

MITOLOGI KUDA DALAM SENI GRAFIS



PENCIPTAAN KARYA SENI

Toifur Faizin

NIM.0311580021

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

2010

MITOLOGI KUDA DALAM SENI GRAFIS

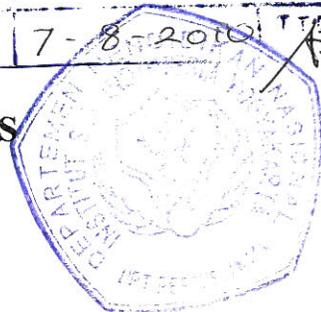


MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2010

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3356/H/S/2010
KLAS	
TERIMA	7-8-2010

MITOLOGI KUDA DALAM SENI GRAFIS



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Toifur Faizin

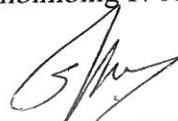
NIM.0311580021

**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
2010**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

MITOLOGI KUDA DALAM SENI GRAFIS diajukan oleh Toifur Faizin, NIM 0311580021, 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 juli 2010 dan dinyatakan telah lulus memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Drs. Pracoyo, M.Hum.
NIP.195912091986011001

Pembimbing II / Anggota



Wiwik Sri Wulandari, M.Sn.
NIP.197615102001122001

Cognate / Anggota



Drs. Ag. Hartono, M.Sn.
NIP.195911081986011001

Ketua Jurusan / Ketua Program Studi
Ketua / Anggota



Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum.
NIP.194906131974122001

Mengetahui :

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



DR. M. Agus Burhan, M.Hum.
NIP.19600408 198601 1 001





Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk :

Ayah, Bunda

Kakak-kakak tercinta

Keluarga besar A. Damar dan Tachlisyah

KATA PENGANTAR

Puji syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat-Nya sehingga penulisan laporan tugas akhir karya seni yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan dalam menempuh kuliah S-1 Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dapat berjalan dengan lancar dan diselesaikan tepat pada waktunya. Laporan ini berisi tentang laporan pembuatan tugas akhir yang berjudul Mitologi Kuda dalam Seni Grafis

Dengan penuh rasa hormat penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada sejumlah pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penyusunan Tugas Akhir ini tidak akan terlaksana tanpa bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT atas limpahan, Rahmad dan hidayah-Nya.
2. Drs. Pracoyo, M. Hum. Selaku Dosen Pembimbing I
3. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn, Selaku Dosen Pembimbing II dan dosen wali
4. Dra. Nunung Nurdjanti, M. Hum. Selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Ag Hartono, M. Sn, sebagai *cognate*
6. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum , Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof. Soeprpto Soedjono, MFA, Ph.D., Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen dan Pembina di Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
9. Bapak ibu karyawan Fakultas Seni Rupa dan Akmawa
10. Perpustakaan ISI Yogyakarta, beserta staf.
11. Ayah A. Damar Bunda Tachlisiyah yang membimbing dan membesarkanku.
12. Kakak-kakakku Wahid.L dan Nita, Adib.R. dan Fadhil serta keponakanku ferra nailla, affandy

13. Setiorini.Kd atas spirit, cinta dan pengertiannya
14. Keluarga besar Yogyakarta dan Temanggung pakde dulhari, studio 3 Huruf, bpk lunggi, bang cicik, addin, studio R cetak, farid dan rina, dewi ayuni rahmawati dan kuda besiku.
15. Sahabat dan teman yang telah bertukar pikiran dan pendapat (teguh, tony, radha, hapy, agik ssn, mallie, maryadi ssn, roni ammer, wahyudi, aris fs(alm), edy kopik dan teman-teman Sttkd).
16. Teman-teman Seni Grafis angkatan 2003
17. Berbagai pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Seni Grafis dan pecinta seni pada umumnya. Akhir kata, semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini dengan pahala dan rizkinya yang melimpah, Amin.

Yogyakarta, 5 Juli 2010

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Persembahan	iv
Kata Pengantar	v
Daftar isi	vii
Daftar Gambar.....	viii
Daftar Lampiran	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang Penciptaan	3
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Makna Judul	6
BAB II KONSEP	8
A. Konsep Penciptaan	8
B. Konsep Bentuk / Wujud	15
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	26
A. Bahan Karya	26
B. Alat	27
C. Teknik	29
D. Tahap Pembentukan	30
BAB IV TINJAUAN KARYA	35
BAB V PENUTUP	59
DAFTAR PUSTAKA	62

