KOTA LUMAJANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**, yang merupakan salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 (S-1). Minat Utama Seni Lukis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis sadari masih banyak kekurangan dalam penulisan karya Tugas Akhir ini, untuk itu sangat diharapkan adanya saran dan koreksi sehingga dapat dijadikan masukan dan perbaikan di waktu selanjutnya. Banyak kendala yang dihadapi baik internal maupun eksternal dalam penyusunan Tugas Akhir ini, namun berkat bantuan dari berbagai pihak baik secara materil dan moril, akhirnya Penciptaan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat diselesaikan.

Untuk itu penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan berkahnya di dalam penyelesaian karya Tugas Akhir ini.
2. Bapak Amir Hamzah S.Sn M.A., selaku Dosen Pembimbing I atas segala bimbingan serta arahnya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
3. Bapak Yoga Budhi Wantoro, S. Sn, M. Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang sudah memberikan saran dan kritiknya terkait penulisan laporan ini.
4. Bapak Setyo Priyo Nugroho, M.Sn., selaku Cognate yang sudah memberikan saran dan kritiknya terkait penulisan ini.
5. Bapak Lutse Lambert Daniel Morin, M. Sn. Selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Ibu Nadiyah Tunnikmah, S. Sn., M.A., selaku Dosen Wali atas bimbingan dan dorongan semangatnya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

7. Seluruh Dosen Seni Rupa Murni dan staf atas semua ajaran ilmu pengetahuan seni rupa yang sangat berguna bagi penciptaan karya Tugas Akhir.
8. Ibu Dr. Suastiwi, MDes. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Kedua Orang Tuaku, Bapak Muhammad Kusen dan Ibu Suliati atas kasih sayang dalam mensupport Tugas Akhir ini serta didikan dan dorongan semangatnya yang tak terhingga.
11. Kepada kakak dan adikku Priagung Andika dan Prawatya Rukma Pradita.
12. Keluarga Besar Bani Astro.
13. Partner saya Diva Ayu yang telah membantu menyelesaikan Tugas Akhir Ini
14. Teman-temanku, Syaifudin ddielopop, Rizal Hasan, Diana Puspita Putri Dewa Gede Suyudana Sudewa, I Made Surya Subrata, Dewangkoro Rinugroho, Naufal Muflih, Elisabeth, Angga, Dion, Fachri, Arviana Apil, Fasha, Hanafi, Alipil, Tobi, Teman-teman SWN Brass Band, Teman-teman Murni Angkatan 2014 (SewonArtnom), Teman-teman Saraswati, Teman-teman Koleng, Teman-teman Micin dan terimakasih, Teman-teman semua *support* serta bantuannya selama menyelesaikan Karya Tugas Akhir.
15. Seluruh pihak yang telah membantu yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis berharap bagi siapapun yang membaca penulisan Tugas Akhir ini dapat memberikan kritik dan sarannya. Penulis juga berharap agar penulisan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 18 Januari 2020

Radhitya Rizky Ruruh Sasmaya

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
ABSTRAK.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan Dan Manfaat .....	5
D. Makna Judul .....	5
BAB II. KONSEP .....	9
A. Konsep Penciptaan .....	9
B. Konsep Perwujudan.....	17
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....	31
A. Bahan.....	31
B. Alat .....	39
C. Teknik.....	41
D. Tahapan Pembentukan.....	42
BAB IV. DESKRIPSI KARYA .....	53



