

**FANTASI RELIGIUS SEBAGAI
TEMA LUKISAN**



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

2007

**FANTASI RELIGIUS SEBAGAI
TEMA LUKISAN**



Constantia Rika Hapsari



KT003227

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

2007

**FANTASI RELIGIUS SEBAGAI
TEMA LUKISAN**



Constantia Rika Hapsari
NIM 0111473021

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
2007

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

FANTASI RELIGIUS SEBAGAI TEMA LUKISAN diajukan oleh Constantia Rika Hapsari, NIM 0111473021, Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 Juni 2007 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

Drs. Aming Prayitno

NIP 130354415

Pembimbing II/ Anggota

F. Mursiati S.H.

NIP 130354420

Cognate/ anggota

Drs. Titoes Libert

NIP. 131474258

Ketua Prog. Studi S1 Seni Rupa Murni/
Anggota

Drs. Dendi Suwandi, M.S.

NIP 131567134

Ketua Jurusan Seni Murni/Ketua/Anggota

Drs. Ag. Hartono, M.Sn.

NIP,131567132

Dekan Fekultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Drs. Sukarman

NIP 130521245



Halaman Persembahan/Motto :

**Jangan pernah berhenti memimpikan sesuatu
sampai Anda siap untuk bangun dan
mewujudkannya menjadi nyata**

*Ratu Kartu As Hati
Dalam Kisah Alice di Negeri Dongeng*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala anugerah dan limpahan rahmat-Nya sehingga Tugas Akhir yang berjudul “Fantasi Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Lukisan”, sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan S-1 di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dapat diselesaikan dengan baik.

Manusia tidak ada yang sempurna, begitu juga penulis dengan bekal ilmu dan seni yang dimiliki masih jauh dari sempurna. Maka dalam penyelesaian Tugas Akhir ini adalah berkat bantuan dan dukungan baik material maupun spiritual dari berbagai pihak.

Penulis menyampaikan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Drs. Aming Prayitno, sebagai pembimbing I yang telah memberikan kritik, saran, petunjuk dan pengarahan untuk penyelesaian Tugas Akhir.
2. F. Mursiati, S.H. sebagai pembimbing II atas kritik, saran dan pengarahannya.
3. Drs. Titoes Libert selaku penguji *Cognate*, atas kritik dan sarannya.
4. Drs. Ag. Hartono, M.S., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
5. Drs. Dendi Suwandi, M.S., selaku Ketua Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
6. Drs. Edi Sunaryo, selaku Dosen Wali atas motivasinya.
7. Drs. Sukarman selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.

8. Prof. Drs. Soeprpto Soedjono M.F.A, Ph.D. selaku Rektor ISI Yogyakarta.
9. Seluruh dosen Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta yang telah menyumbangkan ilmu, bimbingan, serta nasehat, hingga penulis dapat menyelesaikan studi.
10. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta yang telah memberikan pelayanan dan banyak membantu kelancaran studi.
11. Seluruh staf Perpustakaan ISI Yogyakarta, atas pelayanan, literatur, dan bantuan kelancaran studi.
12. Seluruh keluarga, Bapak Imam Budiharto, Ibu Lusia Pangestuti Srimarhaeni, Mbak Novi, Mbak Dian, dan Mbak Indra atas dukungan dan doanya.
13. Teman-teman yang telah memberikan motivasi, dukungan, dan bantuan baik material maupun spiritual ; teman seangkatan PUSER'01, Rully Rahim, Yesi Suhendro, Lia Mareza, Citra Setyorini, Mulyo Gunarso, Arif Sulaiman, Wega Averina, Mona, Choirudin, Andi Cakra, Triyanto, Aidi Yupri, Desi, Ninis, Felika, Suci, Puji Rahayu, Ana, Wuri, Kristin, Tia, Putri, Tria, Herti, Tian, Ari, Ani, Vina, Santi, Brownny dan masih banyak lagi yang telah membantu yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Akhir kata, atas bantuan dan kebaikan semua tersebut, semoga mendapatkan balasan berupa rahmat dan karunia dari Tuhan Yang Maha Esa.

