INSOMNIA SEBAGAI IDE DALAM KARYA LUKIS ABSTRAK FIGURATIF

KARYA AKHIR

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

Oleh:

AULIA ZIKRA TAUPIK
NIM. 18020026/2018

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2024

HALAM PERSETUJUAN

KARYA AKHIR

INSOMNIA SEBAGAI IDE DALAM KARYA LUKIS ABSTRAK FIGURATIF

Nama	**: Aulia Zikra Taupik**
NIM	**: 18020026**
Program Studi	**: Departemen Seni Rupa**
Departemen	**: Seni Rupa**
Fakultas	**: Bahasa dan Seni**

Padang, 28 Februari 2024

Disetujui untuk Ujian:
Dosen Pembimbing

Yasrul Sami,S.Sn., M.Sn
NIP. 196908082003121002

Mengetahui:
Kepala Departemen Seni Rupa

Eliya Pebriyeni, S. Pd., M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

Dipindai dengan CamScanner

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Karya Akhir
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul	**: Insomnia Sebagai Ide dalam Karya Lukis Abstrak Figuratif**
Nama	**: Aulia Zikra Taupik**
NIM	**: 18020026**
Program Studi	**: Departemen Seni Rupa**
Fakultas	**: Bahasa dan Seni**

Padang, 1 Maret 2024

Tim Penguji:

Jabatan/Nama/Nip/Tanda Tangan		Tanda Tangan
1. Ketua	:Yasrul Sami,S.Sn., M.Sn 196908082003121002	1
2. Anggota	: Ferdian Ondira Asa, S.Pd., M.Sn 198603042019031017	2
3. Anggota	: Nessya Fitryona, S.Pd., M.Sn 199204052019032029	3

Mengetahui:
Kepala Departemen Seni Rupa

Eliya Pebriyeni, S. Pd., M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

Dipindai dengan CamScanner

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, tugas akhir dengan judul " Insomnia Sebagai Ide Dalam Karya Lukis Abstrak Figuratif " adalah asli, dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik Universitas Negeri Padang, maupaun di peguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil 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 di kemudian 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 yang sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Mei 2024

:yatakan,

Aulia Zikra Taupik
NIM. 18020026

Dipindai dengan CamScanner

ABSTRAK

Aulia Zikra Taupik, 2024. Insomnia Sebagai Ide Dalam Karya Lukis Abstrak Figuratif

Karya ini bertujuan untuk memvisualisasikan berbagai permasalahan insomnia. Hal ini sebagai bentuk kegelisahan penulis terhadap insomnia yang menganggu aktivitas dan kesehatan fisik manusia, ide penciptaaan karya ini adalah bagaimana visualisasi insomnia ke dalam seni lukis.

Metode dan proses karya yang digunakan dalam penciptaan karya seni lukis abstrak figuratif ini melalui beberapa tahapan : (1) Persiapan, (2) Elaborasi, (3) Sintesis, (4) Realisasi Konsep, (5) Penyelesaian. Teknik yang digunakan adalah akrilik di atas kanvas.

Hasil dari karya yang telah divisualisasikan ke media dua dimensi yang dikembangkan menghasilkan judul. “Pengen Tidur, “Overthinking”, “Three Levels”, “Beda Server”, “Abnormal”, “Labirin”, “Terbalik”, “Solusi”, “Stress”, “Sama Rasa”.

Kata kunci : Insomnia, Lukis, Abstrak Figuratif.

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 yang telah merintis jalan kebenaran dan membawa umat manusia kejalan keselamatan hidup di dunia dan akhirat, karena berkat beliau-lah kita dapat merasakan Rahmat dan Karunia Allah SWT.

Karya akhir ini dibuat dalam rangka melengkapi persyaratan untuk mendapakan gelar sarjana strata satu di prodi pendidikan seni rupa, di Universitas Negri Padang, peneliti menyadari sepenuhnya selesainya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang selalu membimbing dan mengarahkan peneliti.

Dalam penulisan karya akhir ini penulis banyak mendapatkan bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan secara moral maupun secara material Sehubungan dengan itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Teristimewa kepada kedua orang tua **Bapak Melfitri, Ibu Wismarni**, dan saudara-saudara kandung saya Rizki Pratama dan Wahyudi Hayatul yang selalu senantiasa memberikan doa, dukungan, motivasi dan kepercayaan kepada saya sehingga mampu menyelesaikan laporan karya akhir ini.
2. Bapak Prof. Ganefri, Ph,. D. Selaku Rektor Universitas Negeri Padang, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk belajar di Program Studi Pendidikan Seni Rupa.

