

NARASI KUPU-KUPU PADA LUKISAN



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Nissak Latifah

NIM 0611816021

**MINAT UTAMA SENI LUKIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2013

NARASI KUPU-KUPU PADA LUKISAN

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	4.222/H/S/2013	
KLAS		
TERIMA	27.08-2013	TTD M P



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Nissak Latifah

NIM 0611816021



MINAT UTAMA SENI LUKIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2013



NARASI KUPU-KUPU PADA LUKISAN

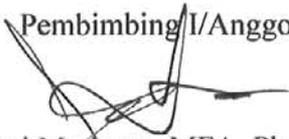


**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1
dalam bidang Seni Rupa Murni
2013**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

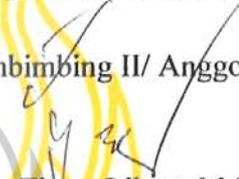
NARASI KUPU-KUPU PADA LUKISAN diajukan oleh Nissak Latifah, NIM 0611816021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 27 Juni 2013 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota


Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D

NIP: 195610191983031003

Pembimbing II/ Anggota


Drs. Titoes Libert, M.Sn

NIP: 195407311985031001

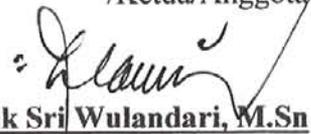
Cognate/ Anggota


Amir Hamzah, S.Sn, MA

NIP: 197004271999031003

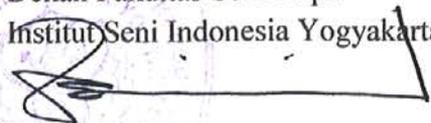
Ketua Jurusan Seni Murni/Ketua
Program Studi Seni Rupa Murni

/Ketua/ Anggota


Wiwik Sri Wulandari, M.Sn

NIP: 19760510 200112 2 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,


Dr. Suastiwi Triatmojo, M.Des

NIP 19590802 198803 2 001



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis haturkan ke Hadirat Allah S.W.T., atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga karya Tugas Akhir dan laporan ini dapat di selesaikan. Dengan penuh rasa hormat dan rendah hati penulis menghaturkan terimakasih yang dalam kepada:

1. Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D selaku Dosen Pembimbing I
2. Drs. Titoes Libert, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II
3. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn selaku Ketua Jurusan Seni Murni
4. Amir Hamzah, S.Sn, MA selaku cognate
5. Yoga Budi Wantoro, M.Sn, selaku Dosen Wali
6. Dr. Suastiwi Triadmojo, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa
7. Prof. Dr. A.M Hermien Kusmayati, selaku Rektor ISI Jogja
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
9. Keluarga tercinta di Bali terima kasih atas kasih sayang dan dukungannya. Eko Mei Wulan yang selalu mendukung dan Kersan Art Studio.
10. Teman-teman kontrakan, Dwi Kartika Rahayu, Mar Ledy, teman-teman angkatan 2006.
11. Serta saudara, sahabat, dan teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Segala bimbingan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis, semoga mendapat imbalan yang berlimpah dari Allah S.W.T.

Akhir kata penulis berharap semoga tulisan ini bisa diapresiasi dengan segala kelebihan dan kekurangannya, kritik dan saran yang membangun senantiasa penulis harapkan. Semoga Tugas Akhir yang disajikan ini bisa bermanfaat bagi perkembangan seni dan budaya, khususnya di lingkungan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dan tentunya semoga bermanfaat bagi masyarakat pada umumnya.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Persembahan	iii
Halaman kutipan	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	2
B. Rumusan Penciptaan	8
C. Tujuan dan Manfaat	10
D. Makna Judul	12
BAB II. KONSEP.....	15
A. Konsep Penciptaan	15
B. Konsep Bentuk/Wujud	21
C. Konsep Penyajian.....	29
BAB III : PROSES PEMBENTUKAN.....	32
A. Bahan.....	32
B. Alat.....	37
C. Teknik	40
D. Tahap Pembentukan.....	41
BAB IV. DESKRIPSI KARYA.....	49
BAB V. PENUTUP.....	70
KEPUSTAKAAN	73
LAMPIRAN.....	75
A. Biodata dan Foto Penulis	75
B. Desain Poster dan Katalog ..	77
C. Dokumentasi Display Karya	79
D. Dokumentasi Pameran	80

