

**ATLET TINJU POPULER SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN
LUKISAN POP ART**

**Tugas Akhir Karya Seni
(TAKS)**

**Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**



**Oleh:
Muhammad Harris Syahpuja putra
11206241044**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA DAN KERAJINAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2016**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Atlet Tinju Populer Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Pop Art* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan



Yogyakarta, 18 Juli 2016

Pembimbing,

Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si.

NIP. 19581014 198703 1

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “*Atlet Tinju Populer Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Pop Art*”

ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 9 Agustus 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si.	Ketua Penguji		18 Agustus 2016
Drs. Maraja Sitompul, M.Sn.	Sekretaris Penguji		18 Agustus 2016
Drs. Djoko Maruto, M.Sn.	Penguji I		18 Agustus 2016

Yogyakarta, 18 Agustus 2016

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Dr. Widyastuti Purbani, M.A.

NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

Nama : **Muhammad Harris Syahpuja putra**

Nim : 11206241044

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

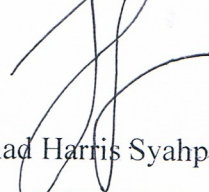
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, Tugas Akhir Karya Seni ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 18 Juli 2016

Penulis



Muhammad Harris Syahpuja putra

N206241044

MOTTO

“Apabila sesuatu yang kau senangi tidak terjadi maka senangilah apa yang terjadi”.

(Ali bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini penulis persembahkan kepada:

Kedua orang tua saya, Ishak Agussandi dan Jarima dan kakak saya Sarrah Nur Fitri dan adik saya Adinda Khoiriyah serta untuk segenap teman teman yang turut serta membantu saya dalam mengerjakan tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT sehingga Tugas Akhir Karya Seni yang merupakan sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam senantiasa dicurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat selesai atas bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya sertakan ucapan terimakasih saya kepada, Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Jajaran Staf Pengajar Pendidikan Seni Rupa, yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan bagi saya.

Rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada pembimbing dosen Tugas Akhir Karya Seni Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si., yang penuh kesabaran, kearifan, dan bijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kedua orang tua penulis dan teman sejawat jurusan pendidikan seni rupa, handai tolan yang tidak dapat penulis sebutkan satu demi satu yang telah memberikan dukungan moral, materi, dan dorongan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Semoga segala bantuan dan amal baik yang telah diberikan mendapat pahala dari Tuhan Yang Maha Esa. penulis menyadari tulisan ini jauh dari sempurna, namun dengan penuh harap semoga bermanfaat bagi penulis pribadi khususnya dan pengembangan jurusan Pendidikan Seni Rupa di UNY.

Yogyakarta, 18 Juli 2016

Penulis,

Muhammad Harris Syahpuja Putra

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERYATAAN	iv
HALAMAM MOTTO	v
HALAMAM PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan masalah	3
C. Fokus Masalah	4
D. Tujuan	4
E. Manfaat.....	4
 BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAA.....	6
A. Kajian Sumber	6
1. Pengertian Seni Lukis.....	6
2. Tema dalam Seni Lukis	6
3. Konsep dalam Seni Lukis.....	7
4. Pop Art Dalam Seni Rupa.....	8
5. Alat,Bahan Dan Teknik Seni Lukis.....	10
a. Alat	10
b. Bahan.....	11
c. Teknik.....	11

6. Struktur Seni Lukis.....	12
B. Ideoplastis.....	12
1. Ide.....	12
2. Tema (Subject Matter).....	13
3. Konsep.....	14
C. Fisioplastis.....	15
1. Bentuk (Form).....	15
a. Garis.....	17
b. Warna.....	18
c. Bidang (Shape).....	19
2. Prinsip Penyusunan Dalam Seni Rupa.....	19
a. Harmoni (Selaras)	20
b. Kontras.....	20
c. Repitisi (Irama).....	21
d. Kesatuan (Unity).....	21
e. Keseimbangan (Balance).....	22
f. Kesederhanaan (Simplicity).....	23
g. Aksentuasi (Emphasis).....	23
h. Proporsi.....	23
i. <i>Point of interest</i>	24
D. Olahraga Tinju.....	24
E. Tipografi.....	25
F. Ilustrasi	26
G. Metode Penciptaan.....	27
1. Observasi.....	27
2. Tahap Improvisasi.....	27
3. Visualisasi.....	28
H. Pendekatan Penciptaan	28
I. Karya Inspirasi.....	30
1. Tim Kerr	30
2. Shepard Fairey.....	31

BAB III PEMBAHASAN DAN HASIL PENCIPTAAN	33
A. Konsep Penciptaan.....	33
B. Tema Penciptaan	33
C. Proses Dan Teknik Visualisasi	35
1. Bahan.....	36
a. Kanvas.....	36
b. Kertas.....	36
c. Cat	36
2. Alat	37
a. Kuas	37
b. Kain Lap.....	38
c. Pensil	38
d. Penghapus	38
e. Tempat Air	38
3. Proses Penciptaan	39
D. Tahap Visualisasi	40
1. Sketsa	40
2. Proses Pewarnaan	41
3. Finishing (Penyelesaian)	42
E. Bentuk Lukisan	43
1. Deskripsi Lukisan Cassius Clay	43
2. Deskripsi Lukisan Chris John The Dragon	46
3. Deskripsi Lukisan Daud Chino Yordan.....	49
4. Deskripsi Lukisan Iron Mike.....	52
5. Deskripsi Lukisan Jack Dempsey	55
6. Deskripsi Lukisan Joe Luis.....	58
7. Deskripsi Lukisan Manny Pacquiao	60
8. Deskripsi Lukisan ellyas Pical.....	62
9. Deskripsi Lukisan Chris John.....	65
10. Deskripsi Lukisan Muhammad Ali.....	68

BAB IV PENUTUP	71
Kesimpulan	71
DAFTAR PUSTAKA	73

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Cat Akrilik	37
Gambar 2 : Kanvas	37
Gambar 3 : Alat	39
Gambar 4 : Proses Sketsa Pada Kertas	40
Gambar 5 : Proses Melanjutkan Sketsa Pada Kanvas.....	40
Gambar 6 : Contoh Pewarnaan Objek Figur atlet tinju	42
Gambar 7 : Cassius Clay	43
Gambar 8 : Chris John the Dragon	46
Gambar 9 : Daud Chino Yordan.....	49
Gambar 10 : Iron Mike	52
Gambar 11 : Jack Dempsey	55
Gambar 12 : Joe Luis	58
Gambar 13 : Manny Pacquiao	60
Gambar 14 : Ellyas Pical	62
Gambar 15 : Chris John.....	65
Gambar 16 : Muhammad Ali.....	68

ATLET TINJU POPULER SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN *POP ART*

Oleh : Muhammad Harris Syahpuja Putra
NIM : 11206241044

ABSTRAK

Penulisan ini bertujuan untuk mendiskripsikan tema, konsep, proses, dan bentuk lukisan yang terinspirasi dari atlet tinju populer sebagai inspirasi penciptaan lukisan bergaya *pop art* sehingga pembaca dapat mengetahui proses penciptaan karya lukis yang dihasilkan oleh penulis.

Metode penciptaan dilakukan dengan observasi yaitu dengan cara memilih beberapa atlet tinju yang populer serta membaca sejarah atlet tersebut, dilanjutkan dengan improvisasi yaitu membuat sketsa alternatif pada kertas dan dipindahkan pada kanvas, dan terakhir dengan visualisasi yaitu pewarnaan dan penyempurnaan bentuk lukisan. Penciptaan karya lukis ini berdasarkan pendekatan ilustratif *pop art*, melalui penyusunan unsur-unsur seni rupa dengan menggunakan prinsip yang diterapkan dalam karya lukis. pengolahan bentuk dari objek figur petinju yang dipadukan tipografi yang disesuaikan dengan figur petinju tersebut. Dari pembahasan maka dapat disimpulkan :

1) Konsep penciptaan visualisasi tentang atlet tinju yang populer dengan lukisan gaya *pop art* digambarkan secara ilustratif dan menggunakan warna warna yang kontras dipadukan dengan tipografi. 2) Tema yang diangkat yaitu dari peristiwa yang terjadi dalam dunia tinju. 3) Teknik yang digunakan pada setiap penciptaan karya dengan pendekatan *pop art* menggunakan teknik plakat, ditambahkan tipografi yang disesuaikan dengan atlet tinju yang digambarkan dengan bahan yang digunakan meliputi : pensil, penghapus, kertas, kanvas, cat akrilik, kuas, dan tempat air. 4) Bentuk lukisan yang diciptakan adalah bergaya *pop art* digambarkan secara ilustratif yang dihasilkan sebanyak 10 karya lukis dengan tahun pembuatan pada tahun 2015 dan 2016 dengan judul antar lain : Cassius Clay, Chris John The Dragon, Daud Chino Yordan, Iron Mike, Jack Dempsey, Joe Luis, Manny Pacquiao, Ellyas Pical, Chris Jhon, dan Muhammad Ali. Kesemuanya dengan ukuran yang bervariasi.

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Olah raga tinju merupakan salah satu olah raga yang tertua. Dalam sejarahnya olah raga tinju mengalami banyak perubahan, mulai dari peraturan main, terciptanya alat alat pengaman bagi atlet tinju yang bertujuan untuk mengurangi resiko cedera atlet, sampai ditemukanya teknik teknik menyerang dan bertahan dalam olah raga tinju yang sering memukau penggemar tinju.

Di zaman sekarang olah raga tinju sudah semakin populer, mulai dari anak anak hingga orang dewasa ,laki laki maupun perempuan banyak yang menggemari olah raga kontak fisik ini. Tak heran jika para atlet tinju pun namanya juga ikut populer dimasyarakat bahkan menjadi idola tersendiri. Tokoh tokoh atlet tinju sering diliput dalam acara televisi, masuk dalam media cetak, media internet dan menjadi bahan perbincangan yang tidak ada habisnya dimasyarakat, karena kehidupan para atlet tinju baik diatas ring atau diluar ring sudah jadi bahan yang bagus untuk para awak media.

Akibat seringnya masuk dalam media massa, para atlet tinju tidak heran menjadi selebriti. Bahkan akibat kepopularitasnya para atlet tinju tersebut tak luput dimanfaatkan sebagai bintang film dan bintang iklan. Seperti petinju dari Indonesia Chris John yang diperpadukan dengan petinju dari Philipina Manny Pacquiao sebagai bintang iklan minuman berenergi.

Legenda tinju Muhammad Ali juga tak luput dari gemerlap panggung hiburan dia pun membintangi film nya sendiri yang berjudul *The Greatest* (1977) dimana film tersebut mengisahkan tentang kemenangan Ali dalam turnamen *Olympic* sebagai Cassius Clay , nama Ali sebelum masuk memeluk agama Islam.

Efek lain dari kepopuleran para atlet tinju salah satunya adalah para atlet tinju sering mendapatkan gelar atau nama julukan atas prestasi yang telah diraih. Terkadang atlet tinju memiliki nama julukan lebih dari satu akibat kehebatanya dalam beradu diatas *ring* atau tingkah lakunya diluar *ring*, sebut saja Mike Tyson, selain mendapat julukan *Iron Mike* julukan yang didapat dari atas ring, dia juga mendapat julukan *The Baddest Man On The Planet* akibat tingah lakunya diluar *ring* yang kurang menyenangkan. Selain itu ada petinju dari Indonesia Chris John yang di juluki *The Dragon* , petinju muda Indonesia Daud *Chino* Yordan, dan lain sebagainya.

Kepopuleran olah raga tinju dimasyarakat inilah yang menginspirasi penulis untuk mengangkat tema olah raga tinju, khususnya atlet tinju yang populer dimasyarakat untuk divisualisasikan kedalam lukisan *pop art*. Hal ini diperkuat oleh anggapan dari kritikus asal inggris Lowrance Alloway bahwa *pop art* menggambarkan apa yang ia lihat sebagai perubahan sikap kontemporer pada subjek dan teknik seni, bukannya berisi muatan langka seperti *bible*, motos, atau legenda yang secara tradisional sering menjadi subjek seni murni namun dalam *pop art* yang menjadi inspirasi adalah budaya

gaya hidup, *Pop art* di desain berdasarkan dari masyarakat dan untuk masyarakat.

