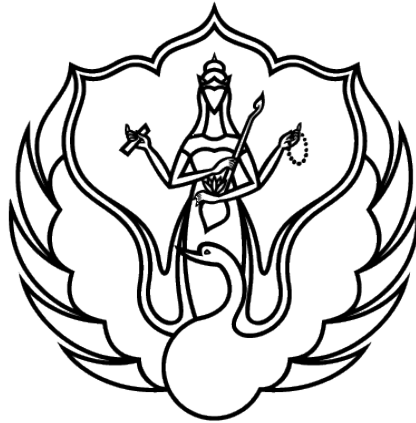


OTAKU SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS



PENCIPTAAN KARYA SENI

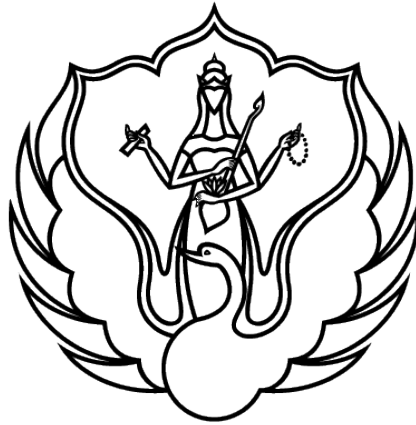
Oleh:

Burhanudin al Ma'rufi

NIM 1412492021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

OTAKU SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS



Burhanudin al Ma'rufi

NIM 1412492021

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
2020

Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

OTAKU SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS diajukan oleh Burhanudin al Ma'rufi, NIM 1412492021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Amir Hamzah, S.Sn., M.A.

NIP. 19700427 199903 1003

NIDN. 0027047001

Pembimbing II/ Anggota




Warsono, S.Sn., M.A.

NIP. 19760509 200312 1 001

NIDN. 0009057603

Cognate



Dr. Drs. Edi Sunaryo, M.Sn.

NIP. 19510904 198103 1 002

NIDN. 000406304

Ketua Jurusan Seni Murni/
Ketua/ Anggota



**Lutse Lambert Daniel Morin,
M.Sn.**

NIP. 19761007 200604 1 001

NIDN. 0007107604



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Burhanudin al Ma'rufi

NIM : 1412492021

Jurusan : Seni Rupa Murni

Fakultas : Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Judul Penciptaan : *OTAKU* SEBAGAI IDE PENCIPTAAN

SENI LUKIS

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni yang telah penulis buat ini adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan tugas akhir ini yang disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari penulisan Laporan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggung jawabkan 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, 21 Juli 2020

Burhanudin al Ma'rufi

“Seni adalah Ledakan”

-Deidara

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah S.W.T, atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga karya dan laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.

Tulisan ini merupakan bagian dari karya Tugas Akhir yang isi di dalamnya membahas mengenai *otaku*, sosok individu yang memiliki ketertarikan pada *anime* dan *manga*. Penulis menyadari bahwa dalam Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan akibat kelalaian, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya atas kelalaian tersebut.

Atas segala bimbingan dan bantuan yang diberikan, dengan penuh rasa hormat, penulis menghaturkan terimakasih yang mendalam kepada:

1. Amir Hamzah, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu serta memberi arahan selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
2. Warsono, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan saran untuk proses penciptaan serta penulisan pada Tugas Akhir ini.
3. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Senirupa ISI Yogyakarta.
4. Satrio Hari W, S.Sn., M.A. selaku DosenWali yang tak henti memberi semangat.
5. Dr. Timboel Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.

6. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor ISI Yogyakarta.
7. Seluruh staf pengajar dan karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan semangat.
8. Mama yang selalu memberi segalanya tanpa mengharap kembali dan Ayah yang selalu berusaha untuk keluarga.
9. Si Kiwil adik yang berbakti serta mamak Marsiyah, tante Puput, mbah Dok, dan kerabat yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.
10. Hari Ndaruwati sebagai partner sekaligus kekasih hati.
11. Teman ngontrak bareng dan sobat sambat, Abdul joko Nugroho a.k.a Panjol, Kukuh Hermadi dan Yusda Romli.
12. Keluarga KM14, segala yang menjadi bagian dari ANCM project, kelompok pempek Palembang, dan segala kelompok yang pernah saya ikuti.
13. Para sahabat tapi bukan sahabat nabi, Diana puspita, Alif Edi Irmawan, Heri laksana, Ajeng Pratiwi, Triana Nurmaria, Gandrig, Oggzet, Suyudana, Novela, Izzar, Ardianzah, Elisa Faust, Kak Jojo, Mas Doyok, dan semua yang sudah memberikanku pengalaman selama di Yogyakarta.
14. Ruang utopis beserta segala yang ada didalamnya.
15. Karakter pemberi semangat, Mikazuki Agus, Ishigami Senku, Midoriya Izuku, Samurai Flamenco, Char Aznable, Danjuro Tobita a.k.a *Gentle Criminal*, dan masih banyak lagi yang tidak bisa disebutkan satu per-satu.
16. Sahabat yang ada di Madiun, Priscillia, Selvyna Natalia, Veronica Natalia, Jasmine Reza.

