

**PENGGUNAAN KOSAKATA CIPTAAN ROALD
DAHL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI
LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

oleh:

Naja Izzah Kurniawan

NIM 1912945021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

**PENGGUNAAN KOSAKATA CIPTAAN ROALD
DAHL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI
LUKIS**



Naja Izzah Kurniawan

NIM 1912945021

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
2024

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

PENGGUNAAN KOSAKATA CIPTAAN ROALD DAHL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS diajukan oleh Naja Izzah Kurniawan, NIM 1912945021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Satrio Hari Wicaksono, M.Sn.

NIP 1986061 520121 2 002/NIDN 0415068602

Pembimbing II


Deni Junaedi, S.Sn., M.A.

NIP 19730621 210604 1 001/NIDN 0021067305

Cognate/Anggota


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

NIP 19700427 199903 1 003/NIDN 0027047001


Ketua Jurusan Seni Murni


Dr. Miftahul Munir, M.Hum.

NIP 19760104 200912 1 001/NIDN 0004017605

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Naja Izzah Kurniawan
NIM : 1912945021
Program Studi : Seni Rupa Murni
Judul Penciptaan : KOSAKATA CIPTAAN ROALD DAHL
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI
LUKIS

Saya menyatakan bahwa karya tulis tugas akhir dan karya seni tugas akhir ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Tugas akhir ini tidak melibatkan tindakan plagiarisme, pencurian karya orang lain, atau pemanfaatan hasil kerja orang lain demi kepentingan pribadi, baik secara materiil maupun nonmateriil. Saya menegaskan bahwa karya tulis dan karya seni tugas akhir ini bersifat orisinal dan autentik.

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

Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak ada tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 10 Januari 2024



Naja Izzah Kurniawan

PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan hasil akhir ini kepada diri sendiri, kedua orang tua, keluarga, dan orang-orang tersayang yang setia menemani, mendoakan dan membantu selama proses pengerjaan hingga detik ini.



MOTTO

“To quote from Whitman, ‘O me! O life!... of the questions of these recurring; of the endless trains of the faithless... of cities filled with the foolish; what good amid these, O me, O life?’ Answer: that you are here - that life exists, and identity; that the powerful play goes on and you may contribute a verse. That the powerful play goes on and you may contribute a verse. What will your verse be?”

— N.H. Kleinbaum, Dead Poets Society

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terima kasih penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir demi memenuhi syarat gelar Sarjana di bidang Seni Lukis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan rasa hormat dan kerendahan hati atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Satrio Hari Wicaksono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan kritik, saran, serta dukungan motivasi selama proses pembuatan Tugas Akhir.
2. Deni Junaedi, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan kritik dan saran agar Tugas Akhir ini dikemas secara maksimal.
3. Amir Hamzah, S.Sn., M.A., selaku Cognate yang telah membimbing proses ujian Tugas Akhir dengan baik.
4. Albertus Charles Andre Tanama M.Sn., selaku Dosen Wali yang selalu ada untuk memberi dukungan dan bantuan selama menjalani masa kuliah di ISI Yogyakarta.
5. Seluruh dosen dan staff Jurusan Seni Murni yang telah memberi wawasan, inspirasi, serta ruang berdiskusi selama menjalani masa perkuliahan
6. Dr. Miftahul Munir, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Murni yang telah membantu proses pengajuan Tugas Akhir dan sidang.
7. Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa
8. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
9. Kedua orang tua, Bapak Rudi Kurniawan dan Ibu Amaliah Fitriah yang tidak lelah dalam memberi doa, dukungan, dan kepercayaan dalam setiap langkah penulis, serta menerima apapun keputusan dan hasil dari perjalanan ini.
10. Adik kandung, Arundaya Zahra Haya Kurniawan yang bukan hanya menjadi sosok adik namun teman untuk bertukar pendapat, memberi dukungan dan saran, dan menemani penulis dalam proses penciptaan Tugas Akhir ini.

11. Kekasih, Denny Saiful Anwar yang selalu ada untuk memberi saran, berdiskusi, menyemangati dan menenangkan penulis dalam perjalanan Tugas Akhir ini.
12. Teman-teman dekat penulis yang memberi bantuan serta saling menyemangati dan memacu penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
13. Keluarga Seni Murni ISI Yogyakarta angkatan 2019 yang telah berjuang bersama.
14. Diri sendiri yang berusaha keras dan tetap semangat hingga akhirnya bisa menyelesaikan perkuliahan dengan pelajaran dan pengalaman yang cukup.