DAFTAR GAMBAR

A. Gambar Acuan

Gb.01.	Henri Rousseau, <i>The Sleeping Gypsy</i> , 1897.....	24
Gb.02.	Joan Brown, (1938-1990).....	25
Gb.03.	Petercallesen, <i>Paper Art</i>	25
Gb.04.	<i>Architecture, SheWalksSoftly</i>	26
Gb.05.	<i>Architecture, SheWalksSoftly</i>	26
Gb.06.	<i>Incredible Book Cutting Artwork</i>	27
Gb.07.	John A. Baldesarri, <i>A Brief History of John Anthony Baldesarri</i>	27
Gb.08.	Jean-François Millet, <i>The Gleaners</i> , (1857)	28
Gb.09.	Christian Schloe, <i>Adik</i> ,.....	28
Gb.10.	Claude Monet, <i>Seine Basin with Argenteuil</i> , 1872	29

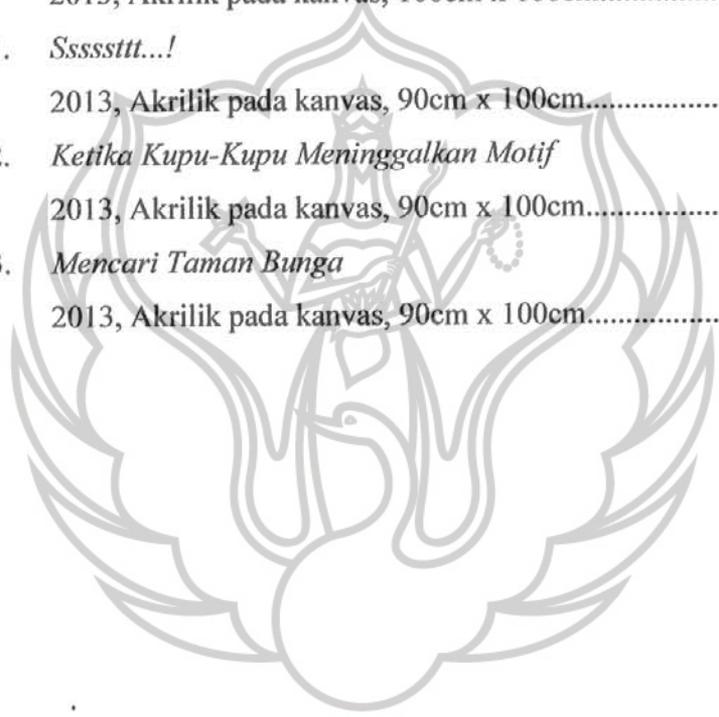
B. Foto Proses Pembuatan Karya

Gb. 11.	Kayu Waru	32
Gb. 12.	Spanram Lukisan	33
Gb. 13.	Kanvas.....	34
Gb. 14.	Lem Kayu	35
Gb. 15.	Cat Akrilik Merek Galeria.....	36
Gb. 16.	Air.....	37
Gb. 17.	Proses desain karya tahap 1.....	44
Gb. 18.	Proses desain karya tahap 2.....	44
Gb. 19.	Proses desain karya tahap 3.....	45
Gb. 20.	Proses desain karya tahap 4.....	46
Gb. 21.	Proses pemindahan desain pada kanvas.....	47
Gb. 22.	Proses penyelesaian lukisan.....	48
Gb. 23.	Hasil karya jadi.....	48

C. Karya Tugas Akhir

Gb. 24.	<i>Jejak di Alam Tandus</i>	
	2013, Akrilik pada kanvas, 90 x 100 cm.....	50
Gb. 25.	<i>Persinggahan Sementara</i>	
	2013, Akrilik pada kanvas, 90cm x 100cm.....	51
Gb. 26.	<i>Seperti Bunga</i>	
	2013, Akrilik pada kanvas, 90cm x 100cm.....	52
Gb. 27.	<i>Kamuflase</i>	
	2013, Akrilik pada kanvas, 90cm x 100cm.....	53
Gb. 28.	<i>Bayang – Bayang</i>	
	2013, Akrilik pada kanvas, 90cm x 100cm.....	54
Gb. 29.	<i>Yang Layu Yang Ditinggalkan</i>	
	2013, Akrilik pada kanvas, 90cm x 100cm.....	55
Gb. 30.	<i>Ketika Alam Tak Menghidupi</i>	
	2013, Akrilik pada kanvas, 100cm x 100cm.....	56
Gb. 31.	<i>Bermigrasi</i>	
	2013, Akrilik pada kanvas, 90cm x 100cm.....	57
Gb. 32.	<i>Mencari Matahari</i>	
	2013, Akrilik pada kanvas, 90cm x 100cm.....	58
Gb. 33.	<i>Berganti Musim</i>	
	2013, Akrilik pada kanvas, 90cm x 100cm.....	59
Gb. 34.	<i>Senja</i>	
	2013, Akrilik pada kanvas, 90cm x 100cm.....	60
Gb. 35.	<i>Terpedaya</i>	
	2013, Akrilik pada kanvas, 90cm x 100cm.....	61
Gb. 36.	<i>Mengintip Keindahan</i>	
	2013, Akrilik pada kanvas, 100cm x 100cm.....	62

