

VISUALISASI DONGENG SEBAGAI REFLEKSI KRITIK SOSIAL DALAM KARYA SENI LUKIS



PENCIPTAAN KARYA SENI

oleh:

Achmad Sofyan Asy'ari

NIM 1912994021

PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

VISUALISASI DONGENG SEBAGAI REFLEKSI KRITIK SOSIAL DALAM KARYA SENI LUKIS



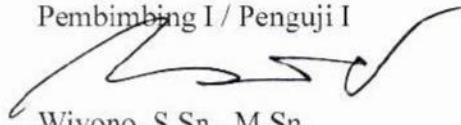
Achmad Sofyan Asy'ari
NIM 1912994021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Murni
2025

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

**VISUALISASI DONGENG SEBAGAI REFLEKSI KRITIK SOSIAL
DALAM KARYA SENI LUKIS** oleh Achmad Sofyan Asy'ari, NIM
1912994021, Program Studi S-1 Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Dan Desain,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 19
Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

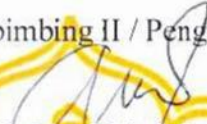
Pembimbing I / Penguji I



Wiyono, S.Sn., M.Sn.

NIP. 196701181998021001/NIDN. 0018016702

Pembimbing II / Penguji II



Andrik Musfalri, S.Sn., M.Sn.

NIP. 199111142024061001 /NIDN.0514119103

Cognate / Penguji Ahli



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

NIP. 197306212006041001/NIDN.0021067305

Koordinator Program Studi



Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A.

NIP. 197904122006042001/NIDN.0012047906

Ketua Jurusan



Satrio Harto Wicaksono, S.Sn., M.Sn.

NIP. 198606152012121002/NIDN.0415068602

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 197010191999031001/NIDN. 0019107005

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

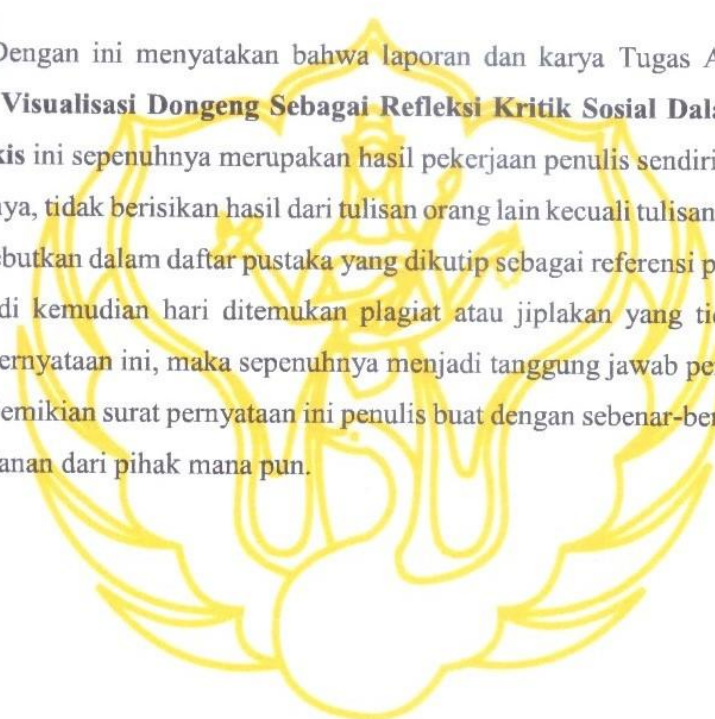
Yang bertanda tangan di bawah ini:

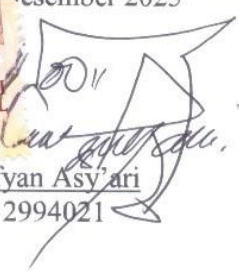
Nama : Achmad Sofyan Asy'ari
NIM : 1912994021
Jurusan : Seni Murni
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Judul Tugas Akhir : Visualisasi Dongeng Sebagai Refleksi
Persoalan Sosial Dalam Karya Seni Lukis

