

**PENGARUH FANTASI FILM TIM BURTON  
DALAM LUKISAN**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**Agni Saraswati**

**NIM 0811912021**

**MINAT UTAMA SENI LUKIS  
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2013**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	4098/H/S/2013
KLAS	
TERIMA	05-04-2013 RID M.

**PENGARUH FANTASI FILM TIM BURTON  
DALAM LUKISAN**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**Agni Saraswati**

**NIM 0811912021**



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

**2013**



**PENGARUH FANTASI FILM TIM BURTON  
DALAM LUKISAN**



Oleh:

**Agni Saraswati**

**NIM. 0811912021**

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

2013

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

PENGARUH FANTASI FILM TIM BURTON DALAM LUKISAN diajukan oleh Agni Saraswati, NIM 0811912 021, 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 29 Januari 2013 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Sudarisman

NIP. 194806261975031002

Pembimbing II/Anggota



Amir Hamzah, S.Sn, M.A.

NIP.197004271999031003

Cognate/Anggota



Drs. Agus Kamal

NIP. 195607311987031001

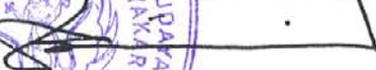
Ketua Jurusan Seni Murni/Ketua  
Program Studi/Ketua/Anggota



Wiwik Sri Wulandari, M.Sn

NIP. 19760510 200112 2 001

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Dr. Suastiwi, M.Des

NIP 19590802 198803 2 001





Karya tugas akhir ini kupersembahkan untuk  
orang-orang terkasih di sekelilingku.  
Semoga imajinasi selalu ada dalam diri kita..

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan dan berkah sehingga laporan ini dapat tersusun dan selesai sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S-1 di Institut seni Indonesia Yogyakarta. Penulis berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan dapat dijadikan sebagai tambahan wawasan meskipun dalam penulisannya terdapat banyak kekurangan. Namun begitu banyak pihak yang telah ikut andil dalam membantu, mendukung serta mendoakan sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan lancar dan sukses. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. Sudarisman, selaku pembimbing I yang telah memberikan banyak kritik dan masukan sebagai perbaikan karya
2. Amir Hamzah, S.Sn, M.A. yang telah memberikan saran dan bacaan kepada penulis untuk menyusun laporan ini
3. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn selaku Ketua Jurusan Seni Murni ISI Yogyakarta, yang telah membantu dan membimbing dalam proses studi penulis sejak semester pertama
4. F.X. Widyatmoko, M.Sn yang selalu siap meminjamkan buku ajaibnya serta meluangkan waktu dalam memberi kritik dan ide segarnya
5. Semua dosen beserta karyawan ISI Yogyakarta yang selalu mendukung penulis dalam masa studinya

6. Mas Kampret (Budi) yang dengan senang hati menyemangati dengan dukungan spanramnya
7. Sahabat-sahabat seperjuangan: Ajar Ardianto, Alinda Setyaningsih yang tak pernah bosan untuk meluangkan waktu, Mas Ris yang mau menyumbangkan pemikirannya, Mas Saprol (buat piguranya), Dedi, Lukman, Asep (yang bersedia menjadi tim display), Rato (yang mau lembur mendesain katalog), Mas Wahid, Mike, Rani, Niken yang sudi untuk direpoti, dan seluruh sahabat tercinta yang membuat hidupku lebih berwarna
8. Teman-teman “DETAK” Seni Lukis 2008 yang rela menghabiskan waktu dan setia berbagi bersama. Juga teman-teman BEM FSR (Mas Hendi, dkk) dan teman-teman HMJ Murni (Jafin, dkk).

Secara khusus untuk keluarga tercinta, kedua orang tua yang tanpa lelah mendoakan dan memenuhi segala kebutuhanku, terutama Ibu yang selalu sabar mendampingi. Untuk saudara tersayang: Bagus Anggoro, Nindya Galuh Fatmawati, Dyah Larasati, Anggraeni Ayu, Mas Steven Burell dan Mas Kristian yang tanpa mereka penulis tidak akan seperti ini. Terima kasih.

