

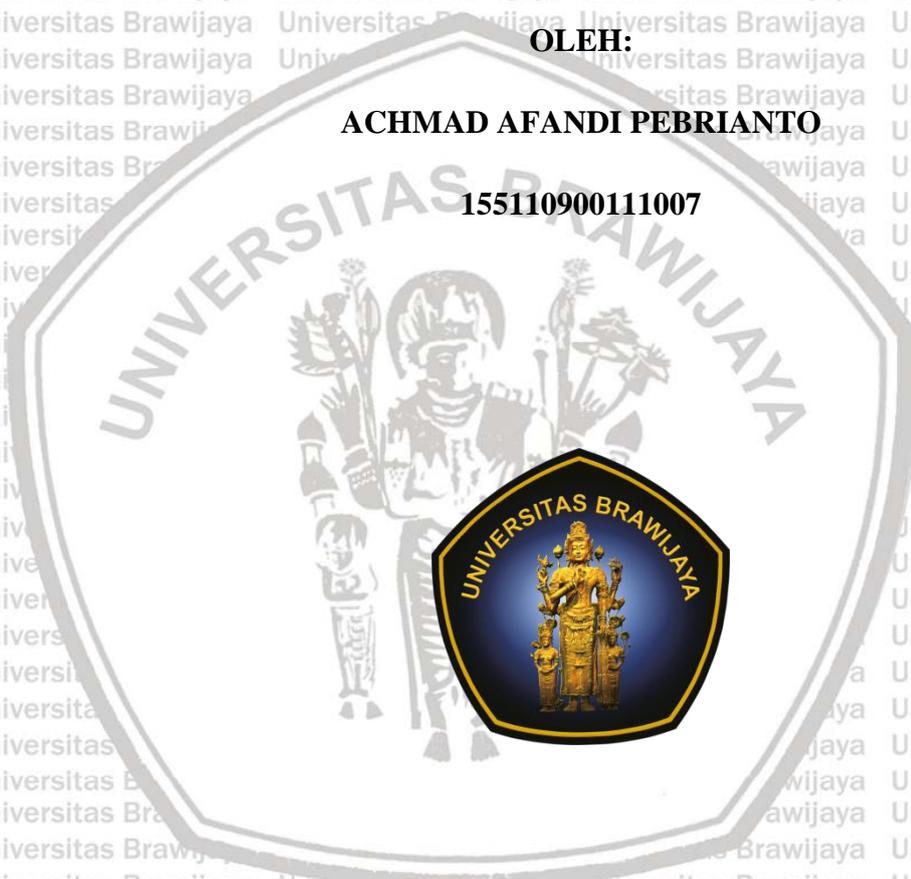
VIRTUE TOKOH ANTAGONIS DALAM KARYA SENI VISUAL

SKRIPSI

OLEH:

ACHMAD AFANDI PEBRIANTO

155110900111007



PROGRAM STUDI SENIRUPA MURNI

JURUSAN SENI DAN ANTROPOLOGI BUDAYA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

2021

VIRTUE TOKOH ANTAGONIS DALAM KARYA SENI VISUAL

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Seni Rupa Murni**



OLEH

ACHMAD AFANDI PEBRIANTO

155110900111007

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI DAN ANTROPOLOGI BUDAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Achmad Afandi Pebrianto

NIM : 15510900111007

Program Studi : Seni Rupa Murni

Menyatakan Bahwa :

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan sejauh pengetahuan saya belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika dikemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, 05 Januari 2021



Achmad Afandi Pebrianto

NIM.155110900111007

LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Achmad Afandi
Pebrianto telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

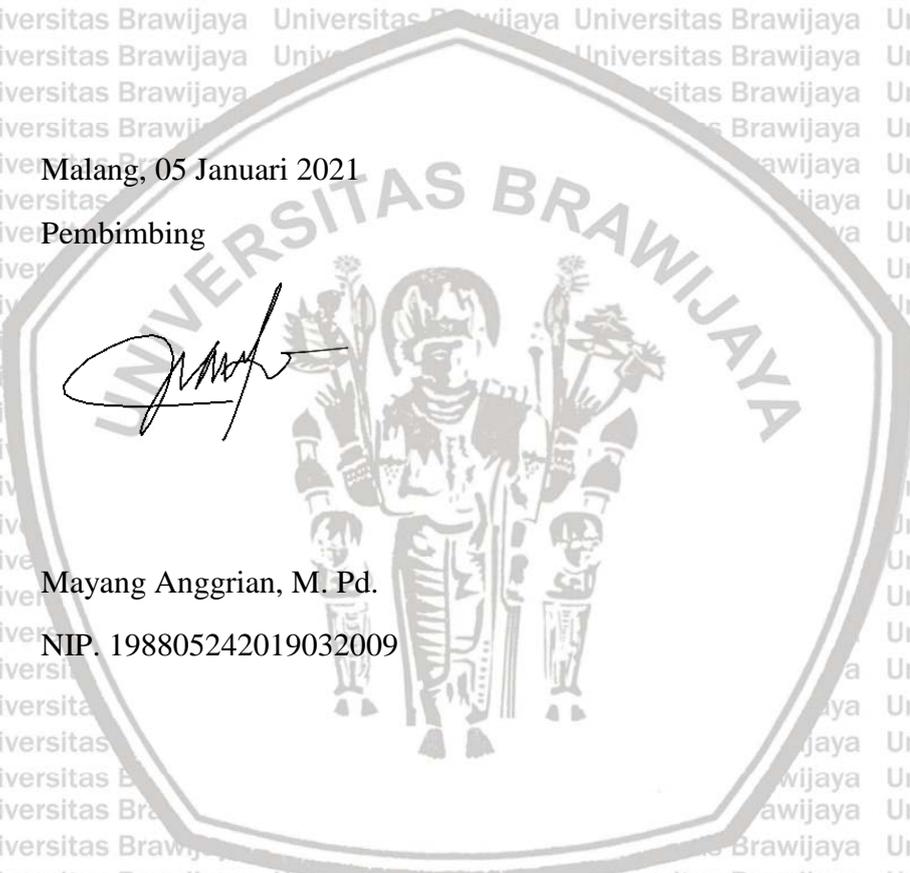
Malang, 05 Januari 2021

Pembimbing



Mayang Anggrian, M. Pd.

NIP. 198805242019032009



LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Achmad Afandi Pebrianto telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.



A. Syarifuddin Rohman, S.Pd., M.Pd.

Ketua Dewan Penguji

NIP. 198912072019031008



Mayang Anggrian M. Pd.

Anggota Dewan Penguji

NIP. 198805242019032009

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama ACHMAD AFANDI
PEBRIANTO telah disetujui untuk mendapatkan gelar *Sarjana Seni*.



Mengetahui,

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dosen Pembimbing,


Hamamah, M.Pd., Ph.D.



NIP. 19730103 200501 2 001

MAYANG ANGGRIAN, M.PD.
NIP. 198805242019032009



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan petunjukNya dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “Virtue Tokoh Antagonis dalam Karya Seni Visual”. Banyak pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan skripsi, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Agus Suman, SE., DEA selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya Malang.
2. Hammamah, M.Pd., Ph.D., selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Budaya bidang akademik
3. Dr. Hipolitus K. Kewuel, M. Hum., selaku Ketua Jurusan Seni dan Antropologi.
4. Mayang Angrian, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberi pengarahan dan nasehat dalam Skripsi.
5. Femi Eka Rahmawati, S. Sn., M. Pd., selku Ketua Program Studi Seni Rupa Fakultas Ilmu Budaya
6. A. Syarifuddin Rohman, S. Pd., M. Pd., selaku Dosen Penguji yang telah memberikan nasehat dan saran kepada penulis.
7. Dyanningrum Pradhita, S. Sn., M. Ds., selaku Dosen Pembimbing Akademik penulis yang selalu membimbing dengan baik.
8. Seluruh Dosen Seni Rupa Murni yang selalu mendidik dengan baik.
9. Seluruh Civitas Akademik Fakultas Ilmu Budaya yang telah memberikan pengetahuan dan jasanya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
10. Supardi dan Sriani, selaku orang tua penulis, serta keluarga yang telah memberikan doa dan dukungan.
11. Teman-teman Seni Rupa Murni Universitas Brawijaya yang selalu membantu dalam tenaga dan doa.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengundang pembaca untuk memberikan saran serta kritik yang dapat membangun bagi penulis. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua kalangan.

Malang, 05 Januari 2021



Achmad Afandi Pebrianto

NIM: 155110900111007



ABSTRAK

Afandi Pebrianto, Achmad. 2020, Virtue Tokoh Antagonis dalam Karya Seni Visual. Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

Dosen Pembimbing: Mayang Anggrian M.Pd.

Kata Kunci: Cerita, Tokoh Antagonis, Virtue, Karya Seni Rupa

Setiap cerita pada media hiburan memiliki karakter dengan peran masing-masing seperti tokoh protagonis dan antagonis. Seorang tokoh antagonis sering dianggap sebagai sosok jahat yang mutlak karena terbayangi oleh tokoh protagonis yang putih bersih. Tanpa disadari tokoh antagonis memiliki virtue atau sisi baik yang tersembunyi. Hal ini mendorong penulis untuk menyajikan kebaikan tokoh antagonis ke dalam karya seni rupa.

Sebelum mengerjakan karya, ada beberapa tahap yang harus dilakukan. Penulis menentukan karakter siapa saja akan diangkat yaitu: Sauron, Thanos, Rahwana, Joker, Godzilla, Griffith, Zeon dan Team Rocket. Metode yang digunakan penulis adalah tahap eksplorasi, persiapan, dan pengerjaan. Proses yang dilakukan oleh penulis dalam mencari ide dan konsep karya yaitu dengan melihat rujukan yang bersumber dari buku-buku tentang studi karakter, serta menganalisa karakter secara langsung. Inspirasi visual pada karya penulis, selain dari internet, penulis mendapatkan referensi visual dari karya-karya seniman baik dalam konsep maupun visual karya.

Hasil akhir dari tahapan-tahapan yang sudah dilakukan penulis adalah terwujudnya 8 karya, dengan judul antara lain: *Industrial*, *Benih Dunia Baru*, *Pemberian sang Pencuri*, *Jokes on You*, *Build the Monster?*, *Rajawali dalam Gelap*, *Gemuruh Merah*, dan *Turun untuk Naik*. Tema yang diangkat mengenai sisi baik dari tokoh antagonis. Penulis berharap karya seni rupa ini mampu memberikan inspirasi bagi masyarakat dan memberikan sudut pandang baru dan tidak menilai karakter hanya dari segi luarnya saja.

ABSTRACT

Afandi Pebrianto, Achmad. 2020, Antagonist Character's Virtue in Visual Artwork. Study Program of Fine Arts, Faculty of Cultural Studies, Brawijaya University.

Supervisor: Mayang Anggrian M.Pd.

Keywords: Story, Antagonist Character, Virtue, Artwork

Every story on entertainment media has characters with each role, for example protagonist and antagonist character. Antagonist character often potayed as an absolute evil because they overshadowed by good being of the protagonist. Without realization antagonist character posses a virtue or hidden good side. This pushed writer's intend to capture the goodness of the baddest villains into form of artwork.

Before proceeding to do the task, there's some requirements. Author must decided witch character will be presented witch is: Sauron, Thanos, Rahwana, Joker, Godzilla, Griffith, Zeon and Team Rocket. The method that author use is exploration, preparation, dan working stage. Proses that writer do to achieve an idea and the artwork's concept is with references sourced from books about character study also analising character directly. Visual inspiration of writer's artwork, apart from the internet, writer get visual reference from other experienced artist's artworks both in concept and visual.

The final result of the stages that have been done by the author is the realization of 8 works, with titles including: Industial, Benih Dunia Baru, Pmberian sang Pencuri, *Jokes on You*, *Build the Monster?*, Rajawali dalam Gelap, Gemuruh Merah, dan Turun untuk Naik. The theme of these artworks is about the goodside of the antagonist characters. Author is hopes these artworks able to give inspiration to people also shows new perspective and not judge character only from their surface.

