



APROPRIASI KARAKTER *HARITH* DALAM GAME *MOBILE LEGENDS* SEBAGAI SUBJECT MATTER PENCIPTAAN SENI LUKIS *LOWBROW*

Muhammad Keenan Zidane¹, Muchlis Arif²

¹Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: muhammadkeenan.19021@mhs.unesa.ac.id Universitas Negeri Surabaya

²Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: muchlisarif@unesa.ac.id

Abstract

This creation aims to produce a lowbrow style painting by developing ideas from Mobile Legends characters, namely hero Harith. The focus of creation is to build visual forms that are in accordance with the lowbrow art movement with various colors and illustrative characters. The benefits of creating this painting can add knowledge, creative experience, and ways to develop ideas to be applied in paintings inspired by the development of Harith's character in the mobile legends game. The application of appropriation is done because there is a transfer of function between the Harith character in the mobile legends game and the Harith character in the creation of the painting. The result of this appropriation forms a new character inspired by the hero Harith by making it a reflection of the artist. The supporting objects such as clocks, rivers, plants, walls, and rocks in the mobile legends game as a form of representation of personal life. This creation realized in a 100cm x 100cm painting using acrylic paint media with opaque technique on canvas entitled 1) Take a "Deep" Bath, 2) Hope for Surabaya 3) Bored to Death 4) A Lost Toys 5) Star of The Show.

Keywords: *Painting, Mobile Legends Game and Lowbrow.*

Abstrak

Penciptaan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu karya seni lukis bergaya *lowbrow* dengan mengembangkan ide dari karakter *Mobile Legends* yaitu *hero Harith*. Fokus penciptaan ialah membangun bentuk visual yang sesuai dengan gerakan seni *lowbrow* dengan berbagai warna dan karakter yang ilustratif. Manfaat penciptaan karya lukis ini dapat menambah ilmu, pengalaman kreatif, dan cara mengembangkan ide untuk diterapkan dalam karya seni lukis yang terinspirasi dari pengembangan karakter *Harith* dalam *game mobile legends*. Penerapan apropriasi dilakukan karena adanya alih fungsi antara karakter *Harith* dalam *game mobile legends* dengan karakter *Harith* dalam penciptaan karya lukis. Hasil dari apropriasi ini membentuk adanya karakter baru yang terinspirasi dari *hero Harith* dengan menjadikannya sebagai refleksi diri perupa. Adapun objek pendukung seperti jam, sungai, tumbuh-tumbuhan, tembok, dan bebatuan yang ada dalam *game mobile legends* sebagai bentuk representasi dari kehidupan personal. Penciptaan ini menghasilkan karya lukis berukuran 100cm x 100cm menggunakan media cat akrilik dengan teknik *opaque* di atas kanvas berjudul 1) *Take a "Deep" Bath*, 2) *Hope for Surabaya* 3) *Bored to Death* 4) *A Lost Toys* 5) *Star of The Show*.

Kata Kunci: Seni Lukis, *Game Mobile Legends* dan *Lowbrow*.

PENDAHULUAN

Teknologi di era saat ini berkembang dengan pesat seakan tidak pernah berhenti untuk menghasilkan produk-produk teknologi yang semakin *modern*. Produk teknologi yang beragam ini tentunya dibuat atas dasar untuk memudahkan manusia dalam mengerjakan sesuatu, baik itu dalam aspek pendidikan, ilmu pengetahuan,

kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang sedang banyak digemari khususnya oleh kalangan remaja ialah *video games* dan *online games*. Tidak bisa dipungkiri, produk *video games* dan *online games* sudah dapat dengan mudah dijumpai di banyak media elektronik. Apalagi dengan adanya fitur *online* pada *games* sangat sukses menjadi daya

tarik yang kuat untuk semakin digemari oleh berbagai kalangan.

Topik yang akan perupa bahas di sini menjadi tantangan bagaimana membuat karya yang kekinian dengan mengambil *trend game online*. Salah satu *game online* saat ini yang memiliki banyak peminat yaitu *Mobile Legends*. *Game* tersebut juga memiliki berbagai macam *hero* yang dapat dijadikan referensi perupa untuk menciptakan karya lukis. Salah satu karakter yang disukai oleh perupa yaitu *Harith*, *hero mage* dari ras *leonine* yang memiliki telinga layaknya kucing dengan kekuatan sihir yang *overpower*.

