

**KONFLIK**  
**SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

oleh:  
**Yusda Romy Saputra**  
**NIM 1412508021**

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

**KONFLIK**  
**SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



**Yusda Romy Saputra**  
**NIM 1412508021**

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



**PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Yusda Romy Saputra**

NIM : **1412508021**

Menyatakan dengan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul “KONFLIK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS” ini adalah sepenuhnya adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Laporan ini dibuat berdasarkan pengalaman personal yang dialami dalam kehidupan sehari-hari, tidak berisikan tulisan yang dituliskan orang lain kecuali tulisan dari buku yang telah dikutip dengan tata cara penulisan yang sesuai sebagai referensi pendukung. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tidak ada paksaan dari pihak manapun. Bilamana terdapat ketidaksesuaian pada pernyataan ini, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.



**Yusda Romy Saputra**  
NIM. 1412508021



Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

**KONFLIK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS** diajukan Yusda Romy Saputra, NIM 1412508021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 27 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Setyo Priyo Nugroho, M.Sn.  
NIP.1975080 92001321 003  
NIDN.0009087504

Pembimbing II

Deni Junaedi, S.Sn., M.A.  
NIP.19730621 201604 1 001  
NIDN.0021067305

Cognate/Anggota

Amir Hamzah, S.Sn., M.A.  
NIP.19700427 199903 1 003  
NIDN.0027047001

Ketua Jurusan/  
Program Studi/Ketua/Anggota

Dr. Miftahul Munir, M.Hum.  
NIP.197601042 009121 001  
NIDN.0004017605

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.  
NIP.19691108 199303 1 001  
NIDN.0008116906





## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wata'ala yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang atas rahmat dan ridho-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Konflik Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” merupakan syarat ujian Tugas Akhir Penciptaan Karya bagi mahasiswa untuk memperoleh gelar S-1 Program Studi Seni Lukis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan bantuan banyak dari pihak, oleh karena itu dengan rasa suka cita dihaturkan terima kasih kepada :

1. Bapak Setyo Priyo Nugroho, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I atas segala ilmu, motifasi dan sarannya.
2. Bapak Deni Junaedi, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II atas segala bimbingan, motifasi dan sarannya.
3. Bapak Amir Hamzah, S.Sn., M.A, selaku Cognete yang telah memberikan kritik, saran dan bimbingannya.
4. Bapak Warsono, S.Sn., M.A., selaku Dosen Wali atas segala sarannya.
5. Bapak Dr. Miftahul Munir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh Dosen Seni Rupa, Seni Rupa Murni khususnya dan staf atas semua pengajaran ilmu yang bermanfaat dan berguna bagi saya dan penciptaan tugas akhir.
9. Untuk kedua orang tuaku yang telah berjuang, membesarkan dan membuka jalan atas semua yang dilakukan anak-anaknya.
10. Keluarga Seni Rupa Murni Angkatan 2014, yang telah banyak memberikan pengalaman ilmu, pertemanan dan solidaritas.



11. Ajeng Pratiwi yang selalu mendukung dan membantu pada setiap proses pembuatan Tugas akhir ini.
12. Triana Nur Maria, Gandrig Horidontal, Justian Jafin Rocx W, Yogi Septifano, Diana Puspita Putri, Febri Anugerah, I Wayan Piki, Lambretus Adwin, Kaphindo B Satria, Isna, Fajar Amali, Rilloko, Wahyu Nugroho, Sinyo, Harin, Panjul, Antino Restu Aji dan Kukuh Hermadi yang selalu membantu, sehingga Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar.
13. Kelompok SABDACORA yang telah berproses bersama dalam berkesenian.
14. Seluruh civitas akademik ISI Yogyakarta yang ikut membangun karakter saya saat ini.

Secara personal penyusunan laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Lukis ini telah digarap secara maksimal, namun laporan Tugas akhir penciptaan ini masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang membangun untuk meningkatkan kemampuan dan penulisan yang lebih baik. Semoga laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni lukis ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh civitas akademisi ISI Yogyakarta maupun masyarakat luas.