DAFTAR ISI**HALAMAN JUDUL** i**PERNYATAAN KEASLIAN** ii**LEMBAR PERSETUJUAN** iii**LEMBAR PENGESAHAN** iv**KATA PENGANTAR** iii**ABSTRAK** viii**ABSTRACT** ix**DAFTAR ISI** x**DAFTAR GAMBAR** xiii**DAFTAR LAMPIRAN** xiiii**BAB I PENDAHULUAN** **Error! Bookmark not defined.**1.1 Latar Belakang **Error! Bookmark not defined.**1.2 Rumusan Ide Penciptaan 41.3 Orisinalitas 41.4 Tujuan dan Manfaat Penciptaan 61.4.1 Tujuan Penciptaan 61.4.2 Manfaat Penciptaan 6**BAB II KONSEP PENCIPTAAN** 82.1 Kajian Sumber Penciptaan 82.1.1 Karya Manabu Ikeda 82.1.2 Karya Jim Lee 92.2 Landasan Penciptaan **Error! Bookmark not defined.**2.2.1 Virtue **Error! Bookmark not defined.**

2.2.2 Individualisme	Error! Bookmark not defined.
2.3 Konsep Penciptaan	15
<u>BAB III METODE PENCIPTAAN</u>	Error! Bookmark not defined.
3.1 Penciptaan Karya	29
3.1.1 Proses Eksplorasi Ide	29
3.1.2 Konsep Penciptaan	30
3.1.3 Skema Penciptaan Karya	30
3.1.4 Proses Pengerjaan Karya	42
<u>BAB IV PEMBAHASAN KARYA</u>	Error! Bookmark not defined.
4.1 Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Industrial	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Benih Dunia Baru	50
4.1.3 Rajawali dalam Gelap	52
4.1.4 Jokes on You	53
4.1.5 Build the Monster?	55
4.1.6 Pemberian sang Pencuri	Error! Bookmark not defined.
4.1.7 Gemuruh Merah	Error! Bookmark not defined.
4.1.8 Turun untuk Naik	61
<u>BAB V PENUTUP</u>	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	64
<u>DAFTAR PUSTAKA</u>	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Lukisan Manabu Ikeda, Buddha	6
2.1 Lukisan Manabu Ikeda, Rebirth.....	8
2.2 Ilustrasi Jim Lee	10
2.3 Thanos	16
2.4 Godzilla	17
2.5 Sauron	19
2.6 The Joker	21
2.7 Team Rocket	22
2.8 Zeon	23
2.9 Griffith	25
2.10 Rahwana	26
3.1 Pensil Mekanik	30
3.2 Penghapus	31
3.3 Drawing Pen	31
3.4 Cat Akrilik	32
3.5 Spidol	32
3.6 Paper Clay	33
3.7 Epoxy Clay	33
3.8 Hobby Knife	34
3.9 Cat Semprot	34
3.10 Kuas	35
3.11 Styrofoam	35
3.12 Skema Ruang Pameran	36
3.13 Sketsa 1	38
3.14 Sketsa 2	38
3.15 Sketsa 3	39
3.16 Sketsa 4	39
3.17 Sketsa 5	40

3.18	Sketsa 6	40
3.19	Sketsa 7	41
3.20	Sketsa 8	41
3.21	Proses Pengerjaan 1	42
3.22	Proses Pengerjaan 2	43
3.23	Proses Pengerjaan 3	43
3.24	Proses Pengerjaan 4	44
3.25	Proses Pengerjaan 5	44
3.26	Proses Pengerjaan 6	45
3.27	Proses Pengerjaan 7	46
4.1	Industrial	48
4.2	Benih Dunia Baru	50
4.3	Rajawali dalam Gelap	52
4.4	Jokes on You	53
4.5	Bulid the Monster?	55
4.6	Pemberian sang Pencuri	57
4.7	Gemuruh Merah	59
4.8	Turun untuk Naik	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Berita Acara Bimbingan Skripsi	66
2. Berita Acara Seminar Proposal	68
3. Berita Acara Seminar Hasil	69
4. Publikasi Pameran	70
5. Katalog Pameran	70
6. Dokumentasi Pameran	73
7. Proses Berkarya	75
8. Curriculum Vitae	76

BAB I

1.1. Latar Belakang

Setiap manusia memiliki karakter masing-masing yang menjadikan manusia memiliki keunikannya sendiri. Karakter itu sendiri adalah acuan yang dapat dijadikan bahan pembeda dari individu dengan individu lain, dengan kata lain karakter tidak hanya terfokus pada sisi luar atau penampilannya saja, namun dari segala sisi mulai dari sifat hingga latar belakang dari individu tersebut.

Pengertian karakter dalam kbbi adalah sifat – sifat kejiwaan, akhlak, dan budi pekerti yang dapat membuat seseorang terlihat berbeda dari orang lain.

Berkarakter dapat diartikan memiliki watak dan kepribadian.

Sebuah cerita pasti memiliki seorang tokoh utama yang menjadi sorotan dalam cerita tersebut. Sejak awal dalam sejarah penulisan, sebuah cerita memiliki kecenderungan mengikuti kisah dari tokoh utama yang merupakan tokoh yang baik atau biasa disebut dengan teori *hero's journey* yang dikemukakan oleh Joseph Campbell. Teori ini menunjukkan perjalanan dari tokoh utama dari awal hingga akhir cerita, setiap tokoh utama akan memiliki tiga tahap yaitu perpisahan/keberangkatan, inisiasi/aksi, dan pencerminan/kepulungan (Campbell, 1949, hal 30). Seperti dalam Kitab Ramayana dari India yang menceritakan perjalanan dari Rama untuk menyelamatkan kekasihnya Sinta yang diculik oleh raja dari Alengka Rahwana untuk dijadikan istri. Cerita tersebut mencontohkan penggambaran karakter yang jelas, dari kalimat diatas tampak bahwa Rama adalah tokoh yang mengalami *hero's journey* dan seorang yang awam mampu

memahami karakteristik dan motivasi dari masing-masing tokoh yang ada dalam cerita.

Sementara itu tokoh antagonis adalah seorang atau kumpulan karakter yang cenderung memiliki sifat yang bertolak belakang terhadap sifat yang dimiliki tokoh utama yang juga bisa disebut protagonis. Seiring dengan berjalannya cerita, pembaca cerita seakan digiring untuk lebih membenci tokoh antagonis dan menganggap tokoh itu memiliki sifat jahat yang absolut, namun sebenarnya tokoh antagonis adalah pahlawan menurut sudut pandangnya sendiri. Tokoh tersebut memercayai bahwa apa yang dilakukannya adalah hal yang benar. Kecenderungan masyarakat untuk memihak tokoh protagonis karena biasanya sebuah cerita mengikuti perjalanan tokoh utama (*hero's journey*) yang menimbulkan bias konfirmasi. Bias konfirmasi adalah kecenderungan masyarakat untuk mencari informasi yang mendukung pendapat atau kepercayaannya dan mengabaikan informasi yang menyatakan sebaliknya.

Motivasi dari tokoh antagonis untuk berbuat kejahatan biasanya sangat kuat, cukup kuat untuk mengimbangi kekejian yang diperlihatkan. Contoh motivasi karakter yang kuat dapat dilihat dari tokoh antagonis dari film Marvel *the Avengers*, yaitu Thanos. Thanos adalah seorang ras alien yang berasal dari Titan, sebuah satelit Saturnus. Titan mengalami over populasi kritis yang akhirnya menyebabkan hancurnya peradaban di Titan. Oleh karena itu Thanos tidak ingin apa yang dialaminya terjadi pada peradaban lain di dunia. Ia memiliki solusi untuk membunuh setengah populasi dunia sehingga peradaban di seluruh alam semesta mampu bertahan lebih lama lagi. Tujuan Thanos ini adalah *virtue*-nya.

Pemikiran Thanos ini dapat diumpamakan sebuah perusahaan yang melakukan pemutusan hubungan kerja (phk) terhadap karyawannya demi memecahkan masalah dalam perusahaan. Cara tersebut dapat dibilang tepat karena manusia sendiri tidak mampu untuk menciptakan planet hunian baru, namun secara moral genosida yang dilakukan Thanos tidak dibenarkan. Apabila di dunia nyata tokoh antagonis seperti Thanos memiliki sifat seperti seorang ekstremis atau teroris yang mengatas namakan agama dan lain-lain. Mereka sama-sama memiliki tujuan yang menurut mereka benar namun memilih jalan yang lain dalam mencapai tujuan tersebut.

Ketertarikan penulis untuk mendalami tokoh antagonis berawal dari kegemaran penulis terhadap seri Mobile Suit Gundam yang menceritakan pertempuran antara pihak Federasi Bumi dan Zeon. Salah satu serinya yang berjudul Mobile Suit Gundam Thunderbolt menceritakan pertempuran itu dalam dua sudut pandang, oleh karena itu kedua pihak tidak benar-benar menjadi protagonis dan antagonis dalam cerita ini. Tentara Zeon bahkan menyebut Gundam yang biasanya dikendarai oleh tokoh utama adalah perwujudan dari iblis karena kekuatannya yang dapat mengalahkan lawan-lawannya dengan mudah, oleh karena itu akan banyak korban mati dari pihak Zeon. Hal tersebut membuka mata penulis bahwa kebanyakan cerita tidak memiliki malaikat (tokoh yang sepenuhnya baik) dan iblis (tokoh yang sepenuhnya jahat). Menurut penulis meneliti tokoh antagonis jauh lebih menarik karena tokoh antagonis memiliki pandangan yang kontradiktif dengan pandangan tokoh protagonis yang selalu baik dan terkadang naif. Kejahatan tidak selalu menuju keinginan yang jahat

sedangkan dasar dari tindakan baik selalu didasari dengan keinginan yang baik pula. Mencari kebenaran dari sesuatu yang masih ambigu lebih berguna dari mencari sesuatu yang sudah pasti.

1.2. Rumusan Ide Penciptaan

1. Tokoh antagonis apa saja yang menjadi sumber inspirasi dalam *virtue* pada karya seni visual

2. Bagaimana *virtue* tokoh antagonis divisualkan dalam karya seni

1.3. Orisinalitas

Karya yang akan dijadikan orisinalitas adalah karya Manabu Ikeda, dia biasanya memerlukan waktu sekitar satu tahun untuk mengerjakan satu karya berukuran kolosalnya dengan pena dan tinta warna. Karyanya terinspirasi dari pengalaman pribadinya saat kecil hingga sekarang yang berinteraksi dengan alam dan pemandangan yang dijumpainya saat berkeliling dunia. Salah satu lukisannya yang berjudul sederhana yaitu "Buddha" yang memiliki patung buda besar yang menjadi objek utama, lukisan ini terinspirasi dari kunjungannya di reruntuhan bersejarah yang ada di Thailand, dia melihat patung buda yang tertelan oleh pepohonan tua mirip dengan yang ada di lukisan. Lukisan ini adalah karya pertamanya yang menggunakan tinta berwarna dan memilih objek nyata sebagai objek utama. Berikut adalah wujud dari karya tersebut.



Gambar 1.1 Manabu Ikeda: Buddha

75cm x 105cm (2017) ink on paper

(Sumber: <https://www.clankmagazine.com/manabu-ikeda/>)

Teknik yang digunakan Manabu Ikeda untuk menyampaikan aspirasi dalam karyanya mirip dengan relief yang ada pada kuil dan candi. Setiap karyanya memiliki sebuah cerita, baik menceritakan perjalanan maupun pengalaman lain Manabu Ikeda. Jika diperhatikan dengan seksama, detail-detail yang terletak di sekeliling patung buda memiliki bentuk-bentuk seperti figur manusia, hewan, bangunan rumah dan pepohonan. Cara kerjanya mirip dengan panel-panel komik.

Teknik yang digunakan oleh Manabu Ikeda untuk memasukkan unsur *story telling* kedalam karyanya akan diaplikasikan oleh penulis. Cara ini sangat cocok diaplikasikan kepada beberapa karya penulis karena ketertarikan penulis terhadap seni komik dan ilustrasi, akan tetapi karya penulis tidak berbentuk *drawing* acak seperti karya Manabu ikeda diatas. Karya penulis nantinya akan

lebih mirip sebuah relief candi yang bisa dibaca hanya dengan melihat visualnya saja seperti komik bisu yang berukuran relatif kolosal. Cara membacanya berbeda dengan komik Jepang yang terdiri dari panel-panel dan menggambarkan detik ke detik perkembangan cerita (Lilawati Kurnia, 2016 ,hal 10). Tidak ada penentuan tempat, waktu dan darimana letak scene pertama dalam karya yang harus dicermati terlebih dahulu sehingga akan timbul perbedaan pemahaman cerita antar pengamat karya.

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan

Menemukan dan mewujudkan virtue dari tokoh antagonis ke dalam karya seni visual guna memotivasi untuk memiliki pikiran yang terbuka

1.4.2. Manfaat

a. Untuk penulis :

Mengaplikasikan ketertarikan penulis terhadap perspektif karakter antagonis menjadi sebuah karya seni yang memiliki nilai edukasi

b. Untuk Akademik :

Dapat dijadikan sebagai referensi untuk tugas akhir mahasiswa lain yang menyinggung topik terkait karakter tokoh dalam mitologi atau film populer

c. Untuk Masyarakat :

Menanamkan kemampuan untuk melihat dari sudut pandang lain

dalam menilai suatu permasalahan guna menghindari perpanjangan

pertikaian



BAB II

Konsep Penciptaan

2.1. Kajian Sumber Penciptaan

Karya lain Manabu Ikeda yang tidak kalah menarik adalah karya berjudul “Rebirth”. Sama seperti karya sebelumnya, lukisan ini terbuat dari teknik yang sama. Berikut adalah wujud dari karya tersebut.



Gambar 2.1 Manabu Ikeda: Rebirth

4m x 3m (2013) colored ink on canvas

(Sumber: <https://www.clankmagazine.com/manabu-ikeda/>)

Gempa bumi dan Tsunami yang menimpa Jepang pada tahun 2011 lalu adalah salah satu bencana alam terbesar. Seperti yang tercantum pada hukum Newton, setiap aksi pasti menghasilkan reaksi yang setara. Sebagai seorang

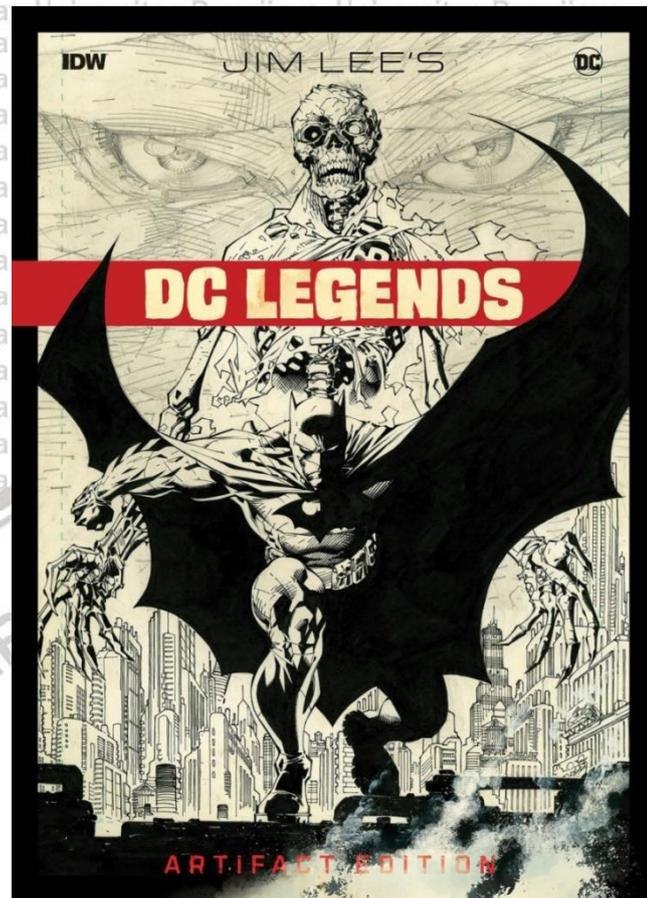
seniman Manabu Ikeda berupaya untuk membangun kembali Jepang dengan caranya sendiri, yaitu dengan berkarya. Karya ini menggambarkan efek dari bencana tsunami dari dua sisi. Bukan hanya kehancuran yang dihasilkan oleh suatu bencana namun ada sisi baik yang dihasilkan dari kehancuran itu sendiri.