3. Ibu Eliya Pebriyeni, S. Pd., M. Sn. selaku Kepala Departemen Seni Rupa Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Drs. Abd. Hafiz, M. Pd. Selaku dosen penasehat akademis (PA)
5. Bapak Yasrul Sami, M.Sn, S.Sn. selaku pembimbing akademik Tugas akhir yang begitu banyak memberi bantuan, arahan, dan dorongan sehingga dapat terlaksana karya akhir ini.
6. Bapak Ferdian Ondira Asa, S,Pd. M,Sn dan Ibu Nessya Fitryona, S.Pd, M.Sn selaku penguji.
7. Bapak, Ibu dosen, dan staf tata usaha departemen seni rupa.
8. Kepada teman-teman Villa Art yang telah memberikan wadah kritik dan saran sehingga meningkatkan motivasi saya untuk menyelesaikan karya akhir ini.
9. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Seni Rupa Angkatan 2018 yang menjadi motivasi dalam menyelesaikan karya akhir ini.

Semoga segala bantuan dan dukungan dapat menjadi amal ibadah dan di ridhoi oleh Allah SWT. Penulis menyadari sekali di dalam laporan ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi tata bahasa maupun dalam materi yang disajikan, namun penulis sudah berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan hasil yang terbaik dalam pembuatan laporan karya akhir ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran serta masukan yang sifatnya membangun demi penyempurnaan laporan karya akhir ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan karya akhir ini dapat berguna bagi pembaca dan pihak-pihak lain yang membutuhkan.

Padang, Februari 2024
Penulis

Aulia Zikra Taupik
NIM: 18020026/2018

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK ..... **i**

KATA PENGANTAR ..... **ii**

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR GAMBAR ..... **vii**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan 1

B. Rumusan Ide Penciptaan 3

C. Orisinalitas 3

D. Tujuan dan Manfaat 5

BAB II KONSEP PENCIPTAAN SENI

A. Kajian Sumber Penciptaan 7

B. Landasan Penciptaan 15

1. Pengertian Seni 15
2. Pengertian Seni Rupa 16
3. Seni Lukis 20
4. Corak dalam Seni Lukis 21
5. Seni Lukis Abstrak 21
6. Figuratif 25
7. Psikologi Warna 28

C. Karya Relevan 31

D. Konsep Perwujudan 32

BAB III METODE/ PROSES PENCIPTAAN

A. Metode Penciptaan 33

B. Proses Penciptaan 33

1. Tahap Persiapan 33
2. Tahap Elaborasi 34
3. Tahap Sintesis 34
4. Realisasi Konsep 34
5. Tahap Penyelesaian 45

C. Kerangka Konseptual 46
D. Jadwal Pelaksanaan 47
BAB IV DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA
A. Deskripsi karya 48
B. Pembahasan Karya 48
1. Karya 1 (Pengen Tidur) 50
2. Karya 2 (Overthinking) 52
3. Karya 3 (Three Levels) 55
4. Karya 4 (Beda Server) 58
5. Karya 5 (Abnormal) 61
6. Karya 6 (Labirin) 64
7. Karya 7 (Trbalik) 67
8. Karya 8 (Solusi) 70
9. Karya 9 (Stress) 73
10. Karya 10 (Sama Rasa) 76
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 78
B. Saran 78
DAFTAR PUSTAKA 80
LAMPIRAN 83

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Karya Acuan 4
Gambar 2. Karya Acuan 5
Gambar 3. Karya Relevan 31
Gambar 4. Pengen Tidur 35
Gambar 5. Sketsa 2 Overthinking 36
Gambar 6. Sketsa 3 (Three levels) 36
Gambar 7. Sketsa (Beda Server) 37
Gambar 8. Sketsa 5 (Abnormal) 37
Gambar 9. Sketsa 6 Labirin 38
Gambar 10. Sketsa 7 Terbalik 38
Gambar 11. Sketsa 8 (Solusi) 39
Gambar 12. Sketsa 9 Stress 39
Gambar 13. Sketsa 10 Semua Rasa 40
Gambar 14. Sketch Book 41
Gambar 15. Pensil 41
Gambar 16. Penghapus 42
Gambar 17. Kuas 42
Gambar 18. Spidol 43
Gambar 19. Pensil Warna 43
Gambar 20. Kanvas 44
Gambar 21. Cat Akrilik 45
Gambar 22. Frame 45
Gambar 23. Kerangka Konseptual 46
Gambar 24. Jadwal Pelaksanaan 47
Gambar 25. Pengen Tidur 50
Gambar 26. Overthinking 52
Gambar 27. Three Levels 55
Gambar 28. Beda Server 58