Yogyakarta, 27 Mei 2021

Yusda Romy Saputra



## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	ii
Pernyataan Keaslian .....	iii
Halaman Pengesahan .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
Gambar Acuan.....	viii
Gambar Tahap Pembentukan .....	viii
Gambar Karya .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
ABSTRAK .....	xi
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
D. Makna Judul.....	6
BAB II KONSEP .....	9
A. Konsep Penciptaan.....	9
B. Konsep Perwujudan .....	13
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	23
A. Bahan .....	23
B. Alat .....	27
C. Teknik .....	31
D. Tahap Pembentukan.....	32
BAB IV TINJAUAN KARYA .....	41
BAB V PENUTUPAN .....	76
DAFTAR PUSTAKA .....	84
LAMPIRAN.....	85



## DAFTAR GAMBAR

### Gambar Acuan

Gambar. 2. 1. Taring Padi, <i>Banner Tragedi Lumpur Lapindo</i> , 2010-2011 .....	12
Gambar. 2. 2. Charles Burns, <i>Black Hole</i> , 2008 .....	18
Gambar. 2. 3. Entang Wiharso, <i>Behind American Dreams No.1</i> , 2012-2015 .....	19
Gambar. 2. 4. Heri Dono, <i>The Brutallity of Virtual world</i> , akrilik di kanvas, 160 x 220 cm, 2020.....	20
Gambar. 2. 5. Keiichi Tanaami, <i>Transport Machine</i> , 2017 .....	21
Gambar. 2. 6. Gunungan Wayang.....	22

### Gambar Tahap Pembentukan

Gambar. 3. 1. Kain kanvas.....	23
Gambar. 3. 2. Resin.....	24
Gambar. 3. 3. Cat Akrilik.....	24
Gambar. 3. 4. Tinta China.....	25
Gambar. 3. 5. <i>Mat</i> .....	25
Gambar. 3. 6. <i>Varnish</i> .....	26
Gambar. 3. 7. <i>Hollow galvalum</i> .....	26
Gambar. 3. 8. Plamir.....	27
Gambar. 3. 9. Kuas Lukis .....	27
Gambar. 3. 10. Palet Lukis.....	28
Gambar. 3. 11. <i>Cup</i> .....	28
Gambar. 3. 14. Spanram.....	29
Gambar. 3. 15. <i>Guntaker</i> .....	30
Gambar. 3. 16. <i>Cutter</i> .....	30
Gambar. 3. 17. Gunting.....	31
Gambar. 3. 18. Proses Pemasangan Kanvas 1 .....	33
Gambar. 3. 19. Proses Pemasangan Kanvas 2 .....	33
Gambar. 3. 20. Proses Pelapisan Plamir .....	33
Gambar. 3. 21. Kanvas yang telah Diplamir.....	34
Gambar. 3. 22. Sketsa .....	35
Gambar. 3. 23. Sketsa pada Kanvas.....	35

Gambar. 3. 24. Blok warna .....	36
Gambar. 3. 25. Pemberian Outline .....	37
Gambar. 3. 26. Mengarsir Objek.....	37
Gambar. 3. 27. Memotong Lukisan .....	38
Gambar. 3. 28. Pemberian Resin.....	39
Gambar. 3. 29. Pemberian Varnish .....	40
Gambar. 3. 30. Karya Selesai.....	40