Peluang untuk menata ulang sebuah negara yang porak-poranda, membuatnya menjadi lebih baik dari yang sebelumnya.

Salah satu karya yang akan penulis buat mengambil tokoh monster Godzilla sebagai fokus karya. Godzilla adalah produk dari perang nuklir dan merupakan manifestasi dari bencana alam. Dibuat pada tahun 1954, tujuan awal pembuatan karakter raja semua monster ini adalah bentuk protes dengan penggunaan teknologi nuklir pada perang karena efek yang berjangka panjang. Seperti yang diketahui pada tahun 1945 Jepang dijatuhi dua bom atom tepatnya di kota Hiroshima dan Nagasaki.

Karya kedua adalah karya dari Jim Lee, seorang komikus DC. Penulis tidak mengambil karya tertentu namun hanya sedikit menirukan cara pengerjaan komik

Jim Lee untuk menemukan gaya gambar dari penulis. Berikut adalah contoh salah satu karya Jim Lee yaitu sampul dari seri komik dan artwork DC LEGENDS.



Gambar 2.2 Jim Lee: DC Legends Artifact Edition (2019)

Artbook

(Sumber: <https://www.idwpublishing.com/product/jim-lee-dc-legends-artifact-edition/>)

Karya gambar dari Jim Lee dijadikan penulis sebagai patokan untuk menemukan gaya gambar dari penulis yang nantinya akan diaplikasikan pada beberapa karya seni rupa yang dipamerkan pada pameran tugas akhir.

2.2. Landasan Penciptaan

2.2.1. Virtue

Pada ensiklopedi Etika Arisoteles (hal. 32-33), apa yang dibutuhkan untuk mencapai ketentraman adalah sebuah apresiasi yang lebih pada jalan/pandangan yang dipilih, seperti pertemanan, kesenangan, kebajikan, kehormatan dan kekayaan yang menjadi satu keutuhan. Upaya untuk menerapkan pemahaman tersebut pada kasus-kasus tertentu, manusia harus mendapatkan bimbingan yang tepat, kemampuan untuk melihat pada setiap kesempatan guna memilih tindakan yang paling didukung dengan alasan. Oleh karena itu kebijaksanaan tidak dapat didapatkan hanya dengan mempelajari aturan-aturan umum. Tujuan yang dicapai dari upaya ini adalah yang dinamakan virtue, dengan kata lain virtue adalah unsur dari sebuah kebajikan atau jiwa kesatria dari seseorang maupun kelompok.

2.2.2. Individualisme

Karakteristik dari tokoh antagonis sedikit lebih rumit dari tokoh protagonis. Biasanya tokoh protagonis hanya seorang pahlawan yang menjadi simbol kebenaran sedangkan antagonis menentang panji kebenaran tersebut. Tokoh antagonis memerlukan tidak hanya motivasi dan alasan mengapa dia menentang prinsip dari tokoh protagonis, tapi juga membuat seolah-olah bahwa karakter ini adalah orang yang dapat ada di dunia nyata. Teori individualisme dari Carl Jung dinilai dapat membantu dalam menentukan karakteristik tokoh antagonis yang tepat untuk dijadikan objek karya lukis.

Alam Sadar

Menurut Carl Jung, Bayangan mengenai alam sadar (conscious) adalah suatu hal yang dapat dirasakan oleh ego, sementara elemen ketidaksadaran tidak ada kaitannya dengan ego. Jung melihat ego sebagai pusat dari kesadaran, tetapi bukan merupakan inti dari kesadaran itu sendiri. Ego bukan keseluruhan dari kepribadian dan harus dipenuhi dengan diri (self). Diri inilah yang merupakan pusat dari kepribadian yang kebanyakan diantaranya berupa ketidaksadaran. Ego merupakan aspek kedua dari ketidaksadaran diri bagi orang yang sehat secara mental. Kesadaran itu sendiri memainkan peran yang relatif lebih kecil dalam psikologi analitis. Individu yang sehat merupakan individu yang dapat berhubungan dengan dunia kesadarannya dan dapat mengalami ketidaksadaran diri yang kemudian dapat mencapai individuasi.

Alam Bawah Sadar Personal :

Alam bawah sadar personal mencakup seluruh pengalaman yang terlupakan, ditekan dan dipersepsikan secara sublimasi kepada seseorang. Alam bawah sadar personal tersebut mengandung ingatan masa lalu, kejadian yang terlupakan, serta berbagai pengalaman yang disimpan dalam alam bawah sadar.

Alam bawah sadar personal dibentuk oleh pengalaman individual. Gambaran alam bawah sadar personal ada yang dapat diingat dengan mudah dan ada yang sulit untuk diingat, namun ada juga beberapa bagian yang jauh dari jangkauan kesadaran manusia.

Teori Jung ini memiliki sedikit perbedaan dengan pandangan Sigmund Freud mengenai ketidaksadaran dan alam bawah sadar. Isi alam bawah sadar personal ini disebut dengan kompleks. Sebuah kompleks merupakan akumulasi dari kumpulan gagasan yang diwarnai oleh perasaan. Kompleks secara umum dapat dikategorikan sebagai sesuatu yang personal, namun kompleks dapat pula diturunkan dari pengalaman kolekti kemanusiaan seseorang.

Alam Bawah Sadar Kolektif

Berdasarkan konsep Jung isi fisik yang menyetai kesadaran kolektif diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya sebagai sebuah kondisi psikis yang potensial. Individu beada dalam suatu kondisi dan waktu yang dipengaruhi oleh pengalaman primordial primitif nenek moyangnya (Jung, 1959), dengan demikian, isi dari alam bawah sadar kolektif adalah kurang lebih sama pada seluruh budaya di dunia ini.

Alam bawah sadar kolektif tidak merujuk pada ide yang diturunkan, tetapi lebih kepada kecenderungan kuat manusia untuk bereaksi dengan cara tertentu pada saat pengalaman mereka menstimulasikan kecenderungan turunan secara biologis. Seperti dengan hewan, manusia turun ke dunia ini dengan sifat turunan atau insting yang telah ditemukan sebelumnya untuk dapat bereaksi dan bereaksi dengan cara tertentu jika pengalamannya menyentuh sisi biologisnya. Jung mengatakan bahwa ketidaksadaran kolektif pria yang mengandung impresi-impresi biologis pada seorang wanita kemudian berperan ketika pria melihat wanita yang dicintainya. Jung mengatakan bahwa manusia mempunyai

kecenderungan yang diturunkan dan jumlahnya sama dengan situasi tipikal dalam kehidupan manusia. Pengulangan situasi tipikal yang jumlahnya tidak terhingga akan menjadikannya sebagai bagian dari konstitusi biologis manusia.

Persona

Sisi kepribadian yang ingin ditunjukkan manusia kepada dunia didesain sebagai persona. Meskipun persona merupakan sisi yang dibutuhkan oleh kepribadian kita namun kita tidak boleh mencampuradukkan wajah publik dengan *self* yang sebenarnya. Jika kita mengidentifikasi diri terlalu dekat dengan persona, maka kita akan tetap tidak menyadari individualitas kita, dan terhalang untuk meraih realisasi diri.

Shadow

Shadow adalah arketip kegelapan dan represi yang merepresentasikan hal-hal yang tidak ingin diakui dan berusaha disembunyikan dari orang lain bahkan dirinya sendiri. Shadow terdiri dari konstruktif dan kreatif lain yang takut dihadapi (Jung, 1959, hal. 20). Jung berpendapat bahwa individu harus berusaha untuk mengetahui shadownya, tugas ini adalah tes pertama untuk keberanian dari setiap individu. Individu yang tidak dapat memahami shadow-nya akan jatuh ke dalam kekuasaan kegelapan dan menghasilkan hidup yang tragis dan terus menerus mengalami “kesialan” yang membuahkan kekalahan dan ketakutan dalam dirinya sendiri (Jung, 1959, hal. 20).

2.3 Konsep Penciptaan

Menggunakan teknik pengaplikasian story telling dari Manabu Ikeda, karya penulis akan memiliki banyak gambar doodle dan detail-detail yang bercerita. Pengerjaan akan dilakukan dengan alat dan bahan cat akrilik dan drawing pen menggunakan kertas concorde yang diberi alas papan kayu. Tokoh antagonis akan diteliti terlebih dahulu mengenai motif dan motivasi dalam kejahatan yang dilakukannya menggunakan teori individualisme Carl Jung, terutama menggunakan teori shadow dan personal. Setelah diketahui motif tindakannya, tokoh-tokoh tersebut akan dipilah untuk menentukan karakter yang paling menarik untuk dijadikan objek karya. Pengerjaan karya yang memiliki banyak doodle dan detail relatif lebih lama dari karya yang memiliki objek yang bisa dihitung dengan jari, oleh karena itu karya nantinya akan memakai beberapa objek besar yang dikerjakan menggunakan cat akrilik dan tidak mendetail.

Ada beberapa karya yang memiliki unsur semi tiga dimensi yang perlu untuk dipikirkan lebih matang pengerjaannya. Bahan yang dipilih harus seringan mungkin namun tahan lama. Bentuk karya akan menjadi semacam diorama untuk action figur yang penulis modifikasi sendiri dan bahkan ada yang seratus persen dibuat sendiri.

Sebelum mengerjakan karya, penulis akan memilih beberapa tokoh antagonis yang nantinya akan dimuat dalam karya. Ada dua kriteria yang penulis tentukan untuk membantu pemilihan karakter antara lain karakter antagonis harus *iconic* dalam seri tertentu sehingga banyak dikenal oleh masyarakat dan memiliki

ideologi yang solid dalam kejahatan yang diperbuat sehingga terdapat amanah yang dapat disampaikan. Berikut adalah beberapa tokoh antagonis yang penulis pilih untuk dikerjakan:

1. Thanos



Gambar 2.3 Thanos

(Sumber: <https://www.awn.com/vfxworld/weta-and-thanos-come-full-circle-avengers-endgame>)

Thanos adalah tokoh antagonis utama untuk the Avengers. Dia memiliki kekuatan luar biasa yang dapat menantang para dewa sekalipun.

Thanos adalah yang terakhir dari bangsa titan berasal dari salah satu satelit Saturnus yang juga bernama Titan. Bangsa ini mengalami kepunahan karena terjadi over populasi yang menyebabkan konflik sumber daya dan kelaparan merata. Melihat kejadian tersebut dengan matanya sendiri

Thanos berjanji pada dirinya sendiri untuk tidak membiarkan hal tersebut tidak terjadi pada dunia lainnya. Solusi yang dia ajukan berkesan ekstrem,

Thanos ingin menghapus setengah populasi dari alam semesta sehingga

dapat bertahan lebih lama lagi dari kepunahan, dalam arti lain setengah populasi alam semesta akan terbunuh. Sebenarnya tujuan dari Thanos adalah tujuan yang mulia namun praktik yang dia tempuh sangat tidak manusiawi.

2. Godzilla



Gambar 2.4 Godzilla

(Sumber: [https://godzilla.fandom.com/wiki/Godzilla_\(MonsterVerse\)](https://godzilla.fandom.com/wiki/Godzilla_(MonsterVerse)))

Godzilla adalah tokoh monster *iconic* buatan Toho Jepang pada tahun 1954. Awalnya film Godzilla dibuat sebagai bentuk protes pada penggunaan teknologi nuklir dalam konflik perang terutama setelah pengeboman atom yang terjadi sembilan tahun sebelumnya di kota Hiroshima dan Nagasaki. Godzilla diceritakan sebagai monster laut prasejarah yang ada sebelum dinosaurus yang memiliki desain mirip dinosaurus jenis Theropoda (t-rex, albertosaurus, velociraptor) dan juga

memiliki panel pada punggungnya mirip dengan stegosaurus. Dia terbangun dari tidur panjangnya setelah terkena radiasi nuklir dari bom atom dan memporak-porandakan Tokyo. Godzilla memiliki kekebalan dan regenerasi tubuh yang diluar nalar sehingga semua senjata yang ada di bumi tidak mampu melumpukkan monster ini. Bahkan senjata nuklir sekalipun karena radiasinya malah memberi energi tambahan pada Godzilla sehingga dia mampu menyemburkan nafas atom. Godzilla dalam film ini memetaforakan bom nuklir itu sendiri yang menghasilkan kerusakan yang berdampak masif dan untuk saat ini tidak ada senjata genosida yang mampu menandinginya. Film pertama godzilla melebihi ekspektasi dan terbukti sukses sehingga menjadi *pioneer* dalam film bergenre kaiju atau monster.

Masyarakat awam saat ini lebih mengenal Godzilla sebagai tokoh pahlawan daripada monster perusak. Hal ini terjadi karena adanya bias konfirmasi yang disebabkan oleh film Godzilla adaptasi Hollywood yang menjadi makhluk penjaga keseimbangan dunia. Adanya bias informasi bahwa Godzilla adalah penjaga keseimbangan ekosistem bumi secara tidak langsung berimbas pada hilangnya amanah yang disampaikan oleh film pertamanya dalam benak masyarakat. Penulis mencoba untuk mengekspos lagi apa tujuan sebenarnya pembuatan karakter Godzilla yang awalnya bukanlah pahlawan namun sosok penghancur.

3. Sauron



Gambar 2.5 Sauron

(Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Sauron>)

Sauron adalah ras maiar dalam mitologi middle-earth buatan J.R.R. Tolkien. Sebagian besar dari penggemar serial novel Tolkien berasumsi bahwa bangsa maiar dapat disamakan dengan malaikat pada kepercayaan agama samawi. Sauron jauh lebih kuat daripada ras maiar lainnya seperti Saruman dan Gandalf karena memiliki kejeniusan dalam mempelajari berbagai ilmu sihir, penempatan dan lain-lain, dia bahkan dapat berganti-ganti wujud dan memiliki keabadian. Awalnya Sauron tidaklah jahat namun dia terbujuk rayuan dari Melkor atau juga dipanggil Morgoth, penguasa kegelapan pertama sebelum Sauron. Pola cerita dari latar belakang Sauron sangat mirip dengan kisah Lucifer sang malaikat jatuh dalam ajaran kristiani.

