

**FIGUR BINATANG SEBAGAI TITIK TOLAK  
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



**KARYA SENI**

Oleh

**Hasan Ashari**

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS  
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2005**

**FIGUR BINATANG SEBAGAI TITIK TOLAK  
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**

UPT PERPUS	ISI YOGYAKARTA	
INV.	1551 / H / S / 06	
KLAS		
TERIMA	18 - 01 - 06	TTD.



**KARYA SENI**



Oleh

**Hasan Ashari**

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS  
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2005**

**FIGUR BINATANG SEBAGAI TITIK TOLAK  
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**

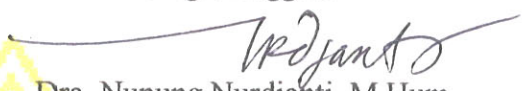


**Hasan Ashari**  
NIM : 9811171021

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  
2005


Tugas Akhir Karya Seni berjudul:  
FIGUR BINATANG SEBAGAI TITIK TOLAK PENCIPTAAN KARYA SENI  
GRAFIS diajukan oleh Hasan Ashari, NIM 9811171021, Program Studi Seni Rupa  
Murni, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,  
telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal  
.....dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum.  
NIP. 130521312

Pembimbing II/Anggota



Drs. AG Hartono, M.Sn.  
NIP. 131567132

Cognate/Anggota



Drs. Harry Tjahjo Surjanto, M.Hum.  
NIP. 131284651

Ketua Prog. Studi Seni Rupa Murni /  
Anggota



Drs. Dendi Suwandi, M.S.  
NIP. 131567134


Ketua Jurusan Seni Murni / Anggota



Drs. AG Hartono, M.Sn.  
NIP. 131567132



Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Drs. Sukarnah  
NIP. 130521245



*Karya Seni Tugas Akhir ini Kupersembahkan :  
"Ibu, Ayah Tercinta dan Keluargaku Tersayang"*

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas anugerah-Nya yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, maka penyusunan karya tulis dan penyelenggaraan pameran Tugas Akhir ini dapat terlaksana. Dalam proses penciptaan karya seni ini masih dalam perkembangan baik konsep maupun dalam karya, sehingga saran dan kritik yang bersifat membangun akan bermanfaat sebagai proses berkesenian yang akan datang.

Dengan rasa hormat dan segala rendah hati, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada :

1. Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum. selaku Pembimbing I.
2. Drs. AG Hartono, M.Sn. selaku Pembimbing II dan selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Dendi Suwandi, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Harry Tjahjo Surjanto, M.Hum, selaku Dosen Wali.
5. Drs. Sukarman selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Prof. Dr. I Made Bandem Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Segenap staff dan dosen pengajar Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

8. PUPT Perpustakaan dan segenap staff pegawai Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Ibu dan Bapak atas restu dan lantunan do'a yang tak pernah terhenti mengiringi dalam setiap langkahku.
10. Kakak-kakaku dan Adik-adiku tercinta atas dukungan serta bantuan moril maupun spiritual tak terhitung lagi.
11. Mas Gutomo atas dukungan dan doronganya
12. Mas Irwanto, Murdono, Toto, Nanang, Hartono, Darsono, Domex, Bowo, Bagas, Slamet, Andri, Atabig, dan Manu atas dukunganya.
13. Teman-teman Komunitas Perupa Kartasura atas dukungannya
14. Teman-teman "KUKURUYUG" 98 dan semua teman-teman yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini dan semua rekan-rekan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Namun telah membantu terwujudnya karya dan tulisan ini, terima kasih atas dukungan moral dan material kalian semua.

Akhirnya penulis berharap, laporan karya seni ini dapat berguna bagi perkembangan seni grafis khususnya dan menggerakkan pecinta seni pada umumnya.

Yogyakarta, 21 Juni 2005

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR KARYA</b> .....	vi
<b>DAFTAR ACUAN</b> .....	vi
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Makna Judul .....	4
B. Latar Belakang Ide .....	5
<b>BAB II. GAGASAN PENCIPTAAN</b> .....	9
A. Ide .....	9
B. Perwujudan .....	12
<b>BAB III. PROSES PERWUJUDAN</b> .....	19
A. Bahan, Alat dan Teknik .....	19
B. Tahap-tahap Perwujudan .....	21
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA</b> .....	23
<b>BAB V. PENUTUP</b> .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	
A. Foto Diri Mahasiswa	
B. Foto Karya Acuan	
C. Foto Poster Pameran	
D. Foto Situasi Pameran	
E. Katalogus	



