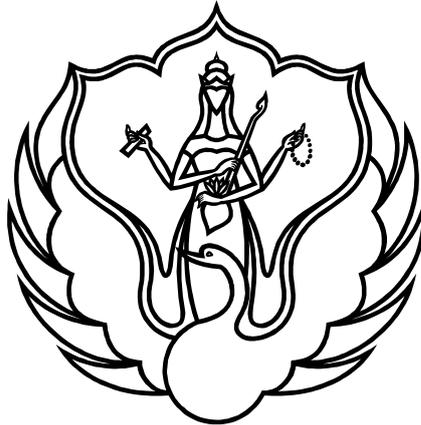


FABEL
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS



PENCIPTAAN KARYA SENI

oleh:

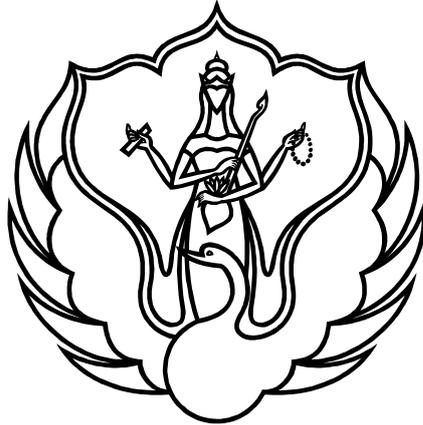
I MADE SURYA SUBRATHA

NIM 1412465021

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

2019

FABEL
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS



I MADE SURYA SUBRATHA
NIM 1412465021

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
2019

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Made Surya Subratha
NIM : 1412465021
Jurusan : Seni Rupa Murni
Fakultas : Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Judul Penciptaan : FABEL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA
SENI LUKIS

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni yang telah penulis buat ini adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari penulisan Laporan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 24 Juli, 2019

I Made Surya Subratha

Tugas Akhir Karya Penciptaan Karya Seni Berjudul :

FABEL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS, diajukan oleh I Made Surya Subratha, NIM. 1412465021, 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 09 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota,

Drs. Titoes Libert M.Sn.
NIP. 195407311985031001

Pembimbing II/Anggota,

Wiyono, M.Sn.
NIP. 1970042719999031003

Cognate/Anggota,

Amir Hamzah, S.Sn., M.A
NIP. 197004271999031003

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

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.
NIP. 19761007 200604 1001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
ISI Yogyakarta,

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2002

*Om Dirgayurastu Tad Astu
Astu Svaha*

“Om Hyang Widhi, semoga bahagia dan panjang umur atas karunia-Mu”

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur senantiasa kita panjatkan kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa Tuhan Yang Maha Esa atau segala rahmat dan anugrahnya, penciptaan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul **FABEL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS** merupakan satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Sarjana Strata I (S-1) minat utama Seni Lukis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kata sempurna. Dalam penciptaan karya ini tentu tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. Titoes Libert, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I atas segala bantuan, bimbingan, inspirasi, dan motivasi, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Wiyono, M. S.n. selaku Dosen Pembimbing II atas segala bimbingan serta arahnya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
3. Bapak Amir Hamzah, S.Sn, M.A sebagai *Cognate*
4. Bapak Lutse Lambert Daniel Morin, M. Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Amir Hamzah, S.Sn, M.A selaku Dosen Wali atas bimbingan dan dorongan semangatnya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
6. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh Dosen Seni Rupa Murni dan staff atas semua ajaran ilmu pengetahuan seni rupa yang sangat berguna bagi penciptaan karya Tugas Akhir.