Demikian ucapan terima kasih ini penulis sampaikan. Jika ada beberapa pihak yang tidak disebutkan dalam laporan ini, penulis meminta maaf sebesar-besarnya.

**Agni Saraswati**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR DAN UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
ABSTRAKSI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	7
C. Tujuan.....	8
D. Manfaat.....	8
E. Makna Judul.....	8
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	12
A. Konsep Penciptaan.....	12
B. Konsep Bentuk.....	24
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	30
A. Bahan.....	30
B. Medium.....	31
C. Alat.....	32
D. Teknik.....	32
E. Tahap Pembentukan.....	33

BAB IV DESKRIPSI KARYA.....39

BAB V PENUTUP.....79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

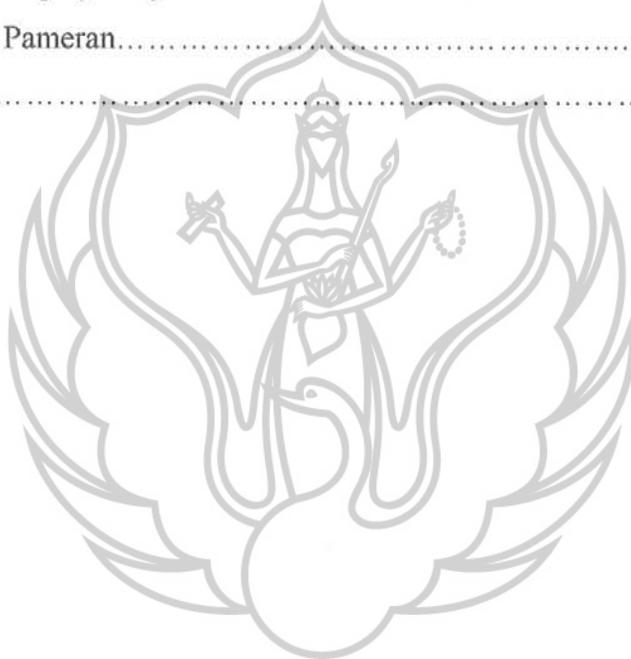
A. Data Diri dan Foto..... 83

B. Foto Poster Pameran.....85

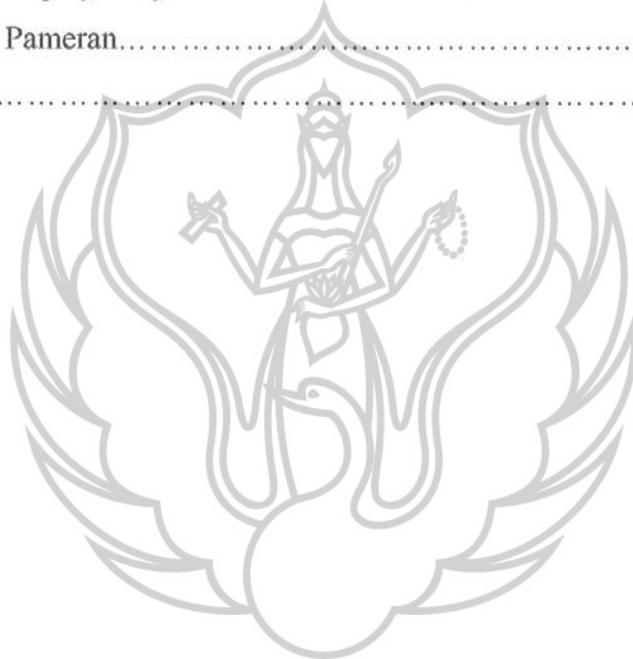
C. Dokumentasi Display Karya..... 86

D. Dokumentasi Pameran.....88

E. Katalogus..... 90



BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	39
BAB V PENUTUP.....	79
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
A. Data Diri dan Foto.....	83
B. Foto Poster Pameran.....	85
C. Dokumentasi Display Karya.....	86
D. Dokumentasi Pameran.....	88
E. Katalogus.....	90