### **Gambar Karya**

Gambar. 4. 1. Yusda Romy Saputra, <i>Seraya Celaka</i> , 2019 .....	42
Gambar. 4. 2. Yusda Romy Saputra, <i>Pretensi</i> , 2019 .....	44
Gambar. 4. 3. Yusda Romy Saputra, <i>Egosentris</i> , 2020.....	46
Gambar. 4. 4. Yusda Romy Saputra, <i>Jalang Berduka</i> , 2020 .....	48
Gambar. 4. 5. Yusda Romy Saputra, <i>Segaris Kilat Lidah Silat</i> , 2020.....	50
Gambar. 4. 6. Yusda Romy Saputra, <i>Tahta</i> , 2021 .....	52
Gambar. 4. 7. Yusda Romy Saputra, <i>Diculik Setan</i> , 2020 .....	54
Gambar. 4. 8. Yusda Romy Saputra, <i>Pembawa Dendam di Selatan Gunung Merapi</i> , 2021 .....	56
Gambar. 4. 9. Yusda Romy Saputra, <i>Hanyut Dalam Kemasan</i> , 2021 .....	58
Gambar. 4. 10. Yusda Romy Saputra, <i>Program</i> , 2021 .....	60
Gambar. 4. 11. Yusda Romy Saputra, <i>Tipu Daya</i> , 2021.....	62
Gambar. 4. 12. Yusda Romy Saputra, <i>Octagon</i> , 2021 .....	64
Gambar. 4. 13. Yusda Romy Saputra, <i>Lingkaran Manusia Latah</i> , 2021.....	66
Gambar. 4. 14. Yusda Romy Saputra, <i>Badut Lokal</i> , 2021 .....	68
Gambar. 4. 15. Yusda Romy Saputra, <i>Demosi</i> , 2021 .....	70
Gambar. 4. 16. Yusda Romy Saputra, <i>Properti Badut Lokal</i> , 2021 .....	72
Gambar. 4. 17. Yusda Romy Saputra, <i>Lancang</i> , 2021.....	74
Gambar. 4. 18. Yusda Romy Saputra, <i>Generasi Chaos</i> , 2021 .....	76
Gambar. 4. 19. Yusda Romy Saputra, <i>Bunga Marigold</i> , 2021 .....	78
Gambar. 4. 20. Yusda Romy Saputra, <i>Hidangan Pembakar Adrenalin</i> , 2021 .....	80



**DAFTAR LAMPIRAN**

Foto Diri Mahasiswa dan Biodata .....	86
Poster Pameran .....	90
Katalog .....	91
Dokumentasi <i>Display</i> dan Pameran .....	92



## ABSTRAK

Konflik yang terjadi adalah bentuk dari penyimpangan perilaku dan identitas dari individu yang berdampak pada kelompok. Konflik di atas yang penulis angkat menjadi tema tugas akhir. Kegelisahan yang muncul dari konflik di lingkungan sekitar penulis terekam dalam pengalaman empiris dan menjadi catatan peristiwa yang diluapkan dengan bahasa-bahasa rupa yang dimaksudkan menyinggung, menyindir dan menyadarkan fenomena yang terjadi. Pengerjaan karya dilakukan dengan tiga tahap, perenungan menuangkan ide, persiapan menyiapkan alat dan bahan dan pemunculan yaitu meluapkan ide ke dalam kanvas. Duapuluh karya seni lukis diwujudkan oleh penulis berbentuk figur-figur dan benda mati dengan garis dan warna dominan shade yang dikomposisikan secara ilustratif dalam bentuk nonkonvensional.

**Kata kunci :** Konflik, seni lukis





## ABSTRACT

*The conflict that occurs is a form of deviation in the behavior and identity of the individual that has an impact on the group. The above conflict that the author raised became the theme of the final project. Anxiety that arises from conflicts in the environment around the author is recorded in empirical experience and becomes a record of events that is overflowed with visual languages intended to offend, insinuate and make aware of the phenomena that occur. The work is carried out in three stages, contemplation of pouring ideas, preparation for preparing tools and materials and emergence, namely expressing ideas onto the canvas. Twenty works of art created by the author are in the form of figures and inanimate objects with dominant lines and shades of shade which are composed illustratively in unconventional forms.*

**Keywords:** *Conflict, painting*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Seni rupa dapat dijadikan media untuk merepresentasikan situasi dan kegelisahan yang terjadi di lingkungan. Berbagai media digunakan seniman untuk berekspresi yang dapat memberikan pengaruh terhadap proses kreatif. Sebagai seorang mahasiswa seni lukis, pengalaman dan lingkungan sangat berpengaruh dalam proses penciptaan karya seni, kegelisahan inilah yang biasanya memancing seniman untuk mengungkapkan ekspresi dalam berkarya.

