

## ALAM PANDORA PADA FILM AVATAR: THE WAY OF WATER SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS MIXED MEDIA

Fa'ula Madyana Aini<sup>1</sup>, Fera Ratyaningrum<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: [faula.19001@mhs.unesa.ac.id](mailto:faula.19001@mhs.unesa.ac.id)

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: [feraratyaningrum@unesa.ac.id](mailto:feraratyaningrum@unesa.ac.id)

### Abstrak

*Pandora* merupakan planet yang terdapat pada film *Avatar: The Way of Water*. Planet tersebut serupa dengan bumi yang memiliki keindahan alam dan juga ragam flora dan fauna yang hidup di dalamnya. Fokus ide penciptaan karya yaitu menampilkan keindahan alam *Pandora* dalam bentuk seni lukis dengan konsep menghadirkan keindahan diantara keberagaman yang berbeda untuk membentuk kesatuan yang harmonis. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya ini yaitu *practice-led research* yang dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahapan pengembangan, dan tahap pengerjaan. Karya yang dihasilkan berupa 4 karya lukis *mixed media*, masing-masing karya memiliki judul dan ukuran sebagai berikut. 1) Tulkun, 100cm x 80cm; 2) Tsurak, 120cm x 90cm; 3) Ilu, 100cm x 90cm; dan 4) Teluk Leluhur, 100cm x 80cm. Penciptaan karya ini bertujuan untuk memvisualisasikan dan merepresentasikan *Pandora* dalam melestarikan alam dan mendorong kreativitas dengan mencoba topik baru untuk dijadikan karya lukis *mixed media*.

**Kata kunci:** *Pandora*, penciptaan, *mixed media*.

### Abstract

*Pandora* is a planet featured in the film *Avatar: The Way of Water*. This planet is similar to Earth because it has natural beauty and also a variety of flora and fauna that live on it. The core concept driving the creation of this artwork is to portray *Pandora*'s natural allure through paintings, underscoring the theme of beauty within diversity that culminates in harmonious cohesion. The method used in creating this work is *practice-led research* that carried out in several stages, that is preparation stage, imagination stage, development stage, and construction stage. The culmination of this effort is manifested in four *mixed media* paintings, each distinguished by a specific title and size: 1) "Tulkun" - 100cm x 80cm 2) "Tsurak" - 120cm x 90cm 3) "Ilu" - 100cm x 90cm 4) "Teluk Leluhur" - 100cm x 80cm. The goal of these artistic is to visualize and advocate for the preservation of nature on *Pandora* while also fostering creativity through the exploration of new thematic frontiers within the realm of *mixed media* paintings.

**Keyword:** *Pandora*, creation, *mixed media*.

### PENDAHULUAN

Fenomena keindahan sering tergugah dari kegiatan kehidupan sehari-hari. Ketergugahan itu timbul akibat rasa puas, rasa haru, atau rasa senang yang dirasakan akibat sentuhan keindahan tersebut, entah melalui indera penglihatan atau pendengaran. Fenomena keindahan tersebut mungkin terpancar dari alam ciptaan tuhan yang maha kuasa seperti bunga yang sedang mekar,

ombak yang berkejaran, kicauan burung, atau terpancar dari ciptaan manusia, makhluk Tuhan yang dikaruniai bakat untuk mencipta, dalam bentuk lukisan, nyanyian, alunan instrumen musik atau lakon teater (Salam dkk., 2020).

Sementara itu, seni pada hakekatnya memiliki dua titik jelajah pokok, yaitu ilmu dan imajinasi. Teori seni dengan segala variasinya; kritik seni, sejarah seni, filsafat seni, dan yang lain, sesungguhnya “seni” yang muncul sebagai ilmu. Sebaliknya, seni lukis, seni patung, seni grafis, arsitektur, desain dan lainnya, pada hakekatnya “ilmu” yang muncul sebagai imajinasi yang memiliki signifikansi bentuk estetik (Djatiprambudi, 2016: 42).

