

**KORELASI MIE DENGAN OBJEK LAIN
DALAM UNGKAPAN PARODI**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh :

Fanti Sulistyaningih

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

2010

KORELASI MIE DENGAN OBJEK LAIN DALAM UNGKAPAN PARODI



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh :

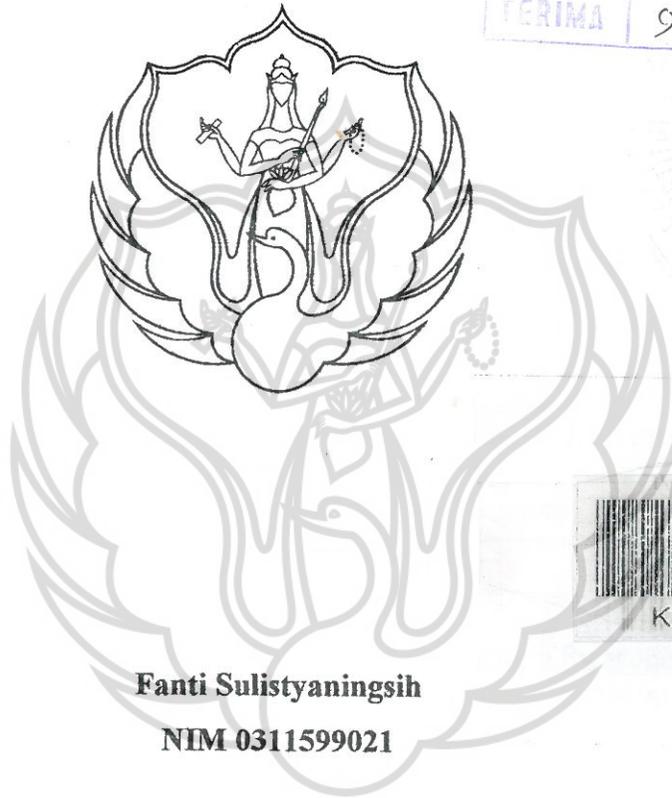
Fanti Sulistyaningsih

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

2010

KORELASI MIE DENGAN OBJEK LAIN DALAM UNGKAPAN PARODI

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3373/H/S/2010
KLAS	
TERIMA	9-8-2010



Fanti Sulistyaningsih
NIM 0311599021

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
2010

Laporan Tugas Akhir Karya Seni berjudul :
KORELASI MIE DENGAN OBJEK LAIN DALAM UNGKAPAN PARODI.
diajukan oleh Fanti Sulistyaningsih, NIM 03115990211, Program Studi Seni Rupa
Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 29
Juni 2010 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Subroto, M. Hum.
NIP 194603231971081001

Pembimbing II / Anggota



Drs. Sudarisman.
NIP 194806261975031002

Cognate/Anggota



Drs. Ign. Hening Swasono Ph, M. Sn.
NIP 195812291987031002

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan
Seni Murni/Ketua/Anggota



Dra. Nunung Nurdjanti, M. Hum.
NIP 194906131974122001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. M. Agus Burhan, M. Hum.
NIP 196004081986011001

PERSEMBAHAN



*Tugas akhir ini kupersembahkan untuk
Ayah dan Ibuku tercinta,
serta adik-adikku yang tersayang.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala hal yang telah Ia berikan hingga menjadikan terwujudnya Tugas Akhir Karya Seni Lukis ini. Pencapaian penulisan Tugas Akhir berikut merupakan bagian dari tujuan penulis selama proses studi dan diajukan untuk memenuhi syarat gelar sarjana dalam bidang Seni Lukis di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Laporan penciptaan Tugas Akhir ini berisi tentang proses kreatif penulis yang menetengahkan sejumlah karya lukisan, pewujudan karya didasarkan pada struktur konsep yang terdapat dalam sistem kurikulum yang diterapkan di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya-karya yang dihasilkan merupakan karya-karya konseptual yang menaati sejumlah aturan akademik. Sebagai manusia yang memiliki keterbatasan, tidak menutup kemungkinan terjadi kekurangan maupun kelebihan dalam berbagai hal terkait dengan proses ini.

Keterlibatan dari semua pihak merupakan sumber dukungan serta bantuan yang tak ternilai dan tak dapat dilupakan. Untuk itu penulis menguhaturkan ucapan terimakasih kepada :

1. Drs. Subroto, M. Hum. selaku Pembimbing I.
2. Drs. Sudarisman selaku Pembimbing II.
3. Dra. Nunung Nurdjanti, M. Hum. sebagai Ketua Jurusan Seni Murni dan Ketua Program Studi Seni Rupa Murni.
4. Mikke Susanto, SSn. selaku Dosen Wali yang telah banyak membantu kelancaran studi selama ini.

5. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum. sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Segenap dosen Seni Murni, atas limpahan ilmu yang diberikan.
7. Prof. Drs. Soeprpto Soedjono, M.F.A, Ph.D. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh staf dan karyawan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Baswara Indrajati atas kesediannya untuk selalu membantu dan mendampingi.
10. Aa Nurjaman atas bantuan dan dukungannya.
11. Teman-teman seperjuangan angkatan 2003.
12. Dedy Maryadi yang selalu meluangkan waktu untuk membantu dalam keadaan apapun.
13. Komunitas “MEOK” (Agus, Suci, Purwanto, Khusna, Ipang, dsb).
14. Desrat atas sarannya.
15. Teman-teman “PASEBAN” (Penjol, Manyul, Atok, dsb) atas keterlibatan dan hiburannya yang memotivasi.
16. “Janis Joplin” sebagai pengantar pencapaian inspirasi ide karya.
17. Teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, semoga penulisan laporan ini dapat berguna bagi pembaca dan perkembangan seni lukis di masyarakat. Penulis juga berharap adanya masukan atau saran yang bersifat membangun dan dapat menuntun kearah yang lebih baik.

DAFTAR ISI

Halaman Judul ke-1	i
Halaman Judul ke-2	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Persembahan	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	5
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Makna Judul	7
BAB II. KONSEP	9
A. Konsep Penciptaan	9
B. Konsep Pewujudan	13
C. Konsep Penyajian	17
BAB III. PROSES PERWUJUDAN	18
A. Bahan, Alat dan Teknik	18
B. Tahap pewujudan	25
BAB IV. TINJUAN/DISKRIPSI KARYA	29
BAB V. PENUTUP	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	64

DAFTAR GAMBAR

A. Daftar gambar ilustrasi, model dan karya acuan.

Gb 1. Mie instan	15
Gb 2. Sarang burung	16
Gb 3. Foto karya acuan	16
Gb 4. Foto bahan 1	20
Gb 5. Foto bahan 2	20
Gb 6. Foto alat 1	23
Gb 7. Foto alat 2	24
Gb 8. Tahap mendesain karya	26
Gb 9. Tahap pembuatan sketsa objek yang akan dilukis berdasar desain, menggunakan pensil warna	27
Gb 10. Proses melukis menggunakan media cat akrilik diatas kanvas	27
Gb 11. Proses Finising	28

B. Daftar foto karya Tugas Akhir.

Gb 12. TA 01. <i>Joy</i> , 2008	30
Gb 13. TA 02. <i>Rolly Lady</i> , 2008	31
Gb 14. TA 03. <i>Hair Style</i> , 2008	33
Gb 15. TA 04. <i>New Olympia</i> , 2008	34
Gb 16. TA 05. <i>Nina Bobok</i> , 2010	35
Gb 17. TA 06. <i>Mie Ayam</i> , 2010	37
Gb 18. TA 07. <i>Brand</i> , 2010	38

Gb 19. TA 08. <i>Ekstravaganza</i> , 2010	41
Gb 20. TA 09. <i>Bahaya Makan Mie</i> , 2010	43
Gb 21. TA 10. <i>Planet Instan</i> , 2010.....	45
Gb 22. TA 11. <i>Teks</i> , 2010	46
Gb 23. TA 12. <i>Top Mega</i> , 2010.....	48
Gb 24. TA 13. <i>Hujan Buatan</i> , 2010.....	49
Gb 25. TA 14. <i>Permainan Lama</i> , 2010.....	51
Gb 26. TA 15. <i>Pohon Fantasi</i> , 2010.....	52
Gb 27. TA 16. <i>Saatnya Memakai Pelindung</i> , 2010.....	54
Gb 28. TA 17. <i>Sumbre Daya Pangan</i> , 2010	55
Gb 29. TA 18. <i>Global Paradox</i> , 2010	56
Gb 30. TA 19. <i>Transisi</i> , 2010.....	58
Gb 31. TA 20. <i>Harmony</i> , 2010.....	60



DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto Diri dan Biodata.....	64
B. Foto Aktivitas Pameran.....	65
C. Foto Poster Pameran.....	66
D. Katalogus.....	67



BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Penciptaan

Konsep ini merupakan penjabaran dari gagasan yang tentu saja didasarkan pada latar belakang yang telah melahirkan gagasan tersebut. Latar belakang terbentuknya gagasan penciptaan ini penting untuk diutarakan, mengingat dari sinilah lahirnya gagasan awal penciptaan, yang kemudian dirumuskan menjadi konsep untuk selanjutnya diwujudkan menjadi karya seni rupa berbentuk lukisan.