BAB V. PENUTUP .....	93
DAFTAR PUSTAKA .....	95
BIODATA .....	97

## DAFTAR GAMBAR

Gambar Acuan	Halaman
Gb. 01. <i>Screenshot Game Roller Coaster Tycoon</i> .....	27
Gb. 02. Karya Eboy “Tokyo Poster” .....	27
Gb. 03. Karya Gatot Linggarjati “ <i>Happy Lunch</i> ” .....	28
Gb. 04. Karya Bakea “ <i>firetara</i> ” .....	28
Gb. 05. Karya Vincent Van Gogh “ <i>The Starry Night</i> ” .....	29
Gb. 06. Karya Mina Hamada “ <i>Yin-Yang</i> ” .....	29
Gb. 07. Karya Shaun Tan “ <i>Never be Late for a Parade</i> ” .....	30
Gb. 08. Foto cat akrilik .....	32
Gb. 09. Foto Decorfin .....	32
Gb. 10. Foto Media Pengencer .....	33
Gb. 11. Foto Kanvas setelah melalui proses pembuatan .....	34
Gb. 12. Foto Kain Linen sebelum didasari .....	35
Gb. 13. Foto Proses pemasangan kain pada span .....	36
Gb. 14. Foto kayu span .....	36
Gb. 15. Foto Bahan, Proses Plamir .....	38
Gb. 17. Foto Kuas dengan berbagai ukuran .....	39
Gb. 18. Foto Palet sebagai wadah pencampur cat .....	40
Gb. 19. Foto Tempat pencuci kuas .....	40
Gb. 20. Foto Kain lap .....	41
Gb. 21. Foto Persiapan alat dan bahan .....	43
Gb. 22. Foto Observasi secara langsung .....	44
Gb. 23. Foto Pencarian buku-buku di perpustakaan .....	45

Gb. 24. Foto Mencari sumber referensi di internet. ....	45
Gb. 25. Foto Membaca di media masa.....	46
Gb. 26. Foto Sketsa ide pada kertas .....	47
Gb. 27. Foto Proses pembuatan <i>background</i> .....	48
Gb. 28. Foto Proses pewarnaan objek.....	49
Gb. 29. Foto Pelukisan pada objek.....	49
Gb. 30. Foto Pendetailan pada objek .....	50
Gb. 31. Foto Penekanan pada objek.....	51
Gb. 32. Foto Proses varnishing .....	52

<b>Gambar Karya</b>	<b>Halaman</b>
Gb. 33. “Asal-usul Lautan Pasir” 100 x 120 cm, akrilik di atas kanvas, 2018.....	54
Gb. 34. “Petugas Tata Kota yang Giat” 80 x 60 cm, akrilik di atas kanvas, 2019.....	56
Gb. 35. “Kota Kecil yang Sibuk”, 80 x 60 cm, akrilik di atas kanvas, 2019.....	58
Gb. 36. “HarJaLu” 80 x 60 cm, akrilik di atas kanvas, 2019.....	60
Gb. 37. “Pabrik Gula Tua Jatiroto” 60 x 40 cm, 2 panel, akrilik di atas kanvas, 2018 .....	62
Gb. 38. “Keramahan Warga Desa Argosari” 80 x 60 cm, akrilik di atas kanvas, 2019.....	64
Gb. 39. “Ketenangan di Pantai Godek” 80 x 60 cm, akrilik di atas kanvas, 2019.....	66
Gb. 40. “Anak Rumahan Berkemah” 80 x 60 cm, akrilik di atas kanvas, 2019.....	68
Gb. 41. “Aktifitas Pasar Malam Senggol” 80 x 60 cm, akrilik di atas kanvas, 2016.....	70
Gb. 42. “Beristirahat di Sungai Ireng-ireng” 80 x 60 cm, akrilik di atas kanvas, 2019.....	72

Gb. 43. “Ranu Pane yang Penuh Misteri” 80 x 60 cm, akrilik di atas kanvas, 2019 .....	74
Gb. 44. “Semalam di B29” 80 x 60 cm, akrilik di atas kanvas, 2019 .....	76
Gb. 45. “Perjalanan ke Bromo” 80 x 60 cm, akrilik di atas kanvas, 2019 .....	78
Gb. 46. “Berkemah di Pinggiran Hutan TNBTS Desa Burno” 80 x 60 cm, akrilik di atas kanvas, 2019 .....	80
Gb. 47. “Arum Jeram Sungai Betoto” 80 x 60 cm, akrilik di atas kanvas, 2019 .....	82
Gb. 48. “Tidak Pernah Sepinya Pasar Senggol” 90 x 70 cm, akrilik di atas kanvas, 2019 .....	84
Gb. 49. “Kedatanagn Kereta di Stasiun Klakah” 80 x 60 cm, akrilik di atas kanvas, 2019 .....	86
Gb. 50. “Konser Dangdut di Pantai Bambang” 80 x 60 cm, akrilik di atas kanvas, 2019 .....	88
Gb. 51. “Pagi di Ranu Gumbolo” 80 x 60 cm, akrilik di atas kanvas, 2019 .....	90
Gb. 52. “Berwisata di Situs Biting” 80 x 60 cm, akrilik di atas kanvas, 2019 .....	92

