

***FOXPOMORFISPOSEN.***  
**ANTROPOMORFIS RUBAH DALAM ERA MANUSIA**  
**SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA ILUSTRASI**

**SKRIPSI**

**OLEH:**  
**CLIMENTIUS LUCKY SETYAWAN**  
**NIM 125110907111004**



**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI**  
**JURUSAN SENI DAN ANTROPOLOGI BUDAYA**  
**FAKULTAS ILMU BUDAYA**  
**UNIVERSITAS BRAWIJAYA**  
**MALANG**  
**2018**

**FOXPOMORFISPOSEN.  
ANTROPOMORFIS RUBAH DALAM ERA MANUSIA  
SESBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA ILUSTRASI**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
dalam Memperoleh Gelar *Sarjana Seni***

**OLEH:  
CLIMENTIUS LUCKY SETYAWAN  
NIM 125110907111004**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI DAN ANTROPOLOGI BUDAYA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
MALANG  
2018**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Climentius Lucky Setyawan

NIM : 125110907111004

Program Studi : Seni Rupa Murni

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 13 Juli 2018



Climentius Lucky Setyawan

NIM. 125110907111004

## LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir Sarjana atas nama Climentius Lucky Setyawan telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 8 Juli. 2017  
Pembimbing



Dyanningrum Pradhikta, S.Sn., M.Ds.  
NIK. 2013098708202001

**LEMBAR PENGESAHAN**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Climentius Lucky Setyawan telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni



Femi Eka Rahmawati, S.Sn., M.Pd., Penguji

NIP. 201605820562001



Dyanningrum Pradhikta, S.Sn., M.Ds., Pembimbing

NIK. 2013098708202001

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Seni Rupa Murni



Femi Eka Rahmawati, S.Sn., M.Pd.  
NIP. 201605820562001

Menyetujui,  
Ketua Jurusan Seni dan Antropologi  
Budaya


Dr. Hapolitus K. Kewuel, M.Hum.  
NIP. 196708032001121001

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan kuasa-Nya laporan tugas akhir dengan judul “*FOXPOMORFISPOSEN Antropomorfis Rubah Dalam Era Manusia Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Ilustrasi*” dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini merupakan tugas akhir yang diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar sarjan Seni Rupa Murni pada Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya Malang. Terciptanya tugas akhir ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah membantu dan memberikan semangatnya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan YME yang selalu memberikan jalan dan hidayah.
2. Orang Tua yang selalu memberikan segala dukungan dan doa sehingga proses skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
3. Prof. Dr. Agus Suman, S.E., DEA., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya Malang.
4. Dr. Hipolitus K. Kewuel, M.Hum., selaku ketua jurusan Seni dan Antropologi Budaya Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya Malang
5. Femi Eka Rahmawati, S.Sn., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni.
6. Romy Setiawan, S.Pd., M.Sn. selaku dosen pembimbing akademik yang selalu membimbing dari semester awal hingga penyusunan tugas akhir.

7. Dyanningrum Pradhikta, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing tugas akhir yang sangat sabar dan senantiasa membimbing proses skripsi dari awal hingga akhir.
8. Para Dosen Seni Rupa Murni yang telah membimbing saya selama masa perkuliahan dengan pengetahuan dan pengalaman yang luar biasa.
9. Mas Andre, Mas Sinwan, Ratna, Iin, Iqbal, Mustofa, Mbak Fitri, Damara dan semua teman-teman Seni Rupa Murni Universitas Brawijaya yang telah memberikan bantuan, dukungan, motivasi, dan saran.

Semoga segala dukungan dan doa yang telah diberikan dibalas berlipat ganda oleh Tuhan YME. Segala bentuk kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan senang hati demi kebaikan bersama. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua kalangan khususnya bagi mahasiswa Seni Rupa.

Malang, 20 Juni 2018

Penulis

## ABSTRAK

Setyawan, Climentius Lucky. 2018. **FOXPOMORFISPOSEN. Antropomorfis Rubah Dalam Era Manusia sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Ilustrasi.** Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni dan Antropologi Budaya, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya. Pembimbing: Dyanningrum Pradhikta, M.Ds.

Kata Kunci : *antropomorfis* rubah, era manusia, ilustrasi, simbol.

Era Manusia merupakan era dimana alam telah tumbuh secara tidak alami karena pengaruh dari kehidupan manusia yang ada. Dampak yang diakibatkan merupakan dampak negatif yang akhirnya secara perlahan merusak alam yang ada dan berdampak pada kehidupan manusia sendiri. Seiring perkembangannya, manusia semakin tidak peduli terhadap alam dan sifat tersebut dapat diartikan sebagai sifat yang licik yaitu cerdik memanfaatkan sumber daya alam namun tidak memikirkan dampak yang diakibatkan, kemudian penulis mengilustrasikan manusia kedalam bentuk karakter lain sebagai karakter pemberi pesan untuk manusia. Karakter yang sesuai adalah hewan rubah karena rubah memiliki sifat licik dalam mencari mangsa yang dapat dihubungkan dengan sifat licik manusia dalam mengambil sumber daya alam yang akhirnya menjadi karakter *antropomorfis* rubah. Dari permasalahan tersebut, selanjutnya penulis menjawab yakni bagaimana menuangkan ide kedalam karya ilustrasi.

Proses penciptaan karya ilustrasi ini menggunakan metode yang dikemukakan oleh Herman yang memiliki tahap dalam penciptaan karya yakni tahap saturasi (pencarian ide), inkubasi (pendalaman ide), dan iluminasi (penciptaan karya). Karya yang tercipta merupakan penggambaran dari hubungan manusia dengan alam dan sifat manusia saat ini terhadap alam yang divisualkan di dalam ilustrasi berpanel berupa perpaduan antara media cetak digital dua dimensi dan tiga dimensi serta media konvensional yang terdiri dari media pensil dan cat lukis yang dapat memvisualkan perbedaan dalam perkembangan manusia, kerusakan alam dan lain sebagainya yang dibagi di dalam lima karya diantaranya "*Nonsense*", "*The Psychopath*", "*The Hidden Personality*", "*Infinity is Zero*" dan "*Freedom?*". Karya yang dihasilkan diharapkan dapat memberi informasi dan pesan kepada apresiator terhadap hubungan antara manusia dan lingkungan yang terjadi saat ini.

## ABSTRACT

Setyawan, Climentius Lucky. 2018. **FOXPOMORPHICPOCENT. The Anthropomorphic Fox in The Human Age as the Source of the Idea of Illustrated Works Creation.** Fine Art Studies Program, Department of Art and Cultural Anthropology, Faculty of Cultural Studies University of Brawijaya. Supervisor: Dyanningrum Pradhikta, M.Ds.

Keywords: fox anthropomorphic, human era, illustrations, symbols.

The Human Era is an era where nature has unnaturally grown because of the influence of human life. The result is a negative impact that ultimately slowly destroys the existing realm and affects the human life itself. As the development progresses, the humankind becomes increasingly unconcerned with nature, it can be interpreted as a cunning trait to use ingenious natural resources without think about the impacts. Then the author illustrates human beings into other characters as messenger for human. An appropriate character is a fox because the fox has a cunning trait in searching for a prey that can be attributed to the cunning nature of human in taking up natural resources that eventually become the anthropomorphic character of the fox. Based on this problem, the author replied how to put the idea into the work of illustration.

The process of creating the illustrations works using the methods proposed by Herman who have stages in the creation of works such as saturation stage (idea search), incubation (deepening of ideas), and illumination (creation of the work). The work that created is a representation of the today's human relationship with nature and men arrogance to the nature that is visualized in paneled illustration in the form of a combination of two dimensional and three dimensional digital printing media and conventional media consisting of pencil and paint media that can visualize the difference in human development, natural destruction and so forth divided into five works including "Nonsense", "The Psychopath", "The Hidden Personality", "Infinity is Zero" and "Freedom?". The work produced is expected to provide information and messages to the appreciator of the relationship between humans and the environment that occurs today.

## DAFTAR ISI

|                                           |               |
|-------------------------------------------|---------------|
| <b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>          | <b>i</b>      |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>           | <b>ii</b>     |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>            | <b>iii</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                | <b>iv</b>     |
| <b>ABSTRAK .....</b>                      | <b>vi</b>     |
| <b>ABSTRACT .....</b>                     | <b>vii</b>    |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                    | <b>viii</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                 | <b>x</b>      |
| <b>DAFTAR BAGAN.....</b>                  | <b>xii</b>    |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>              | <b>xiii</b>   |
| <br><b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>        | <br><b>1</b>  |
| 1.1 Latar Belakang.....                   | 1             |
| 1.2 Rumusan Ide Penciptaan .....          | 4             |
| 1.3 Orisinalitas.....                     | 5             |
| 1.3.1 Januz Mirallez.....                 | 6             |
| 1.3.2 Karya Chris Scarborough .....       | 7             |
| 1.4 Tujuan dan Manfaat Penciptaan .....   | 8             |
| 1.4.1 Tujuan Penciptaan.....              | 8             |
| 1.4.2 Manfaat Penciptaan .....            | 8             |
| <br><b>BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....</b>  | <br><b>9</b>  |
| 2.1 Kajian Sumber Penciptaan .....        | 9             |
| 2.1.1 Karya David Alvarez .....           | 9             |
| 2.1.2 Karya Takashi Murakami .....        | 10            |
| 2.1.3 Karya Swoon .....                   | 11            |
| 2.2 Landasan Penciptaan .....             | 11            |
| 2.2.1 Ilustrasi .....                     | 12            |
| 2.2.2 Simbol.....                         | 13            |
| 2.2.3 Antroposentrisme.....               | 13            |
| 2.3 Konsep Pembentukan .....              | 14            |
| <br><b>BAB III METODE PENCIPTAAN.....</b> | <br><b>15</b> |
| 3.1 Proses Penciptaan .....               | 15            |
| 3.1.1 Tahap Saturasi .....                | 16            |
| 3.1.2 Tahap Inkubasi.....                 | 19            |
| 3.1.3 Tahap Iluminasi .....               | 21            |
| 3.2 Evaluasi .....                        | 35            |
| 3.3 Skema Penciptaan.....                 | 36            |
| <br><b>BAB IV PEMBAHASAN KARYA .....</b>  | <br><b>37</b> |
| 4.1 <i>FOXPOMORFISPOSEN</i> .....         | 37            |
| 4.1.1 Karya 1.....                        | 38            |

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| 4.1.2 Karya 2.....         | 44        |
| 4.1.3 Karya 3.....         | 49        |
| 4.1.4 Karya 4.....         | 53        |
| 4.1.5 Karya 5.....         | 58        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b> | <b>60</b> |
| 5.1 Kesimpulan.....        | 60        |
| 5.2 Saran.....             | 61        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b> | <b>62</b> |



## DAFTAR GAMBAR

| Gambar                                                                            | Halaman |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1.1 Karya Januz Mirallez ” <i>The Ghostly</i> ” .....                             | 6       |
| 1.2 Karya Chris Scarborough “ <i>Untitled</i> ” ( <i>The Anthropocene</i> ) ..... | 7       |
| 2.1 Karya ilustrasi dari David Alvarez.....                                       | 9       |
| 2.2 Karya Takashi Murakami yang berjudul “727-727” .....                          | 10      |
| 2.3 “ <i>Anthropocene Extinction</i> ” oleh Swoon .....                           | 11      |
| 3.1 Sampah plastik yang tidak terolah .....                                       | 16      |
| 3.2 Asap kendaraan bermotor .....                                                 | 17      |
| 3.3 Polusi udara oleh industri.....                                               | 18      |
| 3.4 Pensil.....                                                                   | 21      |
| 3.5 Cat .....                                                                     | 22      |
| 3.6 Kuas .....                                                                    | 22      |
| 3.7 <i>Smartphone</i> Samsung Galaxy Note 5 sebagai pengganti pen tablet.....     | 23      |
| 3.8 Sensor tekanan yang ada pada Samsung Galaxy Note 5.....                       | 23      |
| 3.9 Laptop DELL Inspiron 15 7567 .....                                            | 24      |
| 3.10 Adobe Illustrator .....                                                      | 25      |
| 3.11 Autodesk SketchBook versi mobile .....                                       | 25      |
| 3.12 Blender 2.79 .....                                                           | 26      |
| 3.13 Adobe Photoshop CC.....                                                      | 26      |
| 3.14 Hasil karakter 3D .....                                                      | 31      |
| 3.15 Perbandingan objek <i>subsurf</i> .....                                      | 32      |
| 3.16 Proses pembuatan objek dan komposisi 3D.....                                 | 33      |
| 3.17 Proses pembuatan gambar latar.....                                           | 33      |
| 3.18 Proses Penggabungan objek dan latar .....                                    | 34      |
| 3.19 Proses komposisi dalam pembagian panel .....                                 | 34      |
| 4.1 <i>Nonsense</i> .....                                                         | 38      |
| 4.2 <i>Nonsense</i> panel 1.....                                                  | 40      |
| 4.3 <i>Nonsense</i> panel 2.....                                                  | 41      |
| 4.4 <i>Nonsense</i> panel 3.....                                                  | 42      |
| 4.5 <i>Nonsense</i> panel 4.....                                                  | 43      |
| 4.6 <i>The Psychopath</i> .....                                                   | 44      |
| 4.7 <i>The Psychopath</i> panel 1 .....                                           | 46      |
| 4.8 <i>The Psychopath</i> panel 2 .....                                           | 47      |
| 4.9 <i>The Psychopath</i> panel 3 .....                                           | 48      |
| 4.10 <i>The Hidden Personality</i> .....                                          | 49      |
| 4.11 <i>The Hidden Personality</i> panel 1 .....                                  | 51      |
| 4.12 <i>The Hidden Personality</i> panel 2 .....                                  | 52      |
| 4.13 <i>Infinity is Zero</i> .....                                                | 53      |
| 4.14 <i>Infinity is Zero</i> panel 1 .....                                        | 55      |
| 4.15 <i>Infinity is Zero</i> panel 2 .....                                        | 55      |
| 4.16 <i>Infinity is Zero</i> panel 3 .....                                        | 56      |

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| 4.17 <i>Infinity is Zero</i> panel 4 ..... | 56 |
| 4.18 <i>Infinity is Zero</i> panel 5 ..... | 57 |
| 4.19 <i>Freedom?</i> .....                 | 58 |



## DAFTAR BAGAN

| Bagan                                                 | Halaman |
|-------------------------------------------------------|---------|
| 3.1 Proses pembuatan konsep karakter .....            | 20      |
| 3.2 Perubahan dari konsep ke sketsa hasil akhir ..... | 27      |
| 3.3 Sketsa antropomorfis rubah fennec .....           | 28      |
| 3.4 Tahap pembuatan karakter 2D setelah sketsa .....  | 29      |
| 3.5 Skema Penciptaan .....                            | 36      |



## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran                                  | Halaman |
|-------------------------------------------|---------|
| 1. Berita Acara Seminar Proposal .....    | 64      |
| 2. Berita Acara Seminar Hasil.....        | 65      |
| 3. Desain Media Publikasi.....            | 66      |
| 4. Dokumentasi Proses Lukis dan Sket..... | 69      |
| 5. Dokumentasi Pameran Karya.....         | 70      |
| 6. Berita Acara Bimbingan Skripsi .....   | 71      |
| 7. Curriculum Vitae.....                  | 73      |



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Manusia memiliki sifat yang berbeda-beda pada setiap individu, sifat yang terlahir menyesuaikan dengan lingkungan yang ada di sekitarnya. Sifat yang berbeda tersebut dapat menciptakan suatu penyerupaan yang berbeda pula. Penyerupaan yang dihasilkan merupakan suatu imajinasi yang diciptakan manusia sendiri sebagai suatu pemakaan atau mengilustrasikan sifat manusia yang ada. Menurut Rachmawati dan Kurniaty (2010: 54) menjelaskan bahwa imajinasi merupakan kemampuan berpikir divergen seseorang yang dilakukan tanpa batas, seluas-luasnya dan multi perspektif dalam merespon suatu stimulasi. Sifat dari manusia cenderung dapat dihubungkan dengan sifat dari beberapa hewan yang dapat dilihat secara langsung dalam kehidupannya.

Pada dasarnya manusia memiliki sifat dan naluri yang sama secara keseluruhan terutama sifat yang terlihat merupakan sifat negatif yang berhubungan dengan lingkungan. Sifat negatif yang dimaksud merupakan sifat negatif akan penanganan sumber daya alam. Manusia secara global memanfaatkan sumber daya alam untuk kelangsungan hidup namun manusia tidak terlalu memikirkan dampak yang diakibatkan mulai dari cara pengambilan, pengolahan hingga penggunaan sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari. Jika dihubungkan dengan penyerupaan manusia untuk menggambarkan sifat kedalam karakter hewan, manusia cenderung memiliki sifat yang sama dengan hewan rubah karena rubah memiliki sifat licik dalam memburu mangsa. Sifat licik tersebut sama halnya

dengan manusia yang licik dalam mengambil sumber daya alam karena manusia tidak memikirkan dampak negatif yang diakibatkan.

Dalam penciptaan karya, penulis ingin mengambil karakter rubah untuk dihubungkan dengan pola pikir manusia. Penciptaan karakter berupa rubah yang dipadukan dengan manusia akan membentuk suatu karakter *antropomorfis* yang memiliki dua tangan dan dua kaki dalam ilustrasi tiga dimensi serta dua dimensi yang terinspirasi dari karakter manga yaitu memiliki visual flat dan karakter deformasi yang menjadikannya lebih sederhana. Rubah merupakan hewan karnivora kecil berkaki empat yang memiliki kekerabatan dengan anjing. Terdapat 27 spesies rubah yang tersebar di dunia. Hewan rubah identik dengan karakter yang gesit, cerdas serta licik. Dari banyaknya spesies yang ada, penulis mengambil satu jenis rubah yaitu rubah fennec atau rubah gurun yang bertubuh kecil dan bertelinga panjang serta lebar. misalnya bentuk yang ada di dalam simbol salah satu rasi bintang yaitu sagitarius yang berbentuk kuda berkepala manusia setengah badan yang memegang panah. Pada zaman mesir kuno ditemukan pantung yang memiliki bentuk *antropomorfis* yaitu *sphinx* yang memiliki bentuk badan hewan dengan kepala manusia. Selain wujud manusia dengan hewan, antropomorfisme juga menggunakan wujud berupa benda alam ataupun benda mati, misalnya matahari yang memiliki mata, hidung, telinga dan mulut yang dapat berbicara.

Manusia sangat bergantung terhadap alam untuk meneruskan kehidupannya. Manusia dengan alam akan selalu memiliki ketergantungan, maka dari itu manusia harus menjaga kelestarian alam yang ada. Namun semakin berkembangnya zaman, manusia semakin lupa akan apa yang diberikan dari alam.

Manusia semakin tidak memedulikan alam, yang ada bahkan manusia semakin membuat alam menjadi lebih buruk. Hal pertama yang membuat alam semakin rusak adalah perkembangan zaman karena setiap berkembangnya era, manusia semakin memanfaatkan alam secara berlebihan dan semakin tidak memedulikan dampak yang akan diakibatkan dari alam. Semakin meningkatnya jumlah populasi manusia juga dapat memengaruhi alam yang ada.

