

**FANTASI PREDASI
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh :

Muhammad Dzaky Aziz

NIM 1812829021

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

FANTASI PREDASI
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS



Muhammad Dzaky Aziz

NIM 1812829021

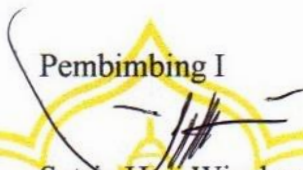
Tugas Akhir ini Diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1
dalam Bidang Seni Rupa Murni
2024

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

FANTASI PREDASI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS,
oleh Muhammad Dzaky Aziz, NIM 1812829021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Satrio Hari Wicaksono, M.Sn.


NIP. 19860615 201212 1 002/NIDN. 0415068602

Pembimbing II


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

NIP. 19700427 199903 1 003/NIDN. 0027047001

Cognate/Penguji Ahli


Dr. I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A.

NIP. 19800708 200604 1 002/NIDN. 0008068007

Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/Anggota



Dr. Miftahul Munir, M. Hum.

NIP. 197601042 00912 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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Dzaky Aziz

NIM : 1812829021

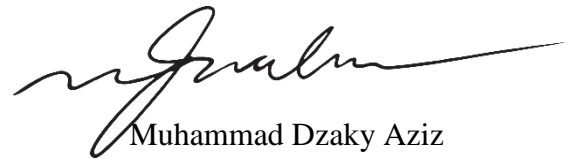
Judul : FANTASI PREDASI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI
LUKIS

Dengan ini menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni yang telah penulis buat adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya, bukan duplikasi atau dibuat oleh orang lain. Laporan ini saya buat berdasarkan kajian dari berbagai sumber seperti internet maupun observasi sebagai referensi pendukung serta menggunakan beberapa buku yang berkaitan. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Demikian pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam paksaan pihak manapun.

Yogyakarta, 17 Juni 2024

Penulis,



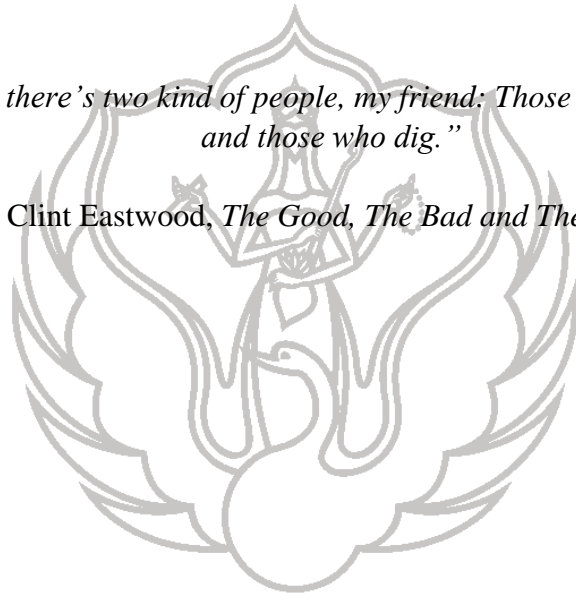
Muhammad Dzaky Aziz

NIM 1812829021

MOTTO

*“In this world there’s two kind of people, my friend: Those with the loaded guns
and those who dig.”*

