

**TUBUH SOSIAL DI TENGAH SIMULAKRA,
PEMBACAAN FENOMENA SOSIAL BUDAYA
BALI MASA KINI SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
SENI LUKIS**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA (S1)
JURUSAN SENI DAN DESAIN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakn dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



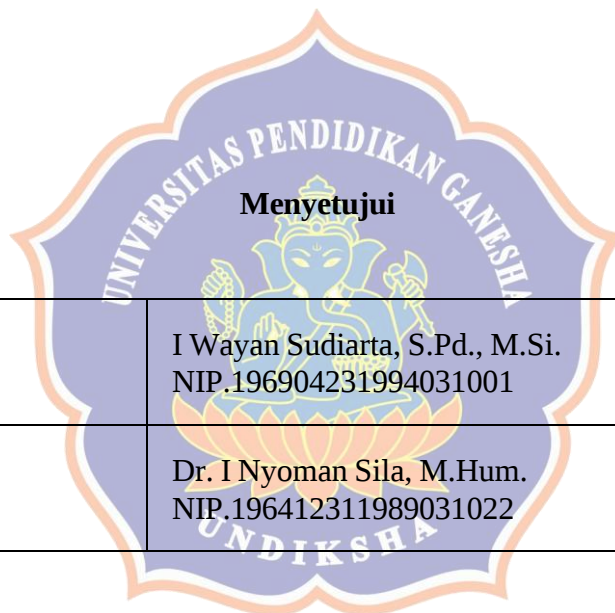
- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSR
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

SKRIPSI

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN



Menyetujui

Pembimbing I	I Wayan Sudiarta, S.Pd., M.Si. NIP.196904231994031001
Pembimbing II	Dr. I Nyoman Sila, M.Hum. NIP.196412311989031022

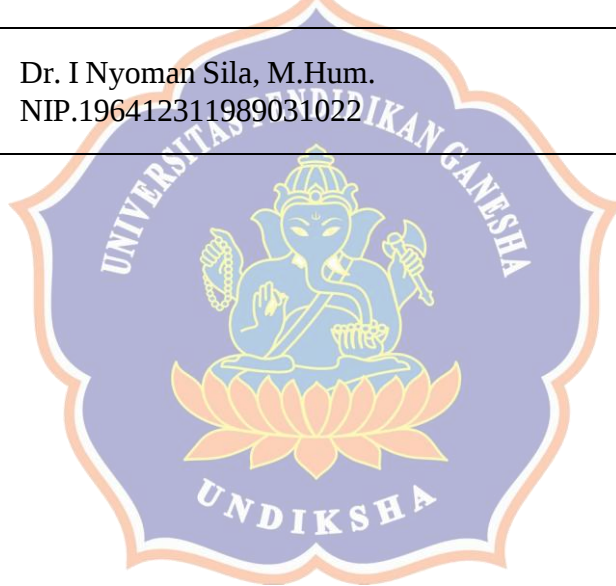


- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Skripsi oleh Ida Bagus Made Duwipayana ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 16 Juli 2026

Dewan Penguji

Ketua	Dr. Langen Bronto Sutrisno, S.Sn., M.A. NIP.198202062010122003
Anggota	I Gusti Made Budiarta, S.Pd., M.Pd. NIP.196904091997031002
Anggota	I Wayan Sudiarta, S.Pd., M.Si. NIP.196904231994031001
Anggota	Dr. I Nyoman Sila, M.Hum. NIP.196412311989031022



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakn dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Menyetujui

Ketua Ujian	Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd. M.Pd. NIP.198104192006042002
Sekretaris Ujian	Dr. I Nyoman Rediasa, S.Sn., M.,Si. NIP.197904272010121002



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Tubuh Sosial di Tengah Simulakra, Pembacaan Fenomena Sosial Budaya Bali Masa Kini Sebagai Sumber Inspirasi Seni Lukis” beserta dengan seluruh isinya memang benar-benar karya pribadi dan penulis tidak melakukan penjiplakan atau plagiarisme dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan kode etik pengutipan yang terdapat dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap akan menanggung resiko apabila terbukti dan ditemukan adanya pelanggaran hak penulisan atas etika keilmuan dalam karya yang telah saya buat atau klaim terhadap keaslian karya yang telah saya ciptakan.



Singaraja, 1 Agustus 2026

Yang Membuat Pernyataan



Ida Bagus Made Duwipayana

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan karunia-Nyalah skripsi yang berjudul **“Tubuh Sosial di Tengah Simulakra, Pembacaan Fenomena Sosial Budaya Bali Masa Kini Sebagai Sumber Inspirasi Seni Lukis”**. penciptaan ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam mencapai gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Bahasa dan Seni.