DAFTAR ISI

Halaman Judul ke-1.....	i
Halaman Judul ke-2.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Persembahan/ Motto.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang Penciptaan.....	4
B. Rumusan Penciptaan.....	6
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
D. Makna Judul.....	8
BAB II KONSEP.....	11
A. Konsep Penciptaan.....	11
B. Konsep Bentuk/ Wujud.....	17
C. Konsep Penyajian.....	21
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	22
A. Bahan.....	22
B. Alat.....	23
C. Teknik.....	24
D. Tahapan Pembentukan.....	25
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	38
BAB V PENUTUP.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN.....	62
A. Foto Acuan Karya Seni.....	62
B. Foto Acuan dari Buku Dongeng Anak.....	69
C. Foto Diri Mahasiswa/ Biodata.....	77

D. Foto Poster Dalam Ruangan.....	81
E. Foto Poster Luar Ruangan.....	82
F. Foto Situasi Pameran.....	83
G. Katalogus	84



DAFTAR GAMBAR

1. Badai Telah Berlalu, 2006.....	39
2. Mencari Yang Terbaik, 2006.....	40
3. Karna Kasih-Nya, 2006.....	41
4. Yang Tersisa, 2006.....	42
5. Aku Pulang, 2006.....	43
6. Kasih Dalam Perbedaan, 2006.....	44
7. Dalam Doa Maria, 2006.....	45
8. Terang Dikala Gelap, 2006.....	46
9. Sepi, 2006.....	47
10. Terjerat Keindahan Semu, 2006.....	48
11. Keceriaan di Tengah Badai, 2006.....	49
12. Sebuah Pilihan, 2006.....	50
13. Menembus Perbedaan, 2006.....	51
14. Mencairnya Gunung Es, 2006.....	52
15. Cinta Tlah Mengubah..., 2006.....	53
16. Negeri Impian, 2006.....	54
17. Mencari Kebahagiaan, 2007.....	55
18. Menipu Diri, 2007.....	56
19. Tatkala Hati Berbicara, 2007.....	57
20. Gerbang Perubahan, 2007.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

A. Daftar Foto Acuan Karya Seni	
1. Sandro Botticelly, Mars and Venus.....	62
2. Sandro Botticelly, Birth of Venus.....	63
3. Dante Gabriel Rossetti, The Blassed Damozel.....	64
4. Dante Gabriel Rosetti, Fair Rosamund.....	65
5. Jean Honore Fragonard, Swing.....	66
6. Marta Kiss, Kebun.....	67
7. Marta Kiss, Naik Kereta Malam.....	68
B. Daftar Foto Acuan Dari Buku Dongeng Anak	
1. Hilda Boswell, Pangeran Zeyn dan Raja Jin.....	69
2. Hilda Boswell, Raksasa Yang Egois.....	70
3. Gilbert Delahaye, Tini di Negeri Dongeng.....	71
4. Cicely Mary Barker, A Flower Fairy Christmas.....	72
5. Cicely Mary Barker, A Flower Fairy Christmas.....	73
6. Marie Duval, Jack dan Kacang Ajaib.....	74
7. Anatassija Archipowa, Kisah Pohon Cemara.....	75
8. Cine-Manga, Barbie Fairytopia.....	76
C. Foto Diri Mahasiswa/ Biodata.....	77
D. Foto Poster Dalam Ruangan.....	81
E. Foto Poster Luar Ruangan.....	82
F. Foto Situasi Pameran.....	83
G. Katalogus.....	84

BAB I

PENDAHULUAN

Terciptanya sebuah karya seni merupakan ungkapan emosi jiwa yang disertai pemikiran-pemikiran dan pengalaman yang digeluti seniman guna dikomunikasikan ke masyarakat luas. Menurut teori Dan Suwarjono, "Ide atau pengalaman emosi, fantasi, faktor ini bersifat rahasia yang mendasari ciptaan seni."¹