Ketidak pedulian manusia dengan alam yang ada akan membuat alam semakin rusak. Hal tersebut akan berdampak buruk terhadap kehidupan manusia. Prediksi dari beberapa ilmuwan dunia yang ada meramalkan beberapa ribu tahun yang akan datang kehidupan manusia akan semakin lebih buruk jika manusia tidak mengubah pola hidup dari sekarang. Dampak yang diberikan alam yang berakibat buruk dalam jangka panjang salah satunya yaitu meningkatnya permukaan air laut yang ada karena mencairnya es kutub bumi serta gas limbah dari industri atau kendaraan bermotor yang menumpuk di udara dan gas buangan tersebut akan terus tertimbun di udara yang akan merusak lapisan udara.

Alam saat ini sudah tidak berjalan secara alami karena pengaruh dari kehidupan manusia. Beberapa ilmuwan menyebutkan bahwa saat ini dunia telah memasuki era *antroposen* yang berarti era manusia dimana kehidupan manusia sangat berpengaruh dengan alam dan alam sudah tidak berjalan secara alami. Menurut Will Steffen et al. (2011), istilah *antroposen* mengemukakan bahwa bumi sekarang bergerak keluar dari zaman geologisnya saat ini yang disebut holosen. Sejak diperkenalkan, hingga saat ini istilah *antroposen* telah diterima secara luas di komunitas riset perubahan global.

Manusia seakan sudah tidak mempunyai rasa kasihan terhadap alam, manusia hanya selalu mementingkan diri sendiri. Meski manusia berfikir bahwa seiring berjalannya waktu, manusia akan semakin lebih baik karena dengan penemuan yang ada. Namun dibalik semua itu, hal negatif berdampak pada kehidupan alam. Penambangan, industri, perkebunan, pemukiman serta masih banyak lagi hal yang akan berdampak negatif bagi alam. Kehidupan manusia di era modern saat ini semakin tidak terkendali. Kebutuhan hidup akan semakin banyak, namun sumber daya alam semakin tidak mencukupi untuk kebutuhan hidup manusia. Penambahan populasi akan membuat lahan semakin sempit karena perkembangan pemukiman, perkotaan ataupun berbagai macam perkebunan. Wajah bumi terus berubah semakin memburuk seiring berjalannya waktu.

Dalam kehidupan manusia saat ini yang berhubungan dengan kerusakan alam menjadi daya tarik penulis untuk dijadikan sebuah konsep dalam ide dan divisualkan menjadi karya ilustrasi. Konsep yang diangkat berupa era *antroposen* yaitu pengaruh yang diakibatkan manusia terhadap alam yang jarang diketahui banyak masyarakat dengan penggunaan karakter *antropomorfis* rubah sebagai karakter pemberi pesan untuk manusia.

## 1.2 Rumusan Ide Penciptaan

Dalam penciptaan karya ilustrasi, penulis menggunakan karakter rubah sebagai karakter yang dapat memberikan pesan untuk manusia dan penulis menciptakan kalimat baru yang dapat menghubungkan karakter dari rubah dengan *antroposen*, kalimat yang tercipta adalah *foxpomorfisposen* yaitu gabungan dari tiga kalimat yang dijadikan satu, mengambil dengan cara memotong tiap kalimat yang

ada. *Foxpomorfisposen* adalah gabungan dari kalimat *fox* yaitu bahasa Inggris dari hewan rubah, *pomorfis* yaitu potongan dari kalimat *antropomorfis* dan *posen* yaitu potongan dari kalimat *antroposen*, jika disusun menjadi *foxpomorfis* yang berarti rubah *antropomorfis* dan *antroposen* adalah era manusia, jadi *foxpomorfisposen* adalah rubah antropomorfis dalam era manusia.

Dari pembahasan tentang *antroposen* yaitu dampak negatif yang diakibatkan karena pola kehidupan manusia yang membuat bumi semakin bertambah buruk, dapat dijadikan sebagai rumusan masalah dalam konsep pencitaan karya ilustrasi yaitu bagaimana menuangkan ide kedalam lima karya ilustrasi berpanel berdasarkan *antropomorfis* rubah dalam era manusia?

### 1.3 Orisinalitas

Orisinalitas adalah hal utama dalam pembentukan karya yang akan diciptakan. Orisinalitas digunakan sebagai bukti keaslian di dalam karya serta untuk menunjukkan kekhasan yang dapat ditunjukkan dalam beberapa karya pembandingan. Dalam pembandingan untuk memperlihatkan keasliannya serta kekhasan, penulis akan mengambil dua karya yang secara teknik dan konsep memiliki kemiripan. Karya pembandingan tersebut adalah karya dari seniman Januz Mirallez "*The Ghostly*" dan karya dari Chris Scarborough "*The Anthropocene*".

### 1.3.1 Januz Mirallez



**Gambar 1.1 Karya Januz Mirallez ”The Ghostly”**  
(sumber: [juxtapoz.com](http://juxtapoz.com))

Januz Mirallez adalah seniman ilustrasi yang berasal dari Laguna, Filipina. Keseluruhan karyanya berupa karya ilustrasi yang menggunakan teknik perpaduan antara lukis dengan manipulasi digital foto. Kesamaan yang nampak pada karya milik Januz Mirallez ini adalah dari teknik pembuatan karya. Dalam objek utama diambil dari digital foto dan direspon dengan cat yang nantinya objek digital akan menyatu pada lukis namun tidak menghilangkan kesan digital yang ada. Jika dalam karya ini menggunakan foto sebagai objek digitalnya, maka penulis akan membuat objek digital berupa hasil dari ilustrasi dalam vector ataupun digital 3D.

### 1.3.2 Karya Chris Scarborough



**Gambar 1.2 Karya Chris Scarborough “Untitled” (*The Anthropocene*)**  
(sumber: [pinterest.com](https://www.pinterest.com))

Dalam karya ini, Chris Scarborough menjelaskan bahwa era *antroposen* telah merusak kehidupan alam yang ada. Tumbuh-tumbuhan mati, jumlah hewan semakin berkurang dan bahkan sudah banyak yang punah karena ekosistem yang rusak. Dalam karya yang lain, Chris juga menjelaskan di dalam *antroposen* telah terjadi kehancuran serta perburuan liar. Banyak kemiripan yang ada di dalam karya Chris Scarborough yang berkonsep *antroposen* dengan karya yang penulis ciptakan. Namun yang menjadi pembeda adalah pengambilan karakter, jika Chris mengambil karakter hewan ataupun manusia yang direspon, maka penulis membuat karakter hewan rubah *antropomorfis*.

Dari dua karya pembanding tersebut, penulis ingin membuat karya yang membahas tentang dampak negatif *antroposen* kedalam kanvas dengan teknik

pembuatan berupa perpaduan antara media cetak dan lukis konvensional ataupun sketsa dengan pensil. Sehingga di dalam sebuah karya akan membentuk gambaran dari karakter *antropomorfis* rubah yang sedang melakukan suatu hal yang berhubungan dengan *antroposen*. Penggambaran yang diciptakan berupa efek negatif yang ditimbulkan dari pola hidup manusia terhadap alam yang mengakibatkan rusaknya alam.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penciptaan**

### **1.4.1 Tujuan Penciptaan**

Memberi pengalaman bereksplorasi dalam berkarya bagi penulis.

### **1.4.2 Manfaat Penciptaan**

#### **1.4.2.1 Bagi Penulis**

1. Memahami suatu karya seni secara lebih dan mengembangkan kreatifitas dalam berseni.
2. Mendapat pengalaman dalam suatu penciptaan karya.

#### **1.4.2.2 Bagi Masyarakat**

1. Memberi pandangan kepada masyarakat tentang hubungan manusia dan alam yang ada saat ini.
2. Memberikan informasi kepada masyarakat akan pengaruh negatif pada pola kehidupan masyarakat saat ini.

#### **1.4.2.3 Bagi Universitas Brawijaya**

Dapat menjadikan inspirasi bagi mahasiswa, khususnya bagi mahasiswa Universitas Brawijaya dibidang seni rupa murni dalam penciptaan karya seni.

## BAB II

### KONSEP PENCIPTAAN

#### 2.1 Kajian Sumber Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya, penulis mengambil beberapa karya para seniman yang dapat menginspirasi untuk dijadikan ke dalam referensi mengembangkan ide. Karya yang diambil berupa karya yang berhubungan dengan *antroposen* serta visual yang memiliki kemiripan dari pada konsep penulis.

##### 2.1.1 Karya David Alvarez

David Alvarez adalah seniman yang menghasilkan karya ilustrasi hitam putih, dari semua karyanya berupa figuratif dengan penggambaran hewan yang berinteraksi ataupun menjadi manusia (*antropomorfisme*). Salah satu karyanya yang menggambarkan *antropomorfis* penguin menjelaskan tentang penguin yang ingin bisa terbang seperti burung pada umumnya dengan penggambaran seekor penguin yang sedang duduk melihat buku bergambar awan seakan-akan penguin tersebut berangan-angan untuk bisa terbang.



**Gambar 2.1** Salah satu karya ilustrasi dari David Alvarez yang menggambarkan antropomorfisme  
(sumber: *thisiscolossal.com*)

Pada karya ini, David menggambarkan karakter penguin berbadan manusia serta mengenakan pakaian. Pada karya yang akan penulis ciptakan menggambarkan figur dengan mengambil hewan rubah untuk dijadikan kedalam karakter antropomorfisme.

### 2.1.2 Karya Takashi Murakami

Dekoratif, superflat serta menggunakan warna yang beraneka ragam merupakan ciri khas dari karya Takashi Murakami. Beliau merupakan seniman kontemporer asal Jepang yang menggunakan teknik gabungan cetak dan konvensional dalam pembuatan karyanya. Menariknya karya Takashi Murakami selalu menggunakan warna *candy* yaitu perpaduan beberapa warna yang kontras dalam satu objek.



**Gambar 2.2 Karya Takashi Murakami yang berjudul “727-727”**  
(sumber: [artnet.com](http://artnet.com))

Dalam karya-karyanya, Takashi sangat lihai dalam memadu warna. Latar belakang yang terkesan ramai serta berwarna-warni namun tetap membuat objek utama terlihat jelas. Penulis tertarik dan terinspirasi akan karya-karya dari Takashi yang menggunakan warna kontras dan menarik. Dengan inspirasi karya dari Takashi, penulis akan membuat karya ilustrasi yang akan dipadukan kedalam lukis namun tetap tidak menghilangkan kesan digital ilustrasi cetaknya.

### 2.1.3 Karya Swoon

Swoon adalah seorang seniman mural sekaligus instalasi. Dalam salah satu karya yang berjudul “*Anthropocene Extincion*” adalah karya besar kelimanya. Karya seni tersebut merupakan perpaduan antara seni mural dan instalasi. Dalam karya itu, Swoon membahas dampak kemanusiaan pada lingkungan.



**Gambar 2.3 “*Anthropocene Extincion*” oleh Swoon**  
(sumber: *obeygiant.com*)

Dalam karya ini, Swoon mengambil tema tentang *antroposen* yang sesuai dengan keinginan penulis untuk menciptakan karya bertemakan *antroposen* yang berdampak negatif terhadap lingkungan.

### 2.2 Landasan Penciptaan

Landasan penciptaan merupakan pembahasan tentang landasan teori akan konsep yang diambil dari penulis sebagai dasar proses penciptaan karya seni. Teori yang digunakan penulis dalam menciptakan karya adalah teori ilustrasi sebagai pijakan dalam penciptaan visual di dalam karya dan teori simbol serta teori antroposentrisme sebagai pijakan di dalam konsep karya

### 2.2.1 Ilustrasi

Menurut Santoso (2009), ilustrasi berasal dari kata Latin *illustre* yang artinya menerangkan. Ilustrasi dapat berupa gambar, simbol, relief, atau musik yang bertujuan untuk mengkomunikasikan atau menjelaskan sesuatu.

Ilustrasi memiliki fungsi dan tujuan tertentu di dalam seni rupa untuk menerangkan dan menyampaikan sesuatu di dalam suatu peristiwa. Adapun fungsi-fungsi dari ilustrasi adalah sebagai berikut (Arifin dan Kusrianto, 2009: 70-71).

1. Fungsi Deskriptif. Fungsi deskriptif dari ilustrasi adalah menggantikan uraian mengenai sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang. Ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sehingga dapat lebih cepat dan lebih mudah dipahami.
2. Fungsi Ekspresif. Fungsi ilustrasi dalam memperlihatkan dan menyatakan sesuatu gagasan, perasaan, maksud, situasi ataupun konsep yang abstrak menjadi yang nyata sehingga mudah dipahami.
3. Fungsi Analitis atau Struktural. Ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda ataupun sistem atau proses secara detail, agar lebih mudah dipahami.
4. Fungsi Kualitatif. Fungsi ini sering digunakan untuk membuat daftar, tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, dan simbol.

Dari poin yang ada di atas, visual yang dihasilkan penulis di dalam karya ilustrasi yang ada merupakan ilustrasi yang berfungsi sebagai ilustrasi kualitatif karena pada

setiap visual yang dihasilkan memiliki simbol ataupun pemaknaan dari suatu bentuk dan warna tertentu.

### 2.2.2 Simbol

Pengertian simbol berasal berasal bahasa Yunani *Symboion* dari *Syimbollo* yang berarti kesan. Menurut Soekamto (2001), pengertian simbol adalah sarana atau media untuk membuat dan juga menyampaikan pesan, menyusun sistem epistemologi dan menyangkut soal keyakinan yang dianut. Pengertian simbol tidak akan lepas dari ingatan manusia secara tidak langsung manusia pasti mengetahui apa yang disebut simbol, terkadang simbol diartikan sebagai suatu lambang yang digunakan sebagai penyampai pesan atau keyakinan yang telah dianut dan memiliki makna tertentu. Arti simbol juga sering terbatas pada tanda konvensional, yakni sesuatu yang dibangun oleh masyarakat atau individu dengan arti tertentu yang kurang lebih standar yang disepakati atau dipakai anggota masyarakat tersebut.

### 2.2.3 Antroposentrisme

Antroposentrisme adalah teori yang memandang bahwa manusia merupakan pusat dari system alam semesta. Manusia dan kepentingannya dianggap yang paling menentukan terhadap tatanan ekosistem dan kebijakan yang diambil dalam kaitan dengan alam baik secara langsung maupun tak langsung (Keraf, 2010: 49). Pendapat antroposentrisme diperkuat oleh pemikiran Aristoteles dalam bukunya *The Politics* yang menyatakan bahwa “tumbuhan disiapkan untuk kepentingan binatang dan binatang disediakan untuk kepentingan manusia”. Penguatan terhadap argumentasi antroposentris ini dapat dilihat pada pemahaman Thomas Aquinas, Rene Descartes dan Immanuel Kant yang menganggap bahwa manusia memiliki kedudukan lebih tinggi dan terhormat

dibandingkan dengan makhluk hidup lain karena manusia adalah satu-satunya makhluk yang bebas dan rasional. Paradigma antroposentris ini masih berlaku sampai saat ini sehingga memungkinkan terjadinya kerusakan lingkungan oleh dan untuk kepentingan manusia.

### 2.3 Konsep Pembentukan

Dalam proses pembentukan karya, penulis ingin mengambil karakter *antropomorfis* berupa pengambilan hewan rubah sebagai pengganti manusia. Karakter yang ada akan dijadikan sebagai model dalam setiap karya. Rubah merupakan hewan yang memiliki kemiripan dalam hal pola pikir dengan manusia, jika rubah memiliki akal licik untuk mencari mangsa, manusia memiliki akal licik dalam mengambil sumber daya alam yang tidak ramah lingkungan, hal tersebut sama artinya dengan ketidakpedulian manusia terhadap alam karena manusia hanya menginginkan namun tidak memedulikan.

Setelah proses berbagai sketsa, proses berikutnya yaitu pembuatan karya secara digitalisasi yaitu membuat ilustrasi yang kemudian dicetak kedalam media kanvas dan selanjutnya direspon kembali kedalam lukis serta sketsa menggunakan pensil. Seluruh karya yang ada akan menggambarkan tentang rubah *antropomorfis* yang membahas *antroposen*.. Karya yang dihasilkan berupa karya ilustrasi cetak yang berpadu dengan karya sketsa pensil serta lukis.

Karakter *antropomorfis* rubah yang ada nantinya akan tergambar pada setiap karya, selain untuk membahas hubungan manusia dengan lingkungan dalam sisi negatif, karakter yang tercipta juga akan menjadi karakter khas atau ikon dalam penciptaan karya.

## BAB III

### METODE PENCIPTAAN

#### 3.1 Proses Penciptaan

Dalam menciptakan suatu karya seni, penulis memerlukan suatu metode untuk merincikan proses penciptaan karya seni. Metode yang digunakan penulis yaitu dari metode Herman Von Helmholtz. Metode tersebut menggunakan beberapa tahap dalam berkreasi, menurut beliau (Bastomi 1990: 109-110) proses kreasi melalui tiga tahapan, yaitu:

1. Tahap *saturation* atau saturasi yaitu pengumpulan fakta-fakta, data-data serta sensasi-sansasi yang digunakan oleh alam pikiran sebagai bahan mentah dalam menghasilkan ide-ide baru. Pengalaman dan informasi sangat dibutuhkan agar dapat mempermudah dan melancarkan proses dalam berkreasi.
2. Tahap *incubation* atau inkubasi yaitu tahap pengendapan. Semua data informasi serta pengalaman-pengalaman yang telah terkumpul kemudian diolah dan diperkaya dengan masukan-masukan dari alam prasadar seperti intuisi, semua pengalaman dan pengetahuan yang relevan juga fantasi dan asosiasi.
3. Tahap *illumination* atau iluminasi, jika pada tahap persiapan orang masih mencari-cari dan pada tahap inkubasi orang berada dalam proses dan penyusunan apa yang diperoleh sebelumnya, maka pada tahap ini semuanya telah jelas. Tahap ini adalah tahap akhir dari proses berkreasi yang kemudian mengekspresikan hasilnya.

### 3.1.1 Tahap Saturasi

Era modern saat ini adalah era yang semakin banyak dijumpai permasalahan yang diakibatkan oleh ulah manusia. Penulis tertarik akan pembahasan tentang permasalahan manusia yang berhubungan dengan alam dimana manusia semakin seenaknya mengambil sumber daya alam tanpa mempedulikan kondisi alam. Dari ketertarikan tersebut, penulis mencari bukti serta fakta-fakta yang ada mulai dari lingkungan sekitar hingga buku serta dari internet yang membahas permasalahan manusia dengan alam.



