

FABEL SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Seni Rupa Murni
Jurusan Seni Rupa Murni



**OLEH:
RONY PRASETYO
NIM. 12149120**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018**

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA

FABEL SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA
SENI LUKIS

Oleh
RONY PRASETYO
NIM. 12149120

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Pada tanggal 4 Februari 2019

Tim Penguji

Ketua Penguji : Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn. (.....)

Penguji Utama : Alexander Nawangseto M, S.Sn., M.Sn. (.....)

Penguji Pembimbing : Drs I Gusti Nengah Nurata (.....)

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S. Sn)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 24 Maret 2019
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Joko Budiwiyanto, S. Sn., M. A.
NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rony Prasetyo

NIM : 12149120

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir (Karya) berjudul :

“Fabel Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiasi dari karya orang lain.

Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 28 Januari 2019

Yang menyatakan,

Rony Prasetyo

NIM. 12149120

ABSTRAK

Penulisan laporan penciptaan karya Tugas Akhir yang berjudul “Fabel Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” dilatarbelakangi oleh kesenangan terhadap cerita fabel yang menimbulkan fantasi yang menyenangkan terhadap tokoh-tokoh di dalam fabel dan dipadukan dengan respon terhadap fenomena sosial seperti *hoax*, interaksi antar sesama manusia dan pengalaman pribadi yang berhubungan tentang sifat manusia. Penggarapan tugas akhir ini menggunakan metode L.H Chapman dengan 3 tahapan, yaitu menemukan gagasan, mengembangkan gagasan dan visualisasi, visualisasi menggunakan media kanvas dengan cat akrilik. Kehadiran karya ini diharapkan mampu menjadi salah satu media introspeksi supaya menjadi pembelajaran untuk diri sendiri khususnya dan masyarakat pada umumnya yang berhubungan dengan sifat dan perilaku manusia.

Kata kunci: fabel, fenomena sosial, sifat manusia, instropeksi.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT. Telah memberikan kesempatan, kekuatan, dan kelancaran dalam menyelesaikan laporan Kekaryaannya tugas akhir yang berjudul “Fabel Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” ini disusun guna memenuhi sebagian syarat dalam menempuh derajat sarjana S-1 program studi Seni Rupa Murni, jurusan Seni Rupa Murni, fakultas Seni rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Selesaiannya laporan tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang telah turut berpartisipasi dalam kelancaran penyelesaian laporan tugas akhir kekaryaannya ini. Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Drs. Guntur, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta, beserta Dr I Nyoman Sukerna. S.Kar., M.Hum selaku Wakil Rektor I, Dr Sunardi S.Sn., M.Sn. selaku Wakil Rektor II, Dr RM. Pramutomo, M.Hum selaku Wakil Rektor III.
2. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain beserta Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn.,M.Sn selaku Wakil Dekan I, Prima Yustana, S.Sn., M.A selaku Wakil Dekan II, Drs Agus Ahmadi, M.Sn. selaku Wakil Dekan III.

3. Amir Gozali M.Sn., S.Sn., selaku ketua Jurusan Program Studi Seni Rupa Murni.
4. Drs I Gusti Nengah Nurata selaku dosen pembimbing yang selalu sabar memberi bimbingan dalam Tugas Akhir ini.
5. Albertus Rusputranto Ponco Anggoro, S.Sn., M.Hum. selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memberi dorongan semangat.
6. Alexander Nawangseto Mahendrapati, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pengampu mata kuliah Tugas Akhir yang selalu memberi ilmu dan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
7. Drs. Sukirno, M.Sn., dan Drs. Tonny Purnomo selaku dosen mata kuliah seni lukis yang telah memberi banyak bimbingan dan ilmu serta masukan dalam proses pembelajaran seni lukis di Institut Seni Indonesia Surakarta.
8. Seluruh dosen dan staff Jurusan Seni Rupa Murni yang sudah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.
9. Ibu Suwarti sebagai orangtua yang begitu besar jasa-jasanya membimbing dan selalu mendoakan anak tercinta.

10. Febry Anggrian kakak tercinta dan adikku Desi yang selalu memberi dukungan dan semangat.
11. Keluarga Besar Mbah Wiriodikromo yang selalu memberi dukungan dan semangat.
12. Mas Husen, Mas Dika, Dafit, Sanepo, Alfi, Rio, Bolam, Mas Indra, Mas Anton dan Mas Agung satpam yang memberi semangat dalam berproses di studio.
13. Indri yang sabar mendengarkan keluh kesah dan selalu memberi semangat selama proses menyelesaikan Tugas Akhir ini.
14. Teman-teman seni rupa murni angkatan 2012 tercinta, teman-teman seni rupa murni serta pihak-pihak yang sudah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu.

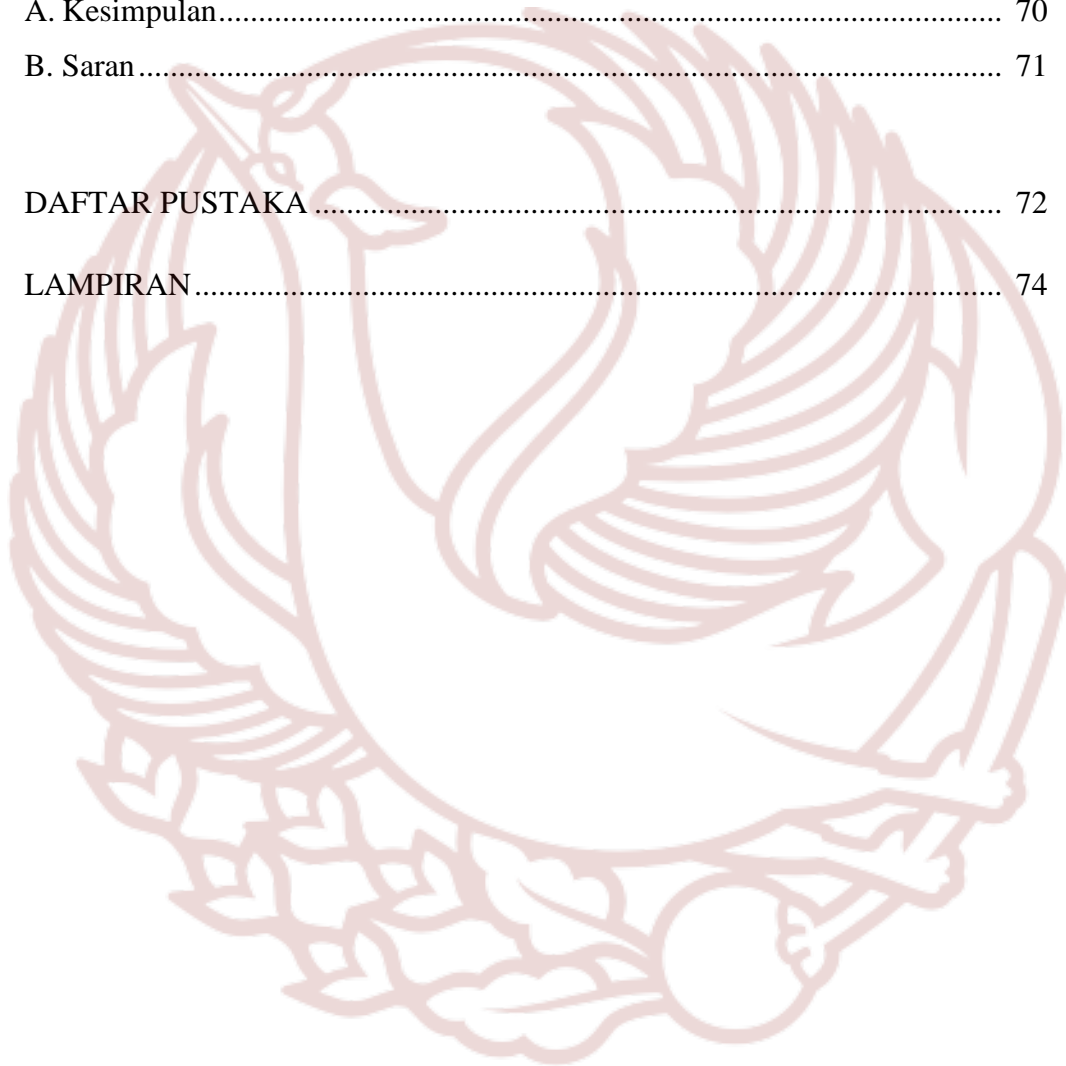
Untuk lembaga secara umum, saya ucapkan terima kasih atas penyelenggaraan pendidikannya yang berdasarkan kurikulum maupun pendidikan yang berupa terciptanya situasi dan kondisi kependidikan yang membuat saya lebih berpikir dan berkembang sebagai pencari ilmu, dan terlebih sebagai manusia yang berpikir.

Akhirnya dengan kesadaran diri akan kekurangan dalam penulisan laporan tugas akhir penciptaan ini saya membuka diri untuk menerima kritik dan saran.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan Penciptaan.....	5
D. Manfaat Penciptaan.....	5
E. Tinjauan Karya dan Orisinalitas.....	6
1. Ketut Teja Astawa.....	7
2. Adonna Khare	10
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	13
A. Konsep Non Visual	14
B. Konsep Visual	17
BAB III. PROSES PENCIPTAAN KARYA.....	26
A. Metode Penciptaan	26
B. Proses Penciptaan.....	27

1. Upaya Menemukan Gagasan.....	27
2. Mengembangkan Gagasan	35
3. Visualisasi	46
BAB IV. DESKRIPSI KARYA.....	51
BABV. PENUTUP.....	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karya Seni Lukis Teja Astawa <i>Save The Whaley</i>	7
Gambar 2. Karya Seni Lukis Teja Astawa <i>Penguasa Laut</i>	8
Gambar 3. Karya Seni Lukis Adonna Khare <i>The Tapir Ballerina</i>	10
Gambar 4. Karya Seni Lukis Adonna Khare <i>Chimo With Whirpool</i>	11
Gambar 5. Wakil Rakyat yang Tidur	28
Gambar 6. Pengguna Jalan Umum yang Tidak Tertib	28
Gambar 7. Sifat Arogan dalam Berinteraksi di Sosial Media.....	29
Gambar 8. Penyebaran Pesan Hoax	30
Gambar 9. Kukang	31
Gambar 10. Kerbau	31
Gambar 11. Rusa.....	32
Gambar 12. Kelinci	32
Gambar 13. Monyet	33
Gambar 14. Belalang.....	33
Gambar 15. Keledai	34
Gambar 16. Babi	34
Gambar 17. Trenggiling	35
Gambar 18. Sket Pada Kertas	36
Gambar 19. Kuas Blok dan Kuas Tanggung.....	37
Gambar 20. Kuas Arsir	38
Gambar 21. Palet.....	39
Gambar 22. Kain Lap.....	40
Gambar 23. Bahan Kanvas Mentah	42

Gambar 24. Cat Akrilik	43
Gambar 25. <i>Glosh Varnish</i>	44
Gambar 26. Pewarnaan Dasar <i>Background</i>	46
Gambar 27. Sket Pada Kanvas	47
Gambar 28. Pewarnaan Dasar pada Objek.....	48
Gambar 29. Penggarapan Detail	49
Gambar 30. Karya Seni Lukis Tugas Akhir Ke 1	51
Gambar 31. Karya Seni Lukis Tugas Akhir Ke 2	53
Gambar 32. Karya Seni Lukis Tugas Akhir Ke 3	55
Gambar 33. Karya Seni Lukis Tugas Akhir Ke 4	57
Gambar 34. Karya Seni Lukis Tugas Akhir Ke 5	59
Gambar 35. Karya Seni Lukis Tugas Akhir Ke 6	61
Gambar 36. Karya Seni Lukis Tugas Akhir Ke 7	63
Gambar 37. Karya Seni Lukis Tugas Akhir Ke 8	65
Gambar 38. Karya Seni Lukis Tugas Akhir Ke 9	67
Gambar 39. Karya Seni Lukis Tugas Akhir Ke 10	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masyarakat di berbagai daerah di Indonesia telah mengenal beragam cerita rakyat seperti mitos, legenda, dan fabel sebagai warisan nenek moyang. Cerita rakyat ini berisi tentang ajaran-ajaran budi pekerti dan perilaku kehidupan manusia. Salah satu cerita rakyat yaitu fabel dipilih penulis untuk dijadikan tema dalam ide penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir. Fabel atau sering disebut dunia binatang adalah suatu cerita atau kisah yang menceritakan kehidupan hewan yang mempunyai sifat perilaku seperti manusia. Fabel banyak memaparkan kisah yang menggambarkan potret kehidupan dan kritik sosial dalam kehidupan manusia, interaksi sosial antar individu disampaikan melalui dialog dan karakter dari perilaku manusia¹.

