

**HEWAN SEBAGAI REPRESENTASI PERILAKU MANUSIA
DALAM LUKISAN**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Ganjar Arie Sadewa

NIM 1912960021

JURUSAN SENI MURNI

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2024

**HEWAN SEBAGAI REPRESENTASI PERILAKU MANUSIA
DALAM LUKISAN**



**Ganjar Arie Sadewa
NIM 1912960021**

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Seni Rupa Murni
2024**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Ganjar Arie Sadewa
NIM : 1912960021
Jurusan : Seni Rupa Murni
Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta
Judul Tugas Akhir : HEWAN SEBAGAI REPRESENTASI
PERILAKU MANUSIA DALAM LUKISAN

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Tugas Akhir penciptaan karya seni yang telah penulis buat adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya, kecuali yang secara tertulis sebagai acuan dalam Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib dan peraturan yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya dan tanpa tekanan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 15 Januari 2024



Hormat Saya

Ganjar Arie Sadewa

NIM: 1912960021

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni berjudul: **HEWAN SEBAGAI REPRESENTASI PERILAKU MANUSIA DALAM LUKISAN**

diajukan oleh Ganjar Arie Sadewa, NIM 1912960021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 15 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Amir Hamzah, S.Sn., M.A.

NIP. 19700427 199903 1 003/NIDN. 0027047001

Pembimbing II/Anggota



Bambang Witjaksana, M. Sn.

NIP. 19730327 199903 1 001/NIDM. 0027037301

Cognate/Anggota



Yusuf Ferdinan Yudhistira, M. Sn.

NIP. 19920529 202203 1 008

Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua Anggota



Dr. Miffahul Munir, M. Hum.

NIP. 19760104 200912 1 001/NIDN. 0004017605

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

MOTTO

“Sepi Ing Pamrih, Rame Ing Gawe”
“Sareh Sumeh, lan Semeleh”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk kedua orang tua, keluarga, sahabat, lingkungan sekitar dan Institut Seni Indonesia Yogyakarta




KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa yang memberikan kemudahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan Seni dengan judul “Perilaku Manusia Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” baik pertanggungjawaban tertulis maupun karya. Di saat menapaki proses tersebut bimbingan dan bantuan datang dari berbagai pihak, maka dari itu ucapan terimakasih ditujukan kepada:

1. Bapak Amir Hamzah, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing I atas segala ilmu, motifasi dan sarannya dan juga telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam tugas akhir.
2. Bapak Bambang Witjaksono, M. Sn. selaku Dosen Pembimbing II dan juga sebagai Dosen Wali yang telah memberikan bimbingan dalam tugas akhir.
3. Bapak Yusuf Ferdinan Yudhistira, M. Sn. selaku Dosen Cognate.
4. Bapak Dr. Miftahul Munir, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
5. Bapak Muhammad Sholahudin. S.Sn.,M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Dr. Irwandi, M. Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang mengajar dan membimbing.
8. Seluruh staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh staf Akmawa Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Bapak, Ibu tercinta, dan keluarga yang telah banyak memberikan bantuan, baik yang berupa material maupun yang spiritual.
11. Keluarga Seni Rupa Murni Angkatan 2019 (NAWANATA), yang telah banyak memberikan pengalaman, ilmu, pertemanan dan solidaritas.
12. Keluarga Akar Projek yang telah memberikan pengalaman dan dukungan.
13. Sahabat-sahabatku yang telah memberikan semangat dan bantuannya.
14. Semua pihak yang telah membantu untuk kelancaran dalam proses tugas akhir.

Di dalam Tugas Akhir ini disadari masih terdapat banyak kekurangan baik materi tulisan maupun karya yang dipresentasikan, oleh karenanya saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan

Yogyakarta, 15 Januari 2024


Ganjar Arie Sadewa



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	68
C. Tujuan dan Manfaat	69
D. Makna Judul.....	69
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
KONSEP	Error! Bookmark not defined.
A. Konsep Penciptaan	Error! Bookmark not defined.
B. Konsep Perwujudan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....	Error! Bookmark not defined.
PROSES PEMBENTUKAN	Error! Bookmark not defined.
A. Bahan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Alat	Error! Bookmark not defined.
C. Teknik.....	Error! Bookmark not defined.
D. Tahapan Pembentukan	Error! Bookmark not defined.
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....	Error! Bookmark not defined.
PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMAN.....	Error! Bookmark not defined.

LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
1. Biodata (CV)	Error! Bookmark not defined.
2. Poster Pameran	Error! Bookmark not defined.
3. Foto Dokumentasi Display Pameran	Error! Bookmark not defined.
4. Foto Dokumentasi Pameran	Error! Bookmark not defined.
5. Katalog	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR GAMBAR

Gambar Acuan

Gambar 2. 1 Nue Prastowo, "Iron Whale", 2022 .. **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2. 2 Heru Priyono, "Aircraft", 2022 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2. 3 Mainan Anak Animal Jumping **Error! Bookmark not defined.**

Alat dan Bahan

Gambar 3. 1 Kanvas Jadi **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 2 Cat Akrilik..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 3 Cat Semprot..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 4 Kuas **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 5 Pisau Palet **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 6 Palet **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 7 Ember Plastik **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 8 Suasana Studio..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 9 Mengunjungi Pameran Seni Rupa **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 10 Proses Sketsa pada Kertas **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 11 Pembuatan Tekstur Nyata **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 12 Pemunculan Sketsa pada Kanvas.... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 13 Pewarnaan pada Objek..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 14 Tahap Penyempurnaan..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 15 Karya Jadi..... **Error! Bookmark not defined.**

Foto Karya

Gambar 4. 1 BEBARENGAN MRANTASI GAWE, 2022. **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 2 SAREH, SUMEH, LAN SEMELEH, 2023 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 3 NLITI BATIN LAN ATI, 2023 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 4 RUKUN AGAWE SANTOSA 1, 2023 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 5 ASU REBUTAN BALUNG, 2023 .. **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 6 RAJA ORA SEMBADA, 2023 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 7 KUTUK MARANI SUNDUK, 2023 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 8 MOLAH MALIH KAYA BUNGLON, 2023 . **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 9 PLONGA PLONGO KAYA KEBO, 2023 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 10 RUKUN AGAWA SANTOSA 2, 2023 **Error! Bookmark not defined.**

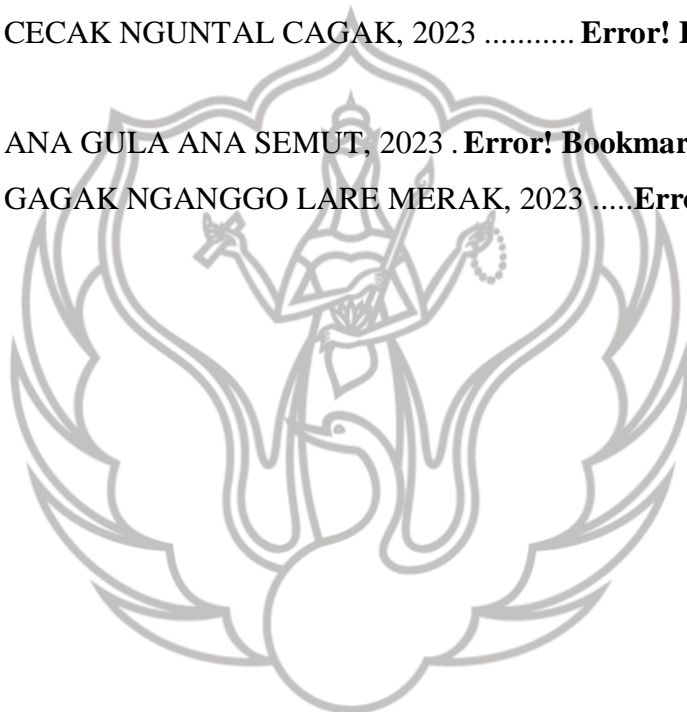
Gambar 4. 11 KEBO NYUSU GUDEL, 2023 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 12 SERIGALA BERBULU DOMBA, 2023 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 13 CECAK NGUNTAL CAGAK, 2023 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 14 ANA GULA ANA SEMUT, 2023 . **Error! Bookmark not defined.**

