

SUPERHERO SEBAGAI REPRESENTASI DIRI

DALAM KARYA SENI LUKIS

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI



Diajukan Oleh :

M UMAR KADZAFI

NIM.1990.2010.300.06

Tugas Akhir ini diajukan kepada Jurusan Seni Rupa Murni

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Seni Rupa Murni

Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

Laporan Karya Seni Berjudul:

**SUPERHERO SEBAGAI REPRESENTASI DIRI
DALAM KARYA SENI LUKIS**

Oleh:

M UMAR KADZAFI

NIM. 1990201030006

Disetujui untuk diajukan dalam ujian Laporan Karya Seni

Pada SekolahTinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya

Surabaya, 05 Juli 2023

Pembimbing

Mengetahui,
Ketua Jurusan Seni Murni

Mufi Mubaroh, M.Sn
NIK 8056029

Dr. AgungSuryanto, ST, M.Sn
NIK 8056027

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Karya Seni Berjudul

**SUPERHERO SEBAGAI REPRESENTASI DIRI
DALAM KARYA SENI LUKIS**

Oleh :

M UMAR KADZAFI

NIM : 1990201030006

Telah dipertahankan di hadapan
Dewan Penguji pada Tanggal 05
Juli 2023

Dewan Penguji :

1. Dr. Agung Suryanto, ST, M.Sn. (Ketua)
2. Dr. Drs. Bramantijo, M.Sn. (Anggota)
3. Mufi Mubaroh, M.Sn. (Anggota)
4. Totok Priyoleksono, M.Sn. (Anggota)

Surabaya, 05 Juli 2023

Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya

Ketua,

Dr. H. Jariato, M.Si.



SEKOLAH TINGGI KESENIAN WILWATIKA SURABAYA
JURUSAN TARI, KARAWITAN, SENI RUPA DAN TEATER
(Terakreditasi BAN-PT)

Kampus : Jl. Klampis Anom II Wisma Mukti, Sukolilo-Surabaya 60117 Telp/ Fax: 031-5949945

BERITA ACARA BIMBINGAN DESKRIPSI KARYA SENI

1. Nama : M Umar Kadzafi
2. NIM : 1990201030006
3. Jurusan : Seni Rupa
4. Program Studi : Seni Rupa Murni
5. Jenjang Program : Strata S1
6. Judul Tugas Akhir : SUPERHERO SEBAGAI REPRESENTASI DIRI
DALAM KARYA SENI LUKIS
7. Tanggal Pengajuan : 28 Maret2023
8. Pembimbing : Mufi Mubaroh, M.Sn.

| No. | Tanggal | Keterangan | Tanda Tangan Pembimbing |
|-----|---------------|--------------------------------------|-------------------------|
| 1. | 31 Maret 2023 | Kerangka Penulisan | |
| 2. | 03 April 2023 | Bimbingan Deskripsi | |
| 3. | 13 April 2023 | Penulisan Bab I dan Bab II | |
| 4. | 17 Mei 2023 | Penulisan Bab III | |
| 5. | 23 Mei 2023 | Konsultasi Judul Laporan Tugas Akhir | |
| 6. | 24 Mei 2023 | Konsultasi Katalog | |
| 7. | 5 Juni 2023 | Konsultasi Poster, Walltag, Nametag | |
| 8. | 22 Juni 2023 | Konsultasi Display Pameran | |
| 9. | 26 Juni 2023 | Konsultasi Acara Pameran | |
| 10. | 03 Juli 2023 | Konsultasi Laporan Tugas Akhir | |
| 11. | | | |
| 12. | | | |

9. Tanggal Selesai penulisan Deskripsi Karya Seni : 04 Juni 2023
10. Pelaksanaan Ujian : 05 Juli 2023

Surabaya, 05 Juli 2023
Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya
Mengetahui,

Ketua Jurusan Seni Rupa Murni

Pembimbing

Dr. Agung Suryanto, ST, M.Sn.

Mufi Mubaroh, M.Sn.

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M Umar Kadzafi
NIM : 1990.2010.300.06
Prog/Jurusan : S1/Seni Murni

Dengan ini menyatakan bahwa Penciptaan Karya Seni saya yang berjudul “SUPERHERO SEBAGAI REPRESENTASI DIRI DALAM KARYA SENI LUKIS” Merupakan hasil karyasaya sendiri dan bukan plagiasi dari Karya Seni Instalasi orang lain. Biladikemudian hari Karya Seni Lukis saya dengan judul di atas terbukti merupakanhasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi yang diberikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.

Mengetahui;

Surabaya, 05 Juli 2023

Ketua Jurusan Seni Murni

Yang Membuat pernyataan

Dr. Agung Suryanto, ST, M.Sn.

M Umar Kadzafi

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Penciptaan yang berjudul **“SUPERHERO SEBAGAI REPRESENTASI DIRI DALAM KARYA SENI LUKIS”**. Penciptaan ini diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar sarjana S1. Penulis menyadari bahwa penyusunan proposal penelitian ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih dan memberi penghargaan kepada:

1. Allah SWT yang berkat ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan penciptaan ini.
2. Dr. H. Jarianto, M.Si. selaku Ketua Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.
3. Dr. Wahyudianto, M.Si. selaku Wakil Ketua I Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.
4. Trinil Windrowati, M.Si, selaku Wakil Ketua II Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.
5. Muffi Mubaroh, M.Sn, selaku Wakil Ketua III dan Staff Pengajar Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.
6. Dr. Agung Suryanto, ST, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Murni di Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya sekaligus pembimbing Tugas Akhir ini.
7. M. Arifin, S.Sn, M.Pd. Selaku Seketaris Jurusan Seni Rupa Murni Seni Rupa Murni di Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.
8. Dr. Bramantijo, M.Sn. sebagai Staff Pengajar Seni Rupa Murni di Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya
9. Totok Priyoleksono, M.Sn. selaku Dosen Seni Rupa Murni di Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.
10. Dra. H. Yekti Herlina, M.Sn, selaku Dosen Akademik Seni Rupa Murni di

Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.