Dengan ini menyatakan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul **Visualisasi Dongeng Sebagai Refleksi Kritik Sosial Dalam Karya Seni Lukis** ini sepenuhnya merupakan hasil pekerjaan penulis sendiri dan benar keasliannya, tidak berisikan hasil dari tulisan orang lain kecuali tulisan dari acuan yang disebutkan dalam daftar pustaka yang dikutip sebagai referensi pendukung. Apabila di kemudian hari ditemukan plagiat atau jiplakan yang tidak sesuai dengan pernyataan ini, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa tekanan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 16 Desember 2025




Achmad Sofyan Asy'ari
NIM. 1912994021

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya Laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni yang berjudul **Visualisasi Dongeng Sebagai Refleksi Kritik Sosial Dalam Karya Seni Lukis** dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata-1 Minat Utama Seni Murni Lukis, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Laporan serta Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik tentunya berkat bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati serta dengan rasa suka cita penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia selama proses pengerjaan.
2. Kedua orang tua, Bapak Achmad Kacung dan Ibu Ningtin yang selalu memberikan do'a, semangat dan dukungan yang besar untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Bapak Wiyono, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang bersedia meluangkan waktu dan telah banyak memberikan masukan serta ilmu selama proses penulisan Tugas Akhir.
4. Bapak Andrik musfalri, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang bersedia meluangkan waktu dan telah memberi masukan serta semangat selama proses penulisan Tugas Akhir.
5. Bapak Deni Junaedi S.sn., M.A., selaku Dosen Penguji Ahli yang bersedia memberikan kritik dan masukan selama proses sidang hingga proses pengesahan Tugas Akhir. Juga selaku Dosen Wali yang mendampingi dan membimbing selama proses perkuliahan.
6. Ibu Dr. Nadiyah Tunikmah, S.Sn., M.A., selaku Koordinator Program Studi Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen pengampu Jurusan Seni Murni yang telah membantu dan memberikan ilmu selama proses perkuliahan.

9. Rektor ISI Yogyakarta, Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, beserta Pembantu Dekan I, Pembantu Dekan II dan Pembantu Dekan III, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Seluruh Civitas Akademika ISI Yogyakarta.
11. Teruntuk Lili Nitbani, yang memberikan mendukung kepada penulis memiliki semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik sampai selesai.
12. Muhammad Mahmudin, Andhika Bagas Aprilianto, selaku teman yang membantu dalam proses penuangan ide.
13. Keluarga Besar SASENITALA, yang telah menerima saya dalam lingkaran, selalu memberi semangat, serta memberikan ilmu, dan pengalaman baru.
14. Keluarga Besar NAWANATA, teman-teman mahasiswa Seni Murni angkatan 2019 dan untuk semua saudara, kerabat yang telah memberi pemantik semangat dalam berkarya.
15. Semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan tugas akhir ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Atas kehendak Tuhan Yang Maha Esa, penulis bisa menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya, meskipun masih ada kekurangan dan kelemahan di dalamnya. Oleh karena itu, kritik, saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan untuk memperbaiki kemampuan dalam penulisan menjadi lebih baik. Semoga laporan penciptaan Tugas Akhir ini bisa memberikan manfaat serta pengaruh yang baik.

Yogyakarta, 19 Desember 2025

Achmad Sofyan Asy'ari
NIM. 1912994021

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang.....	1
B.Rumusan penciptaan	5
C.Tujuan dan Manfaat	5
D.Makna Judul	6
BAB II KONSEP	9
A.Konsep Penciptaan	9
B.Konsep perwujudan.....	14
C.Konsep Penyajian	20
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	23
A.Bahan	23
B.Alat	28
C.Teknik Pengerjaan.....	32
D.Tahap Pembentukan	34
BAB IV DESKRIPSI KARYA	44
BAB V PENUTUP.....	75
DAFTAR PUSTAKA	77
WEBTOGRAFI.....	79
LAMPIRAN	80
A.Curriculum Vitae (CV).....	80
B.Display Karya	82