Karya-karya lukisan dalam Tugas Akhir ini mengetengahkan objek utama mie yang dikorelaskan dengan objek-objek lainnya seperti manusia, hewan dan benda-benda yang sering dijumpai dalam aktivitas sehari-hari. Objek mie sebagai ide dalam penciptaan karya-karya lukisan ini berawal dari pengalaman penulis pada saat melakukan eksperimen visual ketika membuat garis. Teknik, media dan peralatan yang penulis gunakan dalam eksperimen tersebut, antara lain dengan media cat, lem kayu, air, garam, pensil, arang, minyak dan tinta, dengan menggunakan tehnik coret, gores, kerok, plotot (menuangkan langsung dari tube cat) serta melalui percampuran dari berbagai tehnik tersebut. Alat-alat yang digunakan juga variatif seperti lidi, kuas, palet, tube dengan berbagai ukuran. Eksperimen ini pada awalnya bertujuan untuk menambah pengalaman visual tentang garis. Definisi garis antara lain diutarakan oleh Feldman, yang

menyebutkan bahwa garis adalah alur (goresan) yang dibuat oleh suatu alat yang runcing: sebuah pena, krayon, pensil atau tongkat.¹

Pada saat melakukan eksperimen membuat garis menggunakan teknik plotot dengan media cat berwarna kuning dengan ukuran tube medium, dan diaplikasikan secara berulang-ulang pada kanvas. Hal tersebut secara tidak diduga memunculkan suatu sensasi dari garis yang dihasilkan. Sensasi yang penulis dapatkan antara lain munculnya gagasan-gagasan yang mengantarkan memori penulis pada sebuah objek yaitu mie, yang bentuknya sesuai dengan sifat-sifat garis. Mengenai sifat-sifat garis lebih tegas Feldman mengungkapkan:

Garis terdiri dari garis lurus dan garis lengkung, yang masing-masing memiliki sifat khusus sebagai lambang. Garis lurus melambangkan kejantanan, kekuatan, kekasaran, keberanian, atau sebagai lambang laki-laki, sedangkan garis lengkung melambangkan kelembutan, keluwesan, ritme, atau lambang kewanitaan.²

Mie bukanlah objek yang secara kebetulan ada dalam memori penulis. Keadaan lingkungan menjadikan penulis tidak asing dengan mie. Keterkaitan penulis dengan lingkungan tempat diproduksinya makanan yang menggunakan bahan mie, menjadikan salah satu faktor terpenting dalam proses penciptaan karya. Hal tersebut diungkapkan pula oleh Soedarso Sp:

“Suatu hasil seni selalu merefleksikan diri seniman penciptanya, juga merefleksikan lingkungannya (bahkan diri seniman itu pun terkena pengaruh lingkungan pula). Lingkungan itu bisa berwujud alam sekitar maupun masyarakat sekitar.³

¹ Edmund Burke Feldman, *Art as Image and Idea* (New Jersey Pentice-Hall, Inc. Englewood Cliff, 1967), (Pent. Sp. Gustami), *Seni sebagai Imaji dan Ide* (Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1991), p. 23.

² *Ibid*, p. 173.

³ Soedarso Sp. *Tinjauan Seni, Suatu Apresiasi Pengantar* (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1987), p. 56.

Keterkaitan penulis dengan lingkungan antara lain pengalaman di masa kecil yang tersimpan dalam memori hingga kini. Pengalaman itu bila diingat selalu dimulai dari halaman sebuah rumah tempat dimana penulis tinggal bersama keluarga. Halaman rumah tersebut cukup luas yang disewa oleh sebuah rumah makan yang menyediakan aneka jenis masakan dengan bahan baku mie. Setiap hari penulis dapat melihat, mencium aroma masakan sekaligus menikmati hidangan mie yang disediakan di rumah makan tersebut. Kesimpulan penulis saat itu bahwa mie adalah makanan untuk semua orang. Pengalaman tersebut terus bersambungan hingga kini yaitu semakin banyak orang yang mengkonsumsi mie khususnya jenis mie instan. Makanan jenis ini selain murah dan praktis, juga aneka variasi rasa mampu dihadirkan melalui publikasi berbagai merk mie instan.

