

***ALTER EGO DALAM KARYA DIGITAL PAINTING***

**LAPORAN KARYA AKHIR**

Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa



**Oleh:**

**M. REZEKY FAJAR ABDILLAH  
NIM. 18020120**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
DEPERTEMEN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**KARYA AKHIR**

*ALTER EGO* DALAM KARYA DIGITAL PAINTING

Nama : M. Rezeky Fajar Abdillah  
NIM : 18020120  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Departemen : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 24 Oktober 2022

Disetujui untuk ujian:

Dosen Pembimbing

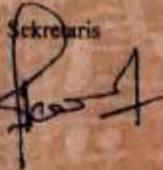


Yasrul Sami, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19690808.200312.1.002

Mengetahui:

a.n Kepala Departemen Seni Rupa,

Sekretaris  


Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn

NIP. 19830201.200912.2.001

**HALAMAN PENGESAHAN**

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Pengunji Karya Akhir

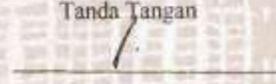
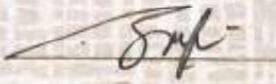
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Padang

Judul : *Alter Ego dalam Karya Digital Painting*  
Nama : M. Rezeky Fajar Abdillah  
NIM : 18020120  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 27 Oktober 2022

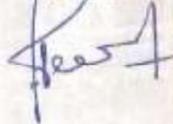
Tim Penguji:

Jabatan>Nama/NIP/Tanda Tangan	Tanda Tangan
1. Ketua : Yasrul Sami, S.Sn., M.Sn. 19690808.200312.1.002	1. 
2. Anggota : Drs. Syafei, M. Ag. 19600816.198803.1.004	2. 
3. Anggota : Dra. Lisa Widiarti, M.Sn. 19640912.199702.2.001	3. 

Menyetujui:

a.n Kepala Departemen Seni Rupa,

Sekretaris



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn

NIP. 19830201.200912.2.001

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Karya Akhir dengan judul "*Alter Ego* dalam Karya *Digital Painting*" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang, maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
3. Didalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini., serta sanksi lain dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 27 Oktober 2022  
Saya yang menyatakan,



M.Rezeky Fajar Abdillah  
Nim: 18020120

## ABSTRAK

**M. Rezeky Fajar Abdillah, 2022:** *Alter ego* dalam Karya *Digital Painting*

Tujuan pembuatan karya akhir ini yaitu untuk memvisualisasikan kepribadian *alter ego* pada karya *digital painting* sehingga menimbulkan rasa ingin tahu masyarakat tentang apa itu *alter ego*. Hal ini dikarenakan *alter ego* merupakan peristiwa yang ada di sekitar kita namun banyak yang tidak mengetahui bahwa penyakit ini disebut dengan *alter ego*.

Metode penciptaan pada karya akhir ini dilakukan secara bertahap, mulai dari persiapan tahap mengamati fenomena yang terjadi, selanjutnya tahap elaborasi tahap mendalami, sintesis tahap penetapan ide, kemudian realisasi konsep mempersiapkan sketsa, bahan, alat, dan proses penggarapan karya. Terakhir tahap finishing karya.

Karya *digital painting* ini dicetak sebanyak sepuluh karya bertemakan *alter ego* dengan judul sebagai berikut: “*Fake Account, Beda Cerita, Copas, Parasit, Sasha Fierse, Freak, Manusiawi, Bagi Shift, Kamuflase, 1x1*”.

Kata Kunci: *Alter Ego, Digital Painting*

## KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya akhir ini. Tak lupa shalawat beserta salam buat arwah junjungan alam nabi Muhammad SAW. Oleh sebab itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd (Almarhum) selaku Kepala Departemen, Ketua Prodi, Koordinator Tugas Akhir/Skripsi.
2. Ibu Eliya Pembriyeni, S. Pd., M, Sn selaku Sekretaris Departemen.
3. Ibu Dra. Lisa Widiarti, M. Sn. Dan Bapak Drs. Syafei, M. Ag selaku dosen Penguji Tugas Akhir yang telah memberikan masukan dan saran untuk penyempurnaan dalam proses pembuatan karya, penulisan proposal dan laporan karya akhir.
4. Ibu Nessya Fitryona, S.Pd., M. Sn. selaku dosen Penasehat Akademis (PA) dan koordinator Tugas Akhir dan Bapak Yasrul Sami, S.Sn. M.Sn., selaku dosen Pembimbing Akademik Tugas Akhir yang begitu banyak memberikan bantuan dan dorongan sehingga terlaksananya karya akhir ini.
5. Bapak, Ibu staf pengajar Departemen Seni Rupa yang telah memberikan ilmu selama lebih kurang 8 semester.
6. Kedua Orang tua Bapak Drs. Indra Foadi , Ibu Asnida, S. Pd dan Saudara-saudara Mona Rahmi Olivia, Rahmat Fernando Abdillah dan Monica Rahma Olivia yang senantiasa memberikan doa, dukungan baik moril maupun

materil, kasih sayang, kesabaran yang begitu luar biasa dan menemani disetiap langkah hidup penulis sehingga mampu menyelesaikan laporan karya akhir ini.

