

JURNAL TUGAS AKHIR
FIGUR IMAJINER PADA KRISIS SEPEREMPAT
ABAD SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS



PENCIPTAAN KARYA SENI

Ubaidullah Al Fakhih Khoir

NIM 1512582021

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

2021

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

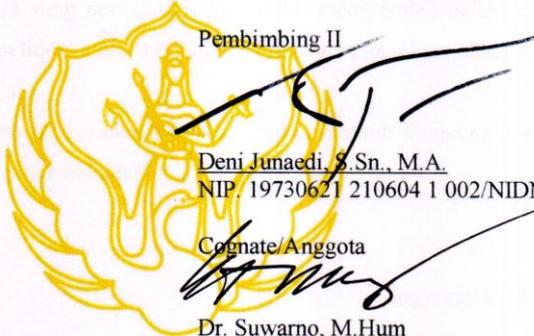
FIGUR IMAJINER PADA KRISIS SEPEREMPAT ABAD SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS diajukan oleh Ubaidullah Al Fakhiih Khoir, NIM 1512582021, Progam Studi S-1 Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Pada Tanggal 28 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi Syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Satrio Hari wicaksono, S.Sn., M.Sn
NIP. 19860615 201212 1 002/NIDN 0415068602

Pembimbing II

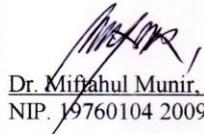


Deni Junaedi, S.Sn., M.A.
NIP. 19730621 210604 1 002/NIDN 0021067305

Cognate/Anggota

Dr. Suwarno, M.Hum
NIP.19620429 198902 1 001/NIDN 0029046204

Ketua Jurusan/Program Study/Ketua/Anggota



Dr. Miftahul Munir, M.Hum
NIP. 19760104 200912 1 001/NIDN 0004017605

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Tambu/Raharjo, M.Hum
NIP.19690621 199303 1 001/NIDN 00081169060

Abstract

Art can be implemented through unique forms, the unique forms displayed can be in the form of imaginative figures. Imagination is made up of the habit of watching cartoons. Using deformation the author creates imaginative figures including Pio, fallo, and Beta. Imaginative figures talk about the problems of human life stepping into maturity about anxiety and various questions in their minds about various aspects of life, this situation in psychology is often called the Quarter-life Crisis. This final project report, was prepared according to the stages involved in the creation of 20 works of art, aims to explain the issues that affect the emergence of the Quarter-life Crisis and how to reduce it according to the author's experience in the form of art works and hopefully can provide insight about fine arts.

Key Words: *figures imaginative, deformation, Quarter-life Crisis, Art painting*



ABSTRAK

Seni dapat diimplementasikan melalui bentuk-bentuk unik, bentuk unik yang ditampilkan dapat berupa bentuk figur-figur imajinatif. Kebentukan imajinasi tersusun dari kebiasaan melihat film kartun. Menggunakan deformasi penulis menciptakan figur-figur imajinatif diantaranya Pio, Fallo, dan Beta. Figur-figur imajinatif membicarakan persoalan kehidupan manusia menginjak kedewasaan tentang kecemasan dan berbagai macam pertanyaan dalam benaknya mengenai berbagai aspek kehidupan, keadaan ini dalam psikologi sering disebut dengan krisis seperempat abad. Laporan Tugas Akhir yang dibuat menurut tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penciptaan 20 karya seni lukis ini bertujuan untuk memaparkan persoalan tentang apa saja yang mempengaruhi timbulnya Quarter-life Crisis dan cara meredamnya menurut pengalaman penulis ke dalam bentuk karya serta semoga dapat memberikan wawasan dalam seni rupa.

Kata kunci: *figur imajinatif, deformasi, krisis seperempat abad, seni lukis*

A. Pendahuluan

Seni dapat diimplementasikan melalui bentuk-bentuk unik, untuk mewakili pandangan senimannya atas persoalan dari kehidupan manusia. Bentuk-bentuk yang ditampilkan dapat berupa bentuk yang imajinatif serta memiliki karakteristik, layaknya sebuah karya kartun yang di muat di komik maupun serial film animasi.