## DAFTAR GAMBAR

### A. Gambar Acuan

Gb.01. Adegan dalam film <i>Corpse Bride</i> , karya Tim Burton, 2005.....	3
Gb.02. Foto Tim Burton.....	10
Gb.03. Ilustrasi karakter Alice, 1865.....	17
Gb.04. Karakter Alice, dalam film <i>Alice in Wonderland</i> .....	17
Gb.05. Poster film <i>Edward Scissorhand</i> .....	19
Gb.06. Karakter Victor dan Emily, film <i>Corpse Bride</i> .....	27
Gb.07. Vincent, ilustrasi Tim Burton, 1982.....	28
Gb.08. <i>Girl Series</i> , ilustrasi Tim Burton, 1990.....	29

### B. Foto Proses Pembuatan Karya

Gb.09. Persiapan alat dan bahan .....	33
Gb.10. Perenungan ide.....	34
Gb.11. Pembuatan sketsa.....	35
Gb.12. Proses pewarnaan .....	36
Gb.13. Proses pembuatan detail .....	37
Gb.14. Pemberian tanda tangan.....	38

### C. Karya Tugas Akhir

Gb.15. Fear, 2012, cat akrilik dan drawing pen pada kertas, 50x50 cm.....	40
Gb.16. Merasa Kecil, 2012, cat akrilik dan drawing pen pada kertas, 50x50 cm.....	42
Gb.17. Waktunya Makan, 2012, cat akrilik dan drawing pen pada kertas, 50x50 cm.....	44
Gb.18. <i>Dream Catcher</i> , 2012, cat akrilik dan drawing pen pada kertas, 50x50 cm.....	46
Gb.19. <i>Paranoia</i> , 2012, cat akrilik dan drawing pen pada kertas, 50x50 cm.....	48
Gb.20. <i>Paranoia: Fear of Shadows</i> , 2012, cat akrilik dan drawing pen pada kertas, 50x50 cm.....	50
Gb.21. <i>Paranoia: Fear of Toys</i> , 2012, cat akrilik dan drawing pen pada kertas, 50x50 cm.....	52
Gb.22. Si Dua Muka, 2012, cat akrilik dan drawing pen pada kertas, 55x55 cm.....	54
Gb.23. Dia dan Mereka Yang Diam, 2012, cat akrilik pada kanvas, 80x120 cm.....	56
Gb.24. <i>Paranoia: Fear of Mind</i> , 2012, cat akrilik pada kanvas, 80x100 cm.....	58
Gb.25. <i>Terror</i> , 2012, cat akrilik dan cat minyak pada kanvas, 80x100 cm.....	60

Gb.26. <i>Play With Me</i> , 2012, cat akrilik dan cat minyak pada kanvas, 80x100 cm.....	62
Gb.27. <i>Fantasi Kotak Ajaib</i> , 2012, cat akrilik dan cat minyak pada kanvas, 80x100 cm.....	64
Gb.28. <i>Matinya Sosial</i> , 2012, cat akrilik pada kanvas, 60x80 cm.....	66
Gb.29. <i>Fun Enemy</i> , 2012, cat akrilik pada kanvas, 80x100 cm.....	67
Gb.30. <i>Long Night Trip</i> , 2012, cat akrilik dan drawing pen pada kertas, 50x55 cm.....	69
Gb.31. <i>Perundingan Pertama</i> , 2012, cat akrilik dan drawing pen pada kertas, 51x54 cm.....	71
Gb.32. <i>Burtonesque</i> , 2012, cat akrilik dan drawing pen pada kertas, 55x55 cm.....	73
Gb.33. <i>Madness</i> , 2013, cat akrilik dan drawing pen pada kertas, 55x55 cm.....	75
Gb.34. <i>Si Penangkap Cahaya</i> , 2012, cat akrilik dan drawing pen pada kertas, 50x50 cm.....	77

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Mencipta sebuah karya seni tak lain adalah sebuah cara seorang seniman dalam mengolah rasa. Rasa ternyata berperan penting dalam mempengaruhi kualitas karya. Sebab 'rasa' akan mempengaruhi bagaimana cara seorang seniman menyadari sesuatu, melihat, mendengar dan berpikir dalam menanggapi sebuah persoalan.

