

BABI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Alfian Rendi Anggrista

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: alfianrendyanggrista@gmail.com

Drs. Eko AB Oemar, M.Pd.

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: ekoaboemar@yahoo.co.id

Abstrak

Berangkat dari pengalaman dilingkungan penulis yang memandang binatang babi dengan stigma buruk sebagai bahasa umpatan, simbol dari koruptor, daging binatang babi sumber penyakit, hama tanaman dan binatang yang paling kotor. Binatang babi memiliki sifat dan organ tubuh yang hampir sama dengan manusia, yaitu memiliki sifat lapar dan memakan segalanya, sedangkan organ tubuh yang hampir sama adalah jantung, ginjal dan pankreas, binatang ini juga memiliki rasa takut seperti manusia, golongan babi disebut dengan *Suide*, yang terdiri dari Warthog, Babi Janggut, Babi Kerdil, Babi Rusa, Babi hutan raksasa, Babi Batang dan Babi semak Afrika. Binatang babi dipilih sebagai ide karena ingin memvisualisasikan beberapa stigma buruk terhadap binatang babi. Dengan gaya yang dipilih gaya dekoratif. Media yang digunakan adalah media kanvas dan teknik yang digunakan adalah teknik plakatek (*opaxue*). Penciptaan karya lukis bertujuan untuk kritik sebagian oknum dalam pelanggaran norma, sebagai penyadaran berperilaku untuk kehidupan kita bersama, untuk mendorong kreativitas dalam mengeksplorasi elemen-elemen seni rupa dan mengungkapkan stigma buruk yang disampaikan melalui binatang babi. Penciptaan ini dilakukan melalui tahapan pembentukan (*forming*), tahapan pewarnaan (*coloring*), tahapan penyelesaian (*finishing*). Sampai terciptanya lima karya seni lukis terkait dengan judul yang diangkat yaitu “Babi Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis”, pada karya pertama berjudul “Babi Bahasa Ungkapan”. Pada karya kedua berjudul “Babi Lambang Koruptor”. Pada karya ketiga berjudul “Babi Sumber Penyakit”. Pada karya keempat berjudul “Babi Hama Tanaman”. Dan pada karya kelima berjudul “Babi Hewan Kotor”.

Kata Kunci: Babi, Inspirasi, Seni Lukis.

Abstract

Starting from the writer's experience who is considered pigs' bad stigma as a swear word, symbol of corruptors, cause of diseases, plant pests and the dirtiest animals. Pigs have similar characteristics and body parts to human, which are omnivore and have hunger. Moreover, pigs' body parts and humans' are also almost the same, which are the heart, kidneys and pancreas. Pigs also have fear like humans, its group is called suide. They are warthog, beard pigs, pygmy pigs, deer hogs, giant boar pigs, trunk pigs and African shrubs. Pigs was chosen as the idea because of the writer's view point about bad stigma of pigs. The writer used decorative style artworks with canvas as the media, and he applied the opaxue technique. These painting works are aimed to criticize some people about norms violation, to raise behavior awareness of living together, to encourage creativity in exploring the element of fine arts and also to reveal the bad stigma conveyed through pigs. These works were done through the stage of formation (forming), coloring and completion (finishing). As the result, the writer has created five painting works related to the title of thesis "Pigs as the idea resource of painting works". The first work's title is "Pig as a corrupto symbol", the third is "Pig as a cause of diseases", the fourth is "Pig as a plant pest", and the fifth work entitled "Pig as the dirtiest animal".

Keywords: Pig, idea, Painting.

PENDAHULUAN

Karya seni lukis dan lingkungan hidup menciptakan suatu ikatan. Keduanya menjadi satu kesatuan yang memiliki nilai tersendiri dalam tujuan penyampaian pesan dalam seni lukis. Didalam seni rupa terdapat salah satu cabang yaitu seni lukis. Dalam penciptaan seni lukis membutuhkan suatu proses, juga membutuhkan adanya pengalaman hidup dan pengalaman dari dalam batin yang akan dijadikan satu kesatuan konsepsi dasar. Tetapi hal ini dimatangkan kembali sehingga timbul suatu nilai

estetis yang akan menciptakan suatu karya baik. Maka dari itu lingkungan hidup tidak bisa lepas dari pengalaman hidup maupun pengalaman dalam batin. Lingkungan hidup mempunyai beberapa elemen; Manusia, Binatang, Tumbuhan, termasuk Ruang, Benda, Daya dan Keadaan.