17. Teman yang sudah pergi dan tak kembali.
18. Seluruh pihak yang membantu saya ucapkan banyak terima kasih.

Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan dimanfaatkan dengan baik.

Yogyakarta, 21 Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Makna Judul.....	6
BAB II KONSEP	8
A. Konsep Penciptaan.....	8
B. Konsep Perwujudan	16
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....	23
A. Bahan	23
B. Alat	26
C. Teknik	30
D. Tahap Pembentukan.....	31
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	38
BAB V. PENUTUP	79
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	83

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Ilustrasi Figur <i>Otaku</i>	11
Gb. 2. Ilustrasi Objek Pendukung	20
Gb. 3. Karya Mr. (Masakatsu Iwamoto)	21
Gb. 4. Produk Cat Akrilik yang Digunakan.....	24
Gb. 5. Spanram.....	25
Gb. 6. Proses Pemberian <i>Furniture Wax</i>	26
Gb. 7. Kain Kanvas	26
Gb. 8. Kuas <i>Oil Soft Hair Brush</i>	27
Gb. 9. Palet Lukis.....	28
Gb. 10. Kain Lap.....	28
Gb. 13. Toples Plastik sebagai Wadah Campuran Cat Akrilik	30
Gb. 12. Sketsa pada Kertas	34
Gb. 13. Sketsa pada Kanvas	34
Gb. 14. Proses Awal Pewarnaan	35
Gb. 15. Penegasan <i>Outline</i> pada Objek Figur	36
Gb. 16. Hasil Karya.....	37

Daftar Karya

Gb. 17. " <i>The Collector</i> ", Cat akrilik pada kanvas, 100 cm x 80 cm, 2020	39
Gb. 18. " <i>Watchout with my Secret!</i> ", Cat Akrilik pada Kanvas, 60 cm × 60 cm, 2020	41
Gb. 19. " <i>Gshostplay</i> ", Cat Akrilik pada Kanvas, 120 cm × 80 cm, 2028	43
Gb. 20. " <i>Lovely Roomate</i> ", Cat Akrilik pada Kanvas, 70 cm × 120 cm, 2020	45
Gb. 21. " <i>Himouto! Remon-chan</i> ", Cat Akrilik pada Kanvas, 100 cm × 70 cm, 2019	47
Gb. 22. " <i>Nothing Impossible</i> ", Cat Akrilik pada Kanvas, 70 cm × 70 cm, 2019	49
Gb. 23. " <i>The Happiness of Fujoshi</i> ", Cat Akrilik pada Kanvas, 70 cm × 70 cm, 2019	51
Gb. 24. " <i>To the Infinity and Beyond</i> ", Cat Akrilik pada Kanvas, 90 cm × 120 cm, 2019	53
Gb. 25. " <i>Peace Sign</i> ", Cat Akrilik pada Kanvas, 100 cm × 120 cm, 2019.....	55
Gb. 26. " <i>Sleeping Beauty</i> ", Cat Akrilik pada Kanvas, 70 cm × 150 cm, 2019	57
Gb. 27. " <i>Isekai Project with Yamamoto-san</i> ", Cat Akrilik pada Kanvas, 100 cm × 70 cm, 2019	59
Gb. 28. " <i>Day Dreaming</i> ", Cat Akrilik pada Kanvas, 100 cm × 120 cm, 2019.....	61
Gb. 29. " <i>Pretty Lustre</i> ", Cat Akrilik pada Kanvas, 175 cm × 125 cm, 2018.....	63
Gb. 30. " <i>From Something to Anything</i> ", Cat Akrilik pada Kanvas, 100 cm × 70 cm, 2018	65
Gb. 31. " <i>Ceenter but not Interest</i> ", Cat Akrilik pada Kanvas, 60 cm × 80 cm, 2019	67

