

**FANTASI SEBAGAI IDE  
PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**Fajar Amali Muttaqin**

**NIM 1412491021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2021**

# **FANTASI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



**Fajar Amali Muttaqin**

**NIM 1412491021**

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  
2021

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fajar Amali Muttaqin

NIM : 1412491021

Jurusan : Seni Rupa Murni

Fakultas : Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Judul Penciptaan : FANTASI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN

### KARYA SENI LUKIS

Dengan ini menyatakan bahwa 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 yang 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, 1 Juni 2021



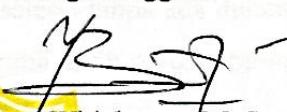
Fajar Amali Muttaqin



Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

**FANTASI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS** diajukan oleh Fajar Amali Muttaqin, NIM: 1412491021, 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 1 Juni 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



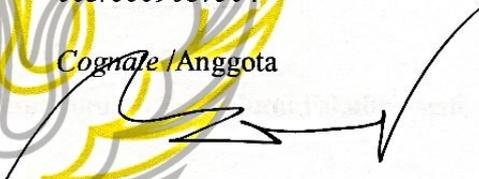
Bambang Witjaksono, M. Sn.  
NIP/NIDN: 19730327 199903 1  
001/0027037301

Pembimbing II/Anggota



Setyo Priyo Nugroho, M. Sn.  
NIP/NIDN: 19750809 200312 1  
003/0009087504

Cognate /Anggota



Wiyono, M. Sn.  
NIP/NIDN: 19670118 199802 1  
001/0018016702

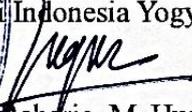
Ketua Jurusan/  
Program Studi /Ketua/Anggota



Dr. Miftahul Munir, M. Hum.  
NIP/NIDN: 19601042 00912 1  
001/0004017605



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Tambul Kaharjo, M. Hum.  
NIP/NIDN: 19691108 199303 1  
001/0008116906

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat segala rahmat dan ridho-Nya, Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul FANTASI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Sarjana Strata 1 (S-1) Minat Utama Seni Lukis, Jurusan Seni Murni, 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. Bambang Witjaksono, M. Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan saran dan arahan selama proses penulisan Laporan Tugas Akhir dan penciptaan karya seni.
2. Setyo Priyo Nugroho, M. Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran dan arahan selama proses penulisan dan penciptaan Tugas Akhir.
3. Wiyono, M. Sn., selaku *cognate* atas kritik dan sarannya.
4. Dr. Miftahul Munir, M. Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
5. Satrio Hari Wicaksono, M. Sn., sebagai dosen wali yang telah membimbing selama masa perkuliahan.
6. Seluruh dosen Seni Rupa Murni yang selama ini telah memberikan ilmu pengetahuan baik teori maupun praktik serta dukungan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu.
7. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
8. Kedua orang tua Ibu Mariyatul Khiptiyah, Bapak Choirul Muttaqin yang memotivasi penulis, dan kedua orang yang sangat berpengaruh bagi penulis untuk segera menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Munif, Ridho, Galih, Triana, Ajeng, Minus, Gandrik, Khoir, Hendra, Oky, dan teman-teman yang telah membantu dalam pengerjaan serta pelaksanaan Tugas Akhir ini yang tidak bisa disebut satu per satu.

10. Seluruh Mahasiswa Seni Rupa Murni ISI Yogyakarta dan teman-teman seperjuangan angkatan 2014 sebagai motivator dan kompetitor dalam meraih gelar sarjana seni rupa, semoga nyala api seni tetap membara di diri kita semua.
11. Untuk Ocean Octaria yang sabar dan telah mengerti keadaan yang sangat sibuk menjelang diselenggarakannya ujian Tugas Akhir ini.
12. Untuk seluruh saudara dan keluarga yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu-persatu, saya ucapkan terimakasih sebesar-besarnya.