Lahirnya ide atau pemikiran sebuah karya seni adalah hasil interaksi pengamatan pada realitas yang berkembang menjadi bentuk-bentuk lain dalam imajinasi. Momen-momen menarik yang terekam didalamnya (lingkungan sekitar), diolah menjadi bahasa rupa yang bebas untuk diekspresikan ke dalam seni lukis. Herbert Read berpendapat bahwa:

Seni adalah bagian dari kebudayaan umat manusia yang cukup lama berkembang dan berubah sebagai ciri peradaban suatu bangsa. Seni zaman Prasejarah yang belum mengenal tulisan atau huruf yang kemudian berkembang berturut-turut dengan munculnya seni mesir kuno, klasik (Greco Roman), Gothik, Renaissance, Barok. Kesemuanya tadi pernah mengalami masa kejayaan atau pernah mengalami puncak-puncak perkembangannya. Perkembangan seni selanjutnya hanya merupakan pengambilan corak-corak seni tersebut.²

Suatu karya seni tidak hanya sekedar memenuhi kebutuhan pokok, tetapi berusaha mencari suatu nilai akan kesadaran yang mampu menjadikan sesuatu yang tadinya tidak ada menjadi ada, meskipun itu berdasar material seni yang telah ada dan tidak mungkin diciptakannya sendiri, yaitu alam semesta. Dengan

¹ Dan Suwarjono, *Diktat Kritik Seni* (Yogyakarta : ASRI,1957), p. 14

² Soedarso SP, *Pengertian Seni*, (Yogyakarta : STSRI"ASRI", 1973), p. 39

menggunakan material seni itulah seorang seniman mampu menciptakan sebuah ilusi ruang sebagai wadah penuangan ide akan pengalaman subyektifnya, seperti ungkapan Jakob Sumardjo dalam bukunya *Filsafat Seni* :

Seniman menciptakan sebuah ilusi, berupa ruang virtual. Ruang virtual dalam seni adalah ruang yang diciptakan. Materialnya memang sudah ada sebelumnya dan material seni itulah seniman menciptakan ilusi ruang yang merupakan sesuatu yang baru, yang dalam pengertian sebelumnya tidak pernah ada. Ilusi ruang seni inilah yang diciptakan seniman dalam karyanya. Sebuah struktur memerlukan ruang, baik tempat maupun waktu. Yang mewujudkan struktur ruang virtual adalah ide konsepsi pengalaman subyektif atau gejolak kehidupan perasaan.³

Dalam setiap periode perkembangan seni, tidak bisa lepas dari latar belakang sosial ataupun latar belakang kepercayaan yang melingkupi masyarakat dimana seni itu muncul dan berkembang. Dari berbagai pengaruh tersebut seorang seniman dapat menentukan obyek yang hendak diekspresikannya ke dalam bentuk nyata, salah satunya adalah seni lukis sebagai ungkapan gejolak batinnya atau ungkapan tentang pemikiran dan fantasi-fantasinya. Menurut Soedarso SP, "Seni lukis adalah pengungkapan pengalaman estetik yang ditumpahkan dalam bidang 2 dimensional dengan menggunakan garis dan warna."⁴

Pada setiap perkembangan periode seni selalu muncul individu-individu yang karena totalitasnya di dalam bekerja kemudian berhasil menciptakan karya seni yang menjadi masterpiece (karya abadi) dan menjadi cap atau ciri khas periode seni dimana ia hidup dan berkarya.