9. Kedua Orang Tuaku: I Wayan Wirdana dan Ni Made Mayu, atas kasih sayang, mensupport Tugas Akhir ini serta didikan, dan dorongan semangatnya yang tak terhingga.
10. Kakaku: I Putu Agus Gana Wisesa
11. Partner saya : Komang Yustisiana Putri Dharmayanti yang telah membantu menyelesaikan Tugas Akhir Ini
12. Teman-temanku, I Wyan Yusa Dirgantara, Dewa Gede Suyudana Sudewa, Wayan Piki Suyersa ,I Wayan Sudarsana, I Putu Adi Suanjaya, I Wayan Bayu Mandira, Dabi Arnasa, Kadek Didin Junaedi, Putu Sastra Wibawa, I G Jiyesta, Kadek Suardana Kacor, Alif Edi Irmawan, Fajar Amali, Yogi Septifano, Khoir, TA 2014 Bersatu, Ridho Rizki Marta Dwipayana, Mama Galak Artmerch Kadek Fajar Bagaskara, terima kasi atas semua *support* dan bantuannya selama menyelesaikan karya Tugas Akhir.
13. Seluruh anggota KMHD ISI, Sanggar Dewata Indonesia (SDI).
14. Keluarga Seni Rupa Murni angkatan 2014.
15. Seluruh pihak yang telah membantu yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis berharap bagi siapapun yang membaca penulisan Tugas Akhir ini dapat memberikan kritik dan sarannya. Penulis juga berharap agar penulisan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 09 Juli 2019

I Made Surya Subratha

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	2
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan Dan Manfaat	5
D. Makna Judul	5
BAB II. KONSEP	8
A. Konsep Penciptaan	8
B. Konsep Perwujudan	11
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....	20
A. Bahan.....	20
B. Alat	28
C. Teknik.....	32
D. Tahapan Pembentukan	32

BAB IV. DESKRIPSI KARYA	41
BAB V. PENUTUP	82
DAFTAR PUSTAKA.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar Acuan	Halaman
Gb. 01. Karya I Made Arya palguna, “ <i>The Fool and The Foolish</i> ”	16
Gb. 02. Karya I Nyoman Ngendon, “ <i>Harimau (Tiger)</i> ”	17
Gb. 03. Henri Rousseau, “ <i>The Dream</i> ”	17
Gb. 04. I Patera, “Binatang-binatang Kecil dapat Mengalahkan Gajah,”	18
Gb. 05. I Ketut Keteg, “Burung Bangau dan Kepiting yang Cerdik”	19

Gambar Tahap Pembentukan	Halaman
Gb. 06. Foto cat akrilik	21
Gb. 07. Foto pensil konte dan krayon	22
Gb. 08. Foto Cat spray	23
Gb. 09. Foto Air yang digunakan untuk melukis	24
Gb. 10. Foto Kanvas setelah melalui proses pembuatan.....	24
Gb. 11. Foto Kain linen sebelum didasari.....	25
Gb. 12. Foto Proses pemasangan kain pada span.....	26
Gb. 13. Foto kayu span	26
Gb. 14. Foto Bahan dan proses plamir.....	27
Gb. 15. Foto Bahan <i>Varnish</i> (pernis).	28
Gb. 16. Foto Kuas dengan berbagai ukuran.	29
Gb. 17. Foto Palet	30
Gb. 18. Foto Pisau Palet	30

Gb. 19. Foto Kain Lap dan Tempat Air	31
Gb. 20. Foto alat <i>Guntacker</i>	31
Gb. 21. Foto Persiapan alat dan bahan	33
Gb. 22. Foto Relief Pura Desa Guwang, Sukawati, Gianyar, Bali	34
Gb. 23. Foto Kunjungan ke Perpustakaan dan toko buku.....	34
Gb. 24. Foto Browsing internet mencari referensi	35
Gb. 25. Foto Mancarai referensi dari sumber katalog.....	35
Gb. 26. Foto Sketsa ide pada kertas	36
Gb. 27. Foto Proses Pembuatan background	37
Gb. 28. Foto Proses Pembuatan sketsa pada kanvas.....	37
Gb. 29. Foto Proses Pewarnaan objek.....	38
Gb. 30. Foto Proses Pewarnaan penekanan pada latar belakang	39
Gb. 31. Foto Proses Pewarnaan dan penekanan pada objek	39
Gb. 32. Foto Proses Varnishing	40