Yogyakarta, 25 Juni 2021



Fajar Amali Muttaqin

## DAFTAR ISI

FANTASI SEBAGAI IDE.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul: .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
ABSTRAK .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	4
C. Tujuan dan Manfaat .....	5
D. Makna Judul .....	5
<b>BAB II KONSEP</b> .....	<b>7</b>
A. Konsep Penciptaan .....	7
B. Konsep Perwujudan .....	12
<b>BAB III PROSES PEMBENTUKAN</b> .....	<b>24</b>
A. Bahan .....	24
B. Alat .....	28
C. Teknik .....	32
D. Tahap Pembentukan .....	33
<b>BAB IV TINJAUAN KARYA</b> .....	<b>42</b>
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>83</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>87</b>
A. Foto Diri Mahasiswa .....	87
B. <i>Curriculum Vitae</i> .....	87
C. Poster.....	89
D. Katalog .....	90
E. Dokumentasi display dan pameran .....	91

## DAFTAR GAMBAR

### BAB I

Gambar 1. 1. <i>Astro Boy</i> , Osamu Tezuka's , 2019 .....	3
Gambar 1. 2. <i>Star Wars</i> , The Phantom Menace, 1999.....	3

### BAB II

Gambar 2. 1. <i>Petualangan ke Planet Tau Ceti</i> , H. Zubakir Mukti, 1982 .....	9
Gambar 2. 2. <i>AKIRA</i> , Katsuhiro Otomo,1982.....	9
Gambar 2. 3. <i>Ready Player One</i> , Steven Spielberg, 2018 .....	10
Gambar 2. 4. <i>Dwarapala</i> , Jawa Timur, 2020.....	15
Gambar 2. 5. <i>David Hockney</i> , The Group I, 2014 .....	19
Gambar 2. 6. <i>Death Burger</i> , Maelstrom, 2019 .....	20
Gambar 2. 7. <i>Karl Kopskin</i> , Sketchbook Cover.....	21
Gambar 2. 8. <i>Tengaone</i> , 2020 .....	22
Gambar 2. 9. Dwiky KA, 2020 .....	23

### BAB III

Gambar 3. 1. Cat .....	24
Gambar 3. 2. Kain Kanvas .....	25
Gambar 3. 3. Spanram.....	25
Gambar 3. 4. Plamir/Gesso .....	26
Gambar 3. 5. Kertas .....	27
Gambar 3. 6. Marker .....	27
Gambar 3. 7. <i>Varnish</i> .....	28
Gambar 3. 8. Palet.....	29
Gambar 3. 9. Staples dan Isi.....	29
Gambar 3. 10. Pisau Palet .....	30
Gambar 3. 11. Kain lap .....	30
Gambar 3. 12. Kuas.....	31
Gambar 3. 13. <i>Spons</i> .....	31
Gambar 3. 14. <i>Roll</i> .....	32

Gambar 3. 15. Ember .....	32
Gambar 3. 16. Proses Pemasangan Kanvas .....	34
Gambar 3. 17. Proses Pelapisan Pelamir.....	34
Gambar 3. 18. Tahap Pewarnaan Latar Belakang.....	35
Gambar 3. 19. Sketsa .....	36
Gambar 3. 20. Tahap Pelukisan Objek Utama.....	37
Gambar 3. 21. Tahap Pendetailan 1 .....	38
Gambar 3. 22. Tahap Pendetailan 2 .....	38
Gambar 3. 23. Tahap Pendetailan 3 .....	39
Gambar 3. 24. Memberi Tanda Tangan .....	40
Gambar 3. 25. Tahap Pemberian <i>Varnish</i> .....	40
Gambar 3. 26. Karya Selesai.....	41