Sebuah karya seni dapat dikatakan berhasil jika mampu membangkitkan perasaan spesifik dan emosi yang khas pada orang lain yang melihatnya sehingga

³Jakob Sumardjo, *Filsafat Seni* (Bandung : ITB, 2000), pp. 67-68

⁴Soedarso SP, *Tinjauan Seni; Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta : Saku Dayar Sana,1988), p. 10

orang tersebut ikut merasakan kegembiraan, penderitaan, bahkan tekanan emosi yang ingin disampaikan seniman lewat karya-karyanya. Hal inipun sifatnya subyektif tergantung dari selera masing-masing subyek seperti yang diungkapkan Clive Bell, "Setiap karya seni yang berhasil akan mampu membangkitkan emosi estetik tertentu yang berbeda satu sama lain. Tetapi, berbagai emosi estetik yang berbeda-beda tadi saling memiliki kesamaan dalam karakternya."⁵

Karya seni adalah sesuatu yang bersifat personal, karena lahir dari sesuatu yang pribadi sifatnya, didalamnya terkandung nilai-nilai sejarah kehidupan senimannya serta kreativitas berupa daya imajinasi yang dimiliki seorang seniman sebagai upaya visualisasi dari pikiran-pikiran atau pemahaman-pemahaman tentang kehidupan yang mempunyai hubungan tarik menarik, sehingga bersinggungan dan berbenturan.

Daya imajinasi mempunyai peran penyeimbang dengan kebebasannya memutarbalikkan sebuah pandangan ataupun pemahaman sebagai hasil dari keluasan atau relatifitas penghayatan terhadap situasi yang ada untuk lebih memahami permainan hidup. Dalam penciptaan karya seni lukis, penulis mendapat ide dari kesenangan membaca dan menonton kisah-kisah dongeng anak. Karena kisah-kisah sederhana tersebut penulis menemukan banyak pelajaran kehidupan sehingga mulai timbul inspirasi untuk mewujudkan lukisan-lukisan fantasi dimana terselip didalamnya beberapa pesan yang diharapkan bermakna baik bagi penulis itu sendiri maupun penikmat pada umumnya.

⁵ Jakob Sumardjo, *Op. Cit.*, p. 58

A. Latar Belakang Penciptaan

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak terlepas dari lingkungan sekitarnya. Kehidupan masyarakat, pertumbuhannya, perkembangannya, serta pengetahuan inilah yang membentuk karakter pribadi manusia itu dalam kehidupannya. Faktor-faktor obyektif yang diangkat dari pengalaman-pengalaman dalam lingkungan tempat seniman itu berada tidak lepas dari proses penciptaan sebuah karya seni. Lukisan adalah hasil kreatifitas seniman yang ada dalam proses penciptannya tidak terlepas dari faktor-faktor obyektif tadi. Berawal dari penulis mencoba mengungkapkan faktor-faktor obyektif tadi sebagai latar belakang pembuatan karya seni lukis.

Setiap manusia sejak kecil pasti mempunyai fantasi yang berbeda-beda. Meskipun tampaknya cenderung bersifat mengada-ada atau tidak realitas, namun bagi anak kecil fantasi tersebut mempunyai arti yang sangat penting. Daya khayal membuat mereka semakin bersemangat dan selalu bahagia. Khayalan setiap manusia tentunya berbeda satu sama lain tergantung dari karakter dan kesukaan mereka masing-masing, misalnya saja anak perempuan yang suka mengkhayalkan menjadi seorang putri raja dan peri-peri kecil yang lucu, sedangkan anak laki-laki yang lebih suka mengkhayalkan tentang kisah-kisah petualangan dan kepahlawanan seperti Superman ataupun Batman. Anak-anak kecil cenderung menyukai sesuatu yang berhubungan dengan keajaiban-keajaiban yang tidak mereka temui di dunia nyata. Mereka selalu membayangkan dunia ideal menurut pandangan mereka sendiri. Namun seiring dengan berjalannya waktu dan semakin bertambahnya usia mereka, perlahan-lahan daya khayal mereka kian menghilang

karena berbenturan dengan dunia nyata yang semakin keras dan berat. Dunia-dunia khayal yang penuh keajaiban seakan lari dari pikiran mereka.

Seperti anak-anak yang lain, sewaktu kecil penulis memang sangat menyukai kisah-kisah yang penuh fantasi atau keajaiban kisah-kisah tersebut di peroleh baik dari buku dongeng anak-anak maupun beberapa film, seperti *Cinderella*, *Snow White*, *Peter Pan* dan dongeng-dongeng klasik yang lain.

