

**MANUSIA LILIPUT UNTUK MEMBANGUN NARASI  
PADA LUKISAN ALAM BENDA  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

oleh:

**Muhammad Adipati Barsel**

**NIM 1612703021**

**PROGRAM STUDI SENI MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2023**

**MANUSIA LILIPUT UNTUK MEMBANGUN NARASI  
PADA LUKISAN ALAM BENDA  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**



**Muhammad Adipati Barsel  
NIM 1612703021**

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 Murni  
2023

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

**MANUSIA LILIPUT UNTUK MEMBANGUN NARASI PADA LUKISAN ALAM BENDA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS** diajukan oleh Muhammad Adipati Barsel, NIM 1612703021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

  
Setyo Priyo Nugroho, M.Sn.


NIP. 19750809 200312 1 003/NIDN. 0009087504

Pembimbing II

  
Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19860615 201212 1 002/NIDN. 0415068602

Cognate

  
Amir Hamzah, S.Sn., M.A.

NIP. 19700427 199903 1 003/NIDN. 0027047001

Ketua Jurusan /  
Program Studi Seni Murni/ Ketua/ Anggota

  
Dr. Miftahul Munir, M.Hum.

NIP. 19760104 200912 1 001/NIDN. 0004017605

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum.  
NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN. 0008116906



## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Muhammad Adipati Barsel  
NIM : 1612703021  
Jurusan : Seni Murni  
Fakultas : Seni Rupa  
Universitas : Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Judul Penciptaan : MANUSIA LILIPUT UNTUK MEMBANGUN NARASI  
PADA LUKISAN ALAM BENDA SEBAGAI IDE  
PENCIPTAAN SENI LUKIS

Menyatakan dengan sesungguhnya karya tulis Tugas Akhir dan penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir ini benar-benar penulis kerjakan sendiri. Karya Tugas Akhir ini bukan merupakan hasil plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan penulis karena hubungan material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakikatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni Tugas Akhir penulis secara orisinal dan autentik.

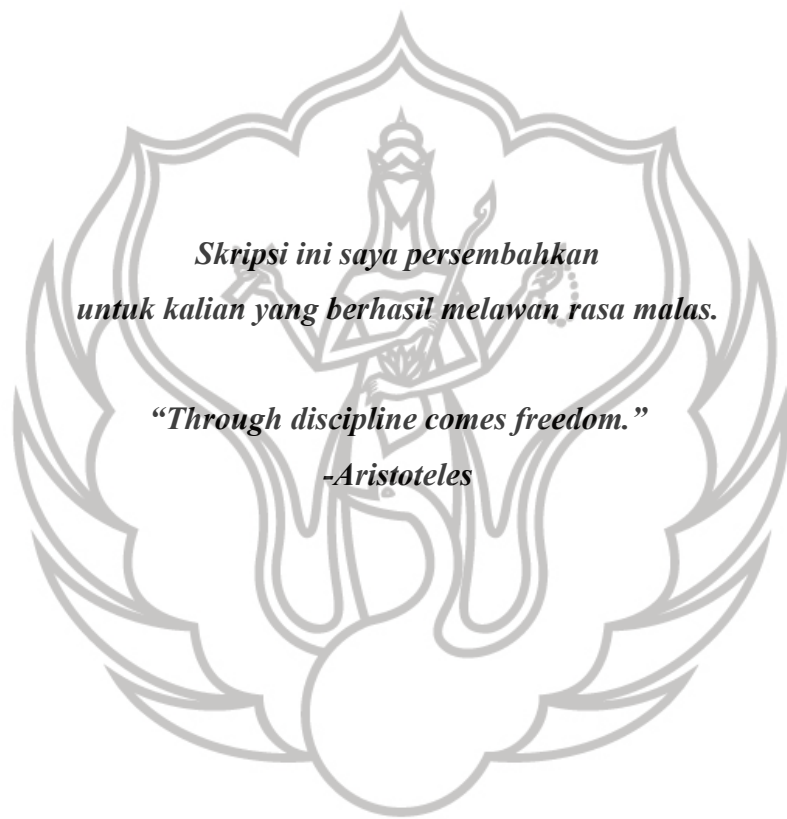
Bila di kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia diproses oleh pihak fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran pribadi dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 13 Juni 2023