11. Agus Sukamto M.Sn, selaku Dosen Akademik Rupa Murni di Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.
12. Drs. Andri Setiawan, M.Pd, selaku Dosen Akademik Seni Rupa Murni di Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.
13. Hari Prajitno M.Sn. selaku Dosen Akademik Seni Rupa Murni di Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.
14. Sigit Tantomo, M.Sn. selaku staff Pengajar Seni Rupa Murni di Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.
15. Nuzurlis Koto selaku pengajar keramik dan seni lukis di Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.
16. Inul Miftah, S.Sn, selaku Dosen Akademik Seni Rupa Murni di Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.
17. Himpunan Mahasiswa Seni Rupa Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabayapihak
18. Orang tua, keluarga, pacar, teman - teman yang telah memberikan dukungan, semangat dan doa.
19. Terima kasih kepada semua pihak yang mendukung dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Demi kesempurnaan penciptaan ini, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan.

Surabaya, 05 Juli 2023

Penulis,

M umar kadzaf

ABSTRAK

Berawal dari latar belakang saya sebagai anak tunggal dan tanpa adanya sosok seorang ayah, membuat saya diharapkan menjadi sosok yang dapat diandalkan bagi ibu dan keluarga saya bagai seorang superhero yang sering saya tonton sewaktu kecil. Namun timbul kesadaran akan rasa ketidakmampuan menjadi sosok tersebut membuat saya mengalami beban mental yang cukup dalam. Ditambah dengan pengalaman traumatis masa kecil saya yang dipenuhi rasa muak serta kebencian saya terhadap sosok seorang ayah yang seakan mengabaikan saya dan ibu saya membuat beban mental yang semakin dalam hingga mempengaruhi sikap dan perilaku saya dewasa ini. Hal tersebutlah yang kemudian saya tuangkan menjadi sebuah karya seni lukis diatas kanvas

Kata Kunci : anak tunggal, superhero, traumatis, kebencian, muak, abstraksi, beban mental, lukis diatas kanvas

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| BERITA ACARA BIMBINGAN DESKRIPSI KARYA SENI..... | iv |
| SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| ABSTRAK | ix |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| BAB 1 PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 3 |
| C. Tujuan dan Manfaat | 3 |
| D. Makna Judul | 3 |
| BAB 2 IDE DAN KONSEP | |
| A. Ide Penciptaan | 6 |
| B. Konsep Penciptaan | 7 |
| C. Konsep Perwujudan | 9 |
| BAB 3 PERWUJUDAN | |
| A. Proses Perwujudan | 14 |
| BAB 4 DESKRIPSI KARYA..... | 19 |
| DAFTAR PUSTAKA | 33 |
| LAMPIRAN | 35 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-----------|---|----|
| Gambar 1 | Lukisan karya margaret keane | 8 |
| Gambar 2 | Lukisan karya tetsuya ishida | 9 |
| Gambar 3 | Superhero marvel | 11 |
| Gambar 4 | Powerrangers | 12 |
| Gambar 5 | Gundala vs godam | 12 |
| Gambar 6 | M Umar Kadzafi “Terbunuh Sepi” acrylic on canvas 60cm x 80cm Tahun 2023 | 12 |
| Gambar 7 | omniman | 13 |
| Gambar 8 | | 15 |
| Gambar 9 | | 15 |
| Gambar 10 | | 16 |
| Gambar 11 | | 16 |
| Gambar 12 | | 17 |
| Gambar 13 | | 18 |
| Gambar 14 | Deskripsi Karya | 19 |
| Gambar 15 | M Umar Kadzafi “Depresi” acrylic on canvas Tahun 2023 | 20 |
| Gambar 16 | M Umar Kadzafi “Monster diri” acrylic on canvas Tahun 2023 .. | 21 |
| Gambar 17 | M Umar Kadzafi “Aku masih punya cahaya” acrylic on canvas Tahun 2023 | 22 |
| Gambar 18 | M Umar Kadzafi “Aku bukan hero” acrylic on canvas Tahun 2023 | 23 |
| Gambar 19 | M Umar Kadzafi “Aku masih punya cahaya#2” acrylic on canvas Tahun 2023 | 24 |
| Gambar 20 | M Umar Kadzafi "Terjerat” acrylic on canvas Tahun 2023 | 25 |
| Gambar 21 | M Umar Kadzafi “Kubunuh kau!” acrylic on canvas Tahun 2023 | 26 |
| Gambar 22 | M Umar Kadzafi “Kubunuh kau!” acrylic on canvas Tahun 2023 | 27 |
| Gambar 23 | M Umar Kadzafi “Mengapa?” acrylic on canvas Tahun 2023 ... | 28 |
| Gambar 24 | M Umar Kadzafi “Tanggung Jawab besar” acrylic on canvas Tahun 2023 | 29 |

| | | | |
|-----------|---|-------|----|
| Gambar 25 | M Umar Kadzafi “Lelah” acrylic on canvas Tahun 2023 | | 30 |
| Gambar 26 | M Umar Kadzafi “Ketakutan” acrylic on canvas Tahun 2023 | | 31 |
| Gambar 27 | M Umar Kadzafi “Terkurung” acrylic on canvas Tahun 2023 | | 32 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | | |
|------------|-----------------------------------|----|
| Lampiran 1 | Curriculum Vitae | 35 |
| Lampiran 2 | Aktifitas Kesenian | 36 |
| Lampiran 3 | Poster Pameran | 37 |
| Lampiran 4 | Undangan Pameran | 38 |
| Lampiran 5 | Walltag Pameran | 39 |
| Lampiran 6 | Dokumentasi Display Pameran | 40 |
| Lampiran 7 | Situasi pameran | 47 |

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penciptaan karya seni adalah proses pemunculan kreativitas yang memberikan kebebasan untuk mewujudkan ide-ide ke dalam sebuah karya. Karya seni pada hakikatnya merupakan perwujudan dari gagasan melalui media, bahan, dan teknik yang sesuai. Dalam penciptaan karya seni pasti ada maksud dan tujuan, yaitu menciptakan sebuah karya dengan menggunakan media seni lukis dengan tema yang sudah di pilih untuk merepresentasikan respon terhadap persoalan yang sedang terjadi. Persoalan masalah pribadi semasa kecil yang mempengaruhi kehidupan saya hingga saat ini. Hal tersebut mempengaruhi kepribadian saya dimana saya menjadi pribadi yang mudah marah dan tidak mudah mempercayai orang. membuat saya ingin mempresentasikannya dalam karya seni lukis.