Kondisi ini lama-kelamaan justru bukan menjadikan penulis makin gemar dengan mie, akan tetapi sebaliknya kondisi ini menjadikan penulis bosan untuk menikmati jenis makanan yang menggunakan bahan baku mie. Sikap bosan ini menjadi *stimulans*, yaitu sesuatu yang menjadi cambuk bagi peningkatan prestasi atau semangat kerja; pendorong; penggiat; perangsang.),⁴ yang kemudian mengantarkan memori penulis pada obyek mie yang berawal dari sensasi garis yang muncul ketika penulis melakukan eksperimen. Eksperimen penulis mengacu pada pengalaman-pengalaman estetis. Pengalaman tentang sesuatu biasa disebut objek, karena itu tanpa objek, tidak ada pengalaman apapun.

⁴ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), p. 859.

Dengan demikian pengalaman estetis selalu bermula dari objek⁵. Pengalaman tentang kebosanan penulis terhadap mie inilah yang mampu menempatkan objek ini di salah satu ruang dalam memori penulis.

Berawal dari obyek mie kemudian terdapat sesuatu yang mengganjal di pikiran penulis mengenai hal-hal yang berhubungan dengan mie khususnya mie instan, antara lain tentang budaya makan mie instan yang menggeser budaya makan nasi khususnya di Indonesia. Masyarakat Indonesia yang sudah lama dikenal sebagai masyarakat agraris berangsur-angsur berganti pola hidup menjadi masyarakat yang mengkonsumsi produk industri. Masyarakat yang begitu cepat menjalani pola hidup instan yang serba praktis, hanya dengan alasan hemat waktu orang-orang berlomba-lomba untuk menciptakan pola hidup baru, yang dulunya manual, kini serba elektronik. Orang-orang yang penulis kenali umumnya lebih memilih membeli makanan instan dibanding dengan membeli bahan mentah dan mengolahnya sendiri. Kasus tentang pola hidup ini menimbulkan gagasan untuk menjadikan objek mie sebagai simbol tentang kehidupan masyarakat masa kini.

Terkait dengan ide atau gagasan yang akan dituangkan ke dalam karya lukisan, dasar pemikiran di atas kemudian mempengaruhi penulis untuk lebih menggali tentang keterkaitan (korelasi) antara mie dengan objek lainnya, baik yang dijumpai secara langsung maupun tidak langsung sesuai dengan analogi penulis.

⁵ Albert Camus, at. al, *Seni, Politik, Pemberontakan* (Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya, 1998), p. xvi.

Mengacu pada uraian tersebut maka pada penciptaan karya Tugas Akhir, penulis hendak menjadikan objek mie sebagai elemen visual dalam penciptaan lukisan.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan pada latar belakang penciptaan karya lukisan dalam Tugas Akhir Karya Seni maka rumusan penciptaan didasarkan pada beberapa hal antara lain:

1. Pengalaman dan permasalahan apa, sehingga mie bisa dijadikan metafor/parodi terhadap kehidupan masa kini sebagai konsep dasar dalam penciptaan lukisan karya Tugas Akhir ini?
2. Benda apa saja yang dikorelasikan dengan mie sebagai metafor/parodi yang kemudian diungkapkan melalui karya-karya lukisan?
3. Bagaimana bentuk visualisasi karya lukisan yang berlatar belakang berbagai permasalahan tersebut?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dalam penciptaan karya dan penyusunan laporan tugas akhir ini bertolak dari rumusan masalah yang muncul antara lain:

- a. Penciptaan karya Tugas Akhir sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dengan menciptakan sejumlah karya lukisan yang dirangkum dalam suatu tema Korelasi Mie Dengan Objek Lain dalam Ungkapan Parodi.

- b. Penulis belajar secara terarah dalam mengungkapkan kegelisahan ataupun emosional sehingga mampu melahirkan karya-karya lukisan yang mengungkapkan parodi kehidupan.
- c. Mendeskripsikan hasil karya lukisan dalam bentuk laporan yang menjelaskan tentang permasalahan-permasalahan yang terungkap dalam bentuk karya lukisan.
- d. Merupakan uji kelayakan dan pertanggungjawaban dari semua ilmu yang penulis dapatkan selama menimba pendidikan khususnya pendidikan seni.

2. Manfaat

Penciptaan karya ini diharap dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Hasil karya Tugas Akhir Karya Seni yang bertema “Korelasi Mie dengan Objek Lain dalam Ungkapan Parodi”, setidaknya memberikan sumbangan pemikiran yang dapat membantu pada proses kajian ilmiah mengenai fenomena masyarakat dan seni lebih lanjut khususnya di lingkungan Fakultas Seni Rupa Intitut Seni Indonesia Yogyakarta.
- b. Bagi mahasiswa seni, aktivitas seni budaya merupakan salah satu implementasi dari misi pribadi guna memperoleh pemahaman dan motivasi, bahwa gagasan dan konsep yang diwujudkan menjadi bentuk karya seni yang disertai dengan pendeskripsian latar belakang penciptaan, proses penciptaan dan deskripsi karya akan berdampak positif dalam kehidupan yang berkaitan dengan fenomena sosial/bermasyarakat.