DAFTAR ISI

Halaman Judul Luar	i
Halaman Judul Dalam	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Persembahan	iv
Pernyataan Lembar Keaslian.....	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar.....	x
Daftar Lampiran	xi
Abstrak	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	6
C. Tujuan dan Manfaat	6
D. Makna Judul.....	7
BAB II KONSEP	
A. Konsep Penciptaan	9
B. Konsep Perwujudan	14
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	
A. Bahan.....	21
B. Alat.....	26
C. Teknik	27
D. Tahapan Pembentukan	28
E. Proses Pembentukan.....	30
BAB IV DESKRIPSI KARYA	
A. Karya Tugas Akhir 1: <i>A Gloriumptious Night</i>	34
B. Karya Tugas Akhir 2: <i>It's Not a Ringbeller, Is It?</i>	36
C. Karya Tugas Akhir 3: <i>Every Being is Born Diddly!</i>	38
D. Karya Tugas Akhir 4: <i>I Found Enchantment on a Frisby Night</i>	40
E. Karya Tugas Akhir 5: <i>Floating Away from the Poppyrot</i>	42
F. Karya Tugas Akhir 6: <i>Even Dorothy Moochels Around</i>	44

G. Karya Tugas Akhir 7: <i>Sometimes in Life, We Get Caught in a Twizzler...</i>	46
H. Karya Tugas Akhir 8: <i>Before Bedtime with My Scrumplets</i>	48
I. Karya Tugas Akhir 9: <i>It's Swultering Outside!</i>	50
J. Karya Tugas Akhir 10: <i>Save Me From My Slopgroggled Self.....</i>	52
K. Karya Tugas Akhir 11: <i>A Piece of My Flussed Thoughts</i>	54
L. Karya Tugas Akhir 12: <i>Your Absence Leaves Me Scrotty</i>	56
M. Karya Tugas Akhir 13: <i>We Don't Have These Babblements Anymore</i>	58
N. Karya Tugas Akhir 14: <i>Fear of Becoming a Notmucher</i>	60
O. Karya Tugas Akhir 15: <i>Don't Let the Pile of Dispunge in this World Get to You.....</i>	62
BAB V PENUTUP	64
DAFTAR PUSTAKA	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Membaca buku mengenai Roald Dahl	3
Gambar 1.2 Cover buku <i>The BFG</i> oleh Roald Dahl	4
Gambar 2.1 Teknik cat air oleh Antonio Ortega Pérez	19
Gambar 2.2 Karya lukis Alexandra Levasseur	20
Gambar 3.1 Kanvas yang sudah terplamir dan terpasang di spanram	21
Gambar 3.2 Gesso Reeves.....	22
Gambar 3.3 <i>Modelling Paste</i> Reeves	22
Gambar 3.4 Cat air Pentel dan Sakura Koi	22
Gambar 3.5 Pensil Cat air Faber Castell	23
Gambar 3.6 Air dalam wadah	23
Gambar 3.7 Oil pastel merk Greebel.....	23
Gambar 3.8 Cat akrilik merk Maries.....	24
Gambar 3.9 <i>Gold Leaf</i>	24
Gambar 3.10 Lem <i>gilding</i> merk Mont Marte	25
Gambar 3.11 Pernis merk Winsor & Newton	25
Gambar 3.12 Berbagai jenis kuas.....	26
Gambar 3.13 Palet cat air	26
Gambar 3.14 Wadah air	27
Gambar 3.15 Tissue	27
Gambar 3.16 Persiapan tempat berisi alat dan bahan untuk berkarya	29
Gambar 3.17 Pelukisan objek utama dengan cat air	30
Gambar 3.18 Pelukisan <i>background</i> dengan cat air	31
Gambar 3.19 Penempelan <i>gold leaf</i> pada kanvas.....	31
Gambar 4.1 <i>A Gloriumptious Night, 2022, Watercolour and Crayon on Canvas. 120 x 90 cm</i>	34
Gambar 4.2 <i>It's Not a Ringbeller, Is It?, 2023, Watercolour, Acrylic, and Gold Leaf on Canvas. 150 x 180 cm</i>	36
Gambar 4.3 <i>Every Being is Born Diddly!, 2023, Watercolour, Oil Pastel, and Gold Leaf on Canvas. 80 x 80 cmt</i>	38
Gambar 4.4 <i>I Found Enchantment on a Frisby Night, 2023, Watercolour, Oil Pastel, and Gold Leaf on Canvas. 100 x 70 cm</i>	40