Ketika Melkor berhasil dikalahkan, Sauron tidak menyerah begitu saja dan berhasil melarikan diri ke negeri di ujung timur, Mordor. Singkat

cerita dia menggantikan posisi Melkor menjadi penguasa kegelapan yang kedua dan memulai perang cincin. Perang ini adalah peperangan untuk perebutan cincin kekuasaan karena kekuatannya yang mutlak.

Para pengabdian Sauron adalah ras orc, mereka sebenarnya adalah sub spesies dari peri namun telah dilupakan oleh bangsa lainnya. Orc dikucilkan dan parahnya dianggap tidak pernah ada di dunia, walaupun Sauron menganggap mereka hanya sebagai budak yang dapat dikorbankan namun itu lebih baik daripada tidak dianggap sama sekali oleh bangsa lain.

Kasus ini biasa disebut kasus rasisme dalam dunia nyata, yaitu kebiasaan untuk menytereotipkan golongan tertentu yang cenderung ke arah negatif.

Pemahaman yang didefinisikan di atas hanyalah bersifat negatif, sebagai sebuah fakultas non-inderawi dalam kognisi. (Immanuel Kant: 109)

Mencerminkan adanya keburukan pada pihak protagonis yang seharusnya menjadi kompas moral yang putih bersih. Perlakuan ini membuat orc lebih memilih memihak Sauron karena Sauron masih menganggap keberadaan mereka, dapat disimpulkan bahwa pemujaan orc terhadap Sauron bukanlah karena ketakutan pada kekuatannya seperti yang dicerminkan oleh bangsa lain; Sauron yang pernah dibuang oleh kaumnya sendiri merasa iba karena tahu apa yang mereka rasakan.

4. The Joker



Gambar 2.6 The Joker

(Sumber: <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2019/10/killing-joke-and-joker/599512/>)

The Joker adalah musuh dari Batman yang paling populer. Tokoh ini sedikit berbeda dengan tokoh antagonis lain dalam media. Batman sangat kesusahan dalam menangani musuh yang satu ini bukan karena kekuatannya karena Joker tidak memiliki kekuatan super apapun sedangkan Batman menguasai semua teknik bela diri, tidak karena kecerdasan karena otak Joker tidak waras sedangkan Batman memiliki julukan detektif terbaik dunia, tapi karena perbuatan Joker yang tidak dapat ditebak.

The Joker tidak memiliki tujuan yang jelas dalam kejahatan yang dia lakukan, dia hanya menganggap apa yang dia lakukan adalah lelucon dan orang lain harusnya juga ikut tertawa melihat tindak kriminalnya. Hal

ini terjadi karena sebelum gila Joker adalah seorang komedian yang karirnya gagal.

Joker yang memiliki latar belakang seorang komedian merasa memiliki kewajiban untuk memberikan gelak tawa pada dunia. Semua tindak kriminal baik yang kecil seperti pencurian hingga yang besar seperti terorisme dianggapnya sebagai puncak dari sebuah kelucuan. Masyarakat seharusnya tertawa bersamanya karena menurutnya dunia ini hanyalah sebuah lelucon.

5. Team Rocket



Gambar 2.7 Team Rocket

(Sumber: <https://www.thedailystar.net/shout/news/sympathy-team-rocket-1795519>)

Berbeda dengan tokoh antagonis yang sebelumnya penulis bahas, Team Rocket bukanlah individu, melainkan sebuah organisasi yang ada dalam dunia Pokémon. Organisasi ini bertujuan sangat untuk mendominasi

dunia, yang merupakan tujuan yang biasa bila disangkutkkan dengan tokoh jahat utama, namun metode yang mereka lakukan untuk tujuan tersebut sedikit unik. Team Rocket mengumpulkan seluruh pokemon yang ada di dunia untuk menciptakan pokemon terkuat. Menangkap pokemon liar dinilai memakan waktu yang lama sehingga Team Rocket memutuskan untuk mencuri pokemon yang dimiliki trainer lain. Lucunya walaupun dengan organisasi yang besar Team Rocket sering mengalami kegagalan dalam pencurian pokemon. Meskipun terus-menerus mengalami kegagalan namun mereka tetap pantang menyerah.

6. Zeon



Gambar 2.8 Mobile Suit Zaku II High Mobility Type

(Sumber: https://www.nicepng.com/ourpic/u2w7r5w7t4y3e6o0_psycho-zaku-thunderbolt-ova-gundam-ver-ka-2016/)

Sama seperti Team Rocket, Zeon adalah sebuah organisasi militer, lebih tepatnya perserikatan negara yang dipimpin oleh seorang diktator dalam seri “Mobile Suit Gundam”. Peperangan pada Gundam adalah yang membangunkan penulis bahwa cerita ini tidak pernah tentang kebaikan melawan keburukan, tidak ada malaikat dan iblis dalam peperangan, hanya ada manusia. Karakter Amuro Ray merupakan tokoh utama yang mengendarai Gundam sering disebut sang iblis oleh pihak Zeon. Selain karena penampilannya yang memiliki tanduk, kekuatan Gundam yang jauh melebihi mobile suit lainnya sehingga setiap kali mereka berhadapan dengan Gundam akan memiliki banyak korban jiwa pada pihak Zeon.

Cerita Thunderbolt adalah salah satu cerita dari Mobile Suit Gundam yang mengisahkan dua perspektif dalam peperangan tersebut. Bukan berfokus tentang politik dalam peperangan seperti cerita Gundam lainnya, namun lebih menekankan penderitaan yang dialami tentara-tentara dari dua kubu. Pengorbanan yang mereka lakukan untuk memenangi pertempuran. Seperti tokoh Daryl, pilot Psycho Zaku yang bersedia menjadi tikus lab untuk menciptakan teknologi yang mampu menandingi Gundam. Demi ingin mengalahkan iblis maka dia harus jadi iblis pula. Pada akhirnya Daryl kehilangan seluruh anggota gerak pada tubuhnya untuk mengalahkan Gundam.

7. Griffith



Gambar 2.9 Griffith

(Sumber: <https://berserk.fandom.com/wiki/Griffith>)

Griffith adalah tokoh antagonis dari serial komik Jepang atau biasa disebut manga yang berjudul Berserk. Berserk memang bukan komik yang banyak dikenal oleh orang awam namun komik ini adalah salah satu serial komik terkenal di Jepang yang terbit pada tahun 1990 hingga sekarang. Mengisahkan perjalanan hidup dari Guts, seorang ahli pedang yang hidup pada masa abad kegelapan. Guts yang merupakan protagonis dalam cerita ini tidak sepenuhnya melakukan kebaikan. Tujuannya selama ini hanyalah berdasarkan balas dendam pada Griffith, sedangkan Griffith sang antagonis tidak sepenuhnya melakukan kejahatan, bahkan tujuannya dapat dibilang mulia. Griffith memiliki impian untuk membangun negerinya sendiri demi memakmurkan rakyatnya. Apapun akan Griffith lakukan untuk mencapai impian tersebut bahkan dia

mengorbankan nyawa kawan-kawannya yang menyulut kebencian Guts terhadap Griffith. Cerita ini mengajarkan bahwa kebaikan dan keburukan tidak bisa dilihat dari sisi luarnya saja, selain itu terdapat dualitas antara Guts dan Griffith yang mewakili sifat alami manusia yang memiliki cahaya dan kegelapan dalam diri masing-masing seperti Yin dan Yang.

8. Rahwana



Gambar 2.10 Rahwana

(Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/569846159075028178/>)

Ramayana adalah salah satu kitab yang paling tua di dunia dan tokoh antagonis dalam cerita ini adalah Rahwana. Rahwana kerap diasumsikan sebagai karakter yang jahat oleh kebanyakan orang, akan tetapi apabila dipahami lebih dalam hal ini tidak sepenuhnya benar. Alasan

Rahwana menculik Dewi Sinta karena dia adalah reinkarnasi dari Dewi Wedawati, wanita pertama yang dicintai Rahwana. Pada saat itu Dewi Sinta telah dijadikan hadiah sayembara yang dimenangkan oleh Rama. Rahwana menculik Sinta agar tidak dapat dinikahi oleh Rama. Dewi Sinta dijadikan tawanan dan diminta Rahwana untuk menikahnya saja apabila ingin bebas, Dewi Sinta tetap menolaknya karena telah dijanjikan kepada Rama. Walaupun terus ditolak Rahwana menahan amarahnya karena ingin dicintai Sinta sepenuh hati sama seperti Rahwana mencintai Sinta. Rahwana dapat diibaratkan seseorang yang mencari cinta sejati namun mengalami kegagalan dalam pencariannya. Seorang karakter harus menghadapi ketakutan terbesarnya. Ketakutan terbesar juga bisa berupa sebuah hubungan, yaitu tentang pengampunan, mengambil resiko ditolak dan belajar mencintai (Donald Miller, 2009, hal 64).



BAB III

Metode Penciptaan

Metode yang digunakan penulis adalah metode yang menawarkan alternatif karya maupun pemahaman seni yang sudah ada, tetapi penelitian ini juga menawarkan orisinalitas berupa karya yang mampu memberikan pengalaman baru bagi audiens (Bestari, 2015, hal. 44). Seperti yang diketahui, sebelum melakukan sesuatu alangkah baiknya memahami arti kata dan maksud dari hal tersebut. Penulis akan menjelaskan apakah metode dan penciptaan. Secara umum metode dapat diartikan sebagai suatu cara untuk bergerak atau melakukan sesuatu secara sistematis dan tertata, keteraturan pemikiran dan tindakan, atau juga teknik dan susunan kerja dalam bidang atau lapangan tertentu. (Rohendi, 2011, hal. 171), dan Penciptaan berasal dari kata cipta yang artinya kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru; angan-angan yang kreatif, selanjutnya mencipta yaitu memusatkan pikiran (angan-angan) untuk mengadakan sesuatu (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Jadi penciptaan merupakan proses melakukan sesuatu yang telah dipikirkan terlebih dahulu dan ingin diwujudkan.

Jika digabungkan pemahaman tentang metode dan penciptaan adalah langkah-langkah atau cara untuk menciptakan sesuatu yang sebelumnya telah dipikirkan terlebih dahulu untuk diwujudkan. Metode penciptaan kini masuk ke dalam ranah ilmiah karena dalam penciptaan terdapat proses berfikir dan tahapan-tahapan yang prosedural. Seperti yang diungkapkan Muljiyono (2010, hal. 75) bahwa prosedur yang dimaksud adalah “keseluruhan proses penciptaan. Mulai

dari pencarian subjek penciptaan, penetapan objek penciptaan, pencarian landasan teoretik atau pengalaman empirik sampai mencakupi metode penciptaan yang dibarengi eksplorasi teknik, bahan, dan akhirnya ke produk seni rupa”.

Menurut Hawkins (Muljiyono, 2010, hal. 80) metode penciptaan terdiri atas tahapan penciptaan berupa : Eksplorasi ide, Improvisasi/eksperimentasi, dan Perwujudan. Penjelasan Hawkins memperjelas pendapat Muljiyono yakni proses penciptaan yang menggunakan metode intuitif dan bekerja secara metodis termasuk kegiatan yang ilmiah karena dapat diuraikan setiap langkah yang telah dilakukan”. Maka dari itu, penulis mengacu pada konsep para ahli di atas dalam proses untuk menciptakan karya. Sebelum penulis melakukan tahapan penciptaan karya, tahap paling pertama yang penulis lakukan guna mendapatkan informasi yang lebih jelas, ialah :

3.1 Penciptaan Karya

Ada beberapa proses yang perlu penulis lakukan dalam melakukan metode penciptaan karya. Berikut adalah proses-proses tersebut

3.1.1. Proses eksplorasi ide

Dalam proses eksplorasi ide, penulis telah melakukan proses berpikir untuk mengambil sebuah kesimpulan ide tersebut akan dituangkan dalam bentuk apa, seperti apa, dan bagaimana prosesnya. Proses ini menghasilkan kesimpulan tema dan desain yang diambil oleh penulis untuk selanjutnya akan diwujudkan melalui prosedur penciptaan.

3.1.2. Proses Penciptaan Karya

a. Membuat sketsa dasar

b. Proses pengecatan, pengerjaan menggunakan cat akrilik dan drawing pen, serta bahan-bahan untuk karya semi tiga dimensi

c. Pendetailan dan finishing karya

3.1.3. Skema Penciptaan Karya

a. Alat dan Bahan

- Pensil Mekanik Hitam

Pensil digunakan pada saat proses pembuatan sketsa dasar karya yang dikerjakan.



Gambar 3.1 Pensil Mekanik

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- Penghapus

Penghapus akan digunakan apabila terdapat kesalahan pada proses pembuatan sketsa dasar.



Gambar 3.2 Penghapus

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- Drawing Pen

Drawing pen digunakan untuk menggambar doodle dan detail-detail kecil pada karya.



Gambar 3.3 Drawing Pen

(Sumber Dokumentasi Pribadi)

- Cat Akrilik

Cat akrilik digunakan pada objek-objek pada karya untuk memberikan warna yang diinginkan.



Gambar 3.4 Cat Akrilik

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- Spidol

Spidol digunakan untuk menghitamkan detail gambar secara menyeluruh dan untuk efek *shading*/gelap terang.



Gambar 3.5 Spidol

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- Paper Clay

Paper clay digunakan untuk pembuatan diorama sekaligus isian dari patung.



Gambar 3.6 Paper Clay

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- Epoxy Clay

Epoxy clay digunakan untuk melapisi papaer clay dan menambahkan bentuk dan detail patung.



Gambar 3.7 Epoxy Clay

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- Hobby Knife

Hobby knife dapat digunakan untuk berbagai memotong dan membentuk clay, menajamkan pensil dan lain-lain.