Muhammad Adipati Barsel



*Skripsi ini saya persembahkan  
untuk kalian yang berhasil melawan rasa malas.*

*“Through discipline comes freedom.”*

*-Aristoteles*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas berkat yang melimpah dan kesehatan jasmani yang telah menuntun saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Laporan Tugas Akhir yang berjudul Manusia Liliput untuk Membangun Narasi pada Lukisan Alam Benda Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis merupakan syarat menyelesaikan studi di Program Studi S-1 Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Laporan Tugas Akhir ini tidak akan bisa terselesaikan tanpa dukungan dan doa dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini dengan tulus penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Setyo Priyo Nugroho, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan masukan dan kritik selama proses penulisan Tugas Akhir serta motivasi untuk menjadi pribadi yang disiplin kedepannya.
2. Satrio Hari Wicaksono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan masukan, kritik, serta semangat positif selama proses penulisan Tugas Akhir.
3. Amir Hamzah, S.Sn., M.A. selaku Cognate yang telah memberikan masukan dan kritik selama sidang Tugas Akhir.
4. Bambang Witjaksono, M.Sn. selaku Dosen Wali yang telah memberikan bimbingan dan kesediaan waktu selama perkuliahan.
5. Dr. Miftahul Munir, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Murni yang telah membantu proses pengajuan Tugas Akhir dan sidang.
6. Seluruh dosen Seni Rupa Murni yang telah memberikan ilmu, saran, ruang diskusi selama masa perkuliahan.
7. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
8. Orang tua dan kedua adik tercinta yang selalu memberikan dukungan secara mental, finansial dan doa.
9. Keluarga Besar Tontowi Umar yang selalu memberikan dukungan secara mental, finansial dan doa.
10. Keluarga Seni Rupa Murni Angkatan 2016 yang telah memberikan dukungannya sehingga tugas akhir ini dapat berjalan lancar.
11. Amar Qadavi, Edo Ritonga, Fuad Ahmad, Iwa Adnin, Meutia Rahmawati, Laurentia Neny, Robby Andre, Sisca Nusi, Yudi Adi sebagai sahabat yang selalu

memberikan dukungan mental, tenaga, materiil, dan doa selama masa perkuliahan.

12. Kelompok D16 yang telah memberikan dukungan dan doa.

Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini. Terdapat kesadaran bahwa Tugas Akhir ini tentu jauh dari kata sempurna, namun harapannya laporan ini dapat diterima dan bermanfaat bagi pembaca, yakni sebagai studi pustaka atau pun hanya sebagai hiburan untuk membaca. Harapannya Tugas Akhir ini dapat menjadi wadah diskusi, kritik dan saran.

Yogyakarta, 13 Juni 2023

Muhammad Adipati Barsel



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
ABSTRAK .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Dan Manfaat .....	5
D. Makna Judul.....	6
BAB II KONSEP .....	8
A. Konsep Penciptaan.....	8
B. Konsep Perwujudan .....	16
C. Karya Referensi .....	18
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	29
A. Bahan .....	29
B. Alat .....	34
C. Teknik .....	39
D. Tahapan Pembentukan .....	40
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	46
BAB V PENUTUP.....	77
DAFTAR PUSTAKA .....	79
DAFTAR LAMAN .....	80
LAMPIRAN.....	81



## DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 The Porphyrian Tree .....	2
Gambar II.1 Cover Novel <i>Gulliver's Travel</i> karya Jonathan Swift.....	10
Gambar II.2 Tangkapan layar film <i>Kari-gurashi no Arietti</i> .....	12
Gambar II.3 <i>The Arcadian or Pastoral State</i> karya Thomas Cole.....	18
Gambar II.4 <i>The Consummation of Empire</i> karya Thomas Cole.....	19
Gambar II.5 <i>Destruction</i> karya Thomas Cole .....	19
Gambar II.6 Sketsa digital Rekonstruksi Kuda Troya .....	19
Gambar II.7 The Garden of Earthly Delights karya Hieronymus Bosch.....	20
Gambar II.8 Sketsa digital berjudul <i>Vertical Banquet Delight</i> .....	20
Gambar II.9 <i>Still Life with Fruit and Carafe</i> karya Pensionante del Saraceni. ....	21
Gambar II.10 Foto referensi lukisan alam benda .....	21
Gambar II.11 <i>The Reconciliation of Oberon and Titania</i> .....	22
Gambar II.12 Detail lukisan <i>The Reconciliation of Oberon and Titania</i> .....	22
Gambar II.13 Sketsa digital manusia liliput tampak depan .....	22
Gambar II.14 <i>Scene from A Midsummer Night's Dream. Titania and Bottom</i> .....	23
Gambar II.15 Detail lukisan referensi manusia liliput tampak belakang.....	23
Gambar II.16 Sketsa digital manusia liliput tampak belakang .....	23
Gambar II.17 <i>The Night Watch</i> karya Rembrandt van Rijn .....	24
Gambar II.18 Sketsa digital karya berjudul <i>Hingar Bingar Kesumyian</i> .....	24
Gambar II.19 <i>The Calling of Saint Matthew</i> karya Caravaggio.....	25
Gambar II.20 foto referensi teknik <i>chiaroscuro</i> .....	25
Gambar II.21 <i>Dance</i> karya Henri Matisse .....	26
Gambar II.22 Detail sketsa digital berjudul <i>Vertical Banquet Delight (1)</i> .....	26
Gambar II.23 <i>Le Déjeuner sur l'herbe</i> karya Édouard Manet .....	27
Gambar II.24 Detail sketsa digital berjudul <i>Vertical Banquet Delight (2)</i> .....	27
Gambar II.25 <i>The Anatomy Lesson of Dr. Nicolaes Tulp</i> .....	28
Gambar II.26 referensi foto <i>Pelajaran Anatomi Ayam oleh Dr. Liliputian</i> .....	28
Gambar III.1 Kanvas .....	29
Gambar III.2 Cat minyak .....	31
Gambar III.3 Cat minyak tambahan.....	31
Gambar III.4 Winsor & Newton Artists' Painting Medium .....	32

Gambar III.5 Winsor & Newton Liquin fine detail medium.....	32
Gambar III.6 Winsor & Newton Sandosor.....	33
Gambar III.7 <i>Varnish</i> .....	33
Gambar III.8 <i>Turpentine</i> .....	34
Gambar III.9 <i>Round brush</i> .....	35
Gambar III.10 <i>Filbert brush</i> .....	35
Gambar III.11 <i>Flat brush</i> .....	36
Gambar III.12 <i>Round brush</i> .....	36
Gambar III.13 Palet Berbahan Kaca .....	37
Gambar III.14 Pisau palet .....	37
Gambar III.15 Gelas stainless steel.....	38
Gambar III.16 Tisu dapur.....	38
Gambar III.17 Teknik <i>chiaroscuro</i> .....	39
Gambar III.18 Teknik <i>tenebroso</i> .....	39
Gambar III.19 Proses pembuatan sketsa digital.....	41
Gambar III.20 Tahap <i>tracing</i> menggunakan <i>grid</i> .....	42
Gambar III.21 Tahap <i>tracing</i> menggunakan proyektor.....	42
Gambar III.22 Tahap <i>imprimatura</i> .....	43
Gambar III.23 Tahap perwarnaan.....	43
Gambar III.24 Tahap <i>detailing</i> .....	44
Gambar III.25 Tahap <i>finishing</i> .....	44
Gambar IV.1 <i>Jiwa-Jiwa yang Lenyap dalam Senyap</i> .....	47
Gambar IV.2 <i>Vertical Banquet Delight</i> .....	49
Gambar IV.3 <i>Wasted Supper</i> .....	51
Gambar IV.4 <i>Liliputian Gambit</i> .....	53
Gambar IV.5 <i>Hingar Bingar Kesunyian</i> .....	55
Gambar IV.6 <i>Rekonstruksi Kuda Troya</i> .....	57
Gambar IV.7 <i>Terkurung Diluar</i> .....	59
Gambar IV.8 <i>The Unknown</i> .....	61
Gambar IV.9 <i>Pelajaran Anatomi ayam oleh Dr. Liliputian</i> .....	63
Gambar IV.10 <i>Keberatan Pangkat</i> .....	65
Gambar IV.11 <i>Cinderella Wannabe</i> .....	67