Gambar 4.5 <i>Floating Away from the Poppyrot</i> , 2023, Watercolour, Acrylic, and Oil Pastel on Canvas. 80 x 120 cm	42
Gambar 4.6 <i>Even Dorothy Moochels Around</i> , 2023, Watercolour and Oil Pastel on Canvas. 120 x 160 cm	44
Gambar 4.7 <i>Sometimes in Life, We Get Caught in a Twizzler</i> , 2023, Watercolour and Oil Pastel on Canvas. 60 x 60 cm (2 Panel)	46
Gambar 4.8 <i>Before Bedtime with My Scrumplets</i> , 2023, Watercolour and Oil Pastel on Canvas. 100 x 120 cm	48
Gambar 4.9 <i>It's Swultering Outside!</i> , 2023, Watercolour and Oil Pastel on Canvas. 80 x 120 cm	50
Gambar 4.10 <i>Save Me From My Slogroggled Self</i> , 2023, Watercolour, Oil Pastel, and Gold Leaf on Canvas. 80 x 80 cm	52
Gambar 4.11 <i>A Piece of My Flussed Thoughts</i> , 2023, Watercolour and Oil Pastel on Canvas. 80 x 60 cm	54
Gambar 4.12 <i>Your Absence Leaves Me Scrotty</i> , 2023, Watercolour and Oil Pastel on Canvas. 100 x 120 cm	56
Gambar 4.13 <i>We Don't Have These Babblements Anymore</i> , 2023, Watercolour and Oil Pastel on Canvas. 90 x 90 cm	58
Gambar 4.14 <i>Fear of Becoming a Notmucher</i> , 2023, Watercolour and Oil Pastel on Canvas. 60 x 80 cm	60
Gambar 4.15 <i>Don't Let the Pile of Dispunge in this World Get to You</i> , 2023, Watercolour and Oil Pastel on Canvas. 60 x 80 cm.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

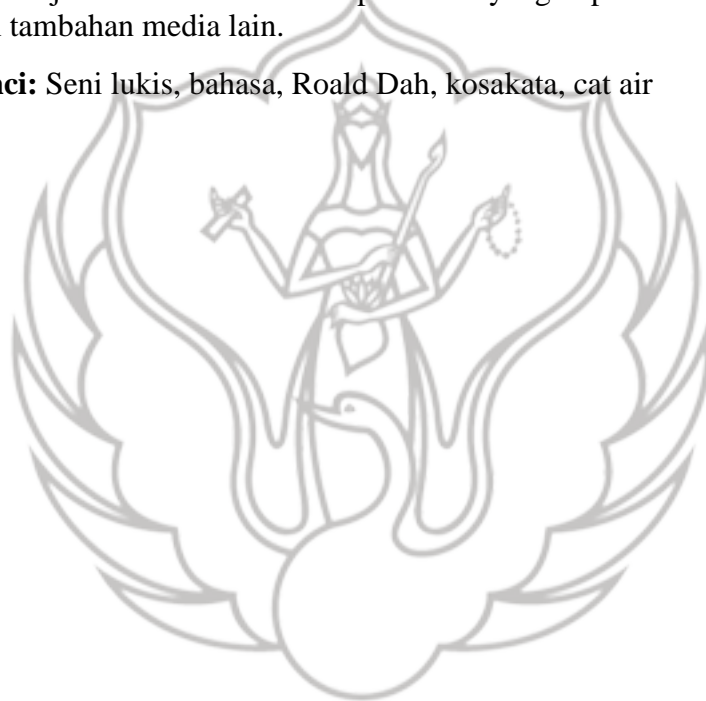
Foto Diri Mahasiswa	70
Foto Poster Pameran	73
Foto Situasi Pameran.....	74
Katalogus.....	75