Penciptaan lukisan *pop art* visualisasi yang dibuat menampilkan figur atlet tinju yang sudah populer dimasyarakat, dalam berkarya penulis terinspirasi oleh seniman Tim Kerr dan Shepard Fairey atau yang biasa dikenal *Obey The Giant*. Dalam berkarya penulis terinspirasi dari bentuk visual Tim Kerr yang berciri khas seperti gambar kartun atau komik khas *pop art* dan dalam karya karya Tim Kerr banyak mengambil objek objek populer, seperti artis, musisi dan atlet olah raga. Sedangkan Shepard Fairey penulis mengambil gaya pewarnaanya sebagai ide dalam berkarya dimana dalam karya Shepard Fairey banyak menggunakan teknik *stencil* dan *silkscreen* yang menghasilkan olahan warna warna cerah seperti efek *posterize* yang sudah sering digunakan dalam *software software* desain grafis. Sehingga bentuk lukisan yang ditampilkan penulis bergaya *pop art* yang flat digambarkan secara ilustratif dengan warna warna cerah saling kontras satu dengan yang lainnya ditambahkan tipografi tulisan yang berkaitan dengan atlet tinju yang digambarkan

B. PEMBATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah di batasi pada atlet olah raga tinju yang populer sebagai tema penciptaan karya seni untuk kemudian di visualisasikan dalam karya seni lukis *pop art*.

C. FOKUS MASALAH

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat di fokuskan permasalahan yang berkaitan dengan penciptaan karya, yaitu:

1. Bagaimana konsep penciptaan lukisan *pop art* yang terinspirasi dari atlet olah raga tinju yang populer?
2. Bagaimana tema penciptaan lukisan *pop art* yang terinspirasi dari atlet olah raga tinju yang populer?
3. Bagaimana penciptaan bentuk dalam lukisan *pop art* yang terinspirasi atlet olah raga tinju yang populer?

D. TUJUAN

Berdasarkan fokus masalah di atas, maka tujuan dari penulisan ini adalah :

1. Mendiskripsikan konsep dan tema penciptaan lukisan *pop art* yang terinspirasi dari atlet olah raga tinju yang populer.
2. Mendiskripsikan proses visualisasi, teknik, dan bahan serta bentuk lukisan *pop art* yang terinspirasi dari atlet olah raga tinju yang populer.

E. MANFAAT

Manfaat teoritis:

1. Menambah wawasan tentang konsep penciptaan seni lukis *pop art*.

2. Menambah pengetahuan tentang penciptaan seni lukis khususnya *pop art*.

Manfaat praktis:

1. Bagi penulis bermanfaat sebagai sarana pembelajaran dalam proses berkesenian dan sebagai sarana pengkomunikasian ide-ide yang dimiliki.
2. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta adalah sebagai tambahan referensi dan sumber kajian terutama untuk mahasiswa seni rupa.
3. Bagi masyarakat, besar harapan penulis agar tulisan ini dapat di jadikan sebagai bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan dunia seni rupa khususnya seni lukis dan mengetahui perkembangan seni lukis sampai saat ini.

BAB II

KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN

A. KAJIAN SUMBER

1. PENGERTIAN SENI LUKIS

Seni lukis merupakan salah satu cabang seni rupa yang termasuk dalam seni murni (*fine art*). Dharsono Sony Kartika (2004) berpendapat bahwa:

Seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dwi matra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, *shape* dan sebagainya. Medium rupa dapat dijangkau melalui berbagai macam jenis material seperti tinta, cat/pigmen, tanah liat, semen dan berbagai aplikasi yang memberi kemungkinan untuk mewujudkan medium rupa.

“Seni lukis pada dasarnya merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi, maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang “ (Susanto: 2011).

Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya seni lukis merupakan bentuk ekspresi atas representasi dari pengalaman dan penangkapan suatu gagasan pribadi dan dalam eksekusinya dengan menggunakan medium rupa dua dimensi atau dwi matra.

2. TEMA DALAM SENI LUKIS

Tema adalah pokok pikiran dasar; dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dsb). Dalam menciptakan

karya seni lukis, tema dapat digunakan untuk menyamakan pandangan (persepsi) serta mempermudah pelukis dalam menuangkan ide ke dalam karya dengan menggunakan elemen-elemen visual (unsur seni rupa) seperti garis, warna, tekstur dan sebagainya (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 1995).

Sedangkan pendapat Kartika sendiri tentang tema adalah tema pokok atau *subject matter* adalah rangsang cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang menyenangkan adalah bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia secara utuh, dan perasaan keindahan. Kita dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan serta mampu merasakan lewat sensitivitasnya“ (Kartika: 2004).

Jadi dalam setiap karya seni tentunya terdapat *subject matter*, yaitu pokok pikiran yang digunakan untuk menciptakan bentuk-bentuk, serta dapat memberikan konsumsi batin dimana hal tersebut dapat dirasakan lewat sensitivitasnya.

3. KONSEP DALAM SENI LUKIS

Pokok pertama atau utama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat. Pembentukan konsep merupakan konkretisasi indera, suatu proses pelik yang mencakup penerapan metode, pengenalan seperti perbandingan, analisis, abstraksi, idealisasi dan bentuk-bentuk deduksi yang pelik. Keberhasilan konsep tergantung pada ketepatan pemantulan realitas objektif didalamnya. Konsep

sangat berarti dalam berkarya seni. Ia dapat lahir sebelum, bersamaan, maupun setelah pengerjaan sebuah karya seni. Konsep dapat menjadi pembatas berpikir kreator maupun penikmat dalam melihat dan mengapresiasi karya seni. Sehingga kreator maupun penikmat memiliki persepsi dan kerangka berpikir yang sejajar (Susanto: 2011)

Dalam penciptaan Lukisan ini tentunya terdapat konsep atau dasar pemikiran yang sangat penting. Konsep pada umumnya dapat datang sebelum atau bersamaan. Konsep juga bisa berperan sebagai pembatas berpikir kreator maupun penikmat seni. Berikut pembahasan mengenai pengertian konsep (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 2008), Konsep adalah ide atau pengertian yang diabstrakkan secara konkret.

Sehingga konsep dalam seni lukis adalah pokok pikiran utama yang mendasari pemikiran secara keseluruhan. Konsep sangat penting dalam berkarya seni karena jika sebuah konsep berhasil, maka akan terjadi persepsi dan kerangka berpikir yang sejajar antara kreator dan penikmat sehingga konsep dapat dipahami meskipun secara visual dan menjadikan konsep sebagai sesuatu yang penting dalam sebuah karya.

4. POP ART DALAM SENI RUPA

Pop art berasal dari kata *Popular art*. *Pop art* adalah aliran seni yang memanfaatkan simbol-simbol dan gaya visual yang berasal dari media massa yang populer seperti koran, televisi, iklan dan lain-lain. *Pop art* sebuah perkembangan seni yang dipengaruhi oleh gejala-gejala budaya

populer yang terjadi di masyarakat. Pop art diawali di London pertengahan tahun 1950-an oleh kelompok independen dan tokoh intelektual (Susanto: 2011).

Pop art hadir mengingatkan kita pada seni realitas (bukan realisme). Mengingat pada lingkungan dan sesuatu hal yang akrab dengan kita namun sudah kita lupakan atau tidak dianggap. *Pop Art* mempopulerkan kepada masyarakat akan sesuatu yang berguna dan telah lama terlupakan seperti: sisi lingkungan yang kumuh, polusi pabrik yang menghantui kematian, kehidupan masyarakat kecil yang terlupakan, sejarah yang terlupakan dan hal-hal yang sedang terlupakan mereka ingatkan kembali melalui bentuk karya seni (Kartika: 2004)

Sebelum pop art ada, seni adalah milik orang-orang kaya, pintar, media, dan para seniman itu sendiri. Mereka menerjemahkan keindahan sesuai dengan teori-teori ideal mereka yang cenderung filosofis dan rumit. Lalu lahirlah abstrak ekspresionisme. Seperti namanya, keindahan suatu karya abstrak ekspresionisme tidak bisa dinikmati tanpa kita perlu berpikir, mencerna, dan dianggap tidak memberikan sumbangan pada masyarakat. Para seniman *pop art* walaupun mereka itu memiliki persamaan-persamaan, namun perbedaannya juga cukup besar baik hal pemilihan objek maupun presentasinya seperti Roy Lichtenstein dengan tema-tema komik pada lukisannya.

Di Indonesia *pop art* bisa jadi mulai dikenal pada tahun 1970-an ketika munculnya Gerakan Seni Rupa Baru. Gerakan ini menampilkan

adanya kegairahan baru untuk melahirkan karya-karya yang serba baru dan tidak ketinggalan zaman, sehingga tidak mengherankan apabila karya Gerakan Seni Rupa Baru melahirkan karya yang aneh-aneh seperti karya “Pop Art” (Harsono: 1979). Melalui pengintisarian bentuk dan makna, juga penciptaan lewat stilisasi bentuk atau pengolahan terhadap bentuk dan iramanya, pengkristalisasi ide-ide simbolis dan menjadikan simbol-simbol tersebut sebagai lambang pada seni lukis.

Sehingga dari beberapa pembahasan tersebut mengenai *pop art* dapat disimpulkan bahwa *pop art* berasal dari kata *Popular art* dan aliran ini lebih menyondong pada simbolisme populer atau benda-benda keseharian karena *pop art* mengingatkan pada seni realitas yang menyinggung pada kehidupan sosial seluruh kalangan masyarakat karena sebelumnya seni hanyalah milik kalangan atas dan orang berpendidikan saja. Salah satu tokohnya adalah Roy Lichtenstein yang dalam karyanya bertemakan komik. Di Indonesia sendiri karya *pop art* lebih dirasa familiar semenjak era Gerakan Seni Rupa Baru.

5. ALAT, BAHAN DAN TEKNIK SENI LUKIS

a. Alat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), alat adalah benda yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu. Dalam berkarya seni lukis, alat disebut juga media (sesuatu yang dapat membuat tanda goresan), dapat berupa kuas, pensil, penghapus, *ballpoint*, palet, pisau palet, dan lain-lain.

b. Bahan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), bahan merupakan barang yang akan dibuat menjadi satu benda tertentu. Dalam berkarya seni lukis bahan dapat berupa kertas, kanvas, cat, tinta, dan lain-lain.

c. Teknik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), teknik adalah cara membuat/melakukan sesuatu, metode/sistem mengerjakan sesuatu. Umumnya dalam seni lukis teknik berkarya dibagi dua, yaitu teknik basah dan teknik kering. Teknik basah merupakan cara melukis menggunakan medium yang bersifat basah atau dengan pelarut air dan minyak cair. Seperti: cat air, cat minyak, cat poster, tempera, dan tinta. Teknik kering merupakan cara melukis dengan bahan kering, tanpa harus dilarutkan dengan medium air atau minyak sudah dapat digunakan. Seperti :*charcoal* (arang gambar), pensil, arang, dan lain-lain.

Secara khusus, teknik melukis ada dua kategori, Mikke Susanto (2003) menjelaskan yaitu kategori teknik konvensional dan teknik yang bersifat pribadi atau non konvensional. Teknik transparan, *opaque*, *kerok*, hisap, adalah beberapa teknik konvensional dalam melukis, sedangkan diluar itu biasanya tergolong pribadi atau non konvensional.

6. STRUKTUR SENI RUPA (LUKIS)

Seni lukis merupakan perpaduan antara ide, konsep dan tema yang bersifat rohani atau yang disebut ideoplastis dengan fisikoplastis berupa elemen atau unsur visual seperti garis, bidang, warna, ruang, tesktur serta penyusunan elemen atau unsur visual seperti kesatuan, keseimbangan, proporsi, dan kontras. Semua itu melebur membentuk satu kesatuan membentuk satu kesatuan menjadi lukisan.

Tabel
Struktur Seni Lukis

Menurut penjelasan diatas struktur seni lukis dapat dibagi menjadi dua bagian,yaitu :

Ideoplastis	Fisikoplastis
Konsep, tema, ide, imajinasi	• Bentuk visual seperti: titik, garis, bidang, warna, dan tekstur, bentuk, ruang.
	• Prinsip-prinsip penyusunan seperti: irama, kesatuan, keseimbangan, harmoni, point of interest, repetisi dan proporsi, kontras.

B. IDEOPLASTIS

Faktor Ideoplastis dimana faktor ini lebih bersifat rohaniah sebagai dasar penciptaan seni lukis, tidak bisa dilihat secara fisik dengan mata normal, faktor ini meliputi :

1. Ide

Ide adalah rancangan, cita-cita, atau gagasan yang tersusun di dalam pikiran (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 1995). Pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya, ide atau pokok isi

merupakan sesuatu yang hendak diketengahkan. Dalam hal ini banyak hal yang dapat dipakai sebagai ide, pada umumnya mencangkup benda, alam, peristiwa, proses teknis, dan pengalaman pribadi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ide merupakan pokok isi dari suatu gagasan dalam jangka waktu yang tidak menentu terhadap respon yang disengaja maupun tidak pada hal tertentu.