Fabel merupakan suatu bentuk khusus dongeng binatang yang mengandung moral, yakni ajaran baik buruk perbuatan dan kelakuan². Beberapa cerita fabel yang mengajarkan pendidikan moral dan budi pekerti diantaranya sebuah penggalan cerita yang berjudul “Kancil menipu Kera” dalam buku Kumpulan Dongeng si Kancil oleh MB.Rahimsyah AR:

.....“Dasar kera bodoh! Lemparanmu tadi sebenarnya tidak mengenai tubuhku, sebab kau gunakan kulitnya saja, coba lempari aku dengan pisangnya pasti kena”. Kera tersinggung disebut bodoh lalu ia melempari kancil dengan

¹ Sutiasumarga, Males. *Mata-mata Kucing Sebuah Fabel Multikultural*, Jakarta : Yayasan Kota Kita, 2011. Hal. v

² Danandjaja, James. *Folklor Indonesia*, Jakarta : Pustaka Utama Grafiti, 1997. Hal. 98

pisang betulan yang matang. Setelah banyak lemparan yang dilakukan, akhirnya kera sadar bahwa kancil sengaja mengibulinya, dan kancil bisa memakan pisang sepuasnya tanpa susah payah memanjat”....³

Ajaran moral dan budi pekerti yang ingin disampaikan pada cerita fabel di atas adalah biasanya orang yang kurang pintar sangat mudah dipengaruhi dan mudah terpancing emosinya, sehingga sangat mudah dimanfaatkan orang lain.

Beberapa hal dari cerita dunia binatang yang menarik untuk dijadikan sebagai tema inspirasi penciptaan karya lukis adalah berawal dari kesenangan pribadi pada cerita-cerita binatang. Pada masa sekolah kanak-kanak cerita-cerita fabel sering dibacakan dan disuguhkan dengan gambar-gambar yang lucu dan menarik. Selain itu pesan yang disampaikan dalam fabel melalui karakteristik binatang yang digambarkan sangat mudah dipahami.

Dalam kehidupan sehari-hari banyak peristiwa dan pengalaman yang dialami baik pribadi maupun orang lain tentang sifat dan perilaku manusia dalam berinteraksi antar sesama secara langsung dan tidak langsung. Berbagai peristiwa tersebut menimbulkan kegelisahan dan timbul pertanyaan apa, mengapa dan bagaimana hal-hal itu bisa terjadi, pada akhirnya dijadikan pembelajaran dalam hidup pribadi dan menjadi sumber inspirasi penciptaan karya seni lukis

Beberapa contoh fenomena sosial tentang sifat dan perilaku manusia yang bisa menjadi pembelajaran dalam hidup diantaranya adalah tentang fenomena penyebaran berita *hoax* yang sering terjadi di zaman modern ini. Perkembangan teknologi yang sangat pesat juga mempengaruhi perilaku masyarakat terhadap

³ MB.Rahimsyah AR. *Kumpulan Dongeng Si Kancil*, Lingkar Media, 2013. Hal. 58

mengkritisi suatu fenomena di sosial media. Masyarakat sangat mudah percaya terhadap berita-berita yang beredar tanpa menganalisa terlebih dahulu apakah berita tersebut nyata atau hanya berita bohong yang ditujukan untuk menimbulkan kepanikan massal pada masyarakat. Selain fenomena *hoax* masih banyak lagi fenomena-fenomena dan perilaku manusia yang bisa dijadikan pembelajaran dalam hidup seperti keserakahan, arogansi, rasa takut, dan sifat malas dalam diri. Pembelajaran yang dimaksud dalam tulisan ini adalah untuk mencapai nilai hidup yang lebih baik dalam berinteraksi sosial dan menjalani kehidupan dalam masyarakat agar dalam berinteraksi antar sesama seminimal mungkin bisa terhindar dari sifat-sifat yang merugikan diri sendiri dan orang lain dan akhirnya tercipta perilaku sadar diri, saling menghargai, dan saling toleransi.

Alasan penting pengambilan judul “Fabel Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” dalam penciptaan karya lukis Tugas Akhir adalah tujuan dari terciptanya suatu karya itu, yaitu bagaimana masyarakat dapat memahami pesan karya lukis yang diciptakan, sehingga maksud dan tujuan terciptanya suatu karya bisa tersampaikan. Seperti telah dijelaskan di atas, fabel merupakan cerita binatang yang menggambarkan sifat perilaku manusia dan digunakan sebagai media penyampaian pesan moral kepada masyarakat. Berdasarkan hal tersebut judul “Fabel Sebagai Sumber Ide Penciptaan Seni Lukis Tugas Akhir” adalah karya seni lukis Tugas Akhir ini mudah dipahami dan dapat menjadi media pembelajaran dengan inspirasi dari pengalaman pribadi dan fenomena sosial tentang sifat-sifat manusia dalam berkehidupan dan berinteraksi sosial dengan media karya seni lukis.

Karya seni lukis Tugas Akhir ini mengangkat tema tentang binatang yang menggambarkan sifat dan perilaku manusia, dengan menampilkan gaya visual khas personal penulis. Berdasarkan dari latar belakang di atas, karya lukis Tugas Akhir tidak hanya menampilkan keindahan saja, tetapi bagaimana bentuk karya lukis tersebut mampu memberi pesan dan manfaat bagi masyarakat luas. Tujuan penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir ini adalah sebagai media pembelajaran untuk diri sendiri khususnya dan orang lain pada umumnya tentang sifat dan perilaku manusia dalam berperilaku sosial.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan yang diangkat dalam penciptaan karya seni lukis ini adalah :

1. Bagaimana konsep penciptaan karya lukis dengan tema fabel sebagai sumber ide penciptaan karya seni lukis?
2. Bagaimana proses penciptaan karya lukis dengan tema fabel sebagai sumber ide penciptaan karya seni lukis?
3. Bagaimana bentuk dan isi karya lukis dengan tema fabel sebagai sumber ide penciptaan karya seni lukis ?

C. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penciptaan karya lukis Tugas Akhir ini mempunyai tujuan yaitu :

1. Menjelaskan konsep penciptaan karya lukis dengan tema fabel sebagai sumber ide penciptaan karya seni lukis.
2. Menjelaskan proses penciptaan karya lukis dengan tema fabel sebagai sumber ide penciptaan karya seni lukis.
3. Menjelaskan bentuk dan isi karya lukis dengan tema fabel sebagai sumber ide penciptaan karya seni lukis.

D. Manfaat Penciptaan

1. Bagi diri sendiri, bisa lebih mengerti dan memahami sifat baik dan buruk yang terdapat dalam manusia, sebagai pelajaran hidup dan introspeksi diri terhadap sesama manusia.
2. Bagi lembaga pendidikan, diharapkan dapat menjadi salah satu bahan acuan bagi mahasiswa dalam proses penciptaan karya seni lain yang sejenis, sehingga pemahaman lebih berkembang.
3. Bagi masyarakat diharapkan dengan terciptanya karya seni lukis bertema fabel ini masyarakat bisa mengambil nilai-nilai positif dan memahami sifat baik dan buruk yang dimiliki manusia, sehingga terciptanya seni lukis ini masyarakat bisa sadar akan pentingnya saling menghargai terhadap sesama.

E. Tinjauan Karya dan Orisinalitas

Tinjauan karya dihadirkan untuk mengetahui karya yang pernah ada sebelum karya Tugas Akhir ini ada. Tinjauan karya disini adalah karya-karya yang memiliki kemiripan, kesamaan, dan perbedaan baik dari segi visual maupun non visual. Tinjauan karya yang dimaksud bukan untuk meniru visual dan non visual yang sudah ada, namun bertujuan agar dalam menciptakan karya lukis dapat maksimal dan memiliki karakter ciri khas personal dalam proses penciptaan karya lukis dari segi teknik, konsep, dan gagasan, sehingga karya lukis yang diciptakan dapat dipertanggungjawabkan orisinalitasnya.

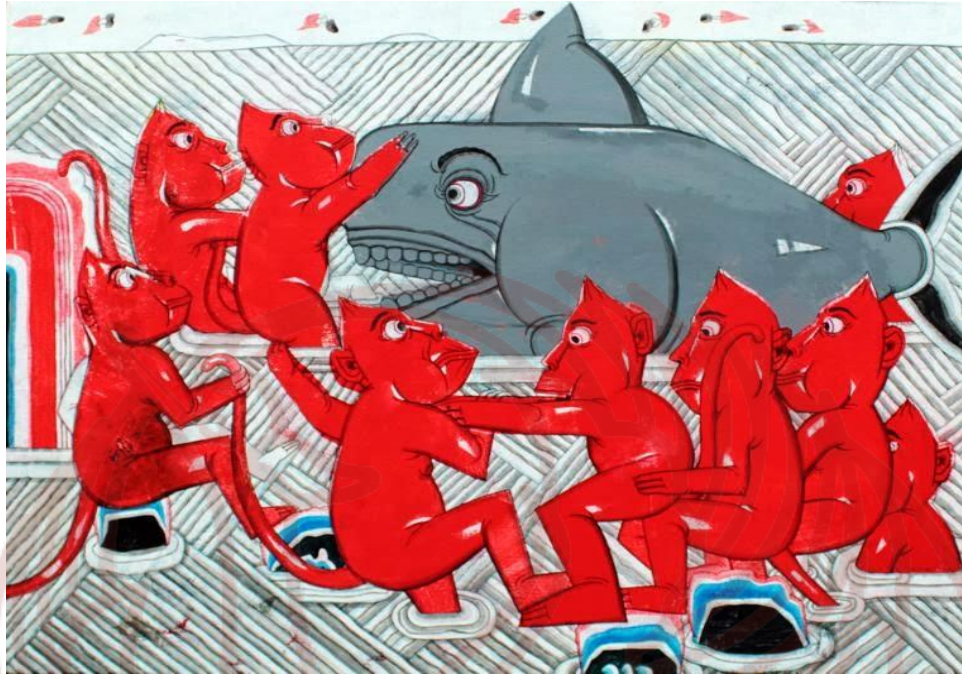
Pada keterangan tinjauan karya, pendeskripsianannya menggunakan teori Monroe C Beardsley, dalam buku Dharsono Sony Kartika berjudul “Kritik Seni” yaitu : 1. Kesatuan (unity), 2. Kerumitan (complexity), 3. Kesungguhan (intensity).⁴

Ada beberapa karya lukis dari seniman Indonesia dan seniman luar negeri yang dijadikan sebagai tinjauan, diantaranya adalah :

1. Ketut Teja Astawa
 - a. Save The Waley
 - b. Penguasa Laut
2. Adonna Khare
 - a. *The Tapir Ballerina*
 - b. *Chimp With Whirlpool*

⁴ Dharsono Sony Kartika, *Kritik Seni*, REKAYASA SAINS Bandung, 2007, hlm 76

1. Ketut Teja Astawa



Gambar 1.