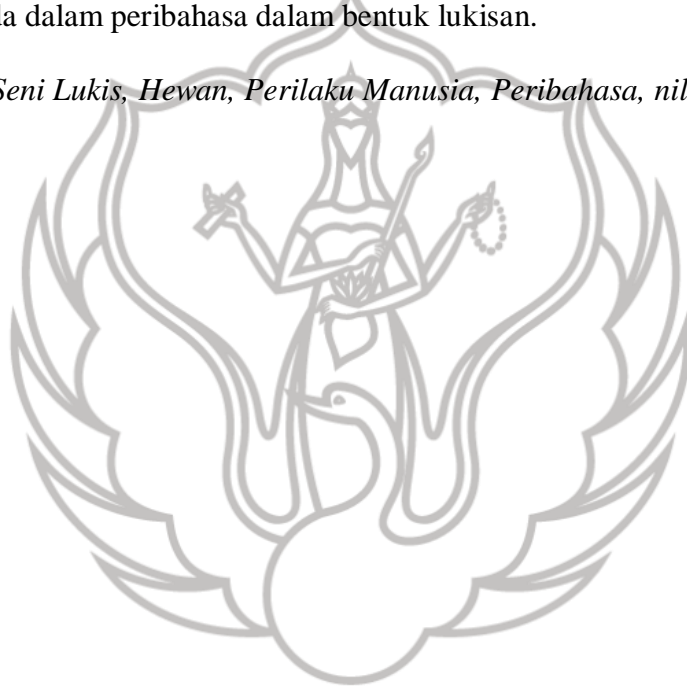
Gambar 4. 15 GAGAK NGANGGO LARE MERAH, 2023 **Error! Bookmark not defined.**



ABSTRAK

Seni lukis adalah medium ekspresi yang dapat mengangkat persoalan kehidupan masyarakat, sekumpulan manusia yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Pengungkapan dalam seni lukis dapat dilakukan dengan cara perumpamaan. Tugas Akhir ini menampilkan hewan sebagai representasi perilaku manusia yang diterjemahkan ke dalam sebuah karya seni lukis. Tugas Akhir ini akan memvisualisasikan peribahasa yang menggunakan hewan dan penulis akan mencari sisi estetik dalam peribahasa tersebut, tanpa menghilangkan nilai moral yang terkandung di dalamnya. Penulis juga akan memberikan gambaran rinci mengenai proses kreatif yang melibatkan penggabungan elemen-elemen visual, teknik, dan makna yang terkandung dalam karya lukis dengan hewan sebagai representasi perilaku manusia. Diharapkan dengan karya ini agar generasi muda mengetahui kekayaan sastra yang ada dan menghayati lebih dalam tentang nilai moral yang ada dalam peribahasa dalam bentuk lukisan.

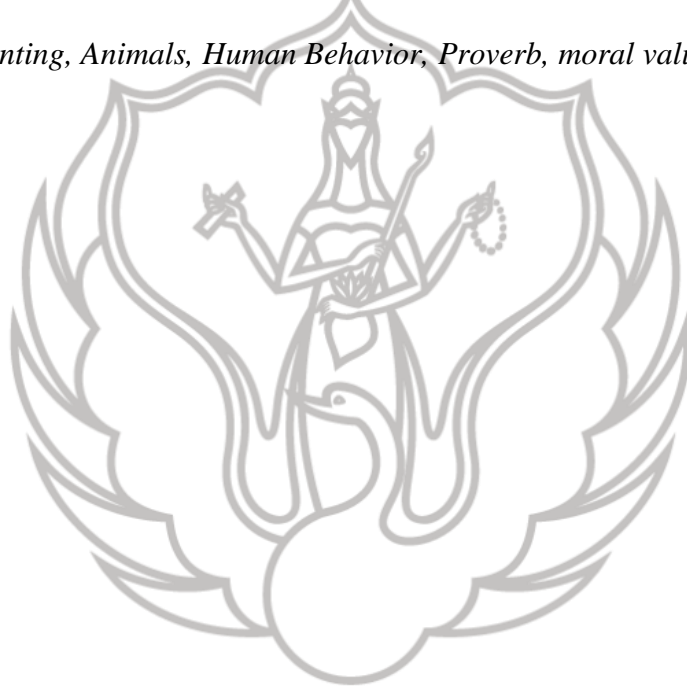
Kata Kunci: Seni Lukis, Hewan, Perilaku Manusia, Peribahasa, nilai moral