Gambar Karya	Halaman
Gb. 33. “Saling Menguntungkan” 150 x 130 cm, akrilik, <i>spray paint</i> diatas kanvas, 2018.....	42
Gb. 34. “Sang Setia (sahabat)” 130 x 100 cm, akrilik, <i>spray paint</i> diatas kanvas, 2018.....	44
Gb. 35. “Show In The Night (Pertunjukan Ditengah Malam)”, 150 x 130 cm, akrilik, <i>spray paint</i> diatas kanvas, 2018.....	46
Gb. 36. “Sang Penjaga” 150 x 100 cm, akrilik, <i>spray paint</i> diatas kanvas, 2018.....	48
Gb. 37. “Burung Bangau dan Kucing Hitam” 120 x 90 cm, akrilik, <i>spray paint</i> diatas kanvas, 2019.....	50
Gb. 38. “Banyak Jalan Untuk Menggapai Cita-cita” 120 x 90 cm, akrilik, <i>spray paint</i> diatas kanvas, 2019.....	52

Gb. 39. “awas!!!” 120 x 100 cm, akrilik, <i>spray paint</i> diatas kanvas, 2019.....	54
Gb. 40. “Si Licik dan Si Bodoh” 130 x 100 cm, akrilik, <i>spray paint</i> diatas kanvas, 2019.....	56
Gb. 41. “ <i>Forbidden Fruit</i> (Buah Terlarang)” 180 x 140 cm, akrilik, <i>spray paint</i> diatas kanvas, 2019.....	58
Gb. 42. “ <i>Home Sick</i> (Kangen Rumah)” 100 x 80 cm, akrilik, <i>spray paint</i> diatas kanvas, 2019.....	60
Gb. 43. “ <i>Balung Tanpa Isi</i> (Tulang Tanpa Daging)” 100 x 80 cm, akrilik, <i>spray paint</i> diatas kanvas, 2019.....	62
Gb. 44. “ <i>Every Day is Sailing</i> (setiap hari adalah berlayar)” 150 x 130 cm, akrilik, <i>spray paint</i> diatas kanvas, 2019.....	64
Gb. 45. “Berpacu dengan Waktu” 150 x 130 cm, akrilik, <i>spray paint</i> diatas kanvas, 2019.....	66
Gb. 46. “See a Show (<i>Melihat Sebuah pertunjukan</i>)” 130 x 100 cm, akrilik, <i>spray paint</i> diatas kanvas, 2019.....	68
Gb. 47. “Masa Bodo” 130 x 100 cm, akrilik, <i>spray paint</i> diatas kanvas, 2019.....	70
Gb. 48. “Macan yang Murka” 130 x 100 cm, akrilik, <i>spray paint</i> diatas kanvas, 2019.....	72
Gb. 49. “si besar dan si kecil” 150 x 100 cm, akrilik, <i>spray paint</i> diatas kanvas, 2019.....	74
Gb. 50. “Hati-hati ada proyek” 130 x 100 cm, akrilik, <i>spray paint</i> diatas kanvas, 2019.....	76
Gb. 51. “Menyusun Strategi” 150 x 130 cm, akrilik, <i>spray paint</i> diatas kanvas, 2019.....	78
Gb. 52. “Love Story (Cerita Cinta)” 130 x 100 cm, akrilik, <i>spray paint</i> , kain karpet diatas kanvas, 2019....	80

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
DAFTAR LAMPIRAN 1 : Foto dan Biodata Mahasiswa	87
DAFTAR LAMPIRAN 2 : Foto Poster Pameran	91
DAFTAR LAMPIRAN 3 : Foto Situasi Display Karya	92
DAFTAR LAMPIRAN 4 : Foto Situasi Pameran.....	93
DAFTAR LAMPIRAN 5 : Katalogus.....	95