2. Tema (*Subject Matter*)

Tema adalah pokok pikiran dasar; dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dsb). Dalam menciptakan karya seni lukis, tema dapat digunakan untuk menyamakan pandangan (persepsi) serta mempermudah pelukis dalam menuangkan ide ke dalam karya dengan menggunakan elemen-elemen visual (unsur seni rupa) seperti garis, warna, tekstur dan sebagainya (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 1995).

Sedangkan pendapat Kartika sendiri tentang tema adalah tema pokok atau *subject matter* adalah rangsang cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang menyenangkan adalah bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia secara utuh, dan perasaan keindahan. Kita dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan serta mampu merasakan lewat sensitivitasnya“ (Kartika: 2004).

Jadi dalam setiap karya seni tentunya terdapat *subject matter*, yaitu pokok pikiran yang digunakan untuk menciptakan bentuk-bentuk, serta

dapat memberikan konsumsi batin dimana hal tersebut dapat dirasakan lewat sensitivitasnya.

3. Konsep

Pokok pertama atau utama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat. Pembentukan konsep merupakan konkretisasi indera, suatu proses pelik yang mencakup penerapan metode, pengenalan seperti perbandingan, analisis, abstraksi, idealisasi dan bentuk-bentuk deduksi yang pelik. Keberhasilan konsep tergantung pada ketepatan pemantulan realitas objektif didalamnya. Konsep sangat berarti dalam berkarya seni. Ia dapat lahir sebelum, bersamaan, maupun setelah pengerjaan sebuah karya seni. Konsep dapat menjadi pembatas berpikir kreator maupun penikmat dalam melihat dan mengapresiasi karya seni. Sehingga kreator maupun penikmat memiliki presepsi dan kerangka berpikir yang sejajar (Susanto: 2011)

Dalam penciptaan Lukisan ini tentunya terdapat konsep atau dasar pemikiran yang sangat penting. Konsep pada umumnya dapat datang sebelum atau bersamaan. Konsep juga bisa berperan sebagai pembatas berpikir kreator maupun penikmat seni. Berikut pembahasan mengenai pengertian konsep (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 2008), Konsep adalah ide atau pengertian yang diabstrakkan secara konkret.

Sehingga konsep dalam seni lukis adalah pokok pikiran utama yang mendasari pemikiran secara keseluruhan. Konsep sangat penting

dalam berkarya seni karena jika sebuah konsep berhasil, maka akan terjadi persepsi dan kerangka berpikir yang sejajar antara kreator dan penikmat sehingga konsep dapat dipahami meskipun secara visual dan menjadikan konsep sebagai sesuatu yang penting dalam sebuah karya.

C. FISIOPLASTIS

Faktor Fisioplastis sendiri lebih bersifat fisik dalam arti seni lukisnya itu sendiri yang meliputi hal-hal yang menyangkut masalah teknis, termasuk organisasi elemen-elemen visual yang terkandung dalam unsur seni rupa dan prinsip seni rupa (Darsono : 2014)

Sedangkan menurut Riski Agung (2013) elemen fisioplastis berupa penerapan estetis menyangkut unsur-unsur rupa, bentuk, garis, warna, ruang, cahaya, dan volume.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa fisioplastis bersifat fisik secara visual yang mana meliputi bentuk, garis, warna, ruang, dan volume.

1. BENTUK (FORM)

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004) bentuk atau *form* adalah totalitas dari karya seni dan merupakan organisasi atau suatu kesatuan (komposisi) dari unsur-unsur pendukung karya. Ada dua macam bentuk: *visual form* yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni dan *special form* yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara

nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya.

Sedangkan bentuk yang dilihat secara umum dalam karya seni rupa, dalam bentuk sendiri bermakna memiliki dimensi tertentu. Dimensi tertentu diantaranya dua dimensi (dwimatra) dan tiga dimensi (trimatra).

Bentuk sendiri dalam sebuah karya tidak selalu ditampilkan apa adanya seperti bentuk yang sudah ada. Dalam pengolahan objek akan terjadi perubahan wujud sesuai dengan selera maupun latar belakang seniman. Perubahan wujud tersebut antara lain :

1. Stilisasi

Merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut.

2. Distorsi

Penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.

3. Transformasi

Penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans = pindah) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar.

4. Disformasi

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara mengubah bentuk objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Sehingga dapat disimpulkan dalam perubahan wujud pada bentuk ini dapat dibedakan menjadi empat jenis yaitu stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi dimana dapat digunakan dan diidentifikasi sesuai perubahan bentuk dari perwujudan bentuk aslinya.

a. Garis

Garis adalah perpaduan sejumlah titik yang sejajar dan sama besar, memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus dan lain-lain. Karena dimensinya yang berbeda-beda maka garis tidak memiliki ukuran yang ditandai oleh sentimeter tetapi ukuran yang bersifat nisbi, yakni panjang-pendek, tinggi-rendah, besar-kecil, dan tebal-tipis. Garis sangat dominan sebagai unsur karya seni dan dapat disejajarkan dengan peranan warna. Penggunaan garis secara matang dan benar dapat pula membentuk kesan tekstur nada dan nuansa ruang seperti volume. Dalam seni lukis garis dapat pula dibentuk dari perpaduan dua warna (Susanto: 2011).

Kehadiran garis bukan hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis atau lebih tepatnya disebut goresan. Goresan atau garis yang dibuat seniman akan memberikan kesan

psikologis yang berbeda pada setiap garis yang dihadirkan sehingga dari kesan yang berbeda garis mempunyai karakter yang berbeda pada setiap goresan yang lahir dari seniman (Kartika: 2004).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa garis adalah kumpulan titik sama panjang dan mempunyai dimensi yang tidak menentu, sangat dominan pada sebuah karya, kadang menjadi simbol emosi orang yang membuatnya, dan dalam karya seni lukis sendiri garis dapat membuat bidang sendiri meskipun garis dapat terbentuk dalam pertemuan dua warna yang kontras

b. Warna

Warna sebagai getaran atau gelombang yang diterima indra penglihat manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda dan jenis warna adalah dua menurut pembentukannya yaitu warna cahaya atau spektrum dan warna pigmen (Susanto: 2011).

Warna merupakan salah satu bagian terpenting dalam pembuatan sebuah karya lukis. Warna juga dapat digunakan tidak demi bentuk tapi demi warna itu sendiri, untuk mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan keindahannya serta digunakan untuk berbagai pengekspresian rasa secara psikologis (Kartika: 2004)

Maka bisa disimpulkan bahwa warna merupakan pigmen yang dipantulkan cahaya dari suatu benda yang diterima indera penglihatan manusia. Warna menjadi unsur yang komunikatif dibanding unsur-unsur seni rupa yang lain. Dengan warna seniman dapat mempertegas bentuk-

bentuk, suasana dan memberi macam-macam kesan seperti kesan riang, gembira, sedih, gelap, terang, damai, tenang, mencekam, dan lain-lain.

c. Bidang (*shape*)

“*Shape* adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda, atau gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur” (Dharsono Sony Kartika: 2004).

Lebih lanjut mengenai bidang, jika bidang dikumpulkan dan disusun dapat terbentuk ruang. Ruang merupakan istilah yang dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra (Mikke Susanto: 2011).

Dari beberapa pendapat diatas, bisa disimpulkan warna adalah suatu bidang yang dihasilkan dari bentuk garis atau pertemuan dari warna lain yang menghasilkan bidang secara visual. Dalam seni rupa orang sering mengaitkan ruang adalah bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang yang terbatas maupun yang tidak terbatas.

2. PRINSIP PENYUSUNAN DALAM SENI RUPA

Sebuah karya seni rupa dapat dihasilkan dengan menyusun unsur-unsur seni rupa dengan menggunakan dasar-dasar penyusunan prinsip seni

rupa/desain maupun hukum penyusunan asas seni rupa atau desain. Prinsip dan asas seni rupa meliputi:

a. Harmoni (selaras)

Harmoni atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian/harmoni (Dharsono Sony Kartika: 2004).

Harmoni atau keselarasan adalah tatanan ragawi yang merupakan produk transformasi atau pemberdayagunaan ide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan yang ideal (Mikke Susanto: 2002).

Dari beberapa pendapat di atas bahwa harmoni adalah kesesuaian antara unsur-unsur dalam satu komposisi. Kesesuaian atau keselarasan itu didapat oleh perbedaan yang dekat oleh setiap unsur yang terpadu secara berdampingan dalam kombinasi tertentu. Harmoni juga bisa ditimbulkan dari adanya kesatuan yang mengandung kekuatan rasa yang ditimbulkan karena adanya kombinasi unsur-unsur yang selaras antara lain rasa tenang, gembira, sedih, haru dan sebagainya.

b. Kontras

Kontras adalah perbedaan mencolok dan tegas antara elemen-elemen dalam sebuah tanda yang ada pada sebuah komposisi atau desain. Kontras dapat dimunculkan menggunakan warna, bentuk, tekstur, ukuran dan ketajaman. Kontras digunakan untuk memberi ketegasan dan

mengandung oposisi-oposisi seperti gelap-terang, cerah-buram, kasar-halus, besar-kecil dan lain-lain. Dalam hal ini kontras dapat pula memberi peluang munculnya tanda-tanda yang dipakai sebagai tampilan utama maupun pendukung dalam sebuah karya (Mikke Susanto: 2011)

Maka, Kontras yang digunakan dalam karya lukisan penulis menggunakan warna dan bentuk yang berbeda mencolok, misalnya penggunaan warna cerah berdampingandengan warna gelap.

c. Repetisi (Irama)

Irama dalam seni rupa menyangkut persoalan warna, komposisi, garis, maupun lainnya. *Rhythm* atau ritme (irama) adalah urutan atau perulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya lainnya. Ritme terdiri dari bermacam-macam jenis, seperti repetitif, alternatif, progresif, dan *flowing* atau ritme yang memperlihatkan gerak berkelanjutan (Susanto: 2011).

Dengan kata lain repetisi menjadi salah satu jenis atau bagian dari pembentuk irama. Repetisi merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni juga pengulangan bentuk-bentuk, teknik atau objek karya seni.

d. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan merupakan salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni (azas-azas desain). *Unity* merupakan kesatuan yang diciptakan lewat

sub-azaz dominasi dan subdominasi (yang utama dan kurang utama) dan komponen dalam suatu komposisi karya seni (Susanto: 2011)

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh (Kartika: 2004).

Bisa disimpulkan bahwa kesatuan merupakan keutuhan secara menyeluruh dalam komposisi yang memberikan kesan tanggapan terhadap setiap unsur pendukung menjadi sesuatu yang satu padu. Dengan kata lain karya yang memiliki kesatuan yang baik setiap unsur akan mewakili sifat unsur secara keseluruhan.

e. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun intensitas kekaryaan. Bobot visual ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur, dan kehadiran semua unsur dipertimbangkan dan memperhatikan keseimbangan (Kartika: 2004).

Keseimbangan, persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni (Susanto: 2011).

Sehingga keseimbangan merupakan kesamaan dari pertimbangan berat tekanan secara visual yang memberikan kesan seimbang.

f. Kesederhanaan (*simplicity*)

Kesederhanaan mencakup beberapa aspek, diantaranya kesederhanaan unsur, kesederhanaan struktur, dan kesederhanaan teknik (Kartika: 2004).

Kesederhanaan unsur artinya unsur-unsur dalam desain atau komposisi hendaklah sederhana, sebab unsur yang terlalu rumit sering menjadi bentuk yang mencolok dan penyendiri, asing atau terlepas sehingga sulit diikat dalam kesatuan keseluruhan.

Kesederhanaan struktur artinya suatu komposisi yang baik dapat dicapai melalui penerapan struktur yang sederhana, dalam artinya sesuai dengan pola, fungsi atau efek yang dikehendaki. Kesederhanaan teknik artinya sesuatu komposisi jika mungkin dapat dicapai dengan teknik yang sederhana.

g. Aksentuasi (*emphasis*)

Aksentuasi merupakan pembeda bagian dari satu ungkapan bahasa rupa agar tidak berkesan monoton dan membosankan (Susanto: 2011). Aksen dapat dibuat dengan warna kontras, bentuk berbeda atau irama yang berbeda dari keseluruhan ungkapan.

h. Proporsi

Proporsi mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dan keseluruhan. Proporsi berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan *unity* (kesatuan). Proporsi dipakai pula sebagai salah

satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik suatu karya seni (Susanto: 2011).