Saya mengambil tema ini karena saya ingin mengangkat dari pengalaman masa kecil saya yang mempengaruhi kehidupan saya hingga dewasa. Masalah ini mulai terjadi bahkan sejak saya belum menginjak bangku sekolah. Dimana pada saat itu ayah saya merupakan seorang tki yang bekerja di luar negri sehingga jarang sekali pulang ke rumah. Hingga pada suatu ketika pada saat saya kelas 3 sd, saya secara tidak sengaja melihat pertengkaran ayah dan ibu saya tepat di depan mata saya. Tak lama setelah kejadian tersebut, ayah saya pergi dan tidak ada kabar sama sekali, masalah tersebut semakin berlarut ketika ibu saya memutuskan untuk bercerai dengan ayah saya. Hampir kurang lebih 9 tahun tidak ada kabar maupun nafkah yang diberikan ayah saya terhadap saya sehingga timbullah kebencian yang mendalam dari saya terhadap ayah saya. Selalu timbul rasa iri ketika saya melihat anak seumuran saya bermain dengan ayahnya, juga rasa muak terhadap orang-orang dewasa yang menatap iba ke arah saya seakan mereka merasa kasihan terhadap nasib yang saya alami. Akibat hal tersebut membuat saya sempat seakan mengurung diri dan merasa lebih nyaman bermain sendiri di rumah. Pada saat itu saya merasa lebih nyaman bermain sendiri dan

menonton tv di rumah ketimbang bermain dengan anak-anak sepantaran saya di luar rumah.

Rasa dendam, benci, serta muak selalu menghantui dan secara tidak sadar telah membentuk kepribadian saya dewasa ini. Perasaan tersebut selalu saya renungi hingga pada suatu ketika timbul kesadaran bahwa ternyata rasa-rasa tersebut didasari oleh sebuah rasa kerinduan mendalam yang tidak tersampaikan. Bahwa ternyata kerinduan tersebut telah melahirkan rasa dendam, benci, serta muak dari saya untuk ayah saya. Rasa rindu tapi benci memang terkesan kontradiksi, namun begitulah adanya. Begitulah yang saya rasakan. Bagi saya hal tersebut lebih menyakitkan daripada hanya merindukan atau membenci, ibarat seperti tengah mencium aroma wangi bungah dan amis darah secara bersamaan. Jika saya sama sekali tidak pernah merindukan sosok ayah saya, mungkin perasaan dendam, benci, serta muak tersebut tidak pernah ada.

Melalui pengalaman tersebut membuat saya merasa memiliki tanggung jawab yang lebih sebagai seorang anak tunggal bagi ibu saya. Selain itu ketertarikan saya pada superhero sewaktu kecil juga mempengaruhi imajinasi saya dimana saya berharap dapat jadi sosok superhero bagi ibu saya. Peran saya sebagai anak tunggal juga seakan membuat harapan yang sama bagi ibu saya, dimana saya diharapkan dapat menjadi pahlawan baginya. Namun dibalik itu semua saya menyembunyikan kegelisahan saya, bahwa terkadang menjadi sosok superhero didepan ibu saya hanyalah sebuah kepura-puraan dan saya lelah untuk berpura-pura menjadi sosok tersebut. Dibalik itu nyatanya saya hanya seorang manusia biasa yang tengah terkurung melawan trauma serta kebencian saya.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan perwujudan visual superhero yang sesuai dengan tema yang saya pilih
2. Bagaimana mewujudkan latar belakang tersebut menjadi sebuah karya seni

C. Tujuan Dan Manfaat

1. Mengemukakan persoalan yang muncul akibat dampak dari kerinduan pada sosok seorang ayah.
2. Sebagai pengingat untuk semua mengenai dampak dari ketidakharmonisan lingkungan keluarga.

D. Makna Judul

Judul yang diangkat dalam laporan penciptaan Tugas Akhir ini adalah Superhero sebagai representasi diri dalam karya seni lukis.

Superhero

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia hero atau pahlawan adalah "Orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran; pejuang yang gagah berani". Sedangkan super adalah lebih dari yang lain "luar biasa, istimewa".

Menurut Mike Benton, dalam bukunya *Superhero Comics of the Golden Age: The Illustrated History* (1992):

Superhero adalah tokoh fiksi yang memiliki kekuatan luar biasa untuk melakukan tindakan hebat untuk kepentingan umum. memiliki kemampuan atau

kesaktian di atas rata-rata manusia, memakai pakaian yang khas dan mencolok serta nama yang khas, dan digambarkan sebagai penolong bagi yang lemah dalam membasmi kejahatan. Isitilah Superhero digunakan untuk menggambarkan kepada publik sosok yang mempunyai bakat yang besar atau berprestasi, buku komik awal pahlawan tahun 1940-an biasanya disebut oleh pembuatnya sebagai karakter berkostum atau sebagai karakter berpakaian dalam panjang atau pahlawan penyatuan.

Dalam bahasa Inggris superhero bermakna karakter fiksi yang memiliki kekuatan luar biasa untuk melakukan tindakan demi kepentingan umum.

Dari pengertian di atas dapat diartikan bahwa superhero tersebut merupakan akter pahlawan fiksi yang menggunakan kostum dan

memiliki bakat serta kekuatan luar biasa dan gagah berani.

Representasi

Berarti deskripsi atau potret seseorang atau sesuatu yang biasanya dibuat atau terlihat secara natural.

Representasi adalah suatu wujud kata, gambar, sekuen, cerita dan lainnya yang mewakili ide, emosi hingga fakta. Menurut KBBI, representasi bisa diartikan sebagai perbuatan mewakili atau keadaan yang bersifat mewakili.

Sementara, menurut Stuart Hall (1997:15), representasi adalah sebuah produksi konsep makna dalam pikiran melalui bahasa. Hal ini merupakan hubungan antara konsep dan bahasa yang menggambarkan objek, orang atau bahkan peristiwa nyata.Seni

Seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman batin disajikan secara indah atau menarik hingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia.

Kesimpulan dari judul tugas akhir saya ialah saya ingin merepresentasikan karakter superhero dalam wujud diri saya. Namun disini saya ingin menggambarkan sisi lemah dari sosok superhero tersebut, hal itu didasari oleh ketidakmampuan saya menjadi sosok superhero bagi ibu dan keluarga saya. Saya ingin menggambarkan sosok superhero dalam imajinasi saya sendiri dengan mengacu pada berbagai karakter superhero yang menjadi inspirasi saya yaitu superhero dari barat, jepang, maupun indonesia.

BAB II. IDE DAN KONSEP

A. Ide Penciptaan

Seni menurut anggapan umum, terutama merupakan aktivitas emosional. Proses kreasi lebih melibatkan perasaan daripada pemikiran; seniman tidak berpikir, mereka hanya merasakan. Namun diperlukan sebuah ide untuk mewujudkan sebuah karya dalam bentuk visual.