Selain menyukai ilustrasi gambarnya yang sangat indah, penulis juga menyukai kisah-kisah yang dipenuhi keajaiban. Setelah dewasa, kesenangan terhadap kisah-kisah fantasi tersebut tidak memudar. Bahkan kian lama kian bertambah. Hal tersebut dikarenakan adanya pesan-pesan moral yang sangat baik untuk perkembangan mental baik anak-anak maupun orang dewasa pada umumnya. Misalnya saja kisah Cinderella, membuat dirinya didatangi peri baik hati yang kemudian mengantarkannya bertemu dengan pangeran. Memang sebelumnya pangeran jatuh cinta pada penampilan fisik Cinderella, ketika mengetahui status mereka jauh berbeda namun pangeran tetap mencintai Cinderella apa adanya dan menikahnya.

Kisah-kisah dongeng tersebut membuat penulis menemukan sesuatu yang bermakna dalam kehidupan ini. Ketika dewasa penulis menjadi lebih percaya bahwa keajaiban bisa terjadi dimana saja, namun itu tergantung dari keimanan kita terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Maka dari itu penulis belajar mengembangkan sikap cinta kasih terhadap sesama hingga akhirnya mulai menemukan mukjizat-mukjizat dari Tuhan lewat peristiwa-peristiwa sederhana yang mungkin kurang disadari oleh orang-orang pada umumnya.

B. Rumusan Penciptaan

Setiap penciptaan suatu karya seni menghadirkan permasalahan-permasalahan yang menjadi pijakan dalam proses penciptaan. Dalam penyusunan Tugas Akhir penulis yang berjudul "Fantasi Religius Sebagai Tema Lukisan", terdapat beberapa pertanyaan penciptaan yang hendak diuraikan dan dianalisis dalam bentuk penulisan maupun karya seni. Adapun permasalahan tersebut antara lain :

1. Apa yang dimaksud dengan Fantasi?
2. Seperti apa dunia ideal yang ingin diciptakan?
3. Bagaimana cara mengekspresikan atau menciptakan suasana alam yang bernuansa fantasi?
4. Bagaimana bentuk-bentuk obyek Fantasi Religius hasil khayalan penulis yang diekspresikan melalui lukisan?

C. Tujuan dan Manfaat

Sejak awal manusia menciptakan karya seni, diawali oleh dorongan kebutuhan manusia itu sendiri, baik lahir maupun batin. Dengan berkembangnya seni, kegunaan dan manfaatnya menjadi relatif tergantung pada kepentingan masing-masing pelakunya. Untuk lebih jelasnya tujuan dan manfaat Tugas Akhir ini, maka akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Tujuan

- a. Menciptakan suatu lukisan yang diinspirasikan baik dari pengalaman pribadi ataupun beberapa referensi mengenai negeri dongeng.

- b. Menciptakan karya seni lukis beserta laporan tertulis Tugas Akhir sebagai wujud tanggung jawab pada diri sendiri, orang tua, keluarga, masyarakat dan civitas akademika.
- c. Mengungkapkan estetika tentang imajinasi atau fantasi ke dalam sebuah karya seni lukis yang dipadukan dengan pesan-pesan religius agar dapat diapresiasi oleh masyarakat umum.
- d. Sebagai proses kreatif dalam pengembangan ide dan teknik dalam pembuatan karya seni lukis sehingga tercipta kematangan dan kesempurnaan dalam karya-karya penulis.