Gambar IV.12 <i>Berkuda Tanpa Kuda</i> .....	69
Gambar IV.13 <i>The Borrowers</i> .....	71
Gambar IV.14 <i>Hambar</i> .....	73
Gambar IV.15 <i>Pemandian Air Teh</i> .....	75



## DAFTAR LAMPIRAN

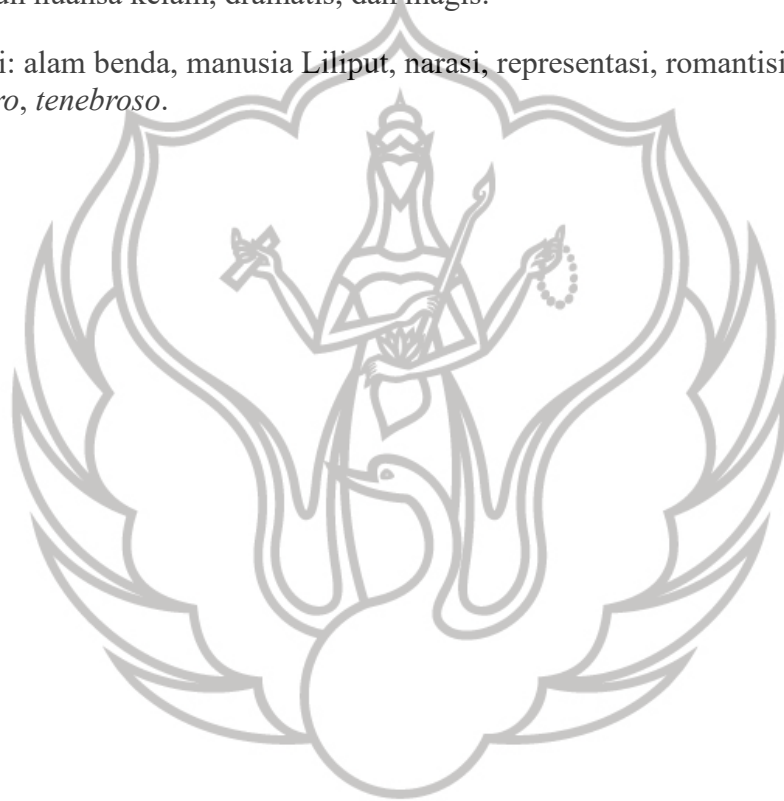
Lampiran 1 Foto diri .....	81
Lampiran 2 Poster .....	83
Lampiran 3 Cover katalogus .....	84
Lampiran 4 Isi katalogus .....	84
Lampiran 5 Dokumentasi pameran 1 .....	85
Lampiran 6 Dokumentasi pameran 2 .....	85
Lampiran 7 Dokumentasi pameran 3 .....	85