Pemberitaan tentang berbagai macam perilaku amoral manusia yang terjadi saat ini semakin memprihatinkan, persinggungan sampai berakhir dengan bentrokan terjadi di kalangan anak muda sampai dewasa. Masyarakat mungkin memiliki pandangan yang berbeda-beda dalam menanggapi hal tersebut. Konflik adalah tema dasar yang diangkat oleh penulis sebagai ide penciptaan karya, konflik sendiri berasal dari kata latin *configere* yang berarti saling memukul, dalam bahasa Indonesia konflik berarti pertentangan paham, pertikaian, persengketaan, serta perselisihan.

Perbedaan paham membuat persinggungan di dalam komponen masyarakat. Ada beberapa jenis konflik seperti permasalahan internal dan eksternal. Konflik internal terjadi di dalam diri, pemicunya adalah problematika aturan-aturan yang saling berbenturan dalam diri manusia. Permasalahan eksternal terjadi karena gesekan dengan lingkungan sosial bisa terjadi dua orang atau lebih, permasalahan seperti ini sering terjadi pada suatu kelompok seperti gang, ras, suku dan ormas. Perselisihan antar kelompok rasis lebih mempengaruhi dampak konflik yang menimbulkan perilaku amoral. Seperti pembacokan, penusukan dan penembakan.

Lain halnya yang terjadi di Jogja, fenomena yang biasa disebut “*klitih*” (pembacokan atau penyerangan dengan cara tiba-tiba di jalan). *Klitih* sendiri memiliki makna dalam bahasa Jawa yaitu mencari barang, namun terjadi pergeseran makna konotatif menjadi suatu hal yang negatif. Mereka



tidak ada masalah secara personal, hanya saja karena krisis identitas, masa pencarian jati diri yang mengarah pada perilaku amoral. Tanpa alasan yang jelas para pelaku berniat melukai siapapun yang ditemuinya di jalan, banyak kasus yang terjadi di Yogyakarta. Hampir setiap bulan kasus kekerasan di jalan selalu ada dengan motif yang tidak jelas. Berita tersebut beredar melalui mulut kemulut dan media sosial.

Fenomena di atas sedikit menggambarkan konflik yang terjadi di lingkungan sekitar. Beberapa konflik yang ditangkap oleh penulis adalah hujatan dalam dunia maya/media sosial, media sosial sendiri memiliki beberapa jenis aplikasi yang biasa diakses oleh masyarakat seperti *facebook*, *instagram* dan *youtube*. Hujatan yang dimaksud dalam dunia maya ialah lontaran kebencian, banyak salah satu dari mereka tidak setuju dengan isu yang ada sehingga menimbulkan *bullying*. Penyimpangan tersebut merupakan hilangnya suatu kesadaran manusia dalam tatakrama. Tatakrama tersebut lebih pada budi bahasa dan sopan santun.

Konflik partai, suporter bola, suku dan geng remaja merupakan konflik yang dekat dengan bentrokan. Konflik tersebut tercipta karena adanya dendam, seperti kelompok A pernah bertikai dengan kelompok B sehingga mengakibatkan bentrokan dan menghilangkan salah satu nyawa. Hal tersebut adalah pupuk api yang tertanam pada ingatan, sehingga amarah dan emosi yang berkuasa. Konflik tersebut berdampak panjang sehingga akan mudah sekali mengalami bentrokan antar kelompok, salah satu contoh misalnya, ketika kelompok A memakai atribut identitas kelompok bertemu di jalan dengan kelompok B yang mempunyai rasa dendam dengan kelompok tersebut akan menimbulkan persinggungan. Kelompok sendiri memiliki sifat mengkotak-kotakan dan membatasi antara makhluk sosial. Kelompok yang mengejar kekuasaan akan melahirkan peperangan.