Save The Whaley, 120 cm x 150 cm, acrylic on canvas, Teja Astawa, 2013
(<http://tejastawa.blogspot.co.id/2014/02/new-artworks-at-my-studio.html>
diakses 23 januari 2018)

Teja Astawa (1971) adalah seorang seniman Bali yang tinggal dan bekerja di Sanur, Bali. Teja lulus dari Fakultas Seni Rupa Indonesia (STSI) di Denpasar pada tahun 1990. Astawa bekerja dalam rangkaian tematik yang menarik inspirasinya dari subyek yang berkisar dari tokoh binatang, hingga cerita wayang yang memupuk masa kecilnya. Gayanya sangat naif dengan palet warna yang hidup, cara yang menyerupai anak untuk menghasilkan gambar dalam gaya datar dan disederhanakan, dan imajinasi yang nakal.⁵

Karya Teja Astawa yang berjudul *Save The Whaley* mempunyai bentuk yang sudah dideformasi menjadi bentuk wayang dan naif, berbeda dengan karya Tugas Akhir yang membuat figur transformasi bentuk, selain itu pada gambar Teja Astawa membuat bentuk dengan gaya datar dan disederhanakan sedangkan pada karya tugas Akhir ini menggunakan gaya arsir pada objeknya. Persamaan

⁵ Ketut Teja Astawa. *Biography*, (online), (<http://tejastawa.blogspot.co.id/>diakses 23 Januari 2018)

karya Tugas Akhir dengan karya lukis Teja Astawa adalah dalam hal pengambilan bentuk binatang sebagai sub metafor di dalam lukisan.



Gambar 2.

Penguasa Laut, 90 x 140 cm, acrylic on canvas, Teja Astawa, 2011
(<http://tejastawa.blogspot.co.id/2014/04/animal-instinct.html> diakses 23 januari 2018)

Dalam karya Teja Astawa yang berjudul *Penguasa Laut* ini mempunyai bentuk yang sudah dideformasi menjadi bentuk wayang dan cenderung naif.

Teja Astawa lebih suka membuat interpretasi bebas dalam karyanya dan membawa para apresiator membuka ruang imajinasi pribadi seluas mungkin. Baginya, sebagai seniman, dia bukanlah orang yang memegang otoritas penuh atas konstruksi makna karya-karyanya namun juga apresiator yang memiliki otoritas subjektif mereka sendiri dalam membangun makna dari persepsi mereka terhadap fenomena visual.⁶

⁶ Ketut Teja Astawa. *Distinctive Expression Language : A Curatorial Note by W. Seriyoga Parta*, (online), (<http://tejastawa.blogspot.co.id/> diakses 28 Januari 2018)

Berbeda dengan karya pada Tugas Akhir ini, karya yang ingin disampaikan dalam karya Tugas Akhir ini adalah sebagai penggambaran dan pembelajaran tentang sifat-sifat perilaku manusia dalam berinteraksi sosial. Persamaan karya penulis dengan karya Teja Astawa adalah sama-sama menggunakan visual binatang di dalam karyanya. Selain itu, sama seperti Teja Astawa, karya Tugas Akhir penulis juga mengadopsi dongeng sebagai panduan karya, menciptakan cerita baru dengan mengadopsi sifat hewan sebagai metafor. Perbedaan karya Tugas Akhir penulis dengan Teja Astawa adalah pada segi teknik garap dan bentuk visualnya, Teja Astawa lebih cenderung menggunakan teknik sungging dan menggunakan warna-warna mencolok, dengan bentuk-bentuk datar menyerupai wayang yang naif. Sedangkan karya Tugas Akhir penulis menggunakan teknik arsir untuk mencapai bentuk volume yang diinginkan, dan dengan bentuk kartun menuju ke sureallis.

Dari segi unity dalam karya Ketut Teja Astawa menggunakan bentuk-bentuk wayang yang naif dengan gaya datar untuk mencapai kesatuan dalam karyanya, sedangkan pada karya Tugas Akhir ini menggunakan figur transformasi bentuk sebagai pilihan untuk mencapai unity pada karya. Intensity karya Teja Astawa lebih sering memilih warna merah menyala dalam karyanya, sedangkan dalam karya Tugas Akhir ini lebih sering menggunakan warna-warna sejuk. Complexity dalam karya Teja Astawa lebih menonjolkan teknik sungging dalam penggarapan karyanya, sedangkan karya Tugas Akhir ini lebih menekankan teknik arsiran dalam penggarapan karya.

2. Adonna Khare



Gambar 3.
The Tapir Ballerina
167,6cm x 91,4cm, carbon pencil, Adonna Khare, 2016
(<http://www.artsy.net/artwork/Adonna-Khare-the-tapir-ballerina.jpg>
di akses 13 Januari 2018)

Adonna Khare adalah seorang seniman dari Burbank, California. Khare menerima gelar *Master of Fine Arts* dari *California State University Long Beach*, dia dikenal dengan karya pensil karbonya yang fantastis dan berskala besar, karya

Adonna Khare berkembang melalui pengalaman Khare dengan orang-orang dan absurditas kehidupan.⁷



Gambar 4.
Chimp With Whirlpool
60cmx42cm, carbon pencil, Adonna Khare, 2013
(<http://www.artistsnetwork.com/wp-content/uploads/Adonna-Khare-In-the-Clouds-Chimp-Whirlpoollo.jpg> di akses 23 Januari 2018)

Dalam karya Adonna Khare berjudul *Chimp With Whirlpool*, karya Tugas Akhir penulis mempunyai persamaan pada segi teknik penggarapan karya, dimana karya Adonna Khare menggunakan teknik arsir, demikian pula teknik yang

⁷ Boise Art Museum. *Adonna Khare : The Kingdom*, (online),
(<http://www.boiseartmuseum.org/exhibition/adonna-khare/> diakses 23 Januari 2018).

digunakan penulis dalam Tugas Akhir, walaupun dalam segi teknik mempunyai kesamaan, tetapi terdapat perbedaan dalam segi kekuatan dan ciri khas arsirannya. Arsiran Adona Khare mempunyai ciri khas goresan arsiran bebas untuk membentuk suatu objek, sedangkan ciri khas arsiran karya penulis dengan arsiran sejajar untuk membentuk dan memberikan volume pada objek lukisan. Perbedaan dalam segi alat dan bahan yang digunakan karya Adonna kare menggunakan *carbon pencil* sedangkan karya Tugas Akhir penulis menggunakan cat akrilik.

Persamaan lain yang ada pada karya Tugas Akhir penulis dengan karya Adonna Khare yaitu pada karya yang berjudul *The Tapir Ballerina*, yang sama-sama menggunakan figure binatang di dalam karya lukisnya, tetapi terdapat perbedaan pada segi perwujudannya. Pada karya Adonna Khare menampilkan figur binatang dengan citra realistik dan berwarna *monochrome* atau hitam putih, sedangkan karya Tugas Akhir penulis figurnya berwujud sedikit menuju bentuk kartun dan berwarna. Selain itu, bentuk dari karya Tugas Akhir penulis lebih ke bentuk kartun dan surrealis sedangkan karya Adonna Khare adalah Surrealis.

Karya Adonna Khare lebih dominan membuat figur binatang yg saling bertumpuk-tumpuk untuk mencapai unity dan keartistikan pada karyanya, sedangkan pada karya Tugas Akhir ini menggunakan figur binatang-binatang yang telah ditransformasi dan didukung latar tumbuhan untuk mencapai unity. Intensity yang sangat menonjol pada karya Adonna Khare yaitu dominan dengan warna *monochrome* yang kuat, sedangkan karya Tugas Akhir menggunakan warna yang ringan. Complexity pada karya Adonna Khare lebih menekankan ukuran karya yang besar dengan ciri khas arsiran pensil karbon.

BAB II

KONSEP PENCIPTAAN

Konsep penciptaan karya merupakan penjelasan mengenai pokok bahasan yang diangkat. Uraian atau penjelasan tentang konsep penciptaan karya merupakan salah satu langkah untuk menguraikan beberapa ide pokok menjadi bentuk visual karya seni lukis, maka disusun sebuah konsep non visual dan konsep visual.

Seni lukis merupakan ekspresi penggambaran pengalaman hidup dan memori kejadian masa lalu, yang sekarang dirasakan menyentuh batin dan terngiang dalam pikiran, kemudian dituangkan dalam media karya seni rupa dua dimensi. Banyak pengalaman hidup, baik dilingkungan keluarga, sosial dan masyarakat yang menjadikan manusia tergugah untuk mengekspresikan pengalaman itu ke dalam sebuah karya seni lukis.

Landasan penciptaan yang mendasari terciptanya karya Tugas Akhir adalah ekspresi pengalaman masa lalu tentang kesenangan terhadap cerita fabel dipadukan dengan respon terhadap pengalaman pribadi dan fenomena sosial tentang sifat dan perilaku manusia dalam berinteraksi sosial di masyarakat sehingga menjadi ide, gagasan, dan konsep penciptaan seni lukis dengan gaya personal serta memperhatikan nilai artistik dan dapat menyampaikan pesan moral dan budi pekerti yang biasanya terkandung didalam dunia fabel.

“Fabel dapat ditangkap sebagai dongeng semata, orang tidak perlu susah payah mencari-cari makna, cukup menganggapnya sebagai dongeng pelipur lara, bagi orang yang suka mencari makna dibalik cerita, disediakan ruang untuk merenungkan isi cerita yang berisi simpulan, hikmah, atau pesan moral yang bisa dipetik.”⁸

A. Konsep Non-visual

Karya seni lukis diciptakan oleh penulis untuk merespon berbagai peristiwa yang dirasa menyentuh dan mengusik nurani, dalam hal ini kesenangan penulis terhadap cerita fabel digunakan sebagai acuan untuk menciptakan karya seni lukis. Fabel atau sering disebut dunia binatang adalah suatu cerita atau kisah yang menceritakan kehidupan hewan yang mempunyai sifat perilaku seperti manusia. Fabel banyak memaparkan kisah yang menggambarkan potret kehidupan dan kritik sosial dalam kehidupan manusia, interaksi sosial antar individu disampaikan melalui dialog dan karakter dari perilaku manusia. Penulis merespon hal tersebut dengan melihat dan mengamati persoalan-persoalan disekitar penulis tentang sifat dan perilaku manusia dalam berinteraksi sosial, lalu divisualkan ke dalam karya seni lukis dengan gaya sureallis dan dengan karakter personal dengan tujuan menjadi pembelajaran untuk penulis dan masyarakat luas dalam menjalani hidup ke depannya. Di bawah ini persoalan-persoalan yang ingin divisualisasikan ke dalam penciptaan karya Tugas Akhir, diantaranya :

1. Keserakahan

Keserakahan adalah salah satu sifat manusia yang sangat buruk, sifat tidak pernah puas diri dan sikap yang merugikan banyak orang.

⁸ Kuntowijoyo. 2010. *Mengusir Matahari Fabel-Fabel Politik*. Yogyakarta:Tiara Wacana. Hlm 1

Keserakahan menimbulkan rasa ingin memiliki sesuatu yang bukan haknya. Keserakahan yang ingin diangkat ke dalam karya lukis Tugas Akhir ini adalah tentang korupsi yang terjadi di negara Indonesia.

2. Kemalasan

Kemalasan adalah musuh dari produktivitas, sifat malas merupakan sifat manusia yang buruk. Sifat ini identik dengan penunda-nundaan dan berfikir kalau masih ada hari esok, hingga akhirnya semua yang direncanakan tidak terlaksana. Sifat malas yang dijadikan konsep non visual dalam karya lukis Tugas Akhir ini adalah dari penggambaran diri sendiri, dimana penulis sangat menyadari bahwa dirinya mempunyai sifat buruk ini. Harapannya adalah dapat menjadi bahan introspeksi diri sendiri khususnya dan masyarakat pada umumnya.

3. Kebodohan

Kebodohan merupakan sifat buruk yang berarti ketidaktahuan, kekeliruan terhadap sesuatu, sifat yang satu ini banyak terjadi di era digital seperti sekarang ini, contohnya adalah reaksi masyarakat dalam menanggapi suatu berita atau kejadian di dalam sosial media. Banyak sekali berita-berita *hoax* yang beredar akan tetapi masyarakat tanpa berfikir panjang dan langsung mempercayai bahkan menyebarkan berita tersebut. Hal ini sangat buruk karena dapat menimbulkan kekacauan di masyarakat.