Gambar 29. Abnormal 61
Gambar 30. Labirin 64
Gambar 31. Terbalik 67
Gambar 32. Solusi 70
Gambar 33. Stres 73
Gambar 34. Sama Rasa 76

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Insomnia didefinisikan sebagai sebuah keadaan dimana seseorang sulit untuk memulai tidur, sulit untuk mempertahankan tidur dan bangun terlalu cepat. Gangguan tidur dapat menghambat pertumbuhan fisik, emosional, dan sosial orang dewasa. Kurang tidur merupakan penyebab utama terjadi penurunan produktivitas ketidakhadiran atau absensi. Ada beberapa yang menyatakan bahwasanya telah diketahui dengan baik bahwa masalah tidur merupakan faktor resiko untuk mengembangkan depresi terlepas dari rasa sakit. Stres bahkan depresi merupakan ketidakmampuan mengatasi berbagai ancaman yang sedang dihadapi oleh mental, fisik, emosional, dan spiritual manusia, yang nantinya bisa mempengaruhi dan berdampak buruk pada Kesehatan fisik manusia.

Penyebab awal menderita insomnia adalah merasa titik tertekan, mulai dari orang tua meninggal, tekanan atau stress tugas kuliah, tugas akhir kuliah, dan masih banyak lainnya. Dampak terjadi jika mengalami insomnia yakni terlalu mudah merasa capek, konsentrasi berkurang, dan produktivitas akan menurun secara berkala. Insomnia berdampak pada aktivitas dalam setiap harinya seperti aktivitas yang dilakukan di siang hari meliputi, cepat lelah, sulit berkonsentrasi, produktivitas pada diri menurun. Bahkan yang paling berbahaya yakni penyakit biologis seperti tekanan darah tidak stabil, dan juga psikologisnya seperti depresi. Insomnia dapat berimpek atau berakibat buruk

pada kesehatan dan dapat mengganggu kesehatan yang berakibat terganggunya aktivitas sehari hari dan terpenting yakni aktivitas studi yang sedang dijalani. Gangguan-gangguan lainnya pada kesehatan diantaranya gangguan kesehatan fisik. Dan hal ini harus ditangani dengan baik, selain itu juga harus diperhatikan terkait dengan faktor-faktor yang dapat mengganggu proses memulai tidur seperti halnya tingkat stress yang dialami, konsumsi makanan dan minuman sebelum tidur serta keadaan lingkungan. Solusi yang dapat dilakukan adalah mengenali faktor-faktor yang menyebabkan insomnia terjadi serta cara mengurangi atau bahkan mencegah paparan faktor- faktor seperti diatas dalam kehidupan sehari-hari yang dijalani. Serta tidur dan bangun dalam periode waktu yang teratur, mengurangi konsumsi makanan atau minuman yang membuat kita terjaga, seperti kopi, alkohol, makan makanan yang mengandung rendah kharbohidrat sebelum tidur, dan melakukan latihan relaksasi yang dapat menenangkan pikiran.

Dari penjabaran dan beberapa kasus diatas, penulis menganggap fenomena ini sebagai suatu yang menarik karena insomnia bisa digunakan sebagai objek inspirasi dalam berkarya. Sehingga diharapkan karya-karya yang tercipta bisa dianggap sebagai upaya perencanaan persoalan diri penulis yang dapat dibaca meskipun dalam bentuk media rupa, yang akan ditampilkan dalam bentuk karya seni lukis dengan corak abstrak figuratif. Menggunakan corak abstrak figuratif karena, corak ini mempresentasikan curahan hati secara bebas dan menggali objek yang timbul dari batin, imajinasi, dan perasaan sehingga menghasilkan karya seni lukis. Dari tema

tersebut maka karya akhir ini berjudul "**Insomnia Sebagai Ide Dalam Karya Lukis Abstrak Figuratif".**

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan ide penciptaan dalam karya ini adalah "Bagaimana memvisualisasikan *Insomnia* sebagai ide Penciptaan dalam Karya Lukis Abstrak Figuratif".