#### **BAB IV**

Gambar 4. 1. " <i>Babad</i> " .....	43
Gambar 4. 2. " <i>The Deep of Heart</i> " .....	45
Gambar 4. 3. " <i>Hero Never Gone</i> " .....	47
Gambar 4. 4. " <i>Mesin dan Nyawanya</i> " .....	49
Gambar 4. 5. " <i>In The Outer Earth</i> " .....	51
Gambar 4. 6. " <i>Junior Never Lies</i> " .....	53
Gambar 4. 7. " <i>Ambivalensi</i> " .....	55
Gambar 4. 8. " <i>Love and Ragnarok</i> " .....	57
Gambar 4. 9. " <i>Sintetis</i> " .....	59
Gambar 4. 10. " <i>The Man From Patangpuluh</i> " .....	61
Gambar 4. 11. " <i>Puppet Master</i> " .....	63
Gambar 4. 12. " <i>Vox Populi (.) Vox Dei</i> " .....	65
Gambar 4. 13. " <i>Someone Behind The Door</i> " .....	67
Gambar 4. 14. " <i>Drama Makan Siang</i> " .....	69
Gambar 4. 15. " <i>Housekeeper</i> " .....	71
Gambar 4. 16. " <i>Our Slayers</i> " .....	73
Gambar 4. 17. " <i>His Name is Dragliner</i> " .....	75
Gambar 4. 18. " <i>Endless Wanderings</i> " .....	77

Gambar 4. 19. “*aye!! King King King*” ..... 79  
Gambar 4. 20. “*Far from Mooi*” ..... 81





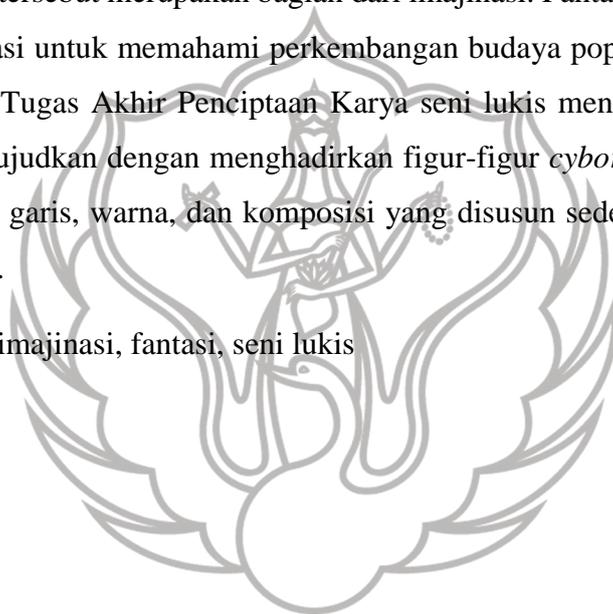
***I Prefer Living In Color***

*David Hockney*

## ABSTRAK

Proses penciptaan karya seni berkaitan dengan imajinasi yang dimiliki oleh perupa. Imajinasi tidak serta-merta hadir begitu saja, melainkan melalui proses yang panjang dan pengalaman empiris dari lingkungan. Hadirnya media populer saat ini menjadi faktor penting yang mendukung lahirnya imajinasi. Bahwasannya dalam penciptaan karya seni tidak hanya dilandasi oleh imajinasi saja, dibutuhkan juga kesadaran untuk mencapainya. Salah satu sifat alami manusia adalah berspekulasi, mengkhayal, berangan-angan, atau merkonstruksi ulang sebuah kejadian. Hal tersebut merupakan bagian dari imajinasi. Fantasi menjadi kesadaran dalam imajinasi untuk memahami perkembangan budaya populer saat ini. Fantasi sebagai tema Tugas Akhir Penciptaan Karya seni lukis menghadirkan karya dua dimensi. Diwujudkan dengan menghadirkan figur-figur *cyborg* dan robot, dengan menggunakan garis, warna, dan komposisi yang disusun sedemikian rupa dengan gaya ilustratif.

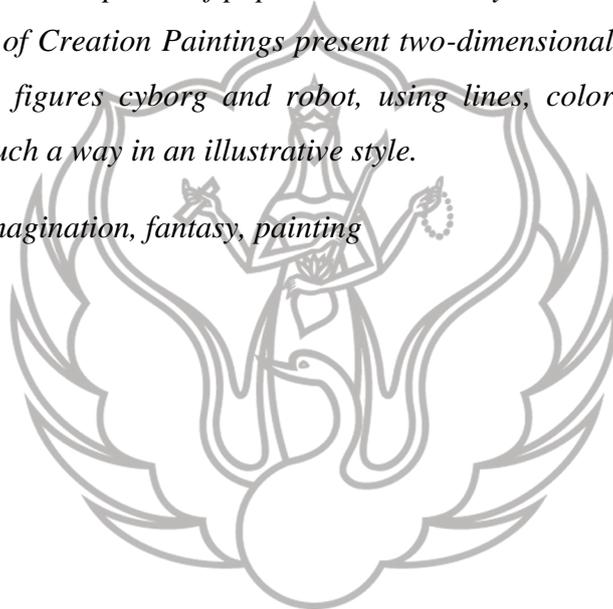
**Kata kunci :** imajinasi, fantasi, seni lukis



