

Penggunaan Kosakata Ciptaan Roald Dahl sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis

Oleh: Naja Izzah Kurniawan¹, Satrio Hari Wicaksono², Deni Junaedi³

Institusi: Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Alamat institusi: Jalan Parangtritis Km 6,5, Sewon, Bantul, Yogyakarta

E-mail: najakurniawan23@gmail.com¹, satrio.wicaksono@isi.ac.id², tugaskuliahpakdeni@gmail.com³

Abstract

Painting is a visual language that can be the means of expressing one's creative expression and is useful in improving one's ability to think and imagine, especially one's aesthetic sensitivity. The transfer of language from verbal language to visual language is carried out in this Final Project by adopting the use of unique vocabulary found in Roald Dahl's children's novels in the form of paintings. 'Gobblefunk' is a term created by Dahl to describe his own language. In this Final Project, his gobblefunk vocabulary is interpreted and used in the title of the work which has personal tendencies before being realized as a painting. The hope of achieving this Final Project is to represent the use of vocabulary created by Roald Dahl and the world of fantasy contained in his writings. This is channeled through a series of works that have a surrealistic component, colours that give a fantasy feel, human figures, and/or man-made or natural objects/subjects that are integrated into watercolour paintings with the addition of other media.

Keywords: Painting, Language, Roald Dahl, Vocabulary, Watercolour

Abstrak

Seni lukis merupakan salah satu bahasa imaji yang mampu menjadi sarana dalam mengeluarkan ekspresi kreatif seseorang dan bermanfaat dalam mengasah kemampuan berpikir dan berimajinasi, ataupun kepekaan estetika seseorang. Alih wahana dari bahasa verbal menjadi bahasa imaji dilakukan dalam Tugas Akhir ini dengan mengangkat penggunaan kosakata unik yang ditemukan dalam novel anak ciptaan Roald Dahl ke dalam wujud karya seni lukis. 'Gobblefunk' merupakan istilah yang dibuat oleh Roald Dahl untuk menyebut bahasa ciptaannya sendiri. Dalam Tugas Akhir ini, kosakata gobblefunk ciptaan Roald Dahl diinterpretasi dan digunakan dalam judul karya yang bersifat personal sebelum diwujudkan sebagai lukisan. Harapan capaian dari Tugas Akhir ini untuk merepresentasikan penggunaan kosakata ciptaan Roald Dahl dan dunia fantasi yang terdapat dalam tulisan-tulisannya. Hal tersebut disalurkan melalui rangkain karya yang memiliki komponen surealistik, warna yang memberikan nuansa fantasi, figur manusia, dan atau objek/subjek buatan manusia maupun alami yang terpadukan dalam lukisan cat air dengan tambahan media lain.

Kata kunci: Seni Lukis, Bahasa, Roald Dah, Kosakata, Cat Air

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Seni murni, dalam evolusinya seiring perkembangan zaman, merupakan bentuk ekspresi kreatif yang menyesuaikan diri dengan perubahan pemikiran dan definisi. Meskipun awalnya tidak dimaksudkan sebagai demikian dalam sejarahnya, seni murni menjadi titik temu antara materi dan imajinasi (Yasin, 2018). Penulis menganggapnya

sebagai manifestasi alam batin manusia, diwujudkan dalam bahasa rupa atau imaji yang dapat dipahami oleh orang lain.

Dalam dunia seni, bahasa imaji memainkan peran penting, di mana seni lukis menjadi salah satu wujudnya. Sebagai mahasiswa seni lukis, penulis memahami ragam aliran, teknik, dan bahan sebagai elemen-elemen yang memberikan fleksibilitas dan kebebasan dalam menuangkan ide dan gagasan menjadi karya visual. Seni lukis tidak hanya tentang representasi, melainkan juga mengundang penikmat untuk memasuki dan mengeksplorasi perspektif seniman, membentuk koneksi dan pandangan unik terhadap karya seni.