Gb. 37.	<i>Mencari Bayangan</i>	
	2013, Akrilik pada kanvas, 100cm x 100cm.....	63
Gb. 38.	<i>Melintas</i>	
	2013, Akrilik pada kanvas, 90cm x 100cm.....	64
Gb. 39.	<i>Terbang Bersama</i>	
	2013, Akrilik pada kanvas, 90cm x 100cm.....	65
Gb. 40.	<i>Pertemuan</i>	
	2013, Akrilik pada kanvas, 100cm x 100cm.....	66
Gb. 41.	<i>Sssssttt...!</i>	
	2013, Akrilik pada kanvas, 90cm x 100cm.....	67
Gb. 42.	<i>Ketika Kupu-Kupu Meninggalkan Motif</i>	
	2013, Akrilik pada kanvas, 90cm x 100cm.....	68
Gb. 43.	<i>Mencari Taman Bunga</i>	
	2013, Akrilik pada kanvas, 90cm x 100cm.....	69



BAB I

PENDAHULUAN

Bercerita dan mendengarkan cerita adalah salah satu kegemaran atau kebiasaan masyarakat Indonesia. Seperti yang diketahui bahwa bercerita tidak lepas dari unsur-unsur pembangun narasi yang utuh dan tidak sepenggal-sepenggal. Dari keutuhan narasi tersebut diharapkan mampu mengajak *audience* memahami pesan-pesan yang ingin disampaikan.

“Narasi Kupu-Kupu Pada Lukisan” adalah narasi utuh dari dua puluh karya lukisan yang dihadirkan berupa gerak objek kupu-kupu yang berpindah dari kanvas satu ke bidang kanvas yang lain di antaranya dengan teknik *cropping*¹. Perpindahan tersebut adalah metafora sebuah objek/*subject matter* berupa kupu-kupu sebagai mekanisme *survival* hidupnya.

Sebagaimana layaknya orang yang sedang bercerita, pada tugas akhir penciptaan karya seni ini penulis memposisikan diri sebagai pencerita tentang perjalanan kupu-kupu. Hanya saja, media yang digunakan bukanlah lisan ataupun tulisan aksara melainkan lukisan. Demi mendukung tersampainya seluruh pesan secara utuh sebagaimana yang diinginkan maka hal tersebut dituangkan kedalam dua puluh lukisan yang saling berhubungan antara satu dengan lainnya.

¹ *Cropping* mengacu pada penghapusan bagian luar dari suatu gambar untuk meningkatkan framing, menekankan subyek atau aspek rasio perubahan. Tergantung pada aplikasi, ini dapat dilakukan pada rekaman foto, karya seni atau film fisik, atau mencapai digital menggunakan perangkat lunak editing gambar. Istilah umum untuk film, penyiaran, fotografi, desain grafis dan industri percetakan. [https://en.wikipedia.org/wiki/Cropping_\(image\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Cropping_(image)), diunduh pada 23 Mei 2013, pukul 9.13 WIB.

A. LATAR BELAKANG

Pada karya lukisan Tugas Akhir karya seni ini penulis memilih kupu-kupu sebagai objek yang diceritakan (ditokohkan). Kupu-kupu yang memiliki corak jingga hitam ini adalah jenis kupu-kupu Monarch yang terbilang terkenal di Amerika Utara. Jenis kupu-kupu ini memiliki tabiat berpindah-pindah secara berulang-alih mengikuti musim. Alasan dipilihnya kupu-kupu dikarenakan kekaguman penulis pada jenis serangga yang memiliki keindahan pada kepaknya yang berukuran lebih besar dari ukuran tubuhnya dan biasa terbang secara komunal maupun sendiri-sendiri.

Dalam penyuguhannya, penulis mengambil kupu-kupu sebagai inspirasi sekaligus objek utama yang melakonkan sebuah cerita yang dihadirkan dengan puitis dalam sebuah narasi yang utuh. Seperti yang diungkapkan oleh Sukma Swarga Tiba pada esainya di sebuah katalog pameran:

“Tapi sebebapapun kupu - kupu, ia harus berjiwa besar, bayangkan, ketika dirinya menjadi sosok yang indah, disukai banyak orang dan dapat terbang bebas di saat itu pulalah ia harus menerima kenyataan bahwa dirinya akan menjadi sosok yang menjijikan, tidak disukai bahkan tidak dapat terbang bebas.²”

Kupu-kupu cukup mampu dijadikan “tokoh utama” yang mampu mewartakan konsep yang penulis angkat dalam karya lukisan. Meskipun bukan hendak mempersoalkan simbolisme pada lukisan atau narasi atas simbol dalam hal ini kupu-kupu sebagai metafora atas suatu kondisi kehidupan yang diterapkan pada medium seni lukis, namun hal tersebut tidak bisa terlepas dari cara memvisualkan atas objek dan keterbatasan ungkap dalam bahasa dua dimensi,

