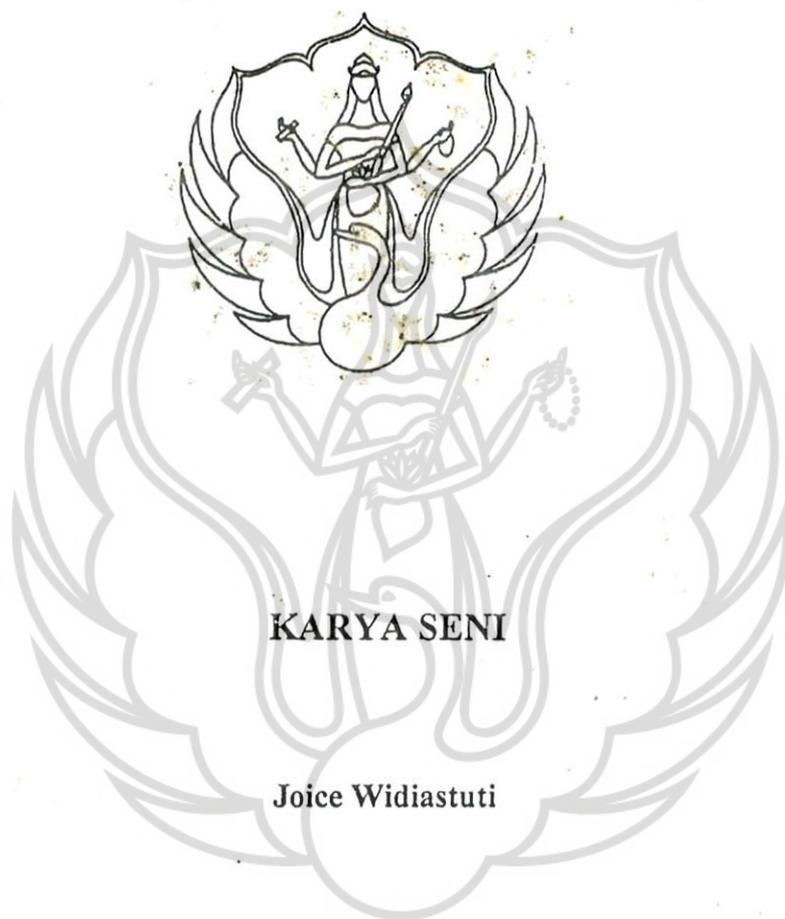


**BINATANG, TUMBUHAN DAN MANUSIA
SEBAGAI MOTIF PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



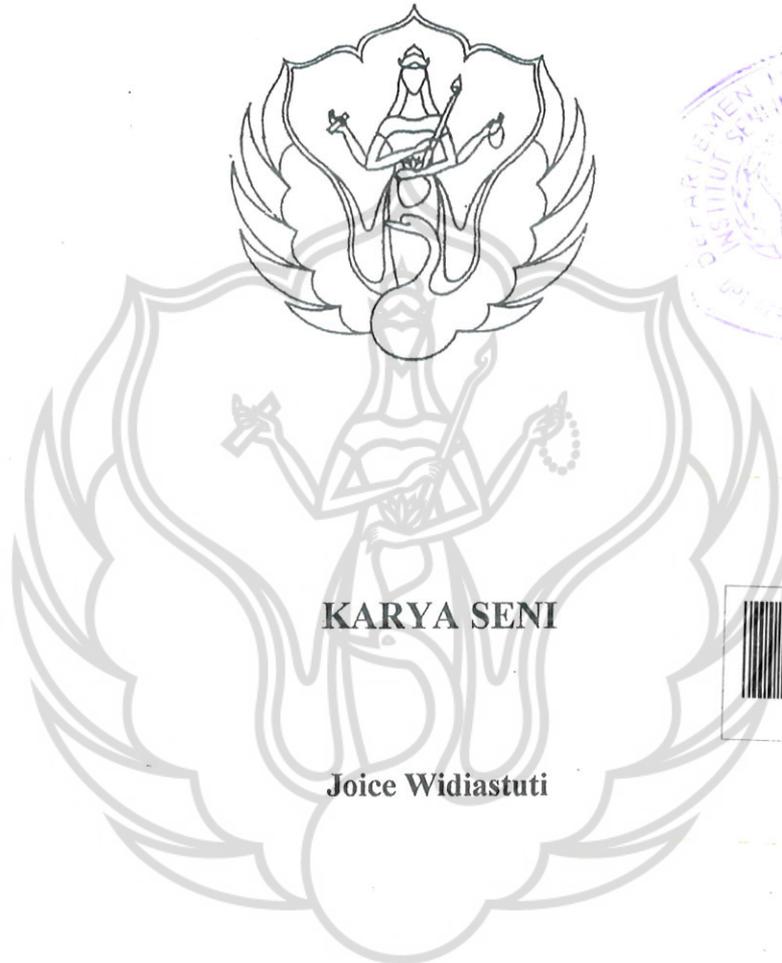
KARYA SENI

Joice Widiastuti

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

INV.	2763 / H / S / 09	
KLAS		
TERIMA	11 - 04 - 2009	TTC.