Proporsi dan skala mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan bagian antara bagian dengan keseluruhan (Dharsono: 2007).

Proporsi merupakan perbandingan antara bagian-bagian dalam satu bentuk yang serasi. Proporsi berhubungan erat dengan keseimbangan, ritme, dan kesatuan. Keragaman proporsi pada sebuah karya maka akan terlihat lebih dinamis, kreatif dan juga alternatif.

i. *Point of interest*

Point of interest atau sering disebut juga *point of view* atau *center point* merupakan titik perhatian atau titik dimana penonton mengutamakan perhatiannya pada suatu karya seni. Dalam hal ini seniman bisa dengan memanfaatkan warna, bentuk, objek, atau gelap terang maupun ide cerita/ tema sebagai pusat perhatian (Susanto: 2011).

D. OLAHRAGA TINJU

Olahraga sendiri dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995) diartikan sebagai gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh.

Olahraga tinju adalah olahraga dan seni bela diri yang menampilkan dua orang partisipan dengan berat yang serupa bertanding suatu sama lain di atas *ring* atau arena pertandingan dengan menggunakan tinju mereka dalam pertandingan berinterval satu atau tiga

menit. Kedua petinju menghindari pukulan lawan mereka sambil berupaya mendaratkan pukulan kelawan.

Ada dua tipe olahraga tinju yang dikenal di masyarakat, yaitu olahraga tinju amatir dan olahraga tinju professional. Olahraga tinju amatir memiliki pengertian, a.) olahragawan yang memainkan tinju sebagai hobby untuk memelihara dan mengembangkan kesehatannya, b.) olahragawan tinju yang tidak pernah bertanding atas dasar bayaran, baik secara langsung maupun tidak langsung. Sedangkan olahraga tinju professional yaitu olahraga yang diadakan dengan kontrak pembayaran uang bagi para petinjunya (Sulistijono :1985)

Dalam perkembangannya olahraga tinju mengalami perubahan, mulai dari perubahan peraturan pertandingan hingga perubahan teknik permainan olahraga tinju. Seperti diperkenalkannya peraturan lama waktu bertanding tinju untuk professional adalah maksimal 15 ronde dengan 1 ronde terdiri dari 3 menit dan untuk amatir terdiri dari maksimal 3 ronde dengan masing masing ronde 3 menit. Teknik teknik dalam olahraga tinju pun kian bervariasi seperti teknik pukulan *straight left, straight right, hook, uppercut* dan tak jarang muncul dari kombinasi beberapa teknik tersebut.

E. TIPOGRAFI

Ilmu tipografi berkembang di sekolah seni *Bauhaus* (1919-1933) terletak di Jerman yang mengajarkan desain yang melibatkan suatu

konsep arsitektur modern yang dipadukan dengan desain industri. Dari sekolah seni ini mengeluarkan jenis *font* atau huruf *Bauhaus* yang masih sering dipakai hingga saat ini.

Selama ini pengertian tipografi (dari bahasa inggris : *Typography*) sering dijelaskan sebagai seni tata huruf dengan teknik memilih dan menata dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, untuk kenyamanan membaca secara maksimal.

Sedangkan menurut (Mike Susanto: 2011) *Tipografi* atau tata huruf, merupakan unsur dalam karya desain yang mendukung terciptanya kesesuaian konsep dan komposisi karya.

F. ILUSTRASI

Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi mencakup gambar gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri. Ilustrasi dalam konteks ini dapat memberi arti simbol tertentu sampai hanya untuk tujuan artistic semata. Ilustrasi ini pada perkembangan lebih lanjut ternyata tidak hanya sebagai sarana penghubung cerita namun dapat pula mengisi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, Koran, tabloid, dan lain lain yang bentuknya bermacam-macam seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, desain, kartun atau lainnya (Mike Susanto: 2011).

Sedangkan ilustratif merupakan sifat ilustrasi yang menerangkan atau menjelaskan, menghias (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 1995).

G. METODE PENCIPTAAN

1. Observasi

Observasi merupakan langkah awal sebelum memulai menciptakan lukisan. Observasi dilakukan untuk mencari, mengamati, dan membaca literatur tentang atlet tinju yang populer sebagai objek lukisan. Penulis menggunakan media smartphone untuk mendownload gambar atau foto atlet tinju dan melakukan studi pustaka yang berkaitan dengan tema karya dari berbagai sumber.

2. Tahap Improvisasi

Tahap ini dapat disebut sebagai tahap pembuatan sketsa alternatif, dimulai dari mencari gambar atau foto atlet tinju di internet yang akan dilukis diatas kanvas. Sketsa awal adalah membuat objek atlet tinju yang akan dilukis lalu dilanjutkan dengan sketsa warna atlet tinju dengan bantuan mengolah foto di software *Corel Draw X3* dengan cara *effects – transform – posterize* sehingga menimbulkan efek warna yang akan dilukis diatas kanvas.

Setelah mendapatkan sketsa objek atlet dan warnanya dilanjutkan dengan mencari *font* atau huruf yang akan disesuaikan dengan sketsa gambar atlet tinju yang akan dilukis di media kanvas.

3. Visualisasi

Dalam visualisasi digunakan pendekatan-pendekatan terkait penggunaan teori dan teknik yang berhubungan dengan masalah yang diangkat (dalam teori) atau kecenderungan yang dipakai (dalam praktek karya). Pada karya lukis ini penulis menggunakan pendekatan *pop art*. Selain itu karya-karya ditampilkan secara sederhana yang terinspirasi dari karya-karya *pop art* yang telah ada sebelumnya. Secara gaya penggambaran objek, digunakan penggambaran ilustratif bergaya *pop art*.

H. PENDEKATAN PENCIPTAAN

Untuk menciptakan lukisan ini digunakan teknik ilustratif, Ilustrasi dapat diartikan sebagai gambar untuk membantu memperjelas isi buku dan karangan, sedangkan mengilustrasikan berarti memberi ilustrasi atau bersifat menjelaskan dengan wujud gambar (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 1995). Seni ilustrasi pernakalihan merupakan salah satu bentuk seni yang telah muncul dan berkembang sejak lama. Seni ini diperkirakan telah muncul sejak abad ke-8, merupakan hiasan yang ditemukan pada prasasti batu dan logam. Seni ini mengalami perkembangan yang pesat sejak kedatangan agama Islam. Hal ini terjadi sebab penyebaran agama Islam juga bersamaan dengan meluasnya aksara arab dan penggunaan kertas pada abad ke-13. Selanjutnya, seni ilustrasi pernakalihan juga dipengaruhi oleh unsur-unsur kesenian Barat (Saidi: 2008).

Idealisme merupakan aliran yang mementingkan khayal atau fantasi untuk menunjukkan keindahan dan kesempurnaan sungguhpun tidak sesuai dengan kenyataan (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 1995). Hal ini menunjukkan dalam penerapan idealisme dalam karya merupakan murni rekaan dari seniman dan kebenarannya menurut seniman itu sendiri. Dari idealisme itulah maka setiap seniman memiliki karakter dalam mengungkapkan ide atau gagasan dalam karyanya. Karakter (ciri khas) dari seorang seniman dapat terlihat dari fisik karya.

Berkaitan dengan hal tersebut seperti pendapat yang diutarakan oleh Jakob Sumardjo (2000) bahwa nilai yang bisa ditemukan dalam karya seni ada dua yaitu nilai bentuk (indrawi) dan nilai isi (dibalik yang indrawi), dalam artian ketika nilai bentuk dicapai akan selalu diiringi munculnya penilaian terhadap nilai non fisik yang ada dibalik karya tersebut walaupun hal tersebut bersifat subyektif.

Pada seni rupa penggunaan sifat garis dan warna dalam penciptaan bentuk merupakan dasar penciptaan seni lukis para seniman Indonesia (kusnadi: 1977).

Hal itulah yang merangsang untuk menciptakan atau mengekspresikan imajinasi atau khayalan penulis dalam karya seni lukis *pop art* dua dimensional karena memang landasan karya ilustratif yang cukup membangun pola pengkaryaan penulis sendiri yaitu bagaimana mengilustrasikan seorang atlet petinju populer kedalam karya lukisan *pop art*.

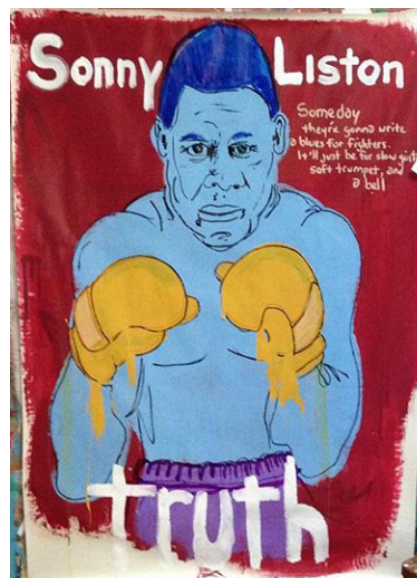
I. Karya inspirasi

1. Tim Kerr

Tim Kerr lahir 11 maret 1956 di Texas. Selain seorang pelukis, Tim Kerr juga seorang musisi yang memainkan musik *punk* dan tergabung dalam beberapa band antara lain The Big Boys, Monkey Wrench, Poison 13 yang sering bermain di *scene* D.I.Y (*do it yourself*).

Tim Kerr sering membuat karya lukisan dengan mengambil tokoh populer, mulai dari musisi hingga atlet olahraga sebagai tema penciptaanya. Tim Kerr juga seorang *skater* atau pemain skateboard, karya visualnya pun sering di aplikasikan ke papan skateboard.

Salah satu karya lukisan Tim Kerr menggambarkan atlet tinju populer Sonny Liston bergaya kartun dengan dominasi warna biru dan merah untuk latarnya.



Tim Kerr
 “Sonny Liston”.
 Mix media

Ukuran 90cm x 120cm
2016



“Holy Trinity”

Salah satu karya Tim Kerr yang di aplikasikan ke papan skateboard

2. Shepard Fairey

Shepard Fairey adalah seniman kontemporer asal Amerika kelahiran 15 Februari 1970. Shepard Fairey mulai dikenal masyarakat dengan karya stikernya “Andre the Giant Has a Posse”. Selain memulai berkarya melalui jalur *street art*, Shepard Fairey juga terkenal melalui merek *clothing* yang ia dirikan, OBEY.

Dalam karya Shepard Fairey banyak bertemakan tentang politik dan sosial. Karya Shepard Fairey yang terkenal antara lain poster Barack Obama “Hope” pada tahun 2008.



Shepard Fairey

"Hope"

BAB III

PEMBAHASAN DAN HASIL PENCIPTAAN

A. Konsep Penciptaan

Dalam tugas akhir ini konsep penciptaan lukisan diambil dari tokoh tokoh atlet tinju yang populer dimasyarakat dengan segala aspeknya. Kemudian diekspresikan dengan penggambaran secara ilustratif bergaya *pop art* yang datar atau *flat* berwarna cerah saling kontras dan digabungkan tipografi kalimat nama julukan petinju, kata kata yang populer dari atlet petinju hingga lirik lagu yang juga terinspirasi dari atlet tinju yang populer. Tipografi disini ditambahkan sebagai unsur yang tidak bisa dipisahkan dari penggambaran figur atlet tinju dan juga sebagai penguat lukisan penulis. Hasil lukisan yang ditampilkan bersifat datar atau *flat* dan sederhana, hal ini merupakan salah satu ciri khas dari karya *pop art*, dipilihnya gaya *pop art* karena sifatnya yang mudah diterima masyarakat sehingga sesuai dengan apa yang ingin dilukiskan penulis.

B. Tema Penciptaan

Populernya olahraga tinju dimasyarakat menghasilkan atlet tinju yang populer juga. Hal ini menarik dijadikan inspirasi dalam penciptaan karya seni begitupun juga menjadi daya tarik bagi penikmatnya. Dari banyaknya atlet tinju yang populer, dipilih lah delapan atlet tinju populer yang sudah melalui pertimbangan penulis dan memberi inspirasi dalam berkarya seni lukis dengan gaya *pop art*. Dari banyaknya

jumlah atlet tinju didunia yang ada, dipilih lah delapan atlet tinju yang telah populer dimasyarakat, baik pada masa nya hingga sekarang masih dikenal karena kontribusinya di bidang olahraga tinju.