ABSTRAK

Sebuah karya seni lukis adalah representasi pengalaman pribadi yang mengandung makna dan cerita di dalamnya. Setiap karya merupakan curahan hati dan perasaan yang mana hal itu terkadang berasal dari objek terdekat dalam diri. Cerita fabel atau yang biasa disebut dongeng tentang binatang merupakan sebuah objek terdekat karena dialami oleh hampir setiap manusia sejak masa kecil. Fabel mengandung banyak teladan dan makna yang dapat dipetik sebagai bekal menjalani kehidupan. Kisah yang diceritakan dalam cerita fabel merupakan cerminan karakter sifat manusia yaitu; rakus, licik, iri hati, sombong, dan lain-lain. Fabel tumbuh dan berkembang dengan cerita, tokoh, hingga latar belakang alam beriringan bersama kehidupan manusia. Hal yang menarik dari fabel adalah pemilihan tokoh dan lakon ceritanya yang mampu membuat kita bebas berimajinasi melalui sudut pandang masing-masing. Salah satu acuan yang digunakan dalam penciptaan dan penulisan karya Tugas Akhir ini adalah kepustakaan yang terkait dengan tema maupun konsep, yaitu; fabel Tantri, *folklore*, dan cerita dongeng. Karya dalam Tugas Akhir ini representasi pengalaman pribadi dalam visualisasi fabel dalam perwujudan berupa karya seni lukis

Kata kunci; fabel, Tantri, pengalaman pribadi, representasi.

ABSTRACT

A work of painting is a representation of personal experience that contains the meaning and story in it. Every work is an outpouring of heart and feeling which sometimes comes from the closest object in oneself. Fable stories or commonly called fairy tales about animals are the closest objects because they are experienced by almost every human being since childhood. Fables contain many examples and meanings that can be learned as provisions for living life. The story told in the story of fables is a reflection of the character of human nature, namely; greedy, cunning, jealousy, arrogant, and others. Fables grow and develop with stories, characters, and natural backgrounds alongside human life. The interesting thing about fables is the selection of characters and stories that are able to make us free to imagine through each other's perspective. One of the references used in the creation and writing of this Final Project is the literature related to themes and concepts, namely; Tantri fables, folklore, and fairy tales. The work in this Final Project is a representation of personal experience in visualizing fables in the form of paintings

Keywords ; *fable, Tantri, personal experience, representation*

BAB I

PENDAHULUAN

Seni lukis adalah salah satu cabang dari seni rupa yang mampu mengekspresikan atau mampu mengungkapkan pengalaman yang silam dan merefleksikan situasi pada masanya berdasarkan persepsi yang dimiliki oleh pelukisnya. Dalam hal ini karya seni lukis merupakan cetusan berbagai pengalaman batin dan emosi yang terpendam dalam diri sehingga bentuk dan warnanya kadang tidak sesuai dengan kenyataan, namun tidak mengurangi keindahan karya tersebut. Pengalaman estetis seseorang sebagian besar ditentukan oleh faktor lingkungan yang berasal dari dalam dan dari luar dirinya. Manusia dalam segala aspek kehidupannya selalu bersinggungan dengan alam sekitarnya oleh sebab itu ekspresi setiap orang akan berbeda dalam memvisualkannya. Proses penciptaan karya seni tentu tidak dapat dilepaskan dari pengalaman yang melingkupi kehidupan seniman tersebut.

Keberadaan karya seni rupa didukung oleh tampilan unsur-unsur rupa atau unsur visual yang berupa; komposisi, garis, warna, dan bentuk, serta penguasaan teknik untuk mewujudkan citra visual dengan makna tertentu. Seniman dalam menciptakan karya acap kali melakukan mimesis atau peniruan dari berbagai fenomena yang pernah atau sedang terjadi. Hal lainnya adalah merekam kehidupan dari lingkungan sekitar dengan segala keunikannya dan mengekspresikannya secara subjektif ke dalam karya seni dengan didukung oleh latar belakang pengetahuan yang dimiliki dan diinterpretasi secara individual. Indra penglihatan manusia dapat melihat dan menikmati keindahan alam, dengan perenungan di dalam diri, manusia bisa merasakan energi alam semesta. Energi tersebut dapat dirasakan melalui penghayatan terhadap keberagaman makhluk hidup yang salah satunya adalah binatang. Selain manusia dan tumbuhan, binatang adalah makhluk yang hidup di atas bumi.

Dari pengalaman pribadi yang telah dialami semasa hidup, muncul inspirasi yang kemudian menjadi sebuah pengalaman artistik yang mampu menimbulkan inspirasi baru. Ide-ide yang muncul adalah hasil dari sebuah kecenderungan dari

apa yang dilakukan, dilihat, dan dirasakan sehingga menjadi inspirasi di dalam proses penciptaan karya seni lukis.