2. Manfaat

- a. Merupakan suatu motivasi dan terapi pribadi terhadap endapan-endapan yang dirasakan akibat konflik yang dialami baik untuk penulis sendiri maupun penikmat dan pembaca pada umumnya.
- b. Menunjukkan kepada masyarakat umum bahwa fantasi bukan sekedar khayalan yang tidak berguna, melainkan bisa sebagai inspirasi dalam menjalani kehidupan yang penuh konflik. Karena di dalam karya penulis disertai dengan pesan-pesan moral sehingga lebih mendekatkan penulis ataupun penikmat kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- c. Selain memperoleh kesenangan dan eksistensi diri sendiri, terdapat keinginan membuktikan dan membaktikan dengan berkarya seni, sebagai wujud keinginan memiliki guna dan arti bagi orang lain.
- d. Pembaca atau penikmat nantinya bisa menerima, mencermati, juga sebagai bahan renungan, hiburan, koreksi serta kritik bagi penulis

sehingga memberikan makna baru tentang realitas kehidupan, maupun makna kehidupan itu sendiri.

D. Makna Judul

Dalam uraian ini dijelaskan secara rinci mengenai judul "Fantasi Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Lukisan", agar tidak terjadi salah pengertian dalam penafsiran judul tersebut maka penulis akan memberikan batasan-batasan sebagai berikut :

Fantasi

Menurut *Kamus Lengkap Bahasa Inggris-Indonesia, Indonesia-Inggris* :

"Fantasi adalah Impian, khayal."⁶

Menurut *Ensiklopedia Nasional Indonesia*

Fantasi/khayalan adalah membayangkan suatu obyek atau keadaan yang mungkin ataupun tidak mungkin ada dalam kenyataan. Fantasi dapat merupakan suatu bentuk pelarian dari stres atau kenyataan yang menyenangkan. Kemampuan berfantasi atau daya khayal yang kaya dianggap sebagai dasar pemikiran yang kreatif.⁷

Menurut Dakir

Fantasi adalah kemampuan daya jiwa untuk membentuk tanggapan-tanggapan baru dengan bantuan tanggapan yang sudah ada dan tidak perlu sesuai dengan benda-benda yang ada. Jadi fantasi ini ada dengan tidak perlu mengamati lebih dahulu. Artinya adanya tersebut tidak harus didahului oleh sesuatu rangsang tertentu, sehingga seseorang baru mereaksi untuk membuat fantasi. Berfantasi atau berkhayal adalah suatu tindakan manusia yang sangat bebas dalam alam imaginair. Kebebasan

⁶ S.Wojowasito-Tito Wasito W, *Kamus Lengkap Bahasa Inggris-Indonesia, Indonesia-Inggris* (Bandung : Hasta, 1991), p.57

⁷ Hasan Sadily, (Ed) "*Ensiklopedia Nasional Indonesia*" (Jilid V; Jakarta : PT Cipta Adi Perkasa, 1991), p.253

tersebut juga tidak disertai pertanggungjawaban. Oleh karenanya mengerjakan mengkhayal adalah perbuatan yang sangat ringan dan dapat dikerjakan oleh setiap orang. Bahkan seseorang yang mengalami kekecewaan (kegagalan) dalam kenyataannya maka satu-satunya usaha yang paling murah dan gampang ialah memuaskan niatnya dalam alam imaginair, yaitu dengan melamun (ngelamun, asal kata "kalamun"= andaikata).⁸

Dalam sebuah lukisan, fantasi /khayalan adalah unsur utama. Dari fantasi seringkali diharapkan timbul pembahasan tentang kreativitas. Dalam sebuah ulasan tentang posisi kepentingan sebuah imajinasi, Fajar Sidik mengatakan :

Jadi suatu pemandangan alam dinilai secara estetis karena mempunyai kualitas tertentu, tetapi beberapa dari kreativitasnya yang lain adalah sangat tidak memuaskan. Seniman yang bermaksud mengekspresikan nilai-nilai positif dari pengalaman tersebut akan menyeleksi kualitas-kualitas yang ia bisa kerjakan adalah meremodel pemandangan tersebut dengan jalan menggunakan imajinasi.⁹

Religius

Menurut Kamus besar Bahasa Indonesia, "Religius bersifat keagamaan, religi"¹⁰

Tema

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Tema adalah pokok pikiran, dasar cerita."¹¹