Dalam perkembangannya, bahasa imaji dan bahasa verbal saling melintasi dan bersinggungan, menciptakan produk akhir yang menggabungkan keduanya. Sebagai mahasiswa seni, penulis yakin bahwa seni murni dapat menjadi titik lebur yang menyediakan ruang kebebasan bagi kedua bahasa tersebut.

Literatur, khususnya novel, merupakan salah satu perwujudan bahasa verbal yang memuat gagasan untuk dinikmati, dibaca, dan dipelajari. Penulis memiliki pengalaman dengan novel-novel Roald Dahl yang menumbuhkan minat baca pada masa kecil dan menjadi suatu memori integral. Dahl, penulis kelahiran 1916 asal Inggris, dikenal karena gaya penulisan unik dan penggunaan kosakata ciptaannya yang ikonik. Kosakata seperti 'flushbunking' dan 'scrumdiddlyumptious' yang disebut sebagai gobblefunk (bahasa ciptaan Dahl) memberikan pengalaman baru bagi pembaca dan menjadi daya tarik karya Dahl. Selain itu, tema campuran antara fantasi dan realita dalam tulisannya merangsang imajinasi pembaca, menciptakan ciri khas tersendiri (Panji, 2018).

Penulis melihat bahwa era teknologi saat ini dapat menggeser minat membaca dengan adanya media sosial dan game online. Artikel dari *Journal of Depression and Anxiety* menyoroti dampak negatif penggunaan gadget pada anak-anak, menegaskan pentingnya menanamkan budaya membaca untuk mencegah gangguan perkembangan seperti keterlambatan berbahasa dan pembentukan karakter buruk (Sundus, 2018). Salah satu niat penulis adalah membantu mengembalikan semangat membaca melalui tema yang diangkat dalam penciptaan karya seni lukis.

Penulis mengamati bahwa film-film adaptasi novel Roald Dahl lebih populer daripada karya novelnya, bahkan beberapa penonton mungkin tidak menyadari bahwa film tersebut berasal dari sebuah buku. Buku pada umumnya dapat menyampaikan

konsep dengan lebih kompleks dan lengkap daripada yang bisa diungkapkan dalam film yang memiliki batasan waktu. Dalam kasus Roald Dahl, gaya bahasanya yang penuh dengan kosakata ciptaannya tidak selalu terwakili secara utuh dalam film, karena suara narasi dan penulisan kata-kata unik tersebut tidak tersampaikan kepada penonton.

Sebagai mahasiswa seni murni dengan konsentrasi seni lukis, penulis memiliki keinginan besar untuk menggabungkan bahasa verbal dan bahasa imaji dalam karya seni yang memiliki nilai. Pengalaman masa kecil penulis di Selandia Baru yang dipenuhi antusiasme terhadap karya-karya Roald Dahl mendorong kesadaran bahwa kosakata unik ciptaan Dahl dapat diwujudkan dalam karya seni lukis. Kondisi sekitar penulis, di mana kegiatan membaca minim di kalangan anak-anak, remaja, dan teman sebaya, menjadi motivasi untuk mengangkat topik yang berhubungan dengan literatur dalam karya seni lukisnya. Dengan demikian, penulis berharap penciptaan karya seni lukis ini dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan karya-karya Roald Dahl melalui médium utama cat air.

2. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian di atas, masalah yang dirumuskan dalam penciptaan karya seni lukis yaitu : Apa kosakata ciptaan Roald Dahl yang berkesan bagi penulis untuk diangkat dalam karya seni lukis? Bagaimana penulis secara pribadi menginterpretasikan dan menggunakan kosakata yang diciptakan oleh Roald Dahl? Bagaimana memvisualisasikan penggunaan kosakata ciptaan Roald Dahl ke dalam karya seni lukis?

