

**FABEL**  
**SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



**JURNAL**

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**



**JURNAL**

Oleh:

**I Made Surya Subratha**  
**NIM. 1412465021**

Pembimbing:

**Drs. Titoes Libert, M. Sn.**  
**Wiyono, M. Sn**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI**  
**JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2019**

Tugas Akhir 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, telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 09 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Jurusan/  
Program Studi Seni Rupa Murni  
Ketua/Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn  
NIP.19761007 200604 1 001

**A. Judul : FABEL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS****B. Abstrak**

Oleh:

**I Made Surya Subratha**

**NIM: 1412465021**

**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*

## C. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

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 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

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.

## 2. Rumusan Masalah

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

Tujuan dan manfaat dari penciptaan karya seni ini adalah sebagai berikut:

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.

### 3. Teori

Dalam melaksanakan Tugas Akhir penciptaan karya seni lukis, fabel muncul sebagai konsep dasar. Landasan utama dalam penciptaan ini adalah ketertarikan untuk merepresentasikan pengalaman pribadi melalui visualisasi fabel. Pengalaman pribadi yang dimaksud adalah pengalaman yang bersifat sangat personal.

Melalui fabel diharapkan mampu memberi pelajaran moral, etika dan budi pekerti karena secara sadar atau tidak banyak nilai-nilai yang dapat kita ambil dari suatu kisah atau cerita.

Dalam tradisi Bali binatang sering dihadirkan dalam karya seni secara simbolik, misalnya sebagai hiasan rumah tradisional, pura, atau bangunan suci, serta sebagai persembahan upacara keagamaan, di mana semua itu dihadirkan dalam bentuk imajinatif dan dekoratif. Karena lahir dan besar di Bali, budaya berpengaruh pada sudut pandang pemahaman tentang kehadiran binatang yang didasari oleh binatang sebagai simbol yang berawal dari fenomena alam. Menurut Marcel Danesi dalam buku *Pesan, Tanda, dan Makna*, menyatakan;

“Simbol mewakili sumber acuannya dalam cara yang konvensional. Kata-katapa umumnya merupakan simbol. Tetapi penanda maupun sebuah objek, suara, sosok, dan seterusnya dapat bersifat simbolik”.<sup>1</sup>

Sedangkan dalam konsep Hindu Bali mengenai simbolisasi figur binatang dalam buku yang ditulis oleh I Gusti Ayu Srinatih dan kawan-kawan, *Lontar Tantri Cerita (Kawi-Indonesia)* menyatakan;

Dalam konsep Hindu Bali mengenai simbolisasi figur binatang yang ditulis pada *Lontar Cerita Tantri* yang merupakan kenyataan (*tatwa*) diberi nilai dan makna lewat cerita (*satua*). Dengan cara itu pengarang *Cerita Tantri* merefleksikan ide-ide dalam menanggapi lingkungan dan kehidupan di sekitarnya. Dengan demikian pengarang menyusun komposisi cerita dan memasang penokohan yang mengindikasikan pengarang menyatakan gagasannya secara metaforik dengan menggunakan simbol-simbol. Sebagai contoh, tokoh Raja Singa Pinggala (seekor singa), Patih Sembada (seekor anjing), dan Lembu Nandaka (seekor sapi). Hal ini menandakan ada tiga kekuatan yang saling

---

<sup>1</sup> Marcel Danesi, *Pesan Tanda dan Makna* (Yogyakarta: Jalasutra, 2012), p.38



menentukan dan memegang peranan penting dalam kehidupan masyarakat dan negara, yakni raja, rakyat, dan brahmana.<sup>2</sup>

Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini secara konseptual jenis binatang yang divisualkan berpijak pada mitos binatang, cerita rakyat, karya seni rupa, maupun film yang didalamnya mengandung nilai-nilai moral. Seperti di Bali binatang anjing yang dikenal akan kesetiaannya, dan macan dalam cerita rakyat dikenal sebagai raja hutan sehingga melalui simbol-simbol binatang tersebut menjadi representasi pengalaman pribadi dan divisualkan kedalam lukisan sehingga karya yang dihasilkan mampu memberikan rangsangan persepsi maupun berbagai tafsiran dari penikmat. Melalui fabel sebagai representasi pengalaman pribadi ada upaya untuk mewujudkan nilai moral kedalam karya seni melalui cerita-cerita yang terkandung didalam lukisan.