Imajinasi merupakan gambaran yang terbentuk dalam pikiran berdasarkan pengalaman estetik individu, setiap individu pasti menciptakan dunia imajinasinya sendiri. Ketertarikan ketika melihat film bertema hewan, alam dan tokoh-tokoh fantasi mempengaruhi perupa dalam membangun ide yang terinspirasi dari film fantasi.

Salah satunya berobjek pada film *Avatar: The Way of Water*. Film ini merupakan sekuel kedua dari film pertamanya *Avatar* yang disutradarai oleh James Cameron. Film yang bergenre *action*, *adventure*, dan *sci-fi* rilis pada 16 Desember 2022. Komponen yang disuguhkan dalam film *Avatar: The Way of Water* yaitu alam *Pandora* yang memiliki dua wilayah yang berbeda, laut dan hutan. Alam *Pandora* didesain dengan memperlihatkan keindahan dan keberagaman makhluk hidup, seperti ikan, naga, paus. Semua tatanan alam divisualisasikan dengan unik yang belum pernah dilihat sebelumnya. Film ini mempersembahkan latar tempat baru dengan adegan yang berada di dalam dan permukaan laut. Keindahan unsur biotik yang terdapat pada film tersebut memperlihatkan berbagai jenis tumbuhan laut dari yang bisa menyala hingga berbentuk unik. Suku *Metkayina* pada film tersebut hidup berdampingan dengan hewan laut sekitar dan menganggapnya sebagai teman, seperti ikan, ubur-ubur, paus dan sebagainya.

Visualisasi alam *Pandora* pada film *Avatar: The Way of Water* menjadi sumber ide penciptaan seni lukis *mixed media* dengan jumlah 4 karya. Selain itu karya visualisasi alam *Pandora* diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi penikmat seni, sekaligus memberikan pengalaman seni tentang keindahan ekosistem alam yang belum pernah dilihat sebelumnya dan juga dapat merepresentasikan pentingnya dalam menjaga kelestarian alam dan ekosistem di dalamnya. Perupa memilih tema ini karena

memiliki ciri khas tersendiri dari bentuk visual yang disuguhkan, dan juga belum ada penelitian yang meneliti judul ini disebabkan film *Avatar: The Way of Water* meluncurkan film tepat di bulan Desember 2019 lalu, sehingga dapat dijadikan sebagai acuan baru sebagai inspirasi dalam berkarya seni lukis *mixed media*. Memiliki nilai jual tinggi karena mampu mengkolaborasikan antara tema, teknik, dan bahan sehingga mampu menjadi karya seni lukis *mixed media*.

Spesifikasi karya yang dihasilkan berupa 4 karya seni lukis *mixed media* dengan ukuran, 100cm x 80cm, 120cm x 90cm, 100cm x 90cm, 100cm x 80cm. Karya menggunakan media berupa kain katun, organza, satin, kain keras, karton dan juga beberapa manik-manik. Cat yang digunakan adalah cat tekstil dan cat akrilik. Terdapat beberapa teknik yang digunakan adalah *tekstil painting*, *opaque* dan kolase. Karya yang dihasilkan menampilkan alam *Pandora* beserta flora, fauna dan beberapa motif pendukung lain yang diharapkan dapat memvisualisasikan keindahan alam *Pandora* dan merepresentasikan pentingnya melestarikan alam yang sudah diberikan Sang Pencipta.

Fokus ide penciptaan dari karya seni lukis ini terletak pada alam *Pandora* yang terdiri dari wilayah laut dan darat lengkap dengan flora dan fauna yang akan dilukiskan sesuai kreativitas perupa. Tujuan dari penciptaan ini yaitu untuk menciptakan karya seni lukis *mixed media* yang sumber ide penciptaannya dari film *Avatar: The Way of Water* yaitu untuk memvisualisasikan dan merepresentasikan *Pandora* dalam melestarikan alam melalui karya lukis *mixed media* dan mendorong kreativitas diri sendiri dengan mencoba topik baru untuk dijadikan karya lukis.

## METODE PENELITIAN

Dalam perwujudan karya perupa mengaplikasikan metode *practice-led research*, merupakan jenis tulisan ilmiah yang mempublikasikan dari hasil jenis penelitian praktik yang berlangsung (Hendriyana., 2018:20). Adapun tahapan dari proses penciptaan karya seni lukis yaitu: tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan, dan tahap pengerjaan.