Clint Eastwood, *The Good, The Bad and The Ugly*



KATA PENGANTAR

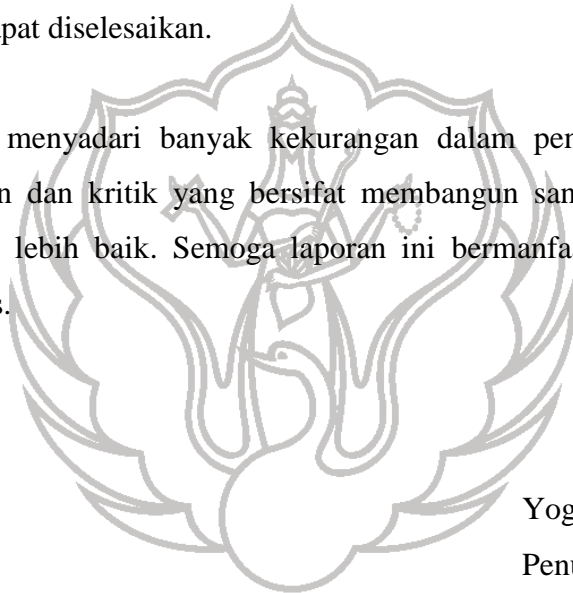
Dengan mengucapkan segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “FANTASI PREDASI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS” dengan lancar. Dengan tujuan untuk memenuhi persyaratan mengikuti pendidikan Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberi, semangat dan membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini. Kesulitan dan hambatan yang dialami selama menyusun laporan ini terselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan rasa terima kasih yang seutuhnya kepada:

1. Bapak Satrio Hari Wicaksono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I atas setiap bimbingan, masukan, motivasi dan pelajaran berharga selama penyusunan laporan Tugas Akhir.
2. Bapak Amir Hamzah, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II yang bersedia meluangkan waktu dan telah banyak memberikan masukan serta ilmu selama proses penulisan laporan Tugas Akhir.
3. Bapak Wiyono, M.Sn., selaku dosen wali yang banyak membimbing dalam proses akademik selama masa perkuliahan.
4. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Irwandi, M.sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Seluruh staff Dosen jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang memberikan bekal ilmu selama masa perkuliahan.
7. Seluruh staff Sekretariat Fakultas Seni Rupa yang telah membantu prosedur administrasi dari awal hingga akhir selama menjadi mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Ibu dan Ayahku tercinta yang selalu mendoakan dalam segala kondisi, memberikan semangat dan dukungan.

9. Rekan-rekan Seni Lukis angkatan 2018 Jurusan Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta.
10. Keluarga Benih angkatan 2018 Jurusan Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Keluarga Harust Studio yang turut membantu dan memberikan dukungan dalam berkarya guna pengembangan Tugas Akhir.
12. Keluarga Mallaena Studio yang mendukung dan memberikan kesempatan berkarya dalam pengembangan Tugas Akhir.
13. Galih Reza Suseno yang mendukung dalam berkarya dan diskusi dalam pengembangan Tugas Akhir.
14. Seluruh pihak yang telah memberikan berbagai bentuk bantuan hingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari banyak kekurangan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kemajuan yang lebih baik. Semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca dan masyarakat luas.



Yogyakarta, 17 Juni 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, written in a cursive style. The signature appears to read 'Muhammad Dzaky Aziz' and is positioned above the printed name.

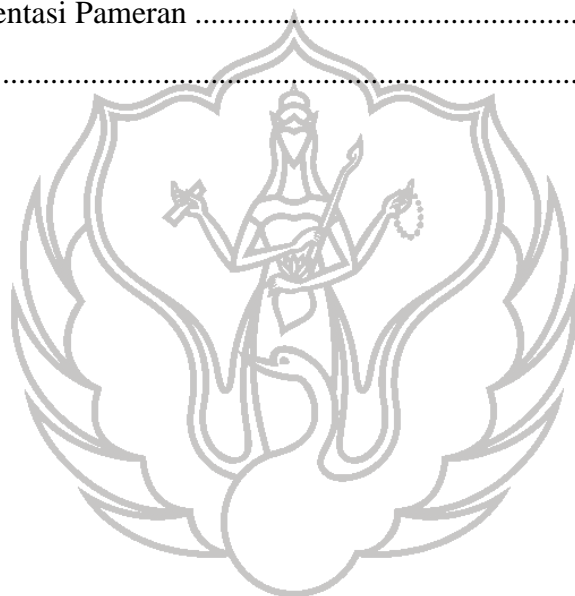
Muhammad Dzaky Aziz

NIM 1812829021

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Penjelasan/Makna Judul.....	5
BAB II KONSEP	7
A. Konsep Penciptaan	7
B. Konsep Perwujudan	10
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	21
A. Bahan.....	21
B. Alat.....	23
C. Teknik	25
D. Tahap Pembentukan	25
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	30

