

HEWAN SEBAGAI OBJEK DEFORMASI DALAM KARYA SENI LUKIS



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Heiel Heielsa Putri

NIM: 2113115021

**PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

HEWAN SEBAGAI OBJEK DEFORMASI DALAM KARYA SENI LUKIS



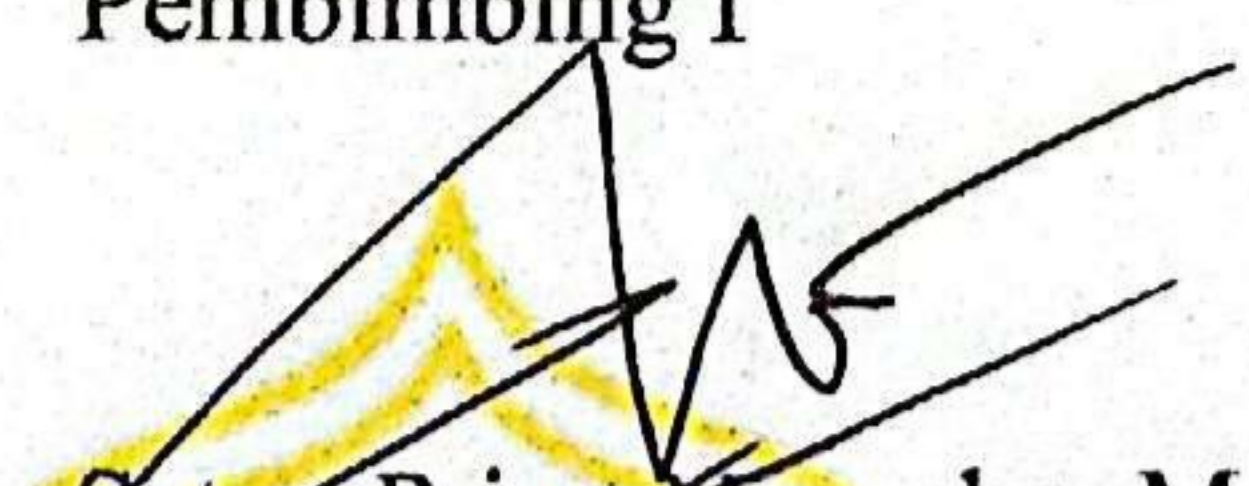
**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Seni Murni
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

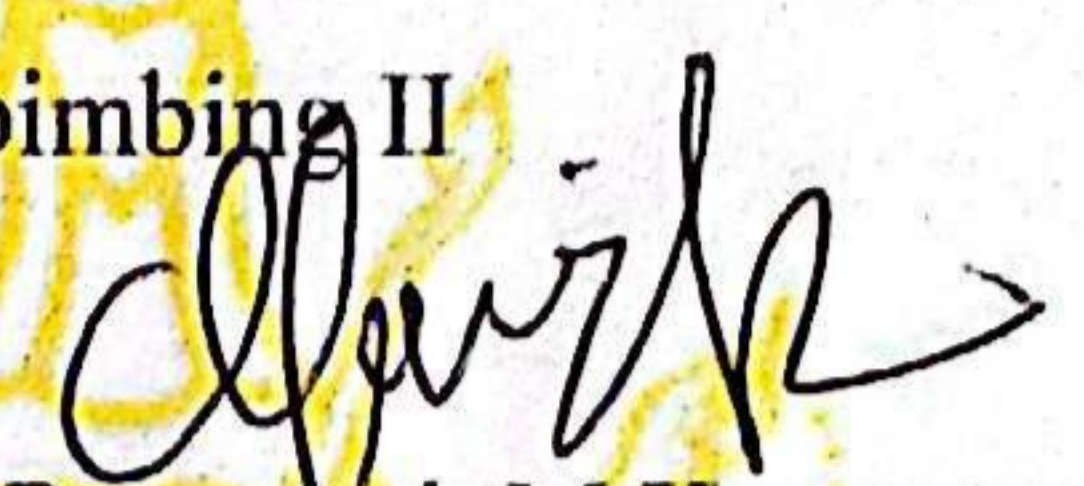
HEWAN SEBAGAI OBJEK DEFORMASI DALAM KARYA SENI LUKIS
diajukan oleh Heiel Heielsa Putri, NIM 2113115021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 5 Juni 2025 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Setyo Priyo Nugroho, M. Sn.