**Gambar 3.1 Sampah plastik yang tidak terolah**  
(sumber: dokumentasi pribadi)



**Gambar 3.2 Asap kendaraan bermotor**

(sumber: dokumentasi pribadi)

Pengalaman penulis ketika hidup selama masa mencari ilmu hingga saat ini sering memperhatikan bahwa masyarakat Indonesia masih kurang peduli dengan lingkungan sendiri. Mulai dari membuang sampah sembarangan, sampah plastik yang dibuang tanpa mengolahnya kembali akan tertimbun di tanah dan tidak dapat terurai sehingga berdampak buruk pada kondisi tanah yang tertutup oleh sampah plastik karena tanah tidak akan mendapatkan cukup udara untuk membuatnya subur. Kesadaran masyarakat membuang sampah pada tempatnya masih sangat kecil, hanya sebagian orang saja yang masih peduli terhadap sampah. Masyarakat sebagian besar cenderung tidak terlalu peduli terhadap lingkungan sekitar, masyarakat menganggap permasalahan seperti sampah hanyalah permasalahan yang sepele. Meskipun sampah yang terkumpul di tempat pembuangan namun tidak terolah, sampah tersebut akan terus tertimbun dan semakin bertambah banyak yang dapat merusak kesuburan tanah dan air. Menurut Kurzgesagt di dalam videonya yang berjudul *"How Humans Are Turning the World into Plastic"* menjelaskan bahwa plastik merupakan bahan yang paling banyak diciptakan manusia untuk

kebutuhan hidup, namun dampak yang dihasilkan dari plastik menjadi permasalahan serius di dalam lingkungan bahkan dapat berdampak buruk bagi kelangsungan hidup manusia. Dari beberapa negara di dunia, Indonesia merupakan salah satu penyumbang sampah plastik terbesar di dunia yang dibuang ke lautan.

Permasalahan berikutnya yang cukup serius adalah tentang kendaraan, kendaraan yang sudah tua dan tidak layak pakai akan mengakibatkan pembakaran bahan bakar yang berlebihan yang dapat mengakibatkan polusi berbahaya, salah satu kendaraan tua yang sering dijumpai di jalanan Indonesia adalah angkutan umum seperti bis. Selain berbahaya untuk dihirup, polusi yang tertimbun di udara tidak akan bisa hilang begitu saja dan akhirnya akan merusak atmosfer. Dalam permasalahan polusi global yang ada selain dari asap kendaraan adalah polusi yang dihasilkan oleh pabrik industri.



**Gambar 3.3 Polusi udara oleh industri**

(sumber: *visiontimes.com*)

Global warming adalah salah satu akibat karena adanya polusi udara, panas matahari tertahan di dalam atmosfer karena adanya gas dari polusi yang tertimbun di udara. Dampak dari meningkatnya  $CO_2$  di atmosfer antara lain meningkatnya suhu permukaan bumi, naiknya permukaan air laut, anomali iklim, timbulnya

berbagai penyakit pada manusia dan hewan. Udara adalah rantai alam teratas, jika udara rusak, kehidupan bumi juga tidak akan berjalan dengan normal.

Hubungan manusia dengan alam tidak akan terlihat jika manusia tidak menyadarinya. Kehidupan manusia yang semakin maju serta kebutuhan yang semakin terpenuhi membuat manusia semakin tidak memperhatikan dan tidak memedulikan lingkungan yang ada, akhirnya lingkungan semakin rusak seiring perkembangan manusia. Kehidupan perkotaan adalah salah satu penyumbang terbesar rusaknya alam.

Pengalaman tentang permasalahan yang ada di lingkungan sekitar membuat penulis semakin ingin mempelajari tentang dampak yang diakibatkan dengan adanya kehidupan manusia di bumi. Dalam proses pencarian ide, penulis menemukan sebuah pembahasan tentang rusaknya hubungan manusia dengan alam. Pembahasan tersebut disebut dengan *antroposen*. Namun *antroposen* sendiri masih belum diketahui masyarakat luas. Ketertarikan inilah yang akhirnya penulis masukkan kedalam ide di dalam penciptaan karya seni rupa agar dapat memberi informasi kepada masyarakat tentang hubungan manusia dengan lingkungan yang ada saat ini.

### 3.1.2 Tahap Inkubasi

Setelah pencarian ide dalam fakta-fakta yang ada, tahap berikutnya yaitu mengendapkan semua ide yang didapat untuk kemudian dikembangkan serta dikolaburasikan bersama dengan imajinasi. Dalam tahap ini penulis mencari referensi dari berbagai sumber tentang karya yang berhubungan dengan *antroposen* dari segi teknik, visual hingga konsep agar dapat mengembangkan imajinasi serta

gambaran tentang era tersebut dan dapat masuk kedalam permasalahan yang ada agar dapat lebih mendalami serta memahaminya.

*Antroposen* adalah era dimana bumi bergerak karena terpengaruh kehidupan manusia, bumi sudah tidak bergerak secara alami. Jadi kehidupan manusia adalah masalah utama dari rusaknya ekosistem alam. Dari situlah alasan dinamainya *antroposen* muncul atau yang artinya adalah era manusia. Dalam penciptaan karya agar berbeda dari karya lain, penulis memiliki ide untuk mengubah karakter dalam karya lukis berupa hewan yang menggantikan manusia.



**Bagan 3.1 Proses pembuatan konsep karakter**  
(sumber: *printerest.com*, dokumentasi pribadi)

Alasan mengambil karakter hewan karena beberapa hewan memiliki pemikiran yang sama seperti manusia. Hewan yang digunakan untuk dimasukkan kedalam

karya seni di sini yaitu hewan rubah karena hewan tersebut memiliki sifat yang hampir serupa dengan manusia jika dipandang dalam sisi negatif. Akal licik pada rubah dapat dihubungkan dengan sifat manusia yang licik dalam hal mengambil sumber daya alam tanpa memikirkan efek negatif yang timbul. Dalam pembuatan karya, penulis ingin menggabungkan hewan rubah dengan manusia menjadi satu kesatuan yang akhirnya menjadi karakter antropomorfisme. Karakter yang tercipta berupa karakter kartun dengan visual yang terinspirasi dari karakter manga.

### 3.1.3 Tahap Iluminasi

Tahap berikutnya setelah semua ide tersusun adalah menuangkan semua ide yang telah diperoleh kedalam karya. Dalam pembuatan karya memerlukan beberapa tahap diantaranya dimulai dari pengumpulan sketsa awal hingga menemukan suatu gambaran yang sesuai kemudian dikembangkan kedalam digital dan hasil akhir berupa cetak dan direspon kembali ke dalam lukis.

#### 3.1.3.1 Alat dan Bahan

##### 3.1.3.1.1 Pensil



**Gambar 3.4 Pensil**

(sumber: dokumentasi pribadi)

Pensil digunakan sebagai sket awal sebelum proses lukis dan juga untuk proses sketsa akhir pada bagian karya ataupun panel sketsa. Pensil yang dipakai adalah pensil Steadler 2B dan Steadler 8B, untuk Steadler 2B digunakan untuk sketsa awal sedangkan Steadler 8B digunakan untuk pembuatan karya sketsa akhir.

Perbedaan dari kedua jenis pensil tersebut adalah dari ketebalan. Pensil 2B memiliki ketebalan *standart* yang biasa digunakan sebagai sket pada media kertas sedangkan pensil 8B yang memiliki ketebalan kuat dan pekat yang dapat digunakan dalam proses pembuatan karya sketsa di dalam media kanvas.

#### 3.1.3.1.2 Cat



**Gambar 3.5 Cat**  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Media utama dalam pembuatan lukis warna adalah cat. Cat dalam pembuatan karya lukis memiliki beraneka ragam jenis dan warna. Dalam pembuatan karya, penulis menggunakan cat *acrylic* dengan mengambil warna dasar yaitu merah, kuning dan biru serta hitam dan putih, warna tersebut adalah dasar dari pembuatan karya lukis yang dapat menciptakan berbagai warna dengan cara mencampurnya sesuai kebutuhan.

#### 3.1.3.1.3 Kuas



**Gambar 3.6 Kuas**  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Kuas adalah alat bantu untuk menuangkan cat ke dalam media lukis, kuas sudah tidak asing bagi seorang pelukis karena kuas termasuk alat pokok setelah cat. Tidak ada yang spesial dari kuas, hanya masalah ukuran dan kualitas. Dalam pembuatan karya, penulis menggunakan kuas biasa yang memiliki tiga ukuran untuk mempermudah proses pengecatan pada media kanvas.

#### 3.1.3.1.4 *Hardware* (Perangkat Keras)

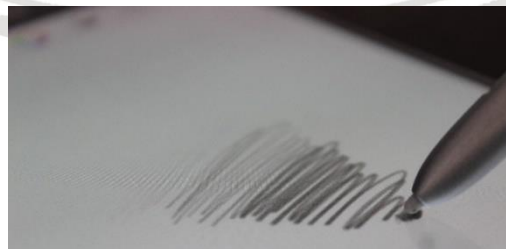
##### 3.1.3.1.4.1 *Smartphone* Berfitur Pen Tablet



**Gambar 3.7 *Smartphone* Samsung Galaxy Note 5 sebagai pengganti pen tablet**

(sumber: dokumentasi pribadi)

Dalam pembuatan karya digital saat ini, tablet adalah alat yang cukup penting untuk mempermudah proses pembuatan. Dalam proses pembuatan karya dua dimensi, penulis menggunakan Samsung Galaxy Note 5 yaitu *smartphone* yang memiliki fitur sama dengan pen tablet yang ada pada perangkat komputer.



**Gambar 3.8 Sensor tekanan yang ada pada Samsung Galaxy Note 5**

(sumber: dokumentasi pribadi)

Samsung Galaxy Note 5 memiliki pen yang sama seperti pen tablet yang memiliki sensor tekanan sebagai simulasi untuk membuat pen tersebut seolah-olah seperti pensil pada umumnya. Kelebihan dari *smartphone* ini, penulis dapat membuat karya dimanapun tanpa perlu terhubung dengan komputer serta dalam pembuatan karya, penulis dapat mengetahui secara langsung posisi dan letak yang harus digores karena dalam proses penggambaran dikerjakan langsung pada layar.

#### 3.1.3.1.4.2 Laptop

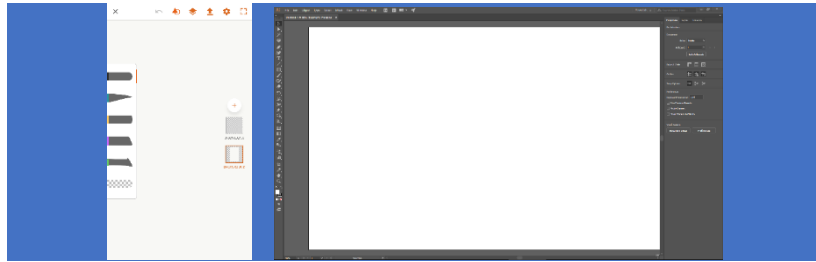


**Gambar 3.9 Laptop DELL Inspiron 15 7567**  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Laptop atau komputer jinjing merupakan perangkat yang berperan penting dalam pembuatan karya digital. Laptop yang digunakan penulis adalah laptop DELL Inspiron 15 7567 yang termasuk laptop pilihan untuk digunakan dalam pembuatan karya digital 3D karena laptop tersebut memiliki spesifikasi yang cukup mumpuni dengan menggunakan kartu grafis nvidia GTX 1050 yang merupakan *standart* minimum dalam proses pembuatan digital 3D, selain itu juga memiliki sistem pendingin yang bagus sehingga dalam proses *rendering* digital 3D yang memakan waktu berjam-jam akan tetap membuat suhu laptop stabil dan untuk menghindari *overheat* atau panas berlebih yang dapat merusak laptop.

### 3.1.3.1.5 Software (Perangkat Lunak)

#### 3.1.3.1.5.1 Adobe Illustratror CC

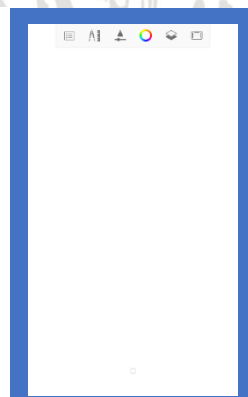


**Gambar 3.10 Adobe Illustrator Draw (kiri) dan Adobe Illustratos CC (kanan)**

(sumber: dokumentasi pribadi)

Selain perangkat keras, bahan yang diperlukan dalam pembuatan karya digital adalah perangkat lunak atau *software*. Dalam pembuatan karya digital dua dimensi yang sering digunakan dan merupakan *standart* dari para ilustrator digital adalah perangkat lunak yang diciptakan oleh perusahaan Adobe dan perangkat tersebut bernama Adobe Illustrator. Seiring perkembangan teknologi, *smartphone* saat ini merupakan alat alternatif pengganti komputer yang sangat praktis sehingga Adobe menciptakan Adobe Illustrator versi *mobile* yang bernama Adobe Illustrator Draw.

#### 3.1.3.1.5.2 Autodesk SketchBook

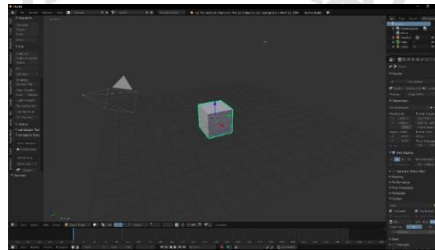


**Gambar 3.11 Autodesk SketchBook versi *mobile***

(sumber: dokumentasi pribadi)

Autodesk Sketchbook yang penulis pakai adalah versi *mobile*. Fungsi dari *software* ini adalah untuk sket awal pembuatan objek maupun karakter 2D. Sama halnya dengan sket pada kertas, namun di dalam sket digital membuat sket dapat langsung dipindah dan ditimpa dengan vektor menggunakan Adobe Illustrator. Berbeda dengan sket pada kertas yang harus melalui tahap pengambilan gambar dengan cara foto ataupun scan gambar, dan yang sering terjadi jika menggunakan sket pada kertas yang akan dimasukkan kedalam komputer, hasil gambar akan terdistorsi karena sudut pada proses pengambilan gambar yang tidak tepat.

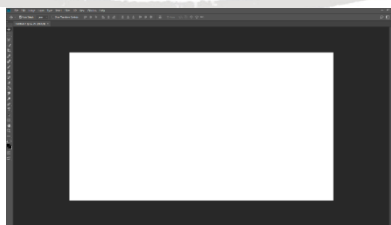
#### 3.1.3.1.5.3 Blender 2.79



**Gambar 3.12 Blender 2.79**  
(sumber: dokumentasi pribadi)

*Software* satu ini adalah *software* utama penulis untuk menciptakan karya digital 3D. *Software* ini merupakan *software open source* atau *software* yang tidak terikat oleh lisensi, jadi hasil dari suatu karya yang ada dapat dengan bebas digunakan tanpa memikirkan hak cipta dari perusahaan pembuat *software*.

#### 3.1.3.1.5.4 Adobe Photoshop CC



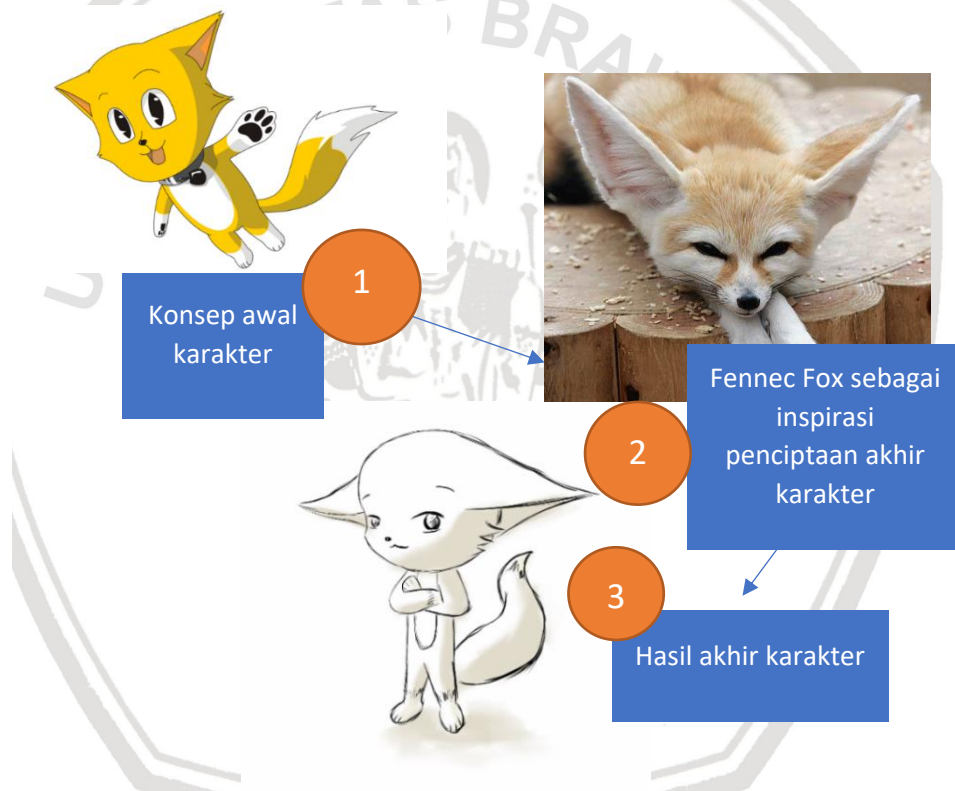
**Gambar 3.13 Adobe Photoshop CC**  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Dalam pembuatan karya berupa panel diperlukan komposisi agar karya yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diinginkan. Untuk mempermudah dalam melakukan proses komposisi, penulis menggunakan Adobe Photoshop CC dalam proses akhir sebelum cetak.

### 3.1.3.2 Proses Pembentukan

#### 3.1.3.2.1 Penciptaan Karakter

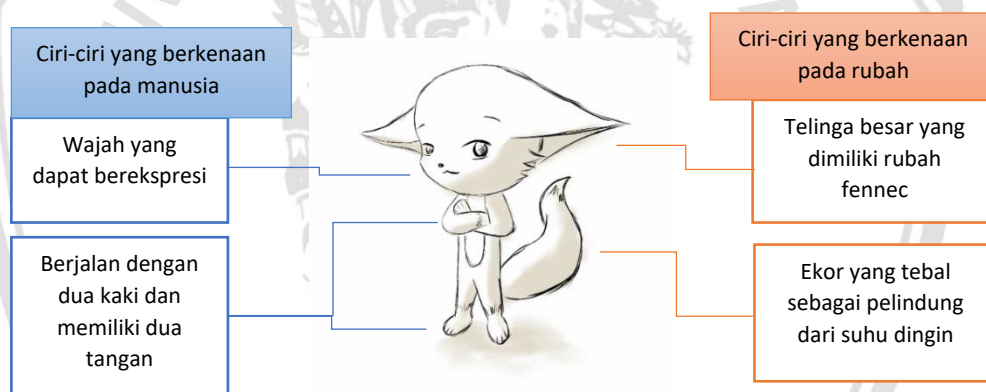
Berikut adalah proses penciptaan karakter dari konsep awal ke proses akhir kedalam karya:



**Bagan 3.2 Perubahan dari konsep ke sketsa hasil akhir**  
(sumber: *a-z-animals.com*, dokumentasi pribadi)

Konsep awal dari karakter yang terbentuk berasal dari hewan rubah dengan telinga kecil dan mata yang sangat besar, selain terpengaruh oleh *manga*, karakter

terdahulu masih mengambil karakter hewan berupa rubah pada umumnya, namun karena dirasa karakter tersebut sudah sangat banyak digunakan, akhirnya penulis membuat telinga karakter menjadi lebih panjang dan lebar yang dapat diartikan sebagai karakter pendengar dan suka berinteraksi dan jika dihubungkan dengan manusia adalah makhluk sosial dan bentuk yang sesuai dengan karakter rubah fennec dengan sedikit perubahan pada posisi telinga yaitu lebih mengarah kesamping dari pada keatas agar diharap dapat menjadi ikon tersendiri. Selain pada bagian telinga, perubahan yang terjadi yaitu pada bagian mata yang jauh lebih kecil agar sesuai dengan komposisi wajah yang ada. Ciri-ciri yang terlihat di dalam karakter yang terinspirasi dari *manga* selain memiliki mata yang besar yaitu deformasi karakter yang membuatnya lebih sederhana dengan pewarnaan flat.