BAB V PENUTUP.....	46
A. Kesimpulan	46
B. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	48
DAFTAR LAMPIRAN.....	50
A. Data Diri Mahasiswa.....	50
B. <i>Curriculum Vitae</i>	50
C. Poster.....	53
D. Dokumentasi Display	54
E. Dokumentasi Pameran	55
F. Katalog.....	56



DAFTAR GAMBAR

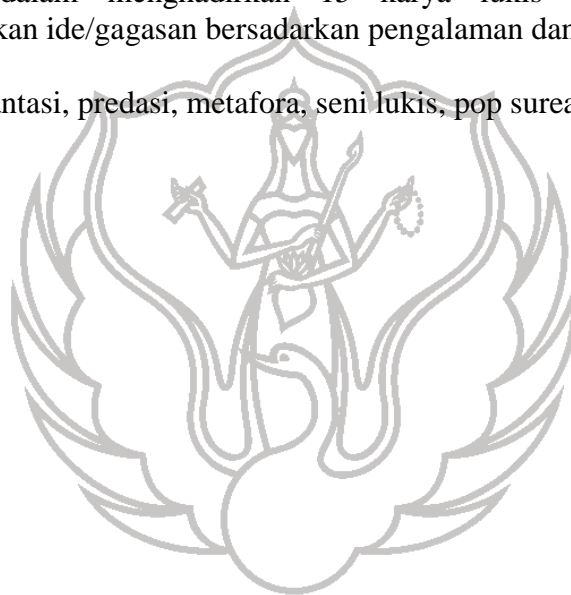
Gb. 1.1. Piramida Makanan.....	2
Gb. 2.1. Poster <i>The Lion King</i>	9
Gb. 2.2. Poster <i>Looney Tunes</i>	9
Gb. 2.3. Lotso.....	12
Gb. 2.4 Pink Phanter	12
Gb. 2.5. Rene Magritte, <i>Le Groupe Silencieux</i> , 120 x 80cm, 1926	16
Gb. 2.6. Hikari Shimoda, <i>Whereabouts of God #28</i> , 73 x 73 cm, 2018	17
Gb. 2.7. James Jean, <i>Sanctuary</i> , 61 x 76 cm, 2023.....	18
Gb. 3.1. Cat Akrilik.....	19
Gb. 3.2. Kanvas.....	20
Gb. 3.3. Kuas Lukis	21
Gb. 3.4. Wadah Kedap Udara	22
Gb. 3.5. Pensil Warna dan Penghapus	22
Gb. 3.6. Cawan Plastik dan Kain Lap	23
Gb. 3.7. Sketsa dasar.....	24
Gb. 3.8. Pemindahan sketsa pada kanvas.....	25
Gb. 3.9. Pewarnaan	25
Gb. 3.10 Pendetailan	26
Gb. 3.11. Tahap <i>Finishing</i>	27
Gb. 4.1. Dzaky Aziz, <i>Apex Predator</i> , 77 x 77 cm, Akrilik pada kanvas, 2023.....	29
Gb. 4.2. Dzaky Aziz, <i>Extinction</i> , 80 x 60 cm, Akrilik pada kanvas, 2023.....	30