3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penciptaan ini yaitu menjelaskan apa saja kosakata ciptaan Roald Dahl yang berkesan bagi penulis, menilik cara pribadi penulis menginterpretasikan dan menggunakan kosakata yang diciptakan Roald Dahl, memvisualisasikan penggunaan kosakata ciptaan Roald Dahl ke dalam karya seni lukis. Manfaat penciptaan ini yaitu menambah pengertian tentang kosakata yang diciptakan oleh Roald Dahl, serta mengasah daya kreativitas dan imajinasi. Membuka pintu untuk mengenal tulisan Roald Dahl dan juga menumbuhkan minat membaca terhadap novelnya, menjadi sebuah sumber referensi atau inspirasi dalam penciptaan maupun pengkajian.

4. Metode

Metode penciptaan adalah cara penulis merespon hal yang akan diangkat ke dalam bentuk karya seni (Zainuddin et al., 2018). Kosakata ciptaan Roald Dahl

merupakan salah satu aspek yang menonjol dari penulisan Roald Dahl dan menjadi titik berangkat dari penciptaan karya seni lukis penulis. Selain itu, visual yang ada pada karya juga turut merespon nuansa realita yang tercampur oleh fantasi pada cerita-cerita Dahl. Untuk memahami lebih dalam, penulis mencari pemahaman tentang karakteristik-karakteristik karya Dahl, termasuk alasan di balik cerita-ceritanya dan penggunaan bahasanya yang unik dibandingkan dengan penulis lain.

B. Konsep Penciptaan

Fantasi menjadi kunci utama dalam kreativitas Dahl, memberikan wadah untuk mewujudkan impian dan keadilan yang tidak dapat direalisasikan dalam kenyataan. Penggunaan fantasi dalam novel-novelnya dijelaskan sebagai cara Dahl bermain dengan batas tipis antara imajinasi, fantasi, dan realitas. Pengalaman membaca novel-novel Dahl saat masih anak-anak memberikan inspirasi dan perspektif baru kepada penulis, memperkuat keyakinan bahwa anak-anak memiliki potensi untuk membuat perubahan dan memiliki kekuatan yang sering diabaikan oleh dunia.

Roald Dahl memperkaya penggunaan fantasi, imajinasi, dan kenyataan pada bukunya melalui eksperimen dalam gaya penulisan, terutama melalui permainan bahasa yang sering digunakannya. Gaya penulisan yang menarik untuk diselidiki adalah bahasa gobbledfunk, permainan kata yang muncul di banyak novelnya, terutama pada "The BFG." Penggunaan kata-kata gobbledfunk oleh Dahl bertujuan utama untuk memikat pembaca. Dahl percaya bahwa untuk menulis buku anak yang baik, humor kekanak-kanakan adalah kunci, dan penggunaan gobbledfunk menjadi cara yang efektif untuk menciptakan tulisan yang menghibur pembaca (Zorgati, 2021:8). Penggunaan kosakata gobbledfunk dianggap oleh penulis sebagai strategi untuk mencegah kejenuhan pembaca dan sebagai bentuk ekspresi yang unik. Dahl juga mungkin menciptakan kata-kata baru melalui gobbledfunk karena merasa kata-kata yang sudah kurang tepat untuk menyampaikan ide-idenya. Gobbledfunk menjadi cara yang menarik dan kreatif untuk membangun suasana dalam tulisannya.

Jika gobbledfunk menjadi cara Roald Dahl menyampaikan ide dan gagasan yang tidak bisa tersampaikan melalui kata-kata yang sudah ada, maka penulis berkehendak untuk menyampaikan ide dan gagasan menggunakan kosakata gobbledfunk ciptaan Roald Dahl yang telah diinterpretasi, kemudian mengolahnya ke dalam bahasa visual tersendiri yang juga dipengaruhi oleh nuansa yang ada pada karangan-karangannya. Dari sekian

banyak pilihan kata yang ia buat, penulis akan memilih beberapa yang memiliki kesan personal untuk digunakan dalam judul karya dan menggunakan ide yang terkandung dalam judul tersebut sebagai landasan karya.