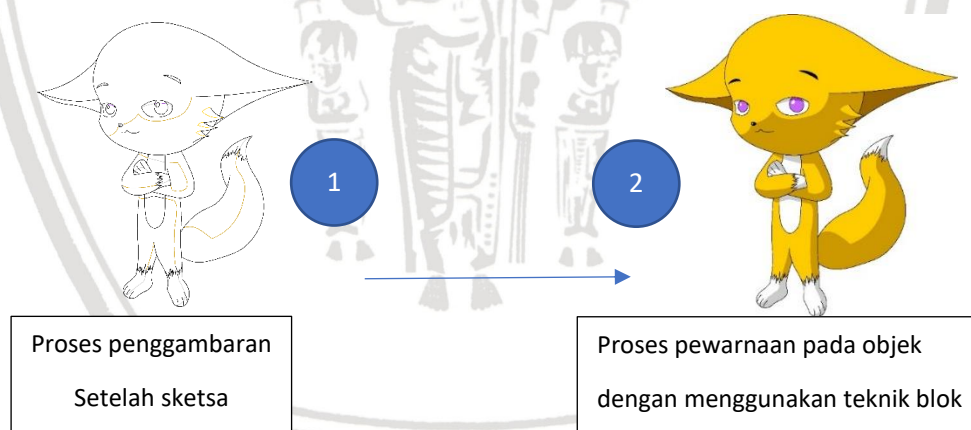


**Bagan 3.3 Sketsa *antropomorfis* rubah fennec**  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Warna tubuh karakter yang digunakan adalah warna yang menyesuaikan dengan rubah fennec yaitu oranye kecokelatan namun dibuat lebih cerah agar karakter terlihat lebih menarik, sedangkan warna mata yang dipilih merupakan warna ungu yaitu warna yang jarang ditemukan di alam sehingga dapat diartikan bahwa ungu

merupakan warna imajinatif dan juga misterius yang sesuai dengan ciri dari karakter yang tercipta.

Alasan penulis mengambil bentuk dari karakter *manga* karena dalam karakter *manga* dua dimensi ini memiliki bentuk karakter yang dapat dengan mudah dipahami karena bentuk dari karakter yang sederhana. Hasil setelah sket kemudian karakter tersebut diolah kedalam digital menggunakan *software* Adobe Illustrator. *Software* tersebut adalah *software* berbasis *vector* yang banyak digunakan para desainer untuk membuat berbagai macam desain. Dalam proses digital, gambar sket sebelumnya dimasukkan kedalam Adobe Illustrator yang kemudian memperbaiki garis-garis yang ada, sket yang ada berfungsi sebagai garis bantu untuk menggambar di dalam *software* tersebut. Setelah proses penggambaran digital selesai, berikutnya memberi garis untuk memisahkan dua warna antara warna utama dan bayangan, kemudian diberikan warna dengan teknik blok.



**Bagan 3.4 Tahap pembuatan karakter 2D setelah sketsa**  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Selain pada visual dua dimensi, karakter *antropomorfis* rubah pada karya juga berupa tiga dimensi cetak. Yang dimaksud 3D disini adalah karakter yang dibuat dengan *software* 3D, bukan 3D dalam arti karya patung atau karya-karya

yang dapat dilihat diberbagai sudut. Untuk *software* pembuatan karakter 3D yang dipakai adalah *software* yang bernama Blender.

Untuk menciptakan karakter 3D, hal pertama yang dibutuhkan yaitu penguasaan dalam pemahaman bentuk, ruang dan bangun karena 3D adalah sebutan objek yang memiliki ruang bervolume, objek yang memiliki tiga titik yaitu X, Y, Z dimana X dan Y adalah garis horizontal sedangkan Z adalah garis vertikal. Meski demikian, pembuatan karakter 3D tidak memerlukan keahlian secara khusus namun yang diperlukan adalah ketelatenan yang tinggi dalam pembuatannya. Dalam *software* 3D terdapat beberapa pengertian yang wajib dipahami, salah satunya adalah *polygon*. *Polygon* merupakan objek yang tersusun oleh garis yang membentuk segi tiga, segi empat dan seterusnya. Semakin banyak *polygon* yang tersusun, maka semakin detail pula objek yang akan dihasilkan. Dalam *polygon* digital 3D dibagi menjadi dua jenis, diantaranya *lowpoly* yaitu objek yang memiliki *polygon* yang benar-benar sedikit dan *highpoly* yaitu objek yang memiliki *polygon* yang sangat padat. Pada *lowpoly* biasanya digunakan untuk karakter atau objek berupa kartun yang memiliki visual sederhana. Dalam *lowpoly* juga banyak digunakan pada industri game untuk menciptakan suatu objek yang dapat digunakan di dalam *realtime render*, sedangkan *highpoly* digunakan untuk membuat objek realis. Pada karakter yang penulis ciptakan di dalam 3D merupakan karakter *lowpoly*. Karakter yang dibuat dengan *polygon* minimal akan semakin mempermudah proses pembuatan serta mempercepat pengerjaan. Selain proses

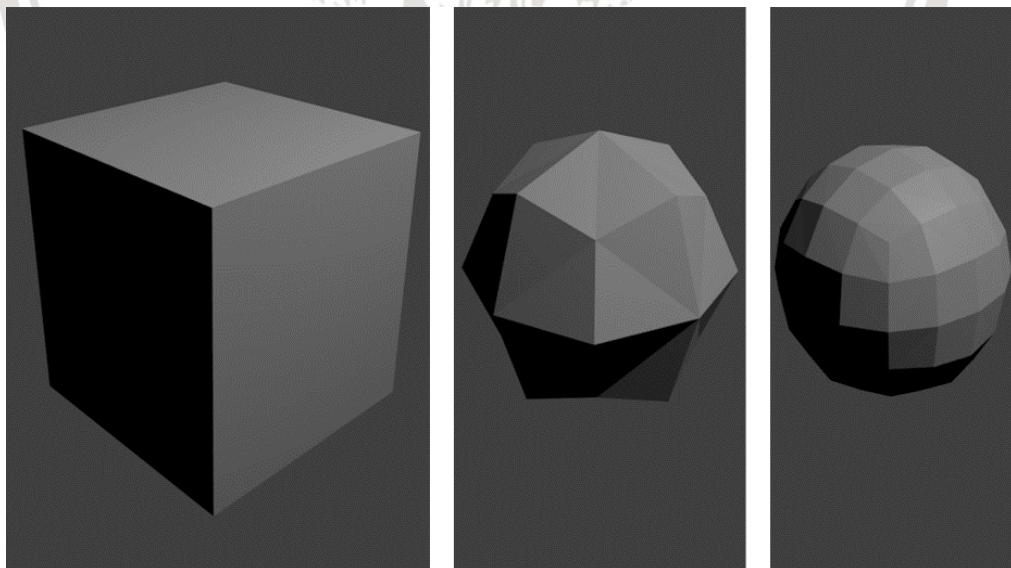
pembuatannya lebih mudah, *lowpoly* juga akan meringankan proses *rendering* atau proses menghasilkan gambar pada komputer.



**Gambar 3.14 Hasil karakter 3D**  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Proses pembuatan karakter 3D cukup rumit, selain membutuhkan waktu, pembuatan karakter 3D di dalam *software* membutuhkan spesifikasi komputer yang cukup untuk menjalankannya. Namun dibalik itu, 3D memiliki kelebihan dibandingkan dengan membuat karakter 2D. Salah satu kelebihan yang tidak dapat dijumpai di dalam *software* 2D adalah proses pembuatan pose atau pergerakan karakter. Jika *software* 2D harus menggambar ulang untuk membuat karakter dengan pose dan sudut pandang yang berbeda dari sebelumnya, *software* 3D hanya perlu menggerakkan karakter sesuai kebutuhan dan dapat terus menerus membuat pose yang berbeda tanpa menciptakan ulang karakter layaknya menggerakkan sebuah boneka.

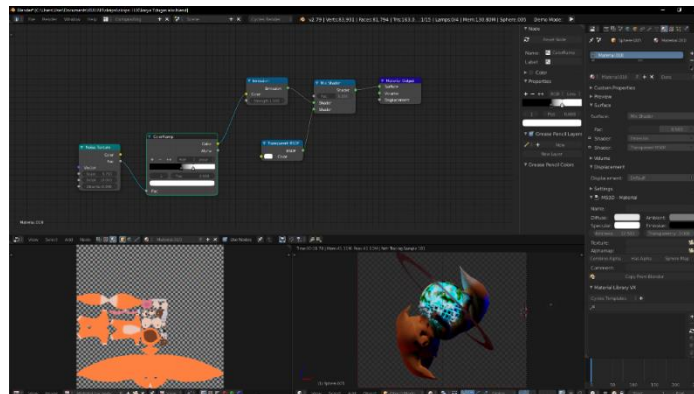
Dalam pembuatan karakter 3D *lowpoly* selain memiliki kelebihan yang dapat mempermudah dan mempercepat pengejaan, *lowpoly* juga memiliki kelemahan, salah satu kelemahan dari hasil karakter *lowpoly* adalah objek yang tidak terlalu terlihat atau tidak jelas karena tidak memiliki cukup *polygon* untuk membuat suatu bentuk sehingga hasil dari karakter *lowpoly* membutuhkan suatu fitur tambahan agar dapat membuat hasil karakter lebih terlihat dan lebih halus. Fitur yang wajib digunakan adalah *subdivision surface* atau yang biasa disingkat *subsurf*. Fitur tersebut merupakan fitur untuk melipat gandakan jumlah *polygon* dan menghaluskannya secara otomatis. Bagian terpenting dari fitur *subdivision surface* merupakan implementasi sebagai pengubah jadi tidak terlalu pusing untuk mengubah geometri yang berjumlah banyak ketika menggunakannya (Gumster, 2015: 133). Namun dalam karakter *lowpoly* ada beberapa kekurangan yang tidak bisa dihindari, salah satunya adalah rusaknya karakter jika digerakkan dengan pose yang berlebih meski menggunakan fitur *subsurf*.



**Gambar 3.15 Perbandingan objek tanpa *subsurf* (kiri), *subsurf* 1x (tengah) dan *subsurf* 2x (kanan)**  
(sumber: dokumentasi pribadi)

### 3.1.3.2.2 Penggabungan Objek

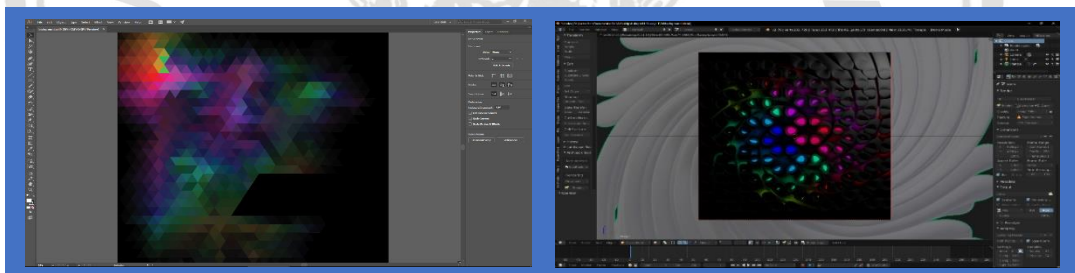
**Gambar 3.16** Proses pembuatan objek dan komposisi 3D dengan *software*



#### **Blender 2.79**

(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah tahap pembuatan karakter serta pose dan sudut pengambilan gambar selesai, tahap selanjutnya adalah membuat objek tambahan dan gambar latar.

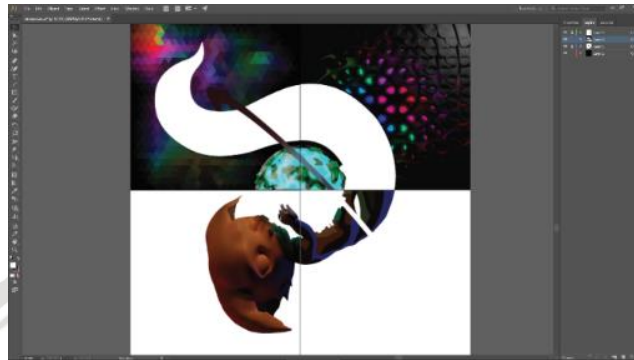


**Gambar 3.17** Proses pembuatan gambar latar 2D dengan *software* Adobe Illustrator CC (kiri) dan 3D dengan *software* Blender 2.79a (kanan)

(sumber: dokumentasi pribadi)

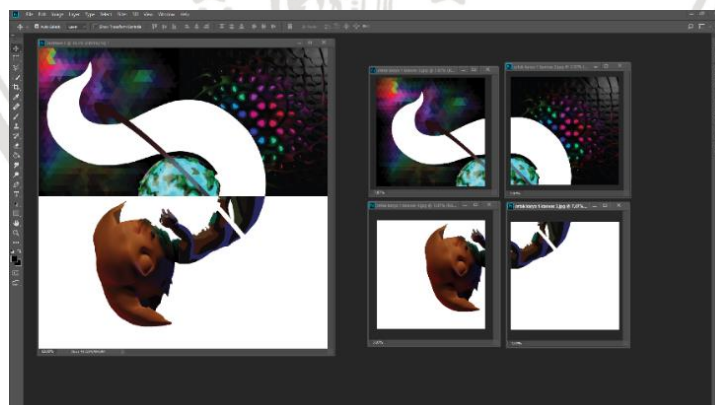
Gambar latar yang dibuat disesuaikan dengan objek yang ada, dalam beberapa panel pada karya, latar dan objek menggunakan media yang sama misalnya pada objek utama menggunakan media lukis dan latar juga menggunakan lukis, namun ada beberapa panel karya yang mengkombinasikan beberapa media mulai dari sket pensil, lukis, digital 2D hingga digital 3D. Untuk media kombinasi, hal pertama yang penulis lakukan adalah membuat objek 2D ataupun 3D di dalam komputer.

Dalam penciptaan objek ada beberapa panel karya yang menggunakan cara menimpa hasil dari 3D kedalam 2D untuk mempermudah proses *editing*. Setelah proses pembuatan objek dan latar selesai, berikutnya membuat ruang kosong untuk proses sketsa ataupun lukis.



**Gambar 3.18 Proses Penggabungan objek 3D, 2D dan latar serta memberi ruang kosong dengan *software* Adobe Illustrator**  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah semuanya selesai, tahap berikutnya membuat komposisi untuk membuat karya menjadi beberapa panel yang telah disesuaikan dengan menggunakan Adobe Photoshop CC dan kemudian hasil dicetak menggunakan kanvas dan selanjutnya mengisi ruang kosong yang telah dibuat sebelumnya dengan media sketsa ataupun lukis.

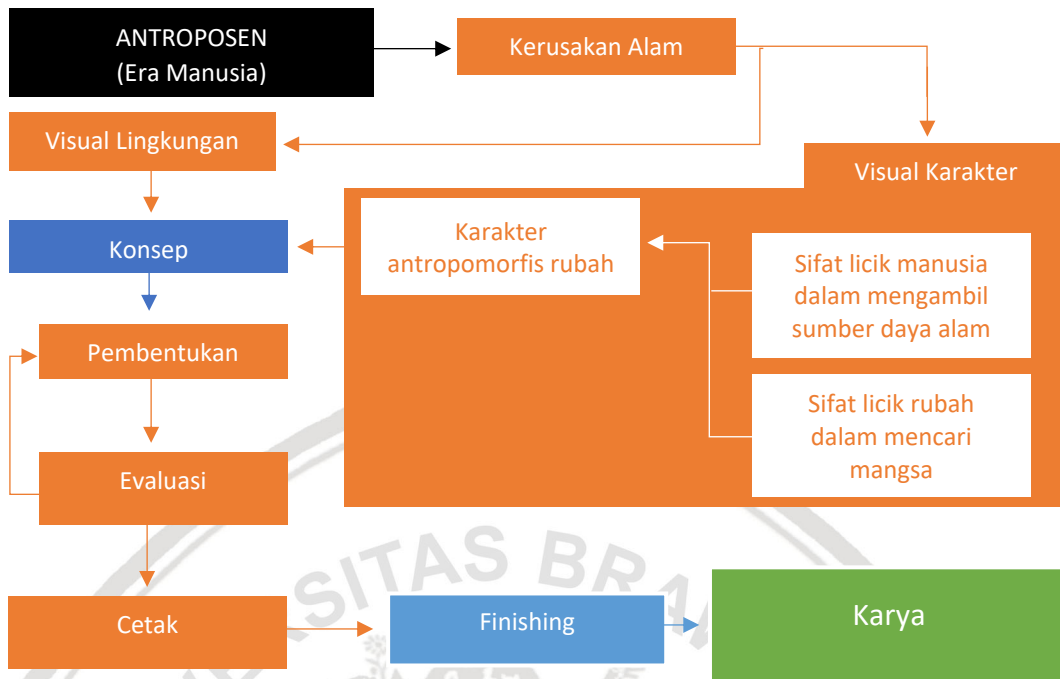


**Gambar 3.19 Proses komposisi dalam pembagian panel dengan *software* Adobe Photoshop CC**  
(sumber: dokumentasi pribadi)

### 3.2 Evaluasi

Dalam proses penciptaan karya panel dengan kombinasi perlu dipertimbangkan oleh penulis karena proses yang cukup rumit untuk membagi bagian digital dan konvensional. Dalam rendering 3D yang memerlukan waktu yang cukup lama untuk membuat satu gambar, proses *rendering* 3D memerlukan setidaknya 2 hingga 4 jam untuk satu kali proses, jadi jika terjadi kesalahan atau ketidaksesuaian pada hasil *render*, maka proses *render* harus diulang kembali. Permasalahan yang sering terjadi pada penciptaan karya digital adalah warna yang tercetak berbeda dengan warna yang ada di dalam layar komputer, hal ini menjadi kesulitan tersendiri bagi penulis dalam penciptaan karya, hal yang berpengaruh terhadap perbedaan dari hasil karya cetak yang paling mendasar adalah layar laptop yang penulis gunakan merupakan layar dengan tingkat akurasi untuk *standart* desain yaitu *sRGB* masih sangat lemah bahkan bisa dikatakan sangat jauh dari *standart RGB*. Untuk mengatasi hal tersebut penulis perlu menyesuaikan pewarnaan yang ada pada layar komputer, salah satunya dengan memindah hasil karya kedalam *smartphone* karena hanya *smartphone* memiliki tingkat akurasi warna *sRGB* yang tinggi bahkan mencapai akurasi Adobe *RGB* yaitu *standart* di atas *sRGB*, namun kekurangannya yaitu pengulangan pembuatan karya jika hasil warna yang tidak sesuai.