Gb. 4.3. Dzaky Aziz, <i>Mother of Nature</i> , 120 x 100 cm, Akrilik pada kanvas, 2023.....	31
Gb. 4.4. Dzaky Aziz, <i>In Between</i> , 80 x 60 cm, Akrilik pada kanvas, 2023.....	32
Gb. 4.5. Dzaky Aziz, <i>Land of Hunt</i> , 70 x 50 cm, Akrilik pada kanvas, 2023.....	33
Gb. 4.6. Dzaky Aziz, <i>Ride a Zebra</i> , 70 x 50 cm, Akrilik pada kanvas, 2023.....	34
Gb. 4.7. Dzaky Aziz, <i>Consumer</i> , 70 x 50 cm, Akrilik pada kanvas, 2023.....	35
Gb. 4.8. Dzaky Aziz, <i>Meal Time</i> , 50 x 50 cm, Akrilik pada kanvas, 2024.....	36
Gb. 4.9. Dzaky Aziz, <i>Reload Perspective</i> , 90 x 60 cm, Akrilik pada kanvas, 2024.....	37
Gb. 4.10. Dzaky Aziz, <i>Over Hunting</i> , 70 x 50 cm, Akrilik pada kanvas, 2024.....	38
Gb. 4.11. Dzaky Aziz, <i>The Frog and Snakes</i> , 70 x 50 cm, Akrilik pada kanvas, 2024	39
Gb. 4.12. Dzaky Aziz, <i>There's Always Something More</i> , 70 x 50 cm, Akrilik pada kanvas, 2024.....	40
Gb. 4.13. Dzaky Aziz, <i>The Night Hunter</i> , 100 x 80 cm, Akrilik pada kanvas, 2024.....	41
Gb. 4.14. Dzaky Aziz, <i>Equality Before The Law</i> , 100 x 80 cm, Akrilik pada kanvas, 2024.....	42
Gb. 4.15. Dzaky Aziz, <i>Camouflage</i> , 100 x 80 cm, Akrilik pada kanvas, 2024.....	43

ABSTRAK

Seni dapat menghadirkan fenomena yang terjadi dalam kehidupan. Bagi penulis hal tersebut berpengaruh besar pada imajinasi dan kreativitas dalam proses penciptaan karya. Ide/gagasan yang diangkat ialah fantasi predasi, yang mana predasi merupakan peristiwa pemangsaan oleh pemangsa (predator) terhadap mangsa, yang direpresentasikan dengan metaforik bergaya fantasi dengan pendekatan pop surealistik. Proses perwujudan karya fantasi predasi ini menggunakan prinsip jukstaposisi pada beberapa objek, dan visualisasi karya disampaikan dalam bentuk ungkapan metaforik dari objek yang memiliki keterkaitan dengan interaksi predasi. Pada perwujudan bentuk figur dalam predasi dan objek pendukungnya difantasi dengan pengolahan distorsi dan disformasi pada setiap figurnya dengan maksud menganalogikan kesan kengerian interaksi predasi dengan visual yang cenderung jenaka dan penuh warna. Hal ini diaplikasikan dalam menghadirkan 15 karya lukis yang masing-masing merepresentasikan ide/gagasan berdasarkan pengalaman dan perspektif personal.

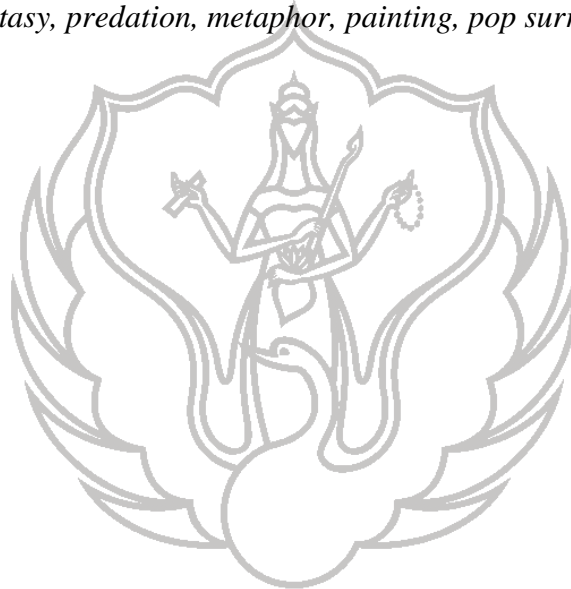
Kata kunci: Fantasi, predasi, metafora, seni lukis, pop surealistik.



ABSTRACT

Art can present phenomena that occur in life. For the author, this has a great influence on imagination and creativity in the process of creating works. The idea raised is predation fantasy, where predation is an event of predation by a predator on prey, which is represented with a fantasy-style metaphor with a surrealistic pop approach. The process of realizing this predation fantasy work uses juxtaposition in several objects, and the visualization of the work is conveyed in the form of metaphorical expressions of objects that have a connection with predation interactions. In the realization of predation figures and supporting objects, the works are fantasized by processing distortion and disformation on each figure with the intention of analogizing the impression of the horror of predation interaction with visuals that tend to be humorous and colorful. This is applied in presenting 15 paintings, each of which represents an idea based on personal experience and perspective.

