

FABEL SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Rony Prasetyo¹, I Gusti Nengah Nurata²

Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Surakarta

¹Email: ronyjrk@gmail.com

²Email:

ABSTRACT

Writing a report on the creation of a Final Project entitled "Fables as Sources of Ideas for the Creation of Artwork" is motivated by the pleasure of fable stories that give rise to pleasant fantasies of characters in fables and are combined with responses to social phenomena such as hoax, interactions between fellow humans and personal experience related to human nature. The implementation of this final project uses the LH Chapman method with 3 stages, that is finding ideas, developing ideas and visualization, visualizing using canvas media with acrylic paint. The presence of this work is expected to be one of the introspection media to become learning for myself in particular and society in general which relates to human nature and behaviour.

Key words: fable, social phenomena, human nature, introspection.

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.

PENDAHULUAN

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 peril-

aku manusia (Sutiasumarga, 2011: 5). Fabel merupakan suatu bentuk khusus dongeng binatang yang mengandung moral, yakni ajaran baik buruk perbuatan dan kelakuan (Danandjaja, 1997:98).

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. 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. 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 ini 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.

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. 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 surealis 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 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 penundaan dan berfikir kalau masih ada hari esok, hingga akhirnya semua yang direncanakan tidak terlaksana.

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.

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.

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

Konsep visual dalam karya-karya seni lukis ini pada dasarnya adalah penterjemahan tema terkait ke dalam bahasa visual seni lukis yang sesuai dengan kaidah-kaidah penciptaan karya seni lukis yang terdiri dari unsur-unsur visual garis, bentuk, warna, yang disusun dengan pertimbangan prinsip komposisi visual yang terdiri dari pusat perhatian, keseimbangan, kesatuan, keselarasan.

Unsur 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. 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 kuno, *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.” (M.Dwi Marianto, 2011:133).

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 sifat-sifat manusia yang ingin disampaikan .

1. Warna

Unsur warna, sangat berperan bagi kehidupan manusia. Peran warna bagi kehidupan yaitu: warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai simbol dan warna sebagai simbol ekspresi. (Djelantik, 1990:19)

2. 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 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. (Gulendra, 2010:2)

D. Prinsip-prinsip komposisi visual

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.

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. (Dharsono, 2004:60). 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.

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 (dekat), atau bisa keajegan pengulangan dengan kekontrasan-kekontrasan/pertentangan-pertentangan, yang kesemuanya dilakukan secara runtut, teratur, terus menerus, seperti sebuah aliran yang tanpa henti. (Sadjiman, 2009:161).

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. (Sadjiman, 2009:212). 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.

E. Metode Penciptaan

Metode penciptaan dalam penciptaan karya seni Tugas Akhir ini mengacu pada tahapan penciptaan karya menurut teori L.H Chapman dalam buku Humar Sahman proses 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. (Sahman, 1993:19- 28).

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 eratkaitanya dengan sifat baik dan buruk manusia.. 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.

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: mengembangkan inspirasi tersebut menjadi gagasan yang dapat diterjemahkan kedalam bahasa visual senilukis.

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



Gambar 1. Keledai (<http://goo.gl/images/yJbXH5/> diakses Rony 17 april2018)

2. Mengembangkan gagasan

a. Perenungan

Setelah proses upaya menemukan gagasan maka akan muncul inspirasi, ketika inspirasi sudah ada maka langkah selanjutnya adalah merenungkan dan

c. 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:

d. 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. (Mikke Susanto, 2012:40). *Translucent* digunakan pada karya Tugas Akhir ini untuk membuat pewarnaan pada objek-objek utama di dalam karya.

e. 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.

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 suasana pada karya lukis. Kesan yang dimaksudkan yaitu bila pemilihan warna pada *background* cerah untuk menciptakan kesan suasana yang terang pada karya lukis.

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.



Gambar 3. Sket pada kanvas (foto: Rony Prase-tyo, 2018)

c. Pewarnaan dasar pada objek

Setelah sket bentuk pada 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.

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.

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.

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 visualisasi menjadi karya seni lukis. Untuk mewujudkan karya lukis digunakan alat dan bahan berupa kanvas, cat akrilik, kuas, pensil dan palet.

Kesimpulan dariseluruh proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini sesuai dengan yang diharapkan. Seluruh proses penciptaan dari tahap upaya menemukan gagasan, tahap mengembangkan gagasan hingga tahap vi-

ualisasi dan menghasilkan karya dengan gaya dan karakter personal sehingga dari proses tersebut sudah dapat mewakili tema yang diangkat dalam karya Tugas Akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

- AR, Rahimsyah M. R. (2013). *Kumpulan Dongeng Si Kancil*. Lingkar Media. Danandjaja, J. (1997). *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- 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 Penitbit ISI Yogyakarta.
- 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.
- Gulendra, I. W. (2010). Pengertian Garis dan Bentuk. *Repository ISI Denpasar*, pp. 1- 2.