Muhammad Ali/Cassius Clay, salah satu petinju kulit hitam dari Amerika yang juga banyak disebut sebagai petinju terbaik sepanjang masa, dimana Muhammad Ali banyak meraih gelar dan juga kehidupannya diluar ring sering masuk ke media massa.

Mike Tyson, petinju yang dijuluki *the Badest Man on Planet* akibat dari tingkah laku yang tidak mengenakan di luar *ring*, seperti menghina lawan tandangnya, hingga mengigit kuping lawan tandangnya diatas *ring*. Selain itu Mike Tyson juga dijuluki *Iron Mike* karena kehebatan dalam bertanding diatas *ring* yang sulit ditaklukan lawannya.

Daud Yordan, petinju muda asal Kalimantan, Indonesia ini mulai menjadi buah bibir setelah merebut gelar juara WBO (*World Boxing Organization*) Asia Aasifik *Youth* yang mengalahkan petinju Filipina, Reman Salim.

Jack Dempsey, petinju kulit putih asal Amerika ini terkenal dengan aksi pertandingan tinju yang sangat memukau dan disetiap pertandingannya selalu penuh penonton, selain itu hal yang wajar jika banyak darah bercucuran dari lawan tandangnya sehingga dia dijuluki *Super Human Wild Man*.

Joe Luis, petinju Amerika kelahiran 13 Mei 1914 dikenal tidak hanya sebagai seorang petinju saja, namun dia juga terkenal sebagai pahlawan bagi rakyat Amerika dikarenakan menang melawan Max Schmeling petinju asal Jerman di *ronde* pertama

sehingga mematahkan stigma tak terkalahkan dari pasukan nazi yang dipimpin oleh Hitler. Joe Luis juga seorang petinju yang menjadi inspirasi oleh petinju generasi selanjutnya, diantaranya Muhammad Ali.

Manny Pacquiao, petinju yang menyatakan pensiun di tahun 2016 ini berasal dari Philipina. Berasal dari keluarga tidak mampu dan seorang anak gunung tak menghalangi dirinya menjadi juara dunia. Kiprahnya didunia tinju tidak bisa diremehkan, dia petinju Asia pertama yang meraih juara tinju profesional di enam kelas yang berbeda.

Chris John, juara dunia asal Indonesia yang dikenal juga dengan sebutan *The Dragon*. Chris John mendapatkan gelar *Super Champions* dari *World Boxing Association* (WBA) karena telah mempertahankan gelarnya 11 kali tanpa putus.

Terakhir ada Ellyas Pical, petinju asal Indonesia yang memulai karir dari petinju amatir dan sering meraih juara mulai dari tingkat kabupaten. Ellyas Pical adalah petinju profesional dari Indonesia yang pertama meraih gelar internasional. *The Exocent* adalah julukan yang diberikan untuk Ellays Pical dan juga nama dari sebuah rudal milik Perancis, dikarenakan pukulan *hook* dan *uppercut* nya yang sangat keras dan cepat sehingga diibaratkan seperti rudal tersebut.

C. Proses dan teknik visualisasi

Dalam penciptaan sebuah karya seni rupa mutlak diperlukan adanya bahan, alat serta teknik untuk mengelolanya sedemikian rupa agar tercipta sebuah

karya. Keseluruhan karya yang disajikan menggunakan bahan-bahan dan teknik yang biasa digunakan untuk melukis secara konvensional meliputi:

1. Bahan

a. Kanvas

Dalam penciptaan karya digunakan kanvas mentah, kemudian dilapisi dengan cat genteng envi hingga menutup seluruh pori-pori kain. Hal ini dilakukan untuk menghindari pemakaian cat yang merembes hingga ke bagian belakang, untuk mempermudah penggunaan teknik plakat.

b. Kertas

Kertas digunakan untuk membuat sketsa-sketsa awal dan eksplorasi figur atlet tinju dan tipografi yang terkait dengan atlet tinju.

c. Cat

Cat yang digunakan adalah cat akrilik dengan pelarut air. Medium ini dipilih karena sifatnya yang dapat dilarutkan dengan air, cepat kering, dan cenderung pekat sehingga sesuai untuk pewarnaan yang menggunakan teknik pelakat.



Gambar 1: Cat akrilik



Gambar 2: Kanvas

2. Alat

a. Kuas

Kuas yang digunakan adalah kuas cat air dengan berbagai ukuran dan bentuk. Kuas dengan ujung berbentuk runcing digunakan untuk membuat *outline* dan menjangkau daerah-daerah yang sempit.

Sedangkan yang berbentuk rata digunakan untuk membuat blok warna dengan jangkauan daerah yang lebih luas.

b. Kain Lap

Kain lap merupakan perangkat yang tidak bisa ditinggalkan selama proses melukis karena sisa cat yang berada pada kuas berisiko mengganggu saat menggunakan warna yang baru.

c. Pensil

Pensil digunakan pada saat pembuatan sketsa pada kertas dan digunakan juga untuk goresan awal melukis sesudah dirasa sketsa diatas kertas telah selesai.

d. Penghapus

Penghapus digunakan untuk menghapus sketsa, baik dikertas maupun di kanvas. Hal ini ditunjukan agar rapi dan bersih.

e. Tempat air

Bisa menggunakan benda yang bisa menampung air. Berperan untuk membersihkan kuas setelah digunakan untuk mengecat satu warna.



Gambar 3: Alat

3. Proses Penciptaan

Proses mutlak diperlukan dalam penciptaan sebuah karya, penguasaan bahan dan alat merupakan salah satu faktor penting yang harus dikuasai dalam berkarya agar dapat dicapai visualisasi yang sesuai dengan yang diinginkan. Adapun dalam proses penciptaan, dengan menerapkan beberapa hal yang menjadi teknik pembuatan serta proses penciptaan karya penulis, diantaranya adalah:

- 1) Menentukan objek figur atlet tinju populer yang akan dilukiskan.
- 2) Menyiapkan alat dan bahan.
- 3) Membuat sketsa obyek pada kertas dengan pensil.
- 4) Membuat sketsa warna melalui bantuan *software* Corel Draw X3.
- 5) Memilih huruf atau tipografi di *software* Corel Draw X3.

- 6) Memindah sketsa objek pada kertas ke kanvas dengan membuat sketsa ulang sesuai sketsa pada kertas.
- 7) Membuat *outline* pada figur atlet tinju
- 8) Memberikan warna-warna pada objek lukisan.
- 9) Melakukan *finishing*.

D. Tahapan Visualisasi

a. Sketsa



Gambar 4 dan 5: Proses sketsa pada kertas dan di dilanjutkan sketsa pada kanvas

Dalam proses ini penulis mengatur komposisi, gestur, dan proporsi objek figur atlet tinju dan tipografi yang sesuai dengan atlet tinju tersebut yang akan diangkat menjadi sebuah tema lukisan. Untuk sketsa warna figur atlet tinju penulis menggunakan bantuan *software* Corel draw X3 dengan cara

effects – transform – posterize sehingga muncul efek yang diinginkan lalu diaplikasikan kedalam lukisan. Selain mencari sketsa warna melalui *Corel Draw X3* di *software* ini juga digunakan penulis untuk mencari *font* atau huruf tipografi yang akan digunakan pada lukisan.

b. Proses Pewarnaan

Setelah sketsa dilanjutkan pewarnaan menggunakan cat akrilik dan warna yang digunakan meliputi warna kontras, primer, panas, dan dingin. Pewarnaan sendiri bagi penulis adalah proses yang cukup penting dalam menyusun warna-warna pada lukisan khususnya warna yang digunakan pada figur atlet tinju, background, dan tipografi. Garis hitam atau *outline* sengaja dihadirkan oleh penulis pada figur atlet tinju dalam lukisan dengan maksud memberi ketegasan dan menguatkan karakter dari objek pada lukisan.



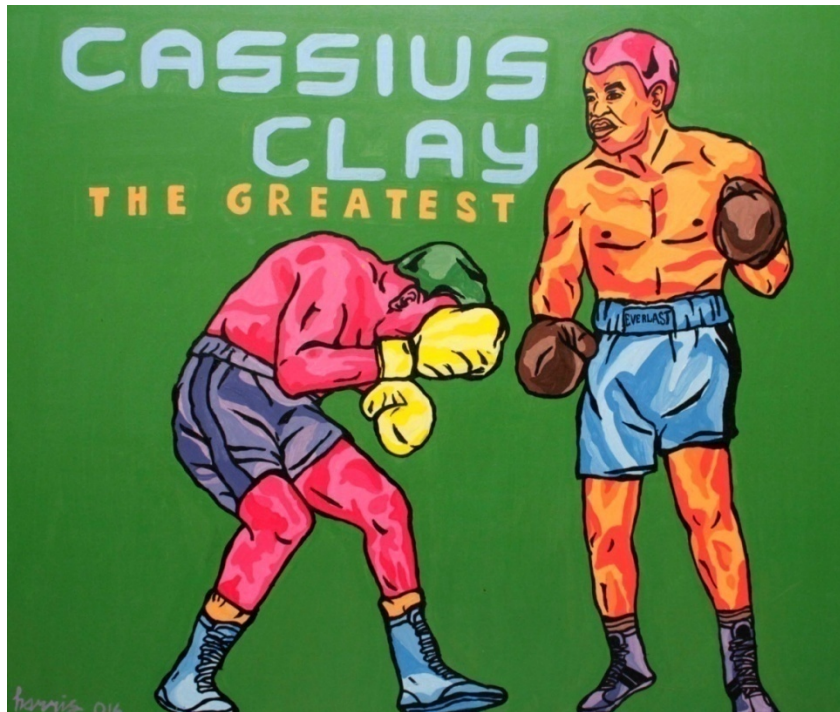
Gambar 6: Contoh Pewarnaan objek figur atlet tinju dan pewarnaan *background*

c. *Finishing* (Penyelesaian)

Finishing atau penyelesaian yaitu tahap pengerjaan secara mendetail pada keseluruhan lukisan. Meneliti tiap sudut bentuk dalam kerapian bentuk visual yang diinginkan. Selain itu *finishing* juga dikerjakan meliputi pengerjaan obyek tipografi dari pemilihan nama julukan atlet tinju, kata yang populer dari petinju hingga lirik lagu yang dianggap ikut mewakili tema yang diangkat dalam lukisan.

E. Bentuk Lukisan

1. Deskripsi lukisan Cassius Clay



Gambar 7: Cassius Clay
Cat Akrilik di atas Kanvas
120x100 cm
2016

Karya dengan judul “*Cassius Clay*” ini menampilkan figur petinju Cassius clay sebagai *point of interest* yang sedang berdiri tegak didepan lawan tandingnya yaitu Sonny Liston. Cassius Clay yang berada di sisi kanan kanvas digambarkan dengan posisi berdiri tegak menengok kekanan menatap kearah lawan, tangan kiri berada di depan dadanya dan tangan kanan berada dibawah. Selain ditampilkan objek utama yaitu figur Cassius Clay.

Objek pendamping juga ditampilkan sekaligus mendapatkan komposisi keseimbangan atau *balance* dan proporsi visual lukisan yang menjadikan kesatuan, yaitu figur Sonny Liston pada bagian kiri bidang kanvas digambarkan dengan posisi hampir terjatuh setelah terkena serangan pukulan dari Cassius Clay dengan badan yang membungkuk serta kedua tangan menutupi kepalanya.

Figur Cassius Clay digambarkan dengan dominan warna jingga untuk tubuh cassius clay dengan tingkat tiga gradasi warna gelap ke terang. Warna biru untuk celananya dengan tingkat gradasi tiga warna dari biru gelap ke biru terang, merah muda dua tingkat gradasi dan dikombinasikan dengan bidang warna hitam untuk rambutnya, coklat tiga tingkat gradasi dari coklat gelap ke coklat terang untuk sarung tinju dan warna ungu untuk sepatu Cassius Clay dengan tingkatan tiga warna gradasi ungu mulai dari ungu tua ke ungu muda.

Figur Sonny liston digambarkan dengan dominasi warna merah untuk badannya dengan tiga tingkat gradasi mulai dari warna merah gelap ke warna merah tua, rambut warna hijau dengan dua tingkat gradasi, kuning untuk sarung tinju dengan tingkat dua warna gradasi, warna biru untuk sepatu dengan tiga tingkat gradasi, mulaid ari biru gelap ke biru terang, jingga pada kaos kaki dan warna ungu di celananya dengan tiga tingkat gradasi ungu gelap ke ungu terang.

Di lukisan ini *background* nya menggunakan warna hijau tua mengisi keseluruhan bidang kanvas. Hal ini dimaksud agar objek objek lukisan lebih menonjol.