Gambar 3.8 Hobby Knife

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- Cat Semprot

Cat semprot digunakan untuk beberapa keperluan tergantung jenis cat, pertama untuk cat dasar atau primer digunakan untuk agar lapisan cat berikutnya tidak gampang terkelupas dan yang berikutnya untuk pemberian warna. Cat semprot juga dapat memberikan warna yang lebih merata.



Gambar 3.9 Cat Semprot

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- Kuas

Berbagai jenis dan ukuran kuas digunakan untuk mengaplikasikan cat akrilik pada karya.



Gambar 3.10 Kuas

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- Styrofoam

Bahan ini akan dijadikan bahan utama pada pembuatan diorama atau karya yang bersifat 3 dimensi

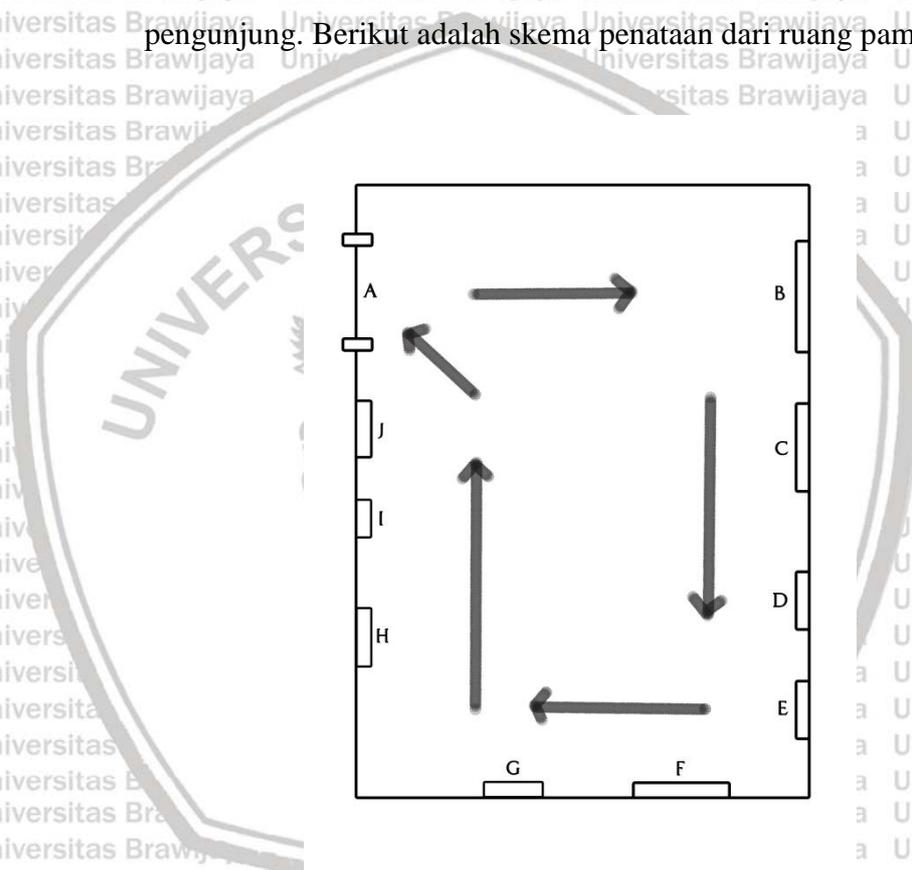


Gambar 3.11 Styrofoam

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b. Skema Ruang Pameran

Ruang pameran yang digunakan terletak pada ruang FIB A 1.2 yang memiliki luas ruangan 8 x 11 meter. Ruangan ini akan diisi oleh karya-karya tugas akhir penulis. Karya akan ditata sedemikian rupa untuk memberi kesan rapi dan penuh pada ruang pameran agar dapat menarik pengunjung. Berikut adalah skema penataan dari ruang pameran:



Gambar 3.12 Skema Ruang Pameran

Keterangan:

Arah panah: Arus keluar masuk pengunjung pameran

A: Pintu masuk dan keluar pengunjung

B: Kuratorial pameran

C: Karya 1 (1 x 1,5m, Industrial)

D: Karya 2 (1 x 1m, Benih Dunia Baru)

E: Karya 3 (80 x 85cm, Rajawali dalam Gelap)

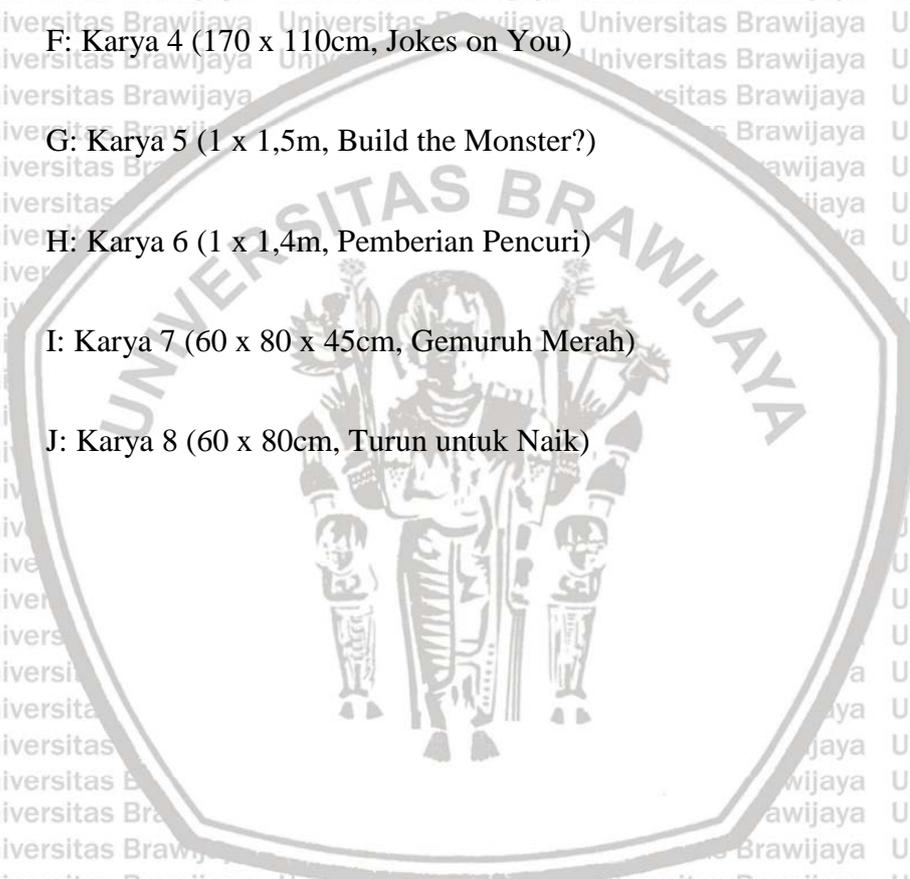
F: Karya 4 (170 x 110cm, Jokes on You)

G: Karya 5 (1 x 1,5m, Build the Monster?)

H: Karya 6 (1 x 1,4m, Pemberian Pencuri)

I: Karya 7 (60 x 80 x 45cm, Gemuruh Merah)

J: Karya 8 (60 x 80cm, Turun untuk Naik)



c. **Sketsa Rancangan Karya**

Sebelum melakukan proses berkarya, penulis membuat berbagai macam rancangan sketsa dari karya yang akan dikerjakan, hal ini berguna untuk memaksimalkan kaematangan dan potensi artistik karya.

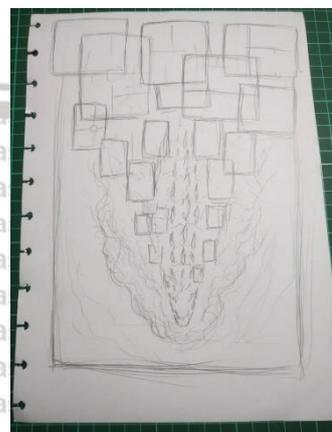
- **Benih Dunia Baru (Thanos)**



Gambar 3.13 Sketsa 1

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

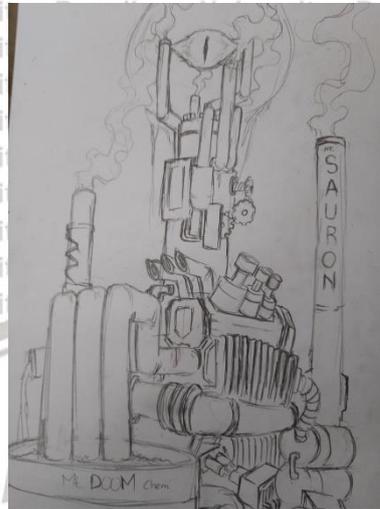
- **Build the Monster? (Godzilla)**



Gambar 3.14 Sketsa 2

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

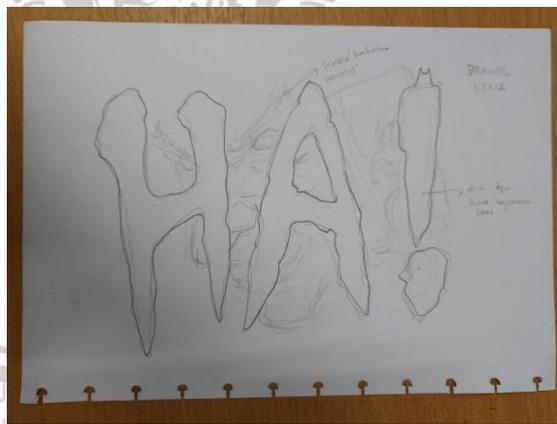
- Industrial (Sauron)



Gambar 3.15 Sketsa 3

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- Jokes on You (The Joker)



Gambar 3.16 Sketsa 4

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

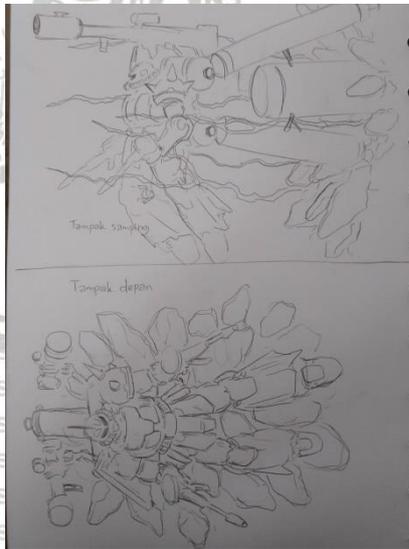
- Turun untuk Naik (Team Rokat)



Gambar 3.17 Sketsa 5

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- Gemuruh Merah (Zeon)



Gambar 3.18 Sketsa 6

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



- Rajawali dalam Gelap (Griffith)



Gambar 3.19 Sketsa 7

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- Pemberian sang Pencuri (Rahwana)



Gambar 3.20 Sketsa 8

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.1.4. Proses Pengerjaan Karya

Berikut ini adalah tahap-tahap pengerjaan karya tugas akhir. Pengerjaan karya akan dibagi menjadi beberapa bagian menurut pada jenis karya yang dikerjakan karena karya yang nantinya akan dipamerkan bukanlah karya lukis saja, ada seni mix media dan diorama

- Karya Lukis



Gambar 3.21 Proses Pengerjaan 1

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kaya lukis akan diaplikasikan pada kanvas yang siap pakai, tahap pertama yang biasa dipakai penulis adalah pemberian latar belakang



Gambar 3.22 Proses Pengerjaan 2

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tahap berikutnya penulis mulai untuk melukis figur yang telah dirancang dan sedikit memberi indikasi warna



Gambar 3.23 Proses Pengerjaan 3

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tahap terakhir adalah pemberian detail pada karya lukis untuk memperkuat figur yang ingin ditampilkan

Diorama



Gambar 3.24 Proses Pengerjaan 4

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pertama-tama adalah penyiapan figur miniatur Psycho Zaku yang telah penulis rakit dan dicat dengan cat semprot. Figur ini relatif lebih besar dan rumit dari kebanyakan model zaku lain karena penambahan tangki besar pada bagian punggung



Gambar 3.25 Proses Pengerjaan 5

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tahap kedua adalah pengerjaan diorama atau *display* yang nanti akan digunakan sebagai tempat untuk memajang figur Zaku, bahan styrofoam dan clay dibentuk puing-puing dan petir.



Gambar 3.26 Proses Pengerjaan 6

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tahap ketiga adalah pengecatan dan penataan diorama ke bentuk yang diinginkan.



Gambar 3.27 Proses Pengerjaan 7

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tahap keempat adalah pemasangan figur ke diorama, karena ukurannya yang cukup besar dan berat, bahan belakang figur disokong oleh tali senar yang diikatkan ke siku-siku kanvas.

BAB IV

PEMBAHASAN KARYA

4.1 Pembahasan

Pembahasan karya seni akan membahas hasil karya yang sudah dibuat berdasarkan metode penciptaan karya. Tujuan dari pembahasan adalah untuk menjawab rumusan masalah serta menjabarkan makna dari karya. Pembahasan berisi hasil visual, deskripsi karya serta pesan yang ingin disampaikan. Pada pembahasan ini penulis juga akan membahas bentuk dan ide gagasan pokok perupaan tokoh antagonis dari rancangan yang sudah dilakukan. Hal tersebut dilakukan agar memudahkan penyampaian nilai-nilai yang ingin sampaikan karena karya penulis tidak monoton satu karakter saja, hal tersebut menyebabkan perbedaan makna antara karya satu dengan lainnya.