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
DAFTAR LAMPIRAN 1 : Foto dan Biodata Mahasiswa .....	99
Foto Poster Pameran .....	100
Foto Situasi Display Karya .....	101
Foto Situasi Pameran.....	102
Katalog .....	103

## ABSTRAK

Seorang seniman dalam menciptakan suatu karya tidak dapat dilepaskan dari sumber-sumber pengalaman dalam hidupnya, lingkungan memberi kesempatan manusia agar lebih kreatif dalam kehidupan khususnya dalam berkesenian apalagi di dalam sebuah karya lukisan. Sebuah karya seni lukis adalah representasi pengalaman pribadi yang mengandung makna dan cerita di dalamnya, beragam ide inspirasi dan gagasan muncul dari emosi dan pengalaman si pelukis, salah satunya traveling. Traveling adalah sebuah wujud seni yang bertujuan pada suatu keindahan dan kenikmatan alam serta pembelajaran hidup. Dari pengalaman pribadi mengamati gejala alam serta objek apapun dalam kegiatan traveling khususnya di kota Lumajang dapat menjadi sumber imajinasi yang besar dalam berkarya untuk di refleksikan menjadi bentuk figuratif, imajinatif dan dekoratif dalam karya lukisan, adanya energi yang didapat dari segala kegiatannya dan alam sekitar maka menghasilkan sebuah dorongan kreativitas yang mendalam. Hal itu merupakan acuan dalam penciptaan dan penulisan karya Tugas Akhir ini, dengan menggali imajinasi yang kuat saat menciptakan karya lukis. Karya dalam Tugas Akhir ini merupakan refleksi pengalaman pribadi serta imajinasi dalam kegiatan traveling di kota Lumajang dalam perwujudan berupa karya seni lukis.

**Kata Kunci :** Dekoratif, Figuratif, Imajinasi, Pengalaman Pribadi, Refleksi, Traveling.

## **ABSTRACT**

*When artist create a piece of art, it is always close to things that they learn through life. Their environment give them the chance to be more creative in life, especially on their art, and more specifically, on the art of painting. A painting is a representation of one's experience that holds meanings and stories in it. Before painting, there would be a lot of ideas come and forth and usually it is from their emotions and experiences, which one of it is traveling. Traveling is a form of art that focuses on the beauty of nature and the beauty of life with the lessons it gives. From the personal experiences of observations of traveling like objects and nature, more specifically in the city of Lumajang, could draw a huge imagination that could be reflexive into a figurative, imaginative and decorative through a painting. The inspiration from all of the activities and natural objects there, could boost an immense creativity. Those are the things that would anchor the creation and writing of this Final Assignment; Digging deep into one's imagination to create each paintings. The works in this Final Assignment is a reflection of personal experiences enhanced with imagination in the travel activities on the town of Lumajang through the art of painting.*

**Keywords:** *Decorative, figurative, Imagination, Personal Experience, Reflection, Traveling.*

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Seorang seniman dalam menciptakan suatu karya berkaitan erat dengan pengalaman hidupnya, lingkungan memberi kesempatan manusia agar lebih kreatif dalam kehidupan khususnya dalam berkesenian. Berdasarkan dari apa saja yang mereka alami, lihat, dengar dan rasakan dapat memunculkan beragam inspirasi, atau gagasan dalam mewujudkan ide karya seni. Manusia mempunyai kemampuan untuk menciptakan karya seni, hal ini bisa dipicu dari hal yang sederhana hingga sampai yang rumit. Manusia mampu menanggapi gejala alam sehingga dia bisa tergugah dengan mengolah ide menjadi konsep kreatif guna dinyatakan menjadi suatu karya yang imajinatif, menarik, fungsional, atau inspiratif. Hal ini penulis rasakan ketika aktif dalam kegiatan *traveling* dan memicu dalam pembuatan karya.