Dalam penciptaan karya seni lukis penulis terinspirasi dengan obyek binatang babi. Berbagai elemen yang ada dalam lingkungan hidup penulis memilih binatang babi karena memiliki stigma buruk bagi

beberapa masyarakat. Binatang babi secara umum adalah binatang yang kotor, menjijikan, haram dikonsumsi, dan hama. Bahkan sebagian orang menggunakan binatang babi sebagai bahasa umpatan,

Stigma binatang babi sebagai bahasa umpatan, umpatan merupakan contoh kata-kata yang mempunyai nilai rasa rendah dan berkesan kotor menurut banyak masyarakat. Pemakaian Bahasa yang dapat digunakan sebagai parameter untuk menandai gejala jiwa seseorang, karena dalam proses bahasa tidak hanya unsur logis yang berpengaruh, tetapi juga unsur efeksi yaitu segala sesuatu yang pada dasarnya telah mengandung rasa dan emosi (Sudaryanto, 1982:13). Babi dipakai sebagai Bahasa umpatan dikaitkan dengan sifat yang dimiliki oleh hewan tersebut. Hewan ini memiliki sifat yang pemalas, memiliki hawa nafsu yang besar dan kotor.

Stigma binatang babi yang menggambarkan koruptor. Ungkapan ini dikarenakan pengelirihan babi yang sangat buruk, bahkan buta warna. Bisa dianalogikan dengan hilangnya akal dalam sebuah tindakan alias perbuatan (<https://www.kompasiana.com>), hal ini sesuai yang dilakukan oleh koruptor bila mengambil/menjarah uang rakyat untuk dinikmati secara pribadi.

Stigma memakan babi sumber penyakit. Babi sendiri sebenarnya telah ditanak dan dikonsumsi selama ribuan tahun oleh orang Eropa dan Asia. Stigma memakan binatang babi sumber penyakit dikarenakan banyaknya lemak jenuh dalam daging babi, bila dikonsumsi terlalu sering dapat menimbulkan endapan lemak dalam tubuh, endapan ini akan menyebabkan tingginya kadar kolesterol didalam darah, sehingga meningkatkan terjadinya penyakit jantung, selain itu juga dapat menyebabkan infeksi parasit, kangkerhati, hepatitis.

Stigma binatang babi sebagai hama tanaman. Binatang babi memiliki sifat lapar. Babi adalah hewan pemakan segalanya seperti manusia atau biasa disebut hewan omnivora. Namun sebagian besar babi memakan tumbuh-tumbuhan, umbi-umbian dan buah-buahan, hal ini bagi petani binatang babi merupakan salah satu hama yang cukup merepotkan, hewan yang hidup di semak dan hutan ini sering menyatroni ladang petani dimalam hari, akibatnya para petani sering mengalami gagal panen.

Stigma babi sebagai binatang yang kotor dan menjijikan. Dikarenakan bentuknya yang besar dan berbulu, suka berkubang digenangan lumpur, pemakan segalanya, bahkan sebagian babi memakan kotorannya sendiri.

Pada penjabaran diatas yang menjelaskan berbagai stigma tentang binatang babi, penulis memilih obyek binatang babi sebagai sumber inspirasi karya seni lukis. Penulis tertarik untuk memvisualisasikan binatang babi serta menjelaskan stigma binatang ini didalam wujud karya seni lukis, dengan judul "Babi Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis", yang memfokuskan penilaian beberapa orang tentang binatang babi dalam berkarya seni lukis.