Proses penyelesaian penciptaan ini, juga tak lepas dari ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan penciptaan baik berupa moral ataupun material sehingga dapat diselesaikan tepat waktu. Maka dari itu, dalam kesempatan ini ada beberapa ucapan terima kasih yang ditujukan kepada,

1. Prof. Dr. Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta fasilitas kepada pengkarya untuk menempuh dan menyelesaikan pendidikan di lingkungan Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Drs. I Gede Nurjaya, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan fasilitas, sehingga pengkarya dapat menyelesaikan studi di Program Studi Seni Rupa.
3. Dr. Drs. I Ketut Supir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni dan Desain atas motivasi dan dukungan yang telah diberikan dalam penyelesaian penciptaan ini.
4. Dr. I Nyoman Rediasa, S.Sn., M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Rupa atas motivasi dan dukungan yang telah diberikan dalam penyelesaian penciptaan ini.
5. I Wayan Sudiarta, S.Pd., M.Si., selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk serta motivasi kepada pengkarya dalam hal menyelesaikan penciptaan ini.
6. Dr. I Nyoman Sila, M.Hum., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk serta motivasi kepada pengkarya dalam hal menyelesaikan penciptaan ini.

7. Dr. Langen Bronto Sutrisno, S.Sn., M.A., selaku Penguji I yang telah memberikan kritik dan saran kepada pengkarya dalam menyelesaikan penciptaan ini.
8. I Gusti Made Budiarta, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji II yang telah memberikan kritik dan saran kepada pengkarya dalam menyelesaikan penciptaan ini.
9. Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha.
10. Staff pegawai Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha.
11. Orang tua dan keluarga yang sudah senantiasa memberikan motivasi dalam proses penyusunan penciptaan ini.
12. Seluruh teman-teman di lingkungan Undiksha yang telah membantu proses penyusunan penciptaan ini.
13. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu penyusunan penciptaan ini.

Penulis sadar sepenuhnya bahwa apa yang telah disajikan didalam penciptaan ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan dan kemampuan yang penulis miliki untuk penciptaan ini. Maka dari itu, untuk menyempurnakan penciptaan ini, penulis mengharapkan kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap penciptaan ini dapat dimanfaatkan dan berguna dengan baik bagi kita semua, khususnya bagi pengembangan dan pendidikan.

Singaraja, 29 Juli 2026

Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
GLOSARIUM.....	viii
ABSTRAK.....	ix
BAB I LATAR BELAKANG PENCIPTAAN.....	1
1.1 Sumber Inspirasi, Dorongan Berkarya.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan.....	7
1.6 Manfaat.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1 Pengertian Istilah.....	10
2.2 Kajian Teori Seni Rupa.....	13
2.3 Seniman Referensi.....	17
BAB III METODE PENCIPTAAN	24
3.1 Metode Penggalan Ide	24
3.2 Jenis Metode Penciptaan.....	25
3.3 Model Penciptaan	27
3.4 Sasaran Penciptaan	28
3.5 Prosedur Penciptaan.....	28
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 Proses Penciptaan	37
4.2 Hasil dan Pembahasan Karya	55
4.3 Analisis Karya.....	59
BAB V PENUTUP	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN	68
RIWAYAT HIDUP	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Karya Eduardo Paolozzi, yang berjudul " <i>I Was a Rich Mans9s Plaything</i> "	15
Gambar 2.2 Karya Wedha Abdul Rasyid.....	16
Gambar 2.3 Karya Lukis Izumi Kogahara.....	18
Gambar 2.4 Karya Lukis I Nyoman Wijaya.....	19
Gambar 2.5 Lebah di <i>Game Minecraft</i>	21
Gambar 2.6 Kuda di <i>Game Minecraft</i>	22
Gambar 4.1 Sketsa Pada Kertas.....	39
Gambar 4.2 Cetak Biru (<i>Blueprint</i>) Eksplorasi Visual Melalui Pendekatan Hibrida.....	39
Gambar 4.3 Foto Melasti.....	40
Gambar 4.4 Cetak Biru (<i>Blueprint</i>) Eksplorasi Visual Melalui Pendekatan Hibrida.....	40
Gambar 4.5 Cetak Biru (<i>Blueprint</i>) Eksplorasi Visual Melalui Pendekatan Hibrida.....	41
Gambar 4.6 Kain yang Digunakan.....	43
Gambar 4.8 Proses Pemotongan Kain.....	44
Gambar 4.10 Pelapisan Cat Gesso.....	45
Gambar 4.11 Sketsa Karya 1	45
Gambar 4.12 Sketa Karya 2.....	46
Gambar 4.13 Sketa Karya 3.....	46
Gambar 4.14 Proses Pencampuran Tekstur.....	47
Gambar 4.15 Karya 1 Setelah Diberi Tekstur	49
Gambar 4.16 Karya 2 Setelah Diberi Tekstur	49
Gambar 4.17 Karya 3 Setelah Diberi Tekstur.....	50
Gambar 4.18 <i>Blocking</i> Dasar Karya 1.....	51
Gambar 4.19 Penentuan Warna Dasar Karya 1.....	51