## **ABSTRACT**

*The process of creating a art work is related to the imagination of the artist. Imagination does not just appear, but through a long process and empirical experience from the environment. The presence of popular media today is an important factor that supports the birth of imagination. That the creation of a work of art is not only based on imagination, awareness is also needed to achieve it. One of human nature is to speculate, fantasize, daydream, or reconstruct an event. It is part of the imagination. Fantasy becomes awareness in the imagination to understand the development of popular culture today. Fantasy as the theme of the Final Project of Creation Paintings present two-dimensional works. It is realized by presenting figures cyborg and robot, using lines, colors, and compositions arranged in such a way in an illustrative style.*

**Keywords :** *imagination, fantasy, painting*



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Pengertian fantasi secara umum ialah khayalan. Fantasi dapat digolongkan sebagai hasil refleksi dari sebuah imajinasi. Pada umumnya imajinasi merupakan proses menghasilkan citra mental dan ide berdasarkan kenyataan maupun pengalaman secara umum. Imajinasi dapat digolongkan sebagai refleksi akal terhadap kreativitas individu dalam menciptakan sesuatu.

Pola dalam fantasi melahirkan banyak sekali sub-pengertian yang sangat bermacam-macam, seperti halnya, fiksi romansa, fiksi ilmiah, parodi, dan banyak lainnya yang bersifat mengkhayal. Jika imajinasi dapat dikatakan bagian dari refleksi akal terhadap kreativitas dan ide, maka dapat dikatakan imajinasi tumbuh bersama dalam wilayah seni. Dapat diklasifikasikan bahwa hubungan antara fantasi dengan seni sangatlah dekat, sehingga menjadi sangat menarik untuk mengembangkan imajinasi pribadi dalam menciptakan karya dua dimensi dengan fantasi sebagai ide dan gagasan.

#### **A. Latar Belakang**

Perubahan zaman menjadi poin penting dalam melihat siklus pada perkembangan teknologi. Jika melihat beberapa dekade ke belakang, tahun 1990-an sangat dekat dengan era awal perkembangan teknologi digital, mulai dari telepon kabel menjadi nir-kabel, *pager* menjadi *short message service (SMS)*, televisi hitam putih menjadi berwarna, game konsol menjadi video game, dan perkembangan komputer yang mencapai tingkat kecerdasan semakin canggih seperti saat ini; *smartphone*, *TV LCD*, internet, laptop, *game virtual*, dan lain-lain. Pada rentang masa tersebut nampak jelas perubahan zaman yang lahir dari kreativitas dalam mengembangkan inovasi yang ada pada dekade sebelumnya.

Dengan pertumbuhan teknologi yang pesat, industri media pada tahun 1990-an juga menginvasi industri kreatif, seperti; komik Jepang (*manga*) dan *anime* yang tersebar ke seluruh dunia termasuk Indonesia, meskipun di Indonesia sendiri komik sudah ada dari tahun 1931, mengacu pada (Boneff, 1998:19-43) komik Put On yang diciptakan oleh Kho Wang Gie ditemukan

pada media Belanda dan masih berupa gambar strip bersambung di surat kabar Sin Po.