Berdasarkan proses perancangan penulis membuat 8 karya rupa dengan gaya visual yang berbeda-beda, hal ini merupakan bagian dari strategi berkarya penulis agar tidak bosan dengan proses penciptaannya, selain itu karya dengan beragam teknik visual merupakan penggambaran perbedaan watak dan latar belakang dari karakter-karakter antagonis yang diangkat. Berikut hasil perwujudan dan penjabaran karya penulis:

4.1.1 Karya 1 (Industrial)



Gambar 4.1 “Industrial”

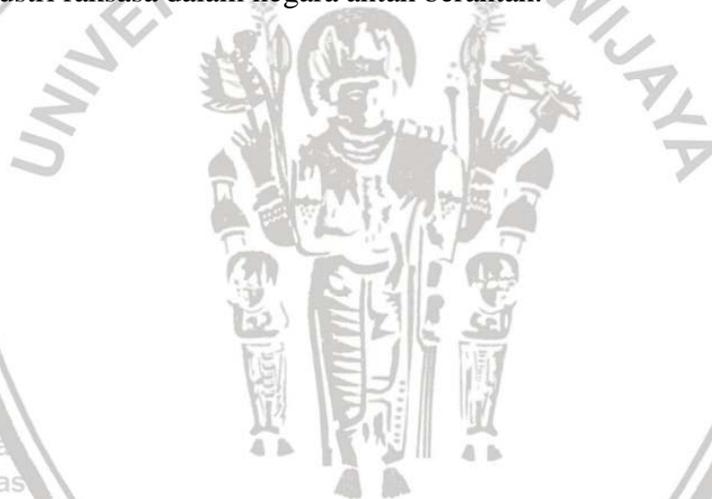
1m x 1,5m cat akrilik pada kanvas, 2020

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Peperangan kerap dianggap salah satu penyebab dari ambang kehancuran manusia. Kedua belah pihak seakan membuang jauh kemanusiaan hanya karena pandangan yang berbeda, di dalam peperangan terdapat sebuah industri yang meledak, industri tersebut adalah pembuatan senjata dan militer itu sendiri.

Karya ini menampilkan sebuah pabrik besar dengan mata api yang berkobar di atasnya. Pabrik sering digambarkan sebagai biang polusi karena mencemari air dan udara, namun sangat diperlukan karena dapat mempercepat pembangunan.

Memvisualkan tindak Sauron dalam perang cincin, dia berhasil membangun industri raksasa dalam negara antah berantah.



4.1.2 Karya 2 (Benih Dunia Baru)



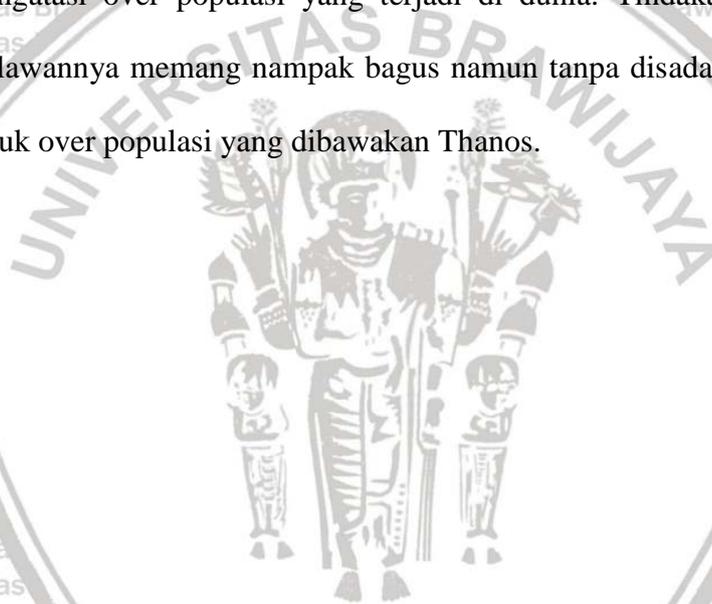
Gambar 4.2 “Benih Dunia Baru”

1m x 1m, cat akrilik pada kanvas, 2020

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Demi menciptakan awal baru dunia, Thanos rela mengorbankan apapun yang dimilikinya. Termasuk mengorbankan putri angkat yang sudah dianggap darah daging sendiri. Objek benih bakal pohon yang digenggamnya mewakili dunia

idaman dimana populasi berlebih bukan lagi masalah. Jari-jarinya hitam kotor menandakan apa saja yang harus dilaluinya untuk mencapai cita-citanya menciptakan dunia baru. Istilah terorisme menurut KBBI adalah penggunaan kekerasan untuk menimbulkan ketakutan dalam usaha mencapai tujuan, sedangkan eko-terorisme adalah tindakan terorisme yang mengaku menghargai semua kehidupan. Istilah ini dianggap tepat untuk Thanos karena walaupun dia ingin untuk menghapuskan setengah populasi di dunia namun dampaknya dapat mengatasi over populasi yang terjadi di dunia. Tindakan dari Avengers yang melawannya memang nampak bagus namun tanpa disadari tidak memiliki solusi untuk over populasi yang dibawa Thanos.



4.1.3 Karya 3 (Rajawali dalam Gelap)



Gambar 4.3 “Rajwali dalam Gelap”

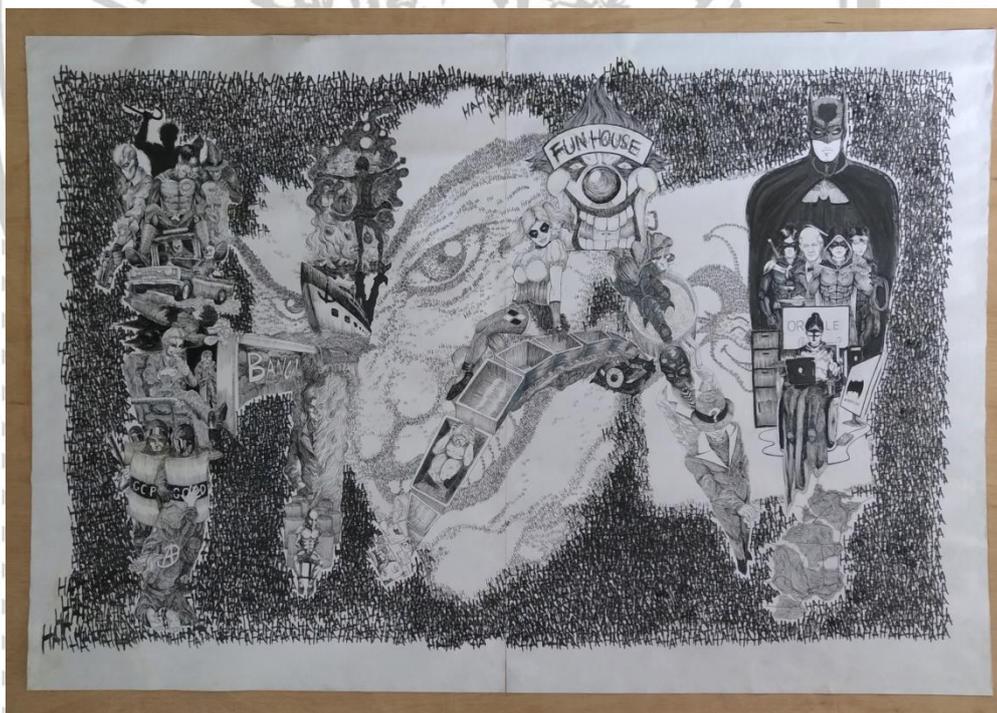
80cm x 85cm, Goresan Hobby Knife pada Kertas Hitam, 2020

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kisah seorang pahlawan yang hanyut dalam tujuan tanpa melihat apa yang ada di belakangnya. Karya ini memvisualkan tokoh Griffith berani masuk ke dalam kegelapan atau melakukan hal buruk untuk mencapai tujuan yang mulia.

Sosoknya nampak tenggelam dalam perairan dalam yang gelap dan gelembung-gelembung udara hasil dari usahanya untuk tetap bernafas di dalam air membentuk tembok, atap dan menara istana, melambangkan keinginannya untuk membangun sebuah kerajaan baru dan menghapuskan pandangan kasta.

4.1.4 Karya 4 (Jokes on You)



Gambar 4.4 “Jokes on You”

170cm x120cm, dawing pen pada kertas, 2020

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penggambaran kegilaan dan kehancuran yang disebabkan oleh satu individu yang pikirannya dirusak dan ditindas oleh keadaan sosial. Joker memiliki selera humor yang gelap dan menganggap tindakan kriminal adalah sebuah lelucon, itulah mengapa dia diberi julukan Joker (pelawak). Humor gelap itu sendiri menurut kamus cambridge adalah cara pandang jenaka pada sesuatu yang serius atau menyedihkan. Karya ini menampilkan kejahatan-kejahatan yang dilakukan oleh Joker yang acak membentuk kata "HA!" yang mewakili humor terselubung dalam kejahatannya. Sebelah kanan karya tepatnya pada tanda seru menunjukkan target utama dari lelucon Joker yaitu Batman dan sekutunya, menandakan kefokusannya dan konsistensinya untuk mengusik Batman. Walaupun tindakan dari Joker adalah tindak kriminal yang serius tetapi secara teknis berada diluar hukum, mengingat keadaan Joker yang tidak bisa berpikir layaknya orang lainnya atau gila.



4.1.5 Karya 5 (Build the Monster?)



Gambar 4.5 “Build the Monster?”

1m x 1,5m, cat akrilik dan runner pada kanvas

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Monster sering ditampilkan dalam media film dan acara televisi sebagai bencana berjalan atau personifikasi dari bencana itu sendiri. Godzilla memiliki julukan rajanya monster berada di puncak rantai makanan. Seperti yang dijelaskan sebelumnya pembuatan karakter Godzilla berasal dari keinginan masyarakat Jepang untuk menghentikan penggunaan senjata nuklir dalam perang karena efeknya sangat buruk.

Karya ini menampilkan sosok Godzilla yang berenang membawa *runner model kit* atau rangka figur rakitan. Runner berfungsi untuk memvisualkan proses pembangunan yang dilakukan setelah bencana atau dalam perkara ini bom atom Jepang. Kesempatan kedua negara Jepang yang kalah perang menjadi negara maju seperti sekarang yang hasil ilmu pengetahuan dan teknologinya berada hampir di seluruh dunia.



4.1.6 Karya 6 (Pemberian sang Pencuri)

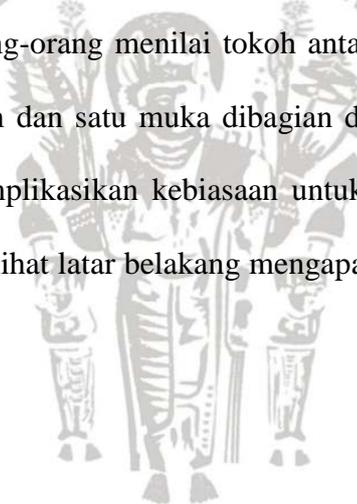


Gambar 4.6 “Pemberian sang Pencuri”

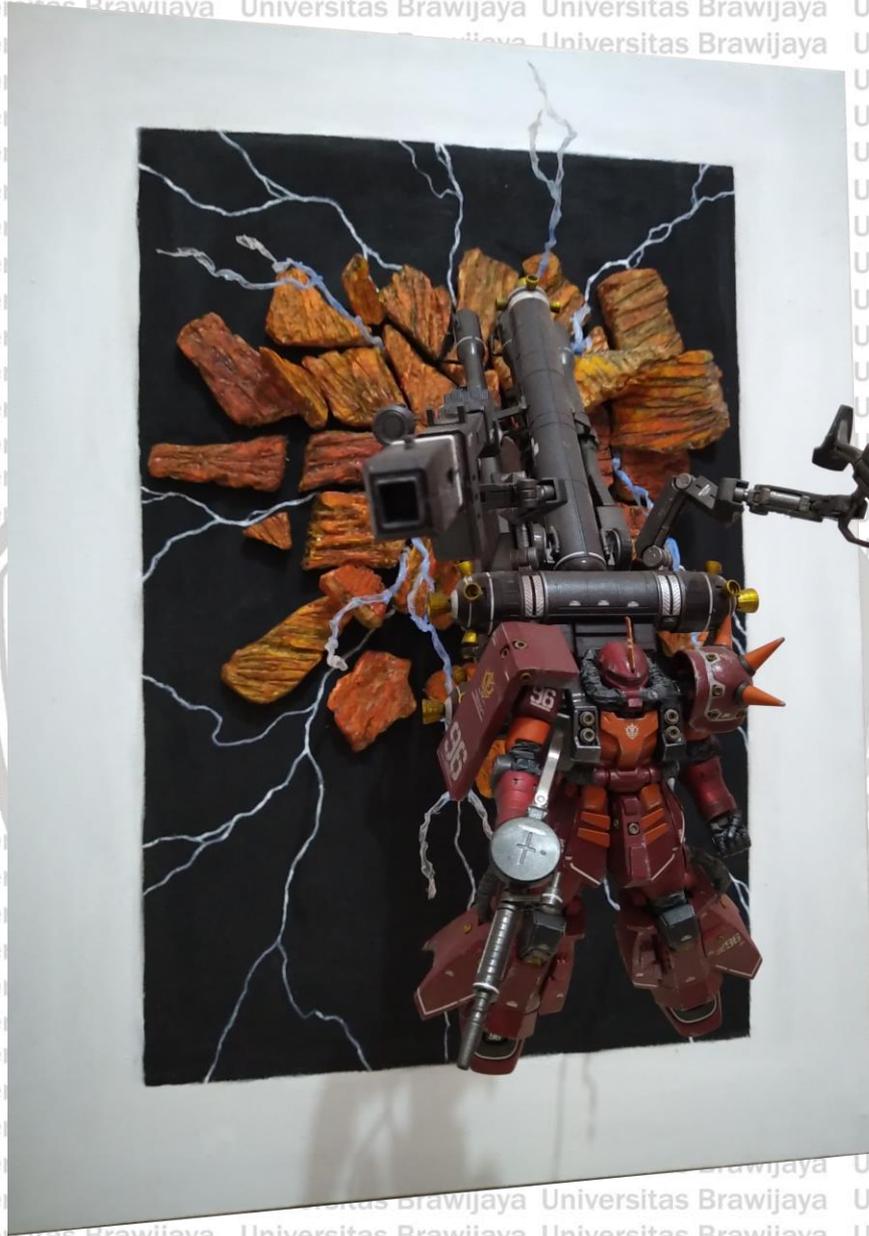
1m x 1,4m, cat akrilik pada kanvas, 2020

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kisah Ramayana menceritakan penculikan Dewi Sinta oleh Rahwana. Sisi lain dari cerita ini adalah perjuangan dari Rahwana untuk mendapatkan hati Sinta sepenuhnya tanpa paksaan sedikitpun. Rahwana yang diberi kesempatan kedua untuk bersama Dewi Wedawati (meninggal dan bereinkarnasi menjadi Dewi Sinta) yang dicintainya dulu tidak menya-nyiakan kesempatan ini. Gambar yang ada pada lukisan ini menampilkan sosok Rahwana yang berlutut ingin memberikan sebuah kain emas, ini adalah gambaran dari apa saja yang dilakukannya untuk mendapatkan hati Dewi Sinta. Rahwana yang terkenal memiliki sepuluh muka dimanfaatkan penulis sebagai petunjuk visual akan kecenderungan orang-orang menilai tokoh antagonis. Sembilan mukanya memiliki visual yang seram dan satu muka dibagian dada Rahwana memiliki visual yang rupawan. Mengimplikasikan kebiasaan untuk menilai tokoh dari garis besarnya saja dan tidak melihat latar belakang mengapa tokoh tersebut melakukan hal yang dilakukannya.