A. Latar Belakang

Karya seni dapat memuat pemikiran, ide, maupun gagasan yang bisa diekspresikan melalui warna, bentuk, garis, dan tekstur, maka dari itu setiap karya seni bisa menjadi wadah untuk mengenal diri sendiri dan menjadi media untuk menceritakan pengalaman pribadi. Problematika kehidupan sehari-hari yang dilakoni menghasilkan banyak perenungan dalam diri tergantung dari sifat masing-masing yang dimiliki. Dimulai dari sifat, watak, dan tingkah laku manusia; dari yang buruk, yang baik, hingga tingkah laku normal keseharian memberikan berbagai nuansa warna karakter sebagai bagian dari kehidupan manusia itu sendiri.

Manusia hidup berdampingan dengan makhluk hidup lainnya yaitu binatang dan tumbuhan. Manusia dikatakan makhluk yang paling sempurna di antara makhluk hidup lainnya karena memiliki budi, akal, dan pikiran, namun terkadang sifat dan perilaku manusia mirip dengan binatang. Sehingga sering dijumpai sifat buruk manusia diidentikan dengan sifat binatang, misalnya manusia yang punya tabiat sangat rakus diibaratkan binatang babi. Umpatan yang memakai sebutan nama binatang tertentu juga ditujukan terhadap perilaku manusia tertentu.

Keberadaan binatang dengan segala karakteristik dan pola hidupnya berhubungan erat dengan keseharian manusia. Di antaranya adalah sebagai peliharaan, sebagai sarana mata pencaharian, sebagai penjaga di saat berburu, dan sebagainya. Interaksi yang erat dan berlangsung sejak lama antara manusia dan hewan ini menimbulkan persepsi yang salah satunya adalah mengasumsikan kemiripan karakteristik manusia dengan binatang. Hal tersebut secara tidak langsung menginspirasi manusia untuk membuat suatu cerita/dongeng dengan memakai tokoh hewan yang secara karakter menyerupai manusia.

Fabel adalah cerita yang menggambarkan beberapa watak, perilaku, dan budi pekerti manusia yang tokohnya dihadirkan dalam perwujudan binatang. Biasanya fabel merupakan cerita fiksi atau khayalan belaka namun kadang kala fabel menghadirkan figur manusia sebagai karakter minoritas. Hewan yang ada di dalam fabel biasanya bertingkah dan mewakili sifat seperti manusia, dan sebagai

pelaku yang menceritakan kehidupan manusia. Cerita fabel juga sering disebut cerita moral karena mengandung pesan yang berkaitan dengan moral. Fabel biasanya berbentuk dongeng pengantar tidur untuk anak kecil, namun sekarang fabel sudah dikemas menjadi film yang juga digemari oleh orang dewasa. Fabel bisa ditemukan di seluruh dunia bahkan menjadi legenda yang tetap hidup sampai saat ini.

Pengalaman di Bali tentang kisah-kisah fabel sebagai pesan moral bagi masyarakat ditulis di dalam lontar, pada pahatan dinding tempat ibadah, dinding bangunan istana, dan bangunan-bangunan suci sehingga menjadi inspirasi di dalam membuat karya.

Salah satu fabel yang sering didengarkan ketika kecil adalah cerita Ayam Hitam (*Siap Selem*) yang sangat populer di Bali. Fabel tersebut sangat sering diceritakan oleh orangtua sebagai dongeng pengantar tidur. “Ayam Hitam” menceritakan seekor induk ayam yang mempunyai 5 ekor anak yang diburu oleh seekor kucing (*Meng Kuwuk*). Cerita ini mengajarkan tentang kecerdikan seperti yang dicontohkan anak ayam dalam fabel tersebut yang dapat lolos dari kejahatan seekor kucing yang rakus ketika dewasa cerita tersebut hampir sama dengan pengalaman yang telah dialami dan menjadi pembelajaran.