FOKUS PENCIPTAAN

Pada penciptaan karya seni lukis, sesuai yang telah disebutkan diatas. Yaitu mengambil ide beberapa stigma

buruk dari binatang babi. Dalam memvisualisasikan bentuk penulis mengambil dari penilaian beberapa orang tentang binatang babi mulai dari Bahasa umpatan, perumpamaan binatang babi sebagai simbol koruptor, bahaya bila memakan daging babi, binatang babi yang dianggap hama hingga binatang yang sangat kotor dengan menggunakan gaya dekoratif.

Teknik *opaxue* (plakat) dan dipadukan dengan goresan plototan yang akan digunakan dengan gaya dekoratif dan mengolah unsur-unsur seni rupa, dengan pendekatan teori deformasi.

METODE PENCIPTAAN

Konsep Penciptaan

Karya seni yang baik merupakan karya seni yang terlahir atas pematangan dasar pemikiran dengan pertimbangan yang melatar belakangi karya. Pertimbangan dan pematangan dasar pemikiran disebut konsep. Konsep yang dipakai penulis untuk menciptakan sebuah karya, ingin memvisualisasikan stigma buruk tentang binatang babi di beberapa masyarakat antara lain binatang babi sebagai Bahasa umpatan, image atau bentuk babi yang disimbolkan sebagai koruptor, daging babi sumber dari penyakit, binatang babi yang dianggap sebagai hama pertanian dan binatang yang dianggap paling kotor. Direalisasikan dalam bentuk dua dimensi, menggunakan medium cat akrilik pada kanvas. Teknik yang akan dipakai penulis yaitu teknik plakat (*opaxue*) dengan memberikan tekstur yang dihasilkan dari goresan *plototan*. Hal ini konsep yang akan

penulis realisasikan berharap akan membuat suatu karya menjadi baik, baik dalam artian akan memberikan berbagai multi penafsiran, memiliki isi, pesan dan menumbuhkan pemikiran baru dalam area publik. "Konsep merupakan pokok utama yang mendasari keseluruhan pemikiran" (Susanto, 2012:227).

Ide Penciptaan

Karya seni lukis ini memilih ide binatang babi, dengan mengolah dari bentuk maupun stigma buruk pada binatang babi. Dalam hal ini yang dipakai sebagai ide mencakup benda dan kajian, menggunakan pendekatan teori deformasi dengan teknik plakat (*opaxue*) dan goresan plototan memberikan adanya tekstur.

Karya seni lukis ini memilih binatang babi sebagai ide penciptaan karya seni karena selama ini binatang babi memiliki stigma yang sangat buruk bagi beberapa masyarakat. Hal ini sangat menarik untuk diangkat dalam sebuah karya seni lukis.

Penentuan Tema

Tema adalah segala hal yang mau disampaikan atau dipresentasikan oleh perupa kepada para pengamat seni potensialnya lewat suatu medium karya seni. (Shaman:1993)

Menurut KBBI (2005:765) bahwa tema adalah pokok pikiran: dasar cerita (mengarang, mengubah sajak dan sebagainya).

Tema biasanya memiliki tanda-tanda yang dapat memiliki daya interaksi antar obyek. Yang menimbulkan multitafsir bagi publik yang melihat. Dengan ide yang

diangkat tentang binatang babi, penulis memfokuskan untuk memvisualisasikan beberapa stigma buruk yang berkembang didalam kehidupan bermasyarakat yang sangat beragam dan sangat menarik.

Penentuan Gaya

Gaya yang dipilih penulis yaitu memakai gaya dekoratif dengan goresan plototan dan teori deformasi untuk mengolah sebuah obyek binatang babi.

Gaya dekoratif adalah gaya yang mengutamakan distorsi keindahan garis, bidang, warna yang berpola dan berirama, gaya ini kecendrungan untuk menghias.