Dari ketertarikan tersebut lahirlah ide untuk menciptakan suatu karya seni lukis bergaya *lowbrow*. Gerakan seni *lowbrow* merupakan gerakan yang dibentuk dengan menggeser konsep akademis yang cenderung konvensional, walaupun demikian karya-karya yang dihasilkan selalu menarik respon khususnya dari kalangan anak muda khususnya perupa dikarenakan dapat membangkitkan kembali kenangan-kenangan masa kecil yang seringkali menonton film animasi, mengoleksi mainan-mainan *superhero* hingga monster-monster fiktif. Hal tersebut menjadi faktor utama mengapa perupa mengangkat judul “Apropriasi Karakter *Harith* dalam *Game Mobile Legends* Sebagai *Subject matter* Penciptaan Seni Lukis *Lowbrow*”.

Penciptaan ini memiliki konsep umum yang berfokus pada pengembangan karakter *Harith* dalam *game mobile legends* dengan penerapan gaya *lowbrow* pada karya lukis. Gaya *lowbrow* merupakan gaya seni rendah yang diantara karya seninya banyak terinspirasi dari komik, animasi, graffiti, film, dan masih banyak lagi.

FOKUS IDE PENCIPTAAN

Fokus ide penciptaan dalam bentuk seni lukis ini terletak pada pembuatan karakter yang menjadikan *hero Mobile Legends* sebagai ide penciptaan karya lukis. Pada *game Mobile Legends* sendiri terdiri dari 114 *hero* dan 441 *skin*. Dalam hal ini, tentunya dapat memudahkan perupa memilih karakter yang sesuai dengan kepribadian perupa. Dari berbagai referensi *hero* yang ada, perupa akhirnya memutuskan untuk menggunakan *hero Harith* sebagai ide dalam penciptaan karya lukisnya. karakter yang akan dilukiskan juga akan dikembangkan sesuai

dengan ide dari perupa. Perupa mengambil karakter *hero Harith* dikarenakan *hero* tersebut memiliki ambisi yang besar untuk menyelamatkan keluarganya. *Harith* sendiri memiliki kekuatan dalam mengendalikan waktu sehingga dalam hal ini karakter *Harith* dijadikan sebagai refleksi diri dari perupa dengan harapan mampu memperbaiki masa lalu ataupun mengantisipasi masa depan. Karakter *Harith* juga memiliki proporsi tubuh yang berbentuk seperti anak-anak yang sesuai dengan *artstyle* perupa dengan tujuan agar pesan yang disampaikan lebih mudah diterima masyarakat.

Fokus selanjutnya ialah membangun bentuk visual yang sesuai dengan gerakan seni *lowbrow* dengan berbagai warna dan karakter yang ilustratif. Gaya *lowbrow* sendiri merupakan gaya bawah tanah dengan berfokus pada karakter utama yang diadaptasi dari ilustrasi cerita, seni komik, *science fiction*, seni poster film, produksi film, animasi, seni *punk rock*, seni *hotrod* dan *biker*, grafis di *skateboard*, *graffiti*, dan tato. Sedangkan Pewarnaan menjadi salah satu hal yang dapat menunjang ketertarikan dalam karya seni. Maka dari itu, perupa akan menampilkan ragam warna gelap untuk membangun ciri khas dari gaya *lowbrow*. Selain pewarnaan, perupa juga menambahkan beberapa objek pendukung seperti jam, sungai, tumbuh-tumbuhan, tembok, dan bebatuan yang ada dalam *game mobile legends* sebagai bentuk representasi dari kehidupan personal.

METODE PENCIPTAAN

Saat merealisasikan karyanya, perupa menggunakan metode *Practice-led Research*. Jenis penelitian ini menghasilkan penelitian baru yang mencerminkan apa yang perupa lakukan.





Gambar 1. Bagan Proses Penciptaan Karya.
(Sumber: Hendriyana, 2018:20).