## DAFTAR KARYA

		Halaman
1. Lepas dari mulut Hariamau masuk mulut Buaya	<i>Silk Screen, 2004, 40 x 50 cm.....</i>	25
2. Serakah I	<i>Silk Screen, 2004, 40 x 50 cm.....</i>	27
3. Serakah II	<i>Silk Screen, 2004, 40 x 50 cm.....</i>	29
4. Balas Dendam	<i>Silk Screen, 2004, 40 x 50 cm.....</i>	31
5. Mengambil Kesempatan	<i>Silk Screen, 2004, 40 x 50 cm.....</i>	33
6. Ingin Lepas	<i>Silk Screen, 2004, 40 x 50 cm.....</i>	35
7. Menyusu Hariamau	<i>Silk Screen, 2004, 40 x 50 cm.....</i>	37
8. Kambing Tak Berdaya	<i>Silk Screen, 2004, 40 x 50 cm.....</i>	39
9. Tak Berdaya	<i>Silk Screen, 2004, 40 x 50 cm.....</i>	41
10. Bunglon	<i>Silk Screen, 2004, 40 x 50 cm.....</i>	43
11. Apatis	<i>Silk Screen, 2004, 40 x 50 cm.....</i>	45
12. Termakan Umpan	<i>Silk Screen, 2004, 40 x 50 cm.....</i>	47
13. Yang Besar Yang Kuat Yang Menang	<i>Silk Screen, 2004, 40 x 50 cm.....</i>	49
14. Kambing	<i>Silk Screen, 2004, 40 x 50 cm.....</i>	51
15. Menyusu Sapi	<i>Silk Screen, 2004, 40 x 50 cm.....</i>	53
16. Antara Bunglon, Lebah, dan Bunga	<i>Silk Screen, 2004, 40 x 50 cm.....</i>	55
17. Terperangkap	<i>Silk Screen, 2004, 40 x 50 cm.....</i>	57
18. Di Atas Penderitaan	<i>Silk Screen, 2004, 40 x 50 cm.....</i>	59
19. Tergoda	<i>Silk Screen, 2004, 40 x 50 cm.....</i>	61
20. Menuju Cit-cita	<i>Silk Screen, 2005, 40 x 50 cm.....</i>	63

## DAFTAR GAMBAR ACUAN

	Halaman
1. Ikan Laut Dalam, H. Widayat (Alm), 1991, 100 x 145 cm, Cat Minyak diatas kanvas .....	70
2. Primitive Life, H. Widayat (Alm), 1965, 100,5 x 140 cm, Cat Minyak di atas kanvas .....	71
3. Nabi Sulaiman, H. Widayat. ( Alm ), 1986, 149,5 x 199 cm, Cat Minyak di atas kanvas .....	72
4. Leaving Noah's Ark, H. Widayat (Alm). 1998, 150 x 200 cm, Cat minyak di atas kanvas.....	73
5. Foto Binatang Gajah, Katalog Kalender 2002 .....	74
6. Foto Binatang Badak, Katalog Kalender 2002 .....	75
7. Foto Binatang Ikan, Katalog Kalende 2002 .....	76
8. Foto Poster Binatang Karnivora .....	77
9. Foto Poster Binatang jinak.....	78
10. Foto Poster Binatang Reptiles dan Amphibians .....	79

## BAB I

### PENDAHULUAN



Seni rupa merupakan salah satu media ekspresi jiwa seorang seniman yang diwujudkan dalam karya seni dua dimensi maupun tiga dimensi yang mampu mengungkapkan keinginan-keinginan jiwanya. Mulai dari pengamatan, pengungkapan ide, hingga tahap perwujudannya dalam bentuk karya yang utuh, merupakan suatu proses kerja kreatif yang cukup panjang. Dalam proses ini pengalaman pribadi dan lingkungan sekitarnya ditransformasikan sesuai dengan daya cipta seorang seniman.

Dalam berkarya seni sebagian seniman ada yang berusaha mengamati alam dan lingkungan; baik benda hidup, benda mati ataupun fenomena-fenomena yang ada untuk dijadikan obyek yang subyektif dalam perwujudannya. Hal ini sesuai dengan pandangan serta persepsi seorang seniman dalam mengolah obyek-obyek tersebut yang kemudian dituangkan dalam karya-karya seninya. Seperti apa yang diutarakan oleh Edmund Burke Fieldman berikut ini :

Sebagai suatu alat ekspresi pribadi, seni terbatas pada ilham sendiri saja, ia semata-mata tidak berhubungan dengan emosi-emosi pribadi dan hal ihwal tentan sahabat karib senimanya. Seni juga mengandung pandangan - pandangan tentang peristiwa dan obyek-obyek umum yang akrab dengan kita semua.