Pada sisi kiri atas kanvas ditampilkan tipografi yang bertuliskan Cassius Clay berwarna biru muda dengan menggunakan huruf *Charles in charge* dan tulisan *The Greatest*, terletak di bawah tulisan Cassius Clay dengan menggunakan warna jingga dengan menggunakan huruf *Tw Cen MT Condensed Extra Bold*.

Figur atlet tinju dengan tipografi dan latar belakang yang polos menjadi kesatuan dalam lukisan tersebut dan dari figur atlet tinju dengan warna saling kontras dipertegas dengan garis hitam yang menjadi harmoni dalam lukisan.

2. Deskripsi lukisan Chris John The Dragon



Gambar 8 :*Chris John The Dragon*
Cat akrilik diatas kanvas
90x120 cm
2015

Pada lukisan ini menggambarkan figur atlet tinju Chris John dengan menggunakan teknik plakat. *Point of interest* pada lukisan ini ada pada figur Chris John dengan posisi tepat ditengah bidang kanvas. Figur Chris John digambarkan dengan tangan kanan mengepal keudara dengan tangan kiri dibawah sedikit menjorok ke belakang dan tatapan tajam lurus kedepan. Untuk figur selanjutnya yaitu rekan Chris John yang berada disisi bawah kanvas digambarkan dengan posisi sedang menggendong Chris John, tangan

kanan mengepal keudara yang selaras dengan tangan Chris John dan tangan kiri memeluk kaki kiri Chris John dengan ekspresi muka senyum sumringah.

Figur Chris John digambarkan dengan warna biru untuk tubuh Chris John dengan tiga tingkatan gradasi dari biru terang ke biru gelap, sarung tinju berwarna merah muda dengan tiga tingkatan gradasi merah muda ke merah tua, dan celana Chris John berwarna hijau yang juga memiliki tiga tingkatan warna gradasi.

Figur selanjutnya yaitu figur rekan Chris John digambarkan dengan warna ungu untuk tubuhnya dengan tiga tingkatan gradasi warna mulai dari warna ungu muda ke ungu tua ,kuning untuk warna bajunya yang memiliki dua tingkatan warna gradasi.

Kedua figur ini memnggunakan *outline* hitam yang dimaksud ununtuk memberi kesan tegas pada kedua figur tersebut. Pada lukisan ini penulis menggunakan latar belakang warna merah terang digunakan sebagai *background* yang memenuhi seluruh bidang kanvas.

Dalam Tipografi tulisan Chris John menggunakan warna hijau,menggunakan huruf *Chunk Five Ex* dan untuk tulisan The Dragon yang terletak dibawah tulisan Chris John menggunakan warna kuning menggunakan huruf *Lucida Bright*.

Pada lukisan ini kesatuan bisa ditemui pada perpaduan antara warna panas pada *background* dengan percampuran warna yang saling kontras baik pada figur utama dan pendukung serta warna pada tipografinya. Figur atlet

tinju yang saling kontras dan dipertegas dengan garis hitam menjadikan harmoni dalam lukisan. Letak figur atlet tinju yang berada ditengah kanvas serta letak tipografi tepat diatas figur atlet tinju memberikan keseimbangan dalam lukisan ini.

3. Deskripsi Lukisan Daud Chino Yordan



Gambar 9:*Daud Chino Yordan*

Cat akrilik diatas kanvas

120 x 100 cm

2015

Lukisan ini menggambarkan kan atlet tinju Daud Yordan. Dalam lukisan ini figur Daud Yordan digambarkan dengan posisi kedua tangan mengepal keatas, ekspresi muka tersenyum senang, di sisi kiri figur Daud Yordan terdapat figur wasit pertandingan tinju mengangkat tangan kanan Daud Yordan dengan tangan kirinya sebagai tanda kemenangan telah di raih Daud Yordan.

Pada figur Daud Yordan digambarkan menggunakan warna merah muda untuk badan Daud yordan dengan tiga tingkat gradasi warna mulai dari merah muda terang ke merah muda gelap, perpaduan warna hitam dan jingga pada rambut dengan dua gradasi warna jingga terang dan jingga gelap, warna ungu dengan tiga tingkat gradasi dari ungu terang ke ungu gelap untuk celana Daud dan ada tulisan *Chino* berwarna merah berlatar kuning di celananya.

Figur wasit menggunakan warna hijau dengan tiga tingkat gradasi hijau terang ke hijau gelap untuk baju dan celananya, warna kuning untuk ikat pinggang dan dasi kupu kupu wasit. Sedangkan warna biru digunakan untuk warna badan figur wasit dengan tiga tingkat gradasi biru terang ke biru gelap. Kedua figur ini menggunakan garis *outline* hitam untuk mempertegas bentuk figur tersebut.

Selain itu pada lukisan ini juga terdapat tipografi bertuliskan “Daud Chino Yordan” yang menggunakan huruf *collegiate* untuk tulisan Daud Yordan, sedangkan untuk tulisan *chino* menggunakan huruf *cartoon* hal ini dimaksudkan untuk memfokuskan pada tulisan *chino* agar membedakan dengan tulisan yang lain. Tulisan ini terdapat di dua tempat dilukisan, pertama terletak di sisi kiri figur Daud Yordan dengan warna merah muda untuk tulisan Daud dan Yordan sedangkan untuk tulisan *Chino* menggunakan warna biru hal ini dimaksudkan untuk memfokuskan tulisan *Chino* yang merupakan nama julukan Daud Yordan. Kedua tipografi tulisan Daud Chino Yordan terdapat di sisi kanan atas lukisan dengan tulisan Daud Chino yang sejajar dan

tulisan Yordan ada dibawah tulisan Daud Chino.Konsep komposisi warna yang berbeda antara Daud Yordan dan *Chino* guna memfokuskan tulisan *Chino* masih digunakan. Tipografi bertuliskan *Chino* berwarna merah yang kontras dengan tulisan Daud Yordan yang berwarna biru.

Lukisan ini menggunakan latar belakang warna ungu polos yang mengisi seluruh bidang kanvas. Pada lukisan ini menggunakan garis hitam tebal untuk figur utama dan pendukung, yaitu figur Daud Yordan dan figur wasit yang dimaksudkan agar memberi kesan tegas pada kedua figur tersebut yang juga menimbulkan harmoni dalam lukisan tersebut.

Keseimbangan objek utama pada sisi tengah kanvas yang meyorok sedikit ke kanan kanvas,dan dengan objek objek yang lainnya merupakan kesatuan dalam lukisan.

4. Deskripsi lukisan Iron Mike



Gambar 10 : Iron Mike
Cat akrilik diatas kanvas
100x120 cm
2016

Pada lukisan ini penulis menampilkan figur atlet tinju Mike Tyson bertarung melawan atlet tinju Evander Holyfield saling melemparkan pukulan kearah lawanya. Objek utama sebagai *point of interest* yaitu figur Mike Tyson digambarkan dengan posisi sedikit rendah dari lawanya dan memukul lawanya dengan tangan kanannya yang mengenai muka sisi kiri lawanya. Sedangkan tangan kiri Mike Tyson berada di sisi kiri perutnya. Untuk figur lawan tanding Mike Tyson, yaitu Evander Holyfield digambarkan sedang

melemparkan pukulan dengan tangan kiri ke arah Mike Tyson melalui sisi kanan kepala Mike Tyson, pada lukisan ini keduanya menggunakan garis hitam untuk mempertegas bentuknya.

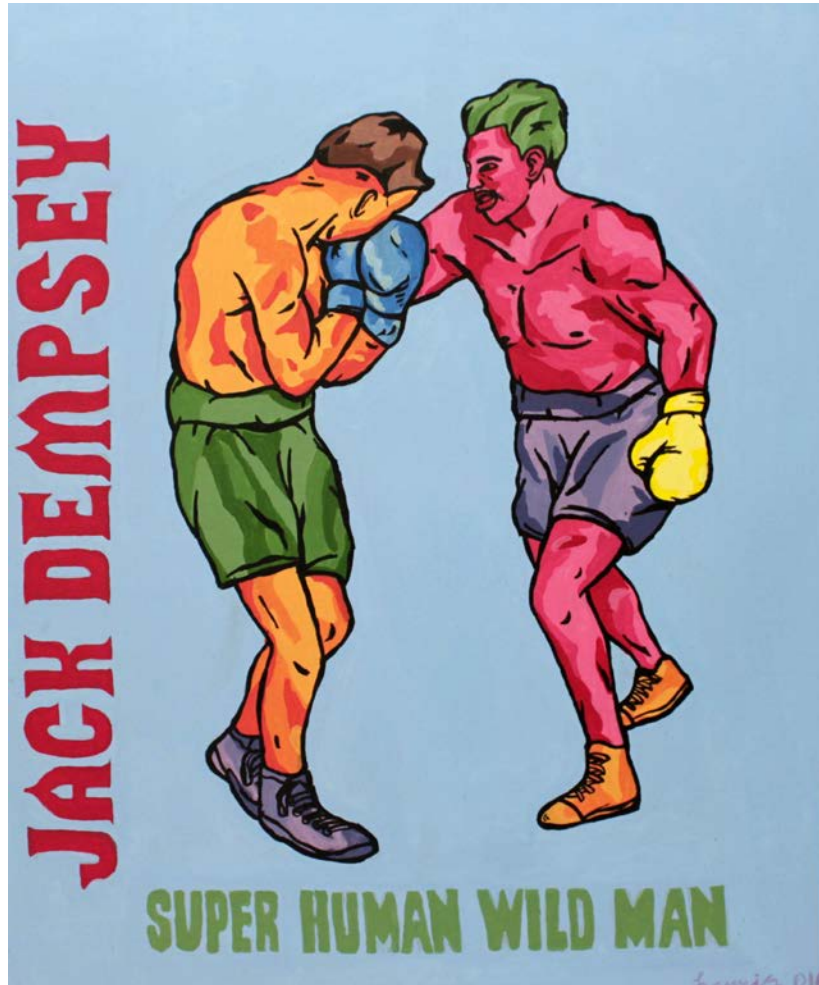
Dalam figur Mike Tyson digambarkan dengan warna jingga untuk badan Mike Tyson dengan tiga tingkat gradasi mulai dari jingga terang ke jingga gelap, warna hijau untuk rambutnya dengan dua tingkat gradasi hijau terang dan hijau gelap, sarung tinju dengan warna ungu bergradasi tiga tingkat ungu terang ke ungu gelap dan warna biru untuk celananya yang juga menggunakan tiga tingkat gradasi warna biru terang ke biru gelap, di celana Mike Tyson terdapat tulisan Tyson di sisi atas celana.

Untuk figur Evander Holyfield terdapat komposisi warna hijau untuk tubuhnya dengan tiga tingkat gradasi hijau terang ke hijau gelap, warna merah muda pada celananya yang juga menggunakan tiga tingkat gradasi merah muda terang ke merah muda gelap dan sarung tinju berwarna biru bertingkat gradasi biru terang ke biru gelap.

Latar belakang atau *background* menggunakan berwarna kuning polos yang memenuhi seluruh bidang kanvas. Dilukisan ini penulis menambahkan tipografi tulisan *Iron Mike* yaitu nama julukan akibat ketangguhannya dalam bertarung di atas ring. Tulisan *Iron Mike* terdapat di sisi atas lukisan tepat di atas kedua figur petinju dengan warna merah dan huruf yang tebal menggunakan huruf *Distant Galaxy*.

Dengan komposisi antara kedua figur petinju, tipografi di atasnya serta warna latar belakang kuning yang memenuhi bidang kanvas menjadikan kesatuan pada lukisan tersebut. Warna yang saling kontras antara satu dengan yang lain pada figur atlet tinju dengan ditambahkan garis hitam menjadikan harmoni dalam lukisan.

5. Deskripsi lukisan Jack Dempsey



Gambar 11: Jack Dempsey
Cat akrilik diatas kanvas
100x120 cm
2016

Karya selanjutnya berjudul “*Jack Dempsey*” yang digambarkan dengan teknik plakat. Dilukisan ini penulis menampilkan figur atlet tinju dari Amerika, Jack Dempsey melawan petinju Jess Willard yang digambarkan dengan garis hitam tebal untuk menegaskan figur tersebut.

Di lukisan ini Jack Dempsey yang berada di sisi kanan bidang kanvas digambarkan sedang menyerang sisi kiri kepala Jess Willard dengan memukul menggunakan tangan kanannya. Jack Dempsey berada di sisi kanan kanvas dengan posisi kaki kiri menapak didepan dan kaki kanan menapak dibelakang. Figur selanjutnya Jess Willard berada di sisi kiri figur Jack Dempsey yang digambarkan sedang bertahan dari pukulan dengan tangannya menyilang menutupi wajahnya dan badan sedikit merunduk.