Ide adalah pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya. Ide ini terinspirasi dari pengalaman masa kecil penulis yang terbawa hingga penulis dewasa. Dari masalah-masalah yang timbul dari pengalaman masa kecil penulis tersebut, memunculkan keresahan bagi penulis.

Rasa rindu yang tak tersampaikan, juga dendam serta kebencian dari penulis pada sosok ayah yang seakan mengabaikan ia dengan ibunya mendorong penulis merepresentasikan diri menjadi sosok superhero dalam imajinasi. Itulah awal mula muncul ide tentang konsep superhero imajinatif sebagai representasi diri dalam karya seni lukis. Superhero dipilih sebagai simbol dari kekuatan serta kepahlawanan, hal tersebut terinspirasi dari latar belakang penulis yang ingin dan diharapkan menjadi sosok pahlawan bagi ibunya. Penulis sebagai anak tunggal diharapkan mampu menjadi sosok superhero bagi ibunya hingga mampu dibanggakan dengan kisah kepahlawanannya. Namun disisi lain timbul kesadaran akan ketidak mampuan penulis menjadi sosok superhero tersebut. Rasa ketidakmampuan tersebut lah yang kemudian menjadi keresahan bagi penulis hingga mendorong penulis untuk mewujudkan keresahan tersebut ke dalam karya seni lukis.

Latar belakang penulis sebagai anak tunggal juga mendorong penulis untuk menjadi sosok yang dapat dandalkan oleh ibunya, juga kesadaran akan tidak adanya sosok ayah menjadi faktor pendorong yang lebih bagi penulis.

Sosok superhero dipilih untuk merepresentasikan diri penulis yang diharapkan dapat menjadi sosok yang bisa diandalkan oleh ibunya. Superhero sendiri

merupakan karakter fiksi yang menjadi simbol dari kekuatan dan kepahlawanan. Dalam dunia barat, superhero secara keseluruhan mempresentasikan simbol kepahlawanan. Sakti, jagoan, bisa terbang, senjata canggih atau kekuatan luar biasa. Dalam level ideologi, dalam karakter superhero barat membawa ideologi feminisme, kapitalisme, liberalisme, demokrasi, kemerdekaan, kesetaraan, kerusakan lingkungan, hak asasi manusia, nasionalisme dan patriotisme serta ideologi lainnya. Sementara ukuran kepahlawanan dalam kaidah kearifan lokal kita adalah melindungi yang lemah, menjaga persaudaraan antar manusia, kebermanfaatan dan kebaikan laku lampah bagi kehidupan manusia dan lingkungan, konsisten dan komitmen dalam memperjuangkan kemanusiaan. Karakter yang mampu mengatasi jurang pemisah dan mendobrak tembok penyekat antar manusia serta karakter yang natural.

Bagi penulis superhero merupakan karakter yang dikagumi sedari ia kecil. Sehingga ia berimajinasi menjadi sosok tersebut di depan ibunya. Namun disisi lain rasa lelah dan ketidak mampuan selalu menghampiri di sela-sela kesendirian. Kegagalan demi kegagalan yang menghampiri seakan menjadi tamparan yang cukup menyakitkan serta memberi kesadaran bagi penulis akan ketidak mampuannya menjadi sosok tersebut. Penulis seakan hanya berpura-pura menjadi sosok yang kuat dan tegar bagai seorang superhero di depan ibunya, namun di belakang ia merasa lelah dan merasa gagal menjadi sosok tersebut.

B. Konsep Penciptaan

Sebagai seorang insan pasti punya sesuatu yang menjadi daya tarik terhadap sebuah pengalaman dalam ingatan yang selalu terkenang mengenai persoalan kehidupan, dari sini penulis mempunyai gagasan suatu konsep mengenai figure superhero yang lemah dan terkurung pada ruang yang sempit.

Superhero pada umumnya ialah karakter fiksi yang memiliki kekuatan super dan bisa diandalkan. Hal ini selaras dengan penulis yang ingin menjadi sosok yang terlihat hebat dan bisa diandalkan oleh ibunya. Namun dibalik itu,

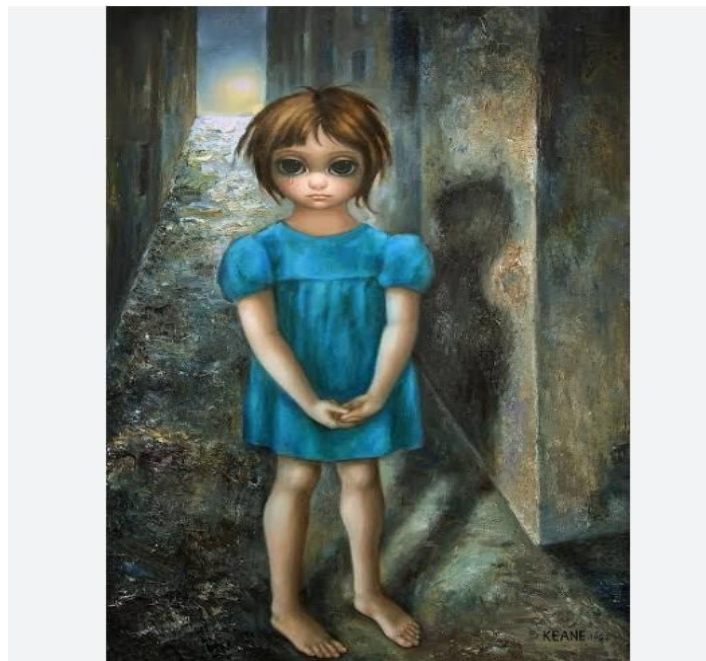
penulis adalah sosok yang lemah dan terkurung pada trauma masa kecilnya, serta lelah untuk berpura-pura sebagai orang yang kuat dan tegar. Hal tersebut yang mendasari munculnya ide untuk menggambarkan sosok superhero namun dengan kondisi lemah dan terkurung pada ruangan sempit dan gelap.

Dengan demikian penulis ingin mengangkat rasa ketidakmampuan tersebut dalam karya seni lukis. Penulis ingin merepresentasikan diri penulis dengan imajinasi sosok superhero namun dengan kondisi lemah dan terkurung dalam ruang sempit dan gelap.

Dengan demikian konsep karya yang dimiliki penulis adalah lukisan yang diaplikasikan pada media kanvas dengan menggunakan cat acrylic dengan visual seorang figure superhero yang lemah dan terlihat depresi serta tengah berada di sebuah ruangan yang sempit dan gelap.