Penulis menggunakan metode interpretasi, atau hermeneutika, untuk merespon kosakata Roald Dahl yang awalnya berbentuk teks. Hermeneutika bertujuan menafsirkan makna dan pesan teks seobjektif mungkin (Saidi, 377:2008). Dalam proses interpretasi, penulis memerhatikan konteks penggunaan kosakata dalam cerita Dahl dan menggunakan kamus Oxford Roald Dahl untuk memahami makna kata-kata ciptaannya. Setelah interpretasi, penulis memilih kosakata dengan pemahaman yang terhubung dengan pengalaman, perasaan, dan pikiran pribadinya. Pengkaitan antara kosakata tersebut dengan konteks personal disajikan melalui judul karya, yang awalnya berupa teks atau bahasa verbal, dan kemudian diubah menjadi bahasa imaji berupa karya seni lukis melalui proses alih wahana. Alih wahana sendiri adalah proses pengalihan dari satu jenis 'kendaraan' ke jenis 'kendaraan' lain, di mana sesuatu yang bisa dialih-alihkan itu bisa berwujud gagasan, amanat, perasaan, atau 'sekadar' suasana (Damono, 2018:9).

C. Konsep Perwujudan

Konsep perwujudan merupakan gagasan visualisasi dari konsep penciptaan yang sudah ada. Unsur-unsur visual yang dimunculkan merupakan hasil dari pertimbangan atas ide dan suasana yang ingin diadakan pada tiap lukisan, dan juga menyesuaikan kepada konteks tema Tugas Akhir ini. Dari yang sudah diketahui, Roald Dahl menggunakan kosakata unik ciptaannya pada buku-buku yang seringkali membawa tokoh manusia, hewan, dan juga makhluk mitologi melalui sebuah kisah fantasi yang memainkan konsep magis. Perpaduan atas berbagai hal ini memunculkan sebuah keadaan di antara nyata dan tidak nyata, seperti sebuah mimpi.

Unsur visual yang akan dimunculkan pada karya penulis merupakan unsur-unsur figuratif manusia, dengan penampakan figur maupun bagian tubuhnya saja, lalu didukung oleh benda-benda duniawi (buatan manusia) dan/atau alami (buatan alam, seperti tumbuhan, hewan, dan sebagainya). Unsur manusia, benda-benda duniawi dan atau alami digunakan untuk membangun suatu gambaran yang dekat bagi penulis sendiri dan penonton sehingga dapat terbangun suatu kesan atas 'realita'. Figur manusia yang seringkali dimunculkan dalam karya merupakan figur penulis sendiri, dikarenakan konsep yang diangkat memiliki keterikatan terhadap perasaan dan pengalaman pribadi penulis.

Beberapa karya mencakup bentuk-bentuk yang disederhanakan di dalam latar lukisan, menggunakan media seperti krayon, oil pastel, cat akrilik, dan gold leaf. Bentuk-bentuk tersebut berfungsi sebagai simbol atau representasi dari konsep yang ingin disampaikan dalam karya. Pengaruh tulisan Roald Dahl yang ditujukan untuk anak-anak terlihat dalam penggambaran yang disederhanakan ini, dengan tujuan menciptakan nuansa "childlike" melalui bentuk-bentuk yang tidak rumit, meniru gaya menggambar anak kecil. Penggunaan media seperti krayon, oil pastel, dan cat air yang akrab digunakan oleh anak-anak juga mendukung penciptaan atmosfer tersebut.

Seperti kata *gobblefunk* itu sendiri, keseluruhan visual dari karya-karya yang ada harus mencakup pula konsep hal yang 'dibuat-buat'. Gaya surealistik menjadi sarana yang dapat mengantarkan hal tersebut. Surealisme yang ada pada karya-karya Tugas Akhir ini mengacu pada destruksi atas rasionalitas visual. Gaya surealistik yang menimbulkan kesan tidak nyata dapat dicapai dengan perpaduan objek yang tidak biasa dan penggunaan teknik destruksi pada visual. Perpaduan antara yang nyata dengan yang tidak menjadi sesuatu yang tepat dalam menonjolkan keunikan kosakata *gobblefunk*. Meskipun lukisan akan dibuat dengan gaya surealistik yang dapat menghidupkan fantasi, teknik lukis yang akan digunakan untuk objek dan/atau subjek utama merupakan menggambarkan objek sebagaimana mereka dapat diinderakan.