Perjalanan *traveling* penulis dimulai ketika penulis mengikuti komunitas pecinta alam di Pondok Pesantren Al-Amien di Sumenep Madura, disitu penulis mendapat pelatihan dan mendapatkan ilmu tentang bagaimana mengeksplorasi suatu tempat, dan juga bisa bertahan hidup di alam. Pemicu ketertarikan dengan *traveling* didorong oleh aktivitas mendaki gunung sewaktu pendidikan dasar pada saat penulis sedang duduk di bangku kelas dua SMP. Kegiatan pendakian dilakukan di Gunung Arjuna yang berada di perbatasan Malang Pasuruan Jawa Timur, sebelah barat Kabupaten Lumajang. Penulis mendaki bersama lima orang teman dan satu *leader*, pada saat itu penulis dan kelompok mengalami musibah kekurangan makanan, diserang kedinginan karena tidur diluar tenda akibat tidak kebagian tenda, pada kala itu sempat penulis tersesat sendirian dari rombongan. Kejadian tersebut tidak membuat penulis kapok, dan menjadikan hal tersebut sebagai pembelajaran yang sangat berharga untuk masa-masa yang akan datang agar lebih bersikap tetap tenang dan berfikir positif, mempersiapkan, tetap tenang, serta selalu menyiapkan segala persiapan perjalanan dengan matang agar lebih menikmati petualangan dengan aman.



Kemudian setelah menyelesaikan sekolah di pondok pesantren, penulis kembali tinggal di Kabupaten Lumajang, dari situ lebih banyak mengetahui tempat-tempat wisata yang ada di Kota Lumajang dan melakukan lebih banyak kegiatan *traveling* yang lain seperti *touring*, *camping* di pantai, eksplorasi air terjun dan juga bersepeda jarak jauh, karena menurut penulis di Kabupaten Lumajang cukup banyak tempat yang belum banyak terekpos secara umum. Banyak kekayaan wisata alam yang masih alami seperti Kawasan Hutan TNBTS Semeru, danau-danau, kawasan pegunungan, goa, pantai dan pemandian alam dan juga wisata-wisata di dalam kota seperti bangunan peninggalan jaman penjajahan dan monumen bersejarah lainnya, hal ini memberikan banyak pengalaman *traveling* bagi penulis.

*Traveling* lain yang pernah penulis lakukan adalah, *touring* dengan menggunakan sepeda motor ke Kawasan Gunung Bromo. *Touring* adalah perjalanan menyusuri jalanan aspal dengan memakai sepeda motor yang dilakukan tergantung keinginan, kegiatan *touring* saat itu dilakukan dengan menggunakan motor matic, selain berlibur penulis juga menghadiri acara musik malam di sana. Gunung Bromo sendiri sebenarnya berada di perbatasan Kabupaten Probolinggo, Kabupaten Pasuruan, Kabupaten Malang dan Kabupaten Lumajang. Penulis memulai perjalanan pada pagi hari bersama seorang teman, sebelum melakukan perjalanan banyak persiapan yang harus dilakukan, mulai dari kesehatan, kondisi motor harus bagus, konsumsi, membawa peralatan *camping* dan sebagainya. Pada saat itu adalah musim penghujan, sewaktu perjalan penulis mendapati beberapa pohon yang tumbang karena terkena angin, untungnya perjalanan masih bisa dilanjutkan karena terdapat petugas mengamankan kondisi jalan, meskipun memakan waktu yang cukup lama sampai pohon yang tumbang bisa dipindahkan. Sesampainya di kawasan Gunung Bromo Penulis membangun tenda dan menginap selama 2 malam. aktifitas ber-*camping* lainnya yang dilakukan juga di daerah seperti Kawasan Gunung Semeru, Bukit B29, Pantai Watu Godek, Hutan TNBTS, Air Terjun Kapas Biru dan Tumpak Sewu, Kawasan Kota dan bangunan bersejarah lainnya.