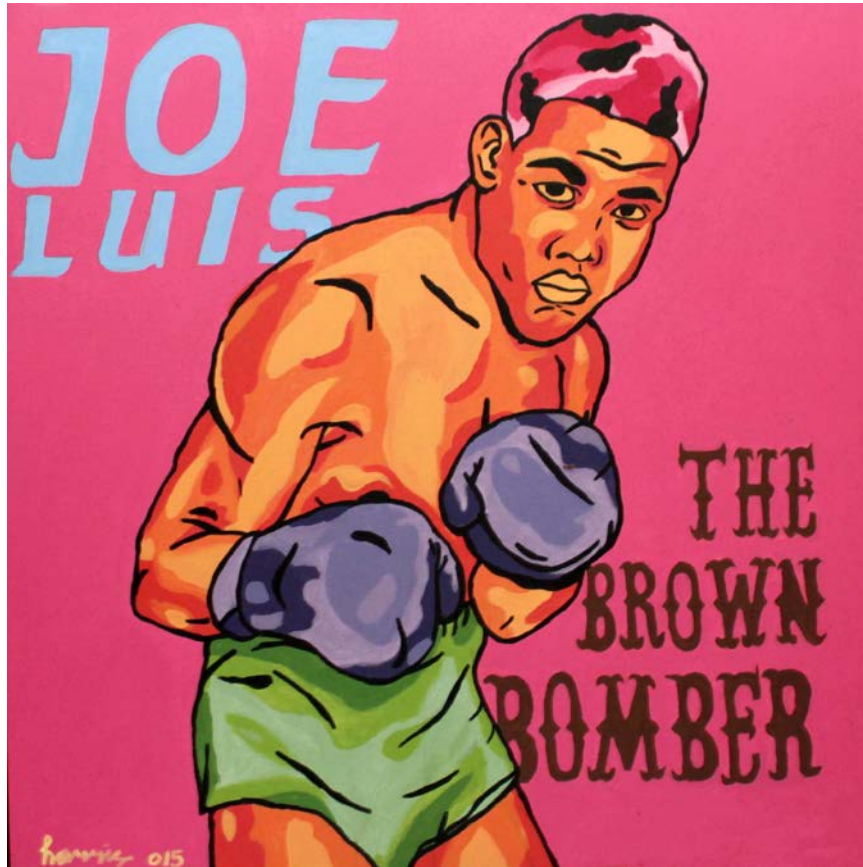
Pada figur Jack Dempsey digambarkan dengan merah untuk badannya yang menggunakan tiga tingkat gradasi merah terang ke merah gelap, hijau di rambut menggunakan dua tingkat warna gradasi hijau terang dan hijau gelap, sarung tangan tinju berwarna kuning dua tingkat gradasi, kuning terang dan kuning gelap, warna jingga pada sepatu dengan dua tingkat warna gradasi jingga terang dan jingga gelap, lalu warna ungu untuk celananya yang menggunakan tiga tingkat warna yaitu warna ungu terang ke ungu muda.

Selanjutnya figur Jess Willard digambarkan dengan warna jingga untuk warna tubuhnya yang menggunakan tiga tingkat gradasi warna jingga terang ke jingga gelap. Warna biru untuk sarung tinju yang dipakai dengan tiga tingkat gradasi biru terang ke biru gelap, celananya berwarna hijau yang memiliki tiga tingkat gradasi warna hijau terang ke hijau gelap. Pada sepatunya berwarna ungu dengan tiga gradasi warna ungu terang ke ungu gelap dan warna coklat pada rambutnya dengan kombinasi dua tingkat gradasi coklat terang dan coklat gelap.

Selain menampilkan kedua figur atlet tinju, penulis juga menampilkan tipografi tulisan “Jack Dempsey Super Human Wild Man”. Di lukisan ini tulisan Jack Dempsey terpisah dengan tulisan Super Human Wild Man hal ini dimaksud untuk mencari kesatuan atau *balance* dalam lukisan. Tipografi tulisan Jack Dempsey terdapat di sisi kiri kanvas dengan posisi tulisan vertikal ke atas berwarna merah terang yang menggunakan huruf *should’ve know*. Sedangkan untuk tulisan Super Human Wild Man terdapat tepat dibawah kedua figur atlet petinju dengan warna hijau dengan menggunakan huruf *Chrispy*.

Latar belakang atau *background* sendiri didominasi oleh warna biru muda yang menutupi seluruh bidang kanvas. Proporsi antara tipografi vertikal dan tipografi horizontal dengan figur atlet petinju ditengah bidang kanvas menjadi sebuah keseimbangan dalam karya lukis tersebut, dengan *point of interest* figur atlet Jack Dempsey disisi kanan kanvas dan warna warna figur yang saling kontras satu dengan yang lain dan dipertegas dengan garis hitam memberi kesan harmonis pada karya tersebut.

6. Deskripsi lukisan Joe Luis



Gambar 12: Joe Luis
Cat akrilik diatas kanvas
100x100 cm
2015

Karya “Joe Luis” menggunakan teknik plakat. Pada lukisan ini digambarkan figur Joe Luis sebagai *point of interest* tinju yang berada tepat ditengah kanvas, dengan posisi tegap berdiri menyamping, wajah yang menghadap kedepan dengan raut muka tatapan mata tajam kedepan, sedangkan posisinya berada di depan dadanya.

Lukisan ini figur Joe Luis penulis gambarkan dengan warna jingga bergradasi tiga tingkat dari jingga terang ke jingga gelap untuk badannya, warna merah pada rambut tiga tingkat gradasi merah terang ke merah gelap, sarung tangan menggunakan tiga gradasi warna ungu terang ke ungu gelap dan warna hijau pada celana yang juga menggunakan tiga tingkat gradasi hijau terang ke hijau gelap. Figur Joe Luis menggunakan *outline* berwarna hitam yang dimaksud untuk mempertegas objek. Warna latar belakang atau *background* keseluruhan menggunakan warna merah muda yang memenuhi bidang kanvas.

Pada bagian Tipografi terdapat dua bagian tulisan yaitu Joe Luis disisi kiri kanvas dan The Brown Bomber di sisi kanan kanvas yang mengapit figur Joe Luis. Untuk tulisan Joe Luis yang terdapat di sisi kiri atas figur petinju Joe Luis dengan warna tulisan biru menggunakan huruf *crillee*. Sedangkan tulisan The Brown Bomber terdapat di kiri figur Joe Luis dengan pengaturan posisi satu baris satu kata agar tercipta keseimbangan. Dipilihnya warna coklat untuk tulisan The Brown Bomber yang menggunakan huruf *carnivalee freakshow*.

Keharmonisan pada karya ini bisa ditemui pada figur atlet tinju dengan warna yang saling kontras serta ditambahkan garis hitam yang mempertegas figur tersebut. Posisi figur atlet tinju yang berada ditengah kanvas dan letak tipografi yang berada di sisi kiri atas kanvas dan sisi kanan bawah kanvas menciptakan keseimbangan dalam karya lukis tersebut.

7. Deskripsi lukisan Manny Pacquiao



Gambar 13: Manny Pacquiao
Cat akrilik diatas kanvas
100 x 100 cm
2015

Karya ini dilukisakan menggunakan teknik plakat. *Point of interest* pada lukisan ini terdapat di figur atlet tinju Manny Pacquiao, yang juga berada ditengah kanvas digambarkan dengan badan menghadap kedepan, kepala sedikit serong kekiri kanvas dengan pandangan mata yang fokus pada gerakan lawan. Tangan Manny Pacquiao berpose sedang bersiap siaga melancarkan

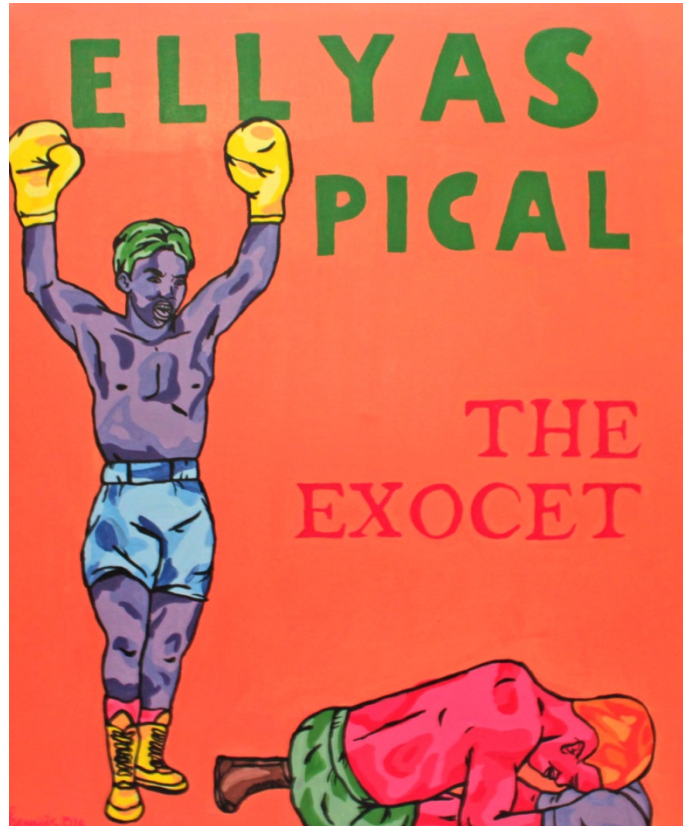
pukulan dengan posisi tangan kiri didepan dada dan tangan kanan disamping perutnya.

Figur Manny Pacquiao digambarkan dengan warna ungu pada tubuhnya bergradasi tiga tingkat dari ungu terang ke ungu gelap, pada rambutnya berwarna merah muda bergradasi dua tingkat merah muda terang dan merah muda gelap dengan kombinasi *outline* hitam, sarung tinju berwarna coklat bergradasi tiga tingkat coklat terang ke coklat gelap dan terdapat tulisan *reyes* pada punggung tangan, dicelananya berwarna kuning bergradasi dua tingkat kuning terang dan kuning gelap dan ada tulisan *pacquiao* disisi atas celana, tetapi tertutup oleh tangan kirinya sehingga yang nampak hanya tulisan *Pacqu*.

Lukisan ini berlatar belakang warna hijau yang memenuhi seluruh bidang kanvas untuk membantu menonjolkan figur utama yaitu atlet tinju Manny Pacquiao. Pada sisi kiri atas kanvas terdapat tipografi tulisan *Pacman* berwarna jingga yang ditulis berulang ulang sampai lima kali dengan ukuran yang semakin kebawah semakin mengecil. Ukuran yang berubah semakin mengecil ini dimaksudkan agar memberi efek secara visual seperti suara yang bergema.

Keseimbangan atau *balance* pada lukisan ini terlihat pada posisi tulisan *pacman* di sisi kiri atas bidang kanvas dengan figur objek utama pada posisi tengah sedikit kekanan bidang kanvas. Perpaduan kontras warna warna cerah yang dihadirkan memberi keharmonisasian pada karya lukis ini.

8. Deskripsi lukisan Ellyas Pical



Gambar 14:Ellyas Pical
Cat akrilik diatas kanvas
100 x 120 cm
2016

Karya berikutnya dengan judul lukisan “*Ellyas Pical*” digambarkan menggunakan teknik plakat. Pada lukisan ini penulis menampilkan petinju Ellyas Pical melawan Caesar Polanco.

Figur Ellyas Pical sebagai objek utama adalah *point of interest* pada sisi kiri bidang kanvas, figur Ellyas Pical digambarkan sedang mengangkat kedua tanganya keudara dengan ekspresi berteriak penuh kepuasan

memandang lawanya yang jatuh tersungkur yang digambarkan di sisi kanan bawah kanvas. Untuk figur pendampingnya yaitu figur Caesar Polanco digambarkan tersungkur menghadap bawah kanvas dengan kaki menekuk mendekati perut dan tangan menyangga kepalanya yang dimana ekspresi raut wajahnya meringis menahan sakit.

Dalam figur Ellyas Pical digambarkan dengan warna ungu untuk badannya bergradasi tiga tingkat ungu terang ke ungu gelap, warna kuning untuk sarung tinju dan sepatunya yang digunakan bergradasi tiga tingkat warna kuning terang hingga kuning gelap, warna biru pada celana Ellyas Pical bergradasi tiga tingkat biru terang ke biru gelap, rambut berwarna hijau dengan dua tingkat gradasi warna hijau terang dan hijau gelap, serta warna merah muda untuk kaos kakinya bergradasi dua tingkat merah terang dan merah gelap.