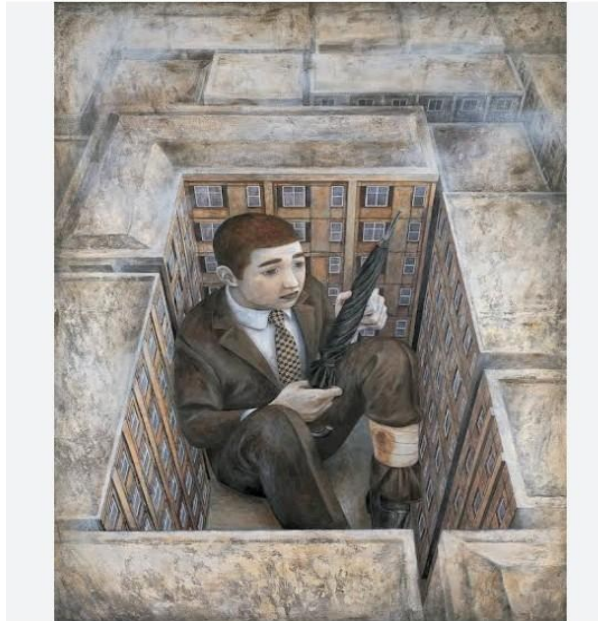
1) Acuan visual

Acuan visual saya mengacu pada seniman asal amerika bernama Margaret keane, dimana ia memvisualkan sosok figur yang terlihat kesepian.



Gambar 1 lukisan karya margaret keane

Serta seniman asal Jepang bernama Tetsuya Ishida di mana karya-karyanya mengangkat tentang rasa depresi.



Gambar 2 lukisan karya Tetsuya Ishida

C. Konsep Perwujudan

Seni memang merupakan suatu wujud yang terindera. Karya seni merupakan sebuah benda atau artefak yang dapat dilihat, didengar, atau dilihat dan sekaligus didengar (visual, audio, dan audio-visual), seperti lukisan, musik, dan teater. Tetapi yang disebut seni itu berada diluar benda seni sebab seni itu berupa nilai. Apa yang disebut indah, baik, adil, sederhana, dan bahagia itu adalah nilai.

Sebuah karya terbentuk atas ide dan gagasan serta makna untuk disampaikan melalui perwujudannya, di dalam wujud karya seni memiliki peranan yang mencerminkan segala rasa yang dituangkan oleh penulis sebagai bentuk ungkapan yang ditangkap langsung dari pengalaman yang ada. Melalui perwujudan ini setiap karya memiliki pembahasan tersendiri untuk

mengkomunikasikan terhadap pengamat, hal ini dimaksudkan sebagai pertanggungjawaban terhadap karya yang dibuat, sebagaimana seniman dalam melihat fenomena yang terjadi selama ini.

Saya ingin menceritakan apa yang saya alami semasa kecil hingga dewasa tentang permasalahan tersebut dimana saya ingin meluapkan rasa ketidaknyamanan saya akibat trauma yang saya alami. Dalam hal ini saya ingin menggambarkan sosok figure superhero yang lemah yang terkurung dalam ruang sempit dan gelap.

Superhero dalam bahasa indonesia disebut pahlawan super atau bisa disebut jawara adidaya adalah tokoh fiksi atau karakter yang mempunyai kekuatan super. Superhero seringkali digambarkan dengan sosok yang berani dan memiliki kekuatan super yang hebat hingga mampu mengalahkan para penjahat. Bahkan dalam gambaran superhero barat, biasanya digambarkan dengan otot-otot yang kekar dan gagah perkasa. Namun dalam hal ini saya ingin bertolak belakang dari konsep superhero yang ada dimana saya ingin menggambarkan sosok superhero yang lemah, terkurung, serta depresi. Hal tersebut terinspirasi dari diri saya yang pura-pura kuat didepan ibu dan keluarga saya, seakan ingin menjadi sosok superhero yang dapat diandalkan, padahal dibalik itu saya merupakan sosok yang lemah dan tengah terjebak pada trauma yang saya alami. Ketidakmampuan saya menjadi layaknya sosok superhero tersebut lah yang akhirnya mendasari konsep perwujudan karya seni lukis saya.

Figure superhero yang saya pilih juga adalah superhero yang sering saya tonton dan saya kagumi ketika masih kecil. Seperti contoh power rangers, kamen rider, ultraman, dan beberapa karakter superhero dari barat seperti batman dan superman. Serta karakter-karakter dalam film maupun komik marvel. Karakter-karakter tersebut saya pilih dengan harapan mampu memantik kembali perasaan-perasaan yang saya rasa ketika kecil. Yaitu perasaan rindu namun juga bercampur rasa benci, dendam, serta muak terhadap sosok ayah saya. Juga merupakan bentuk imajinasi saya yang berharap dan diharapkan menjadi sosok layaknya superhero bagi ibu saya, meski pada akhirnya saya hanya sekedar berpura-pura menjadi sekuat sosok tersebut.

Saya ingin memvisualkan rasa ketidakmampuan saya tersebut dengan media acrylic di atas kanvas dengan gaya lowbrow art atau pop surrealism yang terinspirasi dari seniman asal amerika yang bernama Mark Ryden namun dengan figure yang lemah dan depresi yang terinspirasi dari seniman asal jepang, Tatsuya Ishida yang kebanyakan karyanya mengangkat tentang rasa depresi.

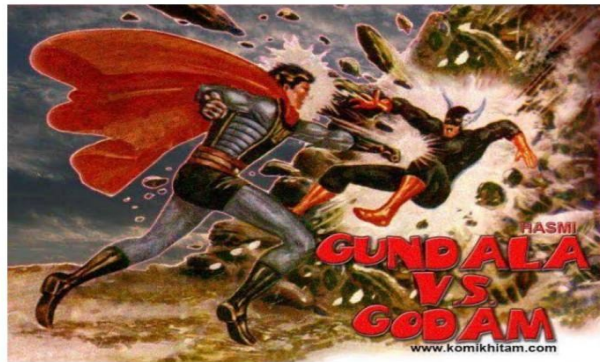
Untuk figur superhero nya sendiri saya mengacu pada berbagai superhero seperti hero dalam komik marvel ataupun juga hero dari jepang seperti power rangers, ultraman, kamen ryder, dan lain sebagainya. Tak lupa juga hero lokal dari indonesia pun jadi inspirasi saya dalam menggambarkan figur superhero. Berbagai karakter superhero tersebut lah yang menjadi inspirasi saya untuk menciptakan sosok superhero versi saya sendiri dimana hero yang saya gambarkan nantinya ialah hero yang terlintas dalam imajinasi saya sendiri.