Gambar 1. Bagan proses penciptaan karya (Sumber: Husen Hendriyana, 2018).

## KERANGKA TEORETIK

### Alam Pandora

*Pandora* adalah nama planet yang berada di film *Avatar: The Way of Water*. *Pandora* terletak jauh di sisi lain dari bumi, namun ekosistem di *Pandora* terlihat mencerminkan dengan kondisi yang ada di bumi. Di *Pandora*, mulai dari tumbuhan hingga binatang memiliki perbedaan dalam beberapa hal dalam berevolusi, karena udara yang tebal dan gravitasi yang ringan flora dapat tumbuh hingga ketinggian yang luar biasa, begitupula yang terjadi pada evolusi fauna. Pada film *Avatar: The Way of Water* penjelasan terkait objek hanya dilihat melalui gambaran visual, namun *Pandora* juga dapat dilihat secara detail dan dibaca melalui *website* resmi dengan nama *Pandorapedia*.

Berikut adalah beberapa nama objek di *Pandora* dari lingkungan, flora, dan fauna pada film *Avatar: The Way of Water* yang perupa jadikan acuan dalam karya seni lukis *mixed media* yaitu *Cove of The Ancestors* (Teluk Leluhur), *Spirit Tree* (Pohon Roh), *Daisy Anemone*, *Nom's Delight*, *Wood Sprite*, *Panopyra*, *Tulkun*, *Ilu*, *Skimwing*, *gill mantel*, *pincer fish*, dan *Mountain Banshee*.

### Pengertian Seni

Seni merupakan hal-hal ciptaan oleh manusia yang mengandung unsur-unsur keindahan untuk mengekspresikan perasaan dari seorang pencipta dan dapat memberikan pengalaman estetis pada orang lain.

### Pengertian Seni Lukis

Seni lukis merupakan karya seni yang berasal dari pengalaman estetis lalu diekspresikan ke

bidang datar dengan memperhatikan unsur-unsur seni seperti garis, tekstur, bidang dan warna.

### Mixed Media

*Mixed media* adalah teknik berkarya seni yang menggunakan beberapa media atau bahan yang berbeda untuk dibentuk menjadi suatu karya seni.

### Ide dalam Seni Lukis

Ide atau gagasan penciptaan pada karya seni lukis ini berasal dari film *Avatar: The Way of Water* yang disenangi perupa. Perupa mengambil alam *Pandora* sebagai objek penciptaan, disebabkan karakteristik alam *Pandora* pada film tersebut memiliki keunikan yang ada pada wilayah darat, laut, dan flora faunanya.

### Media

Perantara yang mengekspresikan ide yang akan diwujudkan dalam karya. Beberapa media yang akan digunakan yaitu kain, manik-manik, dan karton. Ukuran karya yaitu, 100cm x 80cm, 120cm x 90cm, 100cm x 90cm, dan 100cm x 80cm, yang digores menggunakan cat tekstil dan cat akrilik. Perupa menggunakan bahan tersebut karena sudah menguasai dan terbiasa dalam mengaplikasikannya dalam sebuah karya, dan perupa juga ingin mengeksplorasi dari segi media dan bahan yang berbeda-beda.

### Teknik

Teknik adalah cara yang digunakan dalam mengolah media cat lukis yang digoreskan pada media kanvas. Teknik yang akan digunakan perupa dalam karya ini yaitu teknik *textile painting*, *opaque* dan kolase. Dalam pengaplikasiannya perupa mengoleskan cat secara berulang sehingga dapat terbentuk volume, bentuk dan gradasi warna yang diinginkan, sedangkan kolase adalah teknik yang menggabungkan beberapa media yang berbeda untuk dijadikan dalam suatu karya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Ide Penciptaan

Ide penciptaan bisa bermula dari berbagai hal, termasuk dari film yang disukai. Pada film *Avatar: The Way of Water* yang menceritakan tentang kehidupan yang ada di planet *Pandora*

yang mengandung beribu keunikan dari mulai wilayah, flora, dan fauna. Perupa menjadikan alam *Pandora* sebagai objek karya yang dapat merepresentasikan pentingnya dalam menjaga kelestarian alam dan ekosistem di dalamnya.