Pengalaman tentang fabel pada masa kecil, yang sejak lahir dan tumbuh di lingkungan masyarakat Bali yang kuat memegang tradisi, kembali muncul ketika teringat orangtua yang selalu menceritakan kisah-kisah yang berupa dongeng fabel ketika akan tidur. Dari dongeng fabel yang diceritakan mampu memberi pemahaman bahwa dalam cerita fabel terdapat pesan moral yang disampaikan lewat tema cerita binatang tertentu. Ketika dewasa interpretasi terhadap fabel mempunyai korelasi dengan pengalaman pribadi. Korelasi fabel terhadap pengalaman pribadi lebih menyangkut pada fenomena kehidupan dalam konteks pengalaman pribadi. Bagaimana kemudian fabel menjadi relevan untuk menyikapi dan merepresentasikan pengalaman pribadi melalui simbol binatang guna menyampaikan pesan-pesan secara tersamar atau implisit

Fabel menjadi tema yang menarik untuk divisualisasikan ke dalam lukisan karena pengalaman melihat karya-karya seniman terdahulu yang melukis dengan

tema-tema fabel sebagai metafora kehidupan manusia melalui simbol binatang. Melalui binatang bisa bercerita pengalaman pribadi secara lebih leluasa sehingga bisa berbagi pengalaman terhadap orang lain tanpa harus malu-malu dan menutup-nutupi. Pengalaman pribadi yang menjadi inspirasi adalah pengalaman pribadi yang menyenangkan, menyedihkan, hingga pengalaman tentang dunia seksual.

Pengalaman pribadi merupakan pengalaman yang sangat personal di mana tidak semua orang boleh mengetahuinya karena ada rahasia di dalamnya. Pengalaman pribadi juga merupakan pengalaman yang tidak semua orang berani menceritakannya secara terbuka sehingga terkadang menggunakan perumpamaan dengan menggunakan simbol binatang. Maka dari itu dalam karya tugas akhir ini binatang menjadi tokoh yang digunakan untuk merepresentasikan pengalaman pribadi. Karakteristik binatang bisa menjadi gambaran atau gagasan tentang pengalaman pribadi dengan melalui proses pengalaman artistik yang dimiliki.

B. Rumusan Penciptaan

Gagasan atau ide dasar penciptaan dalam proses berkarya adalah proses panjang yang berkembang melalui proses pengendapan dalam diri hingga dituangkan dalam media kanvas dua dimensi. Terciptanya karya seni lukis tidak terjadi begitu saja tetapi karena kebutuhan, baik berasal dari diri sendiri ataupun dari alam sekitar, seperti yang dikatakan oleh Fadjar Sidik dalam buku *Tinjauan Seni I*, menyebutkan sebagai berikut;

Hidup kita serba berhubungan dengan alam sekitar kita, terjalin erat dengan dunia dan dengan sesamanya. Semua ini adalah faktor-faktor di luar diri kita, yang menggelisahkan kita sehingga kita terdorong untuk menciptakan sesuatu agar cepat mengatasi tantangan itu.¹

Dari pengalaman pribadi yang merupakan sebuah pengalaman yang sangat personal sehingga dalam representasinya menggunakan perumpamaan dengan menggunakan simbol binatang sebagai gaya ungkap. Fabel menimbulkan inspirasi gaya atau cara ungkap yang kemudian dijadikan ide dalam penciptaan karya seni lukis. Rumusan penciptaan sebagai pijakan dasar dalam proses menciptakan karya seni lukis adalah sebagai berikut;

¹ S. Fadjar Sidik, , *Tinjauan Seni I*, (Yogyakarta : STSRI “ASRI”, 1983), p.7

1. Bagaimana visualisasi fabel sebagai representasi pengalaman pribadi ke dalam karya seni lukis.
2. Binatang apa yang bisa mewakili pengalaman pribadi.

C. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penciptaan karya Tugas Akhir seni lukis yaitu :

1. Sebagai media untuk merepresentasikan pengalaman pribadi melalui gaya fabel.
2. Memvisualisasikan karakter binatang ke dalam karya dua dimensional sebagai proses pengalaman artistik.