Keywords: *Fantasy, predation, metaphor, painting, pop surrealistic.*



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Seni rupa hadir atas dasar gagasan yang disampaikan melalui karya yang diciptakan senimannya, seorang seniman juga dapat menyampaikan pengalamannya melalui ciptaannya, salah satunya ada pada aktivitas kehidupan sehari-hari. Kehidupan sehari-hari dapat membawa pengaruh besar pada ingatan manusia, termasuk pada kehidupan semasa kecil. Masa kecil penulis tinggal di lingkungan pedesaan yang cukup asri, dimana masyarakatnya banyak yang memelihara hewan ternak seperti, ayam, bebek, kambing, dan sapi. Karena wilayahnya dekat dengan perbukitan dan perkebunan, tak jarang ada hewan liar seperti, ular, burung alap-alap, biawak, dan musang yang dapat mengancam hewan ternak warga. Beberapa kali penulis mendapati kabar bahwa ada tetangga yang kehilangan hewan ternaknya karena dimangsa oleh hewan-hewan predator, dari peristiwa tersebut penulis merasa waspada dan khawatir hewan liar tadi akan kembali memangsa hewan ternak lain disekitarnya.

Seiring waktu penulis mulai tertarik untuk mempelajari iteraksi tersebut dan mendapati istilahnya yaitu predasi. Predasi merupakan interaksi antar makhluk hidup yang ditandai adanya pemangsa dan yang dimangsa. Perilaku predasi ini termasuk aksi memburu, menangkap, dan membunuh mangsa. Interaksi jenis ini menguntungkan bagi pemangsa, namun merugikan bagi mangsa (Nature, Britannica, Khan Academy).

Ketertarikan terhadap predasi juga dipengaruhi ketika masa kecil penulis kerap disuguhkan dengan tontonan fiksi ilmiah tentang binatang, khususnya tentang kehidupan binatang liar seperti pada film *The Lion King*, *The Jungle Book*, *Jurassic Park*, *Life of Pi* maupun serial animasi *Looney Tunes* dan *The Pink Panther*. Serta ketika beranjak dewasa menonton tayangan dokumenter *National Geography* dan juga berkunjung ke kebun binatang, mengamati perilaku binatang liar secara lebih dekat. Berdasarkan pengalaman tersebut penulis mendapati bahwa kehidupan interaksi antar individu di alam liar begitu mengagumkan. Kekuasaan, perebutan teritori, adu kekuatan dan

ketangkasan, memangsa dan dimangsa yang tampaknya mengerikan, namun bila dilihat pada sisi baiknya interaksi tersebut dapat menjaga keseimbangan ekosistem. Dengan demikian, penulis menemukan kesamaan pada “kasta” piramida makanan yang ada pada alam liar, bahwa yang lebih berkuasa dan punya keunggulan kekuatan yang akan menang dan memangsa yang lebih lemah. Dalam hal ini, penulis banyak mengambil wujud singa sebagai salah satu hewan yang melambangkan sosok pemuncak kekuasaan dan pengendali populasi mangsa di alam liar.



Gb. 1.1. Piramida Makanan

(sumber : <https://rimbakita.com/rantai-makanan-di-hutan/>)

Piramida makanan merupakan gambaran mengenai kejelasan hubungan antar komponen makhluk hidup yang terdapat di dalam sebuah ekosistem. Piramida tersebut dapat menggambarkan perbandingan komposisi jumlah biomassa dan energi dari produsen sampai konsumen puncak dalam suatu ekosistem. Komposisi biomassa terbesar terdapat pada produsen yang menempati dasar piramida. Demikian pula jumlah energi terbesar terdapat pada dasar piramida. Komposisi biomassa dan energi ini semakin ke atas semakin kecil karena selama proses perpindahan energi terjadi penyusutan jumlah energi pada setiap tingkat trofik. Sebuah ekosistem dikatakan seimbang jika semakin keatas semakin sedikit jumlahnya (<https://rimbakita.com/rantai-makanan-di-hutan/>, diakses 20 Maret 2024)