Gb. 32. " <i>Otacult</i> ", Cat Akrilik pada Kanvas, 60 cm × 80 cm, 2020.....	69
Gb. 33. " <i>Tears</i> ", Cat Akrilik pada Kanvas, 100 cm × 70 cm, 2019	71
Gb. 34. " <i>Be Myself</i> ", Cat Akrilik pada Kanvas, 70 cm × 70 cm, 2018.....	73
Gb. 35. " <i>Gyarutaku</i> ", Cat Akrilik pada Kanvas, 60 cm × 60cm, 2020.....	75
Gb. 36. " <i>Lunatic Luna</i> ", Cat Akrilik pada Kanvas, 60 cm × 80cm, 2018.....	77

ABSTRAK

Berawal dari pengalaman pribadi serta kekaguman terhadap film animasi Jepang atau biasa disebut dengan *anime* yang tayang di Indonesia pada tahun 90-an hingga saat ini. Dari pengalaman tersebut, lahirlah ide penciptaan yang mengangkat tema *otaku* ke dalam lukisan. *Otaku* pada awalnya merupakan istilah yang ditujukan pada penikmat *anime*, *manga*, dan *video game* di Jepang. Kedekatan personal dengan hal-hal yang berkaitan dengan budaya *otaku* menjadi pendorong untuk mengimajinasikan pengetahuan serta pengalaman yang dialami selama ini. Perwujudan dari *otaku* Tugas Akhir ini divisualkan dengan penggambaran seperti pada visual *anime* maupun *manga*.

Otaku yang divisualkan dalam lukisan memiliki kecenderungan imajinatif dengan memunculkan objek-objek yang fiktif. Karena dunia *otaku* bersifat utopis dengan karakteristik yang berdeda pada setiap individu. Misalkan, jika menyangkut *fetish* pada lingkup atau *circle otaku*. Banyak diantara mereka akan memiliki *fetish* yang berdedakan dengan karakter/tokoh fiktif yang mereka idolakan. Sebagai contohnya adalah *lolicon* (*lolita complex*), *lolicon* merupakan individu yang tertarik dengan gadis yang terlihat imut seperti anak-anak.

Dunia yang dimiliki *otaku* seringkali dianggap menyimpang bagi kalangan masyarakat luas. Hal itu menjadi wajar jika kita melihat dari sisi yang umum. Namun, kita perlu sedikit mengerti bahwa manusia tentu memiliki banyak sisi. Seperti *otaku* yang juga memiliki sisi maupun nilai-nilai yang positif. Seperti totalitas yang dimiliki *otaku* terhadap apa yang mereka minati, semangat yang mereka miliki, serta pandangan mereka yang unik dan memiliki ciri khas tersendiri.

Kata Kunci :

Otaku, Imajinasi, Budaya.

ABSTRACT

From personal experience and admiration to the Japanese animation or usually called anime, which is broadcast in Indonesian television on the 90's until today. From that experience, emerging a concept to create otaku as a theme in painting. Otaku in the beginning is a term from people who enjoy anime show, manga (Japanese Comic), and video games in Japan. Personal proximity with otaku related things became a motivation for imagine the knowledge and experience. The manifestation otaku in this last project visualized by stylization like anime and manga's visual.

Otaku which visualized in painting have imaginative tendency which is showed with fiction objects, because otaku worlds tend to be utopism like with many different characters. For example a fetish or sexual aberration in otaku's circle. A lot of them will have the same fetish that close a like their idol. Like a lolicon (lolita complex) is a general aberration in otaku world, this term became popular in otaku circle because there's so many cute and small character like children.

World of otaku oftenly considered as deviate by people in general and it's fair if see the sex aberration side. Otaku also have a lot of positive side a value. They have loyalty to things that they love, spirit, and unique worlds of view.

Keywords :

Otaku, Imagination, Culture.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seni rupa merupakan media yang dapat digunakan untuk mengangkat fenomena yang terjadi pada lingkungan sosial maupun personal. Salah satunya adalah persoalan yang berkaitan dengan budaya masyarakat modern atau budaya populer, dalam hal ini penulis memiliki ketertarikan pada suatu sub budaya yang berasal dari Jepang. Jepang merupakan negara yang memiliki nilai tradisi luhur dan keunggulan peradaban sejak zaman kuno. Awal mula ketertarikan penulis terhadap budaya Jepang tidak lepas dari peran teknologi dan media yang bersifat menjembatani pengetahuan dalam era modern. Seiring dengan perkembangan teknologi, akses untuk mendapatkan pengetahuan semakin mudah didapatkan. Perkembangan teknologi telah mendukung media dalam memberikan informasi serta hiburan baru setiap harinya bahkan dalam hitungan detik. Hal ini tentu berdampak pada perkembangan dunia hiburan. Sehingga perkembangan teknologi dapat menuntun media menjadi jalan bagi populernya kebudayaan asing yang masuk serta menjadikan budaya tersebut sebagai hal baru yang sedikit demi sedikit memberikan pengaruh hingga menciptakan suatu bentuk budaya populer di kalangan masyarakat. Salah satu contoh budaya populer tersebut ialah menonton televisi.