Penggambaran tersebut akan kemudian disalurkan melalui material utama cat air, dan penambahan material krayon, pastel, cat akrilik ataupun gold leaf di atas media kanvas. Pemilihan cat air sebagai bahan berkarya dilandaskan oleh sifat cat air sendiri yang fleksibel dan mampu untuk menghasilkan efek-efek khusus yang mendukung nuansa surealistik yang dibangun pada karya.

Sebagai karya seni lukis, aspek elementer yang menghasilkan ciri khas pada karya penulis terletak pada penggunaan warna, komposisi, dan tekstur semu. Warna-warna yang digunakan cenderung terinspirasi oleh alam, seperti biru laut, hijau dedaunan, dan merah muda dan ungu dari langit senja. Meskipun terinspirasi oleh alam, warna-warna tersebut tidak selalu terpaku pada unsur-unsur alam, menciptakan suasana surealistik dalam karyanya. Dalam merancang komposisi, penulis mencari keseimbangan asimetris dengan menempatkan objek dalam garis miring atau diagonal satu sama lain, menciptakan visual yang seimbang meskipun tidak simetris. Pendekatan ini mendekati konsep *gobblefunk* dan gaya bahasa Dahl yang tidak membosankan. Terakhir, tekstur semu diperkenalkan melalui teknik *watercolour* yang menggunakan garam,

menghasilkan efek permukaan yang bertekstur. Penerapan tekstur semu ini di latar belakang lukisan memberikan kesan yang tidak terduga dan memecah kesinambungan warna, menciptakan atmosfer yang seperti di antah-berantah.

D. Tahap Pembentukan

Tahap pembentukan terdiri dari:

1. Persiapan

Penulis menyiapkan bahan-bahan untuk pengkaryaan dengan memasang kanvas pada spanram. Watercolour ground, campuran $\frac{1}{4}$ modelling paste dan $\frac{3}{4}$ gesso, diaplikasikan tiga lapis pada kanvas. Selanjutnya, semua peralatan dan bahan disiapkan di satu tempat untuk melanjutkan proses menciptakan gambaran ide untuk karya.

2. Perenungan

Penulis memilih kosakata ciptaan Roald Dahl yang berkesan, kemudian merenungkan arti kata tersebut secara personal, mengaitkannya dengan pengalaman dan perasaan pribadi. Referensi visual juga dikumpulkan dengan membaca ulang tulisan-tulisan Dahl, menelusuri gambar-gambar terkait konsep di internet, dan mengunjungi pameran-pameran untuk mencari inspirasi

3. Pemunculan Ide

Penulis mengolah kata ciptaan Roald Dahl untuk merangkai judul, kemudian membuat sketsa digital dengan gambaran kasar ide tersebut. Sketsa dibuat berdasarkan referensi foto dari penulis dan internet, diolah dalam aplikasi menggambar dengan tambahan elemen lainnya, membentuk gambaran final komposisi dan warna karya secara garis besar.

4. Proses Pembentukan

Setelah membuat sketsa menggunakan pensil cat air di kanvas, penulis lanjut dengan melukis objek dan subjek utama menggunakan cat air, dengan referensi sketsa digital. Teknik wet on dry umumnya digunakan pada tahap ini. Setelah pelukisan objek/subjek utama, pelukisan background dilakukan dengan teknik wet on dry, wet on wet, dan salt. Kanvas diletakkan datar agar air tidak merusak progres. Teknik wet on wet menghasilkan efek melebur antar warna, sementara penggunaan garam menciptakan bintang kecil dan interaksi warna yang unik (Pandanwangi, 2020). Setelah kanvas kering, tahap penyelesaian dilakukan dengan menambahkan krayon, oil pastel, cat akrilik, dan atau gold leaf. Untuk

penempelan gold leaf, digunakan lem gilding khusus dan lembaran pigmen yang sudah tertempel disapukan kuas hingga meninggalkan bentuk yang tersisa.