## ABSTRAK

Lukisan alam benda merupakan genre lukisan yang menampilkan benda mati. Genre alam benda dipandang sebagai genre lukisan rendahan, dianggap hanya hanya bisa dinikmati dari sisi estetik tanpa ada pesan yang ingin disampaikan. Manusia liliput atau *liliputian* adalah makhluk fiksi yang berasal dari sebuah novel yang berjudul *Gulliver's Travel* karya Jonathan Swift. Konsep memunculkan manusia liliput untuk membangun narasi pada lukisan alam benda merepresentasikan manusia sebagai makhluk rapuh dan fana yang berupaya bertahan hidup, terlena dengan kenikmatan duniawi, dan tidak berdaya menghadapi kematian menggunakan simbol sebagai cara bercerita. Karya tugas akhir penciptaan seni lukis ini bergenre alam benda dengan sentuhan fantasi yang menggunakan aliran romantisisme dengan teknik pencahayaan *chiaroscuro* dan *tenebroso* untuk membangun nuansa kelam, dramatis, dan magis.

Kata kunci: alam benda, manusia Liliput, narasi, representasi, romantisisme, *chiaroscuro*, *tenebroso*.



## **ABSTRACT**

*Still life painting is a genre of painting that shows inanimate objects. The Still life genre is seen as a lowly painting genre, it is considered that it can only be enjoyed from an aesthetic point of view without any meaning. Liliputian man is a fictional creature that comes from a novel entitled Gulliver's Travel by Jonathan Swift. The concept of bringing up Liliputians to build narratives in still life paintings represents humans as fragile and mortal creatures trying to survive, carried away by worldly pleasures, and powerless in the face of death using symbolic storytelling. Still life genre with a touch of fantasy Liliput with romanticism artistic movement is visualized using chiaroscuro and tenebroso lighting techniques to build a gloomy, dramatic and magical feel.*

*Keywords: still life, Lilliputian, narrative, representation, romanticism, chiaroscuro, tenebroso.*



# BAB I

## PENDAHULUAN

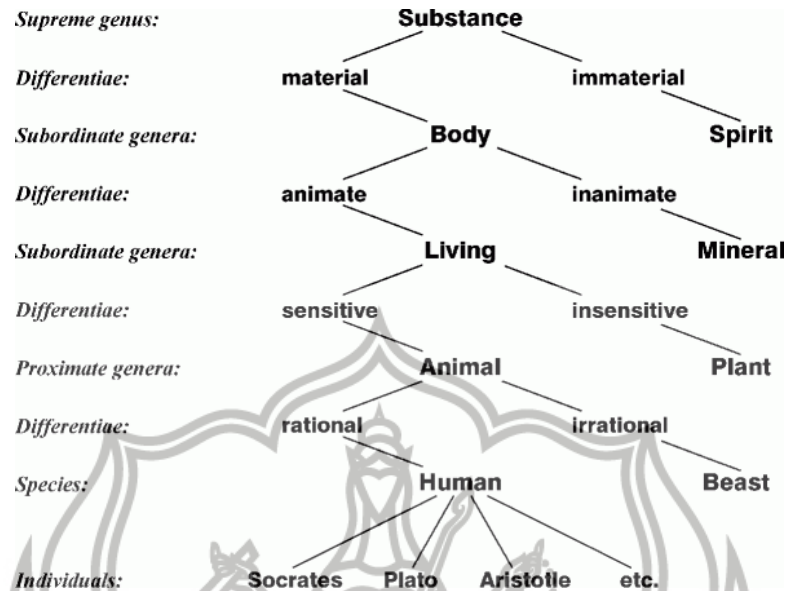
### A. Latar Belakang

Lukisan alam benda adalah salah satu genre lukisan yang menggunakan benda sebagai objek utama. Objek lukisan alam benda adalah benda mati atau tidak bergerak yang berasal dari objek alam seperti buah-buahan, bunga, bebatuan ataupun objek buatan manusia seperti peralatan rumah tangga yang terbuat dari porselen, kaca, logam dan kain.

Seiring berkembangnya zaman lukisan alam benda mengalami banyak perubahan dari pemilihan objek yang dilukis dan gaya melukisnya. Pada masa keemasan Belanda lukisan alam benda menampilkan objek-objek yang menyimbolkan *vanitas*, dunia yang fana dan kepastian akan kematian yang identik dengan objek tengkorak, lilin, dan jam pasir.