C.Suasana Pameran	83
D.Poster.....	84
E.Katalog.....	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ilustrasi Tokoh tokoh Poster Tony Diterlizzi Final, 2019	13
Gambar 2. 2 Beberapa foto sketsa karakter dan suasana	16
Gambar 2. 3 Karya Brett L. Helquist, cover "Enemy at green Knowe", 1964	18
Gambar 2. 4 Karya Peter de Sève, poster Spectrum Annual Competition "Grand Central", 2009.....	19
Gambar 2. 5 Foto display pigura di dinding	21
Gambar 2. 6 Foto karya kertas dengan display hanger	22

Gambar 3. 1 kertas Old Mill	23
Gambar 3. 2 Cat gouache water base.....	24
Gambar 3. 3 Pastel.....	25
Gambar 3. 4 Lakban Kertas	25
Gambar 3. 5 Varnish Spray Glossy.....	26
Gambar 3. 6 Paspato pigura.....	26
Gambar 3. 7 Figura	27
Gambar 3. 8 Pensil Warna Faber Castell	28
Gambar 3. 9 Jenis Kuas Lukis	28
Gambar 3. 10 Palet Cat Air.....	29
Gambar 3. 11 Tissue	30
Gambar 3. 12 Pisau cutter Kenko	30
Gambar 3. 13 Penggaris besi	31
Gambar 3. 14 Papan multiplek 18mm	32
Gambar 3. 15 Foto kondisi depan kamar setelah dibersihkan	34
Gambar 3. 16 Foto mengamati berita melalui media sosial.....	35
Gambar 3. 17 Foto diskusi Anggota SASENITALA, 2025.....	36
Gambar 3. 18 Foto Proses pembuatan sketsa.....	37
Gambar 3. 19 Foto Pewarnaan dari objek background (ombak laut)	38
Gambar 3. 20 Foto Proses pewarnaan objek ke dua (monster).....	39
Gambar 3. 21 Foto Proses pewarnaan objek ketiga (kapal).....	40
Gambar 3. 22 Foto Proses pewarnaan objek keempat (pendetailan objek pada kertas)	41
Gambar 3. 23 Foto Proses finishing dengan menyemprotkan varnish	42
Gambar 3. 24 Foto pemasangan karya pada pigura	43

Foto Karya

Gambar 4. 1 “Menteri dan Lampu Ajaib”	45
Gambar 4. 2 “Serigala Berkepala Dua”	47
Gambar 4. 3 “Si Buta Bertapa”	49
Gambar 4. 4 “Deadline Sepatu Cinderella”	51
Gambar 4. 5 “Kesetaraan R&B”	53

Gambar 4. 6 “Flying Dutchman yang Dikutuk”	55
Gambar 4. 7 “Dikejar Setan”	57
Gambar 4. 8 “Sampek Engtay”	59
Gambar 4. 9 “ Dualisme Jekyll and Hyde”	61
Gambar 4. 10 “Ketakutan Dracula”	63
Gambar 4. 11 “ Berita Kebodohan raja”	65
Gambar 4. 12 “Kutukan pelangi”	67
Gambar 4. 13 “Antara Merah dan Putih”	69
Gambar 4. 14 “ Kematian Bawang Putih”	71
Gambar 4. 15 “Buto Ijo is P.K.”	73