### Konsep Karya

Konsep berkarya yang perupa ungkapkan pada karya seni lukis *mixed media* ini menjadikan *Pandora* sebagai representatif bumi melalui kondisi alam yang memiliki keindahan diantara keberagaman makhluk hidup agar dapat hidup berdampingan sehingga membentuk kelestarian alam yang seimbang. Keberagaman alam yang dimiliki dari segi jenis, bentuk dan warna yang terdapat pada makhluk hidupnya menghasilkan objek yang variatif baik dari segi visual maupun dari segi teknik, media, dan bahan.

### Proses dan Perwujudan Karya

Dalam proses penciptaan karya seni lukis *mix media* terdapat beberapa tahapan sebagai berikut.

Pertama, tahap persiapan. Pada tahap ini perupa melakukan pengumpulan data dengan melakukan observasi dan kajian literasi. Kegiatan observasi dilakukan dengan melihat melalui bioskop saat film *Avatar: The Way of Water* tayang dan mengunjungi website resmi yang berhubungan dengan film tersebut. Dari observasi tersebut perupa dapat mengamati secara langsung bentuk dari objek-objek hewan, tumbuhan, dan pegunungan di dalam film tersebut. Perupa juga melakukan pengunduhan film dan mengambil *screenshot* pada adegan-adegan yang nantinya dibutuhkan sebagai data-data visual ketika proses penciptaan karya. Kajian literasi dilakukan dengan *searching* dan membaca sumber buku dan jurnal dari penelitian terdahulu yang kurang lebih relevan dengan judul penelitian ini.

Kedua, tahap mengimajinasi. Mengambil objek alam *Pandora* dan memulai eksplorasi bentuk-bentuk visual dan motif-motif yang ada pada hewan dan tumbuhan sesuai dengan imajinasi perupa, kemudian digoreskan dalam bentuk sketsa rancangan karya. Pada proses ini merupakan penggabungan wujud imajinasi dari bentuk visual yang sebenarnya. Dalam tahapan ini perupa juga menentukan media, teknik, gaya dan wujud karya yang di aplikasikan saat penciptaan karya.

Ketiga, tahap pengembangan. Pada tahap ini perupa mengonsultasikan sketsa yang merupakan hasil dari proses mengimajinasi kepada dosen pembimbing, setelah itu akan dipilih sketsa terbaik yang disetujui oleh dosen pembimbing untuk di wujudkan dalam bentuk karya seni lukis *mixed media*. Berikut 9 sketsa yang dihasilkan.



**Gambar 2.** Rancangan Karya 1 “Tulkun”  
(Dok: Fa’ula Madyana Aini 2023)



**Gambar 3.** Rancangan Karya 2 “Tulkun”  
(Dok: Fa’ula Madyana Aini 2023)

Sketsa di atas mengilustrasikan seekor tulkun dan menunjukkan suasana malam dengan bulan dan beberapa makhluk air yang terdapat di *Pandora*, seperti Pincer Fish dan Gill Mantle, terdapat tumbuhan Wood Sprites dan ikan-ikan kecil. Sketsa diberi unsur motif karakteristik dari tulkun di bagian tertentu dan manik- manik yang melambangkan air.



**Gambar 4.** Rancangan Karya 1 “Fly Skimwing”  
(Dok: Fa’ula Madyana Aini 2023)

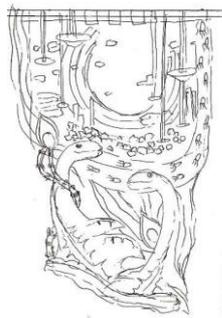


**Gambar 5.** Rancangan Karya 2 “Fly Skimwing”  
(Dok: Fa’ula Madyana Aini 2023)

Sketsa di atas mengilustrasikan ikan skimwings yang sedang melompat di atas air. Sketsa di atas menunjukkan latar cerah berawan, dan terdapat batu besar. ada bagian tertentu peruma menambahkan ikan-ikan kecil untuk menambah variasi.