Deformasi merupakan mengelolah atau merubah bentuk, posisi, dan dimensi dari suatu obyek. Deformasi membuat penulis memiliki kebebasan untuk merubah suatu obyek sesuai yang diinginkan. Karena dalam teori deformasi penulis karya seni melihat suatu obyek yang dipilih dalam suatu karya dengan perspektif yang luas yang didalamnya merubah bentuk, jarak maupun warna. Selain merubah suatu obyek penulis mendapatkan nilai pengalaman estetis baru yang dapat menciptakan suatu karya yang baru ataupun inovatif.

Penentuan Media

Media merupakan sebuah wadah bagi penulis merealisasikan konsep dan pemikiran dalam karya seni, media yang digunakan bisa berupa apa saja yang bisa mendukung konsep dan pemikiran bagi penulis. Media yang dipakai penulis adalah sebagai berikut.:

Spanram

Benda segi empat untuk digunakan untuk membentangkan kain kanvas. Menurut Susanto (2002:105) spanram adalah bingkai untuk mementangkan kanvas lukisan.

Kanvas

Kanvas memiliki pori-pori yang telah ditutup oleh cat dasar berwarna putih. Kanvas menurut Susanto (2002:60) kain landasan untuk melukis, kanvas direntangkan dengan spanram kayu hingga tegang baru diberi cat dasar.

Cat Akrilik

Cat yang bersifat sangat cepat kering, dengan mencampurkan air, tetapi tahan air apabila cat sudah mengering. Menurut Susanto (2002:12) adalah salah satu bahan melukis yang mengandung polimer ester poliakrilat. Sehingga memiliki daya rekat yang sangat kuat terhadap medium lain dan standart pengencer yang digunakan adalah air.

Lem Rajawali

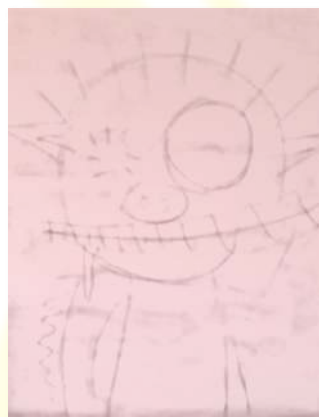
Lem ini biasanya digunakan untuk memperbaiki berbahan kayu. Lem ini merupakan bahan perekat yang berguna untuk merekatkan benda. Lem juga bisa digunakan untuk mencampur cat akrilik sehingga menghasilkan tekstur dan goresan yang unik dalam lukisan.

Pensil

Pensil adalah alat untuk menulis dan untuk membuat awal sketsa dari karya seni lukis. Awalnya terbuat dari grafit murni. Dilakukan dengan menggoreskan grafit ke media kanvas.

Pembuatan Sketsa

Sketsa adalah suatu tahap yang penting dalam penciptaan karya seni, sketsa merupakan sebuah rancangan atau garis besar bentuk visual yang akan diciptakan, selain itu sketsa memudahkan untuk menentukan sebuah komposisi dan keseimbangan dengan tepat.



Gambar 3.11

“Babi Lambang Koruptor”
(Dokumentasi Alfian Rendi A, 2019)

Sketsa ini memvisualisasikan binatang babi yang menyerupai anatomi tubuh manusia, dengan mulut yang sangat lebar dan mata yang sangat besar menggambar bahwa melihat sesuatu dengan kerakusan.



Gambar 3.12

“Babi Sumber Penyakit”
(Dokumentasi Alfian Rendi A, 2019)

Sketsa ini memvisualisasikan dengan melukiskan tubuh manusia sangat kekar dan otot-otot besar yang sedang menunggangi binatang babi. Penulis memiliki makna bahwa tidak memakan daging babi akan membuat tubuh akan sangat sehat dan kuat.



Gambar 3.13
“Babi Bahasa Umpatan”
(Dokumentasi Alfian Rendi A, 2019)

Sketsa ini memvisualisasikan tubuh manusia yang menyerupai dengan babi, hal ini menggambarkan seseorang yang menerima umpatan dengan menyamakan binatang babi. Dengan *background* yang menggambarkan sebuah perkotaan, dimana biasanya umpatan tentang babi dilakukan oleh orang perkotaan.