5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, penulis menilai hasil visual dan kesesuaiannya dengan konsep. Tidak lupa untuk menanyakan saran dari orang dekat dan dosen untuk bisa melakukan perbaikan. Setelah memastikan kepuasan dan kesesuaian, penulis melapisi karya dengan varnish untuk melindungi dan menjaga kondisi karya secara optimal. Varnish spray diaplikasikan dua lapis secara merata, dengan menggunakan masker dan memastikan ventilasi yang cukup.

E. Hasil dan Pembahasan

1. Karya *"It's Not a Ringbeller, Is It?"*



Gambar 1

Naja Izzah Kurniawan, *"It's Not a Ringbeller, Is It?"*, 2023,
Watercolour, Acrylic, and Gold Leaf on Canvas, 150 x 180 cm.

Karya ini dibuat pada akhir tahun 2022 dan terselesaikan pada awal 2023, melalui pergantian tahun. Dengan itu, karya ini menyelipkan kata gobblefunk 'ringbeller' yang memiliki arti sebuah mimpi yang sangat baik, kebalikan dari mimpi buruk. Sebuah kata yang cocok untuk memulai tahun yang baru. Penggunaan kata ringbeller sebelumnya

dalam tulisan Roald Dahl dilontarkan di sebuah situasi dimana sang tokoh sedang mengkategorisasi mimpi. Dengan definisi tersebut, penulis memiliki pandangan tersendiri terkait apa itu mimpi baik.

Mimpi baik menurut penulis, adalah dimana seseorang dapat melakukan hal yang disukai secara serius. Atau dalam kata lain, mengikuti passion sendiri. Maka dari itu, penulis pun mengikuti bayang-bayang mimpi baik tersebut untuk akhirnya berada di suatu tempat yang memberikan kebebasan melakukan passion yang disebut-sebut. Tetapi perasaan yang sedang dialami oleh penulis sekarang, tidak sesuai dengan gambaran yang telah dibuat dari awal. Tidak sesuai ekspektasi.

Hal inilah yang diangkat oleh penulis dalam karya "It's Not a Ringbeller, Is It?" yang jika diterjemahkan berarti "Oh, Bukan Mimpi Baik, Ya?" Semua yang dikira merupakan sebuah 'ringbeller' ternyata suatu kekeliruan. Bahkan, seperti sebuah jebakan. Diiming-imingi oleh kesan yang baik dari kisah-kisah orang lain, ternyata hanya sebuah pelajaran untuk tidak menilai buku dari sampulnya.

Sebagai karya seni lukis, unsur bentuk pada lukisan ini meliputi figur perempuan yang terjebak dalam jaring laba-laba yang merupakan visual diri penulis yang sudah terlanjur berada di dalam kekeliruan 'ringbeller' ini. Ditemani oleh bentuk bunga-bunga berwarna violet yang merupakan simbol dari harapan. Namun selain bunga, juga ada laba-laba yang dibentuk menggunakan gold leaf, memberi kesan yang tidak mencuat dibanding elemen lainnya. Laba-laba terlihat sepele, namun justru merupakan representasi dari hal yang membuat jebakan 'mimpi baik' ini. Komposisi diagonal dihadirkan pada lukisan ini untuk membentuk rasa keseimbangan asimetris antara tumbuhan bunga dengan figur utama. Tekstur nyata terdapat pada laba-laba yang terbuat dari gold leaf, sedangkan tekstur semu terletak pada background lukisan yang menggunakan efek garam pada cat air. Warna pastel digunakan pada background lukisan untuk menonjolkan figur dan objek utama yang berwarna lebih pekat.