Bagi penulis, menonton televisi dan membaca cerita bergambar merupakan aktivitas untuk mengisi waktu serta sebagai hiburan di saat senggang. Namun, lambat laun aktivitas tersebut menjadi suatu kebiasaan yang dilakukan setiap hari. Tentu hal tersebut tak lepas dari lingkungan masyarakat secara luas yang ikut menikmati serta merasakan dampaknya, sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa aktivitas tersebut akan menjadi suatu gaya hidup yang populer di kalangan masyarakat. Dari pengalaman tersebut, penulis menemukan suatu ketertarikan terhadap salah satu jenis tayangan yang merupakan bagian dari budaya populer Jepang. Tayangan tersebut adalah film animasi ataupun serial animasi yang biasa disebut dengan *anime*.

Selain berperan sebagai hiburan yang menghiasi masa kecil, penulis dapat menemukan beberapa nilai-nilai serta pandangan imajinatif terhadap berbagai hal. Setelah menggemari *anime* pada layar kaca, pada tahap selanjutnya penulis menemukan fakta bahwa *anime* memiliki hubungan erat dengan *manga*. *Manga* merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut komik yang berasal dari Jepang. Penulis mulai mengenal *manga* dari pengalaman pada saat masa sekolah dasar dimana pada saat itu ada salah satu teman yang membawa *manga* Naruto ke sekolah dan membacanya di kelas. Ketertarikan penulis terhadap *anime* dan *manga* awalnya bermula pada visual yang disajikan. Karena pada visual yang disajikan dalam *anime* dan *manga* seringkali menampilkan hal-hal yang menarik mengenai suatu bentuk kehidupan ataupun bentuk fiktif yang tidak mungkin terjadi dalam kenyataan. Selain itu, *anime* dan *manga* menjadi media dalam menyampaikan nilai-nilai penting dari kehidupan. Hal itu dapat di lihat dari karakter tokoh utama yang seringkali diciptakan dengan sifat pantang menyerah, setia kawan, heroik, dan masih banyak lagi. Terlepas dari segi positif, beberapa *anime* dan *manga* juga menyampaikan hal-hal yang tabu dalam lingkungan sosial ataupun hal yang seringkali di konotasikan sebagai hal negatif di kalangan masyarakat umum. Namun kembali lagi pada label kategori dari hiburan visual tersebut. Karena *anime* dan *manga* pada dasarnya diterbitkan dengan label kategori yang berbeda-beda, sesuai dengan konten yang akan disajikan didalamnya.

Sejauh ini *Anime* dan *manga* sudah menjadi objek konsumsi visual, tentunya hal ini dapat memberikan pengaruh terhadap kondisi psikologis seseorang yang menikmatinya. Salah satunya dari fenomena yang ditimbulkan, seperti yang terjadi pada individu yang seharusnya sudah memiliki sifat kedewasaan. Namun pada individu tersebut tertanam obsesi yang berlebihan terhadap *anime* dan *manga*, lalu menempatkannya pada sudut pandang sosial secara umum dimana hal itu dianggap sudah tak layak di konsumsi oleh orang dewasa. Hal tersebut juga dialami oleh penulis yang memiliki ketertarikan terhadap *anime* dengan visual gadis penyihir atau biasa disebut *mahou shoujo* serta visual karakter wanita cilik yang imut atau biasa disebut dengan *lolita*.

Dari fenomena semacam itulah pada akhirnya muncul istilah *otaku*. Istilah *otaku* lahir pada tahun 1970-an, dimana pada saat itu istilah tersebut digunakan untuk menyebut pada individu yang memiliki obsesi terhadap sub-kultur Jepang seperti *manga*, *anime*, *figurine*, *video game*, dan lain-lain. Masuknya serial dan *anime movie* beserta *manga* yang sudah diterbitkan dalam bahasa Indonesia pada era 70an memberikan jalan terhadap masuknya budaya *otaku* di Indonesia.