Menurut Dwi Marianto : "rasa adalah saripati, esensi, atau hakikat dari sesuatu. Sedangkan rasa dalam *Britannica Encyclopedia*, hanya dapat disugestikan, atau dialami secara mendalam, namun rasa tidak dapat sepenuhnya dideskripsikan."<sup>1</sup> Dan dalam hubungannya dengan seni sesuai dengan pernyataan Laurie Schneider Adams dalam buku *The Methodologies of Art* dinyatakan bahwa:

Seni boleh jadi merupakan suatu objek atau imaji yang memang sejak awal pembuatannya dimaksudkan sebagai media untuk mengekspresikan perasaan, atau sebagai sarana merepresentasi suatu ide secara estetis dan menyenangkan.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> M.Dwi Marianto, *Menempa Quanta, Mengurai Seni* (Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2011), p.149

<sup>2</sup> M.Dwi Marianto, *ibid.*, p.9

Dapat dipahami bahwa berkesenian merupakan aktivitas positif sebagai curahan perasaan yang dipunyai oleh senimannya, baik perasaan yang bersifat fisik, emotif, atau fantastik. Sedangkan untuk mewujudkannya, seorang seniman harus melakukan proses kreatif yang dapat dilakukan melalui kegiatan imajinatif, sintesa pemikiran (perenungan), pola kombinasi pengalaman masa lalu maupun penggabungan hubungan sesuatu pada situasi lama dengan situasi baru. Dari sekian cara tersebut lahirlah beraneka hasil karya seni yang mengandung unsur keindahan.

Dalam karya seni terdapat makna yang berbeda bagi tiap orang yang menikmatinya. Hal ini disebabkan karena karya seni memungkinkan dapat diciptakan dan diapresiasi secara subjektif berkaitan dengan unsur memori dan emosi yang terekam di dalamnya. Sebuah karya dapat mewakili kenangan atau pengalaman pribadi, baik dari sesuatu yang dilihat, didengar atau pernah dirasakan. Begitu pun dengan penulis yang memperoleh ide sekaligus visualisasi karya berdasarkan kenangan personal yang mewakili pengalaman dan sesuatu yang sangat dekat dengan pribadi penulis.

Bermula dari kegemaran penulis menonton film *blockbuster*, membuat penulis sering melihat tayangan film sampai larut. Salah satu film yang penulis gemari hingga kini adalah karya Tim Burton. Pertama kali penulis melihat film Tim Burton adalah ketika berada di bangku SMA, di mana saat itu tingkat apresiasi penulis dirasa telah mulai matang. Film berjudul *Corpse Bride* (2005) berkisah tentang seorang pemuda yang secara tidak sengaja menikahi wanita yang telah mati. Dalam film ini terdapat fantasi yang jauh melampaui pemikiran orang

biasa. Dengan bentuk *stop motion*, karakter imajinatif yang ditampilkan penuh dengan deformasi seperti contohnya tokoh Emily yang berkarakter mayat wanita diwujudkan dengan bentuk seperti boneka dengan ukuran tubuh yang tidak proporsional. Bentuknya aneh, terutama pada bagian wajah yang dihiasi mata berukuran besar dengan raut muka yang seram. Belum lagi bentuk hewan atau pohon yang tidak lazim. Warna tokoh dan hewannya cenderung kontras dengan *background* latar yang hitam gelap sehingga terkesan dramatis.



Gb. 01. Karakter tokoh dalam film *Corpse Bride*  
Diakses pada 19 Maret 2012, pukul 02.05 WIB  
Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

Film Tim Burton awalnya ditujukan untuk usia anak-anak tetapi hal ini tidak menepis fakta bahwa film-filmnya lebih banyak dilihat oleh penonton berusia remaja atau dewasa. Hal ini diketahui penulis dari berbagai sumber, tercatat setelah ia memproduksi film berjudul *Frankenweenie* (1984), Tim akhirnya dipecat studio Walt Disney karena masalah dana dan film ini dianggap tidak pantas ditonton anak-anak. Filmnya seram karena berkisah tentang seorang

bocah yang menghidupkan anjing kesayangannya yang mati tertabrak. Visualisasi karakter dan settingnya yang gelap, serta tema “*after life*” dalam ceritanya dianggap kurang sesuai dengan target penonton kala itu.