ABSTRACT

Painting is a medium of expression that can raise issues in the lives of society, a group of people who have different characteristics. Expression in painting can be done by means of parables. This final project displays animals as representations of human behavior which are translated into a work of painting. This final assignment will visualize proverbs that use animals and the writer will look for the aesthetic side of these proverbs, without losing the moral value contained in them. The author will also provide a detailed description of the creative process which involves combining visual elements, techniques and meanings contained in paintings with animals as representations of human behavior. It is hoped that with this work the younger generation will know the richness of existing literature and appreciate more deeply the moral values contained in proverbs in the form of paintings.

Keyword: *Painting, Animals, Human Behavior, Proverb, moral values*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni lukis adalah salah satu cabang dari seni rupa yang mampu mengekspresikan, atau mengungkapkan pengalaman yang silam dan merefleksikan situasi pada masanya berdasarkan persepsi yang dimiliki oleh pelukisnya. Menurut Pringgadigdo seni lukis merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologi yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subyektif seseorang (Wiratno, 2018). Karya seni lukis merupakan cetusan berbagai pengalaman batin dan emosi yang terdapat di dalam diri sehingga terwujud penciptaan karya dua dimensional yang kadang tidak sesuai kenyataan sebagaimana yang kita temui dalam kehidupan kita, namun memiliki nilai imajinatif yang dapat menambah nilai keindahan dalam karya tersebut.

Manusia dalam segala aspek kehidupannya selalu bersinggungan dengan lingkungan sekitarnya, oleh karena itu ekspresi setiap orang akan berbeda dalam memvisualisasikan. Proses penciptaan karya juga tidak dapat lepas dari pengalaman hidup senimannya. Seniman kerap kali menghadirkan berbagai fenomena yang pernah terjadi ataupun sedang terjadi, merekam kehidupan dari lingkungan sekitar dengan segala keunikannya dengan diekspresikan secara imajinatif pada karya penciptaanya.

Problematika kehidupan yang dialami setiap hari menghasilkan banyak perenungan dalam diri tergantung dari sifat-sifat yang dimiliki. Mulai dari sifat, watak, tingkah dan perilaku manusia. Dari yang baik, yang buruk, hingga perilaku normal dalam keseharian memberi warna dalam kehidupan manusia itu sendiri.

Manusia hidup berdampingan dengan makhluk hidup lain yaitu, tumbuhan dan hewan. Tuhan menjadikan manusia sebagai makhluk paling sempurna untuk mengelola semua kekayaan yang ada di alam. Salah satunya yaitu hewan. Hewan dan manusia memiliki hubungan yang begitu dekat. Selain

sebagai pemenuhan kebutuhan manusia, hewan juga dihadirkan sebagai simbol dalam kebudayaan. Di Indonesia sering ditemui hewan sebagai simbol pada upacara-upacara adat, ukiran, relief candi, dan tari-tarian daerah. Salah satunya di Ponorogo terdapat Reog Ponorogo yang juga merupakan manifestasi dari hewan. Selain itu hewan juga muncul pada karya-karya sastra seperti pada cerita rakyat dan perumpamaan kebijaksanaan. Karena hubungan manusia dan hewan sudah terjalin begitu lama sehingga muncul berbagai kebudayaan tersebut.