NIP 197508092003121003/NIDN 0009087504

Pembimbing II


Devi Ratnasari, M.Kom

NIP 199312082022032011/NIDN 0508129301

Cognate/Anggota


Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn.

NIP 198606152012121002/NIDN 0415068602

Koordinator Program Studi Seni Murni


Dr. Nadiyah Tumpikmah, S. Sn., M. A.

NIP 197904122006042001/NIDN 0012047906

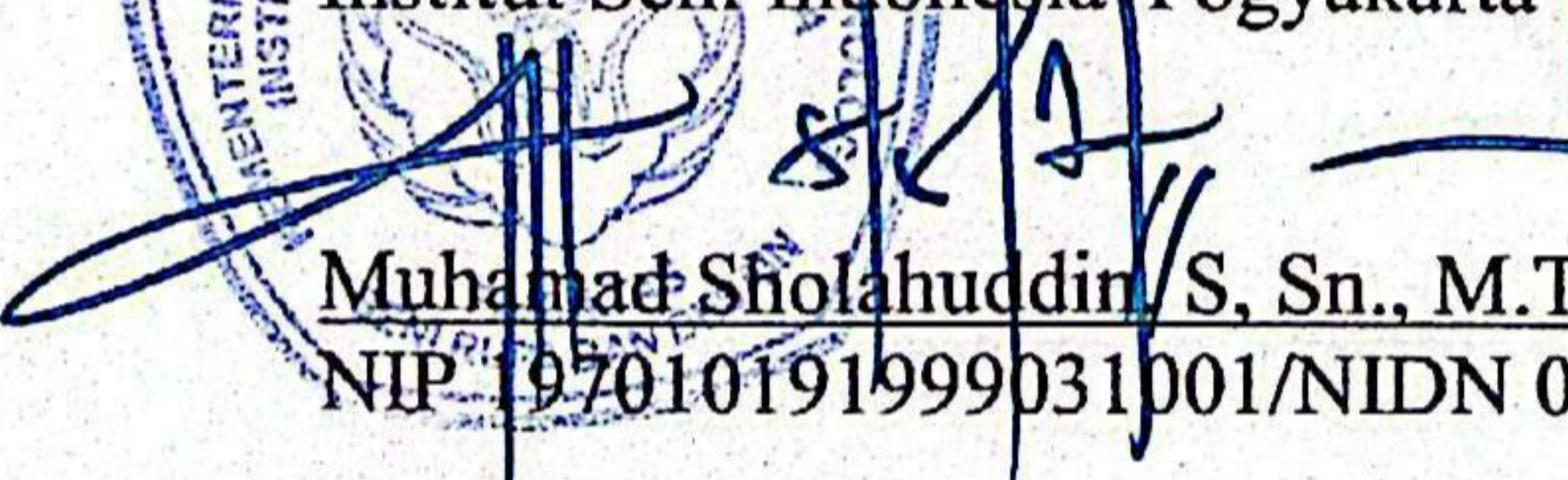
Ketua Jurusan Seni Murni


Satrio Hari Wicaksono, S. Sn., M. Sn.

NIP 198606152012121002/NIDN 0415068602

Mengetahui


Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhamad Sholahuddin, S. Sn., M.T

NIP 197010191999031001/NIDN 0019107005

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Heiel Heielsa Putri

NIM : 2113115021

Jurusan : Seni Murni

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul **HEWAN SEBAGAI OBJEK DEFORMASI DALAM KARYA SENI LUKIS** ini adalah sepenuhnya hasil dari pengalaman dan pikiran saya sendiri. Sejauh pengetahuan penulis, laporan ini tidak berisikan tulisan orang lain, kecuali kutipan yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan telah disertakan dalam daftar Pustaka.

Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran penuh dan tanpa paksaan dari pihak manapun. Apabila terdapat ketidaksesuaian pada pernyataan ini, penulis bersedia bertanggung jawab.

Yogyakarta, 23 Juni 2025



Heiel Heielsa Putri

NIM 2113115021

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim. Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang serta syafa'at Nabi besar Muhammad SAW. Tugas Akhir ini saya persembahkan terutama untuk ibu, bapak, kedua kakak tercinta yang selalu memberi kasih sayang, segala dukungan, nasihat dan doa terbaik untuk terus berkarya. Saya persembahkan pula Tugas Akhir ini untuk diri saya sendiri yang mau berjuang dan bertanggung jawab menyelesaikan laporan dan 15 lukisan Tugas Akhir dengan tepat waktu. Tidak lupa kepada teman-teman yang memberikan semangat dalam proses pengerjaan laporan ataupun penciptaan karya.



MOTTO

***“Hidup adalah Menderita, dan Bertahan Hidup adalah Menemukan Makna
dalam Penderitaan”***

~ Viktor Frankl ~



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT karena Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulisan laporan Tugas Akhir dengan judul “HEWAN SEBAGAI OBJEK DEFORMASI DALAM KARYA SENI LUKIS” dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Adapun tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai pemenuhan syarat kelulusan Program Studi S-1 Seni Murni di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan S-1 Seni Murni sampai dengan proses penyelesaian Tugas Akhir, telah diberikan dukungan, fasilitas, bantuan, binaan, serta bimbingan oleh banyak pihak. Pada kesempatan ini, dengan kerendahan hati dan rasa suka cita penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Irwadi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Bapak Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
4. Bapak Setyo Priyo Nugroho, M. Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang dengan sabar dan suportif, memberi masukan dan pelajaran berharga selama penyusunan laporan dan konsultasi karya Tugas Akhir ini.
5. Ibu Devi Ratnasari, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar dan suportif, memberi masukan dalam proses penyusunan dan perbaikan laporan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn., selaku cognate yang telah memberikan saran dan masukan untuk penyempurnaan laporan Tugas Akhir ini.
7. Ibu Dr. Nadiyah Tunnikmah, S. Sn., M. A., selaku Koordinator Program Studi Seni Murni.

8. Bapak Dr., Miftahul Munir, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang membimbing dalam proses akademik selama proses perkuliahan.
9. Seluruh Dosen Jurusan Seni Murni dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberi bekal ilmu selama masa perkuliahan.
10. Seluruh staf karyawan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta karena telah memberi tempat yang nyaman dan memberi kebutuhan literatur dari awal hingga akhir selama menjadi mahasiswa di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Kedua orang tua saya, ibu dan bapak tercinta dan kakak yang telah mendoakan, memberi kasih sayang, rasa percaya diri dan dukungan tanpa henti.
12. Heielma selaku saudara kembar saya yang membantu dalam proses pengerjaan laporan dan lukisan, tempat bertukar pikiran, dan panutan saya untuk percaya dapat menyelesaikan Tugas Akhir tepat waktu.
13. Agus, Wahyu Akbar, Andhika, Ziddane, Falicha, Rifki, Tera selaku teman seperjuangan yang banyak membantu dari proses penyusunan laporan, pengkayaan, bertukar informasi, menghibur dikala kekhawatiran dan kejenuhan, serta memberi dukungan untuk menyelesaikan Tugas Akhir tepat waktu.
14. Seluruh teman-teman Seni Murni Angkatan 21 'BIAS DATU' Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberi bantuan dalam bentuk apapun.
15. Seluruh pihak yang telah memberikan berbagai bentuk bantuan hingga Tugas akhir ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari, Tugas Akhir ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati. Semoga adanya laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, institut pendidikan dan masyarakat luas.