Berikut adalah elemen-elemen yang terdapat dalam lukisan:

1. Bentuk

Penerapannya pada bentuk yang dilukiskan menggunakan salah satu dari empat cara deformasi tersebut atau menggabungkan keempatnya. Pembentukan dengan cara deformasi dimaksudkan untuk memberi keleluasaan dan kebebasan dalam visualisasinya sehingga bisa menyampaikan makna yang terkandung dalam karya-karya yang dihasilkan. Menggunakan cara mendeformasi bentuk juga berfungsi untuk memperkuat karakter di dalam lukisan.

2. Warna

Penggunaan warna dalam lukisan digunakan untuk mempertegas bentuk objek dan memberikan ekspresi kepada objek, memberi kesan lebih enerjik, harmoni, dan aspek suasana yang diinginkan dalam lukisan.

3. Komposisi

Komposisi yang cenderung digunakan dalam karya ini yaitu komposisi membagi dua bagian bidang gambar untuk membuat lanskap

---

<sup>2</sup> I Gusti Ayu Srinatih, dkk, *Lontar Tantri Cerita (Kawi-Indonesia)*, (Denpasar: Ganeca Exact, 2010), p. 155

#### 4. Tekstur

Dalam karya Tugas Akhir ini menggunakan teknik tekstur semu dan tekstur nyata. Kedua jenis teknik tersebut mampu memberi ekspresi dan menampilkan kesan dari setiap karakter objek yang dilukis.

#### 5. Garis

Dalam karya ini garis yang dominan dipakai yaitu garis lengkung karena digunakan dalam pembuatan lanskap alam maupun penggambaran bentuk binatang dan objek pendukung lainnya

### 4. Metode

Proses penciptaan karya seni lukis memiliki urutan pengerjaan yang tersusun, disertai alat, bahan dan tehnik yang digunakan dalam pembentukan karya. Berikut ini adalah penjelasan mengenai bahan, alat dan tehnik yang digunakan:

#### 1. Bahan

- a. Kain kanvas, sebagai media dasar melukis
- b. Spanram kayu, digunakan untuk membentangkan material kain kanvas
- c. Cat akrilik, pensil, konte dan krayon, *spray paint*
- d. Cat tembok yang dicampur dengan bahan perekat, digunakan sebagai plamir pada kanvas.
- e. Kain bekas, sebagai lap
- f. Air yang digunakan sebagai pengencer cat akrilik dan juga untuk membersihkan kuas
- g. Varnish untuk *finishing* akhir

#### 2. Alat

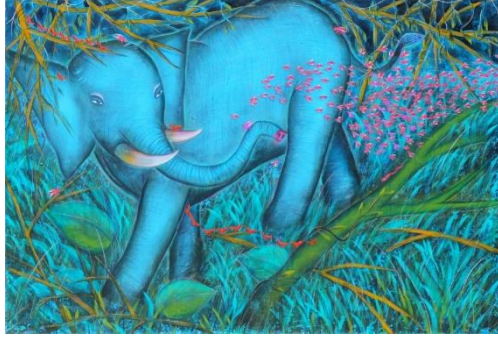
- a. Steples tembak, untuk memasang kanvas ke spanram
- b. Pisau palet, digunakan sebagai alat untuk mengaplikasikan plamir dan untuk membuat efek dan tekstur tertentu.
- c. Kuas, digunakan sebagai alat utama untuk melukis, baik membuat dan mewarnai bidang maupun untuk membuat efek tertentu
- d. Ember kecil untuk wadah air
- e. Palet cat

3. Teknik yang digunakan adalah teknik opak, transisi warna, teknik semprot,
4. Tahap-tahap perwujudan:
  - a. Tahap *preparation* (persiapan), yaitu menyiapkan kanvas untuk dipasang pada spanram kemudian diplamir menggunakan lem kayu pada lapisan awal, dan cat akrilik lapisan berikutnya. Pada karya kain perca, penjahitan bagian kain disambung dan dijahit sesuai ukuran spanram kemudian dipasang. Sementara pada karya kertas langsung dicat dan membuat background.
  - b. Tahap *Incubation* (perenungan), yaitu merenungkan ide untuk mematangkan gagasan penciptaan karya.
  - c. Tahap *Insight* (pemunculan), yaitu tahapan pembuatan sketsa, pewarnaan secara global kemudian melakukan tahap pendetailan.