### 3.3 Skema Penciptaan



**Bagan 3.5 Skema Penciptaan**  
(sumber: dokumentasi pribadi)

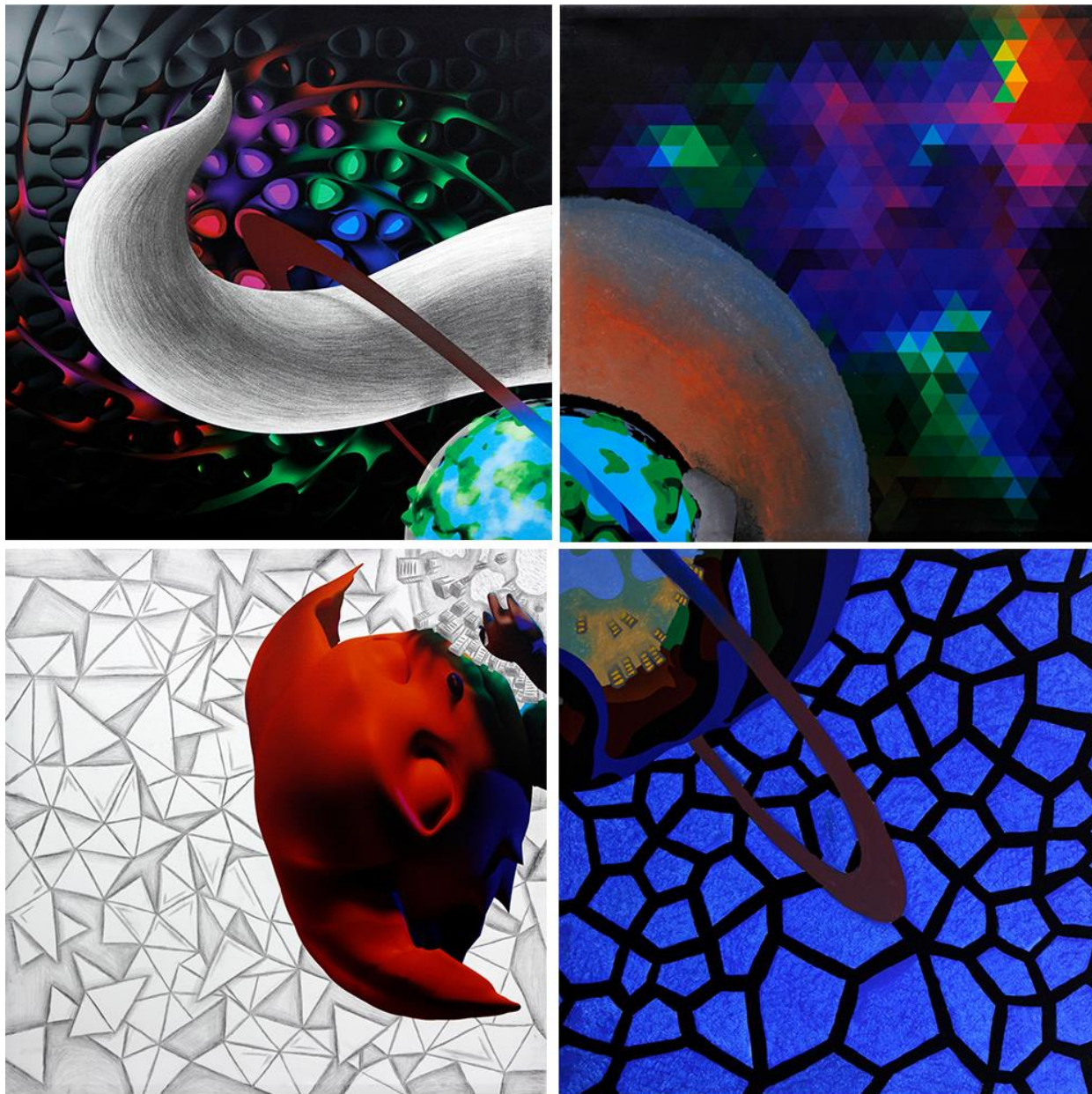
## BAB IV

### PEMBAHASAN KARYA

#### 4.1 *FOXPOMORFISPOSEN*

*Antropomorfis* rubah sebagai pengganti dari karakter manusia kedalam model pada lima karya berpanel merupakan suatu alasan tersendiri yang dapat dijadikan sebagai karakter penghubung kepada manusia. *Antropomorfis* rubah yang tercipta merupakan karakter pemberi informasi tentang permasalahan yang terjadi antara hubungan manusia dengan lingkungan yang ada. *Antropomorfis* rubah berasal dari wujud salah satu jenis rubah yaitu fennec yang memiliki ciri bertelinga panjang dan lebar sebagai pengenaan dari karakter manusia yaitu pendengar dan suka bersosialisasi. Perubahan karakter dari hewan menuju *antropomorfis* atau pendekatan kedalam bentuk manusia merupakan jembatan penghubung antara manusia dan rubah sebagai karakter pengganti dari manusia di dalam era manusia. Seperti pola pikir manusia yang lebih memahami sisi negatif dari manusia lain adalah alasan lahirnya *antropomorfis* rubah di dalam setiap karya yang tercipta ini. Kesamaan sifat rubah dengan manusia dalam kelicikannya memburu mangsa dan mengambil sumber daya alam merupakan gambaran eratnya hubungan sisi negatif dari kedua makhluk. Panel dan media yang berbeda merupakan penggambaran dari masing-masing pengertian dalam era manusia.

#### 4.1.1 Karya 1



**Gambar 4.1 Nonsense**

Media: Cetak, pensil, akrilik di atas kanvas

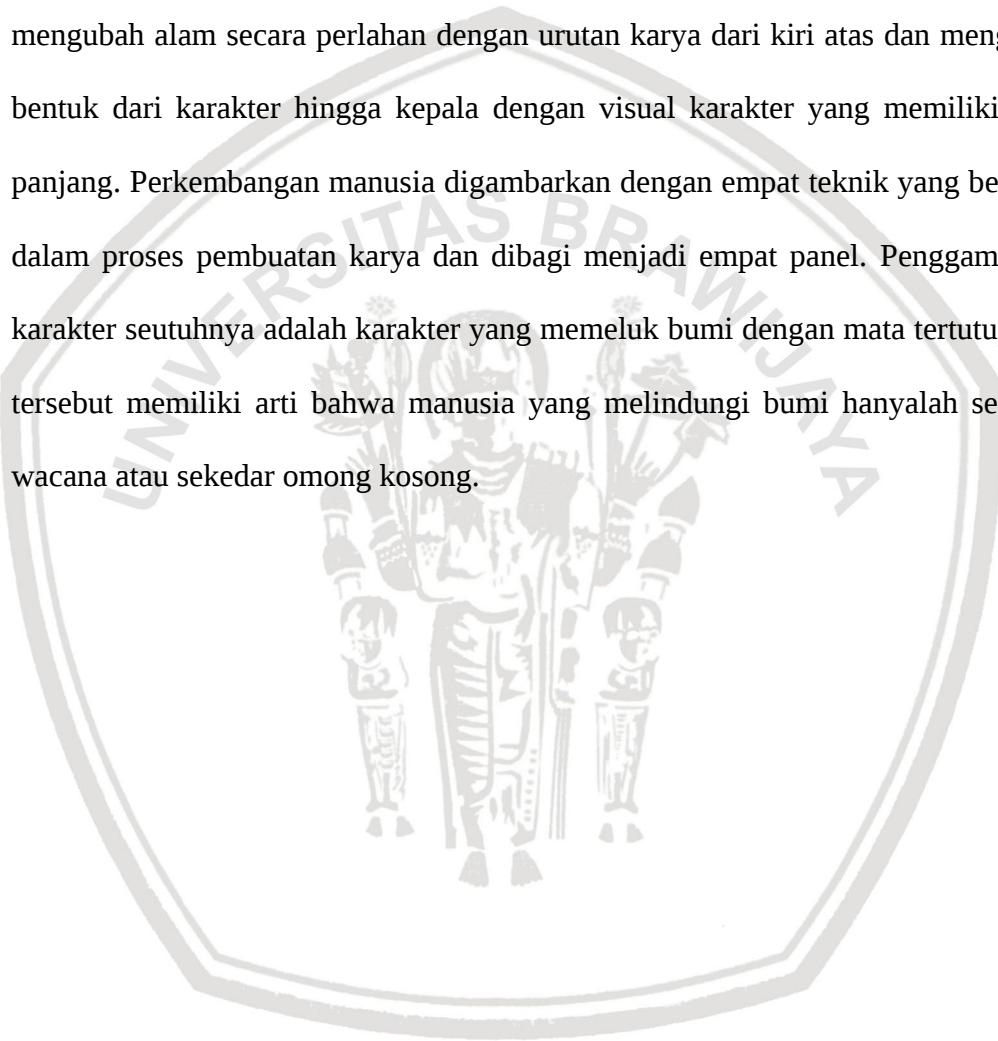
Ukuran: @75\*75cm 4 panel

Tahun: 2018

(sumber: dokumentasi pribadi)

## DESKRIPSI

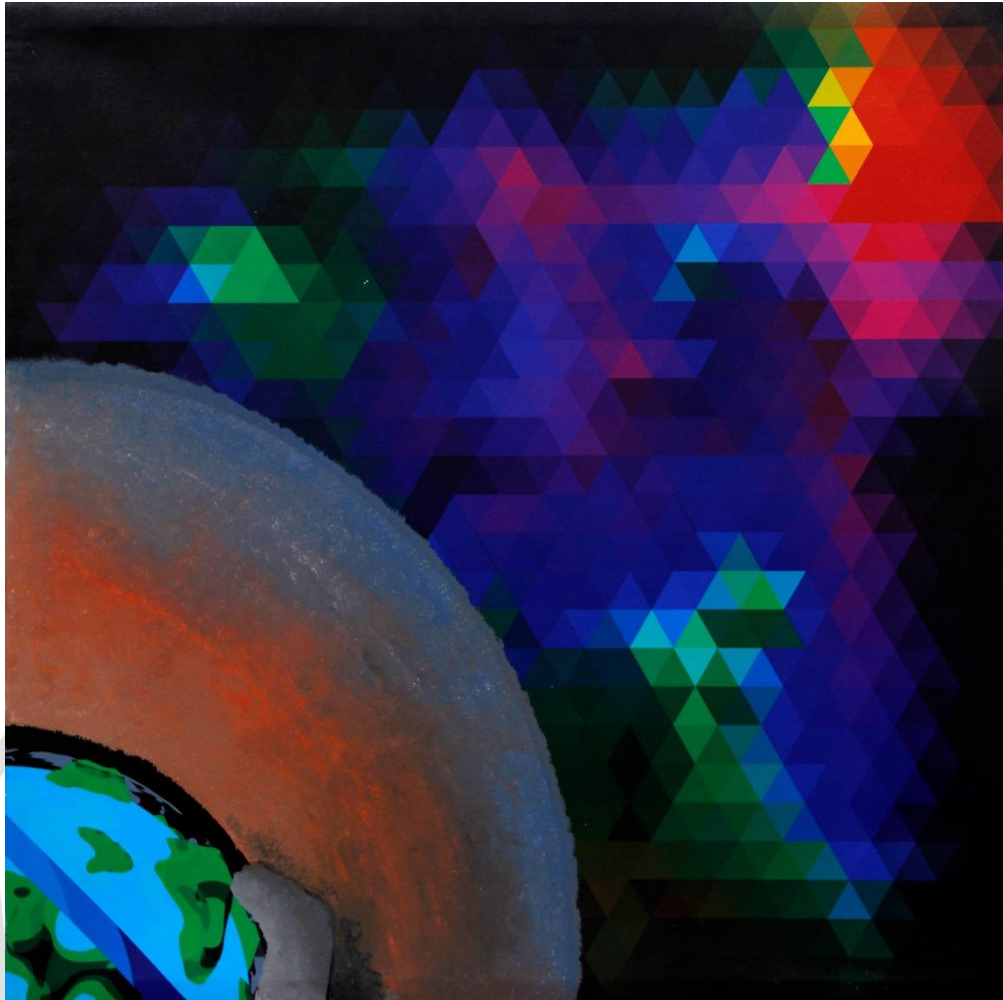
Karya pertama yang berjudul “*Nonsense*” merupakan karya pengantar dari lima karya yang ada. Karya pertama ini merupakan penggambaran dari proses perjalanan manusia di dalam perkembangan kehidupannya yang semakin mengubah alam secara perlahan dengan urutan karya dari kiri atas dan mengikuti bentuk dari karakter hingga kepala dengan visual karakter yang memiliki ekor panjang. Perkembangan manusia digambarkan dengan empat teknik yang berbeda dalam proses pembuatan karya dan dibagi menjadi empat panel. Penggambaran karakter seutuhnya adalah karakter yang memeluk bumi dengan mata tertutup, hal tersebut memiliki arti bahwa manusia yang melindungi bumi hanyalah sekedar wacana atau sekedar omong kosong.





**Gambar 4.2 Nonsense panel 1**  
Media: Cetak, pensil di atas kanvas  
Ukuran: 75\*75cm  
(sumber dokumentasi pribadi)

Panel pertama digambarkan sebagai manusia primitif dengan kehidupan yang masih tidak mempengaruhi alam dengan teknik penggambaran pada visual ekor karakter menggunakan pensil karena pensil merupakan bahan yang ramah lingkungan, sedangkan untuk gambar latar serta objek planet menggunakan media cetak dengan visual digital tiga dimensi berbentuk organik dan berwarna-warni yang berarti lingkungan yang masih alami.



**Gambar 4.3 Nonsense panel 2**  
Media: Cetak, akrilik di atas kanvas  
Ukuran: 75\*75cm  
(sumber dokumentasi pribadi)

Panel kedua digambarkan terusan dari ekor karakter menggunakan cat yang berarti manusia sudah mulai memanfaatkan alam namun masih dalam volume kecil dan pada penggambarannya menggunakan cat yang berarti cat adalah bahan cair yang dapat mencemari lingkungan meskipun tidak terlalu berpengaruh terhadap lingkungan, pada gambar latar dan objek planet divisualkan dalam cetak dua dimensi berwarna-warni berbentuk segitiga dinamis yang berarti lingkungan yang alami namun sudah mulai berubah karena pengaruh dari kehidupan manusia.



**Gambar 4.4 Nonsense panel 3**  
Media: Cetak, akrilik di atas kanvas  
Ukuran: 75\*75cm  
(sumber dokumentasi pribadi)

Pada panel ketiga, badan karakter digambarkan dengan ilustrasi dua dimensi yang dapat diartikan sebagai manusia yang mulai memanfaatkan alam dalam volume besar karena dalam teknik pembuatan karya digital diperlukan komputer dan komputer itu sendiri diciptakan material yang berasal dari material tambang, kemudian pada visual latar dan objek planet menggambarkan lingkungan yang mulai rusak dengan penggambaran planet yang memiliki bangunan gedung dan latar menggunakan lukis berwarna biru yang diartikan sebagai warna dingin dan berbentuk segi lima yang tidak stabil.



**Gambar 4.5 Nonsense panel 4**

Media: Cetak, pensil di atas kanvas

Ukuran: 75\*75cm

(sumber: dokumentasi pribadi)

Panel keempat digambarkan dengan kepala karakter tiga dimensi yang dapat diartikan sebagai manusia yang telah “mengendalikan” alam karena kehidupan manusia sangat berpengaruh terhadap alam, dalam proses pembuatan karakter tiga dimensi dibuat di dalam komputer yang membutuhkan perangkat dengan spesifikasi tinggi, maka dari itu bahan material yang ada pada komputer juga semakin padat dan semua itu berasal dari material tambang, sedangkan pada visual latar dan objek planet menggunakan pensil abu-abu dengan bentuk segi tiga yang tidak dinamis berarti kesuraman yang terjadi pada lingkungan.

#### 4.1.2 Karya 2



**Gambar 4.6 *The Psychopath***

Media: Cetak, pensil, akrilik di atas kanvas

Ukuran: @75\*150cm 3 panel

Tahun: 2018

(sumber: dokumentasi pribadi)

## DESKRIPSI

Pola pikir manusia yang semakin maju dan tidak sadar akan perubahan alam yang diakibatkan oleh kehidupan manusia itu sendiri adalah konsep yang ada pada karya kedua. Karya yang berjudul “*The Psychopath*” merupakan karya tiga panel yang memiliki arti sebagai manusia *psychopath* yaitu manusia yang tidak memiliki perasaan terhadap apapun, manusia yang seakan tidak memiliki naluri dan dengan mudah membunuh sesama tanpa merasa bersalah. Sifat tersebut sama halnya diibaratkan manusia yang tidak memiliki perasaan terhadap alam yang telah memberikan segalanya untuk kehidupan manusia, alam yang telah menyimpan segala kekayaan yang ada dihabiskan secara perlahan demi kehidupan manusia. Ketiga panel yang ada merupakan penggambaran dari perkembangan manusia yang memanfaatkan sedikit dari alam hingga manusia yang mulai menguras sumber daya alam yang ada. Pembacaan karya kedua ini diawali dari kiri kekanan menyesuaikan dengan perkembangan manusia dari modern klasik hingga modern yang merusak.



**Gambar 4.7 *The Psychopath* panel 1**

Media: Cetak, akrilik di atas kanvas

Ukuran: 75\*150cm

(sumber: dokumentasi pribadi)

Panel pertama digambarkan dengan karakter *retro 8bit* yang berarti manusia modern yang masih awal di dalam eranya. Karakter digambarkan dengan tangan kanan di dada yang berarti menghormati dengan dalam di hati dan tangan kiri dibelakang yang berarti menjauhkan hal negatif. Gambar latar yang terlihat merupakan pewarnaan abstrak yang berarti lingkungan yang telah rusak namun sumber daya alam masih terpenuhi bagi kehidupan manusia digambarkan dengan latar penuh tanpa celah putih.



**Gambar 4.8 *The Psychopath* panel 2**

Media: Cetak, akrilik di atas kanvas

Ukuran: 75\*150cm

(sumber: dokumentasi pribadi)

Panel kedua digambarkan dengan karakter dua dimensi flat yang berarti manusia yang mulai berkembang dan mulai mengurus sumber daya alam yang digambarkan dengan gambar latar yang mulai terlihat memiliki celah putih. Karakter digambarkan dengan tangan kanan di dada yang berarti menghormati dengan dalam di hati dan tangan kiri di belakang yang berarti menjauhkan hal negatif.