4. Penakut

Penakut merupakan sifat tidak berani atau kurang percaya terhadap diri sendiri atas kemampuan yang dimilikinya, sehingga menyebabkan seseorang menjadi menahan diri ketika berhadapan dengan orang banyak. Dalam karya lukis Tugas Akhir ini adalah penggambaran dari diri sendiri yang kurang percaya diri di depan umum dan takut dalam bergaul dengan orang-orang yang baru dikenal.

5. Arogan

Arogan adalah sifat sombong, congkak, atau angkuh. Sifat arogan di zaman sekarang semakin mengerikan. Sekarang banyak terjadi di dunia media sosial, yaitu etika orang dalam memberikan suatu komentar terhadap sesuatu permasalahan. Orang di zaman sekarang menjadi arogan dalam mengkritisi suatu permasalahan, bukan memberi suatu kritik yang membangun tetapi sebaliknya, seolah-olah mereka paling benar.

6. Pikiran negatif

Manusia pastinya memiliki pikiran positif dan pikiran negatif, salah satunya sering disebut pikiran kotor. Pikiran ini mungkin normal-normal saja karena sifat alami manusia, tetapi jika sudah berlebihan akan menjadi sangat buruk sekali.

7. Apatis

Apatis adalah istilah psikologi untuk keadaan tidak peduli atau acuh tak acuh terhadap aspek sosial ataupun emosional. Hal ini bisa dikatakan sebagai sifat masa bodo terhadap suatu hal di sekitarnya.

B. Konsep Visual

1. Bentuk

Unsur bentuk sangat mempengaruhi visual suatu karya seni rupa, dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini pengolahan bentuk yang ada cenderung mengarah pada bentuk kartun dan fabelis. Bentuk dalam seni lukis bukan hanya sekedar bentuk, melainkan bentuk yang berfungsi sebagai metafor dan mempunyai makna didalamnya. Karya Tugas Akhir ini lebih banyak menghadirkan bentuk karakter binatang sebagai bahasa visual, simbol, maupun bahasa metafor.

“Metafor (metaphor) berasal dari kata Latin dan Yunani kuna, metaphora. Meta artinya „dengan“ atau „setelah“; „for“ / phor / phero / phore artinya memindahkan atau membawa sesuatu dari satu tempat ke tempat lain. Sebagai kata benda, metaphor dapat diartikan sebagai suatu pemakaian nama, istilah, atau frase (kumpulan kata) yang dikenakan pada suatu objek atau tindakan namun tidak diartikan secara harafiah, melainkan secara imajinatif.”⁹

Bisa dikatakan metafor adalah bahasa perumpamaan atau dengan kata lain meminjam bentuk untuk menghasilkan makna baru melalui wujud yang lain. Pada penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir ini, bentuk-bentuk visual binatang dipilih sebagai metafor untuk mewakili

⁹ M. Dwi Mariantono, *Menempa Quanta Mengurai Seni*, Yogyakarta : Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2011, hlm 133.

sifat-sifat manusia yang ingin disampaikan. Di bawah ini beberapa bentuk yang digunakan sebagai metafor di dalam penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir, diantaranya:

a. Babi

Babi merupakan hewan yang identik dengan kotor dan rakus, hewan ini adalah hewan omnivora atau pemakan segala¹⁰. Babi merupakan hewan yang paling rakus saat makan dan bisa menyantap semua makanan yang ada di depannya. Bila perutnya penuh atau makanannya sudah habis, biasanya isi perut akan dimuntahkan untuk disantap lagi sekedar untuk memuaskan nafsu makannya. Karya lukis Tugas Akhir ini babi dijadikan sub metafor dari keserakahan ketika dihubungkan dengan kehidupan manusia.

b. Keledai

Keledai merupakan hewan yang dicap bodoh karena sifat kelambanannya. Banyak di film-film kartun yang menjadikan hewan keledai sebagai hewan yang bodoh dan konyol, seperti di dalam film *Shrek*. Dalam karya Tugas Akhir ini keledai dijadikan sub metafor dari kebodohan.

¹⁰ Sri Elani, *Dunia Binatang*, Tira Pustaka, Jakarta, 1979, H. 105.

c. Belalang

Belalang merupakan binatang yang mempunyai suara yang nyaring ketika tidak kelihatan, tetapi ketika didekati belalang akan diam dan menghentikan suaranya. Didalam karya Tugas Akhir ini belalang sebagai metafor dari sifat banyak bicara dibelakang atau menghujat tetapi takut apabila berhadapan secara langsung.

d. Burung merpati

Burung merpati pada zaman dahulu biasa digunakan sebagai alat pengantar pesan. Pada karya Tugas Akhir ini burung merpati di gunakan sebagai metafor pembawa berita.

e. Kukang

Kukang adalah hewan yang pemalu dan mempunyai gerakan yang sangat lambat. Pada karya Tugas Akhir ini kukang dijadikan sebagai metafor kemalasan.

f. Hyena

Hyena kerap diidentikan dengan hewan yang licik sekaligus pengecut. Gambaran tersebut juga dimunculkan dalam sebuah film terkenal berjudul “The Lion King”. Makanan hyena umumnya adalah hewan-hewan kecil dan bangkai hewan besar yang sudah dibunuh oleh predator

lain. Dalam momen perebutan bangkai makanan hyena terlihat seperti pecundang yang beraninya keroyokan dan dengan gerakan khasnya maju mundur lalu berputar kemudian lari.

g. Asap

Asap merupakan suspensi partikel kecil di udara yang berasal dari pembakaran yang tidak sempurna dari suatu bahan bakar. Asap yang hitam sangat tidak baik untuk kesehatan ketika terhirup. Asap dijadikan metafor dari hal-hal buruk pada karya Tugas Akhir ini.

h. Kelinci

Kelinci merupakan hewan yang memiliki nafsu yang tinggi¹¹. Saat kondisinya sedang fit, kelinci diperkirakan sanggup untuk berhubungan seksual sepanjang waktu. Karya Tugas Akhir ini figur kelinci digunakan sebagai penggambaran orang yang suka berfikiran jorok (birahi).

i. Kerbau

Kerbau merupakan hewan yang terlihat malas dan berjalan sangat lamban, cara menarik perhatian si kerbau adalah dengan menggunakan cambuk. Dalam karya Tugas

¹¹ Sri Elani, *Dunia Binatang*, Tira Pustaka, Jakarta, 1979, H. 83.

Akhir ini kerbau dijadikan sebagai penggambaran sifat apatis atau cuek.

j. Trenggiling

Trenggiling merupakan hewan yang soliter atau hidup menyendiri. Dalam karya Tugas Akhir trenggiling sebagai penggambaran sifat penakut.

k. Monyet/Kera

Monyet atau kera dalam karya Tugas Akhir ini digunakan sebagai penggambaran sifat yang suka melanggar peraturan, karena sifat kera identik dengan urakan dan serakah.

2. Warna

Unsur warna, sangat berperan bagi kehidupan manusia. Peran warna bagi kehidupan yaitu: warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai simbul dan warna sebagai simbol ekspresi.¹²

Warna-warna yang ditampilkan dalam karya Tugas Akhir ini memiliki peran yang penting dalam mendukung estetika karya. Pemilihan warna yang tepat dapat memunculkan karakter dari setiap bentuk yang ditampilkan. Selain itu, warna yang ditampilkan dalam karya seni lukis Tugas Akhir ini juga bermaksud menciptakan suasana tertentu dan untuk kepentingan nilai artistik dan estetik karya.

¹² Djelantik M.A.A. 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika*. Denpasar: STSI. Hlm.19

Selain unsur visual, yang perlu diperhatikan dalam menciptakan karya seni lukis adalah prinsip penyusunan unsur visual, pada penciptaan karya Tugas Akhir ini mempertimbangkan beberapa prinsip dan asas komposisi, diantaranya adalah :

a. Center of interest

Pada sebuah karya seni *center of interest* memiliki peran yang sangat penting sebagai pusat perhatian. Terkait dengan pilihan penempatan subjek sebagai *center of interest* tidak selalu berada ditengah, hal ini dilakukan agar karya seni lukis terlihat dinamis, selain bertujuan untuk menonjolkan tema pokok dalam karya, *center of interest* juga bertujuan untuk menambah artistik dan pertimbangan komposisi dalam karya seni. Pada karya Tugas Akhir ini pusat perhatian atau *center of interest* dihadirkan dengan beberapa cara, seperti penonjolan bentuk, ukuran, dan warna. *Center of interest* ditunjukkan dengan bentuk objek yang lebih besar dan jelas dengan warna yang berbeda dengan objek lain sehingga menjadi pusat perhatian pada karya lukis.

b. Balance (Keseimbangan)

Balance atau keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas

kekaryaannya.¹³ Pada karya Tugas Akhir ini *balance* diperhatikan untuk menentukan kesan bobot visual agar tidak terjadi rasa ketimpangan atau berat sebelah ketika melihatnya. Penciptaan karya Tugas Akhir ini *balance* dicapai dengan cara menentukan penempatan ukuran bentuk objek visual dengan memperhatikan objek pokok. Apabila objek utama diletakkan di tepi maka disamping objek tersebut diberi objek pendukung untuk menciptakan keseimbangan sehingga karya enak untuk dilihat.

c. *Harmony*

Komposisi visual ini sangat berkaitan dalam keselarasan suatu visual karya. Keselarasan diterapkan sebagai penghubung antar unsur visual, mulai dari warna, garis, bentuk, dan unsur pendukung lainnya yang berkaitan dengan visual karya. Pada karya Tugas Akhir ini *harmony* dicapai dengan arsiran garis-garis lembut yang memenuhi bentuk dan menciptakan kesan gelap terang sehingga *harmony* dari karya Tugas Akhir tersebut terlihat.

d. *Ritme*

Irama/ritme adalah gerak perulangan atau gerak mengalir/aliran yang ajeg, runtut, teratur, terus-menerus. Pengertian ajeg dalam irama artinya bisa keajegan pengulangan dengan kesamaan-kesamaan, bisa keajegan pengulangan dengan perubahan-perubahan (dekati), atau bisa keajegan pengulangan dengan kontrasan-kekontrasan/pertentangan-

¹³ Dharsono Sony Kartika. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung : Rekayasa Sains. H. 60.

pertentangan, yang kesemuanya dilakukan secara runtut, teratur, terus menerus, seperti sebuah aliran yang tanpa henti.¹⁴

Pada penciptaan karya lukis Tugas Akhir ini irama ada dengan cara memunculkan pengulangan-pengulangan bentuk pada karya.

e. *Unity (Kesatuan)*

Unity (Kesatuan) adalah perpaduan/keselarasan antara unsur-unsur rupa menjadi satu kesatuan ungkapan dan kesatuan makna. Kesatuan ungkapan dan kesatuan makna inilah yang merupakan kesan keseluruhan dari sebuah karya seni.¹⁵ Pada karya Tugas Akhir ini Unity diciptakan dengan memperhatikan pemilihan warna-warna pada objek disesuaikan dengan warna pada *background*, sehingga menciptakan kesan suasana di dalam karya lukis. Warna-warna yang dipilih pada objek merupakan warna-warna yang sejuk, sedangkan warna pada *background* menggunakan warna gelap, sehingga pada karya lukis menggambarkan kesan nyaman dan suram.