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penciptaan karya Tugas Akhir seni lukis, yaitu;

1. Menjadi media komunikasi antara karya seni dengan *audiens* (masyarakat luas).
2. Eksplorasi artistik berdasarkan pengalaman pribadi dengan visualisasi gaya fabel yang dituangkan ke dalam karya seni lukis.

D. Makna Judul

Untuk mengantisipasi kekeliruan pengertian dalam penulisan Tugas Akhir ini maka akan dipaparkan pengertian dari judul “Fabel sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis”. Berikut ini adalah penegasan makna judul, mulai dari pengertian kata perkata hingga pada kalimat yang menjadi substansi tulisan ini. Berikut adalah uraiannya;

1. Fabel

Cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang (berisi pendidikan moral dan budi pekerti).² Fabel (bahasa Inggris: *fable*) adalah cerita yang menceritakan kehidupan hewan yang berperilaku menyerupai manusia. Fabel adalah cerita fiksi atau khayalan belaka (fantasi). Kadang kala fabel memasukkan

² Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, ed. 2, - cet.7. – Jakarta : Balai Pustaka, 25 cm. (Seri BP no. 3658) p. 273.

karakter minoritas berupa manusia. Cerita fabel juga sering disebut cerita moral karena mengandung pesan yang berkaitan dengan moral. Tokoh-tokoh cerita di dalam fabel semuanya binatang. Binatang tersebut diceritakan mempunyai akal, tingkah laku, dan dapat berbicara seperti manusia. Watak dan budi manusia juga digambarkan sedemikian rupa melalui tokoh binatang tersebut.³ Tujuan fabel adalah memberikan ajaran moral dengan menunjukkan sifat-sifat jelek manusia melalui simbol binatang-binatang.

2. Sebagai

Sebagai adalah kata depan untuk menyatakan hal yang serupa, sama, semacam (itu).⁴

3. Ide

Ide adalah rancangan yang tersusun di dalam pikiran, gagasan, cita-cita⁵

4. Penciptaan

Penciptaan adalah proses, perbuatan, cara menciptakan.⁶ Dalam hal ini, penciptaan erat kaitannya dalam proses pembuatan seni lukis. Oleh Mikke Susanto dalam bukunya yang berjudul *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah Seni Rupa* menyatakan bahwa;

Seni adalah karya manusia yang mengomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya, pengalaman batin tersebut disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Kelahirannya (penciptaan) tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan pokok, melainkan merupakan usaha melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya memenuhi kebutuhan yang sifatnya spiritual.⁷

³ Fajar Ashar, (2015-04-14) "Pengertian Fabel dan contoh Fabel" *Pengertian Ahli dalam Bahasa Inggris Diakses tanggal 2019-03-01*

⁴ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, ed. 2, - cet.7. – Jakarta : Balai Pustaka, 25 cm. (Seri BP no. 3658)

⁵ *Ibid* p. 67

⁶ *Ibid*, p. hal 191.

⁷ Mikke Susanto, *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*. (Yogyakarta : Kanisius, 2002), pp 101-102.

5. Seni Lukis

Seni lukis merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang.⁸ Seni lukis adalah salah satu cabang dari seni rupa yang cara pengungkapannya diwujudkan melalui karya dua dimensional di mana unsur-unsur pokok garis dan warna.⁹

Berdasarkan uraian di atas, maka konsep penciptaan karya Tugas Akhir dengan judul Fabel sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis adalah merepresentasikan pengalaman pribadi melalui gaya fabel dengan visualisasi binatang sebagai simbol atau lakon dalam lukisan. Divisualkan dengan menerapkan ide atau gagasan melalui unsur-unsur visual dalam bentuk karya seni lukis, melalui interpretasi pribadi dengan maksud dan tujuan yang tetap relevan terhadap konteks pengalaman pribadi.

⁸ Mikke Susanto, *DIKSI RUPA : Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa (edisi revisi)* (Yogyakarta : DictiArt Lab 2011), p. hal 241.

⁹ Soedarso SP., *Tinjauan Seni, Pengantar untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta : Sakudaryasana 1990), P.11