Gambar 3.14
“Babi Hama Tanaman”
(Dokumentasi Alfian Rendi A, 2019)

Sketsa ini memvisualisasikan suasana ladang pertanian, kemudian ditindih dengan obyek binatang babi yang sangat banyak populasinya, yang memiliki makna selama ini banyak petani yang merugi karena binatang ini, karena banyaknya babi yang menyatroni untuk menjarah ladang para petani.



Gambar 3.15
“Babi Hewan Kotor”
(Dokumentasi Alfian Rendi A, 2019)

Penulis merealisasikan dengan melukiskan beberapa jenis binatang babi antara lain babi raksasa, babi berjenggot, babi rusa, babi kerdil, babi batang, yang tidak beraturan ditambah menggunakan plastik pada *background*.

Penggunaan plastik juga kepedulian dari penulis terhadap lingkungan disekitarnya. Disadari atau tidak penggunaan plastik dalam kehidupan sehari-hari sudah menjadi bagian gaya hidup manusia. Padahal untuk penguraian sampah plastik memiliki jangka waktu yang sangat panjang untuk terurai. Sampah plastik juga memiliki efek pada kehidupan binatang, karena plastik memiliki potensi untuk meracuni dan mengganggu pencernaan pada binatang.

Tahap-Tahap Proses Kreatif

Beberapa tahapan dalam proses penciptaan karya adalah menemukan sebuah ide, hasil pemaknaan dari pengalaman dan yang terpenting yaitu tahapan dan konsisten dalam menghasilkan sebuah karya seni.

Persiapan

Tahap ini. Persiapan segala hal material dan bahan untuk melukis. Alat dan bahan sudah dalam kondisi siap pakai, semua alat dan bahan merupakan kebutuhan yang sesuai diinginkan untuk melukis dengan standar teknik melukis.



Gambar 3.16
Persiapan Bahan
(Dokumentasi Alfian Rendi A)

Pembentukan

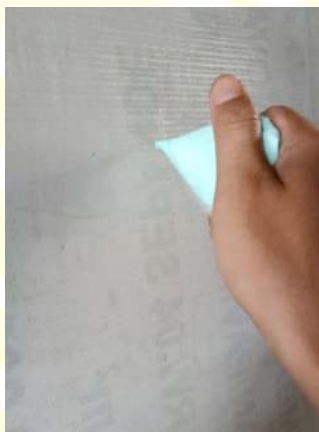
Tahap pembentukan awalnya yaitu mengeblok seluruh permukaan kanvas menggunakan warna dasar atau putih, kemudian menggambar obyek-obyek yang ingin dilukis dengan menggunakan teknik sketsa.



Gambar 3.17
Pembentukan Karya
(Dokumentasi Alfian Rendi A)

Pewarnaan

Penulis dalam proses ini menggunakan teknik plakat. Dengan memberikan tekstur yang dihasilkan dari goresan plototan, teknik melukis yang bertahap atau satu persatu yang menekan campuran cat akrilik dan lem Rajawali didalam wadah plastik. Dimana teknik ini akan membuat tekstur pada permukaan kanvas.



Gambar 3.18
Pewarnaan Karya
(Dokumentasi Alfian Rendi A)

Penyelesaian

Untuk tahap penyelesaian, hal yang dilakukan adalah melihat kembali detail visual dan keartistikan, jika dirasa kurang penulis akan menambahkan yang kurang untuk menguatkannya. Setelah dirasa kuat, penulis akan menggunakan cat transparan untuk menjaga ketajaman warna dan agar lukisan memiliki jarak rentan yang cukup tahan lama.



Gambar 3.19
Penyelesaian Karya
(Dokumentasi Alfian Rendi A)

PEMBAHASAN KARYA

Penulis memiliki tujuan untuk menyampaikan stigma buruk tentang binatang babi. Ide ini berasal dari pengalaman fisik yang penulis dengar dari beberapa masyarakat yang ada dilingkungan penulis.

Selain dari itu dalam pembuatan karya seni lukis ini penulis ingin memvisualisasikan stigma buruk yang berkembang dibeberapa masyarakat karya seni lukis.