ABSTRAK

Tugas Akhir ini mengkaji proses penciptaan karya seni lukis dua dimensi yang berangkat dari rekonstruksi dongeng sebagai medium refleksi kritik sosial. Latar belakang penciptaan didasarkan pada pengalaman personal penulis dalam mengamati fenomena sosial di lingkungan urban, akademis, pertemanan, dan komunitas, yang memunculkan dinamika relasi sosial, keterasingan individu, serta tekanan sosial modern. Dongeng dipilih sebagai sumber narasi karena memiliki struktur simbolik dan nilai moral yang bersifat universal serta relevan untuk dimaknai ulang sesuai konteks zaman. Perwujudan karya dilakukan melalui seni lukis di atas media kertas dengan penggunaan cat gouache dan watercolor, menerapkan gaya visual ilustratif semi-kartunis, dekoratif, dan surealis. Teknik yang digunakan meliputi blocking, wet on wet, glazing, dan arsir untuk membangun suasana naratif dan simbolik. Penyajian karya dirancang melalui dua sistem display, yaitu karya kertas dipigura pada dinding dan karya kertas yang ditampilkan menggunakan hanger, guna menciptakan pengalaman visual dan konseptual yang berbeda bagi penonton. Penulis menghasilkan sebanyak 15 karya seni lukis dari judul *Visualisasi Dongeng Sebagai Refleksi Kritik Sosial Dalam Karya Seni Lukis* guna merefleksikan serta mengkritisi realitas sosial kontemporer.

Kata kunci: dongeng, kritik sosial, seni lukis, visualisasi, rekonstruksi narasi

ABSTRACT

*This final project examines the process of creating two-dimensional paintings based on the reconstruction of fairy tales as a medium for social criticism. The background for the creation of these works is based on the author's personal experiences in observing social phenomena in urban, academic, friendship, and community environments, which give rise to dynamic social relationships, individual alienation, and modern social pressures. Fairy tales were chosen as the narrative source because they have a symbolic structure and moral values that are universal and relevant to be reinterpreted according to the context of the times. The work was realized through painting on paper using gouache and watercolor paints, applying a semi-cartoonish, decorative, and surrealistic illustrative visual style. The techniques used include blocking, wet on wet, glazing, and shading to build a narrative and symbolic atmosphere. The presentation of the work is designed through two display systems, namely paper works framed on the wall and paper works displayed using hangers, in order to create a different visual and conceptual experience for the audience. The author produced 15 works of painting entitled *Visualization of Fairy Tales as a Reflection of Social Criticism in Paintings* to reflect and criticize contemporary social reality.*

Keywords: *fairy tales, social criticism, painting, visualization, narrative reconstruction*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni merupakan media yang digunakan untuk mengekspresikan kreativitas, imajinasi, dan perasaan setiap individu. Melalui seni, seniman dapat menyampaikan pesan, ide, dan emosi mereka kepada orang lain. Ketertarikan penulis terhadap isu sosial di sekitar, memberikan ide dalam proses penciptaan karya tugas akhir. Proses kreatif yang diolah pada tugas akhir ini, berupa karya seni rupa dua dimensi melalui proses kreatif dan interpretasi dari pengalaman individu. Kehidupan individu dan sosial adalah faktor yang mempengaruhi pola pikir, perilaku, dan cara pandang tentang suatu hal. Akibatnya, membuat setiap orang mempunyai beragam karakter yang kemudian membentuk banyaknya perspektif, mengenai suatu peristiwa atau fenomena sosial yang terjadi.

Hubungan antara fenomena sosial dalam seni rupa sangat erat, dan saling mempengaruhi. Seni rupa dapat berfungsi sebagai respon, penyalur perubahan terhadap realita sosial yang terjadi di masyarakat. Seni rupa merekam serta memvisualisasikan peristiwa, kondisi yang ada dalam masyarakat menjadi sumber inspirasi dan alat komunikasi. Karya seni dapat menjadi jembatan penghubung yang efektif untuk memantik interaksi dan diskusi di tengah masyarakat, tentang berbagai tema yang sensitif atau penting dengan tujuan yang sama. Sejak kecil sampai menginjak kedewasaan ini, banyak hal baru yang dilihat, diamati, bahkan sampai tidak diketahui. Mengamati fenomena sosial di lingkungan sekitar dapat melalui kegiatan setiap harinya yang melibatkan interaksi perasaan, hubungan emosi antar individu maupun kelompok. Sebagaimana yang dikatakan Yusof (1996: 16), kejadian sosial dapat dijelaskan sebagai kajian mengenai masyarakat dan tingkah laku manusia. Shadily (1984: 2) mendefinisikan fenomena sosial sebagai kenyataan masyarakat yang mencakup ikatan-ikatan adat, kebiasaan, kepercayaan, tingkah laku, serta kesenian baik itu seni pertunjukan maupun seni rupa yang meliputi segala aspek kehidupan (Safitri, 2023). Dalam hal ini penulis menyimpulkan bahwa Seni Rupa dapat menjadi media yang