Oleh karena itu, meskipun singa tidak memakan rumput namun singa membutuhkan zebra yang menjadikan rumput sebagai makanannya. Jika salah satu hilang, maka satu bagian lainnya akan punah. Dengan demikian, predator/konsumen teratas pada contoh piramida makanan ini adalah singa. Sebab, singa akan langsung berhubungan dengan organisme pengurai ketika mati. Skema ekosistem tersebut kemudian menjadi pengamatan sekaligus kekaguman terhadap aktivitas binatang yang diamati, sehingga menumbuhkan ketertarikan untuk mempelajari lebih lanjut tentang predasi.

Atas dasar ketertarikan pada interaksi predasi dan pengalaman masa kecil, penulis menggunakan pendekatan fantasi berdasarkan proses pemikiran dan perasaan yang dialami dari waktu ke waktu sebagai bentuk ekspresi dan edukasi secara personal. Secara umum, fantasi merupakan khayalan yang dapat digolongkan sebagai hasil refleksi dari sebuah imajinasi. Pada umumnya imajinasi sebagai proses mencapai citra mental dan ide berdasarkan kenyataan maupun pengetahuan umum. Imajinasi dapat dikatakan sebagai refleksi akal terhadap kreativitas individu dalam menciptakan hal baru.

Pola dalam fantasi melahirkan banyak sub-pengertian yang bermacam-macam, seperti halnya fiksi ilmiah, fiksi romansa, parodi, dan banyak lainnya yang bersifat mengkhayal. Jika imajinasi dapat dikatakan bagian dari refleksi akal terhadap kreativitas dan ide, maka dapat diartikan imajinasi tumbuh bersama dalam wilayah seni. Hubungan antara fantasi dan seni dapat diklasifikasikan sangat dekat, oleh sebab itu menjadi menarik untuk mengembangkan imajinasi personal tentang interaksi predasi dalam menciptakan karya dua dimensi dengan fantasi predasi sebagai ide/gagasannya.

Aktivitas penulis yang mengamati interaksi predasi mendorong memunculkan ide untuk mengangkatnya dalam penciptaan karya seni lukis. Melalui proses penciptaan karya ini, penulis cenderung mengekspresikan beberapa unsur dalam binatang predator seperti seinga dengan gestur ketika mengaum, berdiri, mengekspos taring dan juga surai yang indah dan gagah serta ekspresi mata yang mengintimidasi. Dalam visualisasinya tidak secara gamblang menunjukkan momen saat berburu mangsa, akan tetapi lebih menampilkan sisi singa yang tenang karena pada habitatnya singa lebih banyak

diam mengamati situasi sekitarnya, dan hanya berburu ketika ia merasa lapar.

Momen penting mengangkat tema tentang predasi dimulai sejak lama. Tema predasi dalam penciptaan ditetapkan pada seni lukis lanjut, sebenarnya jauh sebelum itu sudah ada keinginan untuk mengangkat tema tersebut untuk dilukiskan, kemudian dengan mengikuti mata kuliah seni lukis lanjut penulis merasa yakin untuk mengangkat tema tersebut dalam penciptaan tugas akhir.

Pengambilan visual deformasi seperti boneka juga muncul dari ketertarikan penulis ketika menonton film animasi tentang binatang. Dengan mengadaptasi visual yang menginspirasi sebagai refleksi dari pengalaman dan ekspresi dengan melukiskannya dalam keunikan bentuk serta pewarnaan yang cerah dan kontras. Aspek artistik juga didapati pada film animasi, pada dasarnya kesan ketika penulis melihat filmnya adalah pewarnaan dan visual efeknya, tidak sepenuhnya nyata namun memiliki nilai emosional dalam objek-objeknya, nilai artistik ini yang di peroleh dalam penciptaan ini.