Otaku seringkali memiliki ketertarikan pada pelbagai hal yang berkaitan dengan *anime* maupun *manga* yang disukai. Hal ini yang membuat *otaku* memiliki daya konsumtifitas yang tinggi terhadap hal yang berkaitan dengan *anime* dan *manga* kesukaannya. Hal tersebut di alami oleh penulis yang seringkali mengabaikan kebutuhan primer untuk memenuhi nafsu terhadap koleksi *figurine*. Terlebih jika berhubungan dengan karakter *anime* dan *manga* favorit. Dengan kemajuan pesat yang terjadi saat ini, untuk mendapatkan *merchandise* maupun *item* dari budaya *otaku* tidak lagi susah, karena sudah banyak *hobbyshop* di Indonesia yang menjualnya. Dari kebiasaan konsumtif tersebut, tanpa di sadari akan berakibat pada kondisi tubuh. Karena, berdasarkan pengalaman pribadi mengenai konsumtifitas yang dialami oleh penulis, seringkali keinginan untuk membeli *figurine* menjadi lebih penting daripada memenuhi gizi dan asupan makanan yang ideal. Penulis menyadari bahwa fenomena ini terlihat ironi, serta logis dan cukup realistis. Karena untuk mendapatkan apa yang kita inginkan tentu setidaknya ada pengorbanan didalamnya. Dari pengalaman tersebut, dapat disimpulkan bahwa objek yang ada dalam budaya *otaku* seolah menawarkan suatu bentuk dunia baru yang bersifat imajinatif dari kebiasaan mengoleksi segala bentuk *item* dan *merchandise* dari *anime* dan *manga* yang menjadi favorit dalam hati setiap penikmatnya. Hal ini yang mendukung proses perenungan penulis dalam menciptakan suatu karya. Bagaimana karya seni dapat menawarkan dunia yang seolah menjanjikan dan memberikan kebahagiaan melalui visual.

Anime dan *manga* merupakan suatu pemantik yang membawa penulis pada kesadaran untuk berimajinasi dan berkarya. Berawal dari keinginan untuk

menggambar ulang karakter *anime* yang disukai pada masa kecil, seperti Son Goku, Vegeta, Deidara, Ulquiorra Cifer, dan lain-lain hingga pada tahapan yang dicapai saat ini, merupakan salah satu alasan serta inspirasi bagi penulis untuk memperdalam pengetahuan mengenai hal yang berkaitan dengan *otaku* dan budaya populer Jepang. Ketika berada dalam masa perkuliahan, kesadaran akan budaya *otaku* masih menyelimuti penulis. Dalam dunia seni rupa, banyak produk dari *otaku* yang menjadi pemicu pada proses imajinatif serta memberikan inspirasi dalam penciptaan karya. Kedekatan *otaku* pada pembentukan *anime* dan *manga* merupakan salah satu fenomena yang terjadi karena pengaruh karya visual. Oleh karena itu kebudayaan yang pada *anime* maupun *manga* menarik untuk dibawa ke dalam dunia seni rupa. Hal tersebut menjadi salah satu pertimbangan dalam proses perenungan pada saat tema *otaku* diangkat ke dalam karya lukisan. Jika dinilai dari sudut pandang estetis, dunia *otaku* memiliki pelbagai unsur warna cerah yang memberi kesan ceria namun bersifat utopis, serta bentuk deformasi yang memiliki kesan imut untuk menggambarkan kondisi psikologis yang seringkali dianggap seperti anak-anak. Unsur-unsur tersebut akan sangat menarik jika dapat dituangkan pada karya lukisan dengan memiliki nilai artistik yang tinggi.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, ketertarikan penulis terhadap budaya populer Jepang berasal dari pengaruh visual yang disajikan budaya tersebut sehingga memengaruhi kecenderungan visual dari karya yang diciptakan. Selain itu Indonesia merupakan negara yang generasi remajanya banyak terkena pengaruh dari budaya populer Jepang, bahkan beberapa dari mereka mengembangkan budaya tersebut secara komunal di Indonesia. Berdasarkan dari latar belakang penciptaan, maka tugas akhir ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengapa tema *otaku* penting untuk diangkat ke dalam lukisan?
2. Apa yang dimaksud *otaku* dalam pemaknaan penulis yang akan diangkat ke dalam lukisan?