3. Garis

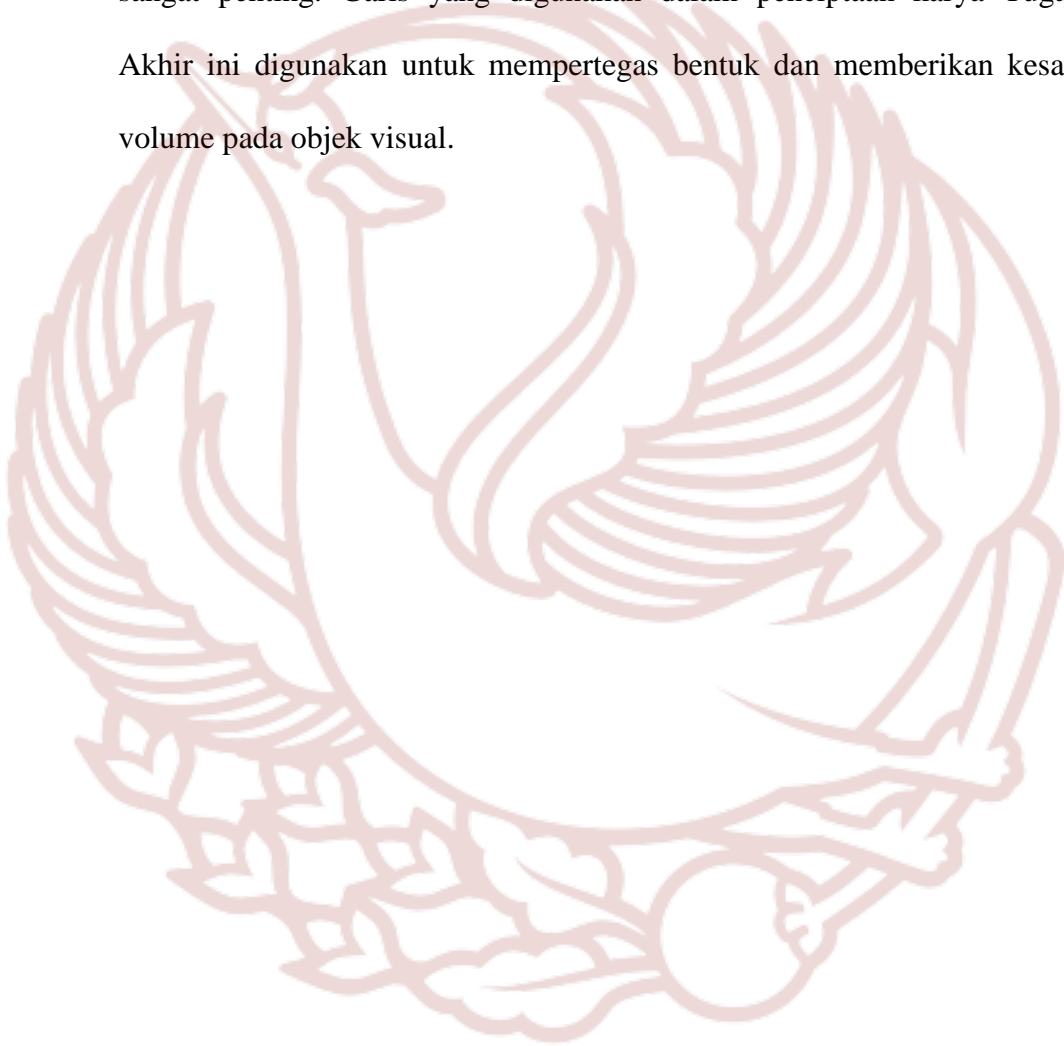
Garis merupakan elemen dasar dalam seni rupa yang mengandung arti lebih dari sekedar goresan, karena garis dengan iramanya dapat menimbulkan suatu kesan simbolik pada pengamatnya. Peranan garis sangat penting dalam proses perwujudan bentuk, karena garis sangat menentukan kualitas

¹⁴ Sadjiman Ebdy Sanyoto. 2009. *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta : Jalasutra. H. 161

¹⁵ Ibid., H. 212-213

ekspresi seorang seniman yang nampak pada sapuan-sapuan atau dalam pemberian aksentuasi tertentu pada objek penciptaannya. Ketika garis diberi struktur, seperti misalnya disusun melalui ritme, simetri, keseimbangan akan membentuk pola-pola tertentu sehingga garis sudah dapat berbicara sebagai media ekspresi.¹⁶

Keberadaan garis pada karya seni terutama pada tugas akhir ini sangat penting. Garis yang digunakan dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini digunakan untuk mempertegas bentuk dan memberikan kesan volume pada objek visual.



¹⁶ I Wayan Gulendra. 2010. *Pengertian Garis dan Bentuk*, Hal:1-2(online). (<http://www.isi-dps.ac.id/berita/pengertian-garis-dan-bentuk/.html>, diakses pada 29 Januari 2018)

BAB III

PROSES PENCIPTAAN KARYA

A. Metode Penciptaan

Sebuah karya seni tidak lepas dengan adanya proses penciptaan, yaitu langkah-langkah yang dilakukan dalam penciptaan karya seni lukis. Menurut L.H.Chapman dalam buku Humar Sahman yang berjudul “Mengenali Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika”, menurutnya di dalam penciptaan karya ada tiga tahap yaitu:

1. Upaya menemukan gagasan, yaitu bagaimana seorang seniman mencari sumber inspirasi untuk karya-karyanya.
2. Menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal, yaitu mengembangkan menjadi gambaran pravisual.
3. Visualisasi ke dalam medium.¹⁷

Metode L.H Chapman digunakan dalam Tugas Akhir ini dirasa sesuai dengan tahapan-tahapan yang dilakukan selama proses penciptaan, yang mana tahapan proses Tugas Akhir sebagai berikut:

- a. Upaya menemukan gagasan dilakukan dengan observasi dan pendokumentasian.
- b. Menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal dilakukan dengan perenungan, menentukan rancangan karya (sket pada kertas) dan mempersiapkan alat dan bahan.

¹⁷ Humar Sahman, *Mengenali Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*, IKIP Semarang Press, 1993, hlm 119-128

- c. Visualisasi ke dalam medium dilakukan dengan pewarnaan *background*, sket pada kanvas, pewarnaan dasar pada objek, penggarapan detail dan *finishing*.

B. Proses Penciptaan

1. Upaya menemukan gagasan

Tahapan penciptaan Tugas Akhir ini merupakan tahapan pencarian ide konsep dan gagasan yang berkaitan dengan tema yang diangkat dalam Tugas Akhir ini untuk lebih memperkuat penciptaan karya. Dalam proses penciptaan Karya Seni Lukis Tugas Akhir ini ada beberapa cara pencarian ide konsep dan gagasan yang dilakukan antara lain :

a. Observasi

Pada tahapan awal penciptaan seni lukis Tugas Akhir ini yaitu melakukan pengamatan dan pencermatan terhadap fenomena-fenomena sosial yang terjadi di kehidupan lingkungan sekitar untuk dijadikan inspirasi, yaitu dengan mengamati tingkah laku manusia yang erat kaitanya dengan sifat baik dan buruk manusia. Pengamatan tersebut dilakukan dengan cara melihat berita di televisi, sosial media, interaksi penulis dengan masyarakat umum sebagai referensi penciptaan. Selain itu, pengamatan juga dilakukan terhadap karya-karya seni lukis yang sudah ada yang telah dibuat oleh pelukis-pelukis lain, dari katalog-katalog pameran, dan gambar-gambar lain yang berkaitan dengan tema

penciptaan sebagai komparasi dan tentunya untuk memperkaya ide dan perbendaharaan bentuk dalam proses penciptaan karya.



Gambar 5.
Wakil Rakyat yang tidur ketika rapat
(<http://jurnalpatrolinews.com/2015/09/15/ekonomi-lagi-sulit-anggota-dpr-naik-tunjangan/>
diakses 17 april 2018)



Gambar.6
Pengguna jalan umum yang tidak tertib
(foto:Rony Prasetyo, 2019)

6 LIPUTAN6



4G · 04-05 03:01

KAMI DARI PT SABUNERS
MENGHIMBAU UC BROWSURE
UNTUK TIDAK MENAMBAHKAN
KONTEN YG BER BAU PORNO/di
hapus di karenakan karyawan kami
harus kerja lembur setiap hari, dn jga
stok bahan baku udh mulai sedikit
untuk kebutuhan sabuners di uc
browsure tanpa lelah,pada gaji
mereka di bawah KKM,saya
menghimbau untuk uc browsure agar
tidak menampilkan konten seperti ini!

👍 5

💬 3

⋮



.(~_~) · 04-04 21:03

bajengann yg
adminnya...lonteee,,mana foto
bugilnyaa???!!! jancooeekkk...!!! dasar
remah2 parutan kelapa!!

👍 5

💬 0

⋮



Ratnanaee · 04-14 13:16

siapa aku dong bilang artikel true



Mari mengobrol!

💬 18



⋮

Gambar 7

Sifat arogan dalam berinteraksi di dalam sosial media
(screenshot: Rony Prasetyo,2018)



Gambar 8
Penyebaran pesan *hoax*
(screenshot: Rony Prasetyo, 2018)

b. Dokumentasi

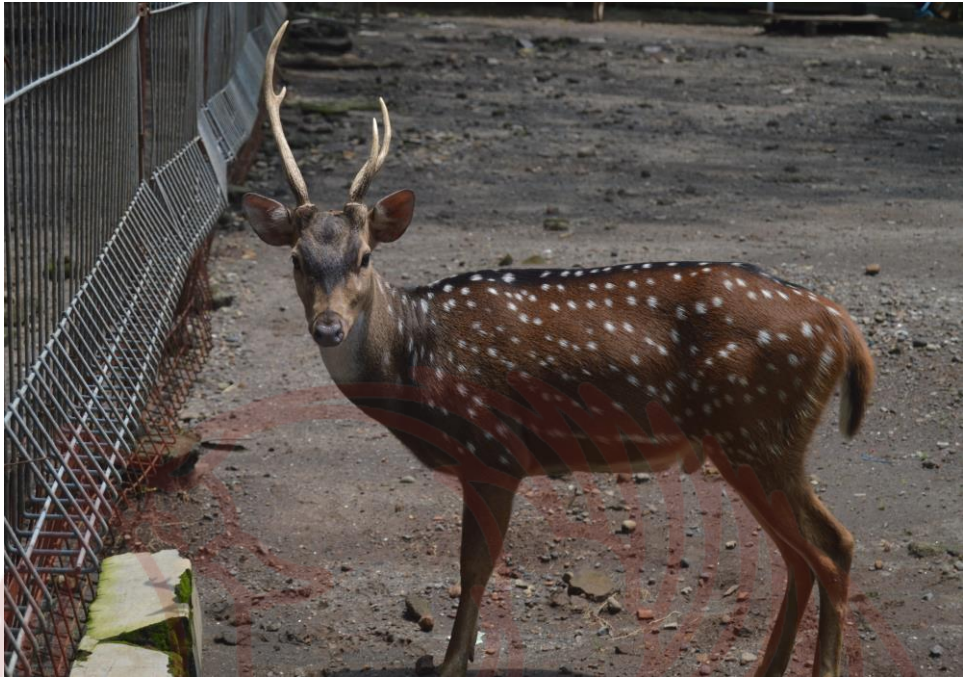
Dokumentasi adalah proses pengumpulan data berupa gambar-gambar yang diperoleh dari hasil foto penulis sendiri, media internet yang berkaitan dengan tema yang diangkat. Dokumentasi dilakukan untuk mencari referensi untuk memperkuat bentuk atau objek-objek yang dijadikan metafor dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini. Berikut beberapa hasil dokumentasi:



Gambar 9 Kukang
(<http://goo.gl/images/YT3wk3/> diakses Rony 17 april 2018)



Gambar 10. Kerbau
(foto oleh : Rony 2019)



Gambar 11. Rusa
(foto oleh : Rony 2019)



Gambar 12. Kelinci
(foto oleh : Rony 2019)



Gambar 13. Monyet
(foto oleh : Rony 2019)



Gambar 14. Belalang
(foto oleh : Rony 2019)



Gambar 15. Keledai
(<http://goo.gl/images/yJbXH5/> diakses Rony 17 april 2018)



Gambar 16. Babi
(<http://goo.gl/images/LWWFjz/> diakses Rony 17 april 2018)



Gambar 17. Trenggiling
(<http://goo.gl/images/LWWFjz/> diakses Rony 17 april 2018)

2. Mengembangkan gagasan

a. Perenungan

Setelah proses upaya menemukan gagasan maka akan muncul inspirasi, ketika inspirasi sudah ada maka langkah selanjutnya adalah merenungkan dan mengembangkan inspirasi tersebut menjadi gagasan yang dapat diterjemahkan kedalam bahasa visual seni lukis. Selanjutnya adalah merenungkan tentang pemilihan bentuk yang tepat yang akan digunakan, sehingga antara sumber inspirasi dengan bentuk yang dipilih bisa sesuai dan tepat agar karya lukis yang tercipta mudah dipahami. Dalam proses perenungan ini dilakukan juga eksperimen dengan membuat coretan-coretan pada kertas untuk menemukan

bentuk yang artistik dan sesuai dengan yang diharapkan sehingga terciptalah bentuk karya Tugas Akhir ini.

b. Menentukan rancangan karya (sket pada kertas)

Setelah melakukan perenungan maka langkah selanjutnya adalah mencatat atau membuat coretan-coretan dari hasil perenungan yang didapat berupa sket pada kertas, supaya gagasan yang diperoleh dapat dengan mudah dikembangkan dalam proses selanjutnya.