Gambar 4.20 Penentuan Warna Dasar Karya 2.....	52
Gambar 4.21 Penentuan Warna Dasar Karya 3.....	52
Gambar 4.22 Pewarnaan Objek Karya ke-1.....	53
Gambar 4.23 Pewarnaan Objek Karya ke-2.....	54
Gambar 4.24 Pewarnaan Objek Karya ke-3.....	54
Gambar 4.25 Lukisan Dialektika Pikiran.....	56
Gambar 4.26 Lukisan <i>Fun Run With Ida</i>	57
Gambar 4.27 Lukisan Arus Maya.....	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Karya Studi Khusus.....	69
Lampiran 2. Dokumentasi Karya.....	70
Lampiran 3. Dokumentasi Karya Tugas Akhir.....	72
Lampiran 4. Dokumentasi Proses Berkarya.....	74
Lampiran 5. Dokumentasi Melakukan Bimbingan.....	75
Lampiran 6. Dokumentasi Melakukan Wawancara.....	76
Lampiran 7. Riwayat Hidup.....	77



GLOSARIUM

<i>ambivalensi</i>	: perasaan atau sikap mendua yang saling bertolak belakang secara bersamaan.
<i>akrilik</i>	: cat yang berbasis air dengan sifat mudah kering.
<i>apropriasi</i>	: tindakan mengambil citra atau simbol untuk diolah kembali menjadi karya baru.
<i>blocking</i>	: teknik yang melibatkan penyapuan bidang untuk memenuhi objek gambar.
<i>diaspora</i>	: perasaan keterasingan di lingkungan atau tanah air asalnya.
<i>dialektika</i>	: proses interaksi antar gagasan yang saling bertentangan untuk mencapai pemahaman baru.
<i>empiris</i>	: berdasarkan pengalaman nyata di lapangan.
<i>factual</i>	: sesuai dengan fakta, benar, dan dapat dibuktikan kebenarannya.
<i>glitch</i>	: distorsi atau gangguan visual berupa pikselasi dan garis patah pada layar digital.
<i>hiperrealitas</i>	: kondisi ketika citra tiruan dianggap lebih nyata daripada realitas aslinya.
<i>komprehensif</i>	: luas meliputi semua aspek, lengkap, dan menyeluruh.
<i>konteks kontemporer</i>	: berkaitan dengan zaman sekarang, modern, dan terkini.
<i>melasti</i>	: upacara persembahyangan umat hindu ke pantai.
<i>minecraft</i>	: permainan video yang populer, memungkinkan pemain membangun dan menjelajahi dunia virtual.
<i>orisinal</i>	: asli, tidak tiruan, dan memiliki keunikan tersendiri.
<i>postmodern</i>	: era atau pemikiran seni yang mengkritik dan dekonstruksi tatanan modernisme.
<i>pop art</i>	: gaya seni yang menggunakan gambar dan objek Populer.
<i>realitas</i>	: keadaan atau keberadaan yang nyata dan benar-benar ada.
<i>stimulus</i>	: rangsangan atau pemicu yang memancing respon, gagasan, dan dorongan berkarya.
<i>simulakra</i>	: citra atau tiruan buatan yang tidak lagi memiliki bentuk asli berpengaruh, dan memiliki dampak besar.
<i>trilogi</i>	: rangkaian tiga karya seni yang saling terhubung oleh satu sama lain oleh satu tema utama.
<i>transformasi bentuk</i>	: peroses pergeseran wujud dari bentuk asli menuju visual baru.
<i>tubuh sosial</i>	: manusia sebagai entitas yang dibentuk oleh nilai budaya dan pengaruh media.
<i>tonalitas</i>	: tingkatan gelap-terang dan irama warna yang membangun suasana karya.
<i>wpap</i>	: gaya seni digital yang menggunakan warna cerah dan bentuk geometris.