7. Wilda Zahara dan teman-teman seperjuangan yang memotivasi dalam pembuatan Tugas Akhir.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT. Penulis menyadari laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan masukan, kritikan dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan laporan ini. Penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, 27 Oktober 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan .....	5
C. Orisinalitas.....	5
D. Tujuan dan Manfaat .....	7
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	8
A. Kajian Sumber Penciptaan .....	8
1. <i>Alter Ego</i> .....	8
2. Kepribadian Ganda.....	10
B. Landasan Penciptaan.....	12
1. Seni Rupa .....	12
2. <i>Digital Painting</i> .....	18
3. Aplikasi Adobe Photoshop .....	21
4. Seni Lukis Kontemporer .....	25
C. Karya Relevan .....	28
D. Konsep Perwujudan .....	30
BAB III METODE/ PROSES PENCIPTAAN .....	31
A. Metode .....	31
B. Proses Penciptaan .....	31
C. Kerangka Konseptual.....	44
D. Jadwal Pelaksanaan.....	45
BAB IV DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA .....	46
A. Deskripsi Karya.....	46
B. Pembahasan Karya .....	48
BAB V PENUTUP .....	77
A. Simpulan.....	77
B. Saran.....	78

DAFTAR PUSTAKA .....	79
LAMPIRAN .....	81

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Karya Herzven Herlambang.....	6
2. Interface Photoshop .....	22
3. Menu Bar .....	23
4. Toolbar .....	24
5. Pallette .....	25
6. Cak Nun.. .....	28
7. Pen Tablet.....	36
8. Laptop.....	37
9. Mesin Cetak.....	37
10. Menu Photoshop .....	38
11. Kanvas .....	39
12. Pensil dan Penghapus .....	39
13. Kertas HVS .....	40
14. Membuat Sketsa .....	41
15. Pemberian Warna Karya.....	41
16. Kerangka Konseptual .....	44
17. <i>Fake Account</i> .....	48
18. Beda Cerita .....	51
19. <i>Copas</i> .....	54
20. Prasit .....	57
21. Sasha Fierce.....	60
22. <i>Freak</i> .....	62
23. Manusiawi .....	65
24. Bagi <i>Shift</i> .....	68
25. Kamulflase .....	71
26. $1 \times 1 = 1$ .....	74

## DAFTAR TABEL

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Sketsa Pra-desain .....	33
2. Sketsa Terpilih .....	35
3. Kegiatan Berkarya .....	43

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Berbagai jenis sifat, karakter dan watak yang berbeda-beda dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam bersosialisasi maupun pada proses berkarya. Karakter pada setiap orang yang berbeda-beda yang membuat terbentuknya karakter baru dalam diri seseorang karena terpengaruh pada lingkungan dan orang yang mungkin dikagumi. Tidak jarang juga seseorang menciptakan karakternya sendiri sehingga memiliki lebih dari satu karakter pada dirinya, yang disebut sebagai *alter ego*.

*Alter ego* sering kali disamakan dengan kepribadian ganda atau *Dissociative Identity Disorder (DID)*, yang sebenarnya *alter ego* dan kepribadian ganda merupakan dua hal yang berbeda. Kepribadian ganda merupakan kelainan psikologis langka pada diri seseorang di luar alam sadar dari orang tersebut, sedangkan *alter ego* merupakan karakter yang lebih dari satu pada diri seseorang dalam keadaan sadar, sadar yang dimaksud di sini penderita masih mengingat apa yang di kerjakan meskipun banyak yang tidak mengetahui bahwa peristiwa ini disebut *alter ego*. Kesalah pahaman ini terjadi akibat kurangnya pemahaman masyarakat terhadap hal ini dan hanya mendengar sekilas tanpa ingin mencari tahu lebih lanjut apa itu *alter ego*.