Adanya pertikaian, hujatan, bentrokan dan dendam termasuk di dalam perilaku sosial menyimpang. Ciek Julyati Hisyam (2018:2-3) mengatakan bahwa:

Perilaku menyimpang adalah suatu tindakan yang bertentangan dengan norma-norma yang berlaku dalam suatu sistem tata sosial masyarakat. Perilaku menyimpang didefinisikan sebagai suatu

tindakan yang dilakukan oleh seseorang atau beberapa orang anggota masyarakat, secara sadar atau tidak sadar yang bertentangan dengan norma dan aturan yang telah disepakati bersama, yang menimbulkan korban (*victims*) maupun tidak ada korban. Perilaku menyimpang (*deviant behavior*) yang menimbulkan korban dapat dikategorikan sebagai kejahatan, pelanggaran, dan kenakalan. Sedangkan perilaku menyimpang yang tidak menimbulkan korban disebut penyimpangan, dan korbannya adalah diri sendiri.

Teori konflik (*conflict theory*) masyarakat dikonsepsikan sebagai dua kubu yang saling mempertahankan kepentingannya, dan arena itu akan selalu terjadi konflik (Hisyam, 2018:110). Pertentangan antara kelompok masyarakat yang berkuasa meliputi beberapa kalangan lapisan masyarakat dari pemerintah sampai kalangan rakyat, dari pemerintahan misalnya begitu banyak persoalan saling menjatuhkan di dalam partai politik, senjata yang digunakan di era modern ini adalah berita-berita palsu atau yang biasa disebut *hoax*, berita tersebut tersebar cepat akan adanya media yang sangat mudah diakses masyarakat. Dampak yang dapat ditimbulkan adalah merubah perspektif masyarakat terhadap suatu subjek dan membenturkan pemahaman yang dilebih-lebihkan. Tentunya nanti yang jadi korban adalah masyarakat sendiri menjadi teradu domba saling menghujat dan mengakibatkan bentrokan paham, itu semua karena kemurkaan akan kekuasaan dan dengan adanya kekuasaan yang akan didapat, mereka memiliki kewenangan untuk mengatur segala sistem. Manusia sendiri memiliki nafsu yang sama ingin merasa menang atas pilihannya. Menurut penulis tidak dapat ada yang disalahkan bila membela di antara ke salah satu pihak terkait, tapi penulis lebih memiliki pemikiran bahwa konflik yang terjadi di dalam ruang lingkup adalah persoalan yang ditimbulkan manusia secara personal, seperti tindakan penyimpangan itu sendiri.

Ruang lingkup memiliki beberapa aspek yang berkaitan dengan norma, nilai-nilai sosial, atau peraturan yang diakui masyarakat. Norma memiliki nilai-nilai sosial yang berisi tentang perintah dan larangan. Ia sangat terkait dengan aturan yang dibuat oleh masyarakat tetapi tidak tertulis, sedangkan peraturan merupakan perundang-undangan yang dibuat oleh pihak berwenang secara tertulis. Ciek Julyati Hisyam (2018: 6) mengatakan:



Norma terbagi menjadi 4 (empat) macam, yaitu norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, dan norma hukum. Norma agama adalah peraturan yang dibuat dan ditetapkan agama masing-masing. Norma agama memiliki sanksi yang tidak tegas karena sanksi akan diperolehnya pada suatu waktu nanti. Norma kesusilaan dan norma kesopanan merupakan peraturan yang dibuat oleh masyarakat sesuai dengan suku, adat, budaya dan kebiasaan masyarakat di suatu daerah tertentu. Norma kesusilaan dan norma kesopanan memiliki sanksi yang tidak tegas, karena sanksi diperoleh hanya berupa cemoohan atau sindiran saja, dan sedangkan norma hukum adalah aturan yang dikeluarkan oleh suku, adat, budaya dan kebiasaan masyarakat di suatu daerah tertentu, tetapi memiliki sanksi yang tegas.

Batas-batas yang disepakati untuk menata kehidupan masyarakat tertutup dengan kepentingan nafsu belaka, kurangnya rasa saling menghargai dan menghormati berganti dengan iri dengki dan makian, menyadari bahwa lingkungan masyarakat sangat riskan terhadap konflik tanpa adanya ilmu tentang norma-norma. Norma membantu orang dalam berperilaku, baik untuk dirinya maupun orang lain. Sedangkan saat ini pelanggar norma sering menimbulkan korban, kekerasan membuat resah masyarakat sekitar.