Gambar 3 superhero marvel



Gambar 4 powerrangers



Gambar 5 gundala vs godam



Gambar 6

M Umar Kadzafi "Terbunuh Sepi" acrylic on canvas

60cm x 80cm

Tahun 2023

Karakter tersebut saya gambarkan tengah berada pada ruangan yang sempit dan gelap dengan menambahkan beberapa elemen mainan yang seakan hidup, dimana hal itu semakin membuat sempit ruangan tersebut. Hal tersebut terinspirasi dari sebuah phobia yang bernama claustrophobia dimana phobia tersebut juga tengah saya alami yang membuat saya merasa cemas dan tidak nyaman ketika berada pada ruangan yang sempit. Ketidaknyamanan tersebut kurang lebih sama dengan rasa tidak nyaman akan trauma masa kecil saya, dimana saya seakan terkurung dalam trauma tersebut sehingga mengganggu keseharian saya. Saya juga ingin menambahkan unsur kelam dan sadis dalam beberapa karya saya. Unsur seperti darah juga ingin saya tambahkan dalam karya saya untuk menambah gambaran rasa muak yang saya alami, serta pembunuhan sebagai simbol bahwa saya ingin membunuh kenangan masa lalu saya. Hal tersebut pun terinspirasi dari sebuah karakter superhero barat bernama omniman, dimana karakter tersebut terkenal sebagai superhero yang sadis dan tak ragu untuk membunuh orang yang ia anggap sebagai musuh.



Gambar 7 omniman

BAB III. PERWUJUDAN

A. Proses Perwujudan

1. Alat,
 - a. Kuas
Kuas sebagai alat untuk menorehkan cat kedalam media kanvas
 - b. Pensil
Sebagai alat untuk membuat sketsa

2. Bahan,
 - a. Cat acrilic
Sebagai media warna yang saya gunakan untuk membuat karya
 - b. Kanvas
Sebagai media pengaplikasian karya lukis

3. Tehnik,
 - a. Mengaplikasikan cat acrylic dengan alat berupa kuas ke dalam media kanvas

4. Tahap Perwujudan,
 - a. Menyiapkan kanvas yang akan dilukis serta melapisinya dengan warna dasar untuk nantinya memudahkan dalam proses melukis



Gambar 8



Gambar 9

- b. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan. Seperti cat, kuas, serta palet. Karena saya ingin mengaplikasikan karya saya dalam bentuk lukisan maka saya memerlukan kuas dengan beberapa macam ukuran. Serta menggunakan cat acrylic, cat acrylic saya pilih karena faktor kenyamanan saya dalam melukis juga berhubungan konsep saya dimana warna-warna yang ingin saya capai bisa dicapai dengan cat acrylic.

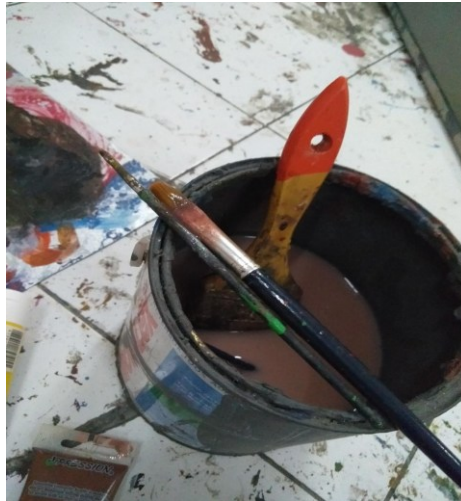


Gambar 10



Gambar 11

- c. Menyiapkan air sebagai pelarut cat sekaligus sebagai pembersih kuas, disini biasanya saya menggunakan air sebagai media pelarut cat acrylic juga sebagai pembersih kuas. Air yang saya gunakan terkadang saya biarkan kotor dengan tujuan ketika nanti dicampur cat lalu diaplikasikan ke kanvas dapat menambah efek warna-warna kusam yang ingin saya capai.



Gambar 12

- d. Menggambar sketsa dengan pensil kedalam kanvas, untuk tahap awal sebelum melukis biasanya saya menggambar sketsa terlebih dahulu kedalam kanvas, hal tersebut saya lakukan untuk memberi saya gambaran dasar sebelum mengaplikasikan cat ke dalam kanvas.

- e. Menggoreskan cat ke dalam kanvas dengan alat berupa kuas. Tahap ini adalah tahap pengerjaan karya lukis saya dimana saya menggunakan alat kuas dengan berbagai macam ukuran dengan cat acrylic. Awalnya biasanya saya menggunakan kuas yang agak besar untuk membuat dasaran pada karya saya, lalu akan berganti ke kuas kecil ketika mencapai tahap finishing.



Gambar 13

BAB IV

DESKRIPSI KARYA



Gambar 14

M Umar Kadzafi “Depresi” acrylic on canvas

Tahun 2023

Karya saya kali ini menggambarkan rasa depresi yang saya alami. Sosok superhero yang lemah mendeskripsikan ketidak mampuan diri saya menjadi sosok superhero bagi ibu saya. Berlatar pada sebuah ruangan yang sempit dan gelap menggambarkan diri saya yang terjebak pada trauma masa lalu, serta warna merah saya artikan sebagai rasa muak saya terhadap apa yang terjadi. Terdapat pula seekor binatang yang kepalanya terpotong sebagai simbol bahwa saya ingin membunuh kenangan masa lalu saya yang memuakkan. Serta terdapat juga sebuah mainan robot yang rusak namun masih tetap berdiri, mendeskripsikan diri saya yang lelah dan tidak utuh disebabkan oleh kenangan masa lalu saya yang buruk serta keadaan tidak mengenakan yang kini bertubi-tubi menimpa saya namun meski dalam kondisi tersebut saya dipaksa harus tetap tegap berdiri.



Gambar 15

M Umar Kadzafi “Monster diri” acrylic on canvas

Tahun 2023

Karya saya kali ini menggambarkan tentang monster dalam diri saya yang coba saya perangi. Monster tersebut simbol dari rasa kebencian serta rasa muak saya terhadap kenangan masa lalu yang tidak mengenakkan. Sosok monster tersebut saya gambarkan dengan wujud yang tidak biasa. Wujud tersebut saya dapat dari imajinasi saya.