efektif untuk memperkenalkan kebudayaan, sejarah, dan tradisi kepada masyarakat, dengan keberagaman kesenian yang ada. Seni rupa juga dapat berfungsi sebagai media edukasi tentang nilai filosofis yang terkandung dalam masyarakat, memungkinkan bagi senimannya untuk mengekspresikan emosi dan pemikiran mereka secara subjektif. Setiap karya seni adalah hasil dari cerminan dan pandangan pribadi seniman, yang memberikan makna mendalam pada setiap karya yang dihasilkan. Interpretasi terhadap karya seni rupa bisa beragam tergantung pada perspektif individu dari berbagai sudut pandang.

Dalam proses ini, penulis menempatkan diri sebagai mediator antara narasi dongeng dan realitas zaman sekarang. Karya yang dihasilkan merupakan bentuk refleksi personal yang dipengaruhi oleh latar belakang sosial, pengalaman, dan sudut pandang penulis sebagai seniman. Rekonstruksi dongeng menjadi strategi artistik untuk menyampaikan gagasan secara simbolik, sekaligus mengajak penonton melihat kembali cerita lama melalui perspektif yang lebih relevan dengan kehidupan saat ini. Dongeng juga dapat berfungsi sebagai media kritik sosial secara halus atau sebagai prediksi masyarakat di waktu mendatang. Dikaitkan dalam ranah modern, dongeng memiliki sifat yang tidak terikat aturan, dongeng menjadi karangan manusia untuk memberikan pengingat dan nilai moral kepada yang mendengarkannya. Dongeng berkembang sesuai zamannya, serta seringkali tidak memiliki batasan, sering kali dongeng bersifat inovatif, dan mencerminkan budaya terkini, dengan fokus pada konsep dan ide yang kuat dibalik apa yang terkandung dalam cerita itu sendiri. Sehingga dalam pemahaman Seni Rupa, dongeng juga bisa dimaknai ulang untuk menyampaikan isu sosial yang sekarang terjadi dan merefleksikan kembali cerita-cerita lama melalui media visual, menggunakan unsur fantasi dan simbolisme sebagai eksplorasi cerita baru dalam sebuah karya. Dalam Tugas akhir ini, pemilihan gagasan dalam penciptaan karya mengacu pada realitas kehidupan sosial, terutama dalam lingkup akademis, pertemanan, komunitas, dan tekanan sosial dari lingkungan. Hal itu secara perlahan menciptakan suatu keterasingan sebagian individu, termasuk penulis yang masih berproses sepenuhnya dalam lingkungan baru. Keadaan tersebut juga menciptakan

jarak emosional yang semakin melebar, dengan interaksi yang dulunya terasa alami, kini menjadi penuh pertimbangan dan berjarak.

Awal dari ketertarikan penulis untuk mengamati pola kehidupan urban, dilatarbelakangi oleh rasa penasaran yang semakin kompleks di lingkungan teman seumuran. Banyak hal baru di sekitar yang muncul baik itu tentang keliaran berfikir atau cara pandang seseorang dalam menyikapi suatu masalah dari realita sosial yang diamati. Hubungan sosial yang tampak di permukaan justru sebagai penyamaran karakter yang lebih dalam, situasi yang perlahan membentuk cara pandang penulis terhadap lingkungan dan manusianya. Pengalaman inilah yang kemudian mendorong untuk mengamati lebih jauh pola hubungan individu dalam kehidupan urban, menjadikannya sebagai ide eksplorasi visual dalam karya seni. Dalam penciptaan "Visualisasi Dongeng Sebagai Ruang Refleksi Kritik Sosial" adalah bagaimana cara merekonstruksi cerita atau menggambarkan kembali dongeng menjadi visual karya dengan mengadaptasi dari cerita aslinya supaya lebih relevan untuk disambungkan dengan zaman sekarang. Proses ini dapat melibatkan penambahan tema modern seperti lingkungan sosial, serta mengubah pada alur cerita atau karakter.

