

**REPRESENTASI VISUAL ATAS NOVEL
ANIMAL FARM DAN NEGERI BAHAGIA
DALAM LUKISAN**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Feri Pradigdo

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

2012

**REPRESENTASI VISUAL ATAS NOVEL
ANIMAL FARM DAN NEGERI BAHAGIA
DALAM LUKISAN**



NO. SURAT	3911/H/S/2012
TGL. SURAT	28-7-2012
DI	Su

PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Feri Pradigdo



**MINAT UTAMA SENI LUKIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012**

**REPRESENTASI VISUAL ATAS NOVEL
ANIMAL FARM DAN *NEGERI BAHAGIA*
DALAM LUKISAN**



Feri Pradigdo
Nim: 0511729021

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

2012

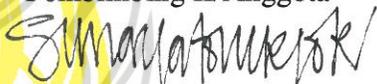
Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

REPRESENTASI VISUAL ATAS NOVEL ANIMAL FARM DAN NEGERI BAHAGIA DALAM LUKISAN sebagai tema besar yang dipilih untuk pembuatan karya Tugas Akhir diajukan oleh Feri Pradigdo, NIM 0511729021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 27 Juni 2012 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

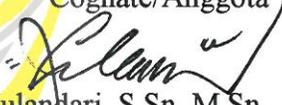
Pembimbing I/Anggota


Dra. Nunung Nurjanti, M.Hum
 NIP: 19590802 198803 2 002

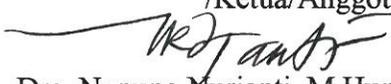
Pembimbing II/Anggota


Y. S. Nurjoko, S.Sn, M.Si
 NIP: 19772303 200604 1 002

Cognate/Anggota


Wiwik Sri Wulandari, S.Sn, M.Sn
 NIP: 19760510 200112 2 001

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


Dra. Nunung Nurjanti, M.Hum
 NIP: 19590802 198803 2 002

Dekan Fakultas Seni Rupa
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta,


Dr. Suastiwi, M.Des
 NIP: 19590802 198803 2 001



Karya serta penulisan laporan ini aku persembahkan untuk keluargaku terutama kedua orangtuaku ibu dan bapakku yang sangat aku sayangi, tanpa adanya doa serta jerih payah mereka aku yakin tugas seperti ini tak akan pernah selesai.....

Feri Pradigdo

KATA PENGANTAR

Dengan segala puji dan syukur kehadiran Allah Swt akhirnya penulisan tugas akhir ini dapat juga terselesaikan. Penulisan tugas akhir ini merupakan laporan panjang yang dibuat atas konsepsi penulis untuk syarat menyelesaikan studi S-1 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan dan pembuatan karya kali ini banyak sekali terdapat kekurangan dalam beberapa hal, maka untuk itu penulis meminta segala bentuk bimbingan kepada beberapa dosen yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan pekerjaan ini, dan juga berdasarkan atas hal tersebut tentunya keterlibatan semua pihak berupa dukungan serta doa yang tak akan pernah penulis lupakan. Untuk itu penulis mengucapkan rasa terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing I serta Ketua Jurusan Seni Murni yang telah membimbing penulis dalam banyak hal salah satunya penulisan laporan tugas akhir ini, dimana penulis mendapatkan banyak pengalaman serta pelajaran yang cukup berharga.
2. Y.S.Nurjoko, S.Sn., M.Si. selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu serta mengajarkan penulis dalam berbagai hal, diantaranya berbagi cerita tentang karya maupun penulisan laporan tugas akhir ini.
3. Drs. Wardoyo Sugianto selaku Dosen Pembimbing yang sebelumnya telah banyak membantu penulis serta memberi banyak pengaruh dan semangat untuk selalu terus bereksplorasi terhadap berbagai kemungkinan yang ada.
4. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn. selaku Cognate yang telah memberikan banyak pengarahan kepada penulis pada kritikan karya dan sistematika penulisan laporan agar kedua hal tersebut dapat menjadi lebih baik lagi.