Film kartun telah menjadi konsumsi bagi semua kalangan, karena bentuk-bentuknya yang unik dan jauh dari hal-hal yang realistis di mata manusia. Seperti misalnya dalam serial film *Spongebob Squarepants*, yang pembuatnya memunculkan situasi di dalam laut, seperti layaknya kehidupan manusia di daratan. Menurut penulis ini adalah suatu gagasan dari pengarang yang menarik dalam mengugah imajinasi kita, serta memiliki potensi dalam mengungkapkan gagasan yang kita miliki.

Penciptaan figur-figur imajinatif tersebut melahirkan beberapa karakter tokoh, antara yang bernama Fallo, Pio, dan Beta. Karakter-karakter ini diperoleh dari menyusun ulang karakter dalam film kartun, serta eksplorasi bentuk dari benda sekitar menurut imajinasi penulis.

Penciptaan ini mencoba menyusun dan mengubah-ubah bentuk prespektif suatu kejadian yang dihadapi penulis dan orang sekitarnya yang merasakan kecemasan menginjak kedewasaan, hal ini dalam psikologi sering di ungkapkan dengan *Quarter-life Crisis* yang dalam bahasa indonesa dapat diartikan krisis seperempat abad. Serta mengimajinasikan keadaan melalui bentuk deformasi, sehingga menjadi jalan kebebasan dalam mengutarakan ide untuk mengembangkan figur-figur yang dibuat, menjadi sebuah narasi berbentuk lukisan yang menarik serta memiliki potensi artistik.

B. Konsep Penciptaan

Figur imajinatif dalam seni rupa banyak istilah untuk penyebutannya. Untuk Tugas Akhir ini figur-figur imajinatif penulis arahkan ke kartun sebab penulis sering mendapat referensi karya-karya kartun yang mengangkat tentang humor atau gambar satir dan menggunakan banyak teknik pengerjaan, misalnya dalam karya komik yang dikerjakan cenderung *flat* untuk pengambarannya dan dalam video animasi banyak pengerjaanya menggunakan teknik 3D.

Pembentukan karakter yang menyimbolkan kehidupan manusia dan polemik yang menemaninya. Karya-karya ini akan digiring merepresentasikan permasalahan sosial. Adapun tentang permasalahan yang akan di bahas dijabarkan sebagai berikut.

Rendahnya validitas informasi di media sosial menyadarkan penulis, bahwa perkembangan internet dan media sosial menjadikan sebuah kemurnian menjadi begitu maya dan semu, ditambah dengan munculnya konten-konten yang begitu variatif dan menjebak. Situasi itu ikut mengantar masyarakat menjadi multi perspektif dalam berpedoman untuk menjalani kehidupan.

Permasalahan di atas tentang gagap terhadap realitas di media sosial berdampak mengenai semua kalangan, namun pembahasan kali ini penulis lebih kepada generasi sepantaran penulis yang berusia 25 tahun. Pembahasan ini karena interaksi penulis dalam membicarakan kehidupan dan nilai-nilai dalam menjalani hidup lebih banyak dengan mereka maka hal ini menjadi bahan yang cukup kuat dalam pembahasan karya.

Dampak dari multi-perspektif yang tidak bisa dikontrol dapat menyebabkan krisis emosional, yang melibatkan perasaan kesedihan, terisolasi, ketidakcukupan, keraguan terhadap diri, kecemasan, tidak termotivasi, kebingungan, serta ketakutan akan kegagalan. Keadaan tersebut kerap dikenal sebagai *Quarter-life Crisis*/krisis seperempat abad (Kirnandita, 2019: 1), yang biasa dipicu oleh permasalahan finansial, relasi karier, serta nilai-nilai yang diyakini.

1. Gagasan karya

Keunikan bentuk-bentuk yang ditampilkan dalam film kartun menimbulkan ketertarikan penulis untuk lebih mendalaminya, kemudian mengangkatnya ke dalam ide penciptaan, dan diterapkan untuk membicarakan problematika dalam kehidupan manusia khususnya pada polemik kehidupan memasuki kedewasaan.