Pengalaman hidup yang dekat dengan hewan menjadi pengalaman penting dalam kehidupan penulis. Hewan selalu menjadi objek pilihan saat menggambar. Kerbau menjadi objek pertama yang pernah digambar pada usia 2 tahun, yang gambar tersebut ditorehkan pada batuan sungai dengan batu kapur. Dimana pada usia tersebut penulis sering diajak ayahnya untuk melihat pak tani yang sedang membajak sawah dengan bantuan kerbau peliharaannya.

Hewan lain yang ada di sekitar juga menginspirasi. Poster atau iklan bergambar hewan, hewan peliharaan, buku cerita fabel, buku ilmu pengetahuan alam, film, maupun dokumentasi hewan di televisi menjadi asupan inspirasi sejak kecil. Lewat media tersebut penulis mulai mengetahui akan berbagai macam jenis hewan yang jarang ditemui di lingkungan tempat tinggal, seperti harimau, serta hewan langka lainnya.

Bentuk hewan serta keberagamannya menjadi menarik untuk diamati mulai dari berbagai jenis dan karakternya. Dari sisi lain, kedekatan manusia menumbuhkan pemahaman kiasan yang dimana hewan menjadi bahasa komunikasi atau celetukan sehari-hari. Dimana hewan sebagai simbolisasi perilaku manusia. Misalnya saja Bahasa sindiran "*awakmu lemu kaya babi* atau "*aja tura turu kaya kebo*". Bahasa semacam itu tidak asing terdengar, dan masih sering digunakan sampai saat ini.

Seperti cerita rakyat yang dulu sering diceritakan nenek. Penulis lahir di daerah pinggiran kabupaten Ponorogo, Jawa Timur yang kehidupannya masih tradisional dan masih memegang erat budaya dan adat istiadat dari leluhur sampai saat ini. Di sana masih banyak upacara adat dan tradisi Jawa yang masih dipegang erat oleh masyarakatnya. Salah satu cerita yang melegenda di

Ponorogo adalah Asal Usul Reog Ponorogo. Penulis juga sering diajak untuk menonton pertunjukan tari Reog Ponorogo yang biasanya diadakan di daerah-daerah dan diwaktu ada hajatan atau syukuran. Seiring bertambahnya usia penulis pun semakin penasaran untuk mengetahui, mengapa kebetukan atau wujud dari Reog Ponorogo tersebut adalah binatang berkepala dua. Yaitu harimau yang di atasnya bertengger burung merak.

Berhubungan dengan hewan dalam cerita rakyat, ada pesan moral di dalamnya yang diusung dengan tema tertentu. Terdapat pembelajaran dan nilai-nilai kehidupan yang bisa dipetik. Dalam hal ini hewan dipakai sebagai metafor yang hidup dalam dunia *non* fisik. Dewasa ini banyak isu-isu kriminalitas yang di dalamnya ada unsur perilaku buruk manusia yang seperti hewan.

Dalam perkembangannya kebetukan hewan pada karya seni menghasilkan banyak keragaman. Pada pengayaan tradisional hewan dideformasikan dengan unsur lain seperti hewan lain, tumbuhan, manusia dan bergaya dekoratif. Biasanya ditemukan pada ukiran-ukiran tradisional dan menggambarkan hewan mitologi. Ada juga pengayaan hewan yang semakin menyederhanakan kebetukannya tanpa kehilangan karakter dari hewan tersebut. Itulah yang menjadi inspirasi kebetukan hewan dalam karya Tugas Akhir ini. Seperti kebetukan mainan anak-anak yang memiliki kebetukan sederhana, lucu, dan memiliki warna-warna ceria.

Penulis juga ingin mengangkat peribahasa atau *paribasan* dari pepatah Jawa terdahulu, yang di dalamnya juga menggunakan hewan sebagai penggambaran perilaku manusia. Peribahasa Jawa sudah mulai terlupakan seiring majunya perkembangan jaman. Banyak yang tidak mengetahui peribahasa Jawa terutama generasi muda.