Pada abad ke-17 *Parisian Academy of Art*, yang didirikan oleh Charles Lebrun, mengilhami pendirian sekolah seni pertama di bawah naungan berbagai istana di tempat-tempat terpenting di Eropa. Di waktu yang sama undang-undang dan doktrin menetapkan hirarki resmi tentang genre lukisan yang akan diajarkan. Alam benda diberi peringkat terendah karena dianggap hanya sebagai rekaman benda mati. Lukisan semacam itu tidak sesuai dengan gagasan saat itu tentang tatanan yang bermatabat yang harus mengikuti etiket monarki absolut dan menyatakan keagungan sebagai standar untuk semua upaya artistik. Peringkat tertinggi diberikan kepada lukisan sejarah yang menggambarkan adegan Alkitab, mitologi, dan tindakan kepemimpinan dari penguasa yang mengesankan. Hirarki ini juga mengikuti sistem filosofis *Porphyrian Tree*, dimana dunia ini diurutkan dari benda mati sebagai urutan yang paling rendah, diikuti jasmani, kemudian makhluk hidup yang bergerak, dan yang terakhir Manusia. Selain itu lukisan sejarah secara umum memerlukan usaha yang lebih besar secara konsep, komposisi, dan waktu pengerjaan dibandingkan dengan lukisan alam benda (Schneider, 1999: 7-9). Hingga sekarang lukisan alam benda masih dipandang sebagai lukisan rendahan oleh sebagian pelaku seni rupa termasuk mahasiswa seni rupa karena alam benda atau gambar bentuk dianggap hanya memiliki nilai bentuk atau hanya bisa dinikmati dari sisi estetik dan tidak

memiliki isi atau makna yang terkandung di dalamnya. Dalam sekolah seni rupa melukis alam benda atau gambar bentuk termasuk studi paling dasar, hal ini menjadi alasan lain mengapa genre alam benda dipandang rendah.



Gambar I.1 The Porphyrian Tree  
(Sumber: <http://faculty.washington.edu/smcohen/433/PorphyryTree.html>)

Sebagai seseorang yang memiliki hobi *window shopping* terdapat ketertarikan dalam memperhatikan benda-benda yang ditata sedemikian rupa di pusat perbelanjaan agar menarik minat pembeli. Memperhatikan warna, bentuk, dan tekstur sebuah benda atau produk terasa sangat menyenangkan khususnya benda-benda pakai yang sering ditemukan sehari-hari termasuk juga makanan. Muncul pula kebiasaan dan ketertarikan dalam menata benda-benda dengan komposisi yang menarik, baik itu menata makanan di meja makan maupun merapikan benda-benda di rak atau lemari termasuk menata mainan atau *action figure* dalam lemari kaca saat masa kecil dulu. Sebagai mahasiswa seni lukis yang memiliki hobi *window shopping* muncul ketertarikan untuk membuat genre alam benda menjadi lebih menarik dan memiliki narasi di dalamnya, yaitu dengan cara memunculkan manusia liliput.

Memiliki banyak teman dari jurusan film menambahkan pengalaman baru dengan menjadi kru artistik saat syuting. Pengalaman menjadi kru artistik pada produksi film pendek mengasah kemampuan untuk menata benda-benda agar komposisinya terlihat menarik di kamera. Dalam film benda-benda atau



properti artistik tidak hanya sekedar ditata dengan komposisi yang menarik, tetapi juga memiliki tujuan atau makna tertentu yang ingin disampaikan ke penonton menggunakan simbol. Sebagai Mahasiswa seni lukis yang dekat dengan Mahasiswa film muncul gagasan untuk membangun suatu narasi melalui benda mati dengan menggunakan simbol.