Bagi penulis, karakter karya Tim Burton sangat unik. Film-filmnya selalu menampilkan nuansa *gothic*, imajinatif, artistik dan kelam dalam balutan warna-warni yang mencolok lengkap dengan karakter yang dimilikinya.

“Istilah *Gothic* sering dihubungkan dengan hal-hal berbau mistis. Di Inggris, nuansa kematian dan hantu begitu digemari sehingga drama-drama karya Shakespeare yang tidak diragukan lagi nilai sastranya kerap menghadirkan sosok hantu, mulai dari *Hamlet* hingga *Midsummer Night Dream* yang menceritakan dunia gaib dengan hantu bergentayangan. Kisah hantu yang sangat populer di kalangan masyarakat Inggris selama abad 17 melahirkan sebuah generasi sastra yang dikenal dengan nama periode *Gothic* yang kemudian berkembang di penghujung akhir abad ke-18.

Dalam tradisi sastra dunia Barat, fiksi horror dianggap sebagai cucu novel *Gothic* abad 18 yang diawali dengan munculnya *The Castle of Otranto: A Gothic Story* (1765) karya Horacle Walpole. “*Gothic*” pada masa itu diasosiasikan dengan segala sesuatu yang kuno, barbar dan penuh takhayul seperti halnya masa *Gothic* abad kegelapan.”<sup>3</sup>

Sentuhan khas Burton terlihat dari tema-tema kematian dengan setting yang suram serta kaya efek visual yang mampu menyajikan sebuah tontonan yang

---

<sup>3</sup> Bagus Anggoro, “Representasi Kematian Dalam Sampul Album Iron Maiden” (Yogyakarta), (Skripsi S-1 program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, 2008) p.14

unik secara visual dan bagi penulis mampu membuat penonton ikut bermain dan menciptakan sebuah dunia fantasi layaknya pada anak kecil. Penulis juga sering merasa terbawa-bawa dengan fantasi dari film tersebut. Imbasnya adalah susah beradaptasi dengan kehidupan sehari-hari dan melakukan aktivitas rutin, sampai akhirnya enggan melakukan kegiatan apa pun dan larut berfantasi.

Dalam kenikmatan menonton sebuah film fantasi, memungkinkan terciptanya semacam kesukaan yang ternyata bisa membentuk atau mengubah kepribadian dalam diri seseorang. Berbagai hiburan yang dihidirkannya mampu memberikan pengaruh besar terhadap psikologis dan mental. Terkadang, seorang anak akan takut dan paranoid setelah melihat film-film tentang kematian, supranatural dan lainnya. Walaupun kejadian tersebut tidak secara langsung dialami tetapi kenangan yang berasal dari aktivitas melihat, mendengar dan merasakan akan terekam bahkan sampai dia dewasa. Hal ini akan membuat ingatan seseorang terpengaruh sehingga menimbulkan ketakutan secara nyata. Ia akan berandai-andai bahwa apa yang dilihat dalam film adalah sebuah realita dan sungguh-sungguh terjadi.

Terdapat banyak kasus tentang pembentukan kepribadian dan hal yang terjadi akibat menikmati hiburan film secara berlebihan. "Seperti diketahui baru-baru ini terjadi peristiwa penembakan di bioskop Century 16 di Denver, Colorado, Amerika Serikat oleh James Holmes saat pemutaran film *"Batman The Dark Knight Rises"* pada Jumat, 20 Juli 2012. 12 orang meninggal dan 59 orang luka-luka dalam peristiwa itu. James merupakan mahasiswa Universitas Colorado yang sedang dalam proses dikeluarkan (*Drop Out*) dari program sarjana di bidang ilmu

syaraf. Dalam aksinya, ia mengaku bahwa dirinya adalah Joker walaupun berpenampilan seperti Bane, musuh Batman.”<sup>4</sup>

Kasus tersebut terbilang unik karena mungkin disebabkan oleh proses imitasi karakter Joker yang cerdas dalam bermain psikologis, sehingga memberi efek yang begitu kuat pada penggemar fanatiknya untuk melakukan apapun sehingga bisa menirunya di kehidupan nyata.