Melakukan sebuah perjalanan dalam *traveling* menjadikan sebuah proses pembelajaran dalam hidup yang tidak akan pernah selesai, karena selalu ada hal yang baru yang dapat dipelajari dalam setiap proses perjalanan itu sendiri. Sebuah perjalanan pada dasarnya akan bermanfaat ketika kita bisa mengambil pelajaran dari perjalanan tersebut. Pada akhirnya penulis lebih bisa berhati-hati dalam mengambil keputusan, berinteraksi dengan masyarakat setempat menghargai makhluk hidup yang ada di alam dan memperlakukan alam sebagaimana mestinya, serta dapat melihat langsung keindahan alam yang diciptakan oleh Tuhan. *Traveling* tidak hanya untuk bersenang-senang akan tetapi menjadikan sebuah tantangan berpetualang, juga mempelajari proses kehidupan di masyarakat dan di alam. Aktivitas *traveling* menjadi kegiatan mengenal berbagai esensi kehidupan, berbagai macam karakter, bentuk, sifat dan pengenalan budaya di tempat yang baru dan juga kita mengetahui mitos dan legenda di tempat tersebut.

Ide dalam menciptakan karya seni timbul setelah penulis banyak mengamati gejala-gejala yang terjadi di sekitar penulis selain itu juga memperhatikan objek apapun sewaktu melakukan *traveling*, mempelajari historis dari tempat tersebut, dan juga berkomunikasi dengan warga setempat agar bisa merasakan suasana kehidupan di tempat tersebut secara langsung. Melakukan kegiatan *traveling* dapat memperoleh suatu keindahan dan kenikmatan, contohnya seperti pemandangan yang indah, budaya yang unik, makanan lokal yang lezat, penduduk lokal dan turis yang beragam, atraksi yang spektakuler, dan berbagai macam bentuk kepuasan lainnya.

Dari pengalaman tersebut munculah ide dalam menciptakan karya, dalam waktu tertentu penulis mendapatkan dorongan untuk berimajinasi mengangkat *traveling* sebagai ide penciptaan. Penulis merasakan adanya sumber energi yang kuat ketika penulis langsung berinteraksi dengan masyarakat sekitar terutama dengan penghuni alami di tempat tersebut. Energi tersebut bersinergi dan menghasilkan sebuah dorongan kreativitas yang mendalam akan makna kehidupan. Membuat penulis terus menggali imajinasi yang kuat saat menciptakan karya lukis.

Berdasarkan pengalaman penulis diatas, yakni dengan mengeksplorasi tempat wisata di kota Lumajang, lintas alam, bermain di pantai, mendaki gunung, camping, dan bersepeda jauh, maka penulis memilih tema *traveling* di Kota Lumajang, dalam menciptakan karya. Penulis berharap tugas akhir ini menjadi materi untuk pengenalan kepada kalayak umum agar tau potensi wisata yang ada di kota Lumajang. Penulis memilih seni lukis sebagai media expresi yang mengungkap catatan perjalanan dalam *traveling* dengan segala kesenangannya, kesedihannya dan juga karakteristik dengan objek yang dinikmati selain sebagai media yang disukai, juga untuk catatan hidup. Tujuan dari penulis adalah ingin lebih banyak mempelajari bentuk-bentuk menarik di Kota Lumajang dalam bentuk imajinatif dan ingin lebih mengenali berbagai objek wisata yang ada di Lumajang sehingga penulis lebih banyak mempelajari seni budaya, adat dan cerita yang ada di Kawasan Kota Lumajang. Dalam hal penciptaan karya lukis, penulis ingin mengungkapkan pengalaman kegiatan *traveling* di Kota Lumajang dan mewujudkan pengalaman *traveling* di Kota Lumajang menjadi suatu gagasan ke dalam wujud karya lukisan karena pengalaman *traveling* di Kota Lumajang mengandung potensi yang bagus untuk di ungkapkan ke dalam lukisan.