Gambar 2

Naja Izzah Kurniawan, "I Found Enchantment on A Frisby Night", 2023,
Watercolour, Oil Pastel, & Gold Leaf on Canvas, 100 x 70 cm.

Dengan pergantian musim kering menjadi musim hujan, suasana gersang yang dialami penulis berubah menjadi 'adem', terlebih lagi pada malam hari. Dalam bahasa Indonesia, keseluruhan judul karya ini memiliki arti "Aku menemukan sebuah pesona di malam yang dingin". Kata gobbelfunk yang digunakan adalah 'frisby', sebuah kata sifat yang digunakan untuk mendeskripsikan keadaan yang sangat dingin. Kata ini dapat ditemukan dalam buku *The BFG* "If it is very warm weather and a giant is feeling as hot as a sizzlepan, he will probably galloping far up to the frisby north to get himself an Esquimo or two to cool him down" (Dahl, 2007:29). Selain pada saat musim hujan, penulis sendiri telah memiliki banyak kenangan dalam mengalami malam-malam yang dingin saat tinggal di negara empat musim, dimana akan muncul kondensasi pada jendela akibat dinginnya suhu.

Dapat dikatakan bahwa dunia seperti yang kita kenal sekarang penuh dengan kedinginan. Kurangnya empati, etika, dan moral telah menyebabkan serangkaian kehancuran yang disebabkan oleh umat manusia sendiri (Madjid & Wahyudhi, 2014). Umat manusia terjebak di dalam sebuah tempat yang dibuat sendirinya dan hanya bisa terdiam memandangi di dalamnya. Namun di balik semua itu, penulis percaya bahwa sebagai manusia, perlu untuk mencari sisa-sisa pesona dan keajaiban yang masih tersimpan di luar sana. Kehangatan yang tersembunyi di sela-sela kedinginan.

Karya seni lukis ini menghadirkan bentuk visual jendela yang merupakan representasi atas pembatas yang dibangun antara keterbiasaan kita terhadap kehidupan yang sedang dijalani dan apa yang sesungguhnya bisa ditemukan di luar sana jika benar-

benar berupaya. Bentuk kupu-kupu yang terlihat diluar jendela merupakan potongan-potongan keajaiban serta kehangatan yang tersisa pada dunia ini, dibentuk menggunakan lembaran bahan berwarna emas untuk memunculkan kontras pada palet warna yang dingin. Sedangkan snowflake yang dibuat dengan oil pastel menghiasi dalam jendela, menandakan perasaan dingin yang tidak hanya terdapat di luar ruangan. Melalui karya ini, penulis berharap bahwa manusia masih bisa memiliki apresiasi lebih terhadap hal-hal kecil yang mempesona dalam kehidupan.

F. Kesimpulan

Penciptaan karya seni lukis dari ide yang diangkat dari penggunaan kosakata ciptaan Roald Dahl telah memberi penulis pencerahan dalam berbagai macam bentuk. Menerapkan praktik seni lukis dengan sebuah metode yang tersusun, dilengkapi dengan riset akan seni lukis sendiri telah menyadarkan penulis akan esensinya. Bagi penulis, esensi seni lukis sebagai salah satu bentuk seni murni bukan hanya terletak pada hasil akhirnya namun pada proses atau praktiknya, dengan segala keputusan-keputusan artistik yang harus dipikirkan.

Tema yang diangkat dalam penciptaan karya ini lahir dari hobi penulis sendiri yang gemar membaca karangan-karangan Roald Dahl. Mengingat akan penggunaan bahasanya yang unik dan jarang ditemukan dalam penulisan novel anak berbahasa Indonesia, penulis tertarik untuk mengangkatnya agar semakin banyak orang dapat mengenal dan terinspirasi oleh karangannya. Tidak bisa dipungkiri bahwa dewasa ini, aktivitas membaca buku telah merosot dari kegiatan sehari-hari dalam kehidupan anak, remaja, maupun orang dewasa. Hal ini turut menjadi sebuah dorongan untuk menggunakan tema ini lebih lanjut.