Tahap – Tahap Proses Penciptaan

Dalam penciptaan karya lukis yang diadaptasi dari karakter *Mobile Legends*, perupa mengikuti tahapan-tahapan sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, perupa melakukan riset mengenai berbagai karakter yang ada dalam *game Mobile Legends*. Kegiatan ini meliputi cerita dibalik pembuatan karakter dalam *game Mobile Legends* yang dapat berguna sebagai deskripsi pada karya. Dari riset ini, perupa mendapatkan beberapa data yang nantinya berguna sebagai latar belakang pembuatan karya seni lukis.

b. Tahap Mengimajinasi

Perupa mulai mengembangkan imajinasi terkait karakter didalam *game Mobile Legends*. Proses mengimajinasi ini dibentuk sesuai dengan pengalaman visual yang telah perupa tempuh. Bentuk visual yang digunakan sebagai penciptaan karya seni dibuat sedikit dekoratif agar tidak terkesan menjiplak disertai objek pendukung berbentuk flora dan fauna agar terkesan indah. Proses ini lalu dituangkan dalam bentuk sketsa rancangan karya. Proses ini merupakan penggabungan antara karakter dalam *game Mobile Legends* dengan imajinasi dari perupa.

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, perupa melakukan konsultasi beberapa sketsa yang dihasilkan pada proses mengimajinasi kepada dosen pembimbing, setelah itu dosen pembimbing memiliki hak untuk memilih lima dari beberapa sketsa yang dibuat untuk dieksekusi dalam bentuk karya seni lukis.

d. Tahap Pengerjaan

Tahap ini merupakan tahapan yang menjadi titik awal dalam pembuatan sebuah karya seni lukis. Dari beberapa sketsa yang telah dibuat, terpilih lima sketsa terbaik yang akan dipindahkan di atas kanvas. Pada proses ini, perupa menyiapkan bahan dan alat yang

diperlukan ketika proses berkarya, kemudian mulai mengeksekusi pada media kanvas berukuran 100cm x 100cm menggunakan cat akrilik.

KERANGKA TEORETIK

A. APROPRIASI

Teori penciptaan mengacu pada metode apropriasi karya yang diambil dari peralihan fungsi karakter *Harith* yang dijadikan sebagai refleksi diri dari perupa. Metode ini diperlukan agar tidak terpaku pada karakter dalam *game* melainkan juga dapat dialihkan atau dibawa ke alur kehidupan pribadi.

B. PENDEKATAN ESTETIK (REFRAMING)

Teknik *reframing* dapat dilihat dari pengembangan karakter dan pengangkatan beberapa latar dari arena *land of dawn* dalam *game mobile legends* guna membentuk suasana yang sesuai dengan konsep.

KERANGKA KONSEPTUAL

A. GAYA

Vulgarisme yang dikatakan oleh Robert Williams(2004: 13); “mengatakan bahwa *lowbrow* merupakan seni rendahan, gerakan seni bawah tanah, ketika itu dunia seni rupa didominasi oleh seni abstrak dan konseptual. Gerakan seni *lowbrow* merupakan gerakan yang mengesampingkan pemikiran akademis yang konvensional, walaupun demikian karya-karya yang dihasilkan selalu menarik respon khususnya dari kalangan anak muda”. Gaya *lowbrow* sendiri umumnya memiliki ciri khas yang kuat dengan menampilkan karakter-karakter fiktif sebagai objek utama dalam penciptaan karyanya. Dilansir dari majalah *Juxtapoz*, gerakan bawah tanah ini mampu tumbuh dengan subur karena berhasil membangun lingkungannya sendiri untuk menegaskan identitas yang dibawa.

Gaya *lowbrow* banyak memengaruhi anak muda khususnya perupa dikarenakan dapat membangkitkan kembali kenangan-kenangan masa kecil yang seringkali menonton film animasi, mengoleksi mainan-mainan *superhero* hingga monster-monster fiktif maupun bermain *video game* bersama keluarga dan teman-teman. Hal tersebut menjadi faktor utama mengapa

perupa mengangkat judul “Apropriasi Karakter *Harith* dalam *Game Mobile Legends* Sebagai *Subject Matter* Penciptaan Seni Lukis *Lowbrow*”.

B. GAME MOBILE LEGENDS

Game mobile legends merupakan *game online moba* yang diterbitkan oleh perusahaan bernama *Moonton*. *Game* ini berbasis peperangan lima versus lima dengan berbagai *hero* yang memiliki *role* sebagai *Fighter*, *Assasin*, *Mage*, *Marksman* dan juga *Tank* yang ditemukan didalam suatu arena bernama *Land of Dawn*. *Game* ini memiliki kisah peperang menarik bernama *Endless War* yang bercerita tentang pasukan bangsa *Abyss* yang dipimpin oleh *Alice* dengan tujuan memberantas kerajaan di dunia. *Game* ini memiliki alur cerita yang cukup kompleks sehingga menimbulkan banyak persepsi dimana sulit untuk membedakan baik dan buruk. Dengan cerita yang cukup kompleks tersebut akhirnya dapat menarik minat perupa untuk mengangkat tema tersebut sebagai judul dalam penciptaan karya lukisnya.

