

# **SELUK-BELUK SEPAK BOLA DALAM SENI LUKIS**



**Lukman Edi Santoso**  
**Nim: 0811929021**

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

2014

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

SELUK-BELUK SEPAK BOLA DALAM SENI LUKIS sebagai tema besar yang dipilih untuk pembuatan karya Tugas Akhir diajukan oleh Lukman Edi Santoso, NIM 0811929021, 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 Juli 2014 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Agus Kamal  
NIP: 19590802 1988032002

Pembimbing II/Anggota

Y. Sumaryanto Nurjoko, S.Sn, M.Si  
NIP: 19772303 2006041002

Cognate/Anggota

Deni Junaedi, S.Sn, M.A  
NIP: 197306212006041001

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

Wiwik Sri Wulandari, M. Sn  
NIP: 197605102001122001

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des  
NIP. 19590802 198803 2 001



*Berkat rahmat dan limpahan ilmu pengetahuan yang diberikan Allah SWT, karya serta penulisan laporan ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua, Bapak Muji Syukur dan Ibu Umi Latifah. Kedua kakakku Syafik dan Sofie, serta keponakanku Nabila.*

*Lukman Edi Santoso*

## KATA PENGANTAR

Dengan segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT akhirnya penulisan tugas akhir ini dapat juga terselesaikan. Penulisan tugas akhir ini merupakan laporan panjang yang dibuat atas konsepsi penulis untuk syarat menyelesaikan studi S-1 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan dan pembuatan karya kali ini banyak sekali terdapat kekurangan dalam beberapa hal, maka untuk itu penulis meminta segala bentuk bimbingan kepada dosen pembimbing I dan II yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir ini, dan juga berdasarkan atas hal tersebut tentunya keterlibatan semua pihak berupa dukungan serta doa yang tak akan pernah penulis lupakan. Untuk itu penulis mengucapkan rasa terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Drs. Agus Kamal selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis dalam banyak hal salah satunya penulisan laporan tugas akhir ini, dimana penulis mendapatkan banyak pengalaman serta pelajaran yang cukup berharga.
2. Y.S.Nurjoko, S.Sn., M.Si. selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu serta mengajarkan penulis dalam berbagai hal, diantaranya tentang tata cara penulisan kalimat yang baik dan benar,

serta waktu kesediaan waktunya dalam membantu penulisan laporan tugas akhir ini.

3. Deni Junaedi S. Sn., M. A. selaku cognate yang telah memberikan kritikan dan masukan sarannya.
4. Wiwik Sriwulandari, M.Sn selaku kajar seni murni
5. Mieke Susanto S. Sn selaku dosen wali yang telah memberikan dukungan terhadap anak didiknya.
6. Seluruh staf Dosen Seni Murni yang telah memberikan banyak pelajaran kepada penulis semenjak masa kuliah.
7. Terima kasih penulis teramat sangat kepada kedua orang tua Bapak dan Ibu yang sangat penulis sayangi dan cintai. Karena berkat nasehat serta jerih payah mereka selama ini, dengan dukungan serta kasih sayangnya penulis mendapatkan pelajaran yang teramat sangat berharga dimana pengalaman tersebut tak akan mampu penulis membalasnya dan akan selalu penulis ingat sampai kapan pun dan dimanapun sampai akhir usia sekalipun.
8. Kakaku Mas Syafik dan Neng Sofie serta semua keluargaku Lek Adim, Lek Nur, Lek Amien, Lek Tien, Lek Sokhie, Lek Imun, Lek Ir,