5. Setyo Priyo Nugroho, S.Sn. selaku dosen wali yang telah memberikan dukungan terhadap anak didiknya.
6. Amir Hamzah, S.Sn. M.A. yang telah membantu penulis lewat fasilitas serta bahan yang penulis butuhkan untuk pembuatan tugas akhir ini.
7. Seluruh staf Dosen Seni Murni yang telah memberikan banyak pelajaran kepada penulis semenjak masa kuliah, juga para staf karyawan perpustakaan ISI Yogyakarta yang kemarin telah banyak membantu penulis untuk mencari beberapa data yang diperlukan penulis.
8. Terima kasih penulis teramat sangat kepada kedua orang tua Bapak dan Ibu yang sangat penulis sayangi dan cintai. Karena berkat nasehat serta jerih payah mereka selama ini, dengan dukungan serta kasih sayangnya penulis mendapatkan pelajaran yang teramat sangat berharga dimana pengalaman tersebut tak akan mampu penulis membalasnya dan akan selalu penulis ingat sampai kapan pun dan dimanapun sampai akhir usia sekalipun.
9. Kakakku Mas Rudi Prakoso dan Mas Sugeng Prabowo serta semua keluargaku Lek Sri, Mba Nia, Mba Indah, Mas Agung, Mba Mamah yang aku banggakan atas dukungannya kepada penulis sehingga dapat juga terselesaikannya tugas akhir ini, serta para keponakanku yang lucu-lucu Mamas, Sadam, Nyonya, Tarangga, Farhan dan Salsa, Jihan.
10. Eca yang sudah 2 tahun lebih memberikan kesabarannya menunggu lama dengan senyuman, kehangatan, serta kasih sayang kepada penulis sehingga semangat tersebut memberikan pengaruh terhadap penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

11. Teman-teman satu angkatan GARIS 2005 dan seluruh teman-teman di Seni Murni.
12. Teman-teman Bang Ipo yang telah membantu penulis dalam pengerjaan laporan penulisan, Mas Winarso Taufiq, Mas Eko Bambang Wisnu, David Army Putra, Mas Sigit Bapak serta keluarga dan Mas Indra terimakasih obrolan serta sarannya, Sunardi dan Gery untuk pinjaman bukunya, Bejo Interstudi, Wahid, Doger, Alam, Rahman, Hendra Bhakti, dan semua teman-teman yang penulis lupa sebutkan satu-persatu terima kasih banyak.
13. Teman-teman Drawing Lover Project Sunardi, Ajar, Ical, Mas Ris, Rato, Ragil, Aulia, Tari, Adit dan yang lainnya...
14. *My MP3 Player such like The Beatles, Bangku Taman, dan Efek Rumah Kaca, Sore, LAIN, Rumah Sakit and many more...*

Demikian ucapan terima kasih ini penulis ucapkan atas bantuan berbagai pihak dalam melakukan pekerjaan tugas ini, dimana semangat serta pelajaran berharga banyak sekali penulis dapatkan. Jika ada beberapa pihak yang lupa penulis sebutkan dalam penulisan ini, penulis meminta maaf sebesar-besarnya.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Persembahan	iii
Kata Pengantar & Ucapan Terima Kasih	iv
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	ix
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	10
C. Tujuan dan Manfaat	11
D. Makna Judul	13
BAB II. KONSEP	16
A. Konsep Penciptaan	16
B. Konsep Bentuk/Wujud	22
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN	37
A. Bahan	37
B. Alat	39
C. Teknik	43
D. Tahapan Pembentukan	44
E. Foto Proses Berkarya	48
BAB IV. DESKRIPSI KARYA/TINJAUAN KARYA	53
BAB V. PENUTUP	92

DAFTAR PUSTAKA	95
----------------------	----

LAMPIRAN

A. Data Diri dan Foto	97
B. Poster dan Katalog	100
C. Dokumentasi Display Karya	101
D. Dokumentasi Pameran	104



DAFTAR GAMBAR

A. Gambar Acuan

Gb.01. Cover Buku George Orwell <i>1984</i> oleh Agung Kurniawan	9
Gb.02. Ugo Untoro, <i>Raut</i> , 1994	29
Gb.03. Agung Kurniawan, <i>My Brother's Portrait</i> (<i>The Golden Boy of Family Series</i>), 2011, Pastel and Conte on Paper	30
Gb.04. Eko Nugroho, <i>Global Identities 2</i> , 2011 Ink and Ecoline on Hahnemule Bambo Paper	32
Gb.05. Thomas Ott, <i>Illustrations & Promotion</i> , 1986 – 2009	33
Gb.06. James Jean, <i>Danse Macabre</i> , 1999 Ink & Oil on Mounted Paper	34
Gb.07. David Foldvari, (<i>Unknown</i>)	35
Gb.08. Ralph Steadman, <i>Artist On Holiday</i> , Ink & Watercolour on Paper	36