Wassalamu' alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 27 Mei 2025

Penulis

Heiel Heielsa Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Makna Judul	3
BAB II	5
KONSEP	5
A. Konsep Penciptaan	5
B. Konsep Perwujudan	7
C. Referensi Penciptaan Karya	19
BAB III	28
PROSES PEMBENTUKAN	28
A. Alat	28
B. Bahan	31
C. Teknik	35
D. Tahap Pembentukan	36
BAB IV	39
TINJAUAN KARYA	39

Karya 1.....	40
Karya 2.....	42
Karya 3.....	44
Karya 4.....	46
Karya 5.....	48
Karya 6.....	50
Karya 7.....	52
Karya 8.....	54
Karya 9.....	56
Karya 10.....	58
Karya 11.....	60
Karya 12.....	62
Karya 13.....	64
Karya 14.....	66
Karya 15.....	68
BAB V	70
PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	75
A. Foto Diri Mahasiswa	75
B. Biodata	75
C. Pendidikan.....	75
D. Aktivitas Berpameran.....	76
E. Dokumentasi Pameran Tugas Akhir.....	77
F. Katalog.....	77
G. Foto Poster Pameran	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Domba Ovis Canadensis	14
Gambar 2. 2 Sketsa Domba Ovis Canadensis dengan tanduk yang dideformasi distorsi dan tubuh domba dideformasi stilisasi	14
Gambar 2. 3 Karya Popo Iskandar “Three Cats (Tiga Kucing)”, 50 cm x 61 cm, Cat Minyak di atas Kanvas diletakan di atas Papan, 1998	19
Gambar 2. 4 Karya Hendra Gunawan “Grooming While Nursing” (Menyisir sambil Menyusui)”, 133 cm x 205 cm, Cat Minyak di Kanvas, 1980	20
Gambar 2. 5 Karya Erica “Selamat Panen Manis”, 80 cm x 110 cm, Cat Akrilik di Kanvas, 2011	22
Gambar 2. 6 Karya Ivan Sagita “The Essence of Cow in the Macro and Microcosmos”, 110 cm x 140 cm, Cat Minyak di Kanvas, 1989	23
Gambar 2. 7 Karya Greg Simkins “Stop Haunting Me”, 60” x 48” cm, Cat Akrilik di Panel	24
Gambar 2. 8 Karya Kit Mizeres “Crab”	25
Gambar 2. 9 “Pelikan yang Lapar”, 80 cm x 130 cm, Akrilik di Kanvas, 2025	26
Gambar 3. 1 Kuas.....	28
Gambar 3. 2 Kain Lap dan Tisu	29
Gambar 3. 3 Wadah Air	29
Gambar 3. 4 Pisau Palet	30
Gambar 3. 5 Palet.....	30
Gambar 3. 6 Stapler Gun.....	31
Gambar 3. 7 Cat Akrilik.....	32
Gambar 3. 8 Kain Kanvas	32
Gambar 3. 9 Kertas	33
Gambar 3. 10 Spanram.....	33
Gambar 3. 11 Pensil	34
Gambar 3. 12 Gesso	34
Gambar 3. 13 Sketsa	36
Gambar 3. 14 Menentukan Gelap Terang.....	36
Gambar 3. 15 Pewarnaan	37
Gambar 3. 16 Finishing.....	37
Gambar 3. 17 Penyajian Karya	38
Gambar 4. 1 Babi Hutan dan Anjing Pemburu, 80 cm x 150 cm, Akrilik di Kanvas, 2025.....	40
Gambar 4. 2 Gurita dan Hiu, 60 cm x 80 cm, Akrilik di Kanvas, 2025	42
Gambar 4. 3 Kekuatan Kulit Trenggiling dari Terkaman Harimau, 80 cm x 100 cm, Akrilik di Kanvas, 2025	44
Gambar 4. 4 Kepiting, 60 cm x 80 cm, Akrilik di Kanvas, 2025	46