C. KARAKTER HARITH DALAM GAME MOBILE LEGENDS

Dalam *game Mobile Legends*, *Harith* merupakan salah satu *hero* yang cukup meta. *Hero Harith* sendiri memiliki *role mage* atau penyihir yang di dalam *Land of Dawn* ditempatkan sebagai *midlaner*. Meskipun demikian, terkadang *Harith* juga dapat ditempatkan sebagai *goldlaner* karena *Harith* memiliki *damage magic* yang cukup sakit dan memiliki *shield* yang tebal. Dalam cerita *Mobile Legends*, *Harith* merupakan legenda dari ras leonine. *Harith* digambarkan sebagai karakter yang memiliki telinga seperti kucing yang memiliki tubuh mungil dan lincah yang memiliki kekuatan mengendalikan waktu sehingga dalam hal ini perupa seolah menjadikan dirinya sebagai karakter tersebut untuk dijadikan harapan mengantisipasi masa depan ataupun memperbaiki masa lalu.

D. LAND OF DAWN

Land of dawn merupakan arena dalam *game mobile legends* dimana di dalamnya mempertemukan dua tim yang saling berlawanan.

Arena ini memiliki tiga jalur yang dikenal sebagai *top lane*, *middle lane*, dan *bottom lane* yang diantaranya terdapat sungai, tumbuhan, rerumputan dan bebatuan dengan fungsi yang berbeda-beda. Dalam penciptaan karya lukisnya, perupa banyak menggunakan objek tambahan tersebut guna mendapatkan latar tempat dan suasana yang indah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil akhir dari penciptaan karya lukis yang terwujud melalui ide apropriasi karakter *Harith* dan *reframing* dari elemen-elemen pada *game mobile legends* dengan penerapan gaya *lowbrow* berupa lima buah karya lukis berukuran 100cm x 100cm. Penciptaan ini merujuk pada dua penelitian 1) Aldino isnen Pamungkas, 2019 *Video Game Nitendo* sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Lukis, 2) Hanafi Septamahtione, 201 Karakter Visual *Roftell* dalam Penciptaan Seni Lukis *Lowbrow*. Perbedaan penelitian pertama yaitu pada karakter dengan bentuk *flat* sedangkan perupa menggunakan karakter bervolume, Pada penelitian kedua terletak pada pengambilan visual *Roftell* sedangkan perupa mengambil visual *Harith* dalam *game mobile legends*.

Sketsa yang terpilih:



Gambar 3.1 Sketsa 1
(Dok. Muhammad Keenan Z. 2023)



Gambar 3.2 Sketsa 2
(Dok. Muhammad Keenan Z. 2023)



Gambar 3.3 Sketsa 3
(Dok. Muhammad Keenan Z. 2023)



Gambar 3.4 Sketsa 4
(Dok. Muhammad Keenan Z. 2023)



Gambar 3.5 Sketsa 5
(Dok. Muhammad Keenan Z. 2023)

A. PROSES PENCIPTAAN KARYA

- a. Alat
 - Kuas
 - Staples tembak
 - Palet
 - Wadah
 - Semprotan air
 - Amplas
 - Kapur tulis
- b. Bahan
 - Cat akrilik
 - Canvas plier
 - Spanram
 - Kain kanvas
 - Cat tembok
 - Lem kayu

B. PROSES PERWUJUDAN KARYA

- a. Pemasangan dan pelapisan kanvas

Proses pengerjaan karya diawali dengan memasang kain kanvas pada spanram. Kain kanvas yang sudah digunting sesuai dengan ukuran lalu dipasang pada spanram dengan menggunakan staples tembak. Setelah kain kanvas terpasang dengan spanram, langkah selanjutnya ialah melapisi kanvas dengan lem kayu agar cat tidak tembus ke dalam serat-serat kanvas. Setelah lem kayu kering, perupa mulai melapisi permukaan kanvas dengan menggunakan cat tembok. Langkah ini dilakukan dua tahap hingga cat dasar tertutup sempurna.



Gambar 2. Pemasangan dan pelapisan kanvas
(Sumber: koleksi pribadi).