3. Idiom bentuk visual apa yang tepat untuk dilukiskan pada tema *otaku*?
4. Bagaimana memvisualisasikan *otaku* ke dalam karya lukisan?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat pada penulisan ini adalah sebagai berikut :

Tujuan :

1. Merepresentasikan figur *otaku* dalam pemaknaan penulis ke dalam karya lukisan.
2. Memvisualisasikan karakter dengan kecenderungan *otaku* dari pengalaman pribadi dengan karakteristik dan gaya sesuai imajinasi dan kedekatan personal penulis pada budaya *otaku*.
3. Memberikan wawasan mengenai *otaku* dengan pendekatan seni lukis.
4. Menawarkan nostalgia pada budaya pop Jepang yang pernah menghiasi masa kecil beberapa masyarakat lokal di Indonesia melalui lukisan.

Manfaat :

1. Manfaat penulisan ini mengacu pada permasalahan dan tujuan dari penulisannya, diharapkan penulisan kali ini dapat memberikan wawasan mengenai budaya *otaku* beserta fenomena yang penulis ketahui tentang peran *anime* dan *manga* dalam kehidupan *otaku*.
2. Melalui karya yang diciptakan, diharapkan dapat memberikan pandangan positif mengenai *otaku* beserta beberapa unsur yang ada didalamnya.

D. Makna Judul

Untuk menghindari pemahaman terhadap judul yang disajikan. Maka “***Otaku Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis***” dapat diartikan dan didefinisikan sebagai berikut :

Otaku

Pada buku *Otaku Japans Database Animal* yang diterbitkan oleh Hiroki Azuma, otaku adalah istilah yang ditujukan pada penikmat budaya populer Jepang, seperti *anime*, *manga*, dan *video game*.¹ Akan Tetapi seiring berjalannya waktu, istilah *otaku* mulai mengalami perluasan makna yang bersifat universal, tidak hanya melibatkan aspek sub-budaya populer Jepang akan tetapi segala aspek. Sebagai contohnya adalah orang yang mengagumi kuliner dan mengerti banyak hal akan kuliner, maka ia bisa disebut sebagai *otaku* makanan. Oleh karena itu, *otaku* yang akan penulis bahas pada judul ini adalah *otaku* yang lebih dengan kecenderungan pada bidang *anime* dan *manga*.

Ide Penciptaan

Ide menurut buku *Diksi Rupa* adalah pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya. Ide atau isi merupakan sesuatu yang hendak diketengahkan. Dalam hal ini banyak hal yang dapat dipakai sebagai ide, pada umumnya mencakup:

1. Benda & alam (biasanya menjadi lukisan stilllife(genre) dan landscape art.
2. Peristiwa atau sejarah (history painting).
3. Proses teknis.
4. Pengalaman pribadi.
5. Kajian(formalisme seperti memanfaatkan unsur garis,tekstur, warna (biasanya menjadi lukisan non-representasional atau abstrak).²

¹Azuma Hiroki, *Otaku Japans Database Animal*, Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2009. p.3

²Mikke Susanto, *Diksi Rupa*, Yogyakarta & Bali: Dicti Art Lab & Djagad Art House, 2011. p.187

Penciptaan yang dimaksud adalah suatu proses daya cipta untuk mewujudkan ide dan imajinasi menjadi bentuk baru.

Jadi, yang dimaksud dengan ide penciptaan adalah gagasan yang melatarbelakangi suatu proses penciptaan karya

Seni Lukis

Seni menurut Ki Hajar Dewantara adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan perasaan jiwa manusia.³

Lukis dalam buku *Diksi Rupa* menjelaskan :

Lukis adalah seni dua dimensi, yang didalamnya 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, emosi seseorang.⁴

Jadi, yang dimaksud dengan seni lukis adalah karya seni dua dimensi yang diciptakan dari unsur rupa sehingga memiliki nilai estetis serta dapat memberikan kesan pada jiwa manusia yang melihatnya.

Dari pelbagai kesimpulan tersebut, maka pengertian dari judul Tugas Akhir ini adalah pengungkapan atas pandangan kedekatan serta imajinasi personal terhadap sosok otaku(individu yang terobsesi oleh *anime* dan *manga*) sebagai ide dalam proses penciptaan pada karya seni lukis. Hal tersebut yang menjadi maksud dari "Otaku sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis" dalam judul Tugas Akhir ini.

³Ki Hajar Dewantara, *Pendidikan Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa*, Yogyakarta: Tamansiswa

⁴*Ibid.*, p. 354.