DAFTAR GAMBAR

A. Daftar Gambar Ilustrasi. Model dan Karya Acuan.

Gambar 1.	Struktur Bentuk Kuda, <i>Ken Hultgren, The Art Of Animal Drawing,</i> Tahun 1950	20
Gambar 2.	Bentuk Kuda <i>Pegasus / Makhluk Mitologi Yunani</i>	20
Gambar 3.	Bentuk Kuda <i>Unicorn / Makhluk Mitologi Yunani</i>	21
Gambar 4.	<i>M.C.ESCHER, The Graphic Work Of M.C. Escher,</i> <i>Metamorphose</i>	21
Gambar 5.	<i>Albrecht Durer, The four horsemen</i>	22
Gambar 6.	<i>Albrecht Durer, Saint Georage on Horseback</i>	22
Gambar 7.	<i>Salvador Dali, The Persistence of Memory</i>	23
Gambar 8.	<i>Salvador Dali, Enigma Without and</i>	24
Gambar 9.	Alat berkarya	28
Gambar 10.	Bahan-bahan yang di gunakan	28
Gambar 11.	Alat pembantu dalam berkarya	29
Gambar 12.	Proses Sketsa	31
Gambar 13.	Proses Pencukilan	31
Gambar 14.	Proses melapisi kanvas	32
Gambar 15.	Proses Penggerollan	32
Gambar 16.	Proses Penggosokan	33
Gambar 17.	Cek Gambar	33
Gambar. 18	Pasang pada kanvas	34

B. Daftar Gambar Karya Tugas Akhir

Gambar. 19. <i>Symbolic of Earth</i> , 2010.....	37
Gambar. 20. <i>Survival</i> , 2010.....	38
Gambar. 21. Menaklukan Alam, 2010	39
Gambar. 22. <i>Legenda Mustang</i> , 2009	40
Gambar. 23. <i>Son and Mom</i> , 2010.....	42
Gambar. 24. Dulunya Adalah Malaikat, 2009	43
Gambar. 25. Pahlawan yang Tergantikan, 2009	44
Gambar. 26. Dalam Langkah, 2009	45
Gambar. 27. Melihat Sejarah, 2009	46
Gambar. 28. <i>Double Toiled</i> , 2009.....	47
Gambar. 29. Mana Atas mana Bawah, 2009.....	48
Gambar. 30. <i>Legenda Unicorn</i> , 2010.....	49
Gambar. 31. Transisi, 2010	50
Gambar. 32. Fosil (menggungkap sejarah), 2010	51
Gambar. 33. <i>Sedulur Papat</i> , 2010.....	52
Gambar. 34. Saksi Mata, 2010	53
Gambar. 35. <i>Next The One Remainder</i> , 2010	54
Gambar. 36. Kuda Kuda Kuda, 2010	56
Gambar. 37. <i>Give Me life</i> , 2010	57
Gambar. 38. Mitos Tapal Kuda, 2010.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Curriculum Vitae.....	65
Poster Pameran.....	66
Foto Situasi Pameran	67
Katalog Pameran	68





BAB I PENDAHULUAN

Seabad yang lalu, penciptaan alam semesta adalah konsep yang diabaikan para ahli astronomi. Alasannya adalah penerimaan umum atas gagasan bahwa alam semesta telah ada sejak waktu tak terbatas. Dalam mengkaji alam semesta, ilmuwan beranggapan bahwa jagat raya hanyalah akumulasi materi dan tidak mempunyai awal. Tidak ada momen "penciptaan", yakni momen ketika alam semesta dan segala isinya muncul."¹ Benda-benda yang ada didalamnya baik itu benda mati maupun benda hidup merupakan bagian yang sangat kompleks, unik dan menarik. Pemandangan ruang angkasa terhampar membentang tanpa batas yang dihiasi oleh beraneka ragam planet dengan bentuk dan ukuran berbeda serta gugusan rasi bintang yang melayang-layang. Di planet bumi atau dunia terdapat manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan dan benda lainya baik itu kasat mata (dapat dilihat) maupun tidak kasat mata.

Selain memiliki sifat-sifat tertentu yang menjadi ciri khasnya masing-masing, bentuk pengetahuan itu sebenarnya berkaitan satu sama lainnya, dimana mitos sebagai pembuka perkembangan pemikiran rasional ataupun wahyu berdasarkan kitab suci.