Figur imajinatif mengajak audiens untuk membicarakan beberapa hal tentang faktor-faktor penyebab timbulnya *Quarter-life Crisis*/krisis seperempat abad dan bagaimana cara menangani menurut pengalaman penulis yang dituangkan dalam karya seni lukis. Figur imajinatif yang dibangun seniman bertujuan untuk bercermin dari keadaan di sekitar, tanpa bermaksud untuk menggurui maupun menjatuhkan suatu golongan, namun lebih mencairkan keadaan serta mengajak masyarakat, agar

lebih kritis terhadap keadaan sekitar, dan bersama-sama belajar demi kehidupan yang baik di masa akan datang.

2. Konsep Visual

Dalam proses perwujudan karya, figur-figur imajinatif dihadirkan kembali menjadi gagasan karya. Pengumpulan data-data dari berbagai sumber menjadi ide yang dikomposisikan dengan teknik.

Setelah konsep tersusun matang, terkumpul berupa gambar objek dari berbagai sumber kemudian diinterpretasi dan diseleksi objek mana yang dapat merepresentasikan gagasan kedalam karya melalui sketsa. Langkah-langkah menyusun dengan teknik tersebut dilakukan secara manual menggunakan pensil di media kertas.

Berbagai permasalahan tersebut akan diperankan oleh figur-figur imajinatif dengan melibatkan imajinasi penulis. Dalam karya Tugas Akhir ini penulis mengeluarkan beberapa karakter antara lain bernama Pio, Fallo, dan Beta. Untuk penamaannya sendiri sekedar kesukaan penulis tidak mengandung maksud tertentu. Mereka memiliki sifat yang berbeda-beda, seperti halnya karakter yang diperankan dalam kisah pewayangan.

Kebentukan proses tersebut terpacu dari seniman Eddie Harra baik segi visual maupun gagasan yang di usungnya dalam karya. Karya-karya yang dibuat begitu imajinatif. Dia membuat karakter baru dari serial kartun luar negeri yang di hancurkan untuk memberi pemahaman untuk mencintai serial kartun lokal. Dan dari karakter-karakter kartun tersebut Eddie Harra mulai membangun narasi membicarakan tentang tema-tema jender, kerusakan lingkungan, hubungan antar manusia, dan kehidupan Urban.

C. Proses Penciptaan

Mengenai tentang penciptaan disini penulis memaparkannya melalui tiga tahap yaitu Prapenciptaan, Penciptaan dan Pasca penciptaan.

1. Prapenciptaan

Pada tahap ini penulis melakukan pencarian materi untuk membuat karya seni lukis. Merenungi ide serta objek-objek yang menarik untuk diamati serta mampu

menginspirasi dalam segi visual. Selain membaca buku yang berkaitan, penulis juga mendatangi pameran-pameran serta melihat katalog-katalog pameran dari seniman baik dalam negeri atau luar negeri.

Dalam hal ini penulis juga melakukan interpretasi terhadap figur-figur yang diamati untuk dimetaforkan kedalam karya. Pencarian data melalui jurnal penelitian juga dilakukan untuk memangkas biaya observasi namun tetap mendapatkan data yang tepat.

Setelah melakukan hal tersebut kemudian penulis akan meramu dan memilih data mana yang sesuai untuk digunakan dalam mewujudkan karya. Pemilihan ini meliputi pertimbangan warna, bentuk, komposisi, dan bahan yang akan digunakan dalam proses penciptaan karya.

2. Penciptaan

a. Persiapan Alat dan Bahan

Persiapan alat dan bahan dilakukan agar saat proses melukis lebih efisien. Adapun persiapan yang dilakukan adalah menata studio mengecek alat dan bahan yang dibutuhkan seperti cat dan kuas, menyiapkan air untuk mencuci kuas maupun buat pengencer cat.

b. Pembuatan Kanvas

Proses ini dilakukan penulis agar bisa menentukan tekstur dasaran apa yang mau di buat untuk melukis.

c. Mentrasfer sketsa ke kanvas

Proses Mentrasfer Sketsa pada kanvas biasanya penulis menggunakan kapur agar ketika melukis tidak mengganggu warna yang dituangkan ke kanvas.

d. Proses Melukis

Proses melukis dilakukan dari tahap pencampuran warna sesuai warna dasar objek yang akan dilukis di gelas plastik, untuk proses perwarnaa dimulai dengan pengeblokan warna dasar objek

3. Pascapenciptaan

Setelah karya selesai, maka langkah selanjutnya yang dilakukan konsultasi, yaitu dengan meminta pendapat, saran atau kritik dari teman maupun dosen

pembimbing. Ketika proses itu sudah kelar hal selanjutnya adalah melapisi karya dengan lapisan vernis untuk menjaga keawetan karya, meminimalisir perubahan pada karya seiring dengan berjalannya waktu, serta melindungi karya dari serangan jamur dan serangga.