**Gambar 4.9 *The Psychopath* panel 3**

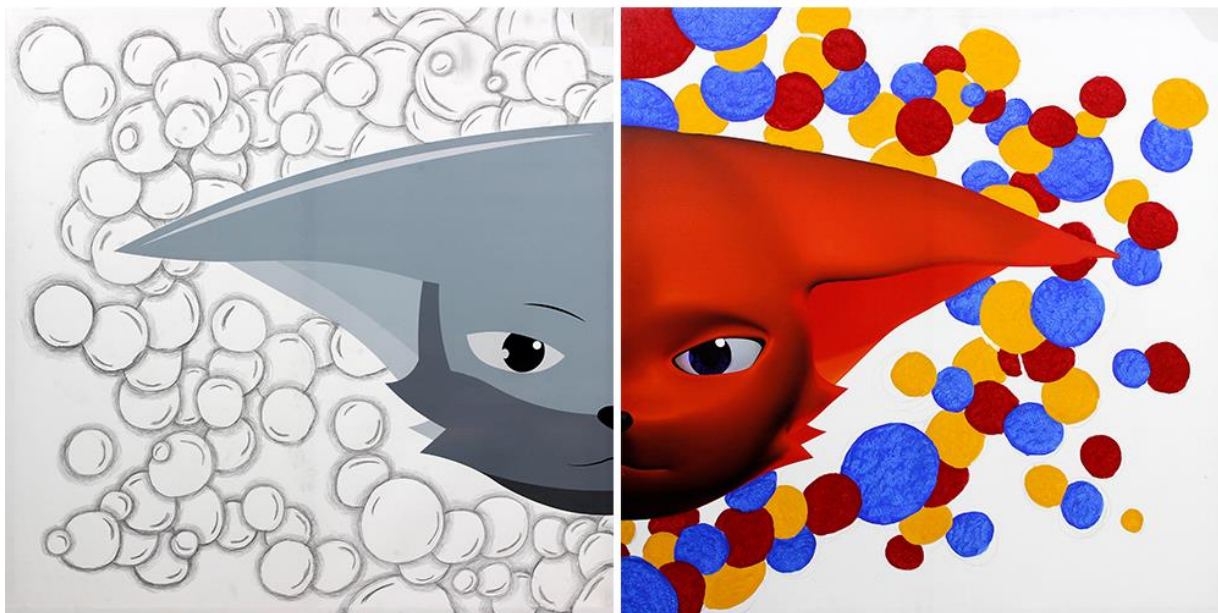
Media: Cetak, pensil, di atas kanvas

Ukuran: 75\*150cm

(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada panel ketiga ini digambarkan dengan karakter tiga dimensi yang berarti manusia yang memanfaatkan teknologi sebagai sumber kehidupannya, pada karakter yang ada digambarkan dengan tangan kanan di dada namun dengan tangan kiri kedepan dengan menodongkan pisau kedepan dan seakan-akan telah membunuh dengan ekspresi tersenyum jahat yang berarti manusia yang tidak memiliki perasaan karena telah merusak alam demi kepentingan manusia sendiri. Gambar latar merupakan penggambaran dari lingkungan yang suram, sumber daya alam yang terkuras dengan penggambaran menggunakan pensil dan warna putih mendominasi kanvas yang berarti sumber daya alam yang sedikit.

### 4.1.3 Karya 3



**Gambar 4.10 *The Hidden Personality***

Media: Cetak, pensil, akrilik di atas kanvas

Ukuran: @100\*100cm 2 panel

Tahun: 2018

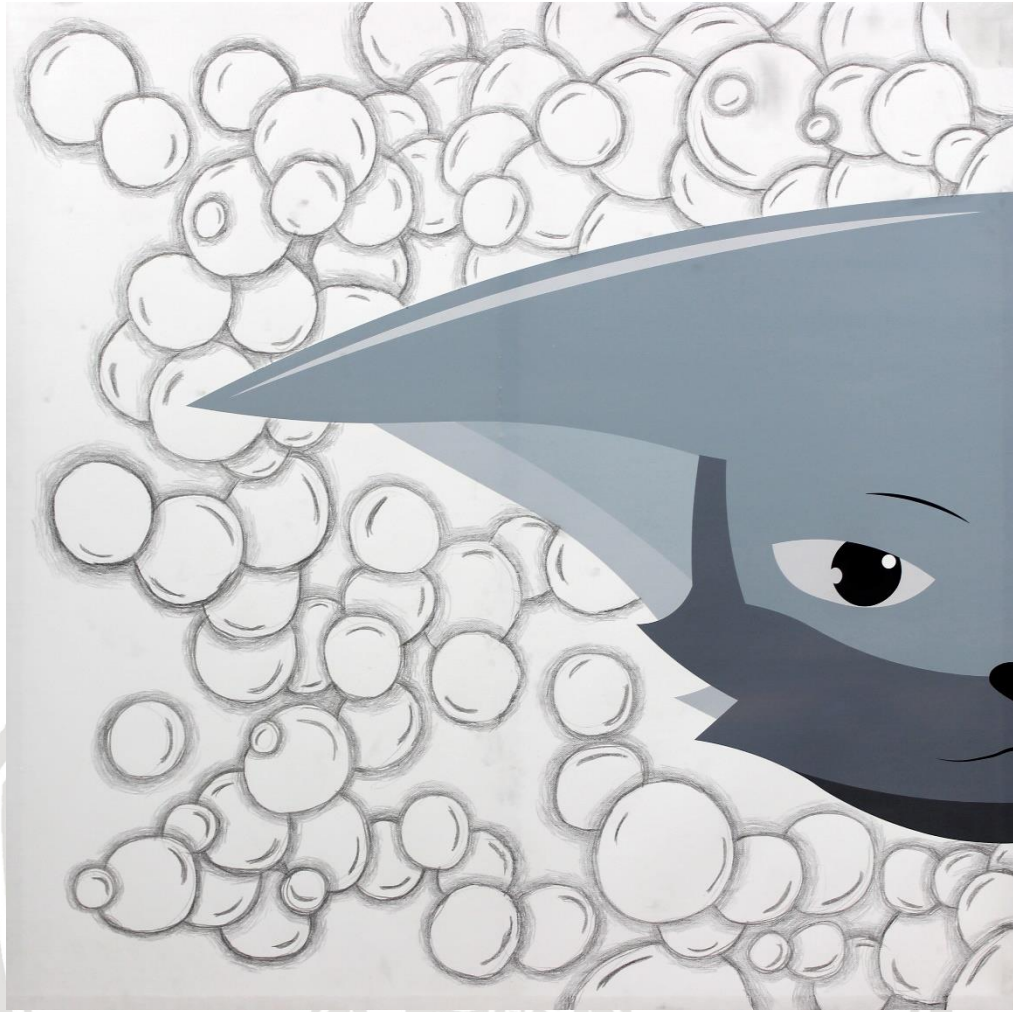
(sumber: dokumentasi Pribadi)



## DESKRIPSI

Dalam kehidupan saat ini, sebenarnya manusia sangat memikirkan tentang perubahan alam yang ada namun modernisasi yang mempengaruhi kehidupan dan tidak adanya tindakan menjadi penghalang bagi individu untuk berubah. Adapun tindakan yang terjadi masih dalam skala kecil yang masih sangat jauh untuk membuat alam berubah menjadi lebih baik. Pada karya ketiga ini penulis membuat karya dengan judul “*The Hidden Personality*” mengambil konsep tentang manusia yang tidak memikirkan alam dan manusia yang ingin membuat alam menjadi lebih baik.

Visual latar berbentuk lingkaran-lingkaran yang berarti individu-individu yang memiliki pergerakan yang bebas namun kebebasan tersebut tetap tertahan dengan adanya budaya perusak lingkungan yang divisualkan dalam warna yang dapat mempengaruhi penglihatan sang apresiator dengan hitam putih sebagai visual manusia yang sadar akan lingkungan dan warna dengan warna dasar yaitu merah kuning dan biru yang berarti manusia penyumbang akan rusaknya alam.



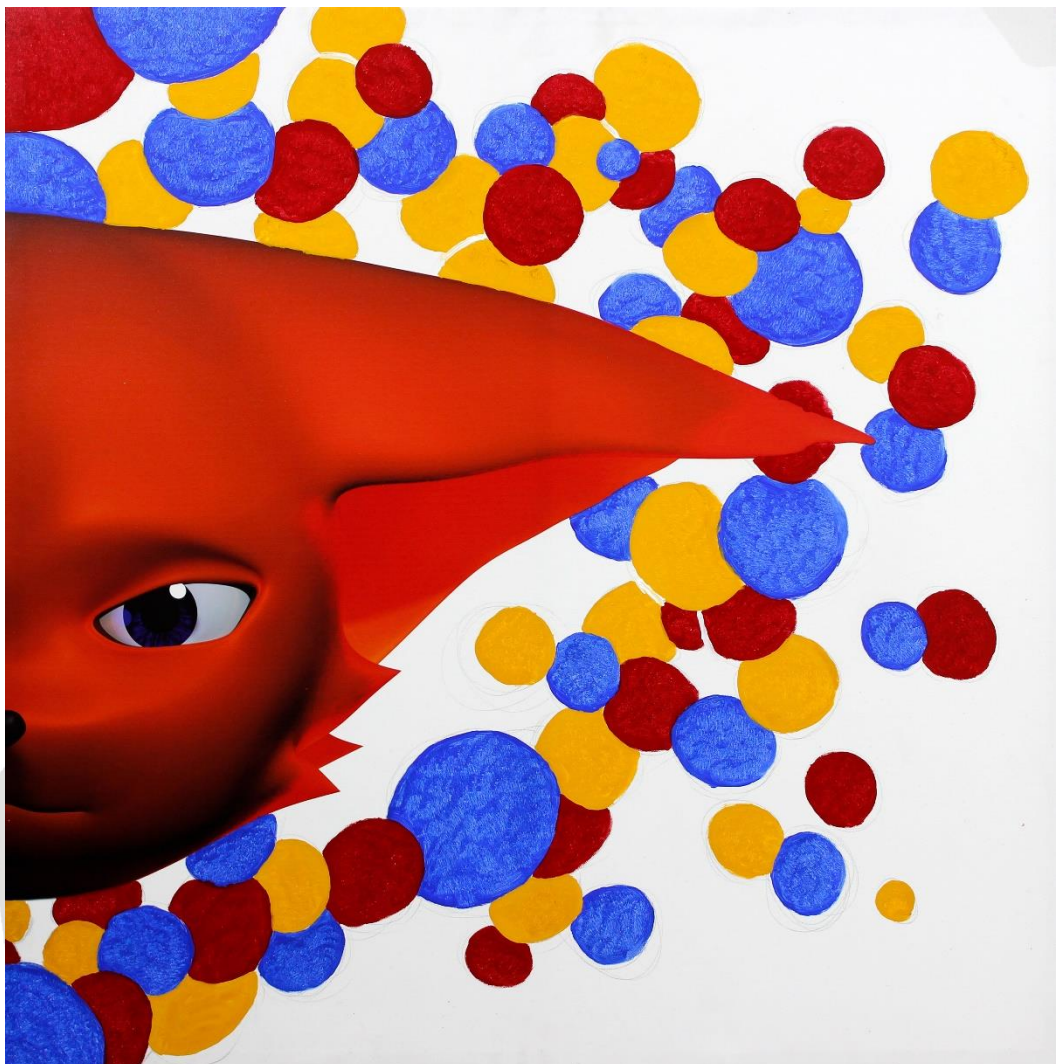
**Gambar 4.11 *The Hidden Personality* panel 1**

Media: Cetak, pensil, di atas kanvas

Ukuran: 100\*100cm

(sumber: dokumentasi Pribadi)

Panel pertama digambarkan dengan karakter dengan ilustrasi dua dimensi dengan warna hitam putih yang berarti kehidupan yang suram karena seakan manusia terjebak di dalam lingkungan yang membuatnya harus mengikuti arus yaitu arus manusia yang tidak peduli dengan alam dalam kehidupannya. Hitam putih merupakan warna kesuraman dan tanpa prioritas karena penglihatan orang akan cenderung menyukai warna cerah dari pada hitam putih, hal tersebut menjelaskan bahwa manusia yang sadar akan lingkungan tidak nampak dan tidak berpengaruh di dalam masyarakat.



**Gambar 4.12 *The Hidden Personality* panel 2**

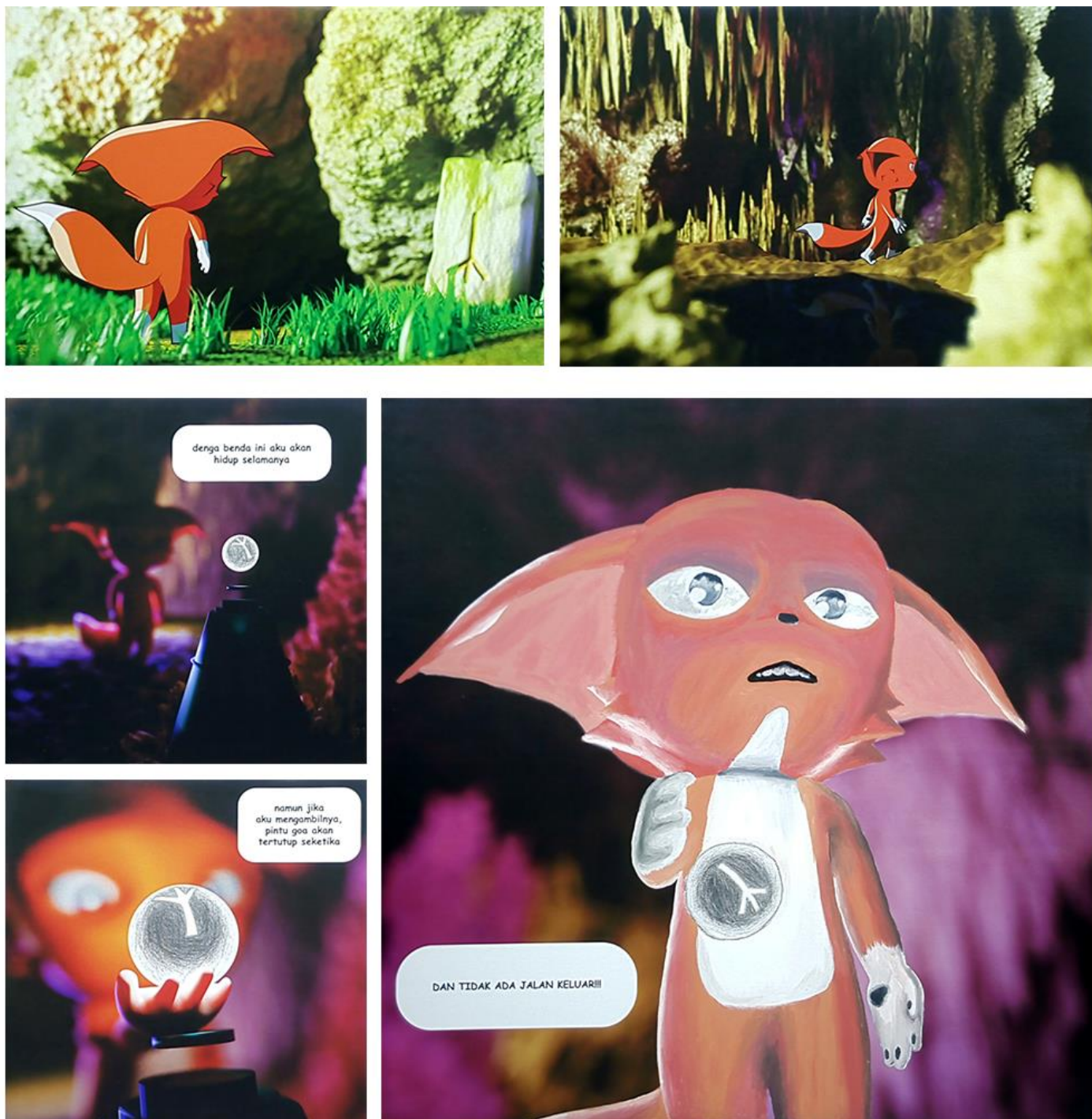
Media: Cetak, akrilik diatas kanvas

Ukuran: 100\*100cm

(sumber: dokumentasi Pribadi)

Pada panel kedua digambarkan dengan ilustrasi tiga dimensi warna yang berarti manusia modern yang terlihat jelas bahwa dirinya merupakan penyumbang akan rusaknya alam yang ada. Visual latar berwarna dapat menarik perhatian sang apresiator untuk melihat pada panel kedua dari pada panel pertama, hal tersebut diartikan sebagai orang yang menularkan budaya negatif kepada orang lain.

#### 4.1.4 Karya 4



**Gambar 4.13 *Infinity is Zero***

Media: Cetak, pensil, akrilik di atas kanvas

Ukuran: @50\*75, @50\*50, 100\*100 5 panel

Tahun: 2018

(sumber: dokumentasi pribadi)

## DESKRIPSI

Karya keempat merupakan karya komik singkat berpanel yang berjudul “*Infinite is Zero*” dengan suatu cerita bahwa karakter rubah yang ada ingin mengambil suatu benda bercahaya berbentuk bola yang ada di dalam goa yang dapat membuat karakter tersebut memiliki usia yang tak terbatas jika memilikinya, namun jika bola tersebut diambil maka pintu goa akan tertutup seketika dan tidak ada jalan keluar untuk melarikan diri. Cerita komik tersebut memiliki arti bahwa hal yang tak terbatas tidak akan pernah ada, jika hal tersebut dihubungkan dengan permasalahan dari *antroposen* dapat diartikan sebagai manusia yang menginginkan sumber daya alam secara terus menerus untuk kehidupannya, namun jika hal tersebut terus dilakukan akan dapat merusak bumi dan pada akhirnya juga akan dapat mengancam kehidupan manusia itu sendiri. Karakter yang tercipta menggunakan media yang berbeda yang mengartikan sebagai perjalanan manusia mulai dari visual dua dimensi yang diartikan sebagai manusia yang masih menggunakan apapun untuk mendapatkan sumber daya alam hingga pada karakter bervisual tiga dimensi yang berarti manusia pada zaman teknologi yang mengambil sumber daya alam secara besar-besaran hingga pada panel kelima menggunakan teknik cat lukis dengan warna pucat yang menggambarkan manusia kebingungan karena alam yang memberikan kehidupan ternyata dapat berbalik memberikan kematian bagi umat manusia.



**Gambar 4.14 *Infinity is Zero* panel 1**

Media: Cetak, di atas kanvas

Ukuran: 50\*75

(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada panel pertama terdapat simbol yang diambil dari reruntuhan *Anglo-Saxon* yang ada pada batu yang berarti simbol kematian. Simbol yang ada merupakan peringatan dari kehidupan manusia.