B. Foto Proses Pembuatan Karya

Gb.09. Novel <i>Animal Farm</i> karangan George Orwell & Negeri Bahagia karangan Dominique Lapierre	49
Gb.10. Sketsa Kasar	49
Gb.11. Persiapan Bahan	50
Gb.12. Sketsa Dipindahkan ke Kertas Utama	50
Gb.13. Proses Pewarnaan	51
Gb.14. Proses Pengarsiran/Penegasan	51
Gb.15. Proses Penyempurnaan	52
Gb.16. Proses Akhir/Finishing	52

C. Karya Tugas Akhir

Gb.17. <i>Human like Animal #1</i> , 2012 Mix Media di Kertas, 50 x 50 cm	54
Gb.18. <i>Human like Animal #2</i> , 2012 Mix Media di Kertas, 50 x 50 cm	56
Gb.19. Peraturan Adalah Teror dan dibuat untuk Kepentingan Golongan, 2012 Mix Media di Kertas, 50 x 50 cm	57
Gb.20. Perbedaan di bawah Bendera (#1 <i>The Other Side</i>), 2012 Mix Media di Kertas, 50 x 50 cm	60
Gb.21. Perbedaan di bawah Bendera (#2 <i>One Most Favorite Problems</i>), 2012 Mix Media di Kertas, 50 x 50 cm	62
Gb.22. Perbedaan di bawah Bendera (#3 Merah dan Abu-abu), 2012 Mix Media di Kertas, 50 x 50 cm	63
Gb.23. Seri Diktator (#1 Napoleon adalah <i>Adolf Hitler</i>), 2012 Mix Media di Kertas, 50 x 50 cm	64
Gb.24. Seri Diktator (#2 Napoleon adalah <i>George W Bush</i>), 2012 Mix Media di Kertas, 50 x 50 cm	66
Gb.25. Seri Diktator (#3 Napoleon adalah <i>Joseph Stalin</i>), 2012 Mix Media di Kertas, 50 x 50 cm	67
Gb.26. Seri Diktator (#4 Napoleon adalah <i>Moamar Khadafi</i>), 2012 Mix Media di Kertas, 50 x 50 cm	68
Gb.27. Seri Diktator (#5 Napoleon adalah <i>Soeharto</i>), 2012 Mix Media di Kertas, 50 x 50 cm	69
Gb.28. Televisi adalah <i>Squeller</i> , 2012 Mix Media di Kertas, 50 x 50 cm	70

BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang

Berkesenian adalah salah satu cara ataupun hal seseorang melakukan sesuatu untuk membuat semuanya menjadi indah, bagus dan mudah dikenang, ini adalah nilai dari sebuah karya seni. Namun keindahan sebuah karya seni juga didasarkan kepada pengalaman mengapresiasi karya seni itu sendiri, yang pada akhirnya membuat nilai karya seni menjadi sangat subjektif. Nilai keindahan yang terdapat di dalam karya seni itu adalah sebuah nilai diluar karya seni itu sendiri, seperti ungkapan Jakob Sumardjo dalam bukunya *Filsafat Seni*: “Apa yang disebut indah, baik, adil, sederhana, dan bahagia itu adalah nilai. Karena apa yang seseorang menyebutnya indah belum tentu indah bagi orang lain”.¹

Sebuah karya seni sudah tentu mencerminkan apa yang dialami atau dipikirkan oleh sang pembuatnya, dalam hal ini adalah ‘seniman’. Pada awal proses berkarya setiap seniman tentu merupakan sebuah awal dari proses ‘pencarian’. Dimana pencarian estetis tersebut secara bentuk dan konsep merupakan sebuah pekerjaan yang selalu harus terus menerus dilakukan, hal tersebut demi prinsip perkembangan seniman atas proses berkeseniannya.