**BINATANG, TUMBUHAN DAN MANUSIA
SEBAGAI MOTIF PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



KARYA SENI

Joice Widiastuti



**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

**BINATANG, TUMBUHAN DAN MANUSIA
SEBAGAI MOTIF PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



Joice Widiastuti
NIM 981 1192 021

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
2006

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :
BINATANG, TUMBUHAN DAN MANUSIA SEBAGAI MOTIF
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Joice Widiastuti, NIM
981 1192 021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni,
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal
5 Agustus 2006 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Drs. Praeoyo, M.Hum.
Pembimbing I / Anggota



Drs. Harry Tjahjo S, M.Hum.
Pembimbing II / Anggota



Drs. Syafruddin, M.Hum.
Cognate / Anggota



Drs. Dendi Suwandi, MS.
Ketua Program Studi S-1
Seni Rupa Murni / Anggota



Drs. Ag. Hartono, M.Sn.
Ketua Jurusan Seni Murni,
Ketua / Anggota



KATA PENGANTAR

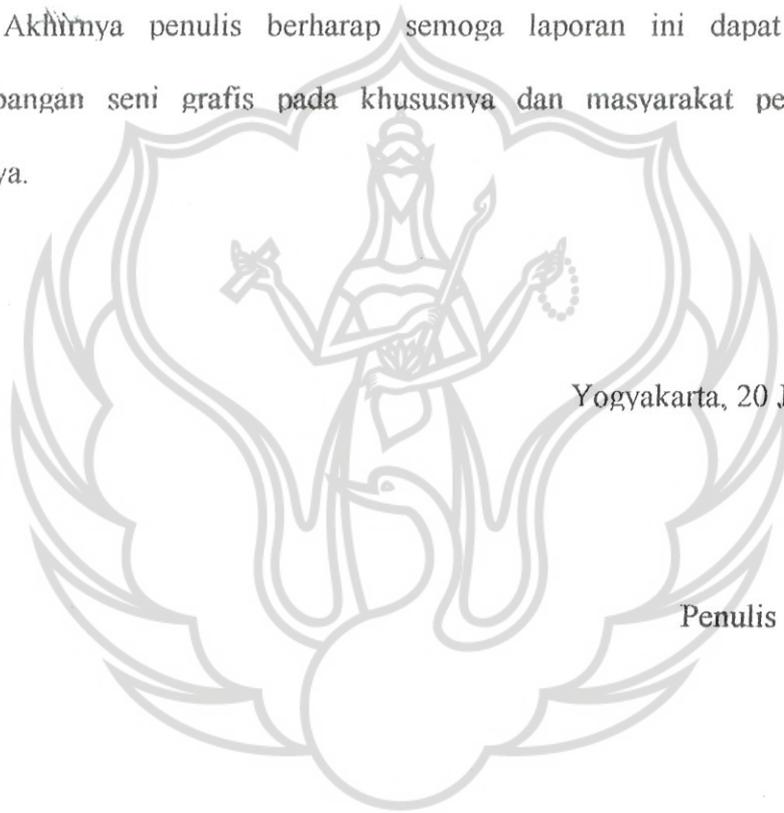
Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah Yang Maha Kuasa dan Maha Kasih, atas anugerah-Nya maka penyusunan karya tulis dan penyelenggaraan pameran Tugas Akhir ini dapat terlaksana.

Dengan rasa hormat dan rendah hati, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Drs. Pracoyo, M.Hum., selaku pembimbing I
2. Drs. Harry Tjahjo S, M.Hum., selaku pembimbing II
3. Drs. Ag.Hartono, M.S., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Drs. Syafruddin, M.Hum, selaku Cognate.
5. Drs. Dendi Suwandi, M.S., selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
6. Drs. Sukarman selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
7. Drs. AB.Dwiantoro, MS., selaku Dosen Wali.
8. Segenap Dosen Program Studi Seni Rupa Murni yang telah memberikan bimbingan selama bertahun-tahun.
9. Mama Dewi yang sudah memberikan cinta dan kasih untuk kehidupanku, Bintang Anjali harapan dan cintaku, Eric Antony suamiku, adik-adikku Hendro dan Melisa.