² Sukma Swarga Tiba, *My Imaginarium, The Exhibition of Rio Setia Monata*, Tembi Rumah Budaya, Yogyakarta, 29 Juli – 9 Agustus 2011.

kupu-kupu dijadikan objek yang mampu berpindah dari satu kanvas ke kanvas yang lain seperti pada kenyataannya kupu-kupu mampu bergerak terbang dan hinggap dari satu bunga ke bunga yang lain. Kupu-kupu menjadi tokoh dan ia adalah subjek atas peristiwa yang memiliki sudut pandangnya sendiri sebagai dirinya sendiri atau apa adanya kupu-kupu. Dalam karya ini kupu-kupu memiliki sifat vokal yang mampu menilai, mampu merasakan, berempati, dan mampu menyimpulkan bahkan memutuskan sesuatu untuk dirinya sendiri. Melalui titik pijak ini, penulis menghadirkan kupu-kupu sebagai tokoh atau objek utama dalam satu narasi besar untuk dilihat dan dinikmati oleh penikmat karya dan dirangkai dalam suatu peristiwa.

“Narasi Kupu-Kupu Pada Lukisan” yang dimaksud adalah makna perpindahan objek sebagai mekanisme *survival* yang dimulai dari frame awal (series#1, karya ke satu) hingga frame akhir (series#20, karya keduapuluh) yang masing-masing “series” tersebut memuat alur kisahnya masing-masing namun menjadi satu kesatuan cerita yang utuh apabila masing-masing karya dirangkai dari awal hingga akhir.

Beranggapan bahwa suatu metode yang tidak tepat dipilih akan membiaskan pesan dan juga seringkali terasa tidak sesuai dengan konsep yang dimaksud. Untuk menghindari ketidak tersampaian pesan pada konsep pameran tugas akhir penciptaan karya seni ini dengan menyajikan display karya yang dinilai cukup efektif untuk dipakai. Yakni, metode penyamaan ukuran media kanvas dan metode display karya yang mengatur posisi lukisan secara sejajar dan berurutan dari karya ke satu/series#1 hingga series#20. Ini dipilih untuk mengajak

penikmat lukisan supaya benar-benar mampu menangkap konsep yang ditawarkan yakni irama gerak perpindahan objek dari kanvas satu ke kanvas yang lain.

Untuk mendukung konsep yang dihadirkan, beberapa teori dari pakar akan diangkat sebagai rujukan yakni, pendapat Chris Barker yang menjabarkan narasi sebagai berikut:

“Narasi adalah penuturan yang tertata dan berurutan yang mengklaim diri sebagai rekaman suatu kejadian. Narasi adalah bentuk terstruktur yang digunakan suatu kisah untuk mengajukan penjelasan tentang bagaimana dunia berjalan. Narasi memberi kita kerangka pemahaman dan aturan-aturan referensi (*rules of reference*) mengenai bagaimana tantangan sosial dibentuk dan dalam melakukan hal ini memberi kita jawaban atas pertanyaan: bagaimana kita seharusnya hidup?”.³

Lukisan adalah teks ikonik (simbol) yang digunakan pelukis untuk mengutarakan apa yang menjadi kegelisahannya mengenai apa saja di dunia ini. Kegelisahan tersebut bisa berangkat dari sisi intrinsik dan ekstrinsik sang pelukis.

Berdasarkan pengetahuan bahwa film cerita⁴ merupakan salah satu jenis karya seni visual yang memiliki kompleksitas dan beragam fungsi. Kompleksitas yang terkandung dalam sebuah film cerita berisikan konflik, paradoksal⁵ antar tokoh, narasi, alur dan fungsi dari film itu sendiri. Sebagai fungsi sosial film cerita digunakan untuk media mengungkapkan sisi realitas, kritik, media persuasif dan lain sebagainya. Cakupan fungsi sosial dari film yang begitu luas menyangkut

³ Chris Barker, *Cultural Studies, Teori dan Praktik*, Benteng Pustaka, Yogyakarta, 2005, p 41.

⁴ Film cerita: cerita (lakon) gambar hidup. W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Penerbit Balai Pustaka, 1984, p 282.

⁵ Paradoksal adalah kata sifat dari paradoks yang maknanya adalah bertentangan persepsi; suatu yang sifatnya bertolak belakang; sebagai paradoks. Ahmad Maulana dkk., *Kamus Ilmiah Populer Lengkap*, Penerbit Absolut, Yogyakarta, 2004, p 381.

kompleksitas di dalamnya ini secara menyeluruh tidak terlepas dari alasan dan tujuan utama sutradara membesut hasil karyanya tersebut.