Dalam bab ini juga akan dibahas mengenai visual karya yang telah jadi, baik dari segi konsep, ide, filosofi dan deskripsi yang ingin disampaikan kepada pembaca.

Karya 1



Gambar 4.1
Karya 1 “Babi Bahasa Umpatan”
(Sumber: Dok.Alfian R)

Judul	: “Babi Bahasa Umpatan”
Ukuran	: 195x100 cm
Media	: Akrilik dan Lem Kayu pada Kanvas
Tahun	: 2019

Deskripsi Karya

Dalam karya ini, penulis mengambil ide tentang stigma buruk tentang babi yang dijadikan sebagai Bahasa umpatan, seringkali penulis mendengar kata umpatan yang menggunakan kata babi dengan rasa dan emosi, contohnya “muka babi”, “babi ngepet”, “mak lu babi”, “dasar babi”. Umpatan ini kebanyakan masyarakat dikaitkan dengan sifat seseorang yang pemalas, culas, memiliki hawa nafsu yang tinggi, dan kotor atau jorok.

Karya 2



Gambar 4.2

Karya 2 “Babi Lambang Koruptor”
(Sumber: Dok. Alfian R)

Judul : “Babi Lambang Koruptor “
Ukuran : 100x130 cm
Media : Akrilik dan Lem Kayu pada Kanvas
Tahun : 2019

Deskripsi Karya

Didalam karya ini, penulis mengambil ide tentang binatang babi yang digunakan sebagai simbol atau lambang koruptor. Pengertian dari koruptor sendiri adalah orang yang suka menerima suap, memanfaatkan jabatan untuk mengeruk keuntungan secara rakus, simbol bahwa babi sebagai gambaran seorang koruptor tidak terlepas karena hewan ini yang sangat rakus dengan makanan, babi adalah pemakan segalanya, bahkan sebagian babi yang memakan kotorannya sendiri.

Karya 3



Gambar 4.3

Karya 3 “Babi Sumber Penyakit”
(Sumber: Dok. Alfian R)

Judul : “Babi Sumber Penyakit”
Ukuran : 97x130 cm
Media : Akrilik dan Lem Kayu pada Kanvas
Tahun : 2019

Deskripsi Karya

Pada karya ini, penulis mengambil ide tentang stigma bahwa memakan daging babi adalah sumber penyakit, babi sendiri sebenarnya hewan ternak dan sudah lama menjadi makanan bagi orang eropa dan asia

selama ribuan tahun, stigma memakan daging babi sumber penyakit memang benar adanya. Hal ini dikarenakan banyaknya lemak jenuh dalam binatang babi, jika dikonsumsi terlalu sering akan menimbulkan endapan pada tubuh manusia, endapan ini mengakibatkan tingginya kadar kolestrol dalam darah, efeknya akan timbulnya penyakit jantung, infeksi parasite, kanker hati dan hepatitis.

Karya 4



Gambar 4.4

Karya 4 “Babi Hama Tanaman”
(Sumber: Dok. Alfian R)

Judul : “Babi Hama Tanaman”
Ukuran : 100x 131 cm
Media : Akrilik dan Lem Kayu pada Kanvas
Tahun : 2019

Deskripsi Karya

Didalam karya ini, penulis mengambil ide dari babi dianggap sebagai hama pertanian atau tanaman, petani menganggap hewan ini adalah hama yang sangat mengganggu. Jika dilihat dari sifat binatang ini, babi memiliki sifat lapar dan pemakan segalanya seperti manusia, namun sebagian besar babi memakan umbuhtumbuhan, hal ini tanaman petani menjadi salah satu sasaran untuk mencari makan, biasanya menyatroni lading didalam hari. Hewan ini membuat para petani gagal panen dan rugi.