ABSTRAK

Seni lukis merupakan salah satu bahasa imaji yang mampu menjadi sarana dalam mengeluarkan ekspresi kreatif seseorang dan bermanfaat dalam mengasah kemampuan berpikir dan berimajinasi, ataupun kepekaan estetika seseorang. Alih wahana dari bahasa verbal menjadi bahasa imaji dilakukan dalam Tugas Akhir ini dengan mengangkat penggunaan kosakata unik yang ditemukan dalam novel anak ciptaan Roald Dahl ke dalam wujud karya seni lukis. '*Gobblefunk*' merupakan istilah yang dibuat oleh Dahl untuk menyebut bahasa ciptaannya sendiri. Dalam Tugas Akhir ini, kosakata *gobblefunk* ciptaannya diinterpretasi dan digunakan dalam judul karya yang bersifat personal sebelum diwujudkan sebagai lukisan. Harapan capaian dari Tugas Akhir ini untuk merepresentasikan penggunaan kosakata ciptaan Roald Dahl dan dunia fantasi yang terdapat dalam tulisan-tulisannya. Hal tersebut disalurkan melalui rangkain karya yang memiliki komponen surealistik, warna yang memberikan nuansa fantasi, figur manusia, dan atau objek/subjek buatan manusia maupun alami yang terpadukan dalam lukisan cat air dengan tambahan media lain.

Kata Kunci: Seni lukis, bahasa, Roald Dah, kosakata, cat air



ABSTRACT

Painting is a visual language that can be the means of expressing one's creative expression and is useful in improving one's ability to think and imagine, especially one's aesthetic sensitivity. The transfer of language from verbal language to visual language is carried out in this Final Project by adopting the use of unique vocabulary found in Roald Dahl's children's novels in the form of paintings. 'Gobblefunk' is a term created by Dahl to describe his own language. In this Final Project, his gobblefunk vocabulary is interpreted and used in the title of the work which has personal tendencies before being realized as a painting. The hope of achieving this Final Project is to represent the use of vocabulary created by Roald Dahl and the world of fantasy contained in his writings. This is channelled through a series of works that have a surrealistic component, colours that give a fantasy feel, human figures, and/or man-made or natural objects/subjects that are integrated into watercolour paintings with the addition of other media.

Key Words: *Painting, language, Roald Dahl, vocabulary, watercolour*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni murni merupakan suatu bentuk seni yang bertujuan untuk mengeluarkan ekspresi kreatif seseorang, meskipun jika dilihat dari sisi sejarah, tidak berawal seperti itu. Seiring perkembangan zaman, definisi maupun pemikiran mengenai seni murni telah berubah wujud berkali-kali, dan seni murni sendiri telah menyesuaikan diri dengan masa. Hingga kini, manusia tetap mengeksplorasi berbagai cara dalam mewujudkan seni.

Penulis melihat seni murni sebagai suatu titik temu antara materi dan imajinasi, atau alam pikiran dan sesuatu yang nyata, dimana sang perupa dapat mewujudkan isi alam batinnya menjadi suatu bahasa rupa atau imaji yang dapat dipersepsikan oleh orang lain. Peran seni dalam dunia penting karena seni merupakan manifestasi atas sifat alamiah manusia sendiri, sesuatu yang muncul dari dalam diri tanpa keharusan maupun paksaan.

Dalam mewujudkan suatu karya seni, salah satu bahasa yang digunakan adalah bahasa imaji yaitu penyampaian gagasan melalui visual. Berbeda dengan bahasa verbal yang memiliki aturan pakem seperti tata bahasa atau tanda baca, bahasa imaji atau visual lebih memiliki ruang untuk mengeksplorasi. Salah satu bentuk penggunaan bahasa imaji dalam kesenian merupakan seni lukis.

Sebagai mahasiswa seni lukis, penulis belajar mengenai ragam aliran, teknik, maupun bahan dalam bentuk kesenian satu ini. Seni lukis memberi fleksibilitas dan kebebasan bagi penulis untuk menuangkan ide dan gagasan yang semula berada dalam kepala menjadi suatu bentuk visual yang dapat diinterpretasi dan dipersepsikan oleh siapapun yang melihatnya. Hal ini menunjukkan bahwa seni lukis dalam seni murni bukan hanya persoalan representasi, namun juga undangan bagi para penikmat untuk ikut masuk dan mengeksplorasi perspektif seniman, dan juga membentuk koneksi dan perspektifnya tersendiri terhadap karya seni.

Jika melihat pada perkembangannya, hingga saat ini, kedua tipe bahasa yang telah disebut sebelumnya, yakni bahasa imaji dan bahasa verbal kerap melintasi satu sama lain, bersinggungan dalam suatu produk akhir. Sebagai mahasiswa seni, penulis percaya bahwa seni murni bisa menjadi salah satu titik lebur yang dapat menyediakan ruang kebebasan bagi kedua bahasa tersebut.