*Alter ego* merupakan kata yang mungkin masih jarang didengar dan ternyata ada pada setiap orang, bahkan bisa dikatakan *alter ego* adalah sifat alami manusia yang mana tiap orang memiliki *alter ego* yang tidak sama. Contoh *alter ego* seperti kepribadian seseorang ketika berada di rumah bersama keluarganya dan kepribadiannya ketika berada di tempat kerja, misalnya saja orang yang di rumah merupakan pribadi yang banyak bicara dan suka berceria, namun ketika di tempat kerja dengan posisi atasan ia akan cenderung lebih pendiam dan tidak banyak bicara.

Salah satu contoh di atas tidak sama tiap orangnya meski ada orang yang cenderung memiliki kepribadian yang sama ketika kita lihat mungkin saja sisi *alter ego* nya lebih cenderung keluar ketika ia sedang sendiri atau merenung dan mungkin ketika menghadapi suatu keadaan tertentu, karna berbeda-bedanya *alter ego* pada setiap orang. Hal ini lah yang sering tidak disadari dan ada juga yang salah mengartikan *alter ego* dengan kepribadian ganda dikarenakan penyebutan kepribadian ganda mungkin cenderung lebih dekat dengan kepribadian yang berbeda-beda, meskipun dalam pengertian dan ciri-ciri kepribadian ganda memiliki gejala dan arti yang beda dari apa yang dimaksud dari beberapa orang yang kurang mengetahui pengertian dan gejala-gejala dari *alter ego* maupun kepribadian ganda ini.

Permasalahan yang terjadi di kalangan masyarakat tentang *alter ego* ini adalah dimana masyarakat tidak mengetahui bahwa secara psikologis setiap orang mempunyai *alter egonya* masing-masing dalam situasi tertentu. Dari permasalahan inilah penulis mencoba meluruskan tentang fenomena *alter ego*

sehingga penulis berharap dari karya yang penulis ciptakan ini menambah wawasan dan pemahaman masyarakat, dan jika sewaktu dipertemukan dengan permasalahan ini masyarakat akan lebih bijak dalam menanggapi dan memakluminya.

Dari penjelasan di atas terdapat cara penulis untuk menyampaikan dan memberi pemahaman tentang *alter ego* adalah dengan memvisualisasikan *alter ego* dalam karya *digital painting*.

*Digital painting* adalah sebuah seni lukis yang dibuat menggunakan *hardware* (komputer) dan *software* sebagai pendukung untuk memudahkan dalam melukis. Software yang biasanya digunakan seperti Adobe Photoshop, *Corel Painter* atau *Adobe Illustrator*. Pada pembuatan karya, penulis memilih menggunakan *software* Adobe Photoshop. Photoshop merupakan aplikasi berbasis pixel atau image untuk mengolah gambar atau foto. Sebelum diberi nama “photoshop”, *software* ini sempat beberapa kali berganti nama. Pada tahun 1987, *software* ini bernama *display* dan kemudian pada tahun 1988 diganti menjadi *ImagePro*. Barulah setelah resmi bergabung dengan Adobe Inc, *software* ini dinamakan dengan Adobe Photoshop atau biasa disebut juga dengan Photoshop, sehingga saat ini masih bertahan dengan nama tersebut. Alasan penulis memilih aplikasi Adobe Photoshop adalah karena Photoshop adalah software pengolah grafis raster terbaik yang ada di pasaran hingga saat ini. Photoshop adalah pilihan pertama dan utama yang direkomendasikan oleh designer grafis profesional.

Karya seniman yang penulis jadikan acuan dalam berkarya adalah karya *digital painting* Herzven Herlambang. Penulis sangat menyukai gaya berkesenian Herzven Herlambang karena seniman ini memiliki karakter berkesenian yang bebas serta gaya berkesenian yang dinilai kekinian dan sama-sama memilih teknik *digital painting* dalam berkarya. Hal yang memperkuat penulis memilih teknik *digital painting* dalam berkarya adalah karena waktu pengerjaan karya lebih cepat dibandingkan dengan karya manual dan jika terjadi kesalahan mudah diperbaiki dengan menggunakan fitur- fitur yang ada pada *software*. Karya yang penulis ciptakan menggunakan media *digital* ini, kemudian dicetak ke media kanvas sebanyak sepuluh karya. Pada karya yang penulis ciptakan terdapat hal negatif maupun positif. Hal negatif yang muncul jika seseorang tidak bisa mengontrol *alter egonya*. Dalam berkarya penulis memberikan gambaran tentang karakter seseorang yang memiliki kepribadian *alter ego*, terdapat sindiran untuk kepribadian *alter ego* dan penulis mengungkapkan makna dari *alter ego* yang sesungguhnya. Karya yang penulis ciptakan menimbulkan rasa ingin tahu dan berbagai macam pertanyaan-pertanyaan terhadap siapa saja yang melihat karya yang penulis ciptakan, hal ini akan menambah wawasan seseorang tentang *alter ego*.