Ketika tahap-tahap di atas sudah terpenuhi barulah penulis memesankan pigura yang sesuai dengan lukisan baik warna maupun model corak pigura barulah karya siap untuk dipamerkan.

D. Deskripsi Karya

1. Judul Karya 1

Dampak multi-prespektif yang tidak bisa dikontrol pada diri dan diiringi kecanduan media sosial hal ini dapat memicu sebuah krisis pada diri tentang adanya perasaan terjebak dalam berbagai macam pilihan serta tidak mampu memutuskan apa yang harus dijalani dalam hidup.

Melihat dari keadaan itu penulis mencoba melukiskan keadan tersebut dengan memunculkan figur imajinatif bernama pio sebagai tokoh utama dalam lukisan figur pio dilukiskan dengan hitam putih dimana kepalanya terpotong setengah mengeluarkan berbagai tanaman dan bunga yang tumbuh subur menyimbolkan banyaknya informasi yang ia peroleh namun dari informasi itu ketika ia tidak pandai mengelolanya hal ini menjadi sebuah sumber keraguan untuk melangkah yang di simbolkan tanda Tanya merah di antara tumbuhandan bunga-bunga. Ketika keadaan itu tidak segera di tangani akan mengganggu kestabilan hubungan pada keluarga yang di simbolkan dengan rumah kecil penuh daun dan sangat menghambat perkembangan diri yang di simbolkan dengan tanaman yang tumbuh di pot.



Gb. Karya 12. Ubaidullah Al Fakhir Khoir, Harap, 2020
Cat Akrilik pada kanvas, 80,4 x 65 cm (sumber: dokumentasi penulis)

2. Judul Karya 2

Keluar dari keramaian dan kesibukan untuk menyendiri perlu dilakukan untuk orang-orang yang baru dilanda krisis seperempat abad agar dapat membangun pondasi baru dimana individu bisa mengendalikan arah tujuan kehidupannya. Pada karya ini penulis mencoba membahas fase keempat dari krisis seperempat abad, membangun pondasi baru dimana individu bisa mengendalikan arah tujuan kehidupannya.

Dalam karya ini penulis mengangkat figur imajinatif Beta yang sedang duduk merenung selagi menikmati indahnya sore hari di pematang sawah.

Kebebasan berfikir adalah hak bagi semua orang dalam mengambil keputusan maupun pegangan hidup, namun perlu adanya pengetahuan yang kuat akan dasar-

dasar pemikirannya. Semisal seperti apa situasi ia tinggal dan akan memberi dampak apa untuk lingkungan sekitar.



Gb. Karya 13. Ubaidullah Al Fakhri Khoir, Sore, 2020
Cat Akrilik pada kanvas, 100 x 130 cm (sumber: dokumentasi penulis)

3. Judul Karya 3

Keluar dan bermain membangun komunikasi dengan orang lain maupun keluarga mungkin menjadi sebuah cara mereda rasa cemas untuk memperkuat kembali proses menjalani kehidupan. Dari aktifitas itu mungkin kita bisa ambil manfaat untuk berproses menjadi lebih baik lagi. Dalam lukisan yang di gambarkan tiga figur imajinasi yang sedang berbincang di pelataran yang asri.



Gb. Karya 14. Ubaidullah Al Fakhil Khoir, Bercekrama, 2020
Cat Akrilik pada kanvas, 90 x 120 cm (sumber: dokumentasi penulis)

E. Simpulan

Proses kreatif ini telah melalui proses yang panjang. Upaya yang dilakukan berawal dari sebuah pengamatan terkait objek, interpretasi pribadi mengenai objek yang ada, yang kemudian melalui berbagai pertimbangan artistik dihadirkan kembali menjadi sebuah karya. Perwujudan seluruh karya ini berangkat berdasarkan pemahaman dan pengamatan pribadi terhadap figur-figur imajinatif yang dikembangkan pribadi dalam hal proses penciptaan karya. Usaha yang dilakukan tidak terlepas dari pembelajaran terhadap objek dan pemberian makna baru dari segi visual. Berbagai teknik terkait penggambaran visualnya melalui berbagai cara, antara lain deformasi dan transformasi.