Dongeng dapat menginterpretasikan secara pemaknaan, menggali pelajaran yang ada didalamnya. Oleh karena itu, diperlukan proses rekonstruksi cerita dongeng agar pesan yang terkandung di dalamnya tetap relevan dan mampu beresonansi dengan persoalan sosial. Salah satu pendekatan yang efektif adalah dengan mengadaptasi dongeng menjadi karya visual yang kontekstual, reflektif, dan kritis terhadap kondisi zaman sekarang. Dongeng pada dasarnya memiliki struktur naratif yang kuat seperti tokoh, konflik, latar, dan pesan moral. Elemen-elemen ini menjadi pondasi penting dalam penciptaan karya visual. Namun, tidak berarti menyalin cerita secara literal. Penulis juga membaca dongeng sebagai teks terbuka yang memungkinkan interpretasi ulang, dekonstruksi makna, dan peng gayaan simbol sesuai dengan realitas sosial masa kini. Dalam konteks ini, dongeng berfungsi sebagai kerangka narasi, sementara visual menjadi medium untuk menegosiasikan makna baru. Tahap awal rekonstruksi dimulai dengan membaca dongeng secara kritis untuk menemukan celah interpretasi yang dapat dikaitkan dengan isu sosial. Setelah memahami inti dongeng, langkah

selanjutnya penulis menentukan isu sosial yang relevan dengan konteks zaman sekarang, misalnya pemilihan isu menjadi jembatan antara narasi lama dan realitas baru.

Rekonstruksi visual digunakan dengan mentransformasi karakter dan latar tanpa menghilangkan esensi cerita seperti perubahan setting dari dunia fantasi ke lingkungan urban, Pengubahan kostum dan atribut tokoh agar mencerminkan zaman sekarang, serta distorsi visual sebagai simbol konflik batin atau tekanan sosial. Pendekatan ini memungkinkan penonton mengenali akar dongeng, sekaligus merasakan kedekatannya dengan realitas sehari-hari. Penulis menggunakan metafora visual untuk menggantikan dialog atau narasi verbal, dengan menghadirkan simbol yang mewakili ketakutan, harapan, atau ketidakadilan sosial antara realitas dan fantasi untuk menciptakan ruang reflektif. Hasil rekonstruksi dongeng ke dalam karya visual berfungsi sebagai medium refleksi sosial.

Dalam eksplorasi visual, menggunakan gaya ilustrasi sebagai kecocokan dalam dongeng maupun cerita bergambar itu sangat diperlukan untuk memberikan kesan unik dari objek yang dibuat, disesuaikan dengan keterkaitan cerita dan kejadian yang dialami. Mengambil secuil ingatan yang dituangkan dalam karya untuk dijadikan bahan refleksi bagi diri sendiri dan orang yang melihatnya. Cerita yang digambarkan memiliki peran subjektif dan emosional dengan apa yang terjadi di masa sekarang, menjadikannya sebuah representasi akan keadaan sosial dan sebagai sumber inspirasi yang mencerminkan gaya hidup. Penggabungan isu sosial dan dongeng yang diperbarui narasinya, menjadi pola interaksi antar manusia yang kini tengah terjadi. Penonton tidak hanya diajak menikmati karya, tetapi juga merenungkan keterkaitan antara cerita masa lalu dan persoalan hari ini. Visual menjadi ruang dialog antara tradisi dan modernitas, antara mitos dan realitas. Karya semacam ini juga memperluas fungsi dongeng, dari sekadar hiburan atau pengajaran moral anak-anak, menjadi media kritik sosial dan ekspresi artistik yang relevan bagi masyarakat dewasa. Memperlihatkan cerita lama yang diangkat kembali, dapat membantu seseorang merenungkan perubahan dan perkembangan dirinya dari waktu ke waktu.