Jika diamati dengan paradigma sebagai penonton, alur dan kisah pada film cerita terdapat satu awalan kisah hingga berakhirnya kisah. Pesan-pesan yang dihadirkan sutradara mampu dipahami penontonnya tanpa menimbulkan pembiasan pemahaman. Pesan-pesan tersebut diletakkan pada frame-frame yang sutradara kehendaki namun, tetap efektif dalam menyuguhkan pesan-pesannya kepada penonton dan selalu berhasil menguraikan pesan-pesannya. Meskipun, ada jenis film yang sengaja dibesut dengan membolakbalikkan alur namun, karena telah terbingkai dalam frame-frame tersebut penonton tetap mampu memahami pesan narasinya.

Film cerita dan seni lukis sama-sama memiliki fungsi sosial dimana karya seni hadir di antara masyarakat dan diapresiasi pula oleh masyarakat, maka melalui karya seni pesan-pesan sosial bisa disampaikan dengan cara yang berbeda. Motivasi intrinsik⁶ maupun ekstrinsik⁷ dalam lukisan digambarkan dengan sedemikian rupa agar pesan-pesan yang tersirat dalam karya ingin ditangkap dan audiens atau penikmat karya. Jika karya seni visual dalam film cerita harus di bubuhi audio supaya audiens bisa semakin mendalami objek cerita, dalam seni lukis kekuatan dramatis objek utama sebagai *subject matter*⁸ dalam goresan,

⁶ Intrinsik: nilai yang dikejar manusia demi nilai itu sendiri karena keberhargaan, keunggulan, atau kebaikan yang melekat pada nilai itu sendiri. The Liang Gie, "Filsafat Seni, Sebuah Pengantar", Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB), Yogyakarta, 2005, p 47.

⁷ Ekstrinsik: nilai yang dikejar manusia demi sesuatu tujuan yang ada dari luar kegiatan yang dilakukannya. *Ibid*, p 47.

⁸ *Subject matter*; (ing) objek-objek atau ide-ide yang dipakai dalam berkarya atau ada dalam sebuah karya seni. Mikke Susanto, *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah Dan Gerakan Seni Rupa*, Dictiart & Djagad Art House, Yogyakarta & Bali, 2011, p 383.

komposisi, pewarnaan dan lain sebagainya menjadi patokan utama bagi pelukis untuk menguatkan pesan yang hendak disampaikan.

Kesamaan lain yang ada pada film cerita dan lukisan adalah kedudukan objek yang bebas dinarasikan oleh pekarya dan metodologi penciptaan meliputi keseluruhan proses kreatif yang diperlukan dalam proses penciptaannya. Dengan medium yang sederhana di antaranya lukisan yang dibuat dari zat biologis dan zat alam berupa torehan darah hewan buruan, tanah liat, dedaunan, arang maupun kapur objek-objek ciptaan pelukis semasa ribuan tahun lalu tersebut tetap mampu ditafsir oleh manusia zaman sekarang.

Dua jenis karya seni visual ini semakin mewarnai kehidupan manusia hingga saat ini. Meskipun awalnya citra dalam seni lukis maupun film pada masa lalu adalah upaya untuk mendokumentasikan suatu *moment*, pada konteks kekinian perkembangan seni lukis dan film telah mampu menghegemoni sisi-sisi lain dalam kehidupan manusia termasuk sebagai media kritik. Perihal ini adalah cakupan fungsi yang dimiliki oleh karya seni visual itu sendiri. Sebuah makna baru yang dihadirkan pada objek dua dimensi yang menekankan tidak saja pada estetika visual namun juga permaknaan atas narasi yang dihadirkan. Dalam hal ini hendak mengungkapkan narasi dua dimensi yang menggunakan metode film sebagai proses eksekusi dalam berkarya. Ini dipilih karena film dengan narasi dan skenarionya mampu menyampaikan pesan secara utuh kepada audiensnya dan keduanya (seni lukis dan film) memiliki kesamaan dalam proses eksekusi karya dan fungsi sosialnya. Disebutkan oleh Susanne K. Lenger (1895-1985):

“Film adalah seni puitis (*poetic art*) yang tidak dikenal sebelumnya; film membuat sejarah virtual (*virtual history*) dengan caranya sendiri”.⁹

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, menggunakan unsur-unsur dalam pembuatan film dijadikan unsur-unsur dalam pembuatan lukisan. Unsur-unsur film yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni adalah membangun narasi, konflik, dan menyiratkan pesan-pesan kepada audiens secara berurutan. Alasan ini dipilih supaya penikmat karya atau audiens mendapatkan pesan yang tidak bias dalam memaknai maksud dan tujuan dari konsep karya yang disajikan. Disebutkan oleh Acep Iwan Saidi dalam disertasinya:

“Karya rupa bisa disebut naratif jika memiliki struktur yang saling berelasi membangun kesatuan cerita. Struktur cerita tersebut dibangun oleh berbagai unsur atau elemen visual. Unsur atau elemen visual yang dimaksud adalah sebagai berikut: a. Peristiwa, b. Tokoh dan penokohan, c. Ruang dan setting, d. Waktu atau alur atau sekuen, e. Sudut pandang, f. Vokalisasi”.¹⁰

Penulis membangun narasi dengan membuat alur cerita pada masing-masing kanvas sehingga menjadi satu kesatuan karya yang memiliki awalan cerita hingga akhir cerita. Dengan dibubuhi pesan-pesan kritis di dalamnya akan menambah kesan dramatik sebuah sajian pameran seni lukis.

Mengamati film *Ratatouille*¹¹ yang menyoal pada situasi sosial dan berangkat dari fakta yang berkembang di masyarakat lalu sutradara mengutak atik fakta tersebut dan disajikan kembali secara paradoksal membuat film ini dengan bebas menggelindingkan pesan-pesan sosialnya yang mampu mengusik

⁹ Susanne K. Langer, *Feeling and Form*, Charles Scribner's Sons, 1953, p 25.

¹⁰ Acep Iwan Saidi, “*Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*”, ISACBOOK, Yogyakarta, 2008, p 225.

¹¹ *Ratatouille*, film animasi komputer karya sutradara Brad Pitt pada tahun 2008 berhasil menyabet Piala Oscar 2008, diunduh dari <http://www.wikipedia.com,Ratatoille>, 12-5-20013, pukul 8.35 WIB

kesadaran penonton terhadap apa yang selama ini mereka pahami tentang seekor tikus.

Sebagai tokoh utama pada kanvas dan penulis adalah sutradara pada setiap seri cerita yang disajikan. Perihal ini juga untuk menghindari pengulangan dan hanya mengejar kuantitas karya. Maka dalam hal pengerjaan karya tugas akhir karya seni ini tidak sepenuhnya mengadopsi film tersebut sebagai landasan dalam pembuatan objek lukisan. Sesuai dengan konsep yang mengadopsi proses-proses pembuatan film menjadi proses-proses pembuatan lukisan perbedaannya, jika film disajikan dengan bahasa gerak dan audio (audio visual) maka lukisan disajikan secara dua dimensional dan bermain di wilayah pendisplayan karya yang dibuat sedemikian rupa layaknya sebuah *storyboard*.¹²

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Menurut penjabaran pada latar belakang di atas, bahwa memang benar mengenai kaidah/unsur-unsur penciptaan dalam karya film dianggap mampu mengantarkan audiens memahami pesan secara rigid dan tepat. Hal tersebut karena film memiliki sifat vokalitas yang didukung dengan visualitas dan suara (audio visual). Dalam seni lukis hanya memiliki satu kaidah vokalitas saja yakni visual dan aspek-aspek seperti simbol-simbol atau ikonisasi yang dibuat oleh pelukis. Dengan pemahaman ini, hendak meminjam unsur penciptaan karya film sebagai metode dalam membuat karya dua dimensional yaitu lukisan.

¹² *Storyboard*: rancangan adegan yang divisualkan dalam gambar dua dimensi dan berfungsi sebagai pengontrol/catatan adegan yang akan diperankan oleh tokoh utama. <http://www.wikipedia.com>, diunduh pada 12-5-2013, pukul 8.56 WIB.

Memilih objek tentunya menjadi proses penciptaan yang penting, karena objek adalah medium yang digunakan penulis untuk mengungkapkan ide-ide visual. Dalam hal ini serangga kupu-kupu sebagai objek atas ide penciptaan tersebut. Apakah yang hendak dilakukan dengan objeknya ini? adalah pertanyaan yang mendasar dan harus dirumuskan kedalam perumusan masalah yang melatarbelakangi penciptaan karya seni dalam Tugas Akhir ini.

Sebagaimana kita ketahui, perumusan masalah pada Tugas Akhir penciptaan karya seni ini pada dasarnya berangkat dari masalah kegelisahan yang disusun secara berurutan guna mencari jawaban atas kegelisahan tersebut. Diakui dan telah menjadi kenyataan bahwa sebuah penyajian konsep pameran tunggal masih terdapat pelukis yang belum memperhatikan sisi lain atau imbas dari konsep yang ia telorkan kepada penikmat karya dalam pameran tunggalnya ini. Yang mana asumsi atas para penikmat karya pulang dari ruang pameran dalam keadaan membawa beban tafsir atas tema pameran tunggal sang pelukis tersebut. Akibatnya, pesan yang awalnya ingin ia sodorkan menjadi bias karena kesalahan dan ketidakbijaksanaanya dalam menentukan pilihan narasi dalam setiap karyanya. Sehingga perhelatan pameran tunggalnya ini justru dilupakan karena audiens telah menilai bahwa pameran ini “jelek dan tidak perlu untuk diingat” yang idealnya adalah “pameran ini bagus dan perlu diingat sebagai rujukan referensi yang baik”.