Melalui penciptaan karya seni lukis ini, penulis mengetahui lebih banyak tentang siapa sosok Roald Dahl. Dalam penulisannya, Dahl menggunakan bentuk-bentuk bahasa yang menarik. Gobblefunk sendiri merupakan sebuah kata ciptaannya sebagai sebutan untuk kosakata unik ciptaan Dahl yang berjumlah banyak. Penggunaan gobblefunk dalam tulisan-tulisan Dahl telah memberikan semangat bagi pembaca untuk terus mengikuti cerita hingga halaman terakhir. Begitupula dengan dunia yang Dahl rangkai dalam cerita-ceritanya yang membuat mereka yang membaca seakan-akan merasa tersedot ke dalam realita yang berbeda, penuh dengan nuansa fantasi-magis dan fakta-fakta yang terbalik.

Semua ini menjadi bagian dalam karya-karya yang berbahan utama cat air. Penulis telah menggunakan lima belas kata ciptaan Dahl yang berkesan, kata-kata yang terpilih

dikembangkan dalam suatu narasi yang dimunculkan dalam judul untuk kemudian beralih wahana ke dalam bentuk lukisan. Penulis menggali pengalaman maupun makna personal yang terkandung dalam kata-kata tersebut. Melalui interpretasi tersebut, kata *gobblefunk* dapat digunakan dalam suatu narasi personal sehingga membentuk visualisasi yang bukan semata-mata ilustrasi definisi akan kata tersebut.

Keseluruhan proses pengerjaan rangkaian karya seni lukis dengan tema ini meskipun melelahkan, merupakan perjalanan yang berarti bagi penulis. Penulis belajar banyak hal yang berguna untuk kedepannya sebagai seseorang yang berada dalam lingkungan seni. Berkaitan dengan itu, penulis menyadari bahwa penciptaan karya seni lukis ini juga tidak lepas dari kekurangan, hingga akan menjadi evaluasi bagi diri sendiri untuk meningkatkan lagi kualitas penciptaan karya kedepannya. Dari sekian banyak manfaat yang penulis dapatkan, penulis berharap bahwa penciptaan karya ini juga memberikan manfaat bagi para pembaca dan lingkungan sekitar. Semoga nilai-nilai positif yang terkandung dapat diambil, dan semangat untuk bahasa, literatur, dan budaya membaca dapat terbangkitkan kembali.

Referensi

- Dahl, Roald. 2007. *The BFG*. United Kingdom: Penguin Books
- Damono, Sapardi Djoko. 2018. *Alih Wahana*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Madjid, M. D., & Wahyudhi, J. (2014). *Ilmu sejarah: Sebuah pengantar*. Kencana.
- Pandanwangi, A. (2020). *Lukis Wastra*. Zahir Publishing.
- Panji, M. (2018). *Nilai-Nilai Didaktis Pada Tokoh Dalam Novel Matilda Karya Roald Dahl*. Universitas Muhammadiyah Sukabumi.
- Rennie, Susan. 2018. *Oxford Roald Dahl Dictionary*. United Kingdom: Oxford University Press.
- Saidi, A. I. 2008. Hermeneutika, Sebuah Cara Untuk Memahami Teks dalam *Jurnal Sositoteknologi* 13(07), 376-382.
- Sundus, M. (2018). The impact of using gadgets on children. *Journal of depression and anxiety*, 7(1), 1-3.
- Yasin, K. (2018). Kontribusi Metode Diskusi dalam Mewujudkan Kompetensi Berfikir Kreatif Siswa MA Al-Hamidiyah Sen-Asen Konang Bangkalan. *AL-FIKRAH: Jurnal Studi Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 1(2), 87-105.
- Zainuddin, A., Trihanondo, D., & Gautama, K. (2018). Annoying Relations. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).
- Zorgati, I. 2021. Translating humorous lexical creations in children's literature: The case of Roald Dahl's *Gobblefunk* dalam *Lexis: Journal in English Lexicology*, 17.