Alam memberikan wahana yang luas untuk berfantasi dan berkreasi, karena alam memberikan pengalaman estetis. Seperti yang diungkapkan oleh Dick Hartoko dalam bukunya yang berjudul *Manusia dan Seni* bahwa, Terjadinya suatu karya

---

<sup>1</sup> Edmund Burke Fieldman, *Art Is Image and Idea*, Terjemahan: S.P Gustami, (FSRD ISI YOGYAKARTA ), Hal. 4.

seni berpangkal pada pengalam estetis yang timbul dari perjumpaan dengan alam, karena bagaimanapun kita tak dapat lepas dari alam.<sup>2</sup>

Di dalam mengamati dan menangkap suatu bentuk obyek setiap seniman tidaklah sama, karena tingkat kepekaan tiap individu berbeda-beda. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Soedarso Sp, sebagai berikut:

Sensitivitas adalah kepekaan seseorang untuk menangkap setiap rangsangan dari luar yang datang melalui panca indranya dan menerimanya secara semestinya, sedangkan kemampuan untuk berkreasi atau mencipta saja, yang dengan demikian lalu dihubungkan dengan kemampuan yang harus dimiliki setiap seniman.<sup>3</sup>

Dari pengertian tersebut, sensitivitas adalah mutlak yang harus dimiliki setiap seniman, apalagi dibarengi dengan kreativitas yang nantinya akan memberi kebebasan untuk berekspresi. Hal tersebut tergantung pada ketrampilan seniman sampai dimana kemampuan untuk menerjemahkan obyek dengan kepekaan indrawinya untuk mengimbangi kebutuhan batin menuju proses perwujudan atau penciptaan.

Penciptaan karya seni tidak hanya diciptakan begitu saja, tetapi dibalik karya tersebut terkandung tujuan-tujuan tertentu serta maksud yang ingin disampaikan si seniman kepada penikmat seni. Melalui karya seni seorang seniman mencoba mengungkapkan kembali gagasan tentang obyek-obyek yang ada di alam dengan bahasa rupa melalui berbagai macam teknik-teknik dan media. Hal ini sesuai dengan apa yang diutarakan oleh Edmund Burke Fieldman sebagai

---

<sup>2</sup> Dick Hartoko, *Manusia Dan Seni*, (Yogyakarta; Yayasan Kanisius, 1984), Hal. 14.

<sup>3</sup> Soedarso Sp., *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, (Saku Dayar Sana, Yogyakarta, 1990), Hal. 125.

berikut ini, “karya seni merupakan suatu usaha untuk menemukan makna dalam dunia melalui macam-macam bahan, proses dan stilisasi bahasa seni rupa”.<sup>4</sup>

Usaha-usaha tersebut dituangkan dalam karya seni, secara tidak langsung maupun langsung akan dinikmati oleh khalayak (penikmat seni), terutama setelah karya tersebut disajikan lewat pameran. Bagaimanapun pameran merupakan sarana bagi seniman untuk berkomunikasi dengan masyarakat melalui karya seni ternyata mengandung fungsi sosial. Meski dalam proses penciptaannya sangatlah pribadi atau individual. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Soedarso Sp sebagai berikut, “Walaupun dalam penciptaannya sering kali seni merupakan suatu yang sangat individual sifatnya tetapi setelah jadi ia sangat berfungsi sosial”.<sup>5</sup>

Dapat disimpulkan bahwa karya seni lahir sebagai wujud ekspresi dan kerja kreatif seorang seniman dengan disertai masalah atau persoalan dan berbagai pengaruh yang termuat didalam karyanya. Wujud dari visualisasi hasil kerja kreatifnya tersebut sesuai dengan kreativitas, sensitivitas, imajinasi serta persepsi-persepsinya tentang obyek-obyek yang ada di alam atau lingkungan sekitar dan ditransformasikan sesuai dengan daya cipta seorang seniman. Kemudian hasil karya seni tersebut, baik langsung maupun tidak langsung akan disampaikan kepada penonton (penikmat seni) serta pada masyarakat pada umumnya tentang harapan atau tujuan-tujuan tertentu yang terkandung dalam karya itu.