Gambar 18. Sket pada kertas
(foto: Rony Prasetyo, 2018)

c. Mempersiapkan Alat dan Bahan

Pada tahap ini adalah mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan sebagai media dalam penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir, alat dan bahan yang digunakan dalam penciptaan perlu diperhatikan karena hal ini akan mempengaruhi dalam proses

penciptaan karya yang kaitannya dengan kenyamanan dalam proses penggarapan dan hasil akhir dari karya lukis yang diciptakan. Alat dan bahan yang diperlukan dalam proses ini antara lain

1) Alat

Ada beberapa alat yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir ini diantaranya:

a) Kuas

Keberadaan kuas sangat berpengaruh dalam proses penciptaan karya lukis Tugas Akhir ini dimana kuas digunakan untuk membuat garis, bentuk, dan pewarnaan dalam proses penciptaan seni lukis. Kuas yang digunakan dalam proses penciptaan cenderung bervariasi, mulai dari merk, jenis, dan ukurannya.



Gambar 19. Kuas Blok dan Kuas Tanggung
(foto: Rony Prasetyo, 2018)

Pemilihan kuas yang berbeda-beda dilakukan dengan pertimbangan bentuk serta volume garis atau bidang yang akan diciptakan dimana setiap jenis kuas dan ukuran kuas memiliki hasil capaiannya masing-masing. Untuk kuas yang berukuran lebar atau disebut dengan jenis kuas blok digunakan dalam teknik bloking pada area objek yang lebar. Untuk penggarapan objek yang tidak terlalu besar menggunakan jenis kuas sedang dengan ukuran 1cm-2cm, sedangkan untuk penggarapan detail menggunakan jenis kuas arsir.

Kuas arsir pada penggarapan karya Tugas Akhir ini menggunakan kuas pipih dengan ukuran 1-4 dengan tujuan membuat goresan-goresan arsiran yang sejajar dan konsisten, selain itu penggunaan kuas ini lebih bisa menahan cat lebih banyak sehingga proses mengarsir lebih efisien.



Gambar 20. Kuas Arsir
(foto: Rony Prasetyo,2018)

Hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan kuas adalah menjaga kebersihan kuas dalam proses penciptaan karya lukis, ketika sudah selesai pada proses pewarnaan suatu objek sebaiknya kuas dicuci sampai bersih, supaya nantinya tidak mengotori objek lain ketika akan digunakan untuk warna yang berbeda pada objek yang berbeda, karena hasil warna yang dihasilkan ketika kuas yang digunakan tidak bersih akan terlihat kotor.

b) Palet

Palet merupakan tempat untuk mencampur cat sebelum digoreskan pada kanvas. Dalam hal ini palet yang digunakan adalah palet plastik, kelebihan dari palet yang terbuat dari bahan plastik adalah permukaan palet yang datar dan ketika sudah selesai digunakan sangat mudah untuk dibersihkan.



Gambar 21. Palet
(foto: Rony Prasetyo, 2018)

c) Kain Lap atau Kain Pembersih

Kain Lap atau Kain Pembersih dalam proses penggarapan karya lukis ini berfungsi untuk membersihkan kuas dari warna ketika sudah selesai dalam suatu pewarnaan objek, dan juga mengurangi kandungan air pada kuas ketika selesai dibersihkan.



Gambar 22. Kain Lap
(foto: Rony Prasetyo, 2018)

Selain itu kain lap juga digunakan pada waktu pergantian warna dengan satu alat karena tidak mungkin dalam penggunaan satu warna dengan satu kuas. Kain lap yang digunakan biasanya menggunakan jenis kain katun, karena kain jenis ini mempunyai jenis daya resap air yang bagus dibanding dengan kain jenis lain.

2) Bahan

Beberapa bahan yang digunakan untuk mendukung proses penciptaan karya lukis Tugas Akhir ini antara lain:

a) Kanvas

Kanvas merupakan salah satu bahan yang terpenting dalam proses berkarya seni lukis. Pada karya lukis Tugas Akhir ini kanvas yang digunakan adalah kanvas buatan sendiri. Kanvas buatan sendiri dirasa lebih lebih menguntungkan dan lebih terpercaya dalam hal kualitas, selain itu tekstur kainnya dapat disesuaikan dan dipilih sesuai keinginan penulis.

Kanvas buatan sendiri dibuat melalui beberapa tahap, dari mulai kain kanvas mentah dibentang pada spanram lalu dilapisi cat genting pada permukaanya sebanyak 2 lapisan, kemudian setelah benar-benar kering kanvas di amplas dan dilapisi 1-2 lapisan lagi dengan cat genting lalu diampas lagi dengan tujuan menjadikan permukaan kanvas menjadi halus supaya dalam proses melukis kanvas nyaman digunakan pada teknik arsir.



Gambar 23. Bahan Kanvas Mentah
(foto: Rony Prasetyo,2018)

b) Cat Akrilik

Cat akrilik dipilih dalam penciptaan karya lukis Tugas Akhir ini sebagai medium utama dalam proses penciptaan karya lukis dengan beberapa alasan, diantaranya adalah cat akrilik tidak mengeluarkan aroma yang tajam seperti cat minyak, sehingga tidak mengganggu dalam proses penggarapan seni lukis, bagaimanapun kenyamanan sangat berpengaruh dalam proses penggarapan karya lukis. Cat akrilik mempunyai sifat cenderung lebih cepat kering sehingga mempermudah kontrol dalam proses pengerjaan detail, cat akrilik juga memiliki warna yang mudah ditumpuk dengan warna lain. Alasan lain menggunakan cat akrilik yaitu cat ini tidak rentan terkena jamur, tahan terhadap goresan dan kedap air dibanding dengan cat minyak, sehingga karya lukis dapat terjaga

keawetannya. Selain itu, kuas dan palet yang digunakan dengan cat akrilik mudah untuk dibersihkan setelah selesai melukis.



Gambar 24. Cat Akrilik
(foto: Rony Prasetyo,2018)

Cat akrilik yang digunakan dalam karya seni Tugas Akhir ini menggunakan cat merk *Galeria* dan *Amsterdam*, cat akrilik *Galeria* dan *Amsterdam* dipilih karena memiliki karakter pigmen warna yang kuat sehingga warna yang diaplikasikan dan dihasilkan ke kanvas tidak mudah pudar.

c) *Gloss Varnish*

Gloss Varnish digunakan untuk memberikan efek agar karya yang telah selesai terlihat mengkilat, bersih, dan warna menjadi lebih cerah. Selain itu penggunaan *Gloss Varnish* bertujuan untuk menjaga ketahan

warna pada karya lukis agar tidak cepat pudar dan sekaligus melindungi karya dari serangan jamur yang dapat merusak karya lukis.



Gambar 25. *Glosh Varnish*
(foto: Rony Prasetyo, 2018)

d) Teknik Garap

Pemahaman dan pengetahuan tentang teknik garap sangat diperlukan dalam proses penciptaan karya seni lukis, sebab teknik garap sangat mempengaruhi hasil akhir dari sebuah karya seni lukis. Banyak teknik yang dilakukan oleh seniman sesuai dengan kenyamanan masing-masing seniman. Dalam penciptaan Tugas Akhir ini penulis menggunakan teknik sesuai dengan keahlian dan kenyamanan penulis untuk pencapaian bentuk dengan gaya pribadi serta artistik yang diharapkan. Ada beberapa

teknik yang digunakan dalam proses penciptaan Tugas Akhir ini, diantaranya:

i. Teknik *Translucent*

Teknik dalam seni lukis yang merupakan tingkat kepekatan cat yang ditorehkan pada permukaan kanvas, dengan kondisi cat berada di tengah-tengah antara transparan (aquarel) dan plakat(opaque). Sehingga menghasilkan warna yang ringan dan samar-samar.¹⁸ Translucent digunakan pada karya Tugas Akhir ini untuk membuat pewarnaan pada objek-objek utama di dalam karya. Teknik ini dipakai guna mendapatkan kesan warna yang agak ringan pada objek lukisan karena ada teknik lain dalam proses penggarapan detail karya selanjutnya.

ii. Teknik Arsir

Teknik selanjutnya yang digunakan dalam karya Tugas Akhir adalah teknik arsir, merupakan teknik yang dilakukan dengan cara membuat garis-garis yang sangat banyak untuk menciptakan gelap terang. Teknik ini digunakan ketika membuat volume seluruh bentuk visual pada karya lukis Tugas Akhir. Pada teknik ini kuas yang digunakan berbentuk tipis/pipih dengan ukuran 3-5 sehingga menghasilkan garis-garis dengan ukuran yang konsisten.

¹⁸Mikke Susanto, 2012, *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, Yogyakarta dan Bali: DictiArt Lab dan Djagad Art House. H. 407

3. Visualisasi

a. Pewarnaan *background*

Proses ini merupakan langkah awal pewarnaan pada kanvas sebelum sket pada kertas dipindahkan ke kanvas. Pewarnaan pada *background* kanvas bertujuan untuk mendukung objek-objek utama dan untuk menciptakan kesan suasana pada karya lukis. Kesan yang dimaksudkan yaitu bila pemilihan warna pada background cerah untuk menciptakan kesan suasana yang terang pada karya lukis. Penggunaan warna *background* pada karya seni lukis Tugas Akhir ini tidak semua memiliki maksud atau penggambaran suasana tertentu, tetapi sebagian hanya sebagai artistik dan pendukung objek utama pada karya, sehingga terkadang pembuatan *background* tidak dilakukan pada awal tetapi setelah sket pada kanvas dan pewarnaan pada objek utama untuk menentukan warna yang tepat dan dirasa artistik guna mendukung warna-warna pada objek utama.



Gambar 26. Pewarnaan Dasar pada background
(foto: Rony Prasetyo, 2018)

b. Sket pada kanvas

Sket yang telah dibuat pada kertas pada tahap menentukan rancangan karya kemudian dipindahkan ke media kanvas untuk dijadikan karya seni lukis yang memiliki kesesuaian dengan ide, konsep dan visual yang telah ditentukan. Pada proses ini terkadang dilakukan improvisasi bentuk yang dapat menunjang dalam capaian hasil karya lukis yang maksimal. Artinya dalam rancangan bentuk yang dibuat pada kertas tidak selalu menjadi patokan, dimana rancangan sket yang dibuat pada kertas masih dikembangkan lagi di media kanvas.



Gambar 27. Sket pada kanvas
(foto: Rony Prasetyo,2018)

c. Pewarnaan dasar pada objek

Setelah sket bentuk pada bidang kanvas selesai dikerjakan, tahap selanjutnya adalah pewarnaan objek sket pada kanvas dengan warna-warna yang diinginkan. Pada tahap ini juga menciptakan penonjolan bentuk secara kasar dengan menerapkan warna yang berbeda pada objek sehingga dalam proses penggarapan detail akan lebih mudah. Dalam pewarnaan objek utama penggunaan warna yang lebih kuat digunakan pada objek yang nantinya akan dijadikan sebagai objek utama pada karya.



Gambar 28. Pewarnaan Dasar pada Objek
(foto: Rony Prasetyo,2018)

d. Penggarapan Detail

Penggarapan detail pada proses penciptaan karya lukis Tugas Akhir ini dilakukan dengan cara melakukan arsiran pada objek dengan memperhatikan tebal tipis arsiran lukisan agar dapat menekankan bentuk karakter yang diharapkan. Arsiran pada karya Tugas Akhir ini memiliki ciri khas yaitu arsiran yang searah dan arsiran yang menyilang, arsiran searah digunakan pada seluruh objek pada lukisan dan arsiran menyilang digunakan untuk menciptakan kesan gelap pada objek lukisan.