Karya dengan teknik *digital painting* ini berjumlah 10 karya yang diharapkan dapat memvisualisasikan *alter ego* sesuai dengan judul karya yang dipilih. Dengan ini penulis mengambil judul “***Alter ego dalam Karya Digtial Painting***”

## B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka penulis merumuskan ide penciptaan karya akhir yaitu bagaimana “memvisualisasikan kepribadian *alter ego* pada karya seni lukis *digital* kontemporer menggunakan tehnik *digital painting*?”

## C. Orisinalitas

Sebelum membuat karya *digital painting* dengan ide *alter ego*, penulis menjadikan karya Herzven Herlambang (gambar 1) sebagai acuan dalam berkarya. Herzven adalah seorang seniman/perupa visual yang aktif mengembangkan karyanya baik secara personal maupun komunitas street art seperti KOMPENI (Komunitas Pencinta Seni) dan Gerilya Visual, serta berpameran di beberapa tempat termasuk Galeri Nasional. Namanya menarik perhatian ketika ia memenangkan ajang Secret Walls di Indonesia Comic Con dua tahun terakhir ini bersama tim Indo dan Hongkong.

Ciri khas karya Herzven Herlambang terletak pada goresannya yang detail dan menampakkan jelas karakter-karakter dalam karya *digitalnya*. Karya *digital painting* Herzven Herlambang didominasi oleh potret wajah dan tubuh secara artistik. Herzven menyukai bentuk karakter fantasi karena merasa bahwa pada karakter fantasi ia menemukan keindahan yang tiada habisnya.



**Gambar 1.** Herzven Herlambang

Sumber:

<https://www.instagram.com/p/CU1Si4Tl4J2/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

Karya yang penulis ciptakan terdapat persamaan dan perbedaan dengan karya acuan. Persamaannya sama-sama memvisualisasikan sesuatu menjadi bentuk potret wajah ataupun tubuh manusia dan hewan. Berkarya dengan bebas juga merupakan kesamaan hasil karya penulis dengan karya acuan dimana karya Herzven Herlambang tidak terikat dengan bentuk aslinya melainkan mencampurkannya dengan imajinasinya sendiri, sama halnya dengan karya penulis seperti karya dengan judul Beda Cerita. Persamaan yang lain dilihat dari tema yang diangkat yang bertemakan fenomena sosial dan pemilihan warna yang penulis terapkan dengan karya acuan sama-sama menggunakan warna-warna kontras. Selanjutnya kesamaan karya penulis dengan herzven Herlambang adalah banyak menggunakan garis untuk memperjelas maksud karya sesuai dengan karakter penulis. Perbedaan yang

lainnya adalah karya yang penulis ciptakan mengungkapkan sesuatu yang dapat diambil makna atau arti dari sesuatu sedangkan karya acuan adalah karya bebas yang tidak memiliki pesan atau makna di dalamnya. Dilihat dari ide penciptaannya, penulis mengungkapkan ide dari *alter ego* sedangkan karya Herzven mengambil ide dari gabungan antara hewan dan manusia menjadi suatu potret. Perbedaan yang lain terdapat pada karya penulis dengan karya acuan yaitu pada goresan garis dan keunikan dari karya.

#### **D. Tujuan dan Manfaat**

##### **1. Tujuan**

Dari uraian di atas tujuan penciptaan karya akhir ini yaitu untuk memvisualisasikan kepribadian *alter ego* dalam karya *digital painting* agar timbulnya rasa keingintahuan masyarakat akan *alter ego*.

##### **2. Manfaat**

Beberapa manfaat yang diharapkan oleh penulis dari penciptaan karya akhir ini yaitu:

- a. Bagi penulis, untuk menambah wawasan dan keterampilan penulis dalam berkarya seni khususnya seni *digital painting*.
- b. Bagi mahasiswa, meningkatkan kesadaran generasi muda terutama mahasiswa seni rupa bahwa dari benda yang digunakan sehari-hari seperti *smartphone*, PC dan laptop dapat menghasilkan sebuah karya.
- c. Bagi masyarakat, menumbuhkan rasa apresiasi terhadap karya *digital painting*.