**Gambar 6.** Rancangan Karya 1 “Teluk Leluhur”  
(Dok: Fa’ula Madyana Aini 2023)



**Gambar 7.** Rancangan Karya 2 “Teluk Leluhur”  
(Dok: Fa’ula Madyana Aini 2023)

Sketsa di atas mengilustrasikan dua ekor Ilu yang sedang berada di perairan suci. Sketsa diatas menunjukkan latar senja, terdapat teluk leluhur dan objek lain seperti cumi-cumi kecil dan objek menggantung yang merupakan tumbuhan untuk menambah nilai keindahan. Pada bagian tertentu

perupa memberikan manik-manik dan gliter untuk memberikan efek kilau pada objek.



**Gambar 8.** Rancangan Karya 1 “Ilu”  
(Dok: Fa’ula Madyana Aini 2023)



**Gambar 9.** Rancangan Karya 2 “Ilu”  
(Dok: Fa’ula Madyana Aini 2023)

Sketsa di atas mengilustrasikan dua ekor ilu dengan leher panjang yang memiliki motif unik di tubuhnya, ilu berperan sebagai tunggangan masyarakat biasa di kehidupan sehari-hari. Sketsa diatas menunjukkan suasana bawah laut, dengan arus air yang mengelilingi ilu untuk menambah unsur keindahan. Pada bagian tertentu terdapat tambahan ikan-ikan kecil, tumbuhan, dan manik-manik dengan jenis yang berbeda untuk menambah variasi.

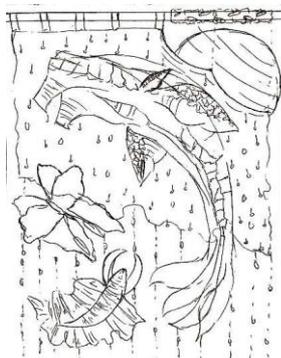


**Gambar 10.** Rancangan Karya “Tsurak”  
(Dok: Fa’ula Madyana Aini 2023)

Sketsa di atas mengilustrasikan seekor ikan dengan sirip besar yaitu tsurak yang memiliki peran penting bagi masyarat suku *Metkayina*,

yaitu sebagai tunggangan seorang ksatria. Sketsa diatas menunjukkan latar laut malam dengan *anemone* di dasarnya, terdapat kepala ikan yang merupakan hewan seperti naga yang juga memiliki peran sebagai tunggangan ksatria yang setia, selain itu terdapat ikan-ikan kecil yang menggantung sebagai hewan pendamping, dan kain yang berbentuk gelombang air.

Berikut merupakan 4 sketsa yang terpilih untuk diwujudkan menjadi karya seni lukis *mixed media*:



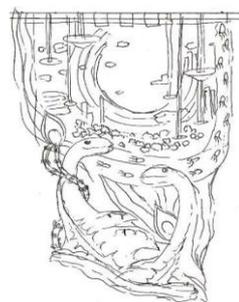
**Gambar 11.** Rancangan terpilih Karya “Tulkun”  
(Dok: Fa’ula Madyana Aini 2023)



**Gambar 12.** Rancangan terpilih Karya “Tsurak”  
(Dok: Fa’ula Madyana Aini 2023)



**Gambar 13.** Rancangan terpilih Karya “Ilu”  
(Dok: Fa’ula Madyana Aini 2023)



**Gambar 14.** Rancangan terpilih Karya “Teluk Leluhur”  
(Dok: Fa’ula Madyana Aini 2023)

Keempat, Tahap Pengerjaan. Tahap pengerjaan merupakan perwujudan dari sketsa yang terpilih menjadi sebuah karya seni lukis. Sebelum memulai tahap pengerjaan perupa mempersiapkan alat dan bahan untuk memulai proses berkarya pada media kain dengan ukuran yang direncanakan.