Lukisan

Menurut *Curtis International Library of Knowledge*, Lukisan lebih dari sekedar suatu kombinasi garis-garis dan warna pada permukaan dua dimensi. Ia adalah suatu cara dimana orang bisa mengkombinasikan pandangan hidup mereka, penderitaan mereka, gagasan serta kepercayaan,

⁸ Dakir, *Pengantar Psychology Umum* (Jilid I; Yogyakarta, 1976), p.62

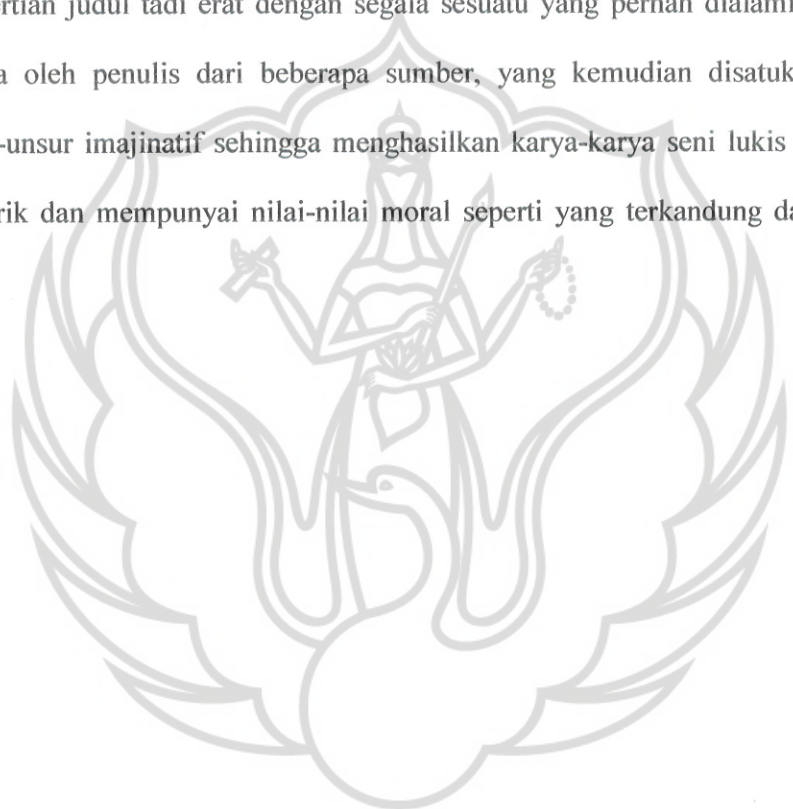
⁹ Fajar Sidik, Aming Prayitno, *Disain Elementer*, Jurusan Seni Lukis STSRI "ASRI" (Yogyakarta, 1985), p.21

¹⁰ Anton M. Moelyono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1998), p.830

¹¹ Ibid., p.1029

tapi seniman yang benar-benar kreatif menampilkan pada dunia yang lebih daripada sebuah pertanyaan dari reaksi pribadi ; lukisan adalah karya seni yang memiliki makna pada diri sendiri, sebuah kehidupan sendiri baik lukisan tersebut realistik maupun abstrak.¹²

Jadi pengertian judul *Fantasi Religius Sebagai Tema Lukisan* adalah segala macam daya pikir, impian-impian, imajinasi-imajinasi, perasaan-perasaan (emosi) serta pengalaman-pengalaman tentang keagamaan untuk menciptakan suatu karya seni berwujud lukisan. Dalam hal ini perlu dijelaskan bahwa pengertian judul tadi erat dengan segala sesuatu yang pernah dialami atau yang dibaca oleh penulis dari beberapa sumber, yang kemudian disatukan dengan unsur-unsur imajinatif sehingga menghasilkan karya-karya seni lukis yang lebih menarik dan mempunyai nilai-nilai moral seperti yang terkandung dalam Kitab Suci.



¹² Curtis International Library of Knowledge, *Art and Architectur* (London : Aldus Book Limited,1968) ,p.25