4.1.7 Karya 7 (Gemuruh Merah)



Gambar 4.7 “Gemuruh Merah”

60cm x 80cm x 45cm, model kit, styrofoam dan clay pada kanvas, 2020

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Apabila ada perang, pasti ada dua atau lebih kubu yang berseteru. Kubu Federasi (protagonis) dan Zeon (antagonis) berbeda pandangan dan memiliki ideologi masing-masing, namun fokus dalam karya ini adalah tentara dari Zeon dan perspektif mereka pada perang ini. Iblis putih atau Gundam adalah sosok mengerikan, bisa dibilang mesin pembunuh tentara Zeon. Spesifikasinya jauh diatas rata-rata mesin lain sehingga untuk melawannya diperlukan mesin yang sepadan atau lebih kuat. Karya ini menampilkan sosok mesin yang dapat menandingi Gundam baik dalam segi kekuatan, kecepatan dan aspek lainnya. Bentuk visualnya realistis sekaligus tidak realistis dalam waktu yang sama. Demi menandingi kekuatan Gundam diperlukan senjata yang besar dan banyak, namun tidaklah realistis untuk membawa senjata sebanyak itu. Demi menandingi kecepatannya diperlukan mesin pendorong raksasa dibelakangnya, namun itu sangat tidak efektif mengingat satu tembakan saja pada tangkinya berakibat fatal. Belum lagi aspek lain seperti pilotnya yang memiliki kemampuan psikis diatas manusia lain. Fakta-fakta tersebut menandakan apa saja pengorbanan yang harus dilakukan oleh tentara Zeon hanya untuk bertarung melawan Gundam demi negara yang menganggap mereka hanya angka belaka.

4.1.8 Karya 8 (Turun untuk Naik)



Gambar 4.8 “Turun untuk Naik”
60cm x 80cm, cat akrilik dan clay pada kanvas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Sebuah roket adalah batu pijakan umat manusia menuju tahap berikutnya, yaitu kemampuan menjangkau luar angkasa, dengan kata lain roket identik dengan kemajuan dan kenaikan. Lain halnya dengan Team Rocket pada serial Pokemon. Karya ini menampilkan visual sebuah roket yang terjun ke bawah mengejar pokemon langka. Menggambarkan sifat pantang menyerah walaupun selalu mengalami kegagalan dalam usahanya mencuri pokemon milik orang lain.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Tokoh Antagonis kerap dianggap sebagai sisi hitam absolut dalam cerita.

Stereotip ini terjadi karena kecenderungan cerita untuk mengikuti perspektif dari tokoh protagonis karena mengikuti tradisi teori *hero's journey*, oleh karena itu tokoh antagonis seakan tidak terekspos. Banyak tokoh antagonis yang sebenarnya ingin penulis sembahkan, karena kriteria yang penulis berikan tokoh-tokoh tersebut mengerucut ke delapan. Selain latar belakang baik, setidaknya memiliki kebaikan di hatinya dan semua tokoh harus ikonik atau mudah dikenal. Rintangan tersulit dari proses penciptaan karya ini adalah menemukan cara penyampaian watak baik dari tokoh tersebut ke dalam karya seni. Setiap tokoh memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga cara memvisualkannya juga tidak sama, namun penulis rasa karya-karya penulis sudah cukup mampu mewakili setiap karakter dengan baik.

Hasil akhir dari penciptaan ini penulis menyadari bahwa tokoh antagonis dalam media hiburan yang menarik bukanlah tokoh dua dimensi yang memiliki kepribadian datar dan mutlak. Terdapat konflik dalam diri mereka sehingga meningkatkan kualitas dan memanusiakan karakter. Walaupun hal tersebut tidak harus ada pada setiap tokoh antagonis tetapi dapat membuat cerita lebih menarik.

5.2 Saran

Penciptaan karya berlandaskan media hiburan yang menyangkut ke fenomena sosial perlu terus-menerus melakukan eksplorasi terhadap subjek dan fenomenanya di lapangan, sehingga makna yang ingin disampaikan bisa tercapai lebih maksimal. Alangkah baiknya jika karya tidak hanya menjadi alat untuk mengekspos suatu perkara namun dapat menjadi kritik atas masalah yang terjadi sekaligus mampu memberikan solusi dari perkara yang diangkat.

Semoga melalui karya seni rupa ini penulis dapat menjadi inspirasi dan referensi untuk tugas akhir skripsi diwaktu yang akan datang, khususnya bagi akademisi jurusan Seni Rupa Murni Universitas Brawijaya.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Cambell, Joseph. (1949). *The Hero with Thousand Faces*. Pantheon Books, New York.
- Naisaban, Ladislaus. (2003). *Psikologi Jung: Tipe Kepribadian Manusia dan Rahasia Sukses Dalam Hidup (tipe kebijaksanaan Jung)*. PT Gramedia, Jakarta.
- Tolkien, J. R. R. (2002). *The Fellowship of the Ring*. PT Gramedia, Jakarta.
- Kurnia, Lilawati. (2016). *Kota Urban Jakarta dalam Komik Karya Zaldy*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia, Jakarta.
- Kant, Immanuel. (2017). *The Critique of Pure Reason*. Indolestari, Yogyakarta.
- Miller, Donald. (2011). *A Million Miles in a Thousand Years*. PT Gramedia, Jakarta
- Gustami, SP. (2007). *Butir-butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.

Jurnal dan E-book

- Hall, Calvin S. & Garner, Lindzey. (1993). *Teori-teori Psikodinamik (Klinis)*, Kanisius, Yogyakarta.
- Khoury, Yvette K. (2006). "To be or not to be" in "The Belly of the Whale"; A Reading of Joseph Campbell's "Modern Hero" Hypothesis in "Hamlet" on Film, Salisbury University, Maryland.
- Magnis-Suseno, Franz. (1991). *Etika Dasar : Masalah-masalah pokok Filsafat Moral*. Penerbit Kanisius, Yogyakarta, 1991.
- Kraut, Richard. *Aristotle's Ethics* First published Tue May 1, 2001; substantive revision Fri Jun 15, 2018

Internet

- Karakter (Tanpa Tahun). KBBI Daring. Diambil dari: <https://kbbi.web.id/karakter>
- Terorisme (Tanpa Tahun). KBBI Daring. Diambil dari: <https://kbbi.web.id/terorisme>
- Black Humour (Tanpa Tahun). Cambridge Dictionary. Diambil dari: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/black-humour>

Berita Acara Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia
 Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822
 E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib_ub.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Achmad Afandi Pebrianto
2. NIM : 155110900111007
3. Program Studi : Seni Rupa Murni
4. Topik Skripsi : Penciptaan
5. Judul Skripsi : VIRTUE TOKOH ANTAGONIS DALAM KARYA SENI VISUAL
6. Tanggal Mengajukan : 15 – 05 – 2019
7. Tanggal Selesai Revisi : 07 – 01 – 2021
8. Nama Pembimbing : Mayang Anggrian M. Pd.

* Keterangan Konsultasi

No.	Tanggal	Materi dan Uraian Bimbingan	Pembimbing	Paraf
1	15 – 05 – 2019	Konsultasi Judul	Mayang Anggrian M. Pd.	
2	29 – 05 – 2019	Konsultasi Bab 1	Mayang Anggrian M. Pd.	
3	15 – 11 – 2019	Konsultasi Bab 1 – 3	Mayang Anggrian M. Pd.	
4	21 – 11 – 2019	Revisi Bab 1 – 3	Mayang Anggrian M. Pd.	
5	13 – 02 – 2020	Konsul progress karya dan penggantian judul	Mayang Anggrian M. Pd.	
6	20 – 02 – 2020	Konsultasi Bab 1 – 3 dan sketsa karya	Mayang Anggrian M. Pd.	
7	26 – 02 – 2020	Konsultasi sketsa karya	Mayang Anggrian M. Pd.	
8	22 – 03 – 2020	Revisi sketsa karya, daftar isi dan redaksional	Mayang Anggrian M. Pd.	
9	22 – 04 – 2020	Konsultasi pengerjaan karya	Mayang Anggrian M. Pd.	
10	07 – 05 – 2020	Revisi Bab 1 – 3 dan sketsa karya	Mayang Anggrian M. Pd.	
11	22 – 10 – 2020	Konsultasi progress draft skripsi dan pengerjaan karya	Mayang Anggrian M. Pd.	



12	13 – 12 – 2020	Konsultasi Bab 1 – 5	Mayang Anggrian M. Pd.	
13	18 – 12 – 2020	Revisi Bab 1 – 5	Mayang Anggrian M. Pd.	
14	21 – 12 – 2020	Konsultasi rencana pameran	Mayang Anggrian M. Pd.	
15	01 – 01 – 2021	Penyerahan poster, katalog dan artist's statement	Mayang Anggrian M. Pd.	
16	03 – 01 – 2021	Penyerahan link pameran dan konsultasi poster	Mayang Anggrian M. Pd.	
17	07 – 01 – 2021	Revisi penataan abstrak	Mayang Anggrian M. Pd.	

Malang 07 Januari 2021

Mengetahui,
Ketua Jurusan Seni Rupa dan Antropologi
Budaya

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Dr. Hipolitus K. Kewuel, M. Hum
NIP. 1976708032001121001

Mayang Anggrian M. Pd.
NIP. 198805242019032009



Berita Acara Seminar Proposal

Untuk Mahasiswa



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
 Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia
 Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822
 E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :

Hari, tanggal : Jumat, 15 Mei 2020

Untuk mahasiswa :

Nama : Achmad Afandi Pebrianto
 N I M : 155110900111007
 Prodi : Seni Rupa Murni

Dengan judul :

Virtue Tokoh Antagonis dalam Karya Seni Visual

Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing I : Mayang Anggrian, M.Pd.
2. Pembimbing II : _____
3. Peserta umum sejumlah : orang (terlampir)

Pembimbing I

Malang, 15 Mei 2020
 Pembimbing II

(Mayang Anggrian, M.Pd.)
 NIP. 198805242019032009

(_____)
 NIP.

Ketua Jurusan Seni dan Antropologi Budaya

Dr. Hipolitus K. Kewuel, M.Hum.
 NIP. 19670803 200112 1 001



Berita Acara Seminar Hasil

Untuk Mahasiswa



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia

Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822

E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR HASIL SKRIPSI

Telah dilaksanakan Seminar Hasil Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :

Hari, tanggal : Rabu, 16 Desember 2020

Untuk mahasiswa :

Nama : Achmad Afandi Pebrianto

N I M : 155110900111007

Prodi : Seni Rupa Murni

Dengan judul :

Virtue Tokoh Antagonis dalam Karya Seni Visual _____

Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing I : Mayang Anggrian, M.Pd.
2. Pembimbing II : _____
3. Penguji : A. Syarifuddin Rohman , S.Pd., M.Pd.
4. Peserta umum sejumlah : orang (terlampir)

Pembimbing I

Malang, 16 Desember 2020

Penguji

(Mayang Anggrian M. Pd.)
NIP. 198805242019032009

(A. Syarifuddin Rohman , S.Pd., M.Pd.)
NIP. 198912072019031008

Ketua Jurusan Seni dan Antropologi Budaya

Dr. Hipolitus K. Kewuel, M.Hum.

Publikasi Pameran

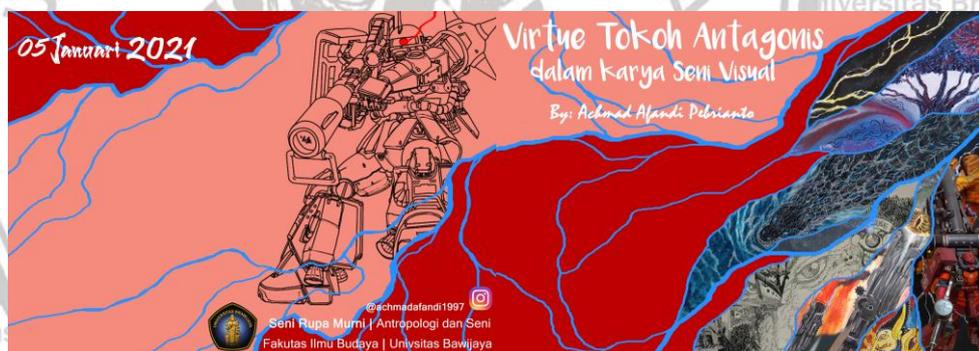


Desain Poster



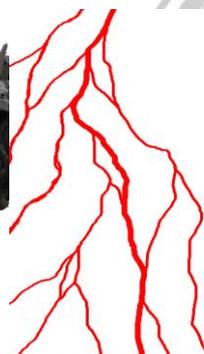
Desain Undangan

Katalog Pameran



Art Exhibition VIRTUE TOKOH ANTAGONIS

Diakses melalui Virtual Galeri:
Instagram



DAFTAR ISI

- 1.....Daftar isi
- 2.....Kata Pengantar Pameran
- 4.....Karya "Industrial"
- 6.....Karya "Benih Dunia Baru"
- 8...Karya "Rajawali dalam Gelap"
- 10.....Karya "Jokes on You"
- 12.....Karya "Build the Monster?"
- 14.Karya "Pemberian sang Pencuri"
- 16.....Karya "Gemuruh Merah"
- 18.....Karya "Turun untuk Naik"
- 20.....Profil Seniman

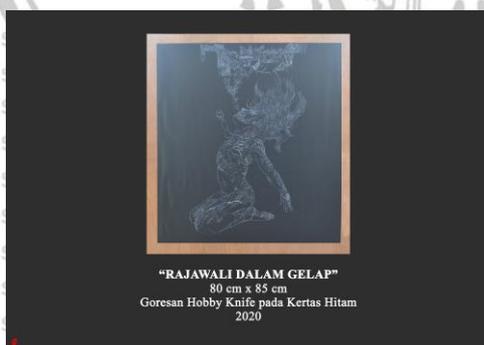
Virtue Tokoh Antagonis dalam Karya Seni Visual

Tokoh antagonis adalah seorang atau kumpulan karakter yang cenderung memiliki sifat yang bertolak belakang terhadap sifat yang dimiliki tokoh utama yang juga bisa disebut protagonis. Seiring dengan berjalannya cerita, pembaca cerita seakan digiring untuk lebih membenci tokoh antagonis dan menganggap tokoh itu memiliki sifat jahat yang absolut, namun sebenarnya tokoh antagonis adalah pahlawan menurut sudut pandangannya sendiri. Tokoh tersebut memercayai bahwa apa yang dilakukannya adalah hal yang benar.