Gambar 4. 5 Transormasi Merak, Landak dan Kalajengking, 60 cm x 100 cm, Akrilik di Kanvas, 2025	48
Gambar 4. 6 Hyena dan Kelinci, 60 cm x 110 cm, Akrilik di Kanvas, 2025	50
Gambar 4. 7 Domba Bertanduk Besar, 60 cm x 110 cm, Akrilik di Kanvas, 2025	52
Gambar 4. 8 Transformasi Siput dan Capung, 70 cm x70 cm, Akrilik di Kanvas, 2025.....	54
Gambar 4. 9 Distorsi Kupu-Kupu, 60 cm x 140 cm, Akrilik di Kanvas, 2025.....	56
Gambar 4. 10 Pelikan yang Lapar, 80 cm x 130 cm, Akrilik di Kanvas, 2025	58
Gambar 4. 11 Buaya dan Zebra, 80 cm x 120 cm, Akrilik di Kanvas, 2025	60
Gambar 4. 12 Dua Raja dalam Pertarungan, 100 cm x 130 cm, Akrilik di Kanvas, 2025.....	62
Gambar 4. 13 Induk Kucing dan Anak-anaknya, 100 cm x 60 cm, Akrilik di Kanvas, 2025.....	64
Gambar 4. 14 Belalang Sembah dan Kadal, 100 cm x 60 cm, Akrilik di Kanvas, 2025.....	66
Gambar 4. 15 Katak Beracun dan Ular Beracun, 70 cm x 90 cm, Akrilik di Kanvas, 2025.....	68



ABSTRAK

Kebiasaan digital dalam kehidupan modern sering kali menciptakan jarak antara manusia dengan alam. Hal tersebut memanggil memori masa kecil penulis di rentang usia 8-10 tahun ketika internet belum semarak saat ini. Belum maraknya internet di waktu itu memberi ruang untuk lebih dekat dengan alam dan berinteraksi dengan hewan. Pengalaman memelihara hewan sewaktu kecil hingga saat ini juga memberi kedekatan tersendiri antara penulis dengan hewan. Di waktu sekarang, mengamati kehidupan hewan bisa disaksikan melalui berbagai kanal YouTube. Hasil dari pengalaman dan pengamatan terhadap hewan menginspirasi penulis untuk menjadikan hewan sebagai objek estetis dalam karya seni lukis. Hal tersebut juga tidak lepas karena keunikan, bentuk dinamis dan warna pada tiap-tiap hewan.

Menghadirkan hewan sebagai objek estetis pada lukisan divisualisasikan dengan cara deformasi. Secara harfiah deformasi merupakan perubahan bentuk yang dibagi menjadi beberapa jenis diantaranya stilisasi, distorsi, simplifikasi, destruksi dan transformasi. Deformasi menjadi cara yang dipilih untuk menghadirkan visual yang imajinatif, serta menyampaikan gagasan penulis yaitu *chaos* atau ketidaktertataan. Tujuan menyampaikan gagasan ini adalah menghadirkan visual yang dramatis, imajinatif, serta narasi yang berkaitan dengan karakteristik dan interaksi antar hewan. Kombinasi gaya realisi dan dekoratif yang dipilih telah menghasilkan karya-karya dengan nuansa yang hidup, tidak monoton dan artistik. Pemilihan warna yang beracuan pada warna komplementer menjadi salah satu cara supaya objek utama menjadi pusat perhatian.

Kata kunci: Representasi Hewan, Deformasi, Estetika *Chaos*, Seni Lukis

ABSTRACT

Digital habits in modern life often create a distance between humans and nature. This recalls the author's childhood memories at the age of 8-10 years when the internet was not as popular as it is today. The internet was not yet popular at that time, providing space to get closer to nature and interact with animals. The experience of keeping animals from childhood to the present also provides a closeness between the author and animals. Nowadays, observing animal life can be watched through various YouTube channels. The results of the experience and observation of animals inspired the author to make animals an aesthetic object in paintings. This is also inseparable from the uniqueness, dynamic shape and color of each animal.

Presenting animals as aesthetic objects in paintings is visualized by deformation. Literally, deformation is a change in shape that is divided into several types including stylization, distortion, simplification, destruction and transformation. Deformation is the chosen way to present imaginative visuals, as well as convey the author's idea, namely chaos or disorder. The purpose of conveying this idea is to present dramatic, imaginative visuals, and narratives related to the characteristics and interactions between animals. The combination of realistic and decorative styles chosen has produced works with a lively, non-monotonous and artistic feel. The selection of colors that refer to complementary colors is one way to make the main object the center of attention.