Layaknya seni lukis menjadi salah satu bentuk bahasa imaji, literatur merupakan salah satu bentuk dari bahasa verbal. Seperti sebuah karya seni, literatur memuat gagasan-gagasan yang dituangkan ke dalam sebuah media namun selain untuk dinikmati, literatur ada untuk dibaca, dan dipelajari oleh banyak orang. Tentunya literatur dan literasi tidak hanya membawa satu tetapi banyak manfaat bagi manusia untuk berevolusi sebagai makhluk hidup.

Melalui *International Reading Association*, Moore et al., dalam Clark & Rumbold (2006:5) menjelaskan:

Adolescents entering the adult world in the 21st century will read and write more than at any other time in human history. They will need advanced levels of literacy to perform their jobs, run their households, act as citizens, and conduct their personal lives. They will need literacy to cope with the flood of information they will find everywhere they turn. They will need literacy to feed their imaginations so they can create the world of the future.

(Remaja yang memasuki dunia orang dewasa di abad ke-21 akan membaca dan menulis lebih banyak ketimbang era lainnya dalam sejarah manusia. Mereka akan membutuhkan tingkat literasi yang lebih tinggi untuk melakukan pekerjaan mereka, menjalankan rumah tangga mereka, bertindak sebagai warga negara, dan melakukan kehidupan pribadi mereka. Mereka akan membutuhkan literasi untuk mengatasi banjir informasi yang akan mereka temukan di mana pun mereka berada. Mereka akan membutuhkan literasi untuk memberi makan imajinasi mereka sehingga mereka dapat menciptakan dunia masa depan.)

Hal tersebut berarti bahwa literasi merupakan suatu hal esensial yang dibutuhkan oleh pelajar maupun mahasiswa yang akan meneruskan hidupnya sebagai orang dewasa. Sebagai mahasiswa seni, hal terpenting yang didapatkan melalui literatur adalah berkembangnya daya kreativitas dan imajinasi karena terbangunnya perpustakaan referensi yang luas.

Novel merupakan salah satu bentuk literatur yang mengeksplorasi imajinasi dari sang pengarang dan juga mengajak pembacanya untuk memvisualisasi bayangannya. Dalam sebuah novel, cerita disajikan dengan elemen-elemen penting seperti tema, gaya bahasa, maupun penokohan. Bagian-bagian penting ini yang membedakan suatu novel milik pengarang tertentu dengan pengarang-pengarang lainnya. Berbeda dengan karya non-fiksi, tidak ada batasan substansi dalam cerita fiksi yang dikemas dalam novel.

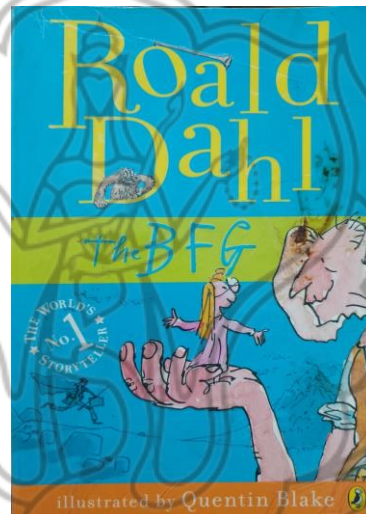


Gambar 1.1 Membaca buku mengenai Roald Dahl di perpustakaan saat penulis masih kecil

Rangkaian novel-novel Roald Dahl merupakan bacaan yang terpapar pada penulis saat menjalani masa kecil di Selandia Baru. Ketika pertama kali mengenal Roald Dahl melalui novelnya yang berjudul *The BFG*, penulis masih duduk di bangku kelas 2 SD. Novel ini dibacakan setiap hari oleh guru di dalam kelas. Dengan rasa ingin tahu yang tinggi, penulis kemudian membeli sendiri novel tersebut dan menyelesaikannya bahkan sebelum novel tersebut selesai dibacakan di dalam kelas. Mulai dari sini, minat baca yang semakin tinggi bertumbuh dalam diri terhadap novel. Sebuah aktivitas rutin yang dilakukan setiap 2 pekan adalah meminjam novel-novel Roald Dahl maupun pengarang lainnya dari perpustakaan kota Palmerston North.