- b. Pemindahan sketsa pada kanvas

Pemindahan sketsa pada kanvas diawali dengan menggunakan kapur. Sketsa yang

awalnya dikerjakan melalui kertas mulai dipindahkan ke atas permukaan kanvas. Tahap ini diperlukan guna memastikan proporsi yang telah dikerjakan pada kertas sesuai pada skala kanvas yang ditetapkan. Tahap ini juga mempermudah proses pengerjaan apabila terjadi kesalahan karena media kapur sangat mudah untuk dihapus dengan menggunakan kain basah.



Gambar 3. Pemindahan sketsa pada kanvas
(Sumber: koleksi pribadi).

c. Pewarnaan objek

Pewarnaan pada objek diawali dengan mengaplikasikan warna dari cat akrilik ke dalam sketsa yang ada. Dalam proses ini, perupa mulai mewarnai kanvas dengan cat akrilik sesuai dengan bentuk objek yang sudah dikerjakan. Perupa juga mulai memikirkan penempatan gelap terang pada objek.



Gambar 4. Pewarnaan objek
(Sumber: koleksi pribadi).

d. Mendetailkan objek

Tahap mendetailkan objek dimulai dengan membentuk volume pada objek yang sudah ditumpuk menggunakan warna dasar. Tahap ini bertujuan agar objek yang dibuat terkesan realis.



Gambar 5. Mendetailkan objek
(Sumber: koleksi pribadi).

e. Mengatur pencahayaan

Pada tahap ini, perupa mengatur ulang letak pencahayaan pada objek untuk menghasilkan *point of interest* sehingga terbentuk keharmonisan pada karya lukis.



Gambar 6. Mengatur pencahayaan
(Sumber: koleksi pribadi).

f. Finishing

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam proses pengerjaan karya. Karya yang perupa anggap sudah selesai akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Hal ini dilakukan guna memastikan adanya evaluasi ataupun saran dari dosen pembimbing agar karya yang dihasilkan menjadi maksimal sehingga pantas untuk ditampilkan sebagai karya skripsi.

C. HASIL KARYA

Karya 1



Gambar 7. Karya 1 “*Take a “Deep” Bath*”
(Sumber: koleksi pribadi).

Judul : *Take a “Deep” Bath*

Ukuran : 100cm x 100cm

Media : Cat Akrilik di atas Kanvas

Tahun : 2023

Deskripsi Karya:

“mandi” merupakan kegiatan sulit untuk dilakukan. Sering kali kita sibuk mencari alasan ke orang tua agar terbebas dari air dingin. Namun terkadang orang tua memiliki ide yang menarik agar anaknya bisa mandi dengan nyaman. Yap, salah satunya dengan berkata ke anaknya agar membawa mainannya untuk mandi bersama. Seketika “mandi” menjadi kegiatan yang mengasyikkan hingga terkadang sebagai anak menjadi lupa waktu. Karakter yang sedang menaiki perahu dengan tangan kanan menyentuh kupu-kupu merupakan representasi dari kegiatan ketika saya mandi, tanpa disadari saya merasa hanyut ke dalam ruang imajinasi. Kerang berbentuk kompas yang di dalamnya terdapat mutiara memiliki arti kerinduan masa lalu yang merupakan bentuk kebahagiaan yang mahal untuk diabadikan sebelum akhirnya terbentur dengan realita hidup yang kemungkinan menghilangkan imajinasi yang saya miliki.

Karya 2



Gambar 8. Karya 2 “*Hope for Surabaya*”
(Sumber: koleksi pribadi).

Judul : *Hope for Surabaya*

Ukuran : 100cm x 100cm

Media : Cat akrilik di atas Kanvas

Tahun : 2023

Deskripsi Karya:

Kata-kata “Surabaya yang jauh dari seni” terkadang memunculkan pesimisme bagi golongan tertentu. Kata-kata tersebut terdengar tidak asing di telinga para pejuang seni. Hal ini dapat dilihat dari karakter utama duduk bersila di atas tanah yang dikelilingi genangan air berwarna gelap. Pengaruh modernisasi membawa budaya masyarakat menjauh dari produktivitas dapat terlihat dari visual Suro tanpa Boyo. Berbagai diskusi mengenai sudut pandang tersebut membawa saya pada kesimpulan bahwa kultur yang ada di Surabaya sangat menghalangi generasi muda untuk berkembang dalam bidang seni khususnya seni rupa terlihat dari bentuk burung yang identik dengan kicauan, namun saya buat dengan mulut tertutup. Sedangkan tangan yang menggenggam cahaya dan poster bersimbol Surabaya merupakan wujud dari harapan saya mengenai harapan agar suatu saat kota Surabaya dipenuhi dengan keajaiban seni yang membawa kita ke arah positif.