Dalam proses pengkaryaan, banyak yang ingin penulis pelajari mulai dari persiapan awal hingga tahap akhir dalam pembuatan karya maka dari itu penulis juga ingin lebih memahami proses penciptaan karya lukis dalam segi hal konsep, Teknik dan elemen-elemen di dalamnya agar lebih mendalami proses pembuatan dari setiap bagian perbagian.

## **B. Rumusan Penciptaan**

1. Kegiatan ber-*traveling* wisata Kota Lumajang seperti apa yang menjadi sumber imajinasi dalam dalam bentuk lukisan?
2. Bagaimana memvisualisasikan kegiatan *traveling* di Kota Lumajang tersebut ke dalam bahasa seni lukis?

### C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

#### 1. Tujuan Penciptaan

- a. Mengungkapkan pengalaman dalam berkegiatan *traveling* di Kota Lumajang menjadi suatu gagasan ke dalam wujud karya lukisan.
- b. Mewujudkan pengalaman kegiatan *traveling* di Kota Lumajang melalui karya seni lukis.

#### 2. Manfaat Penciptaan

- a. Dapat mengetahui aktifitas *traveling* di Kota Lumajang dan lebih mengeksplor atau menggali destinasi wisata di Kota Lumajang yang belum diketahui oleh masyarakat.
- b. Melalui karya seni lukis dapat memperoleh pemahaman mengenai alam dan dapat memberikan perenungan terutama dalam sikap dan pandangan hidup agar menjadi lebih lebih baik lagi.
- c. Lukisan sebagai bahasa rupa diharapkan mampu memberikan respon positif dan bermanfaat bagi seniman atau penikmat karya seni sehingga menimbulkan rasa ataupun imajinasi kreatif.
- d. Melalui karya seni diharapkan sebagai acuan atau tolak ukur dari perkembangan berkesenian penulis pada saat ini dan sebagai bahan referensi atau pengetahuan tentang seni.

### D. Makna Judul

Untuk menghindari kesalahan dalam pengertian judul "Kegiatan Traveling Di Kota Lumajang Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis", maka definisi dari kata atau istilah yang digunakan dapat dijelaskan sebagai berikut :

#### **Kegiatan**

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah :

“aktivitas, usaha, pekerjaan” bisa juga diartikan dengan “kekuatan dan ketangkasan (dalam berusaha), kegairahan<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Ebta Setiawan, KBBI Daring, V 2.8, Diakses pada hari Jumat 17 Januari 2020. Pukul: 09.13

### ***Traveling***

*Traveling* dalam buku *Backpacker Tourism and Economic Development* adalah:

*Traveling* adalah melakukan perjalanan dengan jarak tertentu dan waktu tertentu dengan menggunakan ransel agar lebih fleksibel.<sup>2</sup>

### **Kota**

Kota dalam buku *Metode Analisis Geografi* adalah:

Dalam pengertian geografis, kota itu adalah suatu tempat dengan penduduk yang rapat, rumah yang berkelompok dan mata pencaharian penduduknya bukanlah pertanian, sedangkan arti kota dalam tinjauan geografi adalah suatu bentang budaya yang ditimbulkan oleh unsur-unsur alami dan non alami dengan gejala-gejala pemusatan penduduk yang cukup besar, dengan corak kehidupan yang bersifat heterogen dan materialistis dibandingkan dengan daerah di belakangnya.<sup>3</sup>

### **Lumajang**

Menurut Data Statistik Daerah Kabupaten Lumajang, Lumajang adalah:

Lumajang adalah sebuah daerah atau kabupaten. Kabupaten Lumajang sendiri merupakan salah satu daerah yang berada di wilayah bagian selatan Propinsi Jawa Timur, berada pada posisi 112° -53' - 113° -23' Bujur Timur dan 7° -54' -8° -23' Lintang Selatan, berada di Kawasan Lereng Gunung Semeru dan kawasan lain yang berada diatas 1.000 mdpl (meter diatas permukaan laut) dengan temperatur terendah mencapai 5° C.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Mark P Hampton, *Backpacker Tourism and Economic Development: Perspectives from the less Developed World*, Progress in Development Studies, 2014, pp. 05-114.