Gambar 16

M Umar Kadzafi “Aku masih punya cahaya” acrylic on canvas

Tahun 2023

Karya saya kali ini menggambarkan tentang diri saya yang menyadari bahwa meskipun saya telah kehilangan banyak hal dalam hidup saya, saya masih ada suatu hal untuk dijaga. Lilin disana saya simbolkan sebagai sebuah harapan, bahwa harapan saya belum sepenuhnya padam, bahwa hidup masih harus tetap berjalan. Saya masih punya setitik cahaya dalam kegelapan yang harus saya jaga agar tidak padam.



Gambar 17

M Umar Kadzafi “Aku bukan hero” acrylic on canvas

Tahun 2023

Untuk karya saya kali ini menggambarkan tentang rasa lelah saya untuk berpura pura menjadi sosok superhero bagi keluarga saya. Berbagai kegagalan yang saya alami membuat saya sadar bahwa saya bukan hero. Sebuah harapan yang diberikan keluarga saya khususnya ibu saya terhadap saya ada kalanya membuat saya lelah. Terkadang saya ingin mengatakan bahwa saya hanya manusia biasa. Sehingga jangan lagi berharap lebih terhadap saya. Saya gagal, saya lelah untuk berpura pura sebagai manusia super.



Gambar 18

M Umar Kadzafi “Aku masih punya cahaya#2” acrylic on canvas

Tahun 2023

Karya saya kali ini menggambarkan tentang diri saya yang menyadari bahwa meskipun saya telah kehilangan banyak hal dalam hidup saya, saya masih ada suatu hal untuk dijaga. Sebuah sinar yang tengah dibawa oleh sosok hero tersebut saya simbolkan sebagai sebuah cahaya yang ingin saya jaga. Sementara monster yang mengelilingi saya simbolkan sebagai monster yang berada dalam diri saya yang mana untuk sementara waktu saya ingin berdamai dengan monster tersebut untuk menjaga sebuah cahaya.



Gambar 19

M Umar Kadzafi "Terjerat" acrylic on canvas

Tahun 2023

Di karya kali ini memiliki judul terjerat. Terjerat sendiri saya ambil dari diri saya yang merasa masih terjerat dalam trauma dan kebencian yang saya alami.



Gambar 20

M Umar Kadzafi “Kubunuh kau!” acrylic on canvas

Tahun 2023

Karya kali ini saya menceritakan tentang diri saya yang ingin membunuh kenangan buruk yang saya alami. Figur hero yang terlihat lelah serta menggenggam pedang diatas monster yang kepalanya terpenggal menyimbolkan bahwa hanya dengan membunuh satu kenangan buruk saja terasa sangat melelahkan.



Gambar 21

M Umar Kadzafi “Kubunuh kau!” acrylic on canvas

Tahun 2023

Karya kali ini menceritakan tentang rasa lelah yang terkadang saya rasakan terhadap segala harapan yang ditaruh diatas pundak saya.



Gambar 22

M Umar Kadzafi “Mengapa?” acrylic on canvas

Tahun 2023

Saya menceritakan tentang tanda tanya saya terhadap tuhan atas hal yang saya alami dalam hidup saya.



Gambar 23

M Umar Kadzafi “Tanggung Jawab besar” acrylic on canvas

Tahun 2023

Saya menceritakan tentang kesadaran saya akan sebuah tanggung jawab besar yang harus saya emban sebagai seorang anak tunggal bagi ibu serta keluarga saya.



Gambar 24

M Umar Kadzafi “Lelah” acrylic on canvas

Tahun 2023

Karya kali ini menjelaskan tentang rasa lelah yang terkadang saya alami disaat saya telah mencapai batasan atas diri saya.



Gambar 25

M Umar Kadzafi “Ketakutan” acrylic on canvas

Tahun 2023

Karya kali ini menceritakan tentang rasa takut yang terkadang menghampiri saya dimana monster-monster yang ada saya simbolkan sebagai berbagai persoalan yang saya alami serta kenangan buruk saya yang cukup menakutkan.



Gambar 26

M Umar Kadzafi “Terkurung” acrylic on canvas

Tahun 2023

Pada karya saya kali ini menjelaskan tentang diri saya yang seakan terkurung dalam trauma masa lalu saya. Seperti sosok figur yang terjebak dalam sebuah kanvas. Sementara terdapat satu sosok monster dimana monster tersebut saya simbolkan sebagai sebuah permasalahan, dimana hanya dengan satu masalah saja saya merasakan rasa tidak nyaman dan rasa tidak tenang. Hal tersebut merupakan salah satu dampak dari kenangan atau trauma masa lalu saya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Coogan, Peter & Rosenberg, Robin. S. (2013). What Is a Superhero?. New York: Oxford

Irma Damajanti, Mei 2006. Psikologi Seni, Bandung

KBBI. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Balai Pustaka. Jakarta

Mikke Susanto, (2002), Diksi Seni Rupa, Yogyakarta, Kanisius. The Liang Gie, (1976), Garis Besar Estetik, Filsafat Keindahan. Yogyakarta.

Ridwan. Jurnal. 2014. Male Gender Role Pada Karakter Superhero Dalam Film Produksi Marvel Studios. Universitas Kristen Petra Surabaya

Sumardjo, Jakob. 2000, Filsafat Seni, ITB Bandung

The Liang Gie, (2012), Pengantar Filsafat Ilmu. Yogyakarta.

Film:

Big eyes (2014)

Kamen Rider BLACK (仮面ライダーBLACK Kamen Raidā Burakku) 1987

Marvel Cinematic Universe (mcu) 2008-2022

Ultraman Cosmos (ウルトラマンコスモス, Urutoraman Kosumosu) 2002

Web :

http://p2k.unkris.ac.id/id3/1-3065-2962/Superhero_51170_p2k-unkris.html

<https://www.siloamhospitals.com/informasi-siloam/artikel/apa-itu-claustrophobia>

<https://lifestyle.kompas.com/read/2022/10/24/121934620/4-dampak-trauma-masa-kecil-yang-terbawa-hingga-dewasa?page=all>

<http://www.wisageek.com/why-are-superhero-movies-so-popular.htm>

Lampiran 1

Curriculum Vitae



Nama : M Umar Kadzafi
Tempat, Tanggal lahir : Lamongan, 30 Agustus 1999
Alamat : Ds. Tunjungmekar Kec. Kalitengah
No. telpon : 085859575679
Email : umarkadzafi30@gmail.com
Instagram : Kadzafi_umar
Pendidikan :
2019 – 2023 Mahasiswa Jurusan Seni Rupa Murni Sekolah
Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya
2016 – 2018 SMAN 1 Karangbinangun Lamongan
2013 – 2016 MTS Sunan Drajat Sugihwaras