Karya 3



Gambar 9. Karya 3 “*Bored to Death*”
(Sumber: koleksi pribadi).

Judul : *Bored to Death*
Ukuran : 100cm x 100cm
Media : Cat akrilik di atas kanvas
Tahun : 2023

Deskripsi Karya:

Karya ini terinspirasi dari karakter *Harith* dalam *game mobile legends* dengan wujud visual separuh tubuh yang hidup dan separuh tubuh yang sudah mati, menjadikannya sebagai refleksi diri ketika kebosanan menjadi penghambat saya dalam mengerjakan lukisan. Penggambaran karakter utama separuh tubuh berbentuk tengkorak merupakan gambaran dari inspirasi yang mati. Sedangkan separuh tubuh yang hidup dengan memegang buku sihir menunjukkan adanya harapan mengenai keajaiban di masa depan agar selalu dimudahkan dalam karya-karya selanjutnya.

Karya 4



Gambar 10. Karya 4 “*A Lost Toys*”
(Sumber: koleksi pribadi).

Judul : *A Lost Toys*
Ukuran : 100cm x 100cm
Media : Cat akrilik di atas Kanvas
Tahun : 2023

Deskripsi Karya:

Kerinduan saya terhadap mainan-mainan di masa kecil tiba-tiba muncul terlihat dari karakter utama dengan kedua tangan yang menggenggam, serta banyak mainan dalam keranjang. Layaknya anak-anak, mainan merupakan wadah untuk bercerita maupun mengekspresikan suatu dialog yang ada dalam pikiran. Ketika saya dewasa, wadah ini berganti dari yang awalnya dari mainan menjadi suatu lukisan. Sedangkan visual balon bentuk rasa terima kasih terhadap mainan-mainan saya yang sudah hilang. Saya juga menambahkan elemen dari arena *land of dawn* dalam *game mobile legends* seperti gunung dan tanah yang subur guna membangun suasana yang menarik.

Karya 5



Gambar 11. Karya 5 “*Star of The Show*”
(Sumber: koleksi pribadi).

Judul : *Star of The Show*
Ukuran : 100cm x 100cm
Media : Cat Akrilik di atas Kanvas
Tahun : 2023

Deskripsi Karya:

Rasa penasaran tentang masa depan selalu membuat saya bergairah. Andai saya memiliki kekuatan mengendalikan waktu, tentu saja saya ingin sedikit mengintip masa depan dalam hidup saya. Hingga suatu ketika muncul pertimbangan tentang hitam putih kehidupan. Apakah ketika impian menjadi seniman itu tercapai, tidak ada lagi kegelisahan? Apakah jika impian saya tidak tercapai, saya mungkin lebih bahagia? Pertimbangan dalam pikiran saya terkadang melupakan adanya kekuasaan Tuhan. Seakan-

akan tidak mengikut sertakan Tuhan dalam kehidupan saya. Hal ini akhirnya memutuskan saya untuk menghilangkan segala pertimbangan yang menghantui kehidupan saya dan selalu bersikap positif tentang takdir Tuhan. Narasi ini saya ambil dengan membentuk karakter utama dengan wajah penuh kecemasan namun juga penasaran. Adanya tulisan *star of the show* pada dinding merupakan representasi dari pertanyaan “siapakah bintang sesungguhnya?”. Bukan saya, tetapi yang ada dibalik dinding

SIMPULAN DAN SARAN

Pemilihan *game Mobile Legends* sebagai sumber inspirasi penciptaan karakter dalam karya seni lukis ini dikarenakan perupa memiliki hobi bermain *game* tersebut. Selain itu, dalam *game* tersebut juga memiliki berbagai macam *hero* yang dapat dijadikan referensi perupa untuk menciptakan karya lukis. Salah satu karakter yang disukai oleh perupa yaitu *Harith, hero mage* dari ras *leonine* yang memiliki telinga layaknya kucing dengan kekuatan sihir yang *overpower*. Ketertarikan perupa terhadap judul yang diangkat semakin bertambah dikarenakan karakter *Harith* dalam *game Mobile Legends* sangat mendukung untuk diterapkan menggunakan gaya *lowbrow*.