Gambar 29. Penggarapan Detail
(foto: Antonius Angga KD, 2018)

e. *Finishing*

Tahap *finishing* dilakukan agar karya yang tercipta terhindar dari hal-hal yang merugikan. Pada tahap ini dilakukan pula evaluasi, pengamatan secara seksama serta memperbaiki kesalahan dan kekurangan pada karya, seperti perbaikan bentuk-bentuk yang dirasa kurang. Setelah karya lukis dirasa benar-benar telah selesai, langkah selanjutnya adalah memberi tanda tangan atau nama pada karya lukis. Tanda tangan atau nama juga mempertimbangkan komposisi lukisan yang telah selesai agar tidak mengganggu komposisi visual yang telah tercipta. Langkah terakhir pada tahap *finishing* karya adalah memberi lapisan *gloss varnish* pada permukaan karya lukis yang telah selesai. Penggunaan *gloss varnish* bertujuan agar karya yang diciptakan terlihat mengkilap, bersih, dan warna menjadi terlihat cerah, selain itu

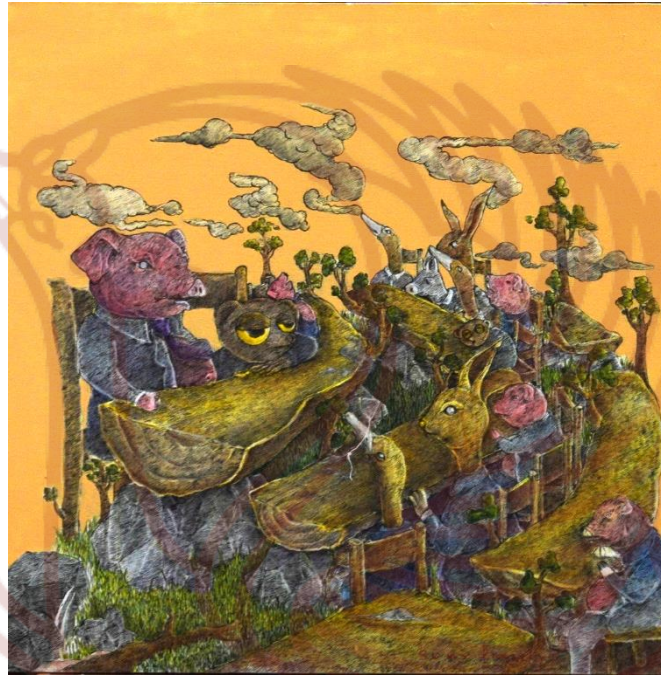
gloss varnish juga bermanfaat untuk menjaga ketahanan warna pada karya lukis agar tidak cepat pudar dan juga melindungi karya lukis dari debu dan jamur yang dapat merusak karya lukis.



BAB IV

DESKRIPSI KARYA

1. Karya Seni Lukis 1



Gambar. 30

Ketidaketisan Anggota DPR

Cat Akrilik pada kanvas, 90 cm x 90 cm, 2018

(Foto: Rony Prasetyo.2018)

Karya seni lukis berjudul *Ketidaketisan Anggota DPR* terinspirasi dari berita di televisi tentang perilaku anggota DPR selaku wakil rakyat yang melakukan pelanggaran etika ketika rapat membahas permasalahan rakyat. Dalam hal ini ada yang tidur dan bahkan ada yang melihat film porno saat rapat berlangsung.

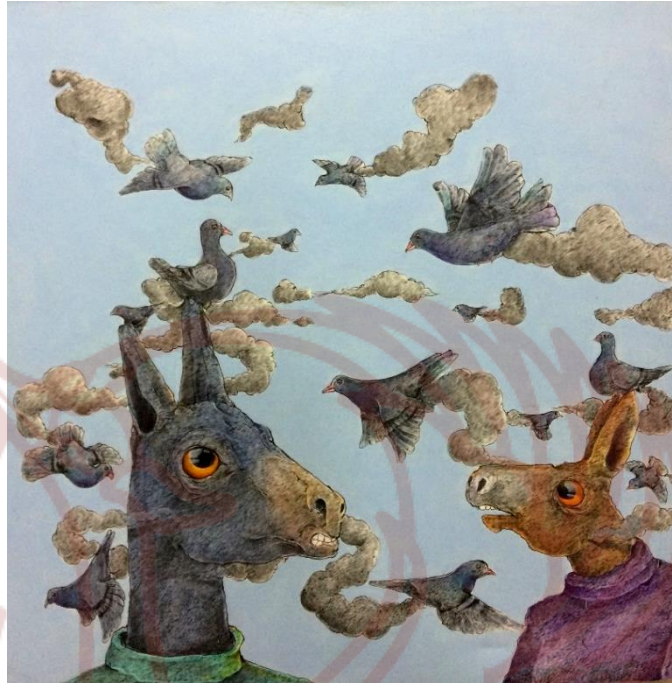
Esensi karya ini melukiskan tentang sikap ketidaketisan anggota DPR saat rapat berlangsung seperti sikap serakah, malas-malasan, membebek, masa bodoh dan mesum.

Esensi karya ini dimetaforvisualkan dengan perangai dan sikap ketidaketisan figur babi, kukang, bebek, kelinci dan keledai ketika rapat sedang berlangsung.

Pesan moral yang terkandung dalam karya ini adalah menyadarkan anggota DPR agar berperilaku etis dalam menjalankan tugasnya sebagai wakil rakyat.



2. Karya Seni Lukis 2



Gambar. 31

Hoax

Cat Akrilik pada kanvas, 110 cm x 110 cm, 2018

(Foto: Rony Prasetyo. 2018)

Karya seni lukis berjudul *Hoax* ini terinspirasi dari kemajuan teknologi yang berpengaruh negatif bagi kehidupan masyarakat, seperti beredarnya berita *hoax* di media sosial.

Esensi karya ini melukiskan tentang kebodohan manusia yang menelan mentah berita *hoax* dari pihak manusia lainnya yang menyebabkan kebingungan berfikir bagi manusia yang menelan mentah berita *hoax* tersebut.

Esensi karya ini dimetaforvisualkan dengan figur burung-burung pembawa asap kotor dan dua figur keledai berperangai bingung yang terkontaminasi asap kotor.

Pesan moral yang terkandung dalam karya ini adalah menggiring umat manusia agar tidak mudah terpengaruh oleh berita hoax yang menyesatkan kehidupan sosial kemasyarakatan.



3. Karya Seni Lukis 3



Gambar. 32
Pemberani dan Penakut
Cat Akrilik pada kanvas, 900 x 125 cm, 2018
(Foto: Rony Prasetyo. 2018)

Karya seni lukis berjudul *Pemberani dan Penakut* ini terinspirasi dari perilaku netizen yang gagah berani berkomentar di ranah media sosialnya dengan lantang, kasar, dan tidak sopan menyerang pihak lain yang dianggap musuh.

Esensi karya ini melukiskan tentang kelantangan, kekasaran dan ketidaksopanan netizen dalam berperilaku di ranah media sosial.

Esensi karya ini dimetaforvisualkan dengan aktivitas tiga figur belalang di habitatnya.

Pesan moral yang terkandung dalam karya ini adalah mengajak umat manusia agar tidak bersifat dan bersikap seperti belalang yang berani berbicara

dan berperilaku ketika berada di habitat dan komunitasnya dan takut berbicara dan berperilaku ketika ada pihak lain yang masuk di habitat dan komunitasnya.



4. Karya seni lukis 4



Gambar. 33
Yang Malas dan Yang Rajin
Cat Akrilik pada kanvas, 90 cmx 125 cm, 2018
(Foto: Rony Prasetyo. 2018)

Karya seni lukis berjudul *Yang Malas dan Yang Rajin* ini terinspirasi dari pengalaman pribadi tentang sikap malas yang ada dalam diri yang tidak baik bagi kehidupan masa depan, dan sikap rajin teman-teman yang masa depannya maju.

Esensi karya ini melukiskan tentang sikap malas yang berdampak pada ketidakmajuan kehidupan masa depan, dan sikap rajin yang berdampak pada kemajuan hidup masa depan.

Esensi karya ini dimetaforvisualkan dengan figur kukang yang bermalas-malasan di sofa dan figur serombongan rusa yang melakukan aktifitas kehidupan.

Pesan moral yang terkandung dalam karya ini adalah menyadarkan umat manusia untuk menjauhi sikap malas yang membuat kehidupan menjadi statis dan

tidak progresif, serta mendekatkan diri pada sikap rajin yang membuat kehidupan menjadi dinamis dan progresif.



5. Karya seni lukis 5



Gambar. 34

Masa Bodoh

Cat Akrilik pada kanvas, 110 cm x 160 cm, 2018

(Foto: Rony Prasetyo. 2018)

Karya seni lukis berjudul *Masa Bodoh* ini terinspirasi dari pengalaman pribadi ketika sedang nongkrong bersama teman-teman. Ketika itu mereka berdiam diri dan asik dengan gadgetnya, serta tidak terjadi suasana interaksi antara diri sendiri dengan mereka.

Esensi karya ini melukiskan tentang sikap masa bodoh antar manusia yang satu dengan manusia yang lainnya dalam pergaulan kehidupan sosial kemasyarakatan.

Esensi karya ini dimetaforvisualkan dengan beberapa figur kerbau yang masing-masing sibuk dengan kegiatan bermain sosial media, di sisi lain figur

seekor kerbau yang dicueki oleh kerbau lainnya yang sedang asik bermain sosial media.

Pesan moral yang terkandung dalam karya ini adalah menyadarkan umat manusia agar dalam kehidupan sosial kemasyarakatan saling memperhatikan dan berinteraksi antara yang satu dengan yang lainnya.



6. Karya seni lukis 6



Gambar. 35
Si Berani dan Si Pengecut
Cat Akrilik pada kanvas, 100 cm x 125 cm, 2018
(Foto: Rony Prasetyo. 2018)

Karya seni lukis berjudul *Si Berani dan Si Pengecut* ini terinspirasi dari berita di media sosial tentang seorang suporter sepakbola yang dikeroyok hingga tewas oleh gerombolan suporter sepak bola lainnya.

Esensi karya ini melukiskan tentang sikap berani manusia kepada pihak manusia lainnya yang berbeda pandangan atau prinsip ketika berkelompok dan pengecut ketika tidak berkelompok.

Esensi karya ini dimetaforvisualkan dengan segerombolan hyena berseragam biru berperangai berani ketika berkelompok, serta seekor hyena berbaju orange berperangai pengecut ketika dalam kesendirian.

Pesan moral yang terkandung dalam karya ini adalah mengajak umat manusia berperilaku kesatria dan bijaksana dalam menghadapi permasalahan kehidupan sosial kemasyarakatan.



7. Karya seni lukis 7



Gambar. 36

Pemalu

Cat Akrilik pada kanvas, 80cm x 80cm, 2018

(Foto:Rony. 2018)

Karya seni lukis berjudul *Pemalu* ini terinspirasi dari perasaan dalam diri ketika berinteraksi dengan orang-orang saat sedang berkumpul, ada rasa kurang percaya diri ketika berinteraksi dengan orang yang belum begitu kenal ataupun berbicara didepan orang banyak sehingga terlihat penakut.

Esensi karya ini melukiskan tentang perasaan takut dan kurang percaya diri saat berinteraksi dengan orang yang belum begitu kenal.

Esensi karya ini dimetaforvisualkan dengan figur trenggiling sebagai penggambaran sifat penakut, karena dalam habitat aslinya binatang trenggiling cenderung menghindari hewan lain dan memiliki sifat soliter atau penyendiri.

Sedangkan binatang burung pada karya ini menggambarkan sifat orang-orang yang percaya diri berbicara di depan umum.