Contoh di atas diharapkan mampu memberi sedikit gambaran betapa tayangan film yang tadinya hanya dinikmati sebagai sebuah hiburan semata, ternyata mampu berubah menjadi sebuah kengerian karena memicu respon negatif penikmat film untuk melakukan tindakan buruk.

Tayangan film mudah diakses dan dinikmati karena dapat dilihat dari televisi ataupun layar lebar di bioskop. Tercatat bahwa rata-rata anak mampu menghabiskan 6-8 jam waktunya untuk menonton sebuah tayangan dalam seharinya. Dari sekian tayangan hiburan yang ditonton, sebuah film mampu membuat penonton untuk duduk diam di rumah, bukannya bermain di luar. Hal ini menjauhkan mereka dari pelajaran-pelajaran hidup yang penting, seperti bagaimana cara berinteraksi dengan teman sebaya, cara berkompromi dan berbagi dengan dunia yang dipenuhi orang lain.

Pengaruh fantasi film ternyata mampu menyebabkan berubahnya sikap dan perilaku seseorang. Fenomena tersebut terbilang unik dan menarik untuk diangkat sebagai ide penciptaan karya seni rupa. Persoalan apapun memang dapat

---

<sup>4</sup> <http://agungonline.blogdetik.com/index.php/2012/07/22/penembakan-dark-knight-rises/>, diakses pada 25 September 2012, pukul 06.20 WIB

dipakai sebagai sumber inspirasi dalam berkarya tetapi akan jauh lebih menarik bila persoalan tersebut secara nyata dialami oleh penulis sendiri, sehingga mengandung keterikatan emosional secara langsung.

Dari beragam film fantasi yang digemari oleh penulis, alasan mengapa penulis memilih film karya Tim Burton sebagai *subject matter* dalam tugas akhir ini, adalah karena karyanya mengandung muatan positif dan negatif sebagai salah satu film fantasi terbaik yang imajinatif, kreatif, dan juga dianggap berbahaya. Filmnya banyak diadaptasi dari novel klasik yang sudah familiar, sehingga mengundang perhatian lebih dari penonton dan telah memiliki tempat di hati para pencintanya. Namun, film-film yang sebenarnya ditujukan bagi penonton usia anak ini ternyata terlalu banyak menampilkan kegelapan, teror dan muatan kekerasan. Sehingga penulis menekankan bahwa hal tersebutlah yang menjadi alasan penulisan tugas akhir ini dengan judul "*Pengaruh Fantasi Film Tim Burton Dalam Lukisan.*"

## **B. Rumusan Penciptaan**

Film-film Tim Burton memang menghibur dan mampu membuat seseorang betah untuk melihatnya. Tetapi selain memberikan kenikmatan serta merangsang kreatifitas, filmnya juga memiliki muatan negatif yang bisa mempengaruhi sikap dan mental penonton. Sehingga dalam proses penciptaan, karya Tim Burton dianggap sebagai film fiksi yang dapat mewakili permasalahan yang akan diangkat dalam tugas akhir ini. Sehingga rumusan penciptaan yang terkait dengan masalah tersebut adalah:

1. Apa yang dimaksud dengan pengaruh fantasi film karya Tim Burton?
2. Bagaimana imajinasi penulis terhadap pengaruh fantasi film karya Tim Burton?
3. Bagaimana bentuk visualisasi jika persoalan tersebut diangkat sebagai ide penciptaan karya seni lukis?

### **C. Tujuan**

Tujuan utama adalah untuk menciptakan karya lukisan yang kreatif dan bersifat mendidik yang mengangkat persoalan tentang efek fantasi akibat melihat film ciptaan Tim Burton.

### **D. Manfaat**

1. Diharapkan dapat memberi kontribusi dalam perkembangan seni rupa khususnya seni lukis dan diharapkan dapat dipakai sebagai tambahan pengetahuan bagi generasi mendatang.
2. Menjadi masukan bagi sineas dalam negeri dan institusi terkait agar lebih kreatif dalam membuat film yang mendidik dan mampu memberikan pesan moral yang baik kepada penonton di segala umur.