¹ Jakob Sumardjo, *Filsafat Seni* (Bandung: Penerbit ITB, 2000), p. 45

Namun tentunya pada tahapan tersebut seorang seniman diharapkan tidak langsung menemukan bentuk yang tepat untuk menuangkan gagasannya, karena hal tersebut justru akan dapat membunuh kreativitasnya sendiri. Seperti beberapa bait lirik lagu yang penulis kutip berikut ini dimana pada lagu tersebut menegaskan tentang ikhwal dari apa yang selama ini sering dipahami sebagai sebuah ‘pencarian’:

Hidup bagai Ballerina...gerak maju berirama
 Detaknya dimana-mana seperti udara
 Hidup bagai Ballerina...
 Menghimpun energi, mengambil posisi,
 Menjejakan kaki, meniti temali
 Merendah meninggi rasakan api, konsentrasi
 Biar tubuhmu berkelana, lalui kegelisahan
 Mencari keseimbangan, mengisi ketiadaan
 Di kepala dan didada.²

Sepenggal bait lagu di atas bagi penulis mencerminkan kejujuran, kejujuran tentang menjalani hidup, kejujuran tentang sesuatu hal yang dimengerti, serta kejujuran tentang apapun yang terjadi di dunia ini. “Mencari posisi di sana” pada lirik lagu di atas bagi penulis adalah seperti sebuah sikap dimana seseorang sudah seharusnya mengetahui bagaimana harus bersikap, menjawab tahu jika memang tahu dan menjawab tidak tahu jika dia memang tidak tahu, kemudian barulah menjejakkan kaki apabila sudah yakin dengan apa yang ingin dilakukan.

² Efek Rumah Kaca, *Lagu: Ballerina Album: Kamar Gelap*, (Jakarta: Aksara Records, 2008)

Kemudian yang paling terpenting adalah bagaimana lagu tersebut sudah menjelaskan secara sadar bagaimana seorang manusia sangat mencintai sesuatu dengan apa yang selama ini disebut sebagai sebuah 'proses'.

Setiap individu dalam proses pencariannya mempunyai kesukaan masing-masing dalam berbagai hal, biasanya kesukaan tersebut yang membentuk kepribadian dalam diri setiap individu tersebut. Sebagai contoh sederhana di dalam kultur anak muda sendiri biasanya ada istilah yang dikenal dengan 'attitude', istilah tersebut dalam Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai sikap atau pendirian. Sikap ini terbentuk dari berbagai hal yang melatar-belakanginya dimana salah satunya 'kesukaan' itu sendiri, sehingga implikasinya adalah 'kesukaan' akan membentuk seseorang yang nantinya akan terlihat dalam karya ataupun kehidupannya. Begitu pula halnya dengan tema yang ingin penulis angkat pada tugas akhir ini adalah sesuatu hal yang penulis mengerti, sukai dan sesuatu yang dekat dengan keberadaan penulis.

Pengalaman menyenangkan ini dimulai ketika penulis duduk di bangku sekolah menengah pertama pada tahun 2001 silam, dimana pada masa tersebut penulis mulai berkenalan untuk pertama kalinya dengan buku novel misteri yang bernama *Goosebump* karangan R.L Stine yang terbit pertama kali pada tahun 1992. Novel ini terbit dengan banyak edisi dan judul yang berbeda-beda serta merupakan novel misteri yang cukup populer pada tahun 90-an hingga awal tahun 2000-an.

Biasanya novel misteri tersebut disewakan dalam satu 'rental' bersama dengan komik-komik Jepang dan Cina yang juga populer pada masa itu seperti *Kungfu Boy*, *Dragon Ball*, dan *Pendekar Rajawali*. Kemudian betapa beruntungnya pula karena tak jauh dari sekolah tempat penulis menuntut ilmu terdapat 'rental' penyewaan buku-buku populer tersebut dimana hal ini yang kemudian membuat penulis menjadi lebih akrab dengan buku-buku cerita tersebut. Sebagian orang terkadang menganggap novel misteri ini hanyalah rekaan atau fiksi bahkan novel misteri yang pasaran, namun bagi penulis terlepas dari hal tersebut novel itu justru memberikan kesenangan tersendiri karena ilustrasi cover bukunya yang dikemas dengan sangat menarik. Dimana ilustrasi cover buku tersebut selalu dikemas dengan warna-warna yang mencolok serta dihadirkannya figur-figur hantu atau monster yang cukup menyeramkan bagi penulis terutama pada saat itu.