Menurut saya meneliti tokoh antagonis jauh lebih menarik karena tokoh antagonis memiliki pandangan yang kontradiktif dengan pandangan tokoh protagonis yang selalu baik dan terkadang naif. Kejahatan tidak selalu menuju keinginan yang jahat sedangkan dasar dari tindakan baik selalu didasari dengan keinginan yang baik pula. Mencari kebenaran dari sesuatu yang masih ambigu lebih bergumam dari mencari sesuatu yang sudah pasti.

Achmad Afandi P.

2



Karya & Deskripsi

Deskripsi Karya

Peperangan kerap dianggap salah satu penyebab dari ambang kehancuran manusia. Kedua belah pihak seakan membuang jauh kemanusiaan hanya karena pandangan yang berbeda, di dalam peperangan terdapat sebuah industri yang meledak, industri tersebut adalah pembuatan senjata dan militer itu sendiri.

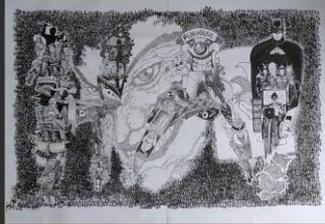
Karya ini menampilkan sebuah pabrik besar dengan mata api yang berkobar diatasnya. Pabrik sering digambarkan sebagai biang polusi karena mencemari air dan udara, namun sangat diperlukan karena dapat mempercepat pembangunan. Memvisualkan tindak Sauron dalam perang cincin, dia berhasil membangun industri raksasa dalam negara antah berantah.

Deskripsi Karya

Demi menciptakan awal baru dunia, Thanos rela mengorbankan apapun yang dimilikinya. Termasuk mengorbankan putri angkat yang sudah diingap darah daging sendiri. Objek benih bakal pohon yang digenggamnya mewakili dunia idaman dimana populasi berlebih bukan lagi masalah. Jari-jarinya hitam kotor menandakan apa saja yang harus dilalutnya untuk mencapai cita-citanya menciptakan dunia baru. Istilah eko-terorisme dianggap tepat untuk Thanos karena walaupun dia ingin untuk menghapuskan setengah populasi di dunia namun dampaknya dapat mengatasi over populasi yang terjadi di dunia. Tindakan dari Avengers yang melawannya memang nampak bagus namun tanpa disadari tidak memiliki solusi untuk over populasi yang dibawa Thanos.

Deskripsi Karya

Kisah seorang pahlawan yang hanyut dalam tujuan tanpa melihat apa yang ada di belakangnya. Karya ini memvisualkan tokoh Griffith berani masuk ke dalam kegelapan atau melakukan hal buruk untuk mencapai tujuan yang mulia. Sosoknya nampak tenggelam dalam perairan dalam yang gelap dan gelembung-gelembung udara hasil dari usahanya untuk tetap bernafas di dalam air membentuk tembok, atap dan menara istana, melambangkan keinginannya untuk membangun sebuah kerajaan baru dan menghapuskan pandangan kasta.



"JOKES ON YOU"
170 cm x 110 cm
Drawing Pen pada Kertas
2020

Deskripsi Karya

Penggambaran kegilaan dan kehancuran yang disebabkan oleh satu individu yang pikirannya dirusak dan ditindas oleh keadaan sosial. Joker memiliki selera humor yang gelap dan menganggap tindakan kriminal adalah sebuah lelucon, itulah mengapa dia diberi julukan Joker (pelawak). Karya ini menampilkan kejahatan-kejahatan yang dilakukan oleh Joker yang acak membentuk kata "HAI!" yang mewakili humor terselubung dalam kejahatannya. Sebelah kanan karya tepatnya pada tanda seru menunjukkan target utama dari lelucon Joker yaitu Batman dan sekitarnya, menandakan kefokusannya dan konsistensinya untuk mengusi Batman. Walaupun tindakan dari Joker adalah tindak kriminal yang serius tetapi secara teknis berada diluar hukum, mengingat keadaan Joker yang tidak bisa berpikir layaknya orang lainnya atau gila.



"BUILD THE MONSTER?"
1 m x 1,5 m
Cat Akrilik dan Runner pada Kanvas
2020

Deskripsi Karya

Monster sering ditampilkan dalam media film dan acara televisi sebagai bencana berjalan atau personifikasi dari bencana itu sendiri. Godzilla memiliki julukan rajanya monster berada di puncak rantai makanan. Seperti yang dijelaskan sebelumnya pembuatan karakter Godzilla berasal dari keinginan masyarakat Jepang untuk menghentikan penggunaan senjata nuklir dalam perang karena efeknya sangat buruk.

Karya ini menampilkan sosok Godzilla yang berenang membawa runner model kit atau rangka figur rakitan. Runner berfungsi untuk memvisualkan proses pembangunan yang dilakukan setelah bencana atau dalam perkara ini bom atom Jepang. Bom tersebut seakan memberi kesempatan kedua negara Jepang yang kalah perang menjadi negara maju seperti sekarang yang hasil ilmu pengetahuan dan teknologinya berada hampir di seluruh dunia.



"PEMBERIAN SANG PENCURI"
1 m x 1,4 m
Cat Akrilik pada Kanvas
2020

Deskripsi Karya

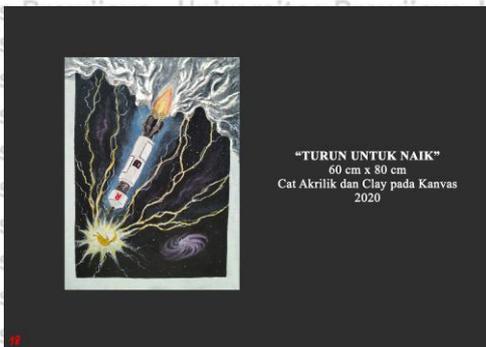
Kisah Ramayana menceritakan penculikan Dewi Sinta oleh Rahwana. Sisi lain dari cerita ini adalah perjuangan dari Rahwana untuk mendapatkan hati Sinta sepenuhnya tanpa paksaan sedikitpun. Rahwana yang diberi kesempatan kedua untuk bersama Dewi Wedawati (meninggal dan bereinkarnasi menjadi Dewi Sinta) yang dicintainya dulu tidak menya-nyikan kesempatan ini. Gambar yang ada pada lukisan ini menampilkan sosok Rahwana yang berlutut ingin memberikan sebuah kain emas, ini adalah gambaran dari apa saja yang dilakukannya untuk mendapatkan hati Dewi Sinta. Rahwana yang terkenal memiliki sepuluh muka dimanfaatkan penulis sebagai petunjuk visual akan kecenderungan orang-orang menilai tokoh antagonis. Sembilan mukanya memiliki visual yang seram dan satu muka dibagian dada Rahwana memiliki visual yang rupawan. Mengimplikasikan kebiasaan untuk menilai tokoh dari garis besarnya saja dan tidak melihat latar belakang mengapa tokoh tersebut melakukan hal yang dilakukannya.



"GEMURUH MERAH"
60 cm x 80 cm x 45 cm
Model Kit, Styrofoam dan Clay pada Kanvas
2020

Deskripsi Karya

Apabila ada perang, pasti ada dua atau lebih kubu yang berseteru. Kubu Federasi (protagonis) dan Zeon (antagonis) berbeda pandangan dan memiliki ideologi masing-masing, namun fokus dalam karya ini adalah tentara dari Zeon dan perspektif mereka pada perang ini. Iblis putih atau Gundam adalah sosok mengerikan, bisa dibalang mesin pembunuh tentara Zeon. Spesifikasinya jauh diatas rata-rata mesin lain sehingga untuk melawannya diperlukan mesin yang sepadan atau lebih kuat. Karya ini menampilkan sosok mesin yang dapat menandingi Gundam baik dalam segi kekuatan, kecepatan dan aspek lainnya. Bentuk visualnya realistis sekaligus tidak realistis dalam waktu yang sama. Demi menandingi kekuatan Gundam diperlukan senjata yang besar dan banyak, namun tidaklah realistis untuk membawa senjata sebanyak itu. Demi menandingi kecepatannya diperlukan mesin pendorong raksasa dibelakangnya, namun itu sangat tidak efektif mengingat satu tembakan saja pada tangkinya berakibat fatal. Belum lagi aspek lain seperti pilotnya yang memiliki kemampuan psikis diatas manusia lain. Fakta-fakta tersebut menandakan apa saja pengorbanan yang harus dilakukan oleh tentara Zeon hanya untuk bertarung melawan Gundam demi negara yang mengganggu mereka hanya angka belaka.



Deskripsi Karya

Sebuah roket adalah batu pijakan umat manusia menuju tahap berikutnya, yaitu kemampuan menjangkau luar angkasa, dengan kata lain roket identik dengan kemajuan dan kenaikan. Lain halnya dengan Team Rocket pada serial Pokemon. Karya ini menampilkan visual sebuah roket yang terjun ke bawah mengejar pokemon langka. Menggambarkan sifat pantang menyerah walaupun selalu mengalami kegagalan dalam usahanya mencuri pokemon milik orang lain.

PROFIL SENIMAN

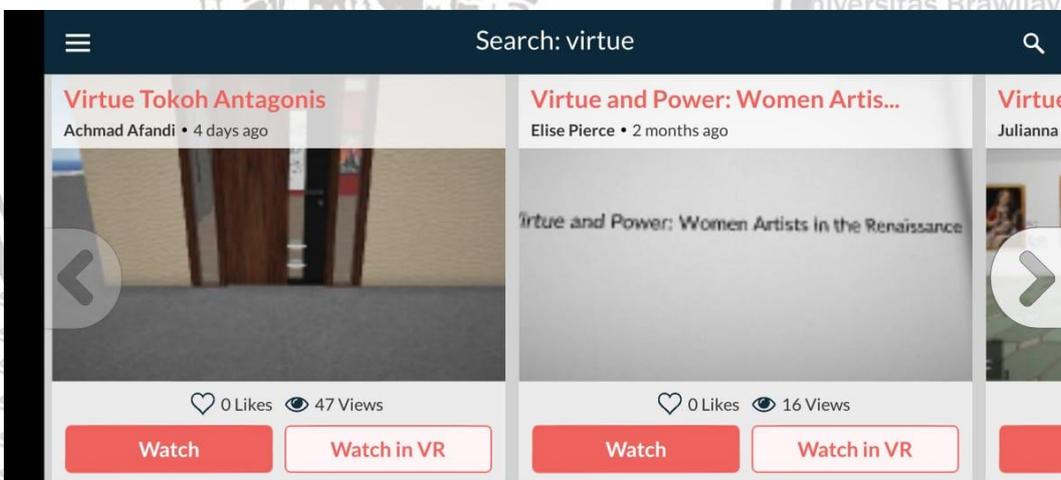
ACHMAD AFANDI PEBRIANTO
Widyaiswara Senior I/PPF
 achmadafandi182@gmail.com
 Jalan Merbabu Gang 3 Nomor 6 Kel. Darmas
 Kec. Mojorejo Kota Kediri Jawa Timur

Pengalaman Pameran
 2015 - Pameran Sabu (Seniman Baru) di Dewan Kesenian Malang
 2016 - Pameran "Beaking the Limits" di Universitas Brawijaya
 2017 - Pameran Manoki di Universitas Brawijaya
 2018 - Pameran "Art on Postcard" di Universitas Brawijaya
 2019 - Pameran Cangkruk Jon di Universitas Brawijaya

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

Rektor Universitas Brawijaya
 Prof. Dr. Ir. Nuhfli Hanani AR., MS.
 Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya Malang
 Prof. Dr. Agus Suman, SE., DEA
 Ketua Jurusan Seni dan Antropologi
 Dr. Hipolitus K. Kewuel, M. Hum.
 Dosen Pembimbing Skripsi
 Mayang Angrian, M. Pd.
 Ketua Program Studi Seni Rupa Fakultas Ilmu Budaya
 Femi Eka Rahmawati, S. Sn., M. Pd.
 Dosen Penguji
 A. Syarifuddin Rohman, S. Pd., M. Pd.
 Dosen Pembimbing Akademik
 Dyanningrum Pradhita, S. Sn., M. Ds.
 Seluruh Dosen Seni Rupa Murni dan Civitas Akademik Fakultas Ilmu Budaya
 Supardi dan Sriani, selaku orang tua penulis,
 serta keluarga dan teman-teman yang membantu dalam tenaga dan doa.

Dokumentasi Pameran





Proses Berkarya



Curriculum Vitae



Achmad Afandi Pebrianto

085233479597

achmadafandi182@gmail.com

Kediri, 28 Februari 1997

Jalan Merbabu Gang 3 No. 6 Kelurahan Dermo,
Kecamatan Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur

Pendidikan

TK Dharma Wanita Kelurahan Campurejo

SDN Campurejo 2

SMPN 4 Kediri

SMAN 2 Kediri

Pengalaman Pameran

2015 Pameran Sabu (Seniman Baru)

2016 Pameran Break the Limit

2017 Pameran Manoki

2018 Pameran At on Postcard

2019 Pameran Cangkruk Jon