Menurut Roland Barthes, mitos adalah tipe wicara, sebagaimana tertulis di bawah ini:

Kita dapat lihat bagaimana upaya membedakan objek-objek mitos berdasarkan substansinya hanyalah isapan jempol belaka: sebab mitos

¹ Harun Yahya. *Penciptaan Alam Semesta* (Bandung : Dzikra 2004),p.7

adalah tipe wicara, segala sesuatu bisa menjadi mitos asalkan disajikan oleh sebuah wacana. Mitos tidak ditentukan oleh objek pesannya, namun oleh dia mengutarakan pesan itu sendiri: memang, mitos memiliki batas-batas formal, namun semua itu tidak begitu 'substansial'. Lantas, benarkah segala sesuatu bisa menjadi mitos? Ya, saya percaya, sebab alam semesta ini begitu subur bagi dugaan dan saran. Segala objek di dunia ini dapat pindah dari keberadaan oral, yang terbuka untuk ditafsirkan oleh masyarakat, sebab tak ada hukum, baik alamiah ataupun tidak, yang melarang orang berbicara tentang berbagai hal."²

Mitos merupakan pengetahuan yang dihasilkan oleh manusia dan telah ada dari jaman dahulu kala dan hingga sampai sekarang masih tetap hidup di kalangan masyarakat terutama desa atau masyarakat tradisional. Banyak para ahli yang menemukan teorinya tentang asal-usul mitos, misalnya Claude Levi-Strauss memandang mitos sebagai pangkal dari kebutuhan manusia untuk memahami dunia ini, Sigmund Freud melihatnya bahwa mitos adalah sebagai cara mengekspresikan dorongan hati yang tertekan yang pada umumnya ditemukan ketidaksadaran pribadi. Contohnya mitos *Oidipus* mengekspresikan hasrat yang secara sosial tidak dapat diterima dari seorang anak yang membunuh ayahnya dan meniduri ibunya. Carl Jung mengidentifikasi adanya suatu lapisan ketidaksadaran kolektif. Ini adalah sebuah kolam batiniyah simbol-simbol berenergi yang sama-sama dimiliki umat manusia secara keseluruhan. Ia diisi dengan 'pola-pola dasar' :tokoh-tokoh simbolis."³

Mitos telah berevolusi melalui tradisi lisan dan mereka telah menuntun, mengilhami dan menjadi bagian dari umat manusia selama ribuan tahun. Demikian juga bagi penulis, mitos dapat menimbulkan gagasan-gagasan,

² Roland Barthes *Mythologies*, terj. Nurhadi, A. Sahibul Millah, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2006),p.152

³ Te Lin. *Mitologi Cina*, Terj. Zulfan Fad Aris, (Jakarta : Intimedia dan Ladang Pustaka, 2000),p.2-3

memperluas kesadaran tentang hidup, dan dapat menghidupkan hal-hal yang susah di pahami dengan cara logis. mitos dari segi cerita juga dapat membawa penulis ke dunia yang penuh dengan imajinasi, karena di dalamnya terdapat cerita yang sulit atau bahkan tidak bisa dijumpai di dunia sekarang ini, misalnya dunia tentang dewa-dewa dan makhluk seperti kuda terbang dan kuda bertanduk. Sehubungan dengan hal itu, perupa Ugo Untoro menjabarkan pengetahuannya tentang sejarah kuda, mitos, dan konstruksi pemikiran manusia terhadap binatang kuda. Pemahaman Ugo Untoro tentang binatang kuda itu didahuluinya dengan pengalaman intensnya secara fisik dengan kuda-kuda peliharaannya.”⁴

Hal tersebut di atas memunculkan ketertarikan dan timbul gagasan untuk mengungkapkan dan menjadikan mitologi kuda sebagai konsep penciptaan pada seni grafis penulis.

A. Latar Belakang Penciptaan

Karya seni lahir karena adanya seniman yang menghadirkan karya tersebut. Penghadiran karya seni ini dapat disebut sebagai representasi, kenyataan dalam dirinya sendiri. Persinggungan ini menimbulkan respon atau tanggapan (meskipun tidak lama kenyataan menimbulkan respon pada seniman) tanggapan ini di miliki oleh seniman dan diungkapkan direpresentasikan keluar dirinya, maka lahirlah karya seni.”⁵ salah satu aspek yang menarik perhatian penulis adalah kuda.

⁴ Rain Rosidi , “Poem Of Blood”. Catatan dari Pameran tunggal Karya Ugo Untoro, Majalah *Visual Arts*, edisi April/Mei,2007, p.50

⁵ Jakob Sumardjo, *Filsafat Seni*, (Bandung : ITB, 2000),p.76

Kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh binatang kuda begitu melekat dalam pikiran dan jiwa penulis. Disamping itu juga memiliki nilai-nilai estetik yang tinggi, sifat dan tingkah lakunya. Secara visual binatang kuda memiliki gerak, wujud yang sangat menarik. Kuda merupakan binatang yang menjadi simbol dari keperkasaan dan kejantanan serta memiliki ketajaman naluri terhadap lingkungannya.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka ide diilhami oleh mitos-mitos yang ada di dalam masyarakat sampai saat ini. Mitos-mitos itu bertolak dari ilmu pengetahuan barat seperti Yunani dan Timur Tengah serta dalam negeri seperti dari pulau Jawa khususnya Jawa Tengah dan DIY.