Kesenangan membaca beberapa novel itu kemudian terus berlanjut ketika penulis memutuskan untuk kuliah serta tinggal di Jogja. Bagi sebagian orang kota Jogja merupakan 'surganya' buku, dimana setiap tahun bisa 5 hingga 10 kali di kota ini setiap tahunnya diadakan pameran buku dalam skala besar. Kesenangan membaca novel tersebut kemudian juga menjadikan nilai lebih tatkala penulis memutuskan untuk mengambil studi di jurusan seni khususnya seni lukis, dimana kesukaan membaca novel yang tadinya sekedar hanya sebentar aktifitas yang menghasilkan 'kesenangan',

kemudian berubah menjadi aktifitas yang tumbuh sebagai stimulan awal untuk memunculkan ide-ide kreatif ataupun mendorong hasrat penulis berkarya dari rekaan cerita yang ada di dalamnya.

Berkarya sendiri pada hakekatnya lebih merupakan membuat sesuatu tanpa dibuat-buat, jujur dan apa adanya sesuai dengan pengalaman serta kemampuan mengetahui akan sesuatu hal, dimana dalam pengertian tersebut yang dimaksudkan adalah sikap (*attitude*) yang akan diekspresikan dalam karya. Adrian Hill dalam bukunya *Bagaimana Menggambar* terjemahan dari *How to Draw* mengungkapkan:

“Pada hakekatnya menggambar itu adalah pengungkapan seseorang secara mental dan visuil dari apa yang dialaminya dalam bentuk garis-garis dan warna. Jadi menggambar tak lain adalah melukiskan apa yang terpikir ... dahulu, saya kira menggambar itu lebih dianggap sebagai sekedar suatu teknik untuk menimbulkan kesan terlihatnya benda-benda tiga dimensi pada sehelai kertas yang dua dimensi. Akan tetapi sesungguhnya menggambar itu adalah jauh lebih daripada itu”.³

Membuat karya atau berkarya sendiri yang dalam pengertian Adrian Hill “menggambar” pada intinya bukan sekedar memindahkan sebuah objek yang ada di depan mata dalam sebuah media gambar, namun menggambar adalah ungkapan jiwa yang didapat dari sebuah proses entah itu pemikiran ataupun pengamatan.

³ Adrian Hill, *Bagaimana Menggambar terjemahan How to Draw oleh Chusaeri* (Bandung: Penerbit Angkasa, 1987), Pp. 7-8

S Sudjojono juga pernah mengatakan bahwa “lukisan adalah jiwa ketok,” ini berarti apa yang digambar adalah sesuatu hal yang terlihat sesuai dengan realitas atau kenyataan sebenarnya kemudian terekam melalui panca indera dan mengendap atau mendapatkan suatu proses psikologis di dalam jiwa. Karena seniman adalah sosok yang memiliki hati nurani yang lebih peka terhadap lingkungan sekitar maka sudah sepantasnya seorang seniman menampilkan karya yang jujur sesuai dengan apa yang dirasakannya. Semboyan atau jargon ini sebagai bagian dari penentangan Sudjojono atas karya seni yang berkembang pada saat itu, karya seni yang hanya ‘mengeksploitasi keindahan alam Indonesia saja’, karya seni tersebut dinamakan *Mooi Indie*. Mikke Susanto dalam bukunya *Diksi Rupa* menjelaskan *Mooi Indie* sebagai berikut:

“Nama ini diberikan pada karya-karya yang bernafaskan dan bertemanan Indonesia dari mahzab “*Indisce Schilders*” atau pelukis belanda dari tahun 1920-1938...mereka terdiri dari dua kelompok pelukis Indonesia yang relatif kecil dan pelukis berbangsa eropa yang tinggal di Indonesia...Motif utama yang ditampilkan berkisar antara pemandangan alam, alam benda, binatang dan potret manusia. Mereka melukiskan ketentraman, ketenangan, bersih dan enak dipandang...”⁴

Atas perlawanannya terhadap seni yang dianggap *Mooi Indie* tersebut Sudjojono menuliskan banyak sekali pandangan kritiknya di dalam media massa saat itu, karena selain seorang pelukis Sudjojono adalah seorang pemikir, pengkritik dan ahli bicara dalam kelompok-kelompok yang didirikannya seperti *PERSAGI*, *SIM* dan lain sebagainya.