Seluruh karya yang ada merupakan hasil dari usaha dalam mengeksplorasi bentuk-bentuk figur imajinatif menurut interpretasi pribadi melalui representasi kehidupan manusia dan mengandalkan imajinasi dari segi proses penciptaan bentuk. Penggambaran yang ada mengacu pada visual figur imajinatif, sementara permasalahan yang diangkat dalam karya berbicara tentang *Quarter-life Crisis* yang

dirasakan remaja pada lingkungan masyarakat dalam kehidupan pribadi maupun kelompok dan berisi ungkapan-ungkapan simbolis berdasarkan sifat-sifat manusia.

Terlepas dari itu, diharapkan seluruh karya Tugas Akhir ini mampu menjadi pelajaran, untuk tujuan jumlah karya sudah terpenuhi berkendala di pengerjaan menurut penulis masih kurang memuaskan karena waktu dan masih perlu lagi mendalami karakter-karakter yang dibuat. Untuk manfaat semoga bisa menjadi motivasi dan referensi bagi yang membacanya dan untuk mencapai kepakaran masih banyak hal-hal yang harus dipelajari lagi seiring perkembangan penulis nantinya.

Demikian seluruh karya dan laporan ini dibuat sebagai syarat untuk memenuhi Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Semoga dapat berguna bagi masyarakat luas, menjadi pijakan berekspresi dan dapat memberi pelajaran bagi diri sendiri.

F. Kepustakaan

Daftar Buku:

Basnendar. 2007. *Bias Gender dalam Kartun Editorial di Media Cetak*. dalam Jurnal Seni Rupa ISI Surakarta, Vol. 4. No 2, Juli 2007.

Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.

H. Tedjoworo. 2001. *Imajinasi dan Imajinasi*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

Kartika, Dharsono Sony. 2007. *Kritik Seni*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung.

Moeljadi, David, DKK. 2016-2020. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima*.

Jakarta: Aplikasi luring resmi Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Sachari, Agus. 2002. *Estetika: Makna, Simbol dan Daya*. Bandung: ITB.

Soedarso, Sp. 2000. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Jakarta: CV. Studio Delapan Puluh Enterprise bekerja sama dengan Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

Sanyoto, Sadjiman Edi. 2009. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

Sipperley, Keli. 2013. *A Look at Pop Art*. Minnesota: Rourke Educational Media.

Sucitra, I Gede Arya. 2013. *Pengetahuan Bahan Lukisan*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

Sujudi, Muhammad Abdullah. 2020. *Eksistensi Fenomena Quarter-life Crisis pada Mahasiswa Semester Akhir Universitas Sumatra Utara*. Sekripsi S-1 Departemen Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatra Utara Medan.

Susanto, Mikke. 2018. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DiktiArt Laboratory.

Williams, Robert (DKK). 2004. *Pop Surrealism. The Rise Of Underground Art*, San Francisco: Ignition Publising.

Daftar Halaman:

Bobdob, *Artist Statement*. www.bobdob.com (diakses penulis pada tanggal 22 Agustus 2020, jam 15.00)

Hill, Amelia, *The Quarterlife Crisis: Young, Insecure and Depressed*. <https://www.theguardian.com/society/2011/may/05/quarterlife-crisis-young-insecure-depressed> (diakses penulis pada tanggal 27 April 2021, jam 01.04).

Kirandita, *Quarter Life Crisis: Kehidupan Dewasa Datang, Krisis pun Menghadang*. <https://amp.tirto.id/quarter-life-crisis-kehidupan-dewasa-datang-krisis-pun-menghadang-dkvU> (diakses penulis pada tanggal 19 November 2020, jam 00.18).

Sumber Wawancara:

Eddie Hara (59 th). Art Insight Metro Tv “Eddie Hara”. Dipublikasikan tanggal 22 juni 2018, Jakarta.