10. Maylina Mirasari Terimakasih sebesar - besarnya atas dukungan, bantuan, dan selalu mengingatkanku untuk membuat semua ini.
11. Irwanto Lentho atas desain Katalog, Banner dan Posternya.
12. Teman- teman angkatan 98, anak-anak Kukuruyug dan semua teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas dukungan dan bantuannya untuk semua proses yang terjadi dalam kehidupan saya.

Akhirnya penulis berharap semoga laporan ini dapat berguna untuk perkembangan seni grafis pada khususnya dan masyarakat pecinta seni pada umumnya.



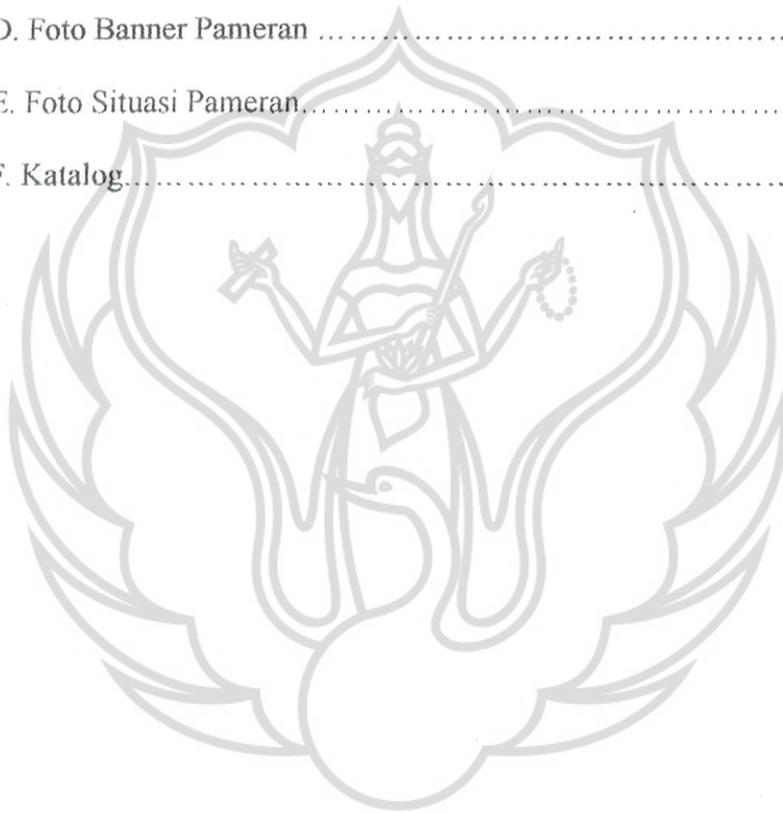
Yogyakarta, 20 Juli 2006

Penulis

DAFTAR ISI.

	Halaman
Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR KARYA	vii
DAFTAR ACUAN.....	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Makna Judul.....	2
B. Latar Belakang Ide.....	4
BAB II. GAGASAN PENCIPTAAN	
A. Ide.....	5
B. Perwujudan.....	6
BAB III. PROSES PERWUJUDAN	
A. Bahan, Alat, dan Teknik.....	11
B. Tahap – tahap Perwujudan.....	13
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	15

BAB V. PENUTUP.....	37
DAFTAR PUSTAKA.....	38
LAMPIRAN	
A. Foto Karya Acuan.....	39
B. Biodata.....	44
C. Aktivitas Berkesenian.....	45
D. Foto Banner Pameran	47
E. Foto Situasi Pameran.....	48
F. Katalog.....	51