Roald Dahl sendiri merupakan seorang penulis kelahiran 1916 yang telah berhasil menulis novel-novel anak klasik yang sampai hari ini pun masih dikenal secara luas. Beberapa di antaranya selain *The BFG* adalah *James and the Giant Peach*, *Matilda*, dan *The Witch*. Karya-karya Roald Dahl menarik karena gaya penulisan dan bahasa yang mudah dimengerti namun tetap unik dengan adanya

penyisipan kosakata yang dibuat sendiri olehnya. Kosakata yang dimaksud merupakan kata-kata yang belum pernah ada sebelumnya. Sebagai contoh, kata *'flushbunking'* digunakan oleh Roald Dahl untuk mendeskripsikan sesuatu yang sama sekali tidak masuk akal, dan kata *'scrumdiddlyumptious'* digunakan untuk menggambarkan suatu makanan yang begitu lezat dan enak. Kosakata yang berbunyi tidak biasa ini tersebar di sebagian besar novel karangannya, sehingga memberikan suatu pengalaman baru bagi para pembaca. Beberapa kata bahkan ikonik sehingga diresmikan dalam kamus bahasa Inggris Oxford. Penulis melihat penggunaan kosakata ciptaan tersebut dalam cerita-cerita Roald Dahl sebagai salah satu kunci daya tarik buku-bukunya sehingga saat ini masih terus menjadi suatu literatur yang dikenal secara global.



Gambar 1.2 Cover buku *The BFG* oleh Roald Dahl

Selain penggunaan kosakata ciptaannya sendiri, sebagian besar tulisan Roald Dahl juga memiliki tema campuran antara fantasi dan realita yang mendorong imajinasi sang pembaca. Gabungan antara kedua faktor tersebut yang bisa membuat novel-novel Roald Dahl memiliki ciri khas tersendiri. Ketertarikan akan hal tersebut dan juga keterikatan pada memori masa kecil yang dihabiskan bersama buku-buku Roald Dahl telah mendorong penulis untuk mengangkat persoalan ini ke dalam wujud karya seni. Dikuatkan juga oleh keadaan teknologi yang sudah berkembang dan literatur anak seperti Roald Dahl sudah tergantikan oleh hal-hal yang lebih 'menarik' seperti media sosial, games, serta tontonan lainnya yang terdapat dengan adanya *internet*. *Journal of*

Depression and Anxiety dalam sebuah artikel yang berjudul ‘The Impact of using Gadgets on Children’ pun mengatakan bahwa beberapa efek negatif dari penggunaan gawai sendiri pada anak kecil meliputi keterlambatan bicara atau berbahasa, masalah dalam memperhatikan sesuatu, gangguan pembelajaran, kecemasan, hingga pembentukan karakter yang buruk.

Maka dari itu, penting untuk menanamkan budaya membaca yang kuat agar kemampuan berbahasa di masa-masa perkembangan seseorang tidak terhambat. Hal tersebut bukanlah sesuatu yang mudah, karena “...tugas pengembangan minat baca ini diperlukan campur tangan dari berbagai pihak (pendidik, keluarga, lingkungan dan pemerintah) serta harus didukung adanya sarana prasarana yang memadai.” sebut Karo-Karo (2013:5). Mengingat akan hal tersebut, penulis ingin turut membantu dalam mengembalikan semangat membaca kepada anak-anak maupun remaja dan orang dewasa melalui tema yang dibahas dalam Tugas Akhir ini.

Pengamatan penulis terhadap lingkungan sekitar pun menunjukkan film-film adaptasi novel Roald Dahl telah menjadi sorotan yang mengalahkan popularitas karya novelnya. Bahkan para penonton mungkin juga tidak tahu bahwa ada sebuah buku dibalik film yang mereka tonton. Buku yang ada dibalik sebuah film, pada umumnya, menyampaikan hal-hal dengan cara yang lebih kompleks dan lengkap, di mana sebuah film berdurasi terbatas tidak bisa sampaikan. Dalam kasus Roald Dahl, penggunaan gaya bahasa yang penuh dengan kosakata ciptaannya tidak sepenuhnya tersampaikan di luar dialog yang digunakan oleh karakter-karakter dalam film, karena penonton tidak dapat mendengar suara narasi, maupun melihat cara penulisan kata-kata unik tersebut yang digunakan dalam karangannya.