Menilik hal tersebut di atas dan mengkomparasikannya dengan karya seni visual lainnya, dalam hal ini adalah film cerita, maka didapat titik terang yang dianggap mampu untuk menjawab asumsi dari permasalahan yang ditemukan di ruang pameran tunggal.

Terdapat dua rumusan masalah yang menuntut untuk diketahui penyelesaian dan menjawab asumsi dalam Tugas akhir penciptaan karya seni ini adalah:

1. Bagaimana cara mewadahi dan menyampaikan pesan-pesan lukisan yang hendak diungkapkan kepada audiens jika metode pembuatan film dijadikan metode penciptaan lukisan termasuk pada penyajian karya di ruang pameran (*metode storyboard*) ?
2. Apakah metode *series* dalam pembuatan karya tugas akhir ini ingin menghindari perluasan atau pengembangan gagasan dan bentuk yang akan keluar jalur atas narasi yang telah dibuat?

C. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan

Tujuan dari ide penciptaan lukisan pada karya Tugas Akhir ini adalah ingin mendalami, menjawab asumsi dan menyuguhkan satu kebaruan dalam proses penciptaan karya seni yang mengadopsi sistem atau metode dari jenis karya seni visual yang lain (dalam hal ini adalah film).

Selain itu ingin menghadirkan dan mengolah satu metode baru yakni sistem narasi *series* layaknya *storyboard* dalam film pada satu pameran tunggal ingin memberikan kontribusi estetis kepada audiens yang hadir di perhelatan pameran tunggal dan mengajak audiens untuk memaknai konsep pameran Tugas Akhir karya seni yang bertajuk “Narasi Kupu-Kupu Pada Lukisan”. Yang mana dalam konsep ini

berusaha memunculkan satu narasi besar yang utuh kepada audiens untuk dimaknai dan dinilai kembali.

2. Manfaat

Dalam konsep “Narasi Kupu-Kupu Pada Lukisan” ini hendaknya akan bermanfaat bagi pihak keilmuan (akademisi), pecinta seni, masyarakat, pribadi, peneliti dan calon peneliti. Oleh karena itu manfaatnya karya Tugas Akhir karya seni ini adalah:

1. Dalam karya seni Tugas Akhir ini bisa dijadikan bahan pembandingan secara teoritis dan praktek kekaryaannya yang lain di kemudian hari.
2. Bagi pecinta seni akan bermanfaat bagi perbendaharaan visual dan pemahaman sebuah konsep dan latar belakang suatu karya seni diciptakan. Dari kondisi ini pecinta seni akan semakin kaya dengan pengetahuan.
3. Konsep ini bisa dijadikan sumbangsih yang membangun, dan hasilnya bisa digunakan sebagai tolak ukur tersendiri baik dari sisi penulis sebagai konseptor dan pelukis.
4. Konsep dalam Tugas Akhir karya seni ini merupakan semangat pembelajaran guna perbaikan demi kerja yang akan dilakukan setelah konsep ini dieksekusi kepada publik.
5. Bagi peneliti dan calon peneliti konsep Tugas Akhir karya seni ini bermanfaat untuk bahan kajian guna menelusuri tentang ide-ide kreatif yang telah muncul di kancah seni rupa Indonesia.

5. Bagi peneliti dan calon peneliti konsep Tugas Akhir karya seni ini bermanfaat untuk bahan kajian guna menelusuri tentang ide-ide kreatif yang telah muncul di kancah seni rupa Indonesia.

D. MAKNA JUDUL

“Narasi Kupu-Kupu Pada Lukisan” adalah sajian karya lukisan yang mengedepankan gerak perpindahan dan *cropping* visual untuk mengungkapkan narasi dari masing-masing karya. Perpindahan tersebut adalah metafora sebuah objek/*subject matter* yakni kupu-kupu sebagai mekanisme *survival*¹³ hidupnya. Dalam penciptaan karya, “Narasi Kupu-Kupu Pada Lukisan” adalah kisah perjalanan objek kupu-kupu sebagai *subject matter* ke dalam dua puluh kanvas secara berurutan.