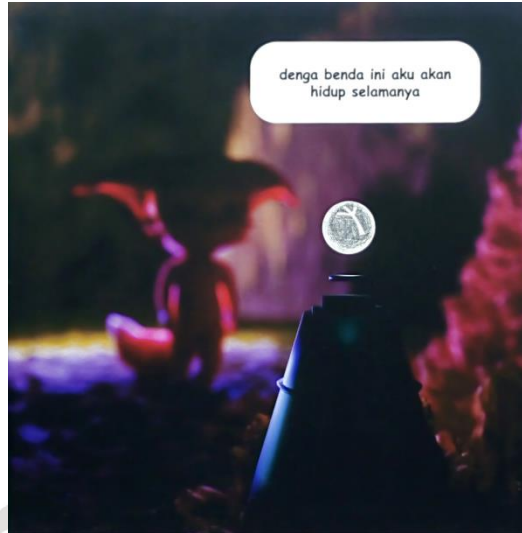


**Gambar 4.15 *Infinity is Zero* panel 2**

Media: Cetak, di atas kanvas

Ukuran: 50\*75

(sumber: dokumentasi pribadi)



**Gambar 4.16 *Infinity is Zero* panel 3**

Media: Cetak, pensil di atas kanvas

Ukuran: 50\*50

(sumber: dokumentasi pribadi)

Simbol pada bola dengan teknik pensil diartikan sebagai alam sumber kehidupan, sama seperti simbol dari reruntuhan *Anglo-Saxon* namun perbedaannya simbol yang ada pada bola dibuat secara terbalik yang memiliki arti sebaliknya dari kematian yaitu kehidupan



**Gambar 4.17 *Infinity is Zero* panel 4**

Media: Cetak, pensil di atas kanvas

Ukuran: 50\*50

(sumber: dokumentasi pribadi)



**Gambar 4.18 *Infinity is Zero* panel 5**

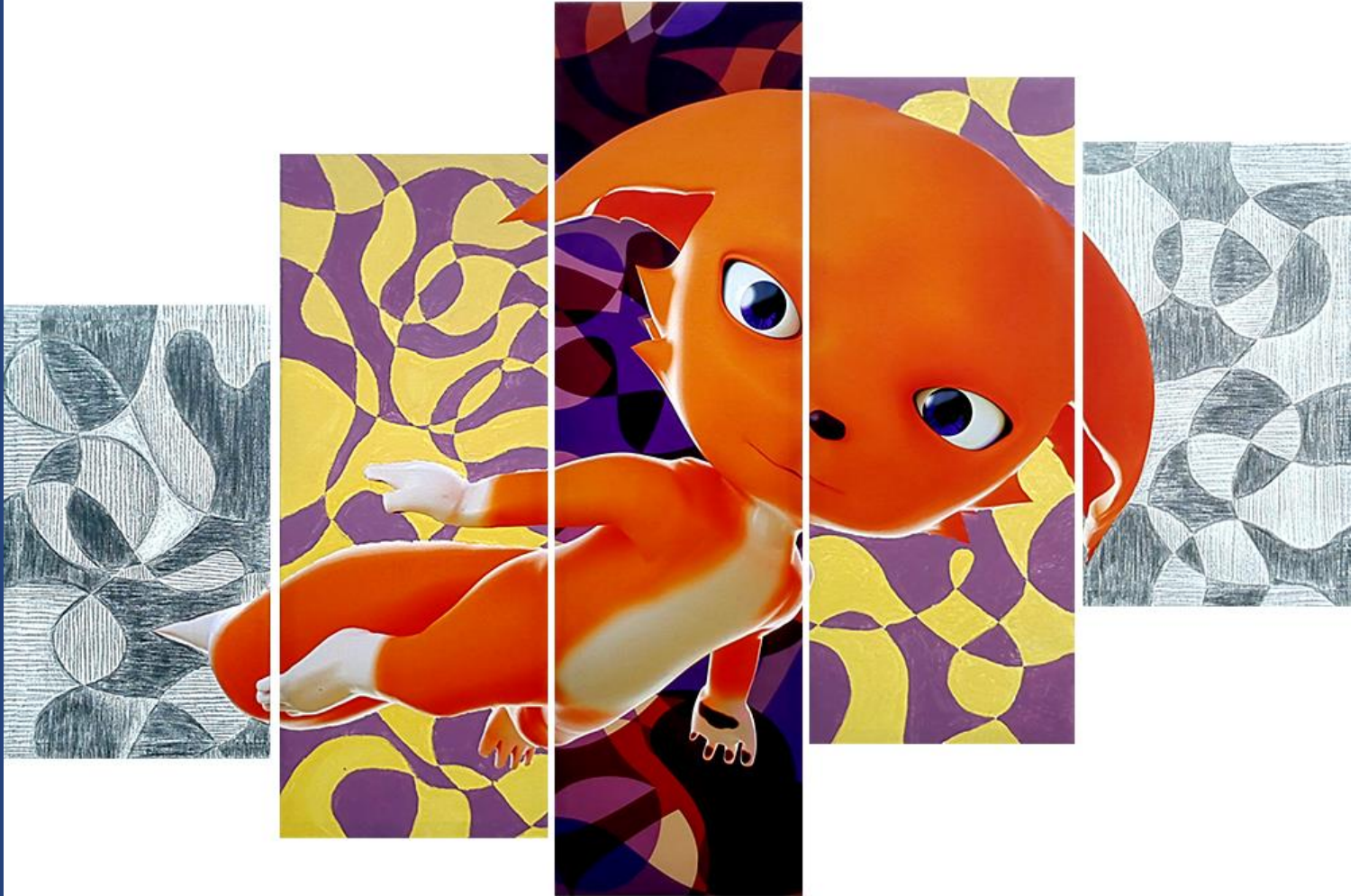
Media: Cetak, pensil, akrilik di atas kanvas

Ukuran: 100\*100

(sumber: dokumentasi pribadi)

Panel kelima menggambarkan tentang manusia yang mendapat akibat dari mengambil sumber daya alam secara berlebihan. Gambar pada karakter berupa menggunakan akrilik dengan warna pucat berarti manusia yang kebingungan karena akibat dari ulah yang dilakukannya sedangkan pada bola yang ada diartikan sebagai alam yang memberi kematian karena lambang yang sebelumnya berarti kehidupan telah berputar terbalik yang merubah arti menjadi kematian.

#### 4.1.5 Karya 5



**Gambar 4.19 *Freedom?***

Media: Cetak, pensil, akrilik di atas kanvas

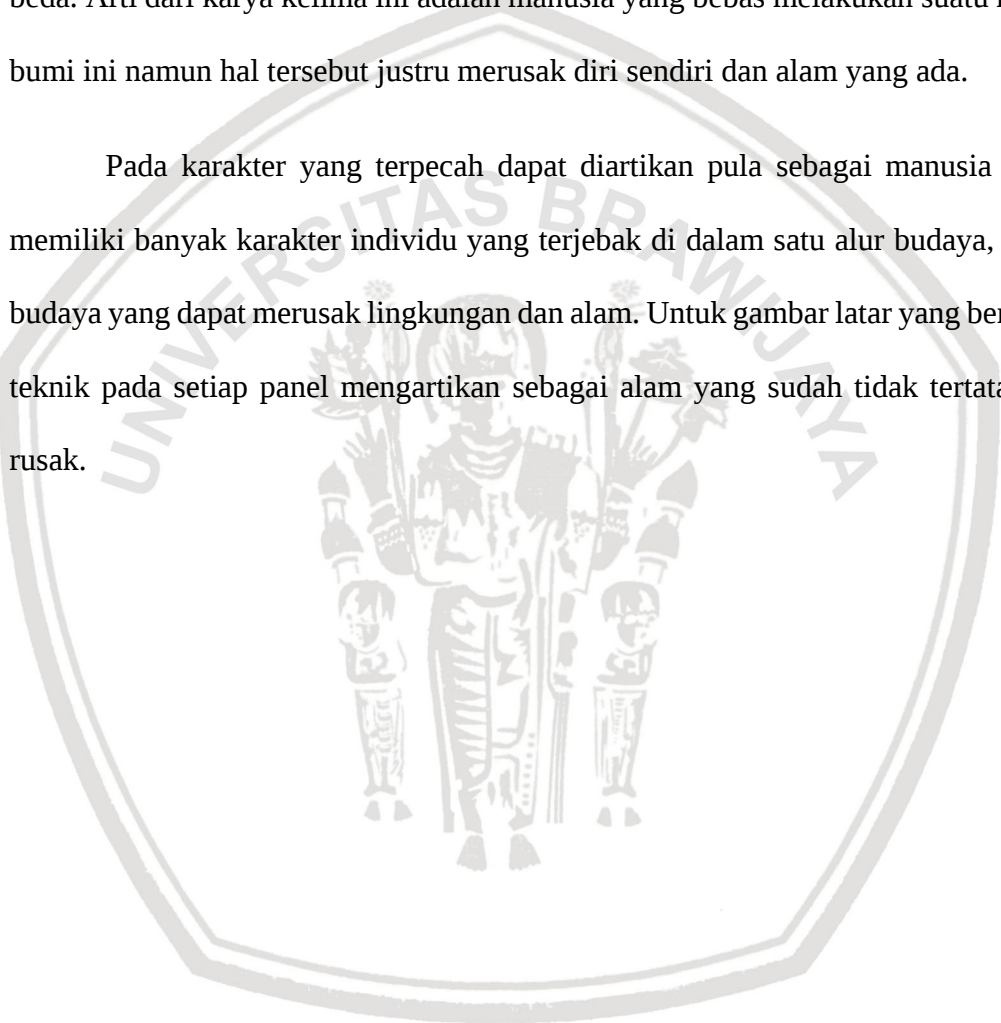
Ukuran: @30\*50, @30\*75, 30\*100 5 panel

Tahun: 2018

## DESKRIPSI

Karya kelima yang berjudul “*Freedom?*” merupakan karya kesimpulan dari semua karya yang ada. Karya kelima ini merupakan karya yang menggambarkan tentang karakter rubah yang seakan-akan terbang di angkasa namun pada visual karakter yang ada terpisah menjadi lima panel dengan gambar latar yang berbeda-beda. Arti dari karya kelima ini adalah manusia yang bebas melakukan suatu hal di bumi ini namun hal tersebut justru merusak diri sendiri dan alam yang ada.

Pada karakter yang terpecah dapat diartikan pula sebagai manusia yang memiliki banyak karakter individu yang terjebak di dalam satu alur budaya, yaitu budaya yang dapat merusak lingkungan dan alam. Untuk gambar latar yang berbeda teknik pada setiap panel mengartikan sebagai alam yang sudah tidak tertata dan rusak.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Laporan tugas akhir ”*FOXPOMORFISPOSEN. Antropomorfis Rubah Dalam Era Manusia Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Ilustrasi*” menjelaskan mengenai pengaruh pola hidup masyarakat yang berpengaruh pada lingkungan terutama pola hidup negatif mulai dari hal kecil yaitu permasalahan sampah hingga hal besar yaitu industri dan pertambangan yang dapat mengganggu kehidupan alam yang ada sehingga alam seolah-olah dikendalikan oleh manusia. Tidak semua orang memiliki perilaku yang menyimpang bagi lingkungan, namun hal tersebut membuat mereka ikut melakukan hal yang dapat merusak lingkungan karena pengaruh dari budaya masyarakat sekarang yang semakin tidak mempedulikan alam. Pada permasalahan yang ada tersusun di dalam lima karya berpanel yang membahas tentang permasalahan manusia terhadap lingkungan yang ada saat ini dengan visual pengambilan karakter *antropomorfis* rubah sebagai pengganti model dari manusia karena rubah termasuk salah satu jenis hewan yang dapat dijadikan sebagai cerminan sisi negatif dari perilaku manusia yaitu memiliki sifat licik.

Proses penciptaan karya, penulis menggunakan teori dari Herman yang sesuai dengan penciptaan lukis ataupun ilustrasi. Tahap proses penciptaan karya diawali dari pencarian ide dan fakta-fakta yang ada kemudian dikumpulkan dan diberi masukan dari imajinasi dan kemudian dilakukan pembentukan. Karya yang dihasilkan berupa karya ilustrasi berpanel yang berpadu dengan sketsa pensil dan cat akrilik, sehingga pada media yang berbeda dapat dijadikan sebagai pemaknaan.

## 5.2 Saran

Pada penulisan tugas akhir ini penulis ingin memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat dijadikan untuk kemajuan bersama

### 5.2.1 Bagi Penulis

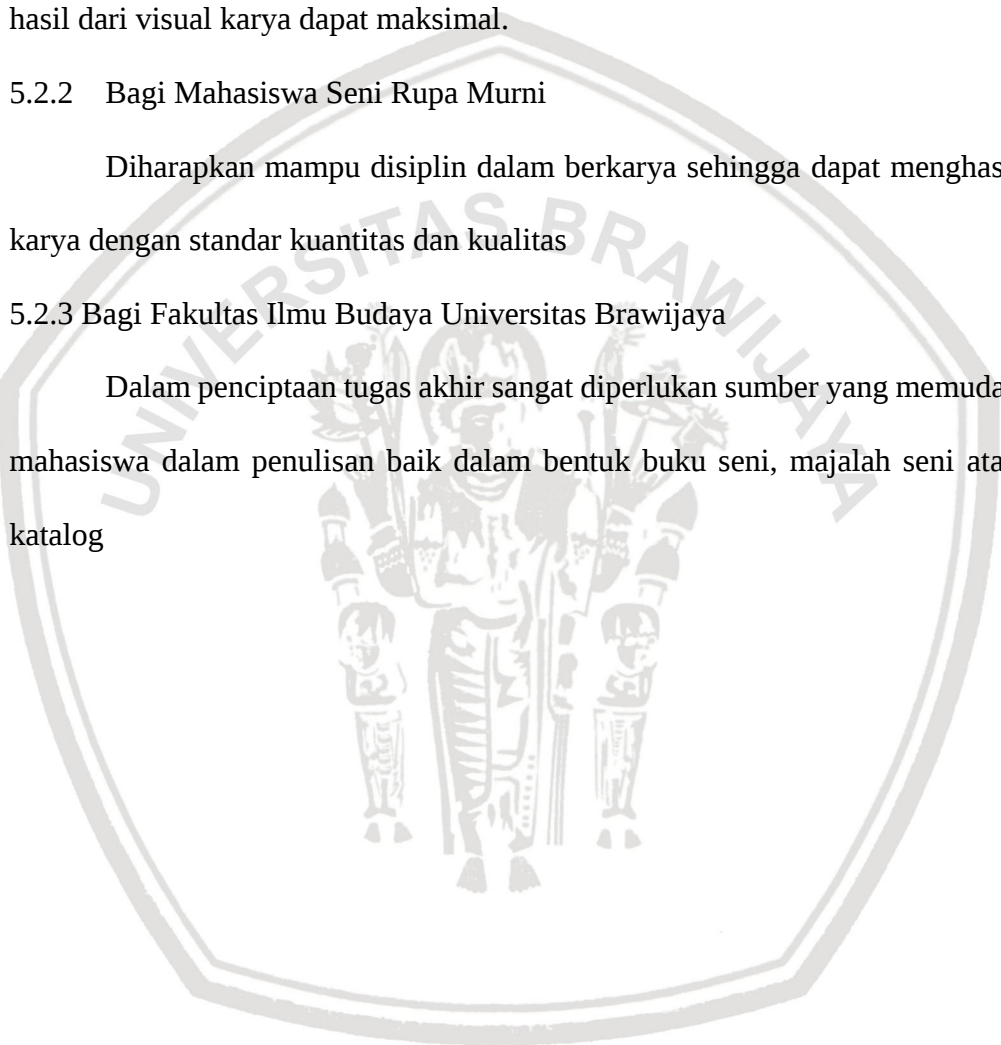
Diharapkan memiliki banyak wawasan tentang teknik penciptaan karya agar hasil dari visual karya dapat maksimal.

### 5.2.2 Bagi Mahasiswa Seni Rupa Murni

Diharapkan mampu disiplin dalam berkarya sehingga dapat menghasilkan karya dengan standar kuantitas dan kualitas

### 5.2.3 Bagi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya

Dalam penciptaan tugas akhir sangat diperlukan sumber yang memudahkan mahasiswa dalam penulisan baik dalam bentuk buku seni, majalah seni ataupun katalog



## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, & Kusrianto. (2009). *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Bastomi, S. (1990). *Wawasan Seni Semarang*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Gumster, J. (2015). *Blender For Dummies*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Keraf, S. (2010). *Etika Lingkungan Hidup*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Kurzgesagt (Director). (2018). *Plastic Polution: How Humans Are Turning the World into Plastic* [Motion Picture].
- Rachmawati, & Kurniati. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santoso, S. (2009). *Creative Advertising*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Soekamto, S. (2001). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Steffen, W., Grinevald, J., Crutzen, P., & McNeill, J. (2011). The Anthropocene: Conceptual and Historical Perspectives. *Philosophical Transactions of the Royal Society A: Mathematical, Physical and Engineering sciences*, 6-7.