Sifat naratif pada manusia sudah diwarisi turun-temurun dengan cara yang beragam. Paling sederhananya manusia menggunakan lisan dan bahasa isyarat atau gestur tubuh. Manusia juga menggunakan suatu media untuk menyampaikan dan mengabadikan suatu narasi berupa karya seni rupa, pertunjukan, dan sastra seperti komik, lukisan, musik, teater, puisi, dan novel. Seiring berkembangnya zaman muncul teknologi media rekam seperti film, dan animasi yang digunakan manusia untuk menyampaikan sebuah narasi.

Novel adalah salah satu media untuk menyampaikan narasi, Salah satunya adalah novel berjudul *Gulliver's Travel* karya Jonathan Swift yang diterbitkan pada tahun 1726. Novel tersebut menceritakan seorang petualang bernama Gulliver yang terdampar di suatu pulau yang dihuni oleh para manusia liliput yang menyebut diri mereka liliputian. Di dalam novel *Gulliver's Travel*, manusia liliput digambarkan menyerupai manusia berukuran tidak lebih dari 6 inci. Liliput kini menjadi kata yang bisa mewakili atau memiliki arti yang sama dengan kata kecil, mini, atau kerdil.

Manusia liliput adalah salah satu contoh gagasan bertema fantasi atau fiksi ilmiah. Genre fantasi dan fiksi ilmiah sering dijadikan genre untuk karya sastra, seni rupa, dan film karena cukup diminati semua kalangan. Peran manusia liliput pada lukisan alam benda membuat lukisan alam benda tidak hanya sekedar dinilai dari kebetukan atau nilai intrinsik-artistiknya saja, tetapi menjadi karya seni yang memiliki nilai isi yang mengandung ide, gagasan, narasi, dan pesan.

Ketertarikan membaca manga, menonton film pahlawan super dan animasi jepang atau anime, mengantarkan pada salah satu film animasi garapan Studio Ghibli berjudul *Kari-gurashi no Arietti* yang menggunakan gagasan manusia liliput dalam membangun narasinya. Dengan adanya ketertarikan atau hobi membaca manga dan anime sejak kecil, muncul kebiasaan atau hobi masa

kecil untuk memiliki dan memainkan *action figure* dari karakter-karakter manga, pahlawan super, dan anime seperti *naruto*, *one piece*, *pokemon*, *ultraman*, *kamen rider* dan lain-lain. Dengan memainkan *action figure* terbangunlah sebuah dunia fantasi dengan narasi di dalamnya dengan merespon benda-benda yang ada di sekitar. Sebagai pelukis alam benda yang memiliki hobi menonton film animasi seperti *Kari-gurashi no Arietti* dan memainkan *action figure* muncul keinginan untuk memvisualisasikan manusia liliput pada lukisan alam benda.

Narasi yang dibangun pada karya tugas akhir penciptaan seni lukis ini berawal dari pengalaman pribadi yang dibesarkan dalam keluarga berkecukupan yang kemudian mengalami kebangkrutan. Dari pengalaman pribadi tersebut muncul narasi tentang bagaimana rasanya terlena pada kenikmatan duniawi, yang kemudian merasakan ketidakberdayaan ketika kenikmatan tersebut direnggut oleh keadaan, hingga akhirnya berupaya untuk bertahan hidup dan merubah keadaan menjadi lebih baik. Narasi tentang keterlenaan, ketidakberdayaan, dan upaya untuk bertahan hidup berusaha ditampilkan pada karya tugas akhir penciptaan seni ini dengan menggunakan objek alam benda dan manusia liliput.

## **B. Rumusan Masalah**

Merumuskan suatu permasalahan menjadi beberapa pertanyaan bertujuan untuk memudahkan proses penciptaan karya seni agar terfokus pada topik pembahasan yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang ada pada rumusan masalah. Permasalahan pada karya tugas akhir penciptaan berjudul “Manusia Liliput untuk Membangun Narasi pada Lukisan Alam Benda Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Narasi apa yang dibangun dengan memunculkan manusia liliput pada lukisan alam benda?
2. Bagaimana memvisualisasikan manusia liliput pada lukisan alam benda?