### Proses Penciptaan Karya

Proses penciptaan karya dimulai dari mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan. Untuk alat diantaranya kuas, lem tembak, tang lancip, jarum, bor kecil, gunting, meteran, palet dan bidangan. Sedangkan untuk bahan diantaranya cat tekstil, cat akrilik, kain, manik-manik, lem, kawat, benang, prada emas, gliter, kayu dan karton

#### a. Pemasangan Kain pada Bidangan

Diawali dengan mengukur kain sesuai yang diinginkan, setelahnya kain dipotong dan dipasangkan ke bidangan. Cara memasangkan kain pada bidangan yakni dengan membentangkan kain pada setiap sisi bidangan, lalu di setiap sisi ditusukkan jarum agar kain terpasang dengan kencang dan kemudian kain siap untuk dilukis.



**Gambar 15.** Pemasangan Kain pada Bidangan  
(Dok: Fa’ula Madyana Aini 2023)

b. Pemindahan Sketsa pada Kain

Sketsa pada kain dilakukan menggunakan cat putih. Cat putih dioleskan tipis pada kain sampai sketsa dirasa sudah sesuai, kemudian sketsa diblok menggunakan cat berwarna putih untuk mempermudah dalam proses pewarnaan objek.



**Gambar 16.** Pemindahan Sketsa pada Kain  
(Dok: Fa'ula Madyana Aini 2023)

c. Pewarnaan Objek

Diawali dengan pemberian warna dasar pada objek, dan juga menentukan letak gelap dan terang objek tersebut.



**Gambar 17.** Pewarnaan Objek  
(Dok: Fa'ula Madyana Aini 2023)

d. Mengatur Pencahayaan Objek

Dilakukan melalui penambahan atau pengurangan pencahayaan agar dapat menunjukkan *point of interest* dari objek tersebut.



**Gambar 18.** Mengatur Pencahayaan Objek  
(Dok: Fa'ula Madyana Aini 2023)

e. Pendetailan Objek

Saat objek yang dihasilkan hampir selesai, lalu pendetailan diberikan dengan menambahkan unsur-unsur kecil atau motif dan juga memberikan tumpukan warna cerah atau gelap agar terlihat lebih berdimensi.



**Gambar 19.** Pendetailan Objek  
(Dok: Fa'ula Madyana Aini 2023)

f. Penyusunan Objek

Dilakukan dengan cara menyatukan kumpulan objek yang sudah dilukis, kemudian disusun sesuai sketsa, lalu ditempelkan menggunakan lem.



**Gambar 20.** Penyusunan Objek  
(Dok: Fa'ula Madyana Aini 2023)

g. Penempelan Manik-Manik

Manik-manik ditempel pada bagian yang diinginkan serupa. Manik-manik yang dipakai menggunakan beberapa cara, yaitu ditempel dan di gantung menyesuaikan sketsa yang dibuat.



**Gambar 21.** Penempelan Manik-Manik  
(Dok: Fa'ula Madyana Aini 2023)

#### h. *Finishing*

Pada tahap ini, Perupa melakukan pengecekan kembali secara lebih cermat terhadap karya yang sudah dibuat, melakukan penyempurnaan-penyempurnaan yang diperlukan, dan memastikan karya benar-benar sudah siap dipublikasikan.

#### Hasil Penciptaan Karya

Hasil akhir dari proses penciptaan karya lukis *mixed media* yang bersumber ide dari alam Pandora pada film *Avatar: The Way of Water* berupa 4 karya. Berikut hasil beserta uraian dari karya yang dihasilkan.

##### Hasil Karya 1



**Gambar 22.** Karya 1 "Tulkun"  
(Dok: Fa'ula Madyana Aini 2023)

Judul : Tulkun  
Ukuran : 100cm x 80cm  
Media : *Mixed Media on Canvas*  
Tahun : 2024