Dari penjelasan diatas penulis merasa perlu untuk mewujudkannya dalam karya visual, yaitu karya lukisan yang akan diwujudkan dengan representasi atau simbolisasi hewan, dengan *style* kartun. Karya dikemas dengan visual yang lebih ceria tanpa meninggalkan nilai yang terkandung di dalamnya.

B. Rumusan Penciptaan

Dalam penciptaan ini penulis akan menjabarkan dan menelaah tentang perilaku manusia, didasarkan latar belakang yang sebelumnya telah disusun.

1. Perilaku manusia seperti apa yang diperumpamakan dengan hewan sebagai ide penciptaan seni lukis?
2. Bagaimana visualisasi ide dari hewan sebagai representasi perilaku manusia dalam penciptaan seni lukis?
3. Material dan teknik apa saja yang dibutuhkan dalam memvisualisasikan hewan sebagai representasi perilaku manusia dalam karya seni lukis?

C. Tujuan dan Manfaat

Dalam penciptaan dan penulisan ini tentu ada tujuan dan manfaat yang ingin penulis sampaikan sebagai bentuk pembelajaran terutama untuk diri sendiri ataupun juga untuk orang lain. Adapun tujuan dan manfaat penulisan ini adalah :

Tujuan

1. Menghadirkan perilaku manusia dengan perumpamaan hewan.
2. Merepresentasikan perilaku manusia dengan perumpamaan hewan yang menarik sehingga dipilih sebagai ide penciptaan karya seni lukis.
3. Memvisualisasikan hewan sebagai representasi perilaku manusia sebagai ide penciptaan karya seni lukis.
4. Mengeksplorasi material dan tehnik apa saja yang dapat diterapkan dalam memvisualisasikan hewan sebagai representasi perilaku manusia sebagai ide penciptaan karya seni lukis.

Manfaat

1. Pembahasan hewan sebagai representasi perilaku manusia sebagai wadah ekspresi dan berkaca tentang bagaimana seharusnya manusia itu berperilaku.
2. Mempresentasikan kepada khalayak umum mengenai hewan sebagai representasi perilaku manusia dengan karya seni lukis sebagai sarana.
3. Bagi lembaga ISI Yogyakarta, dapat dijadikan sumber ilmu pengetahuan di bidang seni lukis, terutama bagi mahasiswa.

D. Makna Judul

Judul yang diangkat dalam Tugas Akhir Penciptaan Seni Lukis adalah “Hewan Sebagai Representasi Perilaku Manusia Dalam Lukisan”, Berikut makna judul dan penjelasan setiap kata

1. Hewan

Mahluki hidup yang dapat merasa dan bergerak, tetapi tidak dapat berpikir. (Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008, p. 519).

2. Representasi

Representasi seni adalah upaya untuk mengungkapkan kebenaran atau kenyataan semesta sebagaimana ditemukan oleh senimannya. (Sumardjo, 2000, p. 76).

3. Perilaku

Tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. (Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1989, hal. 671).

4. Manusia

Dalam “Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer” kata manusia hanya diartikan sebagai makhluk Tuhan yang paling sempurna yang mempunyai akal dan budi. (Salim & Salim, 1991, p. 934).

5. Lukisan

Lukis merupakan cabang dari seni rupa yang cara pengungkapannya diwujudkan melalui karya dua dimensional dimana unsur-unsur pokok dalam karya dua dimensional ialah garis dan warna. (Soedarso, 1990, p. 11).

Lukisan : Hasil dari melukis di bidang dua dimensional.

Judul Tugas Akhir “Hewan Sebagai Representasi Perilaku Manusia”, Menurut penjelasan dari definisi makna judul yaitu adalah hewan yang memiliki beberapa kemiripan perilaku dengan manusia, sehingga terciptanya hewan sebagai representasi perilaku manusia yang dan akan dijadikan sebuah ide penciptaan karya lukis yang bersifat dua dimensi.