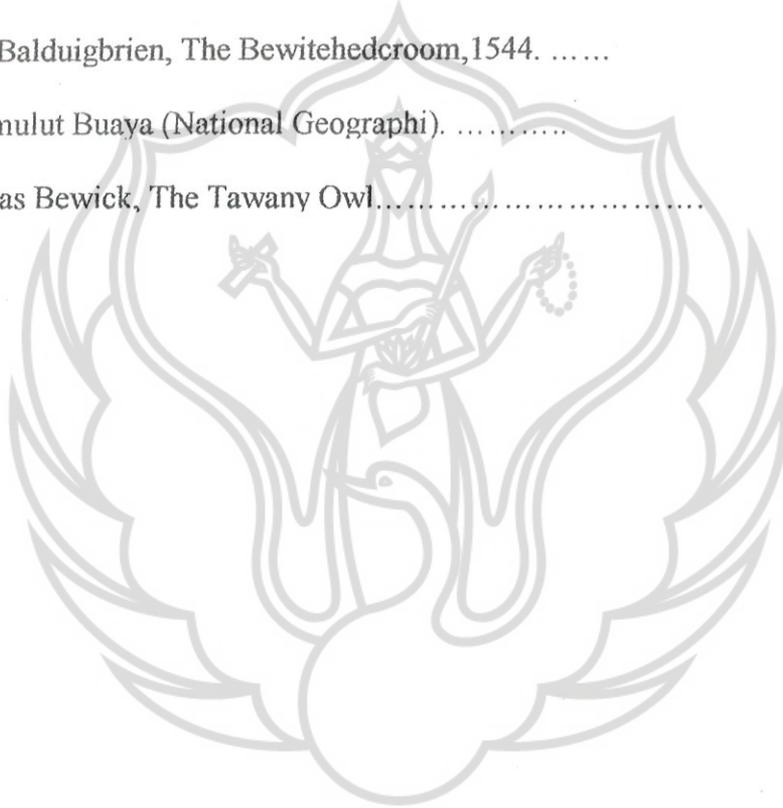
DAFTAR KARYA

	Halaman
1. Hai Jerapah, 2006, 30 x 30 cm	17
Hardboard cut.....	
2. Terdampar , 2006, 30 x 30 cm	18
Hardboard cut.....	
3. Menangkap Kupu – kupu, 2006, 30 x 40 cm	19
Hardboard cut.....	
4. ”Kutangkap kau...!” , 2006, 30 x 40	20
Hardboard cut.....	
5. Hitam Putih Kehidupan, 2006, 30 x 30 cm	21
Hardboard cut.....	
6. Wedus Gembel, 2006, 30 x30 cm	22
Hardboard cut.....	
7. Berhias Sendirian,2005, 30 x 30 cm	23
Hardboard cut.....	
8. Wanita dan Buaya, 2006, 30 x 30 cm	24
Hardboard cut.....	
9. Berjemur,2005, 30 x 30 cm	25
Hardboard cut.....	

10. Menguap,2006, 30 x 30 cm	26
Hardboard cut.....	
11. Bertarung ,2004, 30 x 40 cm	27
Hardboard cut.....	
12. Berenang Ketepian, 2005, 30 x30 cm	28
Hardboard cut.....	
13. Lapar Cinta, 2005, 30 x 40 cm	29
Hardboard cut.....	
14. Keluar Malam, 2006, 30 x 30 cm	30
Hardboard cut.....	
15. Lihat Gajah, 2006, 30 x 30 cm	31
Hardboard cut.....	
16. Sudah dapat terus bungkam, 2006,30 x30 cm	32
Hardboard cut.....	
17. "Andai aku bisa terbang", 2006, 30 x 30 cm	33
Hardboard cut.....	
18. "Kutunjukkan taringku", 2005, diameter 20 cm	34
Hardboard cut.....	
19. Didalam biru, 2006, 30 x30 cm	35
Hardboard cut.....	
20. "Berkumpul dengan anak –anakku", 2004, 40 x40 cm	36
Collagraph.....	

DAFTAR ACUAN

	Halaman
1. Foto binatang Jerapah di kebun binatang (koleksi pribadi).....	39
2. Albrech Durer, Rhinoceros,1515.	40
3. Hans Balduigbrien, The Bewitehedcroom,1544.	41
4. Foto mulut Buaya (National Geographi).	42
5. Thomas Bewick, The Tawany Owl.....	43





BAB I

PENDAHULUAN

Manusia hidup di tengah – tengah lingkungan masyarakat, karenanya banyak hal yang dapat diserap oleh panca indera, baik itu didengar, dilihat maupun dirasakan. Dalam kehidupan sehari – sehari, seringkali kita melihat berbagai jenis tumbuhan dan hewan yang cukup menarik perhatian kita.

Ada beragam jenis tumbuhan dan hewan yang hidup di alam dan sebagian kecil hidup dan dipelihara oleh manusia sebagai hewan piaraan. Berdasar pengamatan langsung pada hewan dan tumbuhan yang di sekitar tempat tinggal, maupun melalui buku dan media, bentuk fisik, tingkah laku, maupun cara hidup manusia, tumbuhan, dan binatang memiliki daya tarik tersendiri.