Guna menghindari meluasnya pengertian atas judul, akan diterangkan makna judul dengan metode pengertian menurut kata;

Narasi: menurut Acep Iwan Saidi, narasi atau

narration (Inggris) secara leksikal berarti cerita atau kisah. Dengan demikian, secara akademik kata ini berada dalam ranah ilmu kesusastraan.¹⁴

Chris Barker menerangkan:

“Narasi adalah penuturan yang tertata dan berurutan yang mengklaim diri sebagai rekaman suatu kejadian. Narasi adalah bentuk terstruktur yang digunakan suatu kisah untuk mengajukan penjelasan tentang bagaimana dunia berjalan. Narasi memberi kita kerangka pemahaman dan aturan-aturan referensi (*rules of reference*) mengenai bagaimana tantangan sosial dibentuk dan dalam melakukan hal ini memberi kita jawaban atas pertanyaan: bagaimana kita seharusnya hidup.¹⁵

¹³ *Survival*: hal hidup terus (tidak kena bencana), S. Wojowasito-W.J.S. Poerwadarminta, “*Kamus Lengkap Inggris-Indonesia, Indonesia-Inggris*”, Penerbit Hasta, Bandung, 1980, p 222.

¹⁴ Acep Iwan Saidi, *Op. Cit.*, p 22.

¹⁵ Chris Barker, *Op. Cit.*, p 41.

Gerard Genette dalam buku *Narrative Discourse: An Essay in Method* mengungkapkan:

“Narasi (*Narrative*) dapat bermakna wacana oral atau tertulis yang menjalankan tugas menceritakan peristiwa atau rangkaian peristiwa. Narasi juga berarti urutan peristiwa (*succession of event*), nyata maupun fiktif.”¹⁶

Robert Atkins dalam buku *Art Speak* menjelaskan:

“*Narrative-or story- presents events taking place over time. These events may, however, be compressed into a single image that implies something that has already happened or is about to take place*”.¹⁷

(Narasi-atau cerita-menyajikan peristiwa yang terjadi dari waktu ke waktu. Peristiwa ini mungkin, bagaimanapun, dikompresi menjadi satu gambar yang menyiratkan sesuatu yang sudah terjadi atau akan berlangsung).

Sedangkan Yasraf Amir Piliang dalam katalog Bakaba (2010), ia menuliskan:

“Pengertian yang lebih luas menunjuk wacana narasi (*narrative discourse*), yaitu segala bentuk relasi, cerita dan penceritaan yang menghasilkan teks narasi (*narrative text*). Narasi bisa dibawakan melalui bahasa lisan, tulisan, gesture, body language, gambar dan bahasa benda. Narasi hadir di dalam mitos, legenda, dongeng, hikayat, novel, epik, sejarah, tragedi, drama, komedi, badut, lukisan, jendela kaca patri, sinema, komik, berita dan percakapan.”¹⁸

Dalam Kamus Ilmiah Populer, narasi berarti cerita yang menyajikan serangkaian peristiwa menurut urutan waktu kejadiannya, namun pada dasarnya merupakan jawaban terhadap apa yang terjadi (bisa berupa biografi, hikayat pengalaman pribadi dsb).¹⁹

Kupu-Kupu : adalah binatang bersayap, yang berasal dari kepompong ulat, ada

¹⁶ Gerard Genette, *Narrative Discourse: An Essay in Method*, Cornell University Press, 1980, p 25.

¹⁷ Robert Atkins, “*Art Speak*”, Abbeville Press Publishers, New York, 1997, p 125.

¹⁸ Yasraf Amir Piliang, *Aura Kaba, Narasi Rupa*, Sakato Art Community, 2010, p 28

¹⁹ W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Penerbit Balai Pustaka, 1984, p 611

banyak macamnya.²⁰

Pada : kata depan yang dipakai untuk menunjukkan posisi di atas atau di dalam hubungan dengan, seperti dengan di depan kata benda, kata ganti orang, keterangan.²¹

Lukisan : 1. Gambar(an) yang indah-indah; 2 ki. Cerita (uraian dsb), yang melukiskan sesuatu (hal, kejadian dsb),²²

Bahasa ungkapan dari pengalaman artistik maupun idiologis yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak ilusi, maupun ilustrasi dari kondisi subyektif seseorang.²³

Suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna.²⁴

Jadi yang dimaksud dengan “Narasi Kupu-kupu Pada Lukisan” adalah cerita tentang kupu-kupu sebagai mekanisme *survival* dalam hidupnya yang di wujudkan ke dalam dua puluh lukisan.

²⁰ *Ibid*, p 34

²¹ *Ibid.*, p 372

²² Mikke Susanto, *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah Seni Rupa*, Kanisius, 2002, p. 71.

²³ Soedarso Sp, *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni* (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990), p 38

²⁴. Soedarso Sp, *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni* (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990), p. 38.