### Internet

- Anonim. *Anthropocene Extinction by Swoon*. (2011). Diakses pada tanggal 23 Juni 2017 dari <https://obeygiant.com/anthropocene-extinction-by-swoon/>
- Anonim. *Antropomorfisme*. (tanpa tahun). Diakses pada tanggal 5 November 2017 dari [http://www.perpustakaan.web.id/id3/432-329/Antropomorfisme\\_21876\\_ikipwidyadarma\\_perpustakaan.html](http://www.perpustakaan.web.id/id3/432-329/Antropomorfisme_21876_ikipwidyadarma_perpustakaan.html)
- Anonim. *Pengertian Simbol, Fungsi & Simbol Menurut Para Ahli*. (2017). Diakses pada tanggal 2 Mei 2017 dari <http://www.artikelsiana.com/2017/09/pengertian-simbol-fungsi-simbol-menurut.html>
- Anonim. *Pop Fine Art*. (tanpa tahun). Diakses pada tanggal 24 Juni 2017 dari <http://www.artnet.com/artists/takashi-murakami/727-727-a-81Cf81jdw72b2hShFFLyYQ2>
- Anonim. *The Ghostly Illustrations of Januz Mirrales*. (2013). Diakses pada tanggal 5 Juni 2017 dari <https://www.juxtapoz.com/news/illustration/the-ghostly-illustrations-of-januz-mirrales/>

- Anonim. *Fennec Fox* (tanpa tahun). Diakses pada tanggal 23 Juni 2018 dari <https://a-z-animals.com/animals/fennec-fox/>
- Cumming, J. *Red Fox* (tanpa tahun). Diakses pada tanggal 23 Juni 2018 dari <https://za.pinterest.com/pin/730146158309171256/?lp=true>
- Essy, V. *Global Warming: Penyebab dan Dampak Serta Cara Mengatasinya*. (2018). Diakses pada tanggal 5 Juli 2018 dari <https://www.fiammatricolare.net/science/global-warming-penyebab-dan-dampak-serta-cara-mengatasinya/>
- Flysh, G. *Anthropocene Sebagai Periode Waktu Geologi Terbaru*. (2016). Diakses pada tanggal 10 Maret 2018 dari <http://www.geologinesia.com/2016/01/anthropocene-sebagai-periode-waktu-geologi-terbaru.html>
- Ford, D. *Air, Earth, Water –Everything Is Polluted in China*. (2015). Diakses pada tanggal 10 Maret 2018 dari <http://www.visiontimes.com/2015/02/03/air-earth-water-everything-is-polluted-in-china.html>
- Pez, D. *The Anthropocene* (tanpa tahun). Diakses pada tanggal 23 Juni 2017 dari <https://id.pinterest.com/pin/374080312780652159/?autologin=true>
- Sierzputowski, K. *The Black and White Anthropomorphic Illustrations of David Álvarez*. (2016). Diakses pada tanggal 1 Maret 2018 dari <http://www.thisiscolossal.com/2016/01/the-black-and-white-anthropomorphic-illustrations-of-david-alvarez/>

## LAMPIRAN

## Lampiran 1. Berita Acara Seminar Proposal

|                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                  |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI</b><br><b>UNIVERSITAS BRAWIJAYA</b><br><b>FAKULTAS ILMU BUDAYA</b><br>Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia<br>Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822<br>E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id | <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Untuk Mahasiswa</div> |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|

---

**BERITA ACARA  
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

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

Hari, tanggal : Rabu . 28 MARET 2018

Untuk mahasiswa :

Nama : Climentius Lucky Setyawan  
 N I M : 125110907111004  
 Prodi : Seni Rupa Murni

Dengan judul :

FOXPOMORFISPOSEN Antropomorfis Rubah Dalam Era Manusia Sebagai Sumber  
 Ide Penciptaan Karya Ilustrasi

Yang telah dihadiri oleh :

|                          |                                                                                                                                                     |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Pembimbing I          | : Dyanningrum Pradhikta, S.Sn., M.Ds.                                                                                                               |
| 2. Pembimbing II         | : _____                                                                                                                                             |
| 3. Peserta umum sejumlah | : <span style="border: 1px solid black; padding: 0 5px;">1</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 0 5px;">9</span> orang (terlampir) |

|                                                                                                                                                                                  |                                                             |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| <b>Pembimbing I</b><br><br><br>(Dyanningrum Pradhikta, S.Sn., M.Ds.)<br>NIK. 2013098708202001 | <b>Malang,<br/>Pembimbing II</b><br><br>_____<br>NIP. _____ |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|

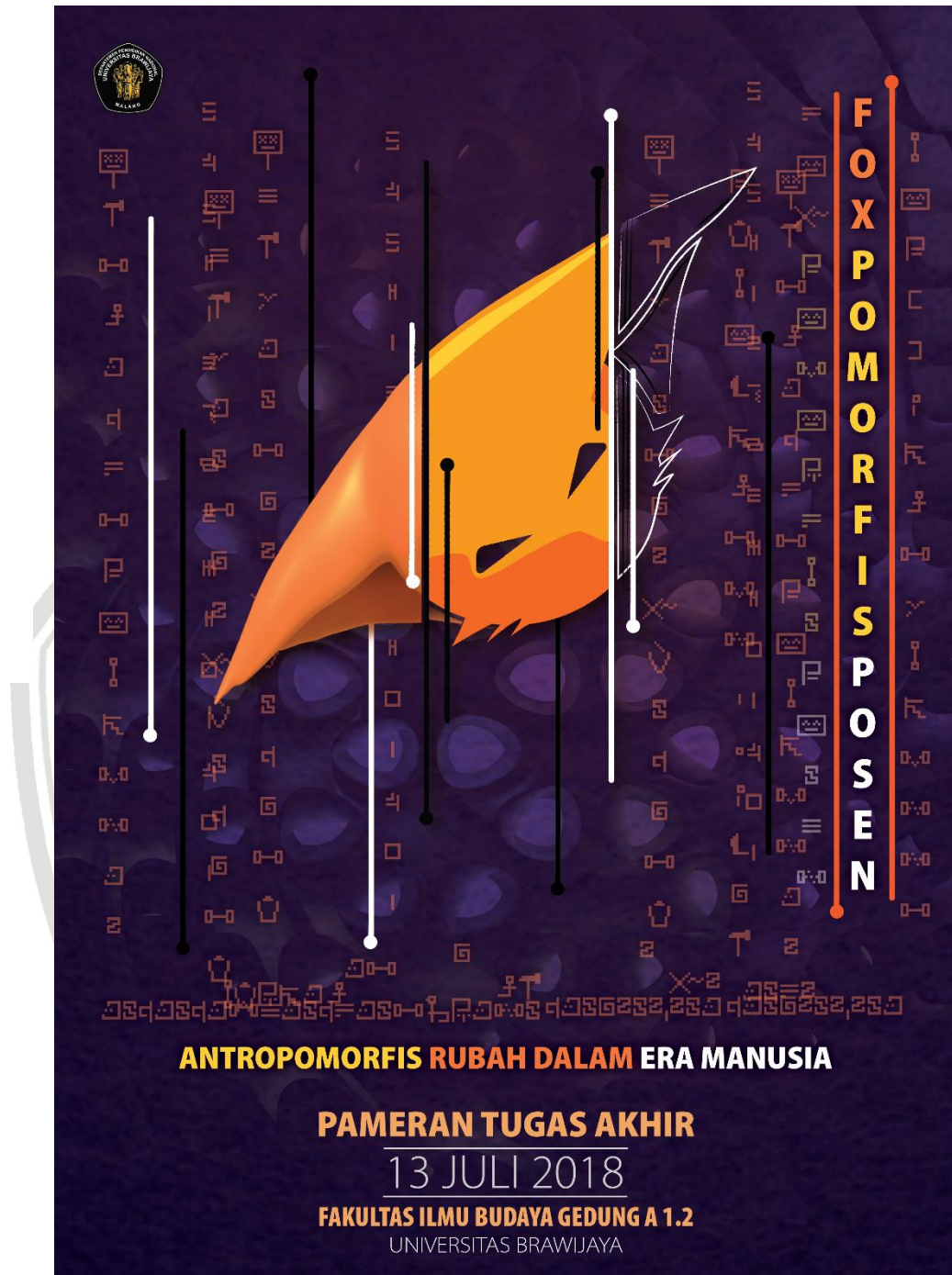
  

**Pembantu Dekan I,**  
  
 Syarifur Muttaqin, M.A.  
 NIP. 19751101 200312 1 001

## Lampiran 2. Berita Acara Seminar Hasil

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                 |                                      |                  |         |            |                                    |                          |                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                      |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|--------------------------------------|------------------|---------|------------|------------------------------------|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Untuk Mahasiswa</div><br><b>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI</b><br><b>UNIVERSITAS BRAWIJAYA</b><br><b>FAKULTAS ILMU BUDAYA</b><br>Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia<br>Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822<br>E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id |                 |                                      |                  |         |            |                                    |                          |                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                      |
| <hr/> <b>BERITA ACARA</b><br><b>SEMINAR HASIL SKRIPSI</b><br><hr/>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                 |                                      |                  |         |            |                                    |                          |                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                      |
| <p>Telah dilaksanakan Seminar Hasil Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :</p> <p>Hari, tanggal : <u>26 - Juni - 2018</u></p> <p>Untuk mahasiswa :</p> <p>Nama : Climentius Lucky Setyawan<br/>N I M : 125110907111004<br/>Prodi : Seni Rupa Murni</p> <p>Dengan judul:</p> <p style="padding-left: 40px;">FOXPOMORFIXPOSEN Antropomorfis Rubah Dalam Era Manusia Sebagai Sumber<br/>Ide Penciptaan Karya Ilustrasi</p> <p>Yang telah dihadiri oleh :</p> <table border="0" style="width: 100%;"><tr><td style="width: 40%;">1. Pembimbing I</td><td>: Dyaningrum Pradhikta, S.Sn., M.Ds.</td></tr><tr><td>2. Pembimbing II</td><td>: _____</td></tr><tr><td>3. Penguji</td><td>: Femi Eka Rahmawati, S.Sn., M.Pd.</td></tr><tr><td>4. Peserta umum sejumlah</td><td>: <span style="border: 1px solid black; padding: 0 5px;">1</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 0 5px;">4</span> orang (terlampir)</td></tr></table><br><table border="0" style="width: 100%;"><tr><td style="width: 50%; vertical-align: top;"><p><b>Pembimbing I</b></p><div style="text-align: center;"><br/>(Dyaningrum Pradhikta, S.Sn., M.Ds.)<br/>NIK. 2013098708202001</div></td><td style="width: 50%; vertical-align: top;"><p style="text-align: center;"><b>Malang,</b><br/><b>Pembimbing II</b></p><div style="text-align: center;">( _____ )<br/>NIP.</div></td></tr></table> <p style="text-align: center;"><b>Pembantu Dekan I,</b></p> <p style="text-align: center;">Syariful Muttaqin, M.A.<br/>NIP. 19751101 200312 1 001</p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 1. Pembimbing I | : Dyaningrum Pradhikta, S.Sn., M.Ds. | 2. Pembimbing II | : _____ | 3. Penguji | : Femi Eka Rahmawati, S.Sn., M.Pd. | 4. Peserta umum sejumlah | : <span style="border: 1px solid black; padding: 0 5px;">1</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 0 5px;">4</span> orang (terlampir) | <p><b>Pembimbing I</b></p> <div style="text-align: center;"><br/>(Dyaningrum Pradhikta, S.Sn., M.Ds.)<br/>NIK. 2013098708202001</div> | <p style="text-align: center;"><b>Malang,</b><br/><b>Pembimbing II</b></p> <div style="text-align: center;">( _____ )<br/>NIP.</div> |
| 1. Pembimbing I                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | : Dyaningrum Pradhikta, S.Sn., M.Ds.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                 |                                      |                  |         |            |                                    |                          |                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                      |
| 2. Pembimbing II                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | : _____                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                 |                                      |                  |         |            |                                    |                          |                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                      |
| 3. Penguji                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | : Femi Eka Rahmawati, S.Sn., M.Pd.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                 |                                      |                  |         |            |                                    |                          |                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                      |
| 4. Peserta umum sejumlah                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | : <span style="border: 1px solid black; padding: 0 5px;">1</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 0 5px;">4</span> orang (terlampir)                                                                                                                                                                                                               |                 |                                      |                  |         |            |                                    |                          |                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                      |
| <p><b>Pembimbing I</b></p> <div style="text-align: center;"><br/>(Dyaningrum Pradhikta, S.Sn., M.Ds.)<br/>NIK. 2013098708202001</div>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <p style="text-align: center;"><b>Malang,</b><br/><b>Pembimbing II</b></p> <div style="text-align: center;">( _____ )<br/>NIP.</div>                                                                                                                                                                                                                              |                 |                                      |                  |         |            |                                    |                          |                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                      |

## Lampiran 3. Desain Media Publikasi



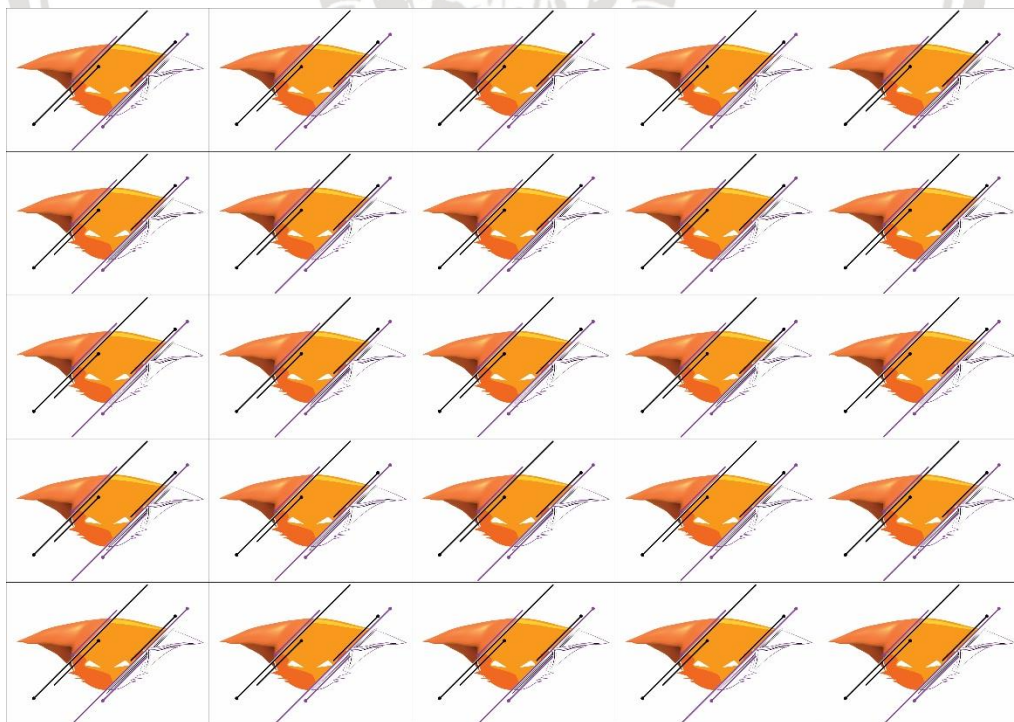
Desain Poster Pameran  
(sumber: dokumentasi pribadi)



Desain Katalog Buku Pameran  
(sumber: dokumentasi pribadi)

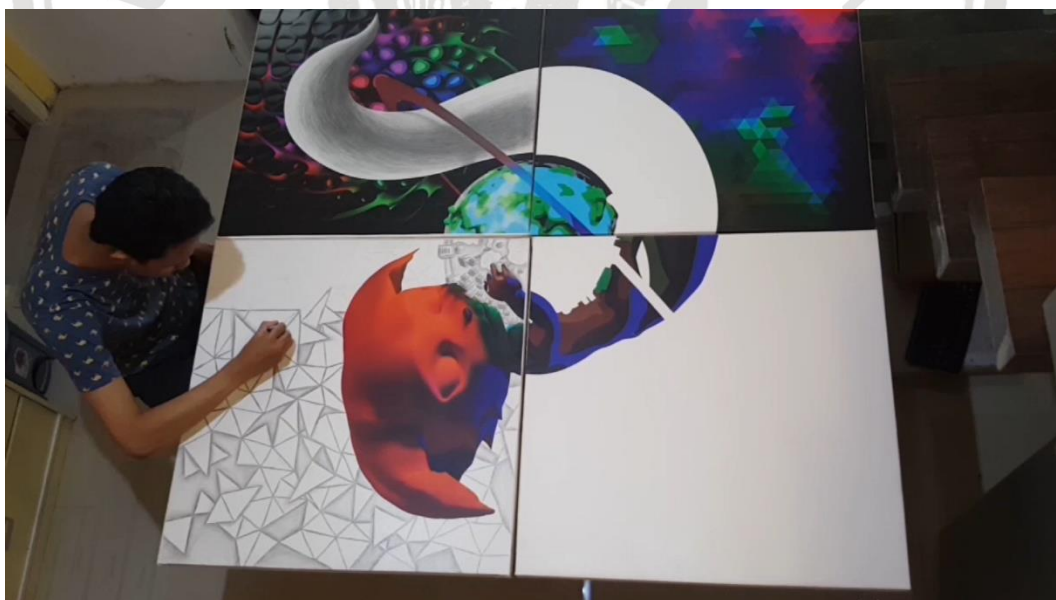


Desain Undangan Pameran  
(sumber: dokumentasi pribadi)



Desain Stiker Pameran  
(sumber: dokumentasi pribadi)

#### Lampiran 4. Dokumentasai Proses Lukis dan Sket



## Lampiran 5. Dokumentasi Pameran Karya



## Lampiran 6. 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 : Climentius Lucky Setyawan
2. NIM : 125110907111004
3. Program studi : Seni Rupa Murni
4. Topik Skripsi : Penciptaan karya ilustrasi
5. Judul Skripsi : *FOXPOMORFISPOSEN. Antropomorfis Rubah*  
Dalam Era Manusia Sebagai Sumber Ide Penciptaan  
Karya Ilustrasi
6. Tanggal Mengajukan : 5 November 2016
7. Tanggal Selesai Revisi : 3 Juli 2018
8. Nama Pembimbing : Dyanningrum Pradhikta, S.Sn., M.Ds.
9. Keterangan Konsultasi :

| No | Tanggal           | Materi             | Pembimbing            | Paraf |
|----|-------------------|--------------------|-----------------------|-------|
| 1  | 5 November 2016   | Pengajuan Judul    | Dyanningrum Pradhikta |       |
| 2  | 20 Februari 2017  | Pengajuan Bab I    | Dyanningrum Pradhikta |       |
| 3  | 23 Juni 2017      | Revisi Bab I       | Dyanningrum Pradhikta |       |
| 4  | 14 September 2017 | Pengajuan Bab I-II | Dyanningrum Pradhikta |       |
| 5  | 18 November 2017  | Revisi Bab I-II    | Dyanningrum Pradhikta |       |

|    |                  |                          |                       |                                                                                     |
|----|------------------|--------------------------|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 6  | 17 Februari 2018 | Pengajuan II-III         | Dyanningrum Pradhikta |  |
| 7  | 26 Maret 2018    | Revisi II-III            | Dyanningrum Pradhikta |  |
| 8  | 28 Maret 2018    | Seminar Proposal         | Dyanningrum Pradhikta |  |
| 9  | 16 Juni 2017     | Pengajuan Bab I-V        | Dyanningrum Pradhikta |  |
| 12 | 19 Juni 2017     | Revisi Bab I-V           | Dyanningrum Pradhikta |  |
| 15 | 26 Juni 2018     | Seminar Hasil            | Dyanningrum Pradhikta |  |
| 16 | 3 Juli 2018      | Pengajuan Revisi Bab I-V | Dyanningrum Pradhikta |  |

10. telah dievaluasi dan dibagi dengan nilai :

**B+**

Malang, 3 Juli 2018

Mengetahui,

Ketua Jurusan  
Seni dan Antropologi Budaya,



Dr. Hipolitus K. Kewuel, M.Hum.  
NIP. 196708032001121001

Dosen Pembimbing,



Dyanningrum Pradhikta, S.Sn., M.Ds.  
NIK. 2013098708202001

## Lampiran 7. Curriculum Vitae



Nama : Climentius Lucky Setyawan

Tempat, tanggal lahir : Blitar, 1 Mei 1993

Jenis Kelamin : Laki-laki

Alamat : Desa Tembalang RT. 05,  
RW. 01, Kecamatan Wlingi,  
Kabupaten Blitar. Kode Pos  
66184

Hp : 082131222382

Email : climentiuslux@gmail.com

### Riwayat Pendidikan

- Universitas Brawijaya: Program Studi Seni Rupa Murni 2012 – sekarang
- SMAN 1 Kesamben : 2009 – 2012
- SMPN 1 Wlingi : 2006 – 2009
- SDN Tembalang : 2000 – 2006
- TK Tembalang : 1998 – 2000

### Kegiatan Pameran

- Pameran “Dedicated Aesthetic #1” FIB Universitas Brawijaya 2014
- Pameran “Labirin Bercerita” Galeri Raos Batu 2014
- Pameran “Postcard” FIB Universitas Brawijaya 2014