⁴ Mikke Susanto, *Diksi Rupa* (Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2002), p. 49

Bagi dirinya pemandangan alam yang ada dalam lukisan *Mooi Indie* tersebut hanyalah bagian dari “reklame pariwisata”,⁵ untuk itu ia lebih tertarik melukiskan manusia Indonesia dengan kesehariannya daripada melukiskan alam Indonesia. Menurutnya hal tersebut dikarenakan di sanalah nampak yang menurutnya perwujudan khas Indonesia di masa itu. Secara singkat pandangan Sudjojono atas bagaimana seharusnya seorang seniman itu berkarya ialah bagaimana “membalikkan proses melukis dari menyalin apa yang nampak di luar, menjadi menampakkan apa yang tersembunyi di dalam”,⁶ dan berikut adalah uraian sedikit pandangannya tentang bagaimana seharusnya melukis itu:

”Umpamanya seorang pelukis ingin melukis seekor burung, pelukis tadi harus melihat burung tadi dengan perantaraan matanya. Dari mata itu jiwanya mendapat cap burung tadi, yang lalu mengadakan suatu proses psikologis di dalam. Sesudah proses ini terjadi, barulah dia melukis dengan perantara tangannya. Jalannya jadi demikian: burung-mata-jiwa; jiwa-tangan-gambar burung”.⁷

Pandangan tersebut kemudian memberikan kesimpulan bahwa berkarya sebenarnya adalah melihat apa yang dilihat secara nyata, kemudian tergambarkan dengan jujur sebagai sebuah proses panggilan jiwa atas apa yang dialami.

⁵ Sanento Yuliman, *Dua Seni Rupa* (Jakarta: Penerbit Yayasan Kalam, 2001), p. 63

⁶ *Ibid.*, p. 63

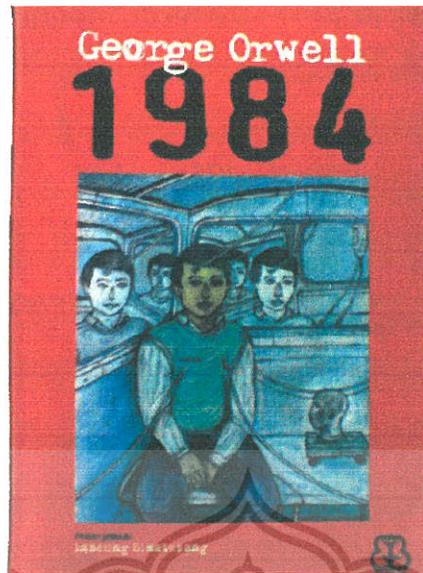
⁷ *Seni Lukis Indonesia Tidak Ada, Pameran Lukisan Koleksi Dewan Kesenian Jakarta dan Pusat Kesenian Jakarta TIM*, Taman Ismail Marzuki, Jakarta 22 Maret - 3 April 2007), p. 28

Ide pada penciptaan tugas akhir ini sebenarnya juga berawal dari ‘melihat’, lebih spesifiknya melihat sebuah karya ilustrasi seorang seniman Agung Kurniawan pada sebuah sampul buku karangan George Orwell yang berjudul *1984* diterbitkan pada tahun 2003. Dimana dalam buku tersebut disebutkan bahwa ilustrasi yang dibuat adalah sebagai bagian dari tafsir perupa atas novel. Bagi penulis ini menarik karena tafsir perupa atas novel tersebut tentunya berkaitan dengan apa yang dialami oleh perupa atas kejadian yang sama pada novel, Agung Kurniawan memberikan uraian pengantarnya sebagai berikut:

“Dalam buku yang menakjubkan itu tokoh Bung Besar adalah kunci utamanya. Bung Besar dimana-mana. Saya tiba-tiba teringat pula era Orde Baru, teringat pula era Stalin, dan anehnya tiba-tiba menemukannya di era ini. Ketika era fasisme resmi (maksudnya: dilakukan Negara) jelas terlihat bagaimana Bung Besar itu muncul di hadapan kita melalui Surat Kelakuan Baik, Pak Rt, Kepala Sekolah, Bapak dan Ibu guru di kelas, dan bahkan bapak atau ibu kita di rumah. *Fiction became reality*”.⁸

Representasi yang dijelaskan oleh Agung Kurniawan tersebut sangatlah menarik, karena ilustrasi yang dibuat menurut ‘tafsiran perupa’ adalah ilustrasi yang dibuat perupa melalui rekaan atas teks. Singkatnya seperti membayangkan apa yang diceritakan pada novel juga terjadi di kehidupan nyata, dimana hal tersebut tentu mengunggah imajinasi perupa atas novel.