Lampiran 2

Aktifitas Kesenian

| | |
|------|---|
| 2023 | Awam seni 4 berbiblok art lamongan |
| 2023 | Kenduri seni lamongan |
| 2022 | Pameran Site-Specific Seni Instalasi Berbasis Riset Mahasiswa Dan Dosen |
| 2022 | Draw solidarity wing |
| 2022 | Pameran Seni Rupa Internasional “Keberagaman Dan Kebaharuan |
| 2022 | Bulan Menggambar Nasional |
| 2022 | Pameran Berbasis Internasional Fragmentasi Visual |
| 2021 | Awam seni 3 berbiblok art lamongan |
| 2021 | Pameran hartedu Bersama berbiblok art lamongan |
| 2021 | Skip Art Exhibition |
| 2020 | Awam seni 2 berbiblok art lamongan |
| 2019 | Awam seni 1 berbiblok art lamongan |

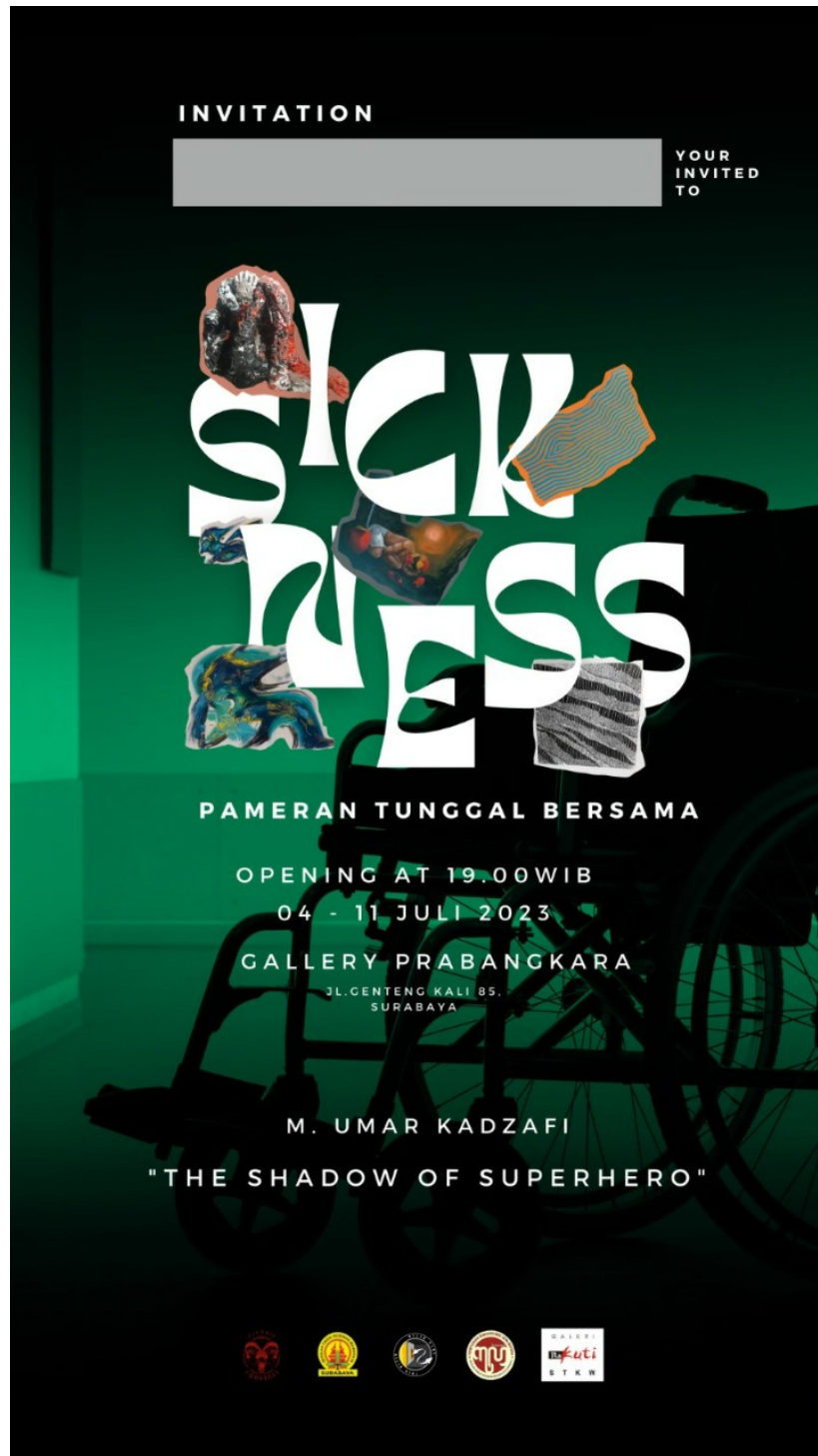
Lampiran 3

Poster Pameran



Lampiran 4

Undangan Pameran



Lampiran 5

Walltag Pameran

THE SHADOW OF SUPERHERO

Berawal dari latar belakang saya sebagai anak tunggal dan tanpa adanya sosok seorang ayah, membuat saya diharapkan menjadi sosok yang dapat diandalkan bagi ibu dan keluarga saya bagai seorang superhero yang sering saya tonton sewaktu kecil. Namun timbul kesadaran akan rasa ketidakmampuan menjadi sosok tersebut membuat saya mengalami beban mental yang cukup dalam. Ditambah dengan pengalaman traumatis masa kecil saya yang dipenuhi rasa muak serta kebencian saya terhadap hal-hal buruk yang saya alami membuat beban mental yang semakin dalam hingga mempengaruhi sikap dan perilaku saya dewasa ini. Hal tersebutlah yang kemudian saya tuangkan menjadi sebuah karya seni lukis diatas kanvas

MUMAR KADZAFI

Lampiran 6

Dokumentasi Display Pameran



Gambar 27



Gambar 28



Gambar 29



Gambar 30



Gambar 31



Gambar 32



Gambar 33



Gambar 34



Gambar 35



Gambar 36



Gambar 37



Gambar 38

Lampiran 7

Situasi pameran



Gambar 3930



Gambar 40



Gambar 41