Permasalahan dan pengalaman yang terjadi di lingkungan penulis membentuk ide gagasan sehingga penulis terdorong untuk menciptakan karya seni lukis bertema konflik yang terjadi di lingkungan sekitar dan menangkap fenomena melalui pengalaman untuk dituangkan dalam karya seni lukis dengan corak ilustratif dan dekoratif. Penulis menggunakan gaya ilustratif dan dekoratif karena dengan gaya tersebut penulis bisa menginterpretasikan lebih kaya dengan menampilkan berbagai objek yang akan digambar, karena yang ingin dimunculkan pada visualisasi lukisan tersebut adalah kepadatan yang ramai dengan beberapa aksen-aksen dekoratif. Seperti penggambaran fenomena yang di tumpuk-tumpuk objek yang mewakili makna dari sebuah gagasan, penulis juga memanfaatkan warna-warna kontras dengan *outline* sebagai penyeimbang dari sebuah karya-karya ilustratif.

Dalam pembuatan karya lukis penulis memilih untuk menghadirkan media yang berbeda seperti resin sebagai bahan tambahan yang di gunakan untuk menolak sifat bahan yang melekat pada kain kanvas yang cenderung lemas dan elastis, di sini penulis mewujudkan karya dengan tampilan

dipotong-potong dan dibuat kaku seperti kulit pada karya wayang, alasan penulis mewujudkan karyanya seperti wayang adalah untuk mencapai bentuk artistik yang dimiliki oleh bentuk wayang.

Karya seni hadir dalam hubungan yang kontekstual dengan ruang dan waktu tempat karya bersangkutan dilahirkan, dengan perspektif ini kelahiran sebuah karya seni selalu dimotivasi oleh berbagai persoalan yang terjadi dalam masyarakat. Seni bukan sekedar imitasi realitas, melainkan sebuah dunia dengan realitas baru hasil interpretasi seniman atas realitas sebenarnya (Saidi, 2008: 1).

## **B. Rumusan Penciptaan**

Setiap persoalan memiliki permasalahan yang harus diwujudkan hingga mencapai pokok inti jawaban. Penulis kali ini menawarkan beberapa pertanyaan untuk mendeskripsikan sebuah tema konflik sosial, pertanyaan tersebut memiliki poin yang akan membawa tema memenuhi target sasaran dalam mencapai tujuan dan manfaat, berikut ini adalah rumusan masalah yang diciptakan oleh penulis.

1. Idiom apa yang terwujud dalam tema konflik dalam seni rupa?
2. Gagasan apa yang disampaikan melalui tema konflik dalam seni lukis?
3. Bagaimana mewujudkan visual tentang fenomena konflik dalam karya seni lukis?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

Pembuatan konsep melewati proses kreatif yang panjang, dalam proses kreatif penulis menghasilkan tujuan dan manfaat sebagai berikut.

### **1. Tujuan**

Di sisi lain segala sesuatu yang dilakukan manusia tidak lepas dari suatu tujuan. Demikian dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini yang bertujuan sebagai berikut:

- a. Memunculkan idiom konflik dalam bentuk seni lukis.
- b. Menciptakan karya seni lukis dengan fenomena kejadian konflik melalui pengalaman pribadi yang dilihat dan dibaca di lingkungan sekitar.

- c. Menggunakan corak karya ilustratif dekoratif dengan bentuk seperti karya pada wayang dalam karya seni lukis untuk memaknai peristiwa konflik yang terwujud.

## 2. Manfaat

Manfaat erat hubungannya dengan tujuan dan perlu diingat bahwa segala sesuatu yang bertujuan baik akan memberikan manfaat yang baik pula dan sebaliknya. Tema konflik adalah cerita penggalan dari pengalaman penulis melihat lingkungan sekitar, adanya kekerasan dan timbulnya korban membuat penulis gelisah akan keberlanjutan manusia hidup sebagai makhluk sosial. Pembahasan mengenai tema konflik memiliki makna tersendiri bagi penulis, penulis menawarkan beberapa manfaat mengenai materi konflik sosial yang diangkat penulis ke dalam seni lukis, diantara manfaatnya sebagai berikut:

- a. Sebagai sarana pendalaman materi dalam karya seni lukis dengan pembahasan konflik sosial.
- b. Memahami sifat-sifat masyarakat di beberapa golongan.
- c. Menjadi tolak ukur dalam karya seni.