### **E. Makna Judul**

Untuk menghindari kesalahan penafsiran dari judul penulisan maka sangat dibutuhkan adanya kejelasan makna dalam setiap kata. Berikut ini akan dijelaskan

pengertian setiap kata dari judul, serta maksud yang ingin disampaikan oleh penulis.

### **Pengaruh**

“Daya yang ada atau timbul dari sesuatu, orang, benda dan sebagainya yang berkuasa atau yang berkekuatan gaib.”<sup>5</sup>

### **Fantasi**

“Gambaran, bayangan, rekaan, angan-angan, khayal; daya untuk menciptakan sesuatu yang di angan-angan.”<sup>6</sup>

### **Film**

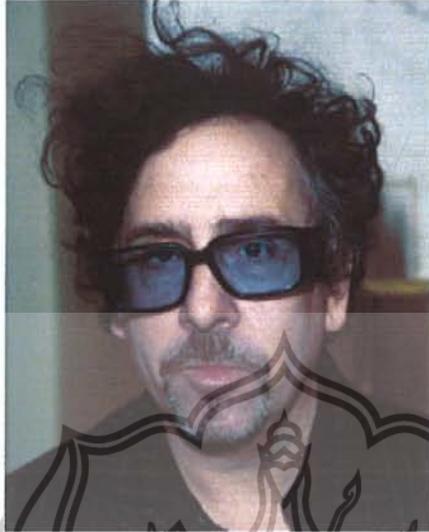
Film berarti karya cipta seni dan budaya yang merupakan salah satu media komunikasi massa audio visual yang dibuat berdasarkan asas sinematografi yang direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya.<sup>7</sup>

<sup>5</sup> W.J.S. Poerwadarminta (ed). *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1984), p.731

<sup>6</sup> W.J.S. Poerwadarminta, *ibid.*, p.280

<sup>7</sup> [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com) diakses penulis pada 2 Oktober 2012 pukul 11.00 WIB

## Tim Burton



Gb.02. Foto Tim Burton  
Diakses pada 19 Maret 2012, pukul 02.00 WIB  
Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

“Timothy William Burton lahir pada tanggal 25 Agustus 1958 di Burbank, California, Amerika Serikat. Ia adalah seorang sutradara dan seniman yang aktif membuat film. Semasa kecil ia banyak menghabiskan waktunya untuk melukis, menggambar, dan menonton film-film klasik, terutama film horor. Sutradara film horor dari Italia, Mario Bava, dan Roger Corman dari Amerika, serta aktor horor, Vincent Price, merupakan idolanya yang banyak menginspirasi karirnya selanjutnya. Setelah lulus sekolah menengah atas di tahun 1976, Burton masuk sebagai animator di *California Institute of the Arts*, yang dibentuk oleh Studio Walt Disney.”<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> [www.google.com](http://www.google.com) diakses pada 19 Maret 2012, pukul 04.00 WIB

## Lukisan

Diartikan sebagai:

pengungkapan atau pengucapan pengalaman artistik yang ditampilkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna (Soedarso Sp., *Tinjauan Seni Rupa, Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta, 1990).<sup>9</sup>

Setelah pengertian setiap kata dijelaskan, maka "*Pengaruh Fantasi Film Tim Burton Dalam Lukisan*" dapat dirangkum menjadi daya yang timbul dari khayalan akibat melihat film ciptaan Tim Burton, seorang sutradara asal Amerika, yang diungkap dalam penggambaran dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna yang mengandung maksud yang juga merupakan pengungkapan dan pengucapan pengalaman artistik dari senimannya.

Selanjutnya, pengertian judul menurut penulis adalah visualisasi karya mengenai pengaruh fantasi yang disebabkan karena melihat film Tim Burton yang diwujudkan dalam bentuk lukisan sesuai imajinasi penulis sendiri.

---

<sup>9</sup> Mikke Susanto, *Diksi Rupa* (Yogyakarta: DictiArt Lab dan Djagad Art House), 2011, p.241