Selanjutnya warna figur Caesar Polanco didominasi warna merah untuk badanya dengan tiga tingkat warna gradasi dari warna merah terang ke merah gelap, di celananya warna hijau yang juga menggunakan tiga tingkat warna gradasi hijau terang ke hijau gelap, sarung tangan yang digunakan warna ungu bergradasi dua warna ungu terang dan ungu gelap, warna coklat bergradasi dua tingkat warna coklat terang dan coklat gelap untuk sepatunya dan rambut warna jingga bergradasi tiga warna jingga terang ke jingga gelap.

Tipografi pada lukisan ini bertuliskan Ellyas Pical The Exocent yang merupakan julukan dari Ellyas Pical karena dikenal pukulan *hook* dan

uppercut yang maut sehingga diibaratkan seperti rudal milik Perancis yang digunakan oleh Inggris dalam perang Malvinas yang berkecamuk pada masa kejayaan Ellyas Pical pada waktu itu. Tulisan Ellyas Pical berwarna hijau yang berada pada sisi atas kanvas dengan huruf yang tebal menggunakan huruf *Gill Sans Ultra Bold*. Sedangkan untuk tulisan *the Exocent* menggunakan huruf *Bell MT* terdapat di atas figur lawan tanding Ellyas Pical yang tersungkur dengan berwarna merah dengan pengaturan tulisan *The* berada diatas yang sejajar sisi kanan dengan tulisan *Exocent* yang berada dibawah tulisan *The*.

Keseimbangan pada lukisan ini atau *balance* terlihat pada komposisi tulisan Ellyas Pical yang tebal di sisi atas kanvas dengan figur objek atlet tinju dibawahnya dan tulisan *The Exocent* pada sisi tengah kanvas yang menjorok ke sisi kanan kanvas, serta perpaduan kontras antara warna panas bertemu warna dingin, penggunaan garis hitam untuk mempertegas figur utama dan pendamping menjadikan sebuah harmoni dalam karya tersebut.

9. Deskripsi lukisan Chris John



Gambar 15: Chris John
Cat akrilik diatas kanvas
100 x 120 cm
2015

Karya dengan judul “*Chris John*” teknik plakat. Pada lukisan ini menggambarkan atlet tinju Chris John melawan Rocky Juarez. Objek utama adalah figur atlet tinju Chris John yang menjadi *point of interest* dengan posisi di kanan kanvas yang sedang melemparkan pukulan *uppercut* dengan tangan kanan kearah muka lawanya ,kaki kiri menapak kedepan sedangkan kaki kanan menapak kebelakang. Untuk objek pendamping yaitu Rocky Juarez lawan tanding Chris John digambarkan di sisi kiri kanvas sedang posisi bertahan dengan kedua tangan melindungi kepala dari pukulan Chris John.

Dalam figur Chris John digambarkan dengan warna biru untuk badanya bergradasi tiga tingkat biru terang ke biru gelap, sarung tinju berwarna kuning bergradasi dua warna kuning terang ke kuning gelap bertuliskan reyes pada punggung tanganya akan tetapi yang nampak hanya re saja dan warna merah muda pada celananya yang juga menggunakan gradasi tiga tingkat merah terang ke merah gelap. Dicalana Chris John terdapat tulisan Dragon dan bendera Indonesia sebagai identitas dirinya.

Sedangkan figur Rocky Juarez digambarkan dengan dominasi warna hijau untuk badannya yang bergradasi tiga tingkat warna hijau terang ke hijau gelap, sarung tinju berwarna coklat bergradasi tiga tingkat warna coklat terang ke coklat gelap yang dimana pada sarung tangan tersebut bertuliska reyes di punggung tangannya yang merupakan salah satu *brand* atau merek perlengkapan olahraga yang sering digunakan atlet tinju. Pada celananya menggunakan warna ungu bergradasi tiga tingkat ungu terang ke ungu gelap yang juga terdapat tulisan everlast yaitu merek perlengkapan olahraga tinju

.Latar belakang atau *background* pada lukisan ini berwarna jingga yang datar dan polos agar lebih memfokuskan objek dan tipografi. Pada bagian tipografi terdapat di sisi atas kanvas tertulis “Sikat john!” yang terinspirasi dari penggalan lirik lagu dari penyanyi folk Indonesia Sir Dandi berjudul “juara dunia” yang menceritakan tentang kehebatan Chris John bertanding tinju. Pada tulisan “sikak” menggunakan huruf *sweet as candy* berwarna kuning dengan huruf yang ukuranya tidak teratur memberi kesan

dinamis dan jenaka seperti lagu Juara dunia dari Sir Dandi yang juga terkesan jenaka. Sedangkan tulisan “John!” Dengan warna biru tua yang tebal memberi kesan tegas menggunakan huruf *Berlin Sans FB*.

Letak kedua figur atlet tinju yang berada di sisi kanan dan kiri bidang kanvas serta letak tipografi yang berada di sisi atas bidang kanvas memberikan keseimbangan dalam karya tersebut. Kesederhanaan latar belakang yang berwarna datar, warna warna kontras figur atlet tinju yang ditambahkan garis hitam sehingga mempertegas figur tersebut menjadikan harmonisasi dalam lukisan ini.

10. Deskripsi masalah Muhammad Ali



Gambar 16: Muhammad Ali
Cat akrilik diatas kanvas
100x100 cm
2015

Karya terakhir dengan judul “*Muhammad Ali*” dilukiskan dengan teknik plakat. Objek utama yang menjadi *point of interest* adalah figur atlet tinju Muhammad Ali yang tepat ditengah kanvas digambarkan dengan badan tegap tatapan wajah berekspresi serius memnghadap kedepan, tangan diangkat didepan dada dengan tangan kiri lebih kedepan dibandingkan tangan kanan.

Pada figur atlet tinju Muhammad Ali digambarkan menggunakan warna merah muda pada tubuhnya dengan tiga tingkat gradasi merah muda terang ke merah muda gelap, sarung tinju berwarna hijau yang bergradasi tiga tingkat hijau terang ke hijau gelap sehingga kontras dengan warna tubuhnya serta warna coklat gradasi dua tingkat warna coklat terang dan coklat gelap untuk rambut Muhammad Ali. Latar belakang warna biru muda digunakan untuk memenuhi bidang kanvas memberi kesan sederhana dan lebih memfokuskan pada objek.

Tipografi pada lukisan ini bertuliskan “Float like a Butterfly Sting Like a Bee” kalimat ini merupakan kutipan ucapan yang keluar dari mulut Muhammad Ali yang menjadi populer dan melekat pada karir tinju nya. Tata letak tulisan dibagi menjadi dua tempat yaitu “Float like a butterfly” disebelah kiri atas kanvas dengan kata Float yang tebal dan berwarna biru tua menggunakan huruf *Friz Quadrata*. Dibawahnya tertulis “Like a” menggunakan huruf *Calibri* berwarna jingga dan tulisan “butterfly” berwarna merah yang juga menggunakan huruf *Friz Quadrata* . Sedangkan tulisan “Sting Like a Bee” terdapat di sisi kanan figur Muhammad Ali. Tulisan “Sting” menggunakan huruf *Capcom* berwarna merah dibuat lebih besar agar selaras dengan tulisan “Float” hal ini untuk mempertegas maksud keseluruhan kalimatnya. Selanjutnya ada tulisan “like a” yang warna dan menggunakan huruf yang sama dengan tulisan “like a” pada sisi kiri kanvas yaitu warna jingga , penyamaan warna ini dimaksudkan agar terjadi

keselarasan keseluruhan kalimat. Kemudian tulisan “Bee” yang sejajar dengan kalimat sebelumnya dengan warna kuning yang mencolok menggunakan huruf *Calibri*.

Dengan penempatan objek utama yang juga merupakan *point of interest* pada lukisan ini tepat berada di sisi tengah bidang kanvas, serta objek pendukung berupa tulisan tipografi yang berada di samping kiri dan kanan objek utama menciptakan keseimbangan dalam lukisan tersebut. Warna warna kontras pada figur atlet tinju yang ditambahkan garis hitam untuk mempertegas figurnya menjadikan harmonisasi dilukisan tersebut.

BAB IV

PENUTUP

Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Konsep penciptaan lukisan adalah visualisasi atlet tinju populer dengan segala aspeknya, dilukiskan dengan bentuk ilustratif berwarna cerah dan saling kontras yang dipadukan dengan tipografi tulisan berkaitan figur atlet tinju populer yang digambarkan. Selain itu bentuk ilustratif juga digunakan untuk mempermudah penyampaian penggambaran figur atlet tinju tersebut.
2. Tema penciptaan lukisan adalah peristiwa yang terjadi dalam dunia tinju yang mencakup tokoh tokoh, Muhammad Ali atau Cassius Clay, Chris John, Daud Yordan, Mike Tyson, Joe Luis, Jack Dempsey, Manny Pacquiao dan Ellyas Pical.
3. Pada teknik visualisasi penulis kerjakan dengan teknik plakat, dengan pewarnaan latar belakang atau *background* yang datar dimaksudkan agar lebih menonjolkan objek utama dan objek pendamping yang menggunakan warna warna saling kontras, serta ditambahkan tipografi tulisan yang berkaitan dengan atlet tinju yang digambarkan. Bahan dan alat pada proses visualisasi yang digunakan meliputi : pensil, penghapus, kertas, kanvas, cat akrilik, kuas, dan tempat air.

4. Bentuk lukisan yang diciptakan adalah lukisan bergaya *pop art* digambarkan secara ilustratif yang datar dan penambahan tipografi tulisan yang berkaitan dengan atlet tinju yang digambarkan. Karya yang dihasilkan sebanyak 10 karya lukis, yaitu: “*Cassius Clay* cet akrilik diatas kanvas (2016) 120x100 cm” “*Chris John The Dragon* cet akrilik pada kanvas (2015) 90x120 cm” “*Daud Chino Yordan* cet akrilik pada kanvas (2015) 120x100 cm” “*Iron Mike* cet akrilik pada kanvas (2016) 100x120 cm “ “*Jack Dempsey*” cet akrilik pada kanvas (2016) 100x120 cm” “*Joe Luis* cet akrilik diatas kanvas (2015) 100x100 cm” “*Manny Pacquiao* cet akrilik pada kanvas (2015) 100x100 cm” “*Ellyas Pical* cet akrilik pada kanvas (2016) 100x120 cm” “*Chris John* cet akrilik pada kanvas (2015) 100x120 cm” “*Muhammad Ali* cet akrilik pada kanvas (2015) 100x100 cm”

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Restianti, Hetti. 2012. *Ensiklopedia Meneladani Pahlawan olahraga*. Jakarta

: multi kreasi satudelapan.

Anggraini, Lia S., dan Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual;*

Dasar Dasar Panduan tunuk Pemula. Bandung : Nuansa Cendikia.

Kusrianto, Adi., dan Made Arini. 2011. *History of Art*. Jakarta : PT Elex

Media Komputindo.

Sulistijono. 1984. *Aspek Aspek Olahraga Tinju di Pandang Dari Sudut*

Hukum Pidana. Jakarta : Gahlia Indonesia.

Oudshoorn, Jan. 1988. *Tinju : Latihan –Teknik-Taktik*. Jakarta : PT Rosda

Jayaputra.

Storey, Jhon. 2006. *Cultural Studies Dan Kajian Budaya Pop*. Yogyakarta :

Jalasutra.

Djien, Dr Hong Oei. 2012. *Seni Dan Mengoleksi Seni : Kumpulan Tulisan*.

Jakarta : KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)

Izzaty, Rita Eka, Dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta:

UNY Press.

Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa

Sains.

Sp, Soedarso. 2000. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Jakarta : CV.

Studio Delapan Puluh Enterprise bekerja sama dengan Badan Penerbit

ISI Yogyakarta.

Susanto, Mikke. 2003. *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela.

_____. 2011. *Diksi Seni Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni*

Rupa (edisi revisi). Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.

Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 4. 2008.

SITUS INTERNET

- https://en.m.wikipedia.org/wiki/Shepard_faurey
- <http://www.timkerr.net/biography.htm>
- http://en.m.wikipedia.org/wiki/Jack_dempsey.

- <http://www.top10indo.com/2013/11/5/-petinju-terbaik-di-dunia.ntml?m=1>
- http://id.m.wikipedia.org/wiki/manny_pacquiao