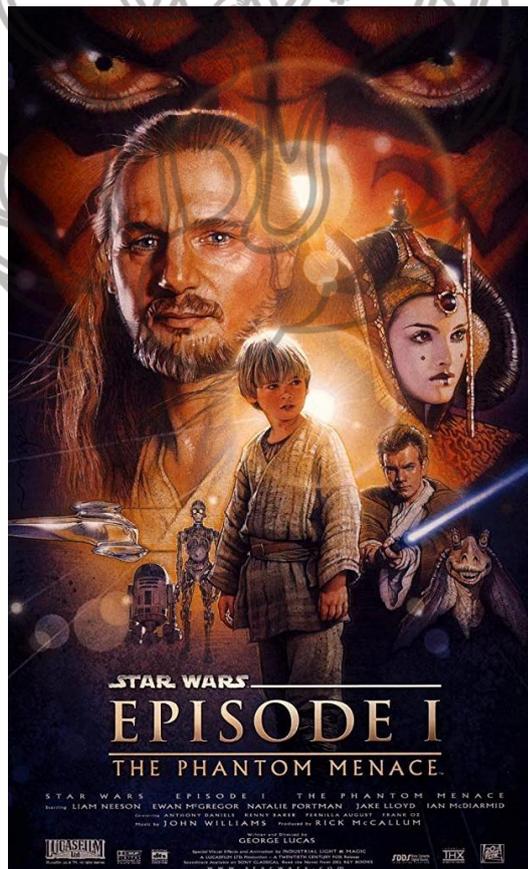
Melihat perkembangan teknologi sekarang, penulis menjadi terbuka, bahwa imajinasi seorang kreator dapat diubah menjadi sebuah ide dan gagasan oleh para ilmuwan menjadi hal realistis, meskipun masih banyak faktor- faktor lainnya yang tidak dapat direalisasikan karena berupa fantasi. Fantasi merupakan sebuah genre yang bersifat imajinasi yang lahir dari perkembangan ruang dan waktu.

Fantasi berasal dari bahasa Yunani yang berarti 'membuat terlihat', adalah genre fiksi yang berkonsentrasi pada elemen imajiner (yang fantastis). Ini bisa berarti sihir, supernatural, dunia alternatif, pahlawan super, monster, peri, makhluk ajaib, atau pahlawan mitologis. Pada dasarnya apa pun yang di luar kenyataan dapat diimajinasikan oleh seorang penulis. Dengan fantasi, unsur magis, atau supernatural berfungsi sebagai dasar dari plot, *setting*, penokohan, atau jalan cerita secara umum. Saat ini, fantasi populer di berbagai media; film, televisi, buku komik, permainan, seni, dan sastra, tetapi medium yang paling dominan dan paling berpengaruh adalah sastra.

Saat masa kecil penulis juga mempunyai pengalaman mengonsumsi cerita fantasi dari media film dan komik, salah satunya adalah komik Astro Boy yang kemudian dibuat film kartunnya dan ditayangkan di televisi. Komik Astro Boy (1952) karya Ozamu Tezuka melatarbelakangi penulis tertarik dengan berbagai hal yang berkonteks fantasi. Dalam komik Astro Boy berlatar sosio-geografis futuristik tentang robot yang hidup berdampingan dengan manusia. Selain Astro Boy, film fantasi lain yang dilihat oleh penulis di bioskop adalah Star Wars the Phantom Menace (1999). Film yang disutradarai oleh George Lucas tersebut menjadi film fantasi pertama yang dilihat oleh penulis di bioskop Mitra 21 di sebelah Balai Pemuda Surabaya sekitar tahun 2000. Saat itu penulis masih berusia sekitar 10 tahun, masih duduk di kelas III Sekolah Dasar.



Gambar 1. 1. **Astro Boy**, Osamu Tezuka, 2019  
(Sumber: <https://www.thetimes.co.uk/article/>)



Gambar 1. 2. **Star Wars the Phantom Menace**, 1999  
(Sumber: <https://www.imdb.com/>)

Pengalaman selanjutnya adalah ketika bekerja menjadi *art handler* pada Helutrans, penulis meng-*instal* karya pada even Art Basel Hongkong pada tahun 2016 dan ART STAGE Singapore tahun 2017. Pada dua even tersebut penulis melihat karya-karya yang bertemakan fantasi, seperti karya Teng One dan Takashi Murakami. Hingga akhirnya membuat penulis menjadi yakin bahwa fantasi adalah bagian dari budaya populer.