Pesan moral yang ingin disampaikan dalam karya lukis ini yaitu rasa kurang percaya diri dapat menghambat kita dalam bergaul dan berteman dengan orang lain



8. Karya seni lukis 8



Gambar. 37

Berpikir Jorok

Cat Akrilik pada kanvas, 100 x 100 cm, 2018

(Foto:Rony. 2018)

Karya seni lukis berjudul *Berpikir Jorok* ini terinspirasi dari pengalaman pribadi saat ingin beranjak tidur di malam hari dan muncul pikiran-pikiran negatif yang akhirnya menyebabkan kebiasaan buruk dalam diri, yaitu kebiasaan buruk berpikir jorok dan menyebabkan susah tidur.

Esensi karya ini melukiskan tentang pikiran negatif dalam diri yang menyebabkan kebiasaan buruk ketika ingin tidur dengan berpikiran jorok.

Esensi karya ini dimetaforvisualkan dengan figur kelinci digunakan sebagai metafor birahi tinggi yang merupakan penggambaran pikiran jorok, mata dengan bentuk sembab adalah penggambaran dari dampak pikiran jorok yang menyebabkan istirahat tidur menjadi berkurang.

Pesan moral yang ingin disampaikan dalam karya ini yaitu berpikir negatif bisa berdampak negatif pada tubuh sehingga bisa mempengaruhi kesehatan badan dan mental.



9. Karya seni lukis 9



Gambar. 38

Pelamun

Cat Akrilik pada kanvas, 100 x 120 cm, 2018

(Foto:Rony. 2018)

Karya seni lukis berjudul *Pelamun* ini terinspirasi dari keberadaan teman saya yang tidak pernah semangat menghadapi kehidupan dan cenderung menyukai hidup menyendiri dan melamun.

Esensi karya ini melukiskan tentang sikap manusia yang cenderung suka menyepi jauh dari kehidupan sosial kemasyarakatan dan suka melamun daripada beraktivitas real.

Esensi karya ini dimetaforvisualkan dengan seekor keledai berbusana manusia yang sedang melamun di kesepian alam.

Pesan moral yang terkandung dalam karya ini adalah membangkitkan kesadaran manusia, bahwa beraktivitas sosial yang real lebih bermanfaat bagi kehidupan pribadi dan kehidupan sosial kemasyarakatan daripada melamun dan sepi dalam kesendirian tanpa melakukan aktivitas apapun.



10. Karya seni lukis 10



Gambar. 39

Pelanggar Hukum

Cat Akrilik pada kanvas, 85 cm x 150 cm, 2018

(Foto:Rony. 2018)

Karya seni lukis berjudul *Pelanggar Hukum* ini terinspirasi dari pengalaman pribadi saat melihat fenomena pengemudi yang tidak mentaati peraturan lalulintas di Surakarta.

Esensi karya ini melukiskan tentang kebiasaan sebagian orang yang suka melanggar peraturan hukum lalulintas.

Esensi karya ini dimetaforvisualkan dengan pengemudi kendaraan roda empat dan beberapa pejalan kaki yang melanggar aturan lalulintas.

Pesan moral yang terkandung dalam karya ini adalah menyadarkan umat manusia agar tertib berlalulintas demi keselamatan sesama pengguna jalan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pengolahan tema fabel dalam Tugas Akhir yang diterjemahkan ke dalam karya seni lukis ini pada dasarnya adalah suatu kesenangan terhadap cerita-cerita fabel dan dipadukan dengan respon terhadap pengalaman pribadi dan fenomena sosial tentang sifat dan perilaku manusia seperti keserakahan, arogansi, kebodohan, rasa takut, pikiran kotor dan sifat malas dalam diri, dan juga sebagai media pembelajaran terkait penggambaran sifat-sifat manusia dalam berinteraksi sosial.

Metode penciptaan dalam Tugas Akhir ini didukung oleh metode penciptaan oleh L.H Chapman dengan tahapan upaya menemukan gagasan melalui observasi dan dokumentasi, mengembangkan gagasan melalui proses perenungan, menentukan rancangan karya pada kertas dan mempersiapkan alat dan bahan, dan yang terakhir tahap visualisi menjadi karya seni lukis. Untuk mewujudkan karya lukis digunakan alat dan bahan berupa kanvas, cat akrilik, kuas, pensil dan palet. Visualisasi dilakukan dengan memindahkan sket pada kertas ke kanvas dengan pensil dan cat akrilik, kemudian pewarnaan objek menggunakan teknik *translucent* dan teknik arsir untuk penggarapan detail objeknya. Bentuk visual karya Tugas Akhir ini lebih dominan menggunakan figur-figur binatang pada karyanya sebagai bentuk penggambaran sifat manusia.

Kesimpulan dari seluruh proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini sesuai dengan yang diharapkan. Seluruh proses penciptaan dari tahap upaya menemukan gagasan, tahap mengembangkan gagasan hingga tahap visualisasi dan menghasilkan karya dengan gaya dan karakter personal sehingga dari proses tersebut sudah dapat mewakili tema yang diangkat dalam karya Tugas Akhir ini.

B. Saran

Terkait dengan temuan beberapa hal yang sengaja maupun tidak sengaja selama proses pengerjaan karya-karya Tugas Akhir ini, menjadi pembelajaran hidup dan bahan berfikir untuk kemudian menjadi suatu pertimbangan pada proses berkarya selanjutnya.

Pengembangan bentuk dalam segi visual dan komposisi lukisan dengan objek figur binatang sangat diperlukan, karena pelukis yang menggunakan objek figur binatang sudah banyak, akan tetapi pengemasan yang unik dan kreatif masih sedikit dan perlu untuk dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- AR, Rahimsyah M. R. (2013). *Kumpulan Dongeng Si Kancil*. Lingkar Media.
- Danandjaja, J. (1997). *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Elani, Sri. (1979). *Dunia Binatang*, Jakarta : Tira Pustaka.
- Humar Sahman. 1993. *Mengenali Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*”, Semarang : IKIP Semarang Press.
- Kartika, D. S. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kartika, D. S. (2007). *Kritik Seni*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kuntowijoyo. (2010). *Mengusir Matahari Fabel-Fabel Politik*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Mariato, M. D. (2011). *Menempa Quanta Mengurai Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Nooryan, B. (2008). *Kritik Seni Wacana Apresiasi dan Kreasi*. yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Soedarsono, R. (2001). *Metodologi Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Sudarmaji. (1988). *Dullah: Raja Realisme Indonesia*. Bali: Sanggar Pejeng.
- Susanto, M. (2012). *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gagasan Seni Rupa*. Yogyakarta dan Bali: DictiArt Lab dan Djagat Art House.
- Sutiasumarga, M. (2011). *Mata-mata Kucing Sebuah Fabel Multikultural*. Jakarta: Yayasan Kota Kita.

ONLINE

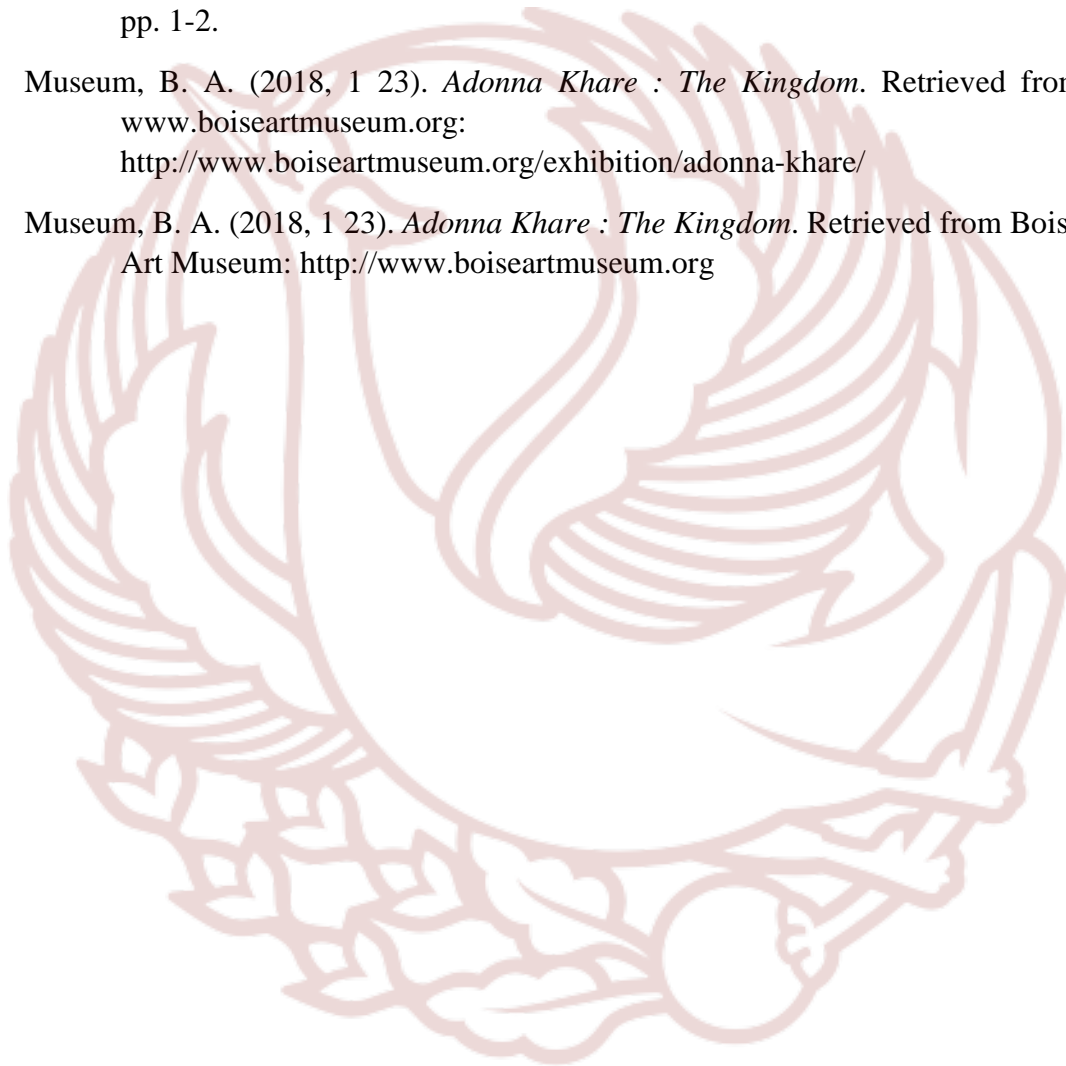
Astawa, K. T. (2014, 04 09). *Animal Instinct : Distinctive Expresion Language*. Retrieved from Teja Astawa: <http://tejastawa.blogspot.co.id/>

Astawa, K. T. (2014, 2 27). *Biography*. Retrieved from Teja Astawa: <http://tejastawa.blogspot.co.id/>

Gulendra, I. W. (2010). Pengertian Garis dan Bentuk. *Repository ISI Denpasar*, pp. 1-2.

Museum, B. A. (2018, 1 23). *Adonna Khare : The Kingdom*. Retrieved from www.boiseartmuseum.org:
<http://www.boiseartmuseum.org/exhibition/adonna-khare/>

Museum, B. A. (2018, 1 23). *Adonna Khare : The Kingdom*. Retrieved from Boise Art Museum: <http://www.boiseartmuseum.org>



LAMPIRAN

BIODATA



Nama : Rony Prasetyo
NIM : 12149120
Tempat dan tanggal lahir : Karanganyar, 11 Mei 1995
Alamat : Ds. Genengan Rt.26/12, Jatikuwung, Jatipuro, Karanganyar
Nomor telepon : 08995250155/082222213795
e-mail : ronyjrk@gmail.com
Riwayat Pendidikan :
1. TK Pertiwi (2000)
2. SD Negeri 01 Jatikuwung (2006)
3. SMP Negeri 01 Jatipuro (2009)
4. SMA Negeri Jumapolo (2012)

LAMPIRAN



Dokumentasi Pamflet pameran Tugas Akhir
Foto : Rony Prasetyo



Dokumentasi pembukaan pameran Tugas Akhir
Foto : Mbak Yuli