⁸ George Orwell, *1984* (Yogyakarta: Penerbit Bentang, 2003), p. x



Gb.01. George Orwell, *1984*, 2003
Oleh Agung Kurniawan
Penerbit Benteng Budaya

Berangkat dari proses itulah kemudian muncul semangat yang sama dalam diri penulis, bahwa cerita-cerita novel yang pernah penulis baca tersebut sangat mempengaruhi dan menginspirasi penulis dalam mencipta karya seni. Secara khusus dalam penciptaan karya tugas akhir seni lukis ini penulis menggaris bawahi judul “Representasi Visual atas Novel *Animal Farm* dan *Negeri Bahagia* dalam Lukisan”.

B. Rumusan Penciptaan

Proses berkesenian adalah sesuatu hal yang dilakukan oleh banyak orang dan karya seni lahir dalam diri pribadi untuk senantiasa mengekspresikan sebuah ide serta gagasan seorang seniman. Gagasan itu mendapat pengaruhnya dari luar berdasarkan pengalaman yang dibentuk oleh pikiran serta diaplikasikan menjadi sebuah karya seni dengan bentuknya yang bermacam-macam. Jakob Sumardjo dalam bukunya *Filsafat Seni* berpendapat:

“Disebut demikian karena memang dalam prosesnya seniman bersinggungan dengan kenyataan objektif di luar dirinya atau kenyataan di dalam dirinya sendiri. Persinggungan ini menimbulkan respon atau tanggapan (meskipun tidak semua kenyataan menimbulkan respons pada seniman). Tanggapan ini dimiliki oleh seniman dan diungkapkan, direpresentasikan keluar dirinya. Maka, lahirlah karya seni”.⁹

Rumusan penciptaan disini adalah suatu rangkaian panjang yang berkembang dari dunia luar ke dalam diri penulis. Dalam tahap awal proses penciptaan karya penulis mengamati teks yang sudah penulis baca dari cerita novel yang dipilih, dan kemudian berlanjut pada timbulnya minat serta keinginan untuk mencipta karya yang terinspirasi dari novel tersebut. Pemilihan tersebut dilakukan atas dasar adanya kesamaan kejadian yang terjadi antara cerita pada novel dengan pengalaman penulis, untuk itu maka secara singkat dan jelas semuanya dapat dirumuskan sebagai berikut:

⁹ Jakob Sumardjo, *Op.Cit.*, p.45

1. Makna pada cerita novel *Animal Farm* karangan George Orwell dan *Negeri Bahagia* karangan Dominique Lapierre.
2. Bagaimanakah bentuk representasi visual yang bersumber ide cerita novel *Animal Farm* dan *Negeri Bahagia* menurut penulis.

C. Tujuan dan Manfaat

Perkembangan kesenian untuk saat ini sudah semakin maju, perkembangan tersebut menyebabkan tema yang mendasari kelahiran karya seni juga berkembang. Tema yang diangkat tidak lagi melukiskan alam visual yang ditangkap oleh panca indera mata saja tetapi juga hal-hal yang bersifat ideal, dengan karyanya seorang seniman bisa berkomunikasi dan menyampaikan pesan-pesan tertentu kepada orang lain.