C. Orisinalitas

Karya seni dianggap orisinal jika memiliki ide, corak, serta gaya khas atau ciri khas sama halnya dengan menampilkan bentuk-bentuk baru tergantung pada imajinasi dan presepsi senimannya.

Pada tugas akhir ini menghadirkan karya yang telah dibuat oleh seniman atau orang lain. Karya perupa yang karyanya dijadikan sebagai tinjauan bukan untuk meniru, melainkan sebagai bahan tinjauan terkait tema, atau bentuk maupun teknik apakah memiliki kemiripan baik secara tema maupun visual. Sehingga akan berinovasi sejauh apa orisinalitas karya tugas akhir yang dibuat. Karya perupa tersebut digunakan bertujuan agar karya yang diciptakan mencapai sebuah titik maksimal dan memiliki karakter personal baik segi teknik maupun gagasan, sehingga karya-karya tugas akhir yang ditampilkan merupakan karya berdasarkan pada nilai rasional yang muncul dari dalam pribadi. Karya yang telah menjadi tinjauan di antaranya adalah karya Natisa Jones yang reputasinya diakui.

Gambar 1. Karya Acuan
Seniman: Natisa Jones
Karya Judul: Repetative Gestures
Ukuran: 91.5 cm x 72 cm
Media: Cat akrilik diatas kertas
Sumber: https://harpersbazaar.co.id/articles/read/2/2021/14618/pameran-seni-virtual-ini-seolah-mengajarkan-kita-untuk-bagaimana-hidup-berdampingan-dengan-musuh

Adapun persamaan dan perbedaan karya dengan seniman acuan, yaitu persamaan terletak pada pembentukan visual yang dimulai dengan unsur garis yang tidak beraturan dan menjadi sebuah simbolik yang terdapat pada karya. Perubahan bentuk dari objek nyata yang menjadi sebuah visual sebagai pokok ide gagasan. Perbedaaan karya terletak pada ide, tema lukisan, teknik, media, dan konsep garapan karya, Natisa Jones memakai media kertas, sedangkan penulis menggunakan kanvas.

Gambar 2. Karya Acuan
Seniman: Abas Alibasyah
Karya Judul: Garuda
Ukuran: 100 cm x 66 cm
Media: cat minyak pada kanvas
Sumber: https://www.dictio.id/t/lukisan-garuda-karya-abas-alibasyah/53339

Persamaan karya yang akan dibuat memiliki kesamaan dari segi warna, dan penampilan objek yang menggunakan simbol-simbol tertentu, sedangkan dari segi perbedaaan karya terletak pada aliran dan objek utama. Pada karya Abas Alibasyah menerapkan aliran tentang abstrak, sedangkan penulis dengan aliran abstrak figuratif, serta pada objek utama Abas Alibasyah memakai objek hewan, sedangkan penulis memakai objek manusia. Dari keseluruhan karya, pada karya Abas Alibasyah menggunakan cat minyak pada kanvas, sedangkan penulis hanya menggunakan cat akrilik pada kanvas.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Adapun tujuan dari penciptaan karya ini adalah untuk memvisualisasikan insomnia sebagai ide dalam karya lukis abstrak

figuratif yang menjadikan diri sendiri dan lingkungan sebagai contoh pembelajaran.

2. Manfaat

Manfaat dari karya ini diciptakan adalah :

a. Bagi penulis, penulis tertantang untuk menciptakan sebuah karya serta kepuasan diri sendiri, dan meningkatkan keterampilan dalam berkarya seni lukis yaitu lukisan.
b. Bagi masyarakat, besar harapan penulis agar karya ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran, referensi dan pengetahuan tentang insomnia serta dapat menambah daya apresiasi terhadap karya seni lukis dengan sumber inspirasi dalam proses diri sendiri.
c. Bagi akademis, khususnya lembaga seni rupa karya ini diharapkan dapat menambah referensi dibidang seni lukis serta pengetahuan di bidang kesenian khususnya lukisan.