#### Deskripsi Karya:

Pada karya ini terlihat seekor paus dengan posisi melompat dari air yang menggambarkan bahwa makhluk hidup memiliki perasaan, rasa sedih dan rasa kesepian ketika sendirian karena semua kawanannya diburu dan mati akibat pemburuan liar. Pada film *Avatar: The Way of Water*, tulkun merupakan hewan suci yang memiliki keterikatan batin dengan *Na'vi*, menganggap tulkun adalah saudara spiritual mereka, dan *Na'vi* akan menjaga tulkun beserta keturunannya. Namun karena perbuatan manusia

yang melakukan praktik terlarang tulkun diburu dan dibunuh untuk mengambil produk dan diperdagangkan. Karya ini merepresentasikan ekosistem yang sehat saat antar spesies makhluk dapat hidup berdampingan yang menandakan populasi dan kondisi alam yang masih terjaga. Selain tulkun terdapat pincer fish, gill mantle, sebagai variasi hewan yang hidup di wilayah perairan dan juga terdapat woodsprites atau benih pohon yang bertebaran menandakan lingkungan yang masih terjaga.

##### Hasil Karya 2



**Gambar 23.** Karya 2 "Tsurak"  
(Dok: Fa'ula Madyana Aini 2023)

Judul : Tsurak  
Ukuran : 120cm x 90cm  
Media : *Mixed Media on Canvas*  
Tahun : 2024

#### Deskripsi Karya:

Dalam karya ini terdapat dua hewan dengan sebutan tsurak dan ikran. Tsurak merupakan jenis ikan skimwing dengan sayap besar yang digunakan sebagai sirip ketika berenang di air dan sebagai sayap ketika terbang diatas air, sementara itu ikran merupakan sejenis naga gunung dengan leher panjang dan sayap yang besar. Tsurak dan ikran adalah hewan yang berperan sebagai tunggahan dan membantu kegiatan sehari-hari dari Suku *Na'vi*, namun yang membuat mereka spesial adalah mereka memilih sendiri sesiapa yang menunggangi mereka. Setelah memilih,

tsurak dan ikran akan setia oleh satu orang yang dipilihnya seumur hidup. Karya ini merepresentasikan interaksi yang saling menguntungkan antara manusia, hewan, tumbuhan, dan alam, karena dengan memanfaatkan alam dengan baik maka alam juga memberikan balasan yang baik. Hal tersebut yang akan membuat ikatan antara manusia dan makhluk hidup yang lain dapat hidup dengan damai.

### Hasil Karya 3



**Gambar 24.** Karya 3 “Ilu”  
(Dok: Fa’ula Madyana Aini 2023)

Judul : Ilu  
Ukuran : 100cm x 90cm  
Media : *Mixed Media on Canvas*  
Tahun : 2024

#### Deskripsi Karya:

Kondisi lingkungan mempengaruhi unsur kehidupan di dalamnya. Apabila lingkungan dalam kondisi yang tidak baik, maka pengaruh yang dihasilkan juga menimbulkan dampak negatif, seperti pencemaran dan ketidakseimbangan ekosistem. Pada film *Avatar: The Way of Water* terdapat *scene* saat manusia telah menghancurkan ekosistem dengan melakukan pembakaran, penebangan hutan, merusak lingkungan, dan membunuh satwa yang dilindungi. pada karya ini perupa merepresentasikan kehidupan saat lingkungan dan ekosistem terjaga dengan baik, hewan dapat hidup sehat dan bergerak aktif dengan kondisi air yang bersih dan tumbuhan juga dapat tumbuh dengan

baik dan subur di tanah yang tidak tercemar limbah.

### Hasil Karya 4



**Gambar 25.** Karya 4 “Teluk Leluhur”  
(Dok: Fa’ula Madyana Aini 2023)

Judul : Teluk Leluhur  
Ukuran : 100cm x 80cm  
Media : *Mixed Media on Canvas*  
Tahun : 2024

#### Deskripsi Karya:

Teluk Leluhur merupakan tempat yang ada di film *Avatar: The Way of Water*. Tempat tersebut menggambarkan tempat yang sakral dan tempat yang paling dijaga karena terdapat tumbuhan roh. Selain itu teluk leluhur melambangkan kesatuan. Pada karya ini terdapat beberapa tumbuhan yaitu *Panopyra* yang memiliki manfaat untuk menyembuhkan penyakit dari cairan yang dihasilkan dari tubuhnya dan pohon roh yang memiliki fungsi sebagai penghubung antara Suku *Na’vi* dan tuhan mereka. Karya ini merepresentasikan perlindungan satwa dan tumbuhan tertentu yang hanya bisa tumbuh di daerah tertentu yang harus dilindungi agar bisa berkembang secara alami dan tidak diburu atau dirusak.