Karya grafis yang akan dikerjakan ini berjudul “ Figur Binatang Sebagai Titik tolak Penciptaan Karya Seni Grafis”, yang akan diuraikan secara bertahap dalam bab ataupun sub bab dibawah ini.

---

<sup>4</sup> Edmund Burke Fieldman, *Op.cit.*, Hal. 37.

<sup>5</sup> Soedarso Sp., *Op.cit.*, Hal. 22

## A. MAKNA JUDUL

Judul tugas karya seni penulis adalah “Figur Binatang Sebagai Titik tolak Penciptaan Karya Seni Grafis”. Batasan - batasan dari kalimat judul tersebut akan diuraikan terlebih dahulu untuk menghindari kemungkinan salah tafsir, sebagai berikut:

- Figur : 1. Bentuk, Wujud<sup>6</sup>
2. Menurut buku Ensiklopedi Indonesia, Figur adalah: ( Dari bahasa Perancis; *Figure*: membuat gambar, melukiskan ) Sosok tubuh; sebuah benda yang punya bentuk. Bentuk; garis pinggir melingkar benda, seseorang yang bersifat dapat mewakili yang lain.<sup>7</sup>
- Binatang : Makhluk yang mampu bergerak atau berpindah tempat dan mampu bereaksi terhadap rangsangan tetapi tidak berakal budi.<sup>8</sup>
- Penciptaan : Perbuatan ( hal, dsb) mencipta.<sup>9</sup>
- Seni Grafis : Adalah meliputi semua bentuk seni visual yang dilakukan pada suatu permukaan dua dimensional, pengertian ini merupakan sinonim

---

<sup>6</sup> W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (PN Balai Pustaka, Jakarta, 1976), Hal.241.

<sup>7</sup> *Ensiklopedi Indonesia*, Diterbitkan Oleh: (PT. Ichiar Baru Van Hoeve; Jakarta, 1990), Hal. 1003.

<sup>8</sup> WJS, Poerwadarminta, *Op.cit.*, Hal. 141

<sup>9</sup> *Ibid.*, Hal. 880.

dengan print making (cetak mencetak) yang meliputi semua karya seni dengan gambaran orisinal apapun atau desain yang dibuat untuk direproduksi dengan berbagai proses cetak.<sup>10</sup>

Dengan demikian makna judul tersebut adalah penggambaran bentuk-bentuk atau figur binatang sebagai stimulus sekaligus subjek dalam mewujudkan gagasan atau ide dan dituangkan dalam proses penciptaan karya seni grafis.

## B. LATAR BELAKANG TIMBULNYA IDE

Ketertarikan pada suatu obyek tertentu merupakan awal dari sebuah penciptaan karya seni. Mulai dari pengamatan, perenungan, hingga penuangan gagasan atau ide ke dalam bentuk karya seni yang utuh merupakan proses kreatif yang cukup panjang. Hal ini sesuai dengan apa yang diutarakan oleh Sudarmadji sebagai berikut:

Secara ilmu jiwa langkah pertama lahirnya karya seni adalah dari pengamatan, peristiwa pengamatan sesungguhnya bukan peristiwa yang lepas dan berdiri sendiri karena seseorang yang mengamati sebuah obyek maka akan ada stimulasi ( rangsangan ) selanjutnya seseorang akan menangkap sesuatu makna obyek secara pribadi sesuai dengan pengalamannya. Biasanya obyek adalah benda atau hal yang menimbulkan ide dalam kelahiran karya seni.<sup>11</sup>

Demikian halnya dengan ketertarikan penulis pada binatang mulai dari bentuk fisik, karakter/sifatnya, warna, yang berbeda-beda. Dari keanekaragaman bentuk binatang itu, saya komposisikan menjadi obyek untuk mewakili gejala jiwa,

<sup>10</sup> M. Dwi Marianto, *Seni Cetak Cukil Kayu*, (Kanisius, Yogyakarta, 1988), Hal.15.