B. Rumusan penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan, terdapat beberapa rumusan penciptaan yang menjadi poin pokok dalam proses penciptaan yaitu;

1. Jenis dongeng apa saja yang sesuai dalam pembuatan karya dengan mengkaitkan cerita masa lalu dan persoalan kejadian sosial.
2. Bagaimana memvisualisasi dongeng yang dibuat ke dalam bentuk karya seni lukis dengan metode, gaya, teknik, dan media yang tepat.
3. Bagaimana cara penyajian karya yang dapat membangun pengalaman visual dan konseptual yang berbeda bagi penonton.

C. Tujuan dan Manfaat

Karya seni yang terwujud merupakan proses yang dialami selama dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, maka terbentuklah;

1. Tujuan:
 - a. Menganalisis jenis-jenis dongeng, yang mampu mengaitkan narasi masa lalu dengan persoalan sosial masa kini, sehingga memiliki nilai reflektif dan kontekstual dalam penciptaan karya seni.
 - b. Menerapkan visualisasi dongeng ke dalam karya seni lukis melalui pemilihan metode penciptaan yang tepat, guna menghasilkan karya yang merepresentasikan makna naratif dan simbolik dari dongeng yang diangkat.
 - c. Mengkaji dan menentukan bentuk penyajian karya seni lukis yang dapat membangun pengalaman visual dan konseptual yang berbeda, juga sebagai medium komunikasi gagasan dan pengalaman estetik yang mendalam.
2. Manfaat:
 - a. Memberikan gambaran kepada masyarakat umum tentang pewacanaan dongeng sebagai bentuk kritik sosial dalam karya seni rupa.
 - b. Menjadi media ekspresi bagi mahasiswa ditingkat institusi pada aspek terkait konsep yang tidak biasa, sebagai bentuk kreatifitas dalam penyajian karya

- c. Menjadi bahan instropeksi diri dan semangat bagi penulis dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan konseptual dalam penciptaan karya.

D. Makna Judul

Judul dari Tugas Akhir ini adalah *Visualisasi Dongeng Sebagai Refleksi Kritik Sosial Dalam Karya Seni Lukis* supaya bisa memberikan kejelasan makna dari judul, dan tidak menimbulkan kesalahan dalam menafsirkannya, maka penulis memberikan penjelasan pada setiap kata yang ditulis:

1. Visualisasi

Visualisasi adalah pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar atau tulisan. Kata visualisasi didefinisikan sebagai rekayasa dalam pembuatan gambar, diagram atau animasi untuk penampilan suatu informasi. Secara umum, visualisasi dalam bentuk gambar baik yang bersifat abstrak maupun nyata, telah dikenal sejak awal dari peradaban manusia. Contoh dari hal ini meliputi lukisan dinding gua hasil dari manusia purba. Ilustrasi adalah hasil dari visualisasi suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk (Mahardika, 2009).

2. Dongeng

Dongeng adalah cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, meskipun kenyataannya banyak dongeng yang melukiskan kebenaran, mengandung pelajaran moral, atau sindiran.

Dongeng tidak hanya berkisah tentang manusia, namun bisa kisah tentang binatang, tanaman, dan sebagainya. Pada dasarnya semua yang ada di sekitar kita dapat diangkat menjadi dongeng. Menarik tidaknya dongeng tergantung dari kreativitas pendongeng. Beberapa ahli menggolongkan jenis dongeng menjadi beberapa kelompok. Salah satunya penggolongan jenis dongeng oleh Anti Aarne dan Stith Thompson (1994:86) yang membagi jenis dongeng ke dalam empat

golongan besar, yaitu: dongeng binatang, dongeng biasa, lelucon dan anekdot dan dongeng berumus (Rukiyah, 2018).