Keywords: *Animal Representation, Deformation, Chaos Aesthetics, Painting*

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi memberi dampak positif sekaligus dampak negatif terhadap hubungan manusia dengan alam. Di era digital ini, kebiasaan manusia yang berinteraksi langsung dengan alam beralih ke interaksi secara virtual. Hal tersebut memberi jarak antar manusia dan alam yang dapat mengakibatkan menurunnya kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Oleh karena itu, terpanggil kembali memori masa kecil penulis di rentang usia 8-10 tahun, yang mana di waktu itu internet belum semarak saat ini. Belum maraknya internet memberi ruang penulis untuk bermain dengan alam, baik tumbuhan maupun hewan. Lingkungan tempat tinggal penulis yang berada di desa, yaitu Desa Rowobayem, Kecamatan Kemiri, Kabupaten Purworejo, menjadi pendukung dalam berinteraksi dengan berbagai binatang. Hewan-hewan tersebut diantaranya ayam, kucing, burung, bebek, entok, angsa dan lain-lain. Rumah yang berseberangan dengan sawah memberi ruang jelajah untuk berinteraksi langsung dengan belalang, capung, burung, kadal, kepiting sawah (yuyu), ular, ikan, dan serangga lainnya. Selain berinteraksi dengan hewan di luar ruangan, penulis juga berinteraksi langsung dengan hewan peliharaan yang ada di rumah. Interaksi tersebut terjadi ketika penulis ikut orang tua memberi makan ikan, burung dan ayam. Peristiwa tersebut menciptakan interaksi yang cukup dekat sehingga memberi banyak kenangan.

Perhatian penulis terhadap berbagai hewan secara tidak langsung juga berasal dari acara di televisi sewaktu kecil seperti Dunia Binatang atau Si Otan. Di waktu sekarang, memperhatikan kehidupan hewan bisa disaksikan melalui berbagai kanal YouTube. Melalui kanal YouTube, mengamati kehidupan hewan bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja dengan durasi yang bisa berulang. Ini memungkinkan menyaksikan kehidupan berbagai hewan yang tidak bisa dijumpai di lingkungan sehari-hari. Salah satu kanal YouTube yang dimaksud yaitu *Nat Geo Animals*. Kanal YouTube tersebut membahas semua hal tentang hewan seperti keanekaragaman spesies, perilaku

hewan, habitat dan ekosistem, konservasi dan satwa terancam punah, evolusi dan biologi hewan, interaksi hewan dan manusia hingga fakta unik dan misteri alam yang menarik untuk diketahui. Tontonan tersebut menambah alasan mengapa penulis hingga saat ini terus terkesima dengan berbagai hewan. Contohnya adalah menyaksikan adegan predator yang memburu mangsanya. Hiu putih besar memangsa anjing laut, anaconda hijau memangsa kapibara, dingo Australia (tipe anjing liar) memangsa kelinci, domba dan sapi, buaya yang memangsa zebra, elang galapagos memangsa anak kambing, dan beruang kutub yang memangsa anjing laut. Menyaksikan seputar kehidupan hewan mengingatkan kembali pada keseimbangan alam atau keseimbangan ekosistem secara keseluruhan.

Selain dari pengalaman masa kecil dan mengamati hewan melalui televisi dan kanal YouTube, berinteraksi dengan hewan memberikan ketenangan tersendiri bagi penulis. Sesederhana berinteraksi dengan kucing, hal tersebut mengurangi stres atau kecemasan akibat kesibukan dan tekanan dari kehidupan digital. Salah satu penelitian difokuskan pada respons oksitosin selama interaksi dengan hewan. Penelitian menemukan bahwa berinteraksi dengan hewan peliharaan dapat meningkatkan kadar oksitosin pada manusia. Misalnya, membelai anjing atau kucing terbukti dapat meningkatkan kadar oksitosin, yang menyebabkan perasaan rileks dan sejahtera (Mahmood Ahmad, 2024).

