

**MEMBACA *PATRICK STAR* SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN**

**KARYA SENI LUKIS**

**TUGAS AKHIR KEKARYAAN SENI**



**OLEH:**

**TEGAR RISJAD ALFIAN**

**NIM.17149154**

**PROGRAM STUDI SENI MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

**2023**

## ABSTRAK

Penciptaan karya Tugas Akhir Kekarya seni yang berjudul “Membaca Patrick sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis” dilatarbelakangi dari pengalaman dan perasaan kagum penulis terhadap karakter tokoh Patrick Star dalam film kartun *SpongeBob Squarpants*. Berdasarkan sumber inspirasi tersebut maka diciptakan karya-karya untuk mengekspresikan karakter Patrick Star sebagai refleksi kehidupan penulis sehari-hari. Konsep penciptaan karya-karya penulis bertolak dari gaya *Lowbrow*, menggunakan teknik plakat, dengan media cat akrilik pada kanvas.

Perwujudan karya-karya lukis penulis pada Tugas Akhir Kekarya Seni ini menggunakan metode yang dirumuskan oleh L.H Chapman, meliputi: (1) Upaya menemukan gagasan, (2) Me

nyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awal, serta (3) Visualisasi. Pada Tugas Akhir Kekarya Seni ini penulis mempresentasikan delapan karya seni lukis,

**Kata kunci:** *Patrick Star, Karakter, Lowbrow, Seni lukis.*



## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<i>A. Latar Belakang Penciptaan.....</i>	<i>1</i>
<i>B. Rumusan Ide atau Gagasan Penciptaan.....</i>	<i>5</i>
<i>C. Tujuan Penciptaan .....</i>	<i>5</i>
<i>D. Manfaat Penciptaan.....</i>	<i>6</i>
<i>E. Tinjauan Karya dan Orisinalitas .....</i>	<i>6</i>
<b>BAB II KONSEP PENCIPTAAN KARYA.....</b>	<b>16</b>
<i>A. Konsep Non-Visual.....</i>	<i>16</i>
<i>B. Konsep Visual.....</i>	<i>20</i>
<b>BAB III PROSES PENCIPTAAN KARYA .....</b>	<b>22</b>
<i>A. Metode Penciptaan Karya .....</i>	<i>22</i>
<i>B. Proses Pewujudan Karya .....</i>	<i>23</i>
<b>BAB IV DESKRIPSI KARYA.....</b>	<b>30</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>43</b>
<i>A. Kesimpulan.....</i>	<i>43</i>
<i>B. Saran.....</i>	<i>44</i>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>46</b>
<b>SUMBER INTERNET .....</b>	<b>47</b>

## DAFTAR PUSTAKA

- Andy Wijaya, 2013. "ROBOT SEBAGAI INSPIRASI DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS", hal.12.
- Fajar Dara Ria, 2020. "Kajian proses kreatif, nilai intrinsik dan ekstrinsik dalam karya lukis Heri Dono tahun 2012". *Journal of Arts Education*. Hal 67-68.
- Fajar Dara Ria, 2020. "Kajian proses kreatif, nilai intrinsik dan ekstrinsik dalam karya lukis Heri Dono tahun 2012". *Journal of Arts Education*. Hal 68.
- Humar Sahman. 1993. *Mengenalinya Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*. Semarang: IKIP Semarang Press. Hal 119-128.
- International Design School, "Jangan Ngaku Suka Film Kartun Kalo Belum Tahu Sejarah Kartun Dunia" (diakses pada 10 Februari 2022, pukul 22.00)
- Lihat, Barthes, Roland.2010. *Imaji Musik Teks*. Agustinus Hartono. Yogyakarta: Jalasutra. Hlm.149, Hlm.152.
- Maria Laksmi Anantasari. "Mencari Kawruh Jiwa: Refleksi Diri Pada Remaja, Langkah Menuju Pribadi Sejahtera". Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Putri Chandra Puspita, 2019. "Analisis Karya Seni Rupa "Republik Tropis (Tropical Republic) karya Eko Nugroho" (<https://senirupalukis.blogspot.com/2019/03/v-behaviorur/idefaultvmlo.html>, diunduh oleh Tegar pada tanggal 7 Juli 2022).
- Raihul Fadjri, 2000. "Seni Lukis yang Menyegarkan" (<https://majalah.tempo.co/read/seni-rupa/113507/seni-lukis-vang-menye-garkan>)
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab, Yogyakarta & Jagad Art Space, Bali.
- Widya Resti Oktaviana, "30 Kata-kata Patric yang Penuh Makna, Relate Banget Sama Kehidupan Nyata", <https://m.dream.co.id/your-story/> (diakses pada 12 Maret 2022, pukul 23.23)

### SUMBER INTERNET

Anmaria Redi Pinta Dasyanti,2022 "Manusia Purba Sudah Mengetahui Animasi"  
(<https://lifestyle.kompas.com/read/2012/09/24/10495186/manusia.purba.sudah.mengenal.animasi>, diakses oleh Tegar pada tanggal 3 Maret 2022)

Dbpedia "Kartun", (<http://id.dbpedia.org/page/Kartun>, diakses oleh Tegar pada tanggal 22 februari 2022)

<https://www.idntimes.com/life/inspiration/amp/sindy-tan/.pelajaran-hidup-patrick-yang-bisa-ditiryc12>, diunduh oleh Tegar pada tanggal 6 Desember 2022.

Tirto.id "Sejarah Kartun" (diakses pada 20 Maret 2022, pukul 23.10)  
<https://tirto.id/sebelum-tonton-film-kartun-terbaru-kenali-sejarah-kartun-dunia-elPC>

Wikipedia,"SpongeBobSquarePants",[https://id.wikipedia.org/wiki/SpongeBob\\_SquarePants](https://id.wikipedia.org/wiki/SpongeBob_SquarePants) (diakses pada tanggal 10 Februari 2022, pukul 23.00)