Mitologi yang diperoleh pada makhluk tersebut menjadi suatu pemikiran dan menjadi sugesti atau kepercayaan, keanekaragaman cerita yang terkandung di dalam mitologi dapat membawa penulis masuk ke dalam dunia imajinasi, karena mitologi memuat berbagai macam hal yang sulit atau bahkan tidak didapatkan dalam dunia sekarang ini.

B. Rumusan Penciptaan

Berpijak pada latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang akan diangkat dalam tugas akhir ini, yaitu :

1. Bagaimanakah pemahaman dan interpretasi penulis tentang mitologi kuda?
2. Melalui bentuk-bentuk seperti apakah mitologi kuda tersebut divisualisasikan?
3. Menggunakan media dan teknik apa karya-karya tersebut di ciptakan?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

Tujuan utama penciptaan ini adalah menciptakan karya baru yang belum pernah tercipta sebelumnya, dan juga penciptaan tersebut memiliki tujuan yang ingin dicapai, diantaranya :

- a. Untuk mencurahkan dan mengekspresikan ketertarikan pribadi terhadap binatang kuda dan mitologi yang melingkupinya serta mewujudkannya dalam bentuk karya seni grafis.
- b. Mengingatkan kepada semua lapisan masyarakat, bahwa makhluk kuda berhubungan dengan hal-hal yang bersifat mitologi.
- c. Memberikan apresiasi seni kepada masyarakat tentang mitologi kuda.

2. Manfaat Penciptaan

Manfaat yang ingin dicapai adalah:

- a. Sebagai media dalam berekspresi menciptakan karya seni.
- b. Diharapkan mampu memancing kreativitas mahasiswa lain dalam pembelajaran berkarya seni.
- c. Diharapkan agar dapat dijadikan sebagai bahan pemikiran dalam berproses karya seni bagi mahasiswa generasi di masa mendatang

D. Makna Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam mengartikan judul tersebut, maka perlu kiranya di beri batasan-batasan sebagai berikut :

Mitologi : Pengetahuan yang menguraikan rangkaian cerita turun-temurun mengenai kepercayaan nenek moyang. Selain memuat cerita lengkap mengenai alam dewa-dewi, mitologi juga mengandung berbagai teori mengenai penciptaan dan peristiwa gaib.⁶

Kuda : Kuda termasuk binatang *perissodactyla*, karena binatang ini mempunyai jari kaki tiga pada setiap kakinya, maka kuda disebut binatang berkaki ganjil dan binatang ini pemakan tumbuhan.⁷

Seni Grafis : Menurut Setiawan Sabana, Seni Grafis berarti ungkapan seni rupa dua dimensi yang memanfaatkan atau lahir dari proses cetak tinggi (*relief print*), cetak dalam (*intaglio*) cetak datar (*planografi*), dan cetak saring (*serigrafi*, *screenprint*), Karena dicetak, maka dimungkinkan adanya pengulangan sehingga hasilnya (cetakan) dapat berjumlah lebih dari satu, jamak. Dan atas kesepakatan (konvensi) serta aturan tertentu setiap cetakan atau edisi pertama

⁶ Sukartini Silitonga, *Mitologi Yunani*, (Jakarta : Djambatan, 1977),p.1

⁷ W.J.S Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. (Jakarta : PN Balai Pustaka, 1976),p.374

hingga terakhir dinilai sebagai karya yang sejati atau orisinal dan bernilai sama.”⁸

Jadi yang di maksud dengan judul Mitologi Kuda adalah sebagai berikut bahwa melalui kesadaran estetis mencoba mewujudkan kembali cerita mitos-mitos kuda tersebut ke dalam karya seni grafis menurut versi penulis dengan tidak menghilangkan isi cerita dan makna yang menjadi ciri khasnya. Mitos atau cerita-cerita itu penulis ambil dari berbagai daerah, yaitu Yunani Timur Tengah dan Jawa karena kedua daerah itu dapat mewakili dalam mitos yang akan penulis pakai.



⁸ Setiawan Sabana, *Kiat Memicu Seni Grafis Indonesia*, Refleksi Seni Rupa Indonesia, Dulu, Kini, dan Esok, (Jakarta : Balai Pustaka, 2000). p.115