Gb. 1.

Proses pembentukan karya lukis pada kanvas  
(sumber: Dokumentasi pribadi I Made Surya Subratha, 2019)



Gb. 2.  
Karya lukis selesai  
(sumber: Dokumentasi pribadi I Made Surya Subratha)

#### **D. PEMBAHASAN KARYA**

Makna yang terkandung dalam sebuah karya merupakan jiwa bagi karya tersebut yang memungkinkan adanya tanggapan dalam bentuk apresiasi bagi penikmatnya. Memaknai karya seni lukis tidak lepas dari visual dan isinya. Kedua hal tersebut merupakan satu kesatuan utuh walaupun dimungkinkan menimbulkan terjadinya perbedaan pemaknaan apresiator. Untuk itu diperlukan sebuah ulasan atau tinjauan terhadap suatu karya yang fungsinya menjembatani komunikasi antar pelukis dengan penikmatnya.

Secara keseluruhan karya Tugas Akhir ini mengetengahkan 20 karya lukisan yang dibuat antara tahun 2018-2019 dengan tema yang divisualisasikan merupakan fabel sebagai representasi pengalaman pribadi berikut adalah daftar karya yang digolongkan berdasarkan temanya sebagai pengalaman pribadi tentang peristiwa dalam hidup yang telah dialami seperti :

- a. Pengalaman pribadi tentang kehidupan sosial
- b. Pengalaman pribadi tentang asmara dan hubungan seksual

**Karya 1**

Gb. 03.

I Made Surya Subratha, Banyak Jalan Untuk Menggapai Cita-cita, 2019  
Akrilik, Spray Paint pada Kanvas, 120 cm x 90cm  
(sumber: dokumentasi pribadi)

**Deskripsi Karya :**

Terinspirasi dari peribahasa banyak jalan menuju roma yang artinya banyak cara atau jalan untuk mencapai keberhasilan. Monyet yang bingung dengan tujuan hidupnya kemana dia akan melangkah dan apa tujuan yang ingin dia cari. Pengalaman pribadi menjadi seseorang yang mulai dikatakan dewasa, banyak orang yang bilang ketika dewasa seseorang harus mulai menentukan tujuan hidupnya dalam mencapai tujuan dalam hidupnya sehingga bisa meraih keberhasilan.

Dalam menggapainya banyak jalan/cara untuk mencapainya ada yang memulainya dari timur menuju barat, ada yang dari selatan menuju utara hingga sebaliknya jangan pantang menyerah dan putus asa. Binatang dalam karya ini divisualkan dengan karakter monyet dan kuda karena monyet bisa mewakili karakter pribadi dan kuda sebagai kendaraan atau tunggangan didalam mencari jalan menuju keberhasilan.

Komposisi dalam karya ini adalah ditengah agar figur binatang menjadi poin utama. Teknik pewarnaan dalam karya ini menggunakan tehnik spray dan tehnik dry brush untuk mencapai plastisitas objek.



## Karya 2



Gb. 04.

I Made Surya Subratha, See a Show (*Melihat Sebuah pertunjukan*), 2019  
Akrilik, Spray Paint pada Kanvas, 130 cm x 100cm  
(sumber: dokumentasi pribadi)

**Deskripsi Karya :**

Pasangan anjing yang sedang melakukan hubungan intim di malam hari yang dilakukan disemak-semak dan diintip oleh kawanan binatang lainnya. dalam karya ini anjing disimbolkan nafsu yang tidak mengenal tempat. Pengalaman pribadi yang ketika itu masih sekitar umur dua belas tahun bersama teman-teman mengintip orang dewasa sedang berhubungan intim disekitar tempat kami bermain bola ketika dewasa saya teringat akan pengalaman itu dan mengerti bahwa tidak boleh sembarang tempat melakukan hal seperti itu.