Dari berbagai faktor yang telah disebutkan maka penulis ingin mengambil potensi yang timbul ketika binatang predator dijadikan tema dalam tugas akhir yaitu ingin merepresentasikan kehidupan predasi yang menarik menurut perspektif penulis dalam bentuk karya dua dimensi dengan pendekatan visual fantasi dan pengolahan bentuk deformatif.

Melalui lukisan yang mengangkat fantasi predasi sebagai ide penciptaan, penulis dapat menyampaikan ide dan pengalaman melalui bahasa visual. Pola tekstur akurel dalam lukisan menjadi pola artistik dan bagian dari ekspresi seniman. Menggunakan elemen seni rupa, komposisi, deformasi dan teknik tertentu guna menciptakan karya yang relevan dengan ide/gagasan.

A. RUMUSAN PECEPTAAN

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merumuskan beberapa masalah yang berkaitan dengan latar belakang, adapun sebagai berikut :

1. Gagasan apa yang ingin disajikan melalui penciptaan fantasi predasi dalam karya seni lukis?
2. Bagaimana visualisasi fantasi predasi sebagai bentuk representasi pengalaman pribadi ke dalam karya seni lukis?

B. TUJUAN DAN MANFAAT

Adapun tujuan dari penciptaan karya tugas akhir ini yaitu:

1. Merepresentasikan fantasi predasi dengan konsep dan ide yang dituangkan dalam lukisan.
2. Memvisualisasikan fantasi predasi melalui karakter binatang dalam lukisan.

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penciptaan karya tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Menjadi media komunikasi antara karya seni lukis dengan apresiator.
2. Untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis dalam institut untuk meraih gelar Sarjana Strata 1 (S1).
3. Dengan melukis fantasi predasi dapat menumbuhkan semangat untuk produktif berkarya.
4. Sebagai media ekspresi dan eksplorasi artistik dalam memvisualisasikan karya seni lukis.

C. PENJELASAN / MAKNA JUDUL

Judul yang singkat juga menimbulkan banyak penafsiran untuk itu diperlukan penjelasan tentang makna judul untuk memperkuat judul agar tidak menimbulkan kesalahpahaman terhadap makna, berikut penjelasan makna judul tugas akhir “FANTASI PREDASI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS” maka berikut ini penjelasan makna per kata.

1. FANTASI

Fantasi atau khayalan, imajinasi kreatif. Seni sering diawali dengan fantasi (Susanto, 2011:131).

2. PREDASI

Predasi adalah peristiwa pemangsaan oleh pemangsa (predator) terhadap mangsa. (DR. Saroyo Sumarto, M.Si., ekologi hewan, 67).

3. IDE

Ide merupakan pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya, ide merupakan sesuatu yang hendak diketengahkan (Susanto, 2011:187).

4. PENCIPTAAN

Penciptaan menurut KBBI (2007), adalah proses, cara, perbuatan menciptakan. Penciptaan merupakan proses dalam pembuatan suatu hal baru yang sebelumnya belum pernah ada ataupun yang sudah ada namun dibuat dengan inovasi lebih baru.

5. KARYA

Karya seni merupakan wujud buah tangan atau hasil cipta seni, baik bersifat non-fisik maupun fisik (Susanto, 2011:216).

6. SENI LUKIS

Seni lukis adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan ke dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna (Soedarso, 1987:10).

Berdasarkan uraian makna keseluruhan dari judul di atas, maka “FANTASI PREDASI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS“ dapat dipahami bahwa fantasi predasi merupakan khayalan, imajinasi kreatif yang menyoal tentang pemangsaan antar binatang dalam ekosistem. Fantasi diolah untuk mewujudkan gagasan dengan direpresentasikan melalui binatang predator dan binatang mangsa sebagai metafora antara pihak yang lebih kuat dan berkuasa dengan pihak yang lebih lemah.

Karya – karya divisualkan dengan menerapkan ide/gagasan fantasi berdasarkan interpretasi pribadi. Melalui unsur-unsur visual yang dieksplorasi dalam bidang kanvas, dibuat tetap relevan terhadap konteks pengalaman pribadi sebagai sarana pengungkapan ekspresi dan penghayatan tentang fenomena ekologi yang diangkat.