Sebagai mahasiswa seni murni dengan konsentrasi seni lukis, besar keinginan untuk memadukan kedua jenis bahasa yang penulis minati yaitu bahasa verbal dan bahasa imaji, saling terikat dalam hasil karya yang memiliki nilai. Pengalaman masa kecil penulis di Selandia Baru yang antusias dengan karya-karya Roald Dahl telah membangun kesadaran bahwa kosakata unik ciptaan Roald Dahl menjadi suatu hal berbeda yang dapat ditampilkan dalam karya seni lukis. Terlebih pula, keadaan sekitar penulis dengan minimnya

kegiatan membaca di kalangan anak kecil, remaja, dan teman sebaya telah mendorong penulis untuk mengangkat topik yang dekat dengan literatur, agar semangat untuk melekat terhadap literatur dapat diupayakan dengan cara penulis sendiri; seni lukis. Dengan demikian, penulis juga berharap Tugas Akhir ini menjadi pintu dalam mengenalkan tulisan-tulisan Roald Dahl lebih luas melalui karya-karya penulis yang terbuat dari medium utama cat air.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian di atas, masalah yang dirumuskan dalam penciptaan karya seni lukis adalah:

1. Apa kosakata ciptaan Roald Dahl yang berkesan bagi penulis untuk diangkat dalam karya seni lukis?
2. Bagaimana penulis secara pribadi menginterpretasikan dan menggunakan kosakata yang diciptakan oleh Roald Dahl?
3. Bagaimana memvisualisasikan penggunaan kosakata ciptaan Roald Dahl ke dalam karya seni lukis?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan:
 - a. Menjelaskan apa saja kosakata ciptaan Roald Dahl yang berkesan bagi penulis
 - b. Menilik cara pribadi penulis menginterpretasikan dan menggunakan kosakata yang diciptakan Roald Dahl
 - c. Memvisualisasikan penggunaan kosakata ciptaan Roald Dahl ke dalam karya seni lukis
2. Manfaat:
 - a. Bagi diri sendiri, menambah pengertian tentang kosakata yang diciptakan oleh Roald Dahl, serta mengasah daya kreativitas dan imajinasi.
 - b. Bagi masyarakat, membuka pintu untuk mengenal tulisan Roald Dahl dan juga menumbuhkan minat membaca terhadap novelnya.

- c. Bagi mahasiswa seni dan pelaku seni lainnya, diharapkan menjadi sebuah sumber referensi atau inspirasi dalam penciptaan maupun pengkajian.

D. Makna Judul

Untuk memperjelas arti dari judul Tugas Akhir ini, maka berikut penjabaran tafsir kata kunci judul:

1. Penggunaan

Menurut W.J.S. Poerwadarminta (2010) penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu.

2. Kosakata

Kosakata menurut Soedjito dan Saryono (2011:3) adalah kekayaan kata atau perbendaharaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa.

3. Ciptaan

Berdasarkan UU No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, ciptaan adalah hasil setiap karya pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, atau sastra.

4. Roald Dahl

Menurut Deborah (2020:126), Roald Dahl adalah seorang penulis Inggris produktif yang telah menghasilkan banyak buku anak-anak, novel dewasa, cerita pendek, puisi, dan bahkan naskah film.

5. Ide

Ide dalam buku *Diksi Rupa* memiliki arti pokok isi yang dibicarakan oleh penulis melalui karya- karyanya (Mikke Susanto 2011:187).

6. Penciptaan

Jika berdasarkan UU No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, ciptaan adalah hasil setiap karya pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, atau sastra, maka penciptaan adalah tindakan yang membuahkan hasil karya pencipta yang memiliki keaslian dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, atau sastra.

7. Karya Seni Lukis

Dalam buku *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, karya seni adalah buah tangan atau hasil cipta, baik bersifat fisik maupun non-

fisik (Mikke Susanto, 2011:216). Sedangkan seni lukis adalah 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 (Mikke Susanto, 2011:241). Dari kedua pengertian tersebut, karya seni lukis adalah hasil cipta pengalaman artistik menggunakan garis dan warna guna mengungkapkan perasaan dari kondisi subjektif seseorang.

Berdasarkan penguraian di atas, dapat disimpulkan bahwa maksud dari judul Tugas Akhir ini adalah perbuatan menggunakan kekayaan kata yang dihasilkan secara asli oleh penulis Inggris Roald Dahl sebagai pokok isi dalam tindakan yang menghasilkan secara asli hasil cipta pengalaman artistik menggunakan garis dan warna guna mengungkapkan perasaan dari kondisi subjektif penulis.