## **C. Tujuan Dan Manfaat**

Pada penciptaan karya seni lukis yang baik tentunya seorang seniman memiliki tujuan tertentu yang ingin dicapai. Selain itu karya yang baik tentunya memberikan manfaat. Karya tugas akhir penciptaan berjudul “Manusia Liliput untuk Membangun Narasi pada Lukisan Alam Benda Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” memiliki tujuan dan manfaat sebagai berikut:

1. Tujuan
  - a. Membangun narasi dengan cara memunculkan manusia liliput pada lukisan alam benda.
  - b. Memunculkan manusia liliput pada lukisan alam benda untuk memvisualisasikan lukisan alam benda dengan cara yang berbeda.
2. Manfaat.
  - a. Menjadi bahan untuk mempelajari ilmu pengetahuan seni lukis khususnya lukisan alam benda.
  - b. Memberikan pengalaman estetik kepada penikmat seni lukisan bertemakan alam benda dengan cara pandang baru, yaitu dengan memunculkan manusia liliput pada lukisan alam benda

#### D. Makna Judul

Untuk mengantisipasi kesalahpahaman pengertian pada judul Tugas Akhir ini, Maka akan dipaparkan pengertian terhadap kata-kata dan kalimat pada karya Tugas Akhir Penciptaan yang berjudul “Manusia Liliput untuk Membangun Narasi pada Lukisan Alam Benda Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Manusia

Makhluk yang berakal budi.

(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/manusia>, diunduh 9 September 2020).

2. Liliput

Sesuatu yang kecil-kecil (tentang orang, rumah, dan sebagainya).

Nama negeri (Liliput) nama negeri (Liliput) dalam novel Petualangan Gulliver karya Jonathan Swift, dihuni oleh makhluk setinggi enam inci.

(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/liliput>, diunduh 9 September 2020).

3. Membangun

membentuk, membikin, membuat, menciptakan, mendirikan, menegakkan, menyusun, merentangkan, mewujudkan.

(<https://www.sinonim.com/membangun>, diunduh 26 Juni 2023).

4. Narasi

Pengisahan suatu cerita atau kejadian.

(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/narasi>, diunduh 9 September 2020).

5. Lukisan

Hasil melukis, gambar(an) yang indah-indah.

(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/lukisan>, diunduh 9 September 2020).

6. Alam Benda

Alam benda atau *Still-life* dalam seni lukis dan grafis, merupakan sebuah penggambaran yang merupakan imitasi atau tiruan dari sebuah objek, baik berupa objek alam atau benda sehari-hari.

(Susanto, 2018: 388).

## 7. Ide

Ide adalah pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya karyanya.

Ide atau pokok isi merupakan sesuatu yang hendak diketengahkan.

(Susanto, 2018: 191).

## 8. Penciptaan

Proses, cara, perbuatan menciptakan.

(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penciptaan>, diunduh 26 Juni 2023).

Penciptaan berasal dari kata dasar cipta yang artinya kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru; angan-angan yang kreatif.

(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/cipta>, diunduh 26 Juni 2023).

## 9. Seni lukis

Seni Lukis adalah karya seni rupa dua dimensional yang menampilkan unsur warna, bidang, garis, bentuk, dan tekstur. . . Secara umum, seni lukis dikenal melalui sapuan kuas dengan cat berbasis minyak yang disapukan pada permukaan kain kanvas

(Bahari, 2017: 82)

Berdasarkan uraian di atas, secara keseluruhan judul “Manusia Liliput untuk Membangun Narasi pada Lukisan Alam Benda Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” dapat dijelaskan secara singkat bahwa karya tugas akhir penciptaan seni lukis ini membahas gagasan tentang lukisan bertema alam benda yang dikembangkan dengan cara memunculkan sosok manusia liliput pada lukisan alam benda, sehingga terbangun sebuah narasi dengan sentuhan fantasi.