Karya 5**Gambar 4.5**

Karya 5 “Babi Hewan Kotor”
(Sumber: Dok. Alfian R)

Judul : “Babi Hewan Kotor”
Ukuran : 98x98 cm
Media : Akrilik, Plastik dan Lem Kayu pada Kanvas
Tahun : 2019

Deskripsi Karya

Didalam karya ini, penulis mengambil ide tentang stigma bahwa binatang babi adalah hewan yang paling kotor dan menjijikkan. Jika dilihat dari penampilan hewan ini memang sangat menjijikan dan kotor, tampak luar binatang babi memiliki postur yang besar dan berbulu. Kebiasaan hewan ini adalah suka berkubang digenangan lumpur, dikarenakan hewan ini tidak memiliki kelenjar kulit yang tidak menghasilkan keringat. Bahkan sebagian babi memakan kotorannya sendiri.

PENUTUP

Setelah melakukan proses berkesenian, karya divisualisasikan dengan melakukan pengamatan yang banyak dengan mencari referensi tentang stigma buruk binatang babi. Bentuk hubungan antara binatang babi dengan manusia dieksplorasi penulis dengan bentuk visual yang sudah dideformasi dengan menggunakan gaya dekoratif.

Yang ingin diangkat penulis sendiri yaitu mengangkat stigma dibeberapa masyarakat yang menganggap buruk terhadap binatang babi. Dengan memvisualisasikan kedalam media dua dimensi yang dirasa penulis lebih mudah untuk mengeksplorasi emosi.

Media yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah menggunakan cat akrilik, plastik dan lem kayu. Pengolahan yang digunakan untuk mendukung ide yang ingin divisualisasikan oleh penulis antara lain adalah teknik plakat (*opaxue*) dan gaya dekoratif. Maksud dari pemakaian teknik dan gaya tersebut antara lain agar lukisan terlihat ekspresif dan mempunyai nilai artistik. Tahapan untuk mencapai hal itu, penulis melakukan suatu tahapan antara lain: tahap persiapan (*prepare*), pembentukan (*forming*), pewarnaan (*coloring*) dan penyelesaian (*finishing*). Kemudian penulis juga memasukan elemen-elemen visual seperti garis, warna, bentuk, ruang dan tekstur serta penyusunan prinsip-prinsip seni rupa.

Pada karya pertama yang berjudul “Babi Bahasa Umpatan”, karya ini menceritakan tentang peran binatang babi sebagai Bahasa umpatan atau Bahasa yang mengandung rasa dan emosi. Pada karya kedua yang berjudul “Babi Lambang Koruptor”, karya ini menceritakan tentang binatang babi sebagai simbol bagi para koruptor. Pada karya ketiga yang berjudul “Babi Sumber Penyakit”, karya ini menceritakan tentang manfaat kandungan dalam tubuh babi yang mengandung banyaknya lemak jenuh yang menjadikan sumber penyakit. Pada karya keempat yang berjudul “Babi Hama Tanaman”, karya ini menceritakan tentang binatang babi yang menjadi hama bagi pertanian. Pada karya kelima yang berjudul “Babi Hewan Kotor”, karya ini menceritakan tentang pandangan manusia tentang binatang babi yang kotordan menjijikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika sebuah pengantar*. Bandung, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Gie, The Liang. 1996. *Filsafat Seni Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: PBIB.
- Rappar, Jan Hendrik. 2010. *Pengantar Filsafat*. Yogyakarta: kanisius.
- Parker, DeWitt H. *The principles of aesthetics, second edition*. New York: Appleton Century Croft Inc.
- Ripley. S. Dillon. 1979. *Alam dan margasatwa, asia tropik*. Jakarta: Pt Tira Pustaka.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Takdir, Alisjahbana. 2011. *Seni dan sastra*. Jakarta: Dian Sastra.
- Tim Pengetahuan Alam. 2007. *Seri Pengetahuan Alam*. Sidoarjo: Pt Alfath Putra.
- Tim Penyusun KBBI. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Tim Skripsi Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya. 2014. *Pedoman Layout Skripsi A5*. Surabaya.
- W Veevers Caarter. 1979. *Land Mammals of Indonesia*. Jakarta: Pt Intermedia Jakarta.