Meskipun cerita novel yang penulis ambil adalah cerita tentang fiksi namun kejadian yang nampak pada cerita juga terjadi di sekitar penulis, tentunya dengan melihat novel dari “sisi lain” atau kaca mata persepektif penulis. Oleh sebab itu, maksud dan tujuan mengangkat cerita novel sebagai ide penciptaan adalah:

1. Menciptakan karya tulis yang bersumber pada novel *Animal Farm* karangan George Orwell dan *Negeri Bahagia* karangan Dominique Lapierre dimana suatu waktu sumber ini dapat menjadi dokumentasi dan rekam jejak untuk acuan penulisan generasi selanjutnya dengan ide penciptaan yang sama.
2. Membentuk imajinasi dan pola pikir baru yang didapat dari membaca novel, karena apa yang diceritakan dalam sebuah novel bukanlah hanya sebuah cerita, melainkan selalu ada hikmah serta pelajaran yang dapat dipetik dari dalamnya.
3. Mengembangkan imajinasi pribadi melalui pemahaman novel yang kemudian diekspresikan dalam karya.
4. Sebagai latihan membentuk pola pikir terstruktur yang diperoleh dari sistematika penulisan laporan, dan berkarya sebagai dokumentasi pribadi.

D. Makna Judul

Mengenai judul agar tidak terjadi salah penafsiran maka perlu dikemukakan batasan pengertian tentang kata-kata yang dipergunakan dalam judul secara definitif, selanjutnya pemenggalan judul secara terpisah tersebut meliputi:

Representasi

Jakob Sumardjo dalam bukunya Filsafat Seni mengatakan representasi adalah karya seni yang lahir karena adanya seniman yang menghadirkan karya tersebut. Disebut demikian karena memang dalam prosesnya seniman bersinggungan dengan kenyataan objektif di luar dirinya atau kenyataan yang ada dalam dirinya.¹⁰ Pengertian tersebut merujuk kepada pemahaman imajinasi penulis atas isi cerita dari novel yang dipilih sebagai gagasan penciptaan.

Visual

Kata visual bermula dari bahasa Latin *visualis* dan diterjemahkan kedalam Bahasa Inggris visual yang dapat dideskripsikan sebagai imaji yang terlihat oleh mata.¹¹

¹⁰ *Ibid.*, p. 45

¹¹ www.oxforddictionaries.com/definition/visual (diakses pada tanggal 26 Maret 2012, jam 20:26 WIB)

Sedangkan pada kamus Besar Bahasa Indonesia kata visual diartikan dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata) berdasarkan penglihatan.¹²

Cerita

Pada kamus besar Bahasa Indonesia berartikan tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dsb).¹³

Novel

Pada kamus besar Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai karangan prosa yang panjang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang disekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku.¹⁴ Secara lebih mendetail dalam Wikipedia pengertian novel adalah sebuah karya fiksi prosa yang tertulis dan naratif, biasanya dalam bentuk cerita. Penulis novel disebut novelis. Kata novel berasal dari bahasa Italia *novella* yang berarti "sebuah kisah, sepotong berita". Novel lebih panjang (setidaknya 40.000 kata) dan lebih kompleks dari cerpen, dan tidak dibatasi keterbatasan struktural dan metrikal sandiwara atau sajak.

¹² Hasan Alwi (ed.) *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Penerbit Balai Pustaka, 2005), p. 1262

¹³ *Ibid.*, p. 210

¹⁴ *Ibid.*, p. 788

Umumnya sebuah novel bercerita tentang tokoh-tokoh dan kelakuan mereka dalam kehidupan sehari-hari, dengan menitikberatkan pada sisi-sisi yang aneh dari naratif tersebut.¹⁵

Lukisan

Kata lukisan mengacu kepada kata dasar lukis dalam kamus besar Bahasa Indonesia berartikan membuat gambar dengan menggunakan pensil, pulpen, kuas, dsb, baik dengan warna maupun tidak.¹⁶

Setelah semua judul diuraikan secara definitif maka “Representasi Visual atas Cerita Novel *Animal Farm* dan *Negeri Bahagia* dalam Lukisan” secara keseluruhan dapat diterjemahkan sebagai cerita novel yang sudah dibaca oleh penulis kemudian ditransformasikan kembali secara visual dengan gagasan dan imajinasi penulis dalam karya lukis sebagai sebuah catatan atau gambaran keadaan yang pernah penulis alami.

¹⁵ [www.wikipedia.org/Ensiklopedi Bahasa Indonesia](http://www.wikipedia.org/Ensiklopedi_Bahasa_Indonesia) (diakses pada tanggal 21 Desember 2010, jam 15:24 WIB)

¹⁶ *Ibid.*, p. 686