Di era digital, semakin banyak kemungkinan orang jarang terhubung langsung dengan alam. Hewan memberi ruang untuk membangun kembali hubungan dengan alam, yang secara tidak langsung membantu meningkatkan rasa empati, kesabaran, dan kepekaan terhadap makhluk hidup lainnya. Di tengah zaman yang serba cepat dengan pesatnya teknologi, berinteraksi dengan hewan menjadi alternatif untuk memberikan kembali perasaan bahagia, *relax* (santai), kasih sayang dan menyegarkan pikiran.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan yang telah dialami, penulis tertarik mengangkat hewan sebagai objek estetis dalam lukisan. Penyajian visual hewan melibatkan deformasi yang memungkinkan hadirnya bentuk-bentuk baru. Warna-warna yang dipilih merupakan warna yang cerah hingga

kontras guna merepresentasikan kemenarikan dan semangat penulis. Beragam bentuk hewan yang telah dideformasi diharapkan mampu memberi ruang interpretasi bagi khalayak serta menawarkan selera penulis akan ketertarikannya pada hewan menggunakan media dan medium seni lukis. Maka dari itu, dari ketertarikan pada berbagai hewan, muncul ide untuk mengeksplorasi bentuk hewan yang dirumuskan dalam rumusan penciptaan sebagai berikut.

B. Rumusan Penciptaan

1. Mengapa hewan dipilih sebagai objek deformasi?
2. Gagasan apa yang akan disampaikan melalui berbagai jenis deformasi?
3. Bagaimana memvisualisasikan hewan sebagai objek deformasi dalam karya seni lukis?

C. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

1. Mengetahui dan mengeksplorasi keunikan hewan berdasarkan bentuk dan warnanya
2. Mendramatisir perilaku dan karakter hewan melalui *chaos*
3. Memvisualisasikan hewan ke dalam bentuk yang imajinatif, unik, dan personal menggunakan media dan medium seni lukis

b. Manfaat

1. Menambah wawasan tentang gaya deformasi
2. Menambah inspirasi visual kepada khalayak umum
3. Mempresentasikan lukisan kepada publik sebagai sarana komunikasi

D. Makna Judul

Judul Tugas Akhir ini adalah “**Hewan Sebagai Objek Deformasi Dalam Karya Seni Lukis**”. Agar tidak terjadi salah pengertian, maka akan dijabarkan maksud dari judul Tugas Akhir tersebut sebagai berikut:

1. **Hewan** atau binatang merupakan makhluk hidup bernyawa yang mampu bergerak (berpindah tempat) dan mampu bereaksi terhadap rangsangan, tetapi tidak berakal budi (seperti anjing, kerbau, semut) (KBBI Daring, 2016)(diakses pada Kamis, 22 Mei 2025, 14:57 WIB).

2. **Objek** merupakan material yang dipakai untuk mengekspresikan gagasan (Susanto, 2012: 280)
3. **Deformasi** berarti perubahan bentuk; istilah ini tersusun dari kata *de* yang berarti ‘perubahan’ atau ‘pembongkaran’ dan *form* yang berarti ‘bentuk’ (Junaedi, 2016: 248). Menurut Mikke Susanto, deformasi merupakan perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja terkesan sangat kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau yang sebenarnya (Susanto, 2012: 98)
4. **Karya Seni** merupakan buah tangan atau hasil cipta seni, baik bersifat fisik maupun non-fisik (Susanto, 2012: 216)
5. **Lukis** pada dasarnya merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang (Susanto, 2012:241)

Dengan demikian berdasarkan uraian di atas maka pengertian **“Hewan Sebagai Objek Deformasi Dalam Karya Seni Lukis”** yaitu hewan atau binatang menjadi material yang dipakai untuk mengekspresikan gagasan. Hewan tersebut mengalami perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja terkesan sangat kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau yang sebenarnya. Penciptaan deformasi hewan merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang.