

**BENTUK BINATANG SEBAGAI SUMBER  
INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN**



Oleh:  
**MOZES EDYTOMO**  
9711083021

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2005**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	1506 / H / S / 06	
KLAS		
TERIMA	18-01-06	TTD.

**BENTUK BINATANG SEBAGAI SUMBER  
INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN**



**KARYA SENI**



Oleh:  
**MOZES EDYTOMO**  
9711083021

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2005**

**BENTUK BINATANG SEBAGAI SUMBER**

**INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN**



**KARYA SENI**

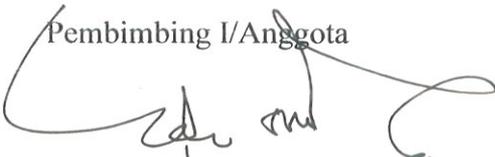
Oleh:  
**MOZES EDYTOMO**  
NIM: 9711083021

**TUGAS AKHIR INI DIAJUKAN KEPADA  
FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT SENI YOGYAKARTA  
SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK MEMPEROLEH  
GELAR SARJANA DALAM BIDANG SENI RUPA MURNI  
2005**

Laporan Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

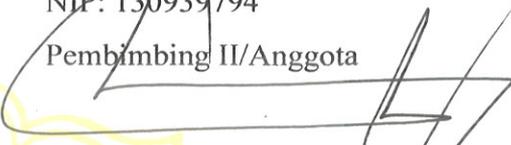
**BENTUK BINATANG SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN** diterima oleh Tim Penguji Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 18 Juni 2005.

Pembimbing I/Anggota

  
**Drs. Edy Suparyo, M.Sn.**

NIP: 130939794

Pembimbing II/Anggota

  
**Drs. Ign. Hening Swasono/Ph.**

NIP: 131661170

Penguji Cognate/Anggota

  
**Drs. Suwadji**

NIP: 130354420

Ketua Prog. Studi S-1 Seni Rupa Murni/ Anggota

  
**Drs. Dendi Suwandi, M.S.**

NIP: 131567134

Ketua Jurusan Seni Murni

  
**Drs. A.G. Hartono, M.Sn.**

NIP: 13156132



Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
**Drs. Sukarman**

NIP. 150521245

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kasih, yang telah memberi jalan dan bantuan sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat selesai pada waktunya.

Inspirasi tentang bentuk binatang ini timbul dari ingatan dari masa kanak-kanak dan cerita-cerita tentang binatang itu bisa menjadi cermin bagi kita karena ternyata ada kemiripan bagi kita sebagai manusia. Di sana ada kasih sayang, permusuhan, penindasan, bahkan juga persahabatan. Jadi meski ujud antara manusia dan binatang berbeda namun ternyata ada hal-hal yang bersifat universal di antara mereka.

Dalam karya TA ini penulis memilih binatang sebagai objek lukisan, karena binatang memiliki cara hidup yang unik. Selain itu sebagai makhluk yang paling dekat dengan manusia secara genetis, dengan kerendahan hati kita bisa bercermin lewat binatang. Selain itu, menurut pandangan penulis, selain manusia binatang adalah aktor utama kehidupan di planet ini, sedangkan tumbuhan, air, tanah, dan udara adalah faktor pendukung kehidupan.

Manusia dengan berbagai jenis binatang memiliki banyak persamaan. Dari tampak luar mereka memiliki mata, hidung, mulut, kaki, gigi, kepala dan sebagainya. Lalu beberapa perbedaan organ akibat evolusi antara lain, pada manusia menjadi organ tangan, sedangkan pada binatang bisa menjadi sirip atau sayap. Sebab itulah bagi penulis, bentuk binatang memiliki daya tarik tersendiri,

karena mereka berbeda sekaligus mirip dengan manusia, demikian halnya dengan cara hidup mereka.

Bentuk yang muncul telah dideformasi antara lain dengan maksud untuk menghilangkan identitas khusus suatu binatang karena yang dicari adalah esensi dari kisah-kisah binatang secara umum dan membandingkannya dengan kita manusia..

Tugas Akhir Karya Seni ini dibuat sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Berdasarkan hal tersebut, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs.A.G. Hartono, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Dendi Suwandi, M.S., Ketua Program Studi Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Edi Sunaryo, M.Sn., Dosen Pembimbing I, yang telah membimbing dengan sabar dan memberikan banyak ilmu dan saran dalam Tugas Akhir ini.
5. Drs. Ign. Hening Swasono Ph., Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing dan memberi petunjuk-petunjuk yang jelas sehingga mudah bagi penulis untuk memahami Tugas Akhir ini.

6. Drs. Titoes Libert, Dosen Wali.
7. Drs. Suwadji sebagai Penguji *Cognate*.
8. Segenap Staf Pengajar dan Karyawan Jurusan Seni Murni.
9. Segenap Staf UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Kedua orangtua atas doanya, saudara-saudara, dan semua keponakan atas dukungan moril dan materil.
11. Anjar, Usman, Nurjoko, Surajiya, Anis, Suparto, Irma, Mas Pram, Wisnu, Eko Nugroho, Edi Subagyo, dan teman-teman lain yang rela membantu penulis.
12. Rekan-rekan *Lepas 97*.
13. Paul Klee, *Cobra*, *National Geographic*, atas inspirasinya.
14. *Andi's Video Shooting*, Koran Merapi, dan *Young Java Gallery*.

Semoga segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang berlimpah dari Tuhan Yang Maha Esa.

Sebagai penutup, semoga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat bermanfaat bagi dunia seni, khususnya seni rupa.

**Penulis**

**Mozes Edytomo**

## DAFTAR ISI

	Halaman
KATAPENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR GAMBAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Timbulnya Ide.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
BAB II IDE PENCIPTAAN DAN PERWUJUDAN.....	7
A. Ide Penciptaan dan Perwujudan.....	7
B. Konsep Perwujudan.....	9
BAB III PROSES PERWUJUDAN.....	15
A. Bahan, Alat, dan Teknik.....	15
B. Tahap Perwujudan.....	17
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	24
BAB V PENUTUP.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN	

## DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Tidak Peduli, 2004.....	25
Gb. 2. Jumpalitan, 2004.....	26
Gb. 3. Killing for Living, 2004.....	27
Gb. 4. Mengasuh Anak, 2004.....	28
Gb. 5. Di Kedalaman Laut, 2004.....	29
Gb. 6. Sang Penguasa, 2004.....	30
Gb. 7. Terancam I, 2004.....	31
Gb. 8. Terancam II, 2004.....	32
Gb. 9. Wajah Merah, 2004.....	33
Gb. 10. Saling Gigit, 2004.....	34
Gb. 11. Dikeroyok, 2004.....	35
Gb. 12. Mengeroyok, 2004.....	36
Gb. 13. Berebut Wilayah, 2004.....	37
Gb. 14. Menghisap, 2004.....	38
Gb. 15. Gatal, 2004.....	39
Gb. 16. Dua Sahabat, 2004.....	40
Gb. 17. Tunggang Langgang, 2004.....	41
Gb. 18. Jurus Maut, 2004.....	42
Gb. 19. Menunggu Ajal, 2004.....	43
Gb. 20. Binatang Malam, 2004.....	44

## DAFTAR LAMPIRAN GAMBAR ACUAN

Gb. 1. Foto sekelompok gorila di hutan.....	49
Gb. 2. Foto udang di perairan.....	50
Gb. 3. Foto kura-kura memangsa ikan.....	51
Gb. 4. Foto kadal sedang kawin.....	52
Gb. 5. Foto larva capung sedang makan.....	53
Gb. 6. Paul Klee, <i>Greiser Phonix</i> , 1905.....	54
Gb. 7. Paul Klee, <i>Waarschuwing van de schepen</i> , 1917.....	55
Gb. 8. Paul Klee, <i>Der Goldfisch</i> , 1925.....	56
Gb. 9. Lucebert, <i>Orpheus en de dieren</i> , 1952.....	57
Gb. 10. Jan Niewwenhuys: <i>Slaapwan de lende haan</i> , 1949.....	58
Gb. 11. Constant, <i>Fauna</i> , 1949.....	59
Gb. 12. Constant, <i>Fete de la tristesse</i> , 1949.....	60



## BAB I

### PENDAHULUAN

Dalam sejarah seni lukis binatang sering kali menjadi objek utama seniman. Ditemukannya lukisan-lukisan di dinding gua yang dibuat oleh manusia beribu-ribu tahun yang lalu membuktikan hal tersebut. Misalnya di Lascaux, Prancis 16.000-14.000 SM; Altamira Spanyol 14.000-10.000 SM; Niaux, Ariège, Prancis, 14.000-12.000 SM; Wadi Bergiva, Fezzan, Libya 8000-5000 SM. Seperti dikatakan oleh Hugh Honor:

Seni gua tersebut dengan indah menangkap karakter binatang, memberi kesan tidak hanya bentuk dan tekstur tapi juga cara bergerak dan penampilan fisik yang mengagumkan. Menjadikannya salah satu lukisan binatang yang paling hidup. *Subjek matter* lukisan gua hampir secara khusus terbatas pada binatang. Sangat sedikit pria dan tidak ada wanita. Cukup mudah untuk mengenali binatang-binatang itu, meski telah punah, membuktikan kemampuan naturalistik para pelukis gua.<sup>1</sup>

Jadi mengangkat ide tentang bentuk binatang bagi penulis merupakan upaya meneruskan “tradisi” tua tersebut.

#### A. Penegasan Judul

##### Bentuk Binatang

Pada kata bentuk binatang terdapat dua istilah yaitu bentuk dan binatang. Adapun Kamus Bahasa Indonesia, W.J.S Poerwodarminto menjelaskan bahwa arti bentuk secara umum adalah “bangun, wujud, rupa (ragam)”.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Hugh Honour, John Fleming, *A World History of Art*, Laurence King Publishing, 1985, h. 12.

<sup>2</sup> W.J.S. Poerwodarminto, *Kamus Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1987, h.16.

Sedangkan Ensiklopedi Nasional Indonesia mendefinisikan mengenai binatang sebagai berikut:

“Binatang adalah makhluk hidup yang mampu bergerak secara aktif dan peka terhadap rangsangan yang berasal dari luar tubuhnya”.<sup>3</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia:

Binatang adalah makhluk bernyawa yang mampu bergerak (berpindah tempat) dan mampu bereaksi terhadap rangsangan, tetapi tidak berakal budi”.<sup>4</sup>

Bentuk binatang yang dimaksud di sini adalah penampilan fisik berbagai jenis binatang yang dilukiskan secara deformatif.

### **Inspirasi**

Ensiklopedia Indonesia, menjelaskan mengenai inspirasi sebagai berikut: “Inspirasi adalah pengalaman yang dirasakan sebagai dorongan jiwa yang menuntun seseorang ke arah suatu kegiatan kreatif”.<sup>5</sup> Inspirasi yang dimaksud dalam pembuatan karya ini yaitu kenangan atau ingatan tentang bentuk binatang yang mendorong jiwa dan menuntun pada penciptaan seni lukis secara deformatif.

### **Penciptaan**

Pengertian penciptaan dalam diktat Mata Kuliah Tinjauan Seni I, Fadjar Sidik.

---

<sup>3</sup> *Ensiklopedi Nasional Indonesia*, jilid 3, PT Cipta Adi pustaka Jakarta 1989, 1988, h. 319.

<sup>4</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departemen P & K, Balai Pustaka, 1989, h. 76.

<sup>5</sup> Hasan Shadily, *Ensiklopedia Indonesia*, Ihtiar Baru, Van Hoeve, Jakarta, 1984, h. 1003.

“Penciptaan adalah membuat sesuatu yang baru karena sesuatu kebutuhan, kita membuat sesuatu kalau kita kreatif”.<sup>6</sup> Penciptaan yang dimaksud dalam pembuatan karya ini adalah melukis bentuk binatang secara deformatif.

### Seni Lukis

Menurut Sudarso Sp., seni lukis adalah hasil karya manusia yang mengutarakan pengalaman batin yang disajikan secara unik dan menarik memungkinkan timbulnya pengalaman atau kegiatan batin pula pada diri orang lain yang menikmatinya, dalam hal ini berupa garis, warna, ruang, tekstur, dan lain, biasanya pada bidang dua dimensional, dan pengembangannya dapat pula pada bidang tiga dimensional”.<sup>7</sup> Sedangkan istilah lukisan dalam pembuatan karya ini diartikan sebagai suatu hasil akhir dari proses berkarya dalam media dua dimensi yang mengekspresikan tanggapan, perenungan, dan pengungkapan keindahan deformasi bentuk binatang.

Dari batasan itu, dapat dijelaskan mengenai judul yang diambil mengandung pengertian dorongan kreatif yang timbul dari penampilan fisik binatang yang diekspresikan ke dalam lukisan secara deformatif.

---

<sup>6</sup>Fadjar Sidik, *Tinjauan Seni I*, ISI, Yogyakarta, h. 3.

<sup>7</sup> Soedarso Sp, *Sejarah perkembangan Seni Rupa Modern*, BP ISI, Yogyakarta, 1990, h. 17.

## B. Latar Belakang Timbulnya Ide

Ide tentang bentuk binatang ini timbul sejak masa kanak-kanak. Sejak kecil penulis dilingkupi oleh imaji-imaji tentang binatang. Mainan, kartun, game, film, gambar di sekitar banyak mengandung unsur binatang. Tak ada sumber imajinasi yang lebih lengkap dari binatang. Seperti dikatakan Agus Dermawan T. kaitannya dengan binatang sebagai *subject matter*:

Padahal satwa adalah seleret inspirasi yang terus saja menggoda pencipta seni rupa, sejak zaman primitif, klasik, neo klasik. Bahkan sampai era renaissance berlanjut dan memberi tempat kepada modernisme dan kontemporerisme. Satwa adalah bagian penting yang selalu melekat dalam penggarapan aneka seni visual.<sup>8</sup>

Perwujudan binatang dalam media-media tersebut sering telah mengalami deformasi. Deformasi lebih cenderung pada penyederhanaan bentuk (simplifikasi) dan mengurangi detail-detail yang ada dengan pewarnaan yang cerah. Hal tersebut mungkin untuk menarik perhatian anak.

Dalam perkembangannya penulis mulai lebih mengamati bentuk-bentuk asli binatang, baik secara langsung atau lewat media. Meski demikian citra-citra yang telah didapat sejak masa kanak-kanak tidak secara otomatis hilang begitu saja, bahkan justru menguat saat mengamati lukisan-lukisan di dinding gua yang dibuat oleh manusia purba.

Jadi latar belakang timbulnya ide bagi penulis adalah setelah melihat bentuk binatang yang telah terdeformasi, bukan studi lewat bentuk asli terlebih dahulu. Dari

---

<sup>8</sup> Agus Dermawan T., *Kanvas Pelukis sebagai Kebun Binatang, Laras*, PT. Laras Indra Semesta, Jakarta, 9 Maret 1977, h. 70-71.

pengamatan itu penulis mencoba bereksperimen dengan bentuk-bentuk baru sehingga tercipta bentuk yang semakin jauh dari realita dan berkesan imajiner atau bentuk fantasi.

Meski bentuk yang tercipta sulit untuk diidentifikasi jenisnya, namun penulis tetap akan mengatakan bahwa bentuk itu adalah bentuk binatang karena bersumber dari memori tentang binatang. Dengan kata lain penulis tidak akan membuat bentuk-bentuk tersebut jika belum pernah melihat binatang. Hal ini sejalan dengan pernyataan Kusnadi:

Njatalah bahwa seni dalam merubah bentuk alam akan terbukti dua tunggal , atau tidak dapat dipisah-pisah, seni berlaku deformatif, berlaku merubah bentuk dan warna dari alam, sebab ingin mengemukakan sari-sari keindahan dan sari-sari kejiwaan yang sebahagian masih terpendam dalam bentuk-bentuk alam jang kita lihat-lihat.<sup>9</sup>

Kekayaan jenis binatang menjadi sumber imajinasi yang berlimpah. Penulis bisa terinspirasi dari semut, ikan, kepiting, serangga, babi, dan lain-lain. Hal ini memudahkan dalam berkarya dan menghindari kemonotonan visual.

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

- a. Mendapatkan kenikmatan dalam menciptakan bentuk-bentuk baru lewat deformasi.

---

<sup>9</sup>Kusnadi, Deformasi dalam Lukisan dan Seni-Seni Lainnya, *Budaya*, Majalah Bulanan Kebudayaan, No. 30. Desember 1952, diterbitkan oleh Jawatan Kebudayaan P&K, Yogyakarta, h. 9.

- b. Menciptakan karya sebagai titik puncak pengalaman dan pengetahuan sebagai mahasiswa, yang akhirnya karya-karya tersebut bisa dipertanggungjawabkan kepada masyarakat.
- c. Mengungkapkan penghargaan terhadap keunikan terhadap keunikan cara hidup binatang.

## **2. Manfaat**

- a. Menjadi wadah ekspresi dari pengendapan pengalaman dan pandangan saya mengenai objek-objek lukisan pada khususnya dan kesenian pada umumnya.
- b. Diharapkan agar masyarakat lebih menghargai keberadaan binatang untuk keseimbangan ekosistem dan kelangsungan hidup manusia sendiri.