<sup>11</sup> Sudarmadji, *Dasar - dasar Kritik Seni Rupa*,(Dinas Musium dan Sejarah, Jakarta. 1979), Hal. 30.

sikap, dan harapan yang diungkapkan secara bebas dan diekspresikan secara total pula dalam karya seni grafis. Mungkin banyak sekali para seniman yang telah mengangkat binatang sebagai subyek dalam karya-karya seni mereka. Hal ini sependapat dengan ungkapan Agus T Darmawan berkenaan dengan binatang sebagai *subject matter* berikutini :

Padahal satwa adalah sederet inspirasi yang terus saja menggoda para pencipta seni rupa, sejak zaman primitif, klasik, neo klasik, bahkan sampai era renaissans berlanjut dan memberi tempat kepada modernisme dan kontemporerisme. Satwa adalah bagian penting yang selalu melekat dalam penggarapan aneka visual.<sup>12</sup>

Binatang dengan keanekaragaman nampak pada bentuk fisik seperti; sifat /karakter, bentuk tubuh, struktur tubuh, warna tubuh ( corak / motif pada bulu ), jenis-jenisnya yang sesuai dengan habitatnya. Binatang sebagai makhluk hidup memiliki kemampuan untuk kelangsungan hidupnya seperti: makan, minum, tidur, berkembang biak, memelihara anak, mempertahankan diri dari gangguan, serta kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan.

Karakteristik pada binatang bervariasi dan berbeda-beda pada setiap jenis maupun spesiesnya. Pada binatang pemakan daging/*carnivora* biasanya berkarakter atau mempunyai sifat yang buas, kejam, dan liar. Ini berbeda dengan binatang pemakan tumbuhan/*herbivora*, biasanya mempunyai karakter/sifat yang lemah, lambat, dan terkadang tidak kuat. Maka dalam kehidupan binatang di hutan belantara berlaku 'yang kuat yang menang'

---

<sup>12</sup> Agus T. Darmawan, *Kanvas Pelukis Sebagai Kebun Binatang*, (PT. Laras Indra Semesta, Jakarta, 1997), Hal. 70-71.



Perilaku kehidupan binatang tersebut didasari atas naluri atau instingnya yaitu kegiatan atau tingkah laku hewan yang 'ada' dari lahir dan tidak perlu dipelajari.<sup>13</sup>

Jadi segala tingkah laku binatang tidak mempertimbangkan baik buruk seperti halnya etika dalam dunia manusia, kemampuan yang dipunyai didasari oleh insting hewannya.

Untuk mengenal dan mengetahui tentang perilaku binatang yang penulis lakukan yaitu dengan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung. Pengamatan secara langsung dengan melihat obyek yang ada disekitar kita yaitu: mendatangi tempat taman satwa atau kebun binatang. Pengamatan yang tidak langsung yaitu: dari buku atau majalah yang memuat tentang berbagai seluk beluk dari dunia binatang serta dapat kita lihat melalui tayangan-tayangan dalam televisi yang menyiarkan tentang perilaku binatang-binatang tersebut; baik yang masih liar yang ada di hutan belantara maupun binatang yang sudah jinak.

Dari pengamatan tersebut penulis dapat mengenal dan mengetahui segala tingkah laku dalam kehidupan dari berbagai jenis binatang. Dalam tayangan televisi yang bertajuk *Wild Life*, *Wild World*, *Animal Insting*, dsb, yang isinya berbagai tingkah laku binatang seperti: perkelahian antara satu jenis binatang yaitu kudaniil untuk merebutkan wilayah kekuasaan dengan beradu kepala sambil membuka mulut selebar mungkin. Singa jantan yang membunuh bayi-bayi singa yang bukan dari keturunannya. Ular dalam bereproduksi melibatkan lebih dari satu ular jantan untuk berusaha membuahi seekor ular betina. Keunikan bunglon yang

---

<sup>13</sup> Terry Jennings, Steve and Jane Parker, *Tingkah Laku Hewan, Wilayah Kekuasaan*, (diterbitkan : CV. Bina Pratama, Semarang, 1994), Hal. 31.

bisa berkamuflase dan menjulurkan lidah yang panjang untuk menangkap lebah sebagai makanan. Bagaimana binatang pemakan tumbuhan (zebra, kerbau / banteng, dan rusa) yang begitu banyak lari tunggang langgang ketika melihat binatang pemakan daging (harimau, singa, dan serigala) yang jumlahnya cuma beberapa ekor saja. Ribuan burung pemakan ikan saling berebut makanan di danau. Dan masih banyak lagi perilaku-perilaku binatang lainnya.

Dari pengamatan tersebut mengingatkan penulis, bahwa perilaku dari binatang-binatang tersebut ada kesamaan pada kondisi kehidupan manusia/masyarakat. Untuk itu penulis mencoba mentransformasikan kehidupan manusia/masyarakat dengan gejala permasalahannya melalui bentuk-bentuk binatang sebagai simbol.