<sup>3</sup> Bintarto dan Suprastopo, *Metode Analisis Geografi*, Jakarta: LP3ES, 1987.

<sup>4</sup> Statistik Daerah Kabupaten Lumajang, Lumajang : *Badan Pusat Statistik Kabupaten Lumajang*, 2016. p. 1.

## Sebagai

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* kata sebagai merupakan kata sambung yang diletakkan di depan atau di tengah sebuah kalimat dan bisa diartikan untuk menunjukkan atau menyatakan suatu hal:

“serupa, seperti, seakan-akan, bagai.”<sup>5</sup>

## Ide

Ide dalam buku *Diksi Rupa* menjelaskan bahwa :

“Ide adalah pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya”.<sup>6</sup>

Ide dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah” :

“rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan; cita-cita”.<sup>7</sup>

## Penciptaan

Penciptaan dalam buku *Tinjauan Seni* karangan Soedarso SP adalah :

Penciptaan adalah proses (kesanggupan) pikiran untuk mengadakan suatu yang baru, angan-angan yang kreatif”.<sup>8</sup> Sedangkan, penciptaan menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah proses, cara, perbuatan menciptakan.<sup>9</sup>

## Karya

Karya dalam buku *Diksi Rupa* adalah :

“Buah tangan atau hasil cipta, baik bersifat fisik maupun non-fisik.”<sup>10</sup>

Sedangkan, dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* karya adalah :

“Pekerjaan, hasil perbuatan, buatan, ciptaan.”<sup>11</sup>

## Seni

Seni dalam buku *Diksi Rupa* adalah :

Segala sesuatu yang dilakukan oleh orang bukan atas dorongan kebutuhan pokoknya, melainkan apa saja yang dilakukan semata-mata karena

<sup>5</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1989. p. 315.

<sup>6</sup> Mikke Susanto, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta : Dicti Art Lab, 2011, p. 187.

<sup>7</sup> Ebta Setiawan, KBBI Daring V 2.8, Diakses pada hari Jumat 17 Januari 2020. Pukul: 09.15

<sup>8</sup> Soedarso, SP, *Tinjauan Seni, Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta : Sekudaryasana. 1990, p.11.

<sup>9</sup> Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: Widya Karya, 2005, Pg.173.

<sup>10</sup> Mikke Susanto, op.cit.p. 216.

<sup>11</sup> KBBI V 0.2.0 Beta. Diakses Pada hari Minggu 25 November 2019. Pukul: 20.06.

kehendak akan kemewahan, kenikmatan ataupun karena dorongan kebutuhan spiritual.<sup>12</sup>

### **Lukis**

Lukis dalam buku *Diksi Rupa* menjelaskan :

Lukis adalah seni dua dimensi, yang di dalamnya terdapat unsur rupa diantaranya adalah garis, warna, tekstur, bidang dan ruang. Dari permukaan bidang datar tersebut, digunakan untuk menciptakan gambaran-gambaran, yang dimana bisa mengekspresikan ide ataupun gagasan dan emosi seseorang.<sup>13</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka pengertian dari judul Tugas Akhir ini ialah pengungkapan atau proses menyatakan kegiatan yang membuat bersemangat yang di lakukan di suatu tempat kependudukan dengan melihat unsur budaya yang ditimbulkan di kota lumajang, sebagai catatan perjalanan dan sebagai gagasan perasaan pribadi dalam proses menciptakan karya seni lukis. Hal ini yang menjadi maksud dari judul "Kegiatan *Traveling* di Kota Lumajang Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis", di dalam Tugas Akhir ini.

---

<sup>12</sup> Mikke Susanto. *op.cit.* p. 354.

<sup>13</sup> *Ibid*, p. 354.