Dalam karya ini komposisi yang digunakan adalah objek berada ditengah hampir memenuhi bidang gambar. Teknik pewarnaan dalam karya ini menggunakan tehnik spray dan tehnik dry brush untuk mencapai plastisitas objek.



### Karya 3



Gb. 05.

I Made Surya Subratha, *Love Story* (Cerita Cinta), 2019  
Akrilik, Spray Paint pada Kanvas, Kain karpet 130 cm x 100cm  
(sumber: dokumentasi pribadi)

**Deskripsi Karya :**

Kisah asmara adalah sebuah perjalanan yg sangat indah dan bisa juga menyedihkan untuk dikenang semua itu terbingkai dalam satu kata cinta. bagaikan cerita kisah asmara seekor anjing dan monyet yang terbingkai dalam ikatan kasih sayang banyak perbedaan diantara monyet dan anjing namun kasih sayang mereka melengkapi segala kekurangan mereka berdua walaupun berbeda jenis namun saling menyayangi.

Pengalaman dalam cinta memberikan pelajaran bagaimana menerima kurang dan kelebihan pasangan jika itu sudah dilakukan otomatis kasih sayang akan tercipta dan mampu melewati halangan dan godaan dalam hubungan.

Dalam karya ini komposisi yang digunakan adalah objek berada ditengah dengan menambah kolase kain karpet berbentuk hati bertujuan untuk memperkuat konsep penciptaan. Teknik pewarnaan dalam karya ini menggunakan teknik spray dan teknik dry brush untuk mencapai plastisitas objek

## **E. KESIMPULAN**

Berbagai tahapan eksplorasi dilakukan selama proses penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir yang berjudul “Fabel sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis”. Simpulannya adalah bahwa cerita fabel yang tersimpan di dalam ingatan sebagai pengalaman masa kecil mampu membawa kembali perasaan yang dirasakan kepada momen dan suasana saat itu. Segala ajaran yang terkandung dalam fabel sebagai cermin atau refleksi diri terhadap sifat dan perbuatan yang telah dilakukan semasa hidup. Ternyata fabel bisa dituangkan kedalam bidang dua dimensi dengan menggunakan unsur garis, bidang, warna, dan tekstur. Hal ini pun bisa menjadi paradigma dalam hal berkesenian di mana sebuah karya dapat menjadi sarana edukasi moral dan mampu dikemas dalam sebuah cerita fabel dari perspektif artistik sang seniman. Hal itulah yang menambah keanekaragaman bentuk dan warna dalam setiap karya.

Karya seni lukis selain sebagai media ekspresi murni seniman juga merupakan medium yang efektif untuk mengungkapkan pesan-pesan moral, pengalaman pribadi, dan luapan emosi. Karya seni sangat erat dengan kepribadian penciptanya, dengan kata lain merupakan refleksi jiwa dari perupa. Adapun tulisan ini adalah hasil akumulasi dari realitas, yang salah satunya bersumber dari pengalaman pribadi. Fenomena tersebut menjadi tema besar dalam penciptaan karya seni lukis, selebihnya karya seni lukis diposisikan sebagai media penggugah kesadaran sekaligus sebagai media luapan perasaan pelukis berdasarkan pengalaman pribadinya.

Cerita yang terkandung dalam lukisan ini terwakili oleh bentuk-bentuk karakter hewan sebagai representasi pengalaman pribadi melalui gaya ungkap fabel.

Pameran penciptaan Tugas Akhir ini menampilkan 20 lukisan yang merupakan representasi pengalaman pribadi melalui visualisasi fabel. Karya ini merupakan hasil dari buah pemikiran dan masih dalam taraf karya studi akademik sehingga disadari tentu masih banyak terdapat kelemahan, oleh sebab itu sumbangsih berupa kritik, saran, dan pemikiran sangat diharapkan sehingga dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas berkarya di waktu-waktu mendatang.

**F. Daftar Pustaka**

Marcel Danesi, (2012), "*Pesan Tanda dan Makna*" Jalasutra, Yogyakarta.

Srinatih, I Gusti Ayu, dkk, (2010), "*Lontar Tantri Cerita (Kawi-Indonesia)*",  
Ganeca Exact, Denpasar.

**G. Lampiran**