Hasil dari karya perupa dapat terwujud menggunakan metode dari Husein Hendriyana yaitu metode *Practice-led Research* yang terdiri dari tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan dan tahap pengerjaan. Dari tahapan ini, perupa mendapat banyak hambatan khususnya pada tahap pengembangan dikarenakan adanya banyak perubahan pada karakter utama dimulai dari bentuk wajah, rambut, hingga pakaian. Pada akhirnya, perupa memutuskan untuk menyederhanakan karakter utama sehingga cukup berbeda dengan karakter *Harith* dalam *game mobile legends*.

Pada Penciptaan karya lukis karakter *Harith* dalam *game mobile legends* bergaya *lowbrow* diperlukan adanya apropriasi untuk membebaskan karya dari *plagiarism*. Penciptaan ini menghasilkan lima karya lukisan berukuran 100cm x 100cm menggunakan media cat akrilik dengan teknik *opaque* di atas kanvas. Kelima karya dieksekusi secara detail sesuai dengan *artstyle*

perupa. Karya yang dihasilkan berjudul 1) *Take a “Deep” Bath*, 2) *Hope for Surabaya* 3) *Bored to Death* 4) *A Lost Toys* 5) *Star of The Show*.

Dari lima karya yang perupa hasilkan, perlu adanya penilaian dari beberapa seniman. Perupa mendapat banyak masukan dan saran oleh 1) Fadjar Djunaedi, seniman asal kota Batu yang juga merupakan mentor perupa ketika magang. 2) Yunus Tupai, seniman asal kota Batu. 3) Prie Wahyuono, seniman asal kota Batu. Ketiga seniman tersebut memberikan evaluasi mengenai lima karya seni lukis yang dihasilkan perupa meliputi teknik, konsep, visual, kualitas unsur, kreativitas objek, akselerasi pesan, akselerasi perasaan, fungsi serta penyajian.

Meski demikian, apa yang perupa hasilkan tentu masih jauh dari kesempurnaan, baik secara penulisan maupun hasil karya yang ditampilkan. Oleh karena itu, segala aspek dalam penciptaan skripsi ini diperlukan adanya saran dan kritik dari berbagai pihak khususnya praktisi seni. Semoga apa yang perupa hasilkan dalam penciptaan skripsi ini dapat bermanfaat untuk perkembangan seni rupa. tidak perlu ada kutipan. Merupakan bagian berisi jawaban dari permasalahan atau fokus penelitian. Simpulan merupakan elaborasi dari hasil dan pembahasan. Dituliskan dalam bentuk paragraf, bukan poin-poin. Saran merupakan bagian yang penting pada artikel ilmiah. Saran dapat berupa rekomendasi untuk penerapan/implikasi dari penelitian. Selain itu, saran juga dapat digunakan untuk menyampaikan kepada peneliti berikutnya terkait solusi untuk kelemahan dari penelitian yang telah dilakukan.

REFERENSI

- Hendriyana, H. (2018). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Kamus besar bahasa Indonesia.2005. Balai Pustaka. Jakarta.
- Kartika Dharsono Sony.2004.*Seni Rupa Modern*. Bandung. Rekayasa Sains.
- Septamahtione, H. (2016-2017). *Karakter Visual Rofell Dalam Penciptaan Seni Lukis Lowbrow . Hanafi Septamahtione*. Universitas Negeri Surabaya
- Subyantoro, Heri.2014. *Skripsi Karakter Dino herby sebagai ide karya seni lukis*:Unesa University
- Sumardjo, Jakob.2000. *Filsafat Seni*.ITB:Bandung.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab, Yogyakarta Dan Jagad Ard Space, Bali.
- Susanto, M. (2018). *Diksi Rupa (III)*. Yogyakarta: DictiArt Laboratory.
- Storey, Jhon. 2006. *Cultural Studies Dan Kajian Budaya Pop*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Pamungkas, A. I. (2019). *Video Game Nintendo Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Lukis . In A. I. Pamungkas*. Universitas Negeri Yogyakarta .(Septamahtione, 2016-2017)
- Winarno. 2014. *Seni Lukis di Luar Batas Konvensional*. URNA (Volume 3). Surabaya: UNESA