Manfaat di atas membawa penulis untuk berpacu berfikir mengenai tema konflik, semua perilaku atau tindakan seseorang pasti ada sebab akibat yang ditimbulkan, dan penulis berusaha untuk menggajak melihat dari sudut pandangnya mengenai pertentang-pertentangan yang ada di tengah masyarakat melalui karya seni lukis.

## D. Makna Judul

Judul dalam Tugas Akhir ini adalah “Konflik Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis”, untuk menghindari kesalahan mengenai judul dalam penulisan, maka di bawah ini akan dijelaskan berupa pengertian kata-kata yang dimaksud.

### **Konflik :**

Konflik adalah pertentangan yang ditandai oleh pergerakan dari beberapa pihak sehingga terjadi persinggungan (Susan, 2009:17).



**Ide :**

Rancangan; gagasan pikiran-pikiran.

Susanto, Mikke ( 2012: 187) mengatakan bahwa:

Ide pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya. Ide atau pokok isi merupakan sesuatu yang hendak diketengahkan. Dalam hal ini banyak hal yang dapat dipakai sebagai ide, pada umumnya mencakup: 1. benda & alam sekitar (biasanya menjadi lukisan-*stillife*, -*genre* dan -*landscape art*), 2. peristiwa atau sejarah (*history painting*), 3. proses teknis; 4. pengalaman pribadi dan; 5. kajian -*formalisme* seperti memanfaatkan unsur -garis, -tekstur, - warna (biasanya menjadi lukisan - *non-representasional* atau -*abstrak*).

**Penciptaan :**

Proses; cara; perbuatan menciptakan.

**Cipta** kesanggupan akal budi untuk menghasilkan suatu karya, angan-angan yang mengandung kreatif (Kamisa, 1997: 114).

**Karya :**

Pekerjaan; hasil perbuatan; buatan; ciptaan; hasil budidaya terutama di seni.

**Karya seni** buah tangan atau hasil cipta seni, baik bersifat fisik maupun *non-fisik*. Sesuatu disebut karya seni secara fisik dapat ditelaah dari beberapa sudut. Menurut Laura H. Chapman dalam *Approaches to Art in Education*, 1978 karya seni dilihat secara utuh dari segi: bentuk dan dimensi, manfaat, fungsi, medium, desain, pokok isi dan gaya. Sedangkan E.B Feldman dalam *Art Image and Idea*, 1986, mendekatinya dari segi: 1. fungsi seni (personal, sosial, fisik); 2. gaya seni (kekuatan objektif, susunan formal, fantasi emosi); 3. struktur seni (penulisan, desain, keindahan), hubungan antara medium dan arti (lukisan, patung, arsitektur); 5. kritik seni (teori dan pertunjukan). Sementara Denis Huisman dalam *Esthetica*, 1964, menelaah dari perangai dasar karya seni sebagai ciptaan, karya seni dari berbagai fungsi (seni untuk seni, sosial, pendidikan dan politik). Sedang karya seni *non-fisik* seperti halnya ide (*idea art*) maupun konsep karya (Susanto, 2012: 216).

**Seni Lukis :**

Seni mengenai gambar-menggambar dan lukis-melukis.

**Lukis** memiliki beberapa artian salah satunya menurut Soedarso, sp Pengungkapan atau pengucapan pengalaman artistik yang di tampilkan dalam bidang 2 dimensional dengan menggunakan garis dan warna (Susanto, 2012: 241).

Menurut penulis uraian dari judul “Konflik Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” adalah kerusuhan ditengah problematika manusia yang melanggar norma-norma pada lingkungan sekitar sehingga berdampak negatif dan juga merugikan pelaku dan orang lain bila pelaku menyimpang menimbulkan korban, materi tersebut akan dituangkan ke dalam karya seni lukis dengan ekspresi dan kreatifitas penulis.