### SIMPULAN

Pandora merupakan sebuah planet yang terdapat pada film *Avatar: The Way of Water*. Planet tersebut menjadi tempat kehidupan dengan berbagai keindahan dan keberagaman suku, budaya tradisi, flora dan fauna yang membuat planet tersebut memiliki daya tarik yang unik.

Perupa tertarik pada visual yang disajikan pada film dengan menunjukkan latar kehidupan di alam yang indah dan objek-objek dengan berbagai jenis yang mempunyai bentuk unik, berdasarkan hal tersebut perupa mewujudkannya dengan bentuk karya tugas akhir skripsi dengan judul *Pandora* pada film *Avatar: The Way of Water* sebagai sumber ide penciptaan karya lukis *mixed media*. Teknik yang digunakan perupa yaitu *textile painting*, *opaque*, dan kolase. Karya yang dihasilkan perupa bergaya dekoratif dengan judul 1) Tulkun, 2) Tsurak, 3) Ilu, 4) Teluk Leluhur.

### REFLEKSI dan SARAN

Dalam proses penyusunan skripsi dengan judul *Pandora* pada film *Avatar: The Way of Water* sebagai sumber ide penciptaan karya lukis *mixed media*, perupa mendapatkan pengalaman dan ilmu yang bermanfaat untuk kedepan dalam berkarya dengan mengembangkan dan mengeksplorasi dari segi media, teknik, dan bahan. Meskipun demikian, karya yang telah perupa hasilkan pasti memiliki kekurangan, oleh karena itu perupa mengharapkan saran dan kritik dari berbagai kalangan khususnya dari praktisi seni.

Pertama, saran bagi perupa selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media dan teknik dalam berkarya seni lukis *mixed media*. Mengetahui dalam penciptaan ini karya yang dihasilkan menyampaikan pesan terkait permasalahan kelestarian alam, diharapkan ada pengembangan penciptaan serupa dengan media dan teknik yang berbeda, agar wawasan terkait penciptaan karya seni lukis *mixed media* semakin berkembang.

Kedua, saran bagi bidang keilmuan seni rupa adalah diharapkan dapat mengembangkan informasi terkait penciptaan yang bersumber dari jenis media yang berbeda, visual dan teknik seni lukis *mixed media*.

Ketiga, saran bagi penikmat seni diharapkan dapat mengapresiasi karya seni lukis *mixed media* agar dapat meningkatkan daya tarik terhadap jenis karya lukis *mixed media*.

### DAFTAR PUSTAKA

- Djatiprambudi, D. 2016. *Seni (Rupa) Kontemporer: Problem Teoretis dan Praksis dalam Pendidikan Seni*, dalam Djatiprambudi, D., *Seni Rupa Indonesia dalam Titik Simping*. Surabaya: SatuKata Book.
- Djelantik, A. A. M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Hendriyana, H. 2018. *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Ilmana, I. 2018. *Robot Dalam Film Chappie Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Repository Universitas Brawijaya.
- Kartika, Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Prianti, E. 2017. *Peri Sebagai Inspirasi Penciptaan Seni Lukis*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: UPT perpustakaan ISI Yogyakarta.
- Putra, A. 2022. *Visualisasi Adegan Film Laga Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.
- Salam, Sofyan. 2020. *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Winarno, & Aryanto, H. 2016. *Upaya meningkatkan kemampuan kepekaan artistik mahasiswa Pendidikan seni rupa UNESA Angkatan 2013 dengan cara melukis menggunakan media cat air dan lilin*. Dimensi, 1(1), 77-92.
- Isnanta, S. D. 2015. *Penciptaan Karya Seni Mixed Media Berbasis Ekperimentasi Dengan Teknik Assemblage*. Abdi Seni: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 6(1), 66-75.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa* (Edisi Revisi). Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.

### WebSite:

<https://www.avatar.com/> diakses pada Juni 2024