D. Makna Judul

Judul karya Tugas Akhir ini adalah “Korelasi Mie dengan Objek Lain dalam Ungkapan Parodi”. Beberapa istilah yang membentuk kalimat judul tersebut didefinisikan sebagai berikut:

Istilah korelasi diartikan sebagai hubungan timbal balik atau sebab akibat.⁶ Kata mie dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, tertulis dengan kata mi diartikan sebagai bahan makanan dari tepung terigu, bentuknya seperti tali, biasanya dimasak dengan cara digoreng atau direbus, diberi daging, udang, sayuran, bumbu, dan sebagainya.⁷

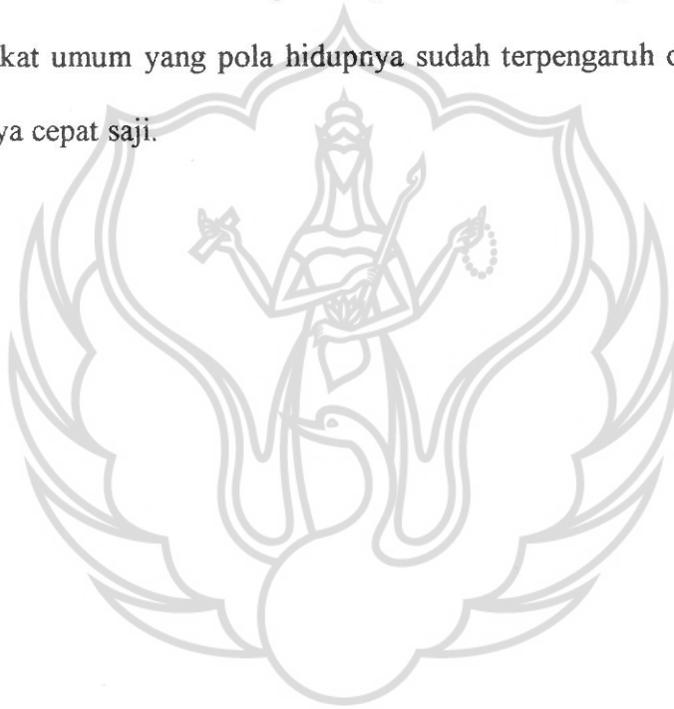
Mie dalam penciptaan karya ini digunakan sebagai simbol tentang dunia kekinian yang serba mudah dan terjangkau yang lambat laun menjadi pola hidup baru yang menggantikan pola hidup lama dalam masyarakat kita. Pola hidup tersebut sebagai akibat kemajuan teknologi terutama telekomunikasi yang menjadikan jarak antar manusia semakin hilang. Hal ini telah merubah kebiasaan masyarakat dari agraris, sederhana, tekun, sabar menjadi masyarakat yang serba cepat, sibuk, glamour dan banyak lagi perubahan sifat yang berhubungan dengan perubahan tersebut. Perubahan ini membangkitkan kesadaran penulis untuk menganalisis kemudian mengkritisnya melalui karya yang mengungkapkan objek mie sebagai parodi perilaku masyarakat dewasa ini.

Fenomena tentang mie instan telah melahirkan gagasan bagi penulis untuk mengungkapkan parodi yang mengungkapkan objek mie instan sebagai

⁶ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Op. Cit.*, p. 461.

⁷ *Ibid.*, p. 581.

fenomena masyarakat dewasa ini. Istilah parodi diartikan sebagai peniruan terhadap gaya atau ungkapan khas seniman sehingga tampak humanistik dan terkadang absurd. Peniruan ini bersifat ironi dan kritis bahkan bermuatan politik dan ideologis. Parodi sering mengambil keuntungan dari bentuk, gaya atau karya yang menjadi sarannya (kelemahan, kekurangan, keseriusan bahkan kemashurannya) dan merupakan suatu bentuk wacana yang selalu memperalat wacana pihak lain.⁸ Parodi dalam wujud karya ini adalah berupa sindiran atas perilaku masyarakat umum yang pola hidupnya sudah terpengaruh oleh budaya instan, atau budaya cepat saji.



⁸Mikke Susanto, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa* (Yogyakarta: Kanisius, 2002). p. 83.