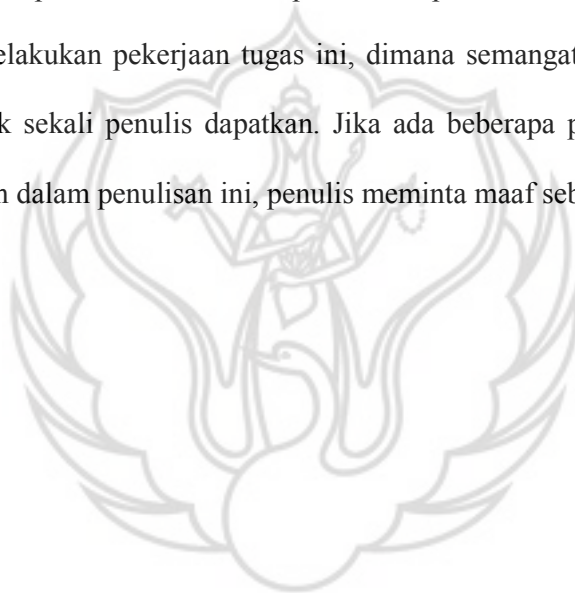
Lek Sobir, atas do'a nya. Serta para adik-adikku yang lucu-lucu Lamik, Faiz, Putri, Faizah, Afi, dan Hanifah, serta keponakanku Nafa.

9. Cak qodir atas pengertian dan dukunganya sebagai teman ngobrol dan curcolnya.
10. Teman-teman satu angkatan DETAK 2008 dan seluruh teman-teman di Seni Murni.
11. Teman-teman mas Emprit yang telah menyediakan transportnya untuk mengantarkan penulis ke tempat hiburan, Mas Ris atas masukan dan tulisannya di katalog, Ajar, Asep, Agni, Akbar, Dedi, Mieke, Haqiqi, Samsul, Ragil, Lingga, Chrisna, Hasan, Yoga dan semua teman-teman yang penulis lupa sebutkan satu-persatu terima kasih banyak.
12. M. Husaini Hadi ( HAH POENJA ) atas jepretan fotonya.
13. Mas Wedhar dan mba' vyta atas pekerjaannya dan makanannya.
14. Pak Warno atas waktunya untuk mengerjakan bingkai dadakan dan diantar.

15. Pak Nur sekeluarga yang menyediakan tempat tinggal untuk penulis, dan atas keramahannya.

16. Piala Dunia 2014 Brazil yang ikut meramaikan.

Demikian ucapan terima kasih ini penulis ucapkan atas bantuan berbagai pihak dalam melakukan pekerjaan tugas ini, dimana semangat serta pelajaran berharga banyak sekali penulis dapatkan. Jika ada beberapa pihak yang lupa penulis sebutkan dalam penulisan ini, penulis meminta maaf sebesar-besarnya.



## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Persembahan .....	iii
Kata Pengantar & Ucapan Terima Kasih.....	iv
Daftar Isi .....	viii
Daftar Gambar .....	x
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	6
C. Tujuan dan Manfaat.....	7
D. Makna Judul .....	8
BAB II. KONSEP .....	10
A. Konsep Penciptaan .....	10
B. Konsep Perwujudan.....	25
C. Konsep Penyajian .....	42
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN .....	44
A. Bahan .....	44
B. Alat .....	45
C. Teknik .....	48
D. Tahapan Pembentukan.....	49
E. Foto Proses Berkarya .....	56
BAB IV. DESKRIPSI KARYA/TINJAUAN KARYA .....	63
BAB V. PENUTUP .....	104



DAFTAR PUSTAKA .....	108
LAMPIRAN .....	111
A. Foto dan Data Diri .....	111
B. Poster dan Katalog .....	115
C. Dokumentasi Display Karya .....	117
D. Dokumentasi Pameran .....	118



## DAFTAR GAMBAR

### A. Gambar Acuan

Gb. 01. Sebastian Kruger, <i>Smiling Like a Killer</i> , 120x160 cm, <i>Acrylic on Canvas</i> , 2004 .....	27
Gb. 02. Sebastian Kruger, ( <i>Unknown</i> ) .....	28
Gb. 03. Tabloid <i>SOCCER</i> halaman rubric <i>Playmaker</i> .....	29
Gb. 04. Matt Furie, <i>Cramnation</i> , 2009 <i>Ink and Colored Pencil on Museum mat board</i> , 60"x40" .....	33
Gb. 05. Sampul majalah " <i>worldSoccer</i> " .....	34
Gb. 06. Gottfried Helnwein, <i>The Disaster Of War 5</i> , 2007 <i>Oil and Acrylic on Canvas</i> . 195 cm x 243 cm .....	36
Gb. 07. Wedhar Riadi, <i>Fade Out #2</i> , 2014 <i>Oil on Canvas</i> , 150 cm x 200 cm.....	37
Gb. 08. Wedhar Riyadi, <i>On The Table</i> , 2014 <i>Oil on Canvas</i> , 170 cm x 170 cm.....	38
Gb. 09. Sebastian Kruger ( <i>Unknown</i> ).....	39

### B. Foto Proses Pembuatan Karya

Gb.10. Sketsa langsung pada kanvas.....	51
---	----

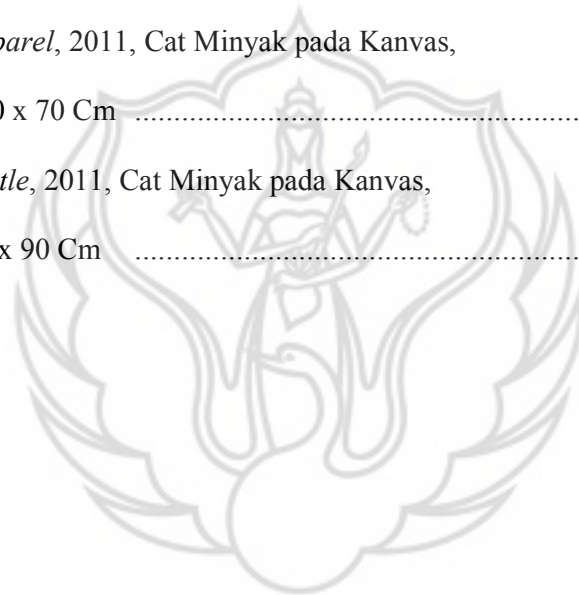
Gb.11. Sketsa langsung pada kanvas	
dengan proses pewarnaan wajah .....	52
Gb. 12. Sketsa pada	
kertas .....	53
Gb.13. Sketsa pada kertas .....	54
Gb.14 foto dari pertandingan sepak bola antara	
Atletico Madrid vs Real Madrid.....	57
Gb. 15. Sebastian Kruger ( <i>Unknown</i> ) .....	58
Gb. 16. Proses pemasangan kanvas pada spanram .....	59
Gb. 17. Cat minyak .....	60
Gb. 18. Kuas .....	61
Gb. 19. Proses pengerjaan lukisan dengan cat minyak .....	62
Gb. 20. Lukisan yang telah jadi dan siap untuk dipamerkan.....	62

### C. Karya Tugas Akhir

Gb. 21. <i>Selebrasi</i> , 2012, Cat Minyak pada Kanvas,	
65 x 85 Cm .....	64
Gb. 22. <i>Monalisa dari Itali</i> , 2013,	
Cat Minyak pada Kanvas, 65 x 85 Cm .....	66
Gb. 23. <i>Liverpudlian</i> , 2013, Cat Minyak pada Kanvas,	
50 x 50 Cm .....	68
Gb. 24. <i>Sepak bola Surban</i> , 2013, Cat Minyak pada Kanvas,	

55 x 75 Cm .....	70
Gb. 25. <i>Bos</i> , 2013, Cat Minyak pada Kanvas,	
@70 x 40 Cm (dua panel) .....	72
Gb. 26. <i>El Pistolero</i> , 2014, Cat Minyak pada Kanvas	
110 x 120 Cm .....	74
Gb. 27. <i>Versus</i> , Cat Minyak pada Kanvas,	
65 x 85 Cm .....	76
Gb. 28. <i>Football Together</i> , 2014, Cat Minyak pada Kanvas,	
55 x 75 Cm .....	78
Gb. 29. <i>Pemain Idola</i> , 2013, Cat Minyak pada Kanvas	
50 x 70 Cm .....	80
Gb. 30. <i>Coach</i> , 2014, Cat Minyak pada Kanvas,	
140 x 110 Cm .....	82
Gb. 31. <i>Next Generation</i> , 2014, Cat Minyak pada Kanvas,	
80 x 60 Cm .....	84
Gb. 32. <i>BP (Boaz dan Pamungkas)</i> , 2014,	
Cat Minyak pada Kanvas, @50 x 50 Cm (dua panel).....	86
Gb. 33. <i>Hand of God</i> , 2014, Cat Minyak pada Kanvas	
50 x 50 Cm .....	88
Gb. 34. <i>Jangan Rasis</i> , 2014, Cat Minyak pada Kanvas,	
50 x 50 Cm .....	90
Gb. 35. <i>Like This</i> , 2014, Cat Minyak pada Kanvas	
50 x 50 Cm .....	92

Gb. 36. <i>Soccer Star</i> , 2014, Cat Minyak pada Kanvas,	
75 x 55 Cm .....	94
Gb. 37. <i>For Child</i> , 2014, cat minyak pada kanvas,	
56 x 85 Cm.....	96
Gb. 38. <i>Hyper Bola</i> , 2011, Cat Minyak pada Kanvas,	
70 x 80 Cm .....	98
Gb. 39. <i>Apparel</i> , 2011, Cat Minyak pada Kanvas,	
100 x 70 Cm .....	100
Gb. 40. <i>Battle</i> , 2011, Cat Minyak pada Kanvas,	
90 x 90 Cm .....	102



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Sepak bola adalah olahraga paling populer sejak memasuki abad ke-21, lebih dari 250 juta orang di 200 negara telah memainkan olah raga ini. Penulis tidak bermaksud mengurangi *respect* (hormat) terhadap cabang olahraga lain, akan tetapi di antara cabang olah raga yang menggunakan bola sebagai komponen utamanya, sepak bola muncul menjadi yang paling banyak diminati karena sepak bola dalam aplikasinya dapat terbilang murah dan gampang dalam artian sepak bola dapat dimainkan dengan dan oleh siapa pun dan di mana pun. Contoh, dalam sepak bola dibutuhkan lapangan dan bola, lapangan hanya memerlukan tempat yang luas dan rata, diluar aturan baku dalam sepak bola, setiap orang dapat bermain sepak bola meskipun tidak didukung dengan fasilitas yang lengkap, sepak bola tidak harus dimainkan dengan sebelas orang dalam satu tim, misalnya ada delapan orang. Tim dapat dibagi menjadi dua, masing-masing tim terdiri dari empat orang, dan untuk gawang dapat menggunakan batang kayu seadanya, dalam hal ini tujuannya adalah bersenang-senang. Berbeda dengan sepak bola, olah raga seperti basket tidak bisa dimainkan dengan peralatan yang seadanya, karena basket memerlukan lapangan dan jaring yang khusus agar bola dapat dipantulkan.

Penulis mulai tertarik dengan sepak bola ketika penulis masih duduk di bangku SD, penulis sering bermain bola dengan teman-teman sebaya ketika istirahat jam pelajaran. Setiap pelajaran olah raga pasti olah raga yang diutamakan adalah bermain sepak bola. Bola yang digunakan adalah bola yang terbuat dari plastik yang dibeli dengan uang iuran.

Masa anak-anak adalah masa di mana banyak waktu yang digunakan untuk bergaul dan bermain dengan teman sebaya atau seumuran. Bermain bola tidak hanya dimainkan secara langsung, melainkan bisa dimainkan juga dalam *playstation* (PS). Ketika itu di tempat tinggal penulis rental PS masih jarang, cuma ada satu rental PS, televisinya pun cuma satu, dan untuk bisa bermain harus mengantri dengan yang lain. Tidak hanya yang seumuran dengan penulis, yang lebih tua dari penulis juga ikut mengantri untuk ikut memainkan *game* sepak bola dalam PS, yang banyak dimainkan adalah *Dragon Ball*, *Takken*, *CTR*, *Moto GP*, dan *Winning Eleven*. Kebanyakan dari teman-teman yang bermain adalah memainkan *game* sepak bola.

Di masa awal kehidupan, kita semua bermain. Otak kita sepertinya punya kemampuan dan kebutuhan untuk bermain. Dengan kata lain, permainan adalah bagian dari sifat dasar manusia. Kebutuhan bermain sangat vital bagi anak muda dan tetap penting saat usia bertambah. Bila manusia yang dihalangi bermain, dia akan mengalami kesulitan menyesuaikan diri dengan situasi-situasi baru dan berteman dengan orang lain. Masalah ini bisa berlanjut dimasa dewasa. Orang-orang dewasa yang terjerat tuntutan hidup yang berlebihan dan tidak punya waktu bermain sering kali menjadi orang yang tidak bahagia, tidak puas, tidak

menarik, dan semua sifat yang tidak menyenangkan lain yang akan mempengaruhi kualitas hidup mereka.<sup>1</sup>

Bagi penulis segala kegiatan berinteraksi dengan teman-teman dan lingkungan sekitar adalah bagian dari mempererat hubungan yang telah terjalin, tidak terkecuali dalam bermain sepak bola dalam bentuk permainan dalam *game* maupun bermain bola yang sebenarnya. Sepak bola merupakan olah raga yang banyak diminati oleh masyarakat, demikian halnya dengan lingkungan penulis sendiri, teman, kakak, tetangga, semua menyukai sepak bola. Ketika penulis tinggal di Jogja, lingkungan sekitar penulis tidak jauh berbeda dengan yang ada di kampung halaman penulis, teman kuliah, pak kos, penjual angkringan semua juga menyukai sepak bola.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan semakin populernya sepak bola, hampir setiap pekan selalu ada pertandingan sepak bola yang disiarkan oleh stasiun TV swasta. Liga-liga top eropa dan liga indonesia seakan berebut penonton, demikian juga stasiun TV berebut menyiarkan liga yang paling banyak diminati oleh masyarakat.

Sepak bola juga bisa mempersatukan sebuah golongan, dengan berlandaskan kesukaan yang sama dan tujuan yang sama seperti

---

<sup>1</sup> Jeannete C. Laurer dan Robert H. Laurer, *The Play Solution*(Yogyakarta:Futh Printika, 2003)p. 27, Tri Pamuji Wikanto, “*Skateboard dan Kondisi Sosiokultural sebagai ide penciptaan karya seni lukis*” ( Tugas Akhir S-1 Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia yogyakarta, 2009) p. 19



kelompok suporter ataupun fans klub, sikap seperti itu dapat menimbulkan fanatisme. “Fanatisme adalah sebuah keyakinan yang amat kuat terhadap ajaran (Agama, Politik, Dll)”<sup>2</sup>. Dalam upaya untuk menunjukkan rasa cintanya terhadap tim yang didukung, suporter sepak bola selalu punya cara dalam mendukung tim yang dicintainya, misalnya dengan menyanyikan yel-yel penyemangat ketika timnya bertanding, atau dengan mendandani diri dengan berbagai macam kostum dan topeng yang unik, perilaku semacam itu adalah salah satu bentuk dari fanatisme suporter. Dalam sepak bola fanatisme tidak bisa dipisahkan, fanatisme lahir karena sepak bola atau bisa jadi sepak bola lahir karena fanatisme.

Bagi suporter klub sepak bola, dasarnya adalah *topophilia* (Rasa cinta yang kuat terhadap tempat tinggal didasari oleh identitas budaya masyarakat), yang membangkitkan sikap kedekatan dengan tempat mereka tinggal. Inilah yang kemudian melahirkan identitas, sebuah ikon bagi komunitas dimana mereka akan mengikuti ikon tersebut.<sup>3</sup>

Sikap fanatisme yang timbul dari suporter akan membentuk sekelompok orang yang merasakan suatu kedekatan jiwa yang sama dan satu bendera yang sama. Banyak dari sekelompok suporter klub adalah

---

<sup>2</sup> <http://kbbi.web.id>. diakses pada pukul 16:51 WIB tgl 27 April 2014

<sup>3</sup> Fajar Junaedi, *BONEK Komunitas Suporter Pertama dan Trebesar di Indonesia*(Yogyakarta: Buku Litera, 2012)P. 74

dari golongan dan tempat yang sama, oleh sebab itu kebanyakan klub sepak bola adalah sebagai simbol dari identitas daerah itu sendiri.

Banyak hal yang dapat dipelajari dari sepak bola, diantaranya mengenai strategi, loyalitas, interaksi, kekompakan, dan kedisiplinan. Dalam permainan sepak bola terdapat sebelas pemain dalam satu tim yang masing-masing memiliki tempat dan tugasnya yang harus dilaksanakan, pada salah satu posisi yang paling sentral dalam setiap tim adalah gelandang, gelandang bertugas menjadi otak permainan, menjaga keseimbangan antara menyerang dan bertahan. Penulis mengamati bahwa sikap dan tugas gelandang dapat diterapkan dalam perilaku kehidupan sehari-hari seperti melatih kesabaran, berbagi dengan sesama, kedewasaan sikap, dan kreatifitas.

Banyak interaksi yang terjadi di dalam permainan sepak bola, contoh sederhana adalah interaksi antar pemain, seorang gelandang mengoper bola kepada striker atau penyerang, artinya seorang gelandang melihat posisi seorang striker yang lebih aman tidak terjaga oleh lawan, secara tidak langsung seorang gelandang telah menjalin interaksi dengan striker.

Meskipun penulis bukan pemain sepak bola, paling tidak penulis dapat dekat dan belajar dari sebuah permainan sepak bola melalui cara yang berbeda seperti diungkapkan dalam karya seni lukis. Bagi penulis sepak bola bukan sekedar sebuah olah raga dan tontonan yang

menghibur, akan tetapi telah menjadi gambaran perilaku kehidupan yang melekat transparan dan perlu direnungkan.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Sepak bola di era modern seperti sekarang tidak hanya menyuguhkan tontonan pertandingan yang hanya sebatas pertandingan olah raga saja, melainkan juga dituntut untuk menyajikan tontonan yang menghibur dengan permainan yang cantik dan atraktif. “Sepak bola adalah olah raga yang unik, perpaduan antara keterampilan, seni, fanatisme, emosi, dan kekerasan (*violence*)”<sup>4</sup>. Rumusan penciptaan di sini menjelaskan tentang batasan-batasan dalam tema sepak bola yang diangkat oleh penulis. Sebagaimana telah kita ketahui sepak bola adalah olahraga yang sarat emosi dan kontroversi, banyak permasalahan seperti profokasi antar pemain, sepak bola sebagai media konfrontasi, dan sepak bola sebagai lahan subur untuk meraup banyak keuntungan bagi investor. Di samping permasalahan-permasalahan sepak bola, sepak bola juga banyak mengandung nilai-nilai khidupan, diantaranya adalah sepak bola mengajarkan kerja sama, sepak bola mengajarkan kesabaran, dan sepak bola mengajarkan perjuangan.

Penulis menonton, mengamati, mendengar, dan membaca tentang apa yang terjadi dalam dunia sepak bola, tidak hanya sebatas pada permainannya saja, akan tetapi penulis memandang sepak bola dalam arti

---

<sup>4</sup> Prof. DR. Tjipta Lesmana, M.A., *Bola Politik dan Politik Bola* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013), P. 67.

luas yang di dalamnya sepak bola dapat menjadi pengikat atau penguat hubungan dalam masyarakat sehingga memunculkan sikap fanatisme maupun hanya sekedar dijadikan alat kepopularitasan. Dalam satu bidang olahraga ini telah banyak terkandung masalah yang berusaha penulis ungkapkan dalam karya-karya seni lukis secara subjektif.

Maka secara singkat dan jelas dapat dibuat rumusan penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana sepak bola dilihat dari sudut pandang yang berbeda secara akademis?
2. Bagaimana melihat sepak bola dari berbagai segi, seperti dari segi ekonomi, politik, fanatisme, dan sebagainya?
3. Bagaimana cara memvisualkan persoalan sepak bola dalam seni lukis?

### **C. Tujuan dan Manfaat**

#### **1. Tujuan**

- a. Memahami sepak bola dari sudut pandang akademis
- b. Memahami sepak bola secara luas
- c. Memvisualisasikan persoalan sepak bola ke dalam seni lukis.

#### **2. Manfaat**

- a. Dapat menjelaskan tentang permainan sepak bola dari sudut pandang akademis
- b. Dapat menjelaskan tentang arti dalam sebuah permainan sepak bola

#### **D. Makna Judul**

Untuk menghindari terjadinya kesalahan penafsiran dari judul penulisan dibutuhkan kejelasan makna dalam setiap kata. Berikut ini akan dijelaskan pengertian setiap kata dari judul, serta maksud yang ingin disampaikan penulis.

##### **Seluk-Beluk**

Sangkut paut, segala sesuatu yang bertalian dengan suatu hal (pekerjaan, perkara)<sup>5</sup>

##### **Sepak Bola**

Permainan beregu di lapangan, menggunakan bola sepak dari dua kelompok yang berlawanan yang masing-masing terdiri atas sebelas pemain, berlangsung selama 2x45 menit. Kemenangan ditentukan oleh selisih gol yang masuk ke gawang lawan.<sup>6</sup>

##### **Seni Lukis**

---

<sup>5</sup> [Http://kbbi.web.id](http://kbbi.web.id) (diakses pada 5 Mei 2014, pada pukul 19:01 WIB).

<sup>6</sup> [Http://kbbi.web.id/sepakbola](http://kbbi.web.id/sepakbola) (diakses pada 16 Juli 2014, pada pukul 19:14 WIB)

Pengertian seni lukis menurut “Herbert Read yang diterjemahkan oleh Sudarso Sp adalah penggunaan garis, warna, tekstur, ruang dan bentuk (shape) pada suatu permukaan yang bertujuan menciptakan *image-image*, *image-image* tersebut merupakan pengekspresian dari ide-ide, emosi-emosi, pengalaman-pengalaman, yang dibentuk sedemikian rupa sehingga mencapai harmonis”<sup>7</sup>

“Seluk-Beluk Sepak Bola dalam Seni Lukis” sebagai judul dalam penulisan Tugas Akhir penulis tentang dunia sepak bola yang diulas dan dibahas dari berbagai permasalahannya, diantaranya mengenai kejadian-kejadian penting atau bersejarah dalam sepak bola, bisnis dalam sepak bola, fanatisme suporter, sepak bola sebagai hiburan, dll.

---

<sup>7</sup> D. Henry Purnomo, “Studi Tentang Bahan dan Teknik Lukisan kolase Supto Hudoyo” (Skripsi S-1 Program Studi Seni Lukis Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1986)p.17, Ristiyanto Cahyo Wibowo, “Eksplorasi Kolase Dalam Seni Lukis” (Tugas Akhir S-1 Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2013)p. 6