Fantasi menjadi sangat menarik saat berbicara perkembangan imajinasi dan kreativitas ke dalam ruang dan waktu. Mengaitkan fantasi dengan budaya yang kita miliki menjadi menarik untuk divisualisasikan ke dalam karya seni lukis, sebagaimana pandangan kita sebagai manusia yang memiliki kebebasan berimajinasi untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan perubahan alam semesta. Realita kehidupan saat ini menjadikan fantasi sebagai gambaran ke depan sebuah budaya. Bagaimana fantasi dapat berkembang lebih maju dengan adanya penelitian mengenai kebudayaan manusia di masa lalu dalam bentuk literasi berupa imajinasi yang abadi. Proses imajinasi yang dilakukan penulis kemudian divisualisasikan ke dalam karya seni lukis pada Tugas Akhir ini.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Dengan pendekatan keseharian terhadap budaya populer di sekitar kehidupan dan masyarakat, penulis mencoba merumuskan berbagai hal yang secara implisit dan eksplisit mengenai fantasi terhadap lokalitas budaya populer di masa sekarang yang kemudian menjadi konsep pijakan penciptaan karya seni. Beberapa rumusan yang menjadi pijakan dasar bagi penulis dalam menciptakan karya seni lukis adalah sebagai berikut:

1. Apa yang menarik dari fantasi di masa mendatang sehingga menjadi penting untuk dilukis.
2. Bagaimana gagasan fantasi dalam karya seni lukis yang disajikan sebagai karya Tugas Akhir.
3. Bagaimana memvisualisasikan gagasan Fantasi pada karya seni lukis.

### C. Tujuan dan Manfaat

#### 1. Tujuan

- a. Untuk memvisualisasikan fantasi mengenai lokalitas budaya populer di masa mendatang dalam bentuk karya lukisan.
- b. Usaha untuk menciptakan karakter dan ekspresi figur dalam karya seni lukis bertemakan fantasi.
- c. Menampilkan fantasi dengan menggunakan unsur garis, warna, tekstur, dan bidang yang disusun dengan gaya ekspresif.

#### 2. Manfaat

- a. Untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Strata 1 (S1).
- b. Dapat dipergunakan sebagai referensi berkaitan dengan studi tentang budaya populer.
- c. Agar lebih memahami dan mengerti kemungkinan-kemungkinan mengenai perubahan budaya dan zaman agar lebih dewasa saat menyikapinya.

### D. Makna Judul

Untuk menghindari kesalahan dalam pengertian judul " Fantasi sebagai Ide Pencitaan Karya Seni Lukis" maka defenisi dari kata atau istilah yang digunakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### **Fantasi**

Dalam buku Diksi Seni Rupa adalah:

Khayalan, imajinasi kreatif (Susanto, 2011:131)

#### **Sebagai**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah:

Semacam, serupa, seperti, seakan-akan, bagai. (KBBI Daring, 2021)

## Ide

Dalam buku Diksi Rupa dijelaskan bahwa:

Ide adalah pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya. (Susanto, 2011:187)

Sedangkan, ide dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah:

Ide adalah rancangan yang tersusun di dalam pikiran, gagasan, cita-cita. Perasaan yang benar-benar menyelimuti pikiran. (KBBI Daring, 2021)

## Penciptaan

Penciptaan dalam buku Tinjauan Seni adalah:

Penciptaan adalah proses (kesanggupan) pikiran untuk mengadakan suatu yang baru, angan-angan yang kreatif. (Soedarso, 1990:11)

## Karya

Karya dalam buku Diksi Rupa adalah :

Buah tangan atau hasil cipta, baik bersifat fisik maupun non-fisik. (Susanto, 2011:216)

## Seni Lukis

Dalam buku Seni Rupa Modern dijelaskan:

Suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dua matra) dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, *shape*, dan sebagainya. (Kartika, 2017:33)

Berdasarkan uraian di atas, maka pengertian dari judul Tugas Akhir ini ialah mengungkapkan sebuah gagasan atau ide ke dalam pengetahuan naratif imajinatif tanpa harus berlandaskan pada sejarah dan fakta yang berlaku dengan maksud tertentu dalam proses penciptaan karya seni lukis. Hal ini yang menjadi maksud “Fantasi sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” sebagai judul Tugas Akhir ini.