Dari pengamatan di atas seorang pencipta seni melalui kepekaan indera dan kemampuan intelektualnya dapat mengungkapkan pengalaman hasil pengamatan tersebut ke dalam sebuah bentuk karya seni. Sehubungan dengan hal ini Soedarso Sp. Mengemukakan pendapatnya sebagai berikut :

Suatu hasil seni selain merefleksikan lingkungan (bahkan dari seniman itupun termasuk kena pengaruh lingkungan pula). Lingkungan ini dapat berwujud alam sekitar.¹

¹ Soedarso Sp, *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta, Saku Dayar Sana, 1988, hal.56.

Penciptaan itu merupakan alat pengungkap yang nyata dari batin seniman. Seperti dikemukakan Soedarmadji : “Seni juga merupakan alat pengutaraan konkrit suara batin si pencipta dalam kesadaran hidup berkelompok.”²

Bertolak dari dua buah pendapat di atas, maka penulis merasa tertarik untuk mengangkat bentuk – bentuk binatang, tumbuhan, dan manusia yang ada di sekitar kehidupan penulis sebagai motif dalam penciptaan karya seni grafis. Oleh sebab itu penulis memilih sebuah tema khusus sebagai dasar penciptaan karya seni grafis dengan mengambil judul “Binatang, Tumbuhan, dan Manusia Sebagai Motif Penciptaan Karya Seni Grafis.”

A.Makna Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman dikarenakan meluasnya arti dan perbedaan penafsiran terhadap judul yang dikemukakan sebagai berikut :

Binatang : Makhluk bernyawa yang bergerak (mampu berpindah tempat) dan mampu bereaksi terhadap rangsangan tetapi tidak berakal budi³

Tumbuhan : Sesuatu yang tumbuh; (Tumbuh – tumbuhan) segala yang hidup dan berbatang, berdaun, berakar, dan sebagainya (seperti;rumpun, pohon).⁴

Manusia : Makhluk yang berakal budi.⁵

² Soedarmadji, *Dasar – dasar Kritik Seni Rupa*, Jakarta, Dinas Museum dan Sejarah DKI, 1979, hal.7.

³ Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, BP., 1992, hal.15.

⁴ *Ibid.*, hal.1099.

Motif : Di dalam ensiklopedia Indonesia dijelaskan bahwa motif adalah ciri disain suatu karya atau pola pemikiran yang terdapat dalam suatu karya.⁶

Seni Grafis : Dalam pengertian umum, istilah seni grafis meliputi semua bentuk seni visual yang dilakukan pada suatu permukaan dua dimensional sebagaimana lukisan, drawing, atau fotografi. Lebih khusus lagi pengertian istilah ini adalah sinonim dengan printmaking (cetak – mencetak). Dalam penerapannya, seni grafis meliputi semua karya seni dengan gambaran orisinal apapun atau disain yang dibuat oleh seniman untuk diproduksi dengan berbagai proses cetak.⁷

Dari uraian tersebut di atas, maka yang dimaksud dengan judul “Binatang, Tumbuhan, dan Manusia sebagai Motif Penciptaan Karya Seni Grafis “ adalah mengangkat figur – figur binatang, tumbuhan dan manusia yang beraneka ragam sebagai unsur bentuk atau motif – motif yang ada pada karya seni grafis penulis

⁵ *Ibid.*, hal.632.

⁶ Proyek Peningkatan Pendidikan Kejuruan Non Teknik, *Ensiklopedia Indonesia*, Edisi Khusus, Jakarta, PT Ikhtiar baru Van Houve, 1987, hal.2295.

⁷ Dwi Marianto, *Seni Cetak Cukil Kayu*, Yayasan Kanisius, Yogyakarta 1989, hal. 15.

B. Latar Belakang Ide.

Ketertarikan penulis pada binatang merupakan salah satu yang mendorong untuk mengangkat hubungan antara manusia, tumbuhan dan binatang di dalam bentuk karya melalui media seni grafis.

Dalam kehidupan sehari – hari seringkali kita melihat manusia, tumbuhan dan binatang, sebagai unsur kehidupan yang tidak bisa dipisahkan. Sebagai misal, ketika seorang petani sedang memandikan kerbaunya, ketika seseorang dengan rasa sayang membelai kucing atau anjingnya. Melihat keakraban hubungan tersebut penulis merasakan sebagai suatu fenomena yang cukup menarik dan indah sehingga membuat perasaan penulis senang dan menjadi pengalaman estetik. Pengalaman estetik tersebut pada akhirnya menimbulkan keinginan untuk mengabadikannya ke dalam bentuk karya melalui media seni grafis.