3. Sebagai

Memberikan pengertian fungsi sesuatu yang memiliki perbandingan atau kesamaan.

4. Refleksi

Kata refleksi berasal dari bahasa Latin yang berarti “to bend or to turn back”. Dalam konteks pendidikan refleksi diartikan sebagai suatu proses berpikir kembali sehingga dapat diinterpretasikan atau dianalisis (Sandars, 2009). Orang mengatakan refleksi merupakan melihat kembali ke belakang. Tetapi dalam pendidikan refleksi dimaknai dengan berpikir melalui pemahaman dan pembelajaran (Lisiswanti, 2013).

5. Kritik

Menurut Walzer (2002:3), kritik sosial merupakan suatu aktifitas sosial yang berusia sama dengan masyarakat itu sendiri. Kritik sosial sebagai sosial sebagai suatu tindakan atau aktifitas sosial adalah kegiatan membandingkan serta mengamati secara teliti dan melihat perkembangan secara cermat tentang baik atau buruknya kualitas suatu masyarakat yang dapat dilakukan oleh siapapun. Kritik sosial adalah suatu aktifitas yang berhubungan dengan penilaian (judging), perbandingan (comparing), dan pengungkapan (Revealing) mengenai kondisi sosial suatu masyarakat yang terkait dengan nilai-nilai yang dianut (Qusairi, 2017).

6. Sosial

Sosial ialah interaksi yang didapatkan dari antar individu maupun kelompok, serta pemberian makna sesuatu pembentukan simbol. Blumer menyatakan ada tiga hal yang mengenai pemaknaan sosial:

- a. Manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna-makna yang ada pada sesuatu berharga bagi mereka.
- b. Makna sosial berasal dari interaksi seseorang dengan orang lain.
- c. Makna sosial disempurnakan pada saat proses interaksi berlangsung, hal ini menumbuhkan banyak pertanyaan, dugaan, kesamaan saat bersosial (Sumaya, 2017).

7. Dalam

Kata penghubung, menyatakan bahasa atau konteks tertentu yang digunakan.

8. Karya

Karya adalah bentuk ekspresi visual yang diciptakan melalui proses artistic sebagai perwujudan ide, emosi, atau nilai-nilai tertentu (Mike Susanto, 2012).

9. Seni Lukis

Seni lukis merupakan salah satu cabang seni rupa berbentuk 2 dimensi yang diwujudkan dalam bidang seperti kanvas, papan, kertas, dan lainnya. Karya dari seni lukis ini disebut dengan lukisan. Sedangkan orang yang membuat karya seni lukis disebut sebagai pelukis. Seni lukis merupakan salah satu cabang dari seni rupa yang tercipta dari hasil imajinasi seniman yang diekspresikan melalui media garis, warna, tekstur, gelap terang, bidang dan bentuk. Seni lukis menjadi bentuk ekspresi manusia yang dituangkan dalam kanvas atau bidang 2 dimensi lainnya.

Arti seni lukis menurut Soedarso merupakan sebuah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya, pengalaman batin tersebut disajikan secara indah sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Soedarso juga berpendapat bahwa lukis merupakan cabang dari seni rupa yang cara pengungkapannya diwujudkan melalui karya dua dimensional dimana unsur-unsur pokok dalam karya dua dimensional ialah garis dan warna. (Zakky, 2019)

Dari uraian yang sudah disampaikan di atas, dapat disimpulkan bahwa makna judul *Visualisasi Dongeng Sebagai Refleksi Kritik Sosial Dalam Seni Lukis* adalah representasi visual atas kejadian sosial yang terjadi di setiap harinya. Tema ini dipilih untuk merefleksikan pengalaman pribadi penulis sebagai pengamat dalam bersosial terhadap lingkungan. Gagasan tersebut dipresentasikan secara global melalui dongeng yaitu merekonstruksi penceritaan dan menginterpretasikan secara pemaknaan dengan visual dan teknik karya dua dimensi.