

**IMAJINASI MANUSIA SETENGAH BINATANG
TERINSPIRASI DARI
PERILAKU MANUSIA DAN BINATANG**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S – 1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2013**

**IMAJINASI MANUSIA SETENGAH BINATANG
TERINSPIRASI DARI
PERILAKU MANUSIA DAN BINATANG**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV	4.225/H/15/2013
KLAS	
Tgl. TEMA	27-08-2013
TTD	CH



PENCIPTAAN

Eri Sarja Yanto

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S – 1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2013**



**IMAJINASI MANUSIA SETENGAH BINATANG
TERINSPIRASI DARI
PERILAKU MANUSIA DAN BINATANG**



**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Kriya Seni
2013**

Laporan Tugas Akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya Fakultas
Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta Pada Tanggal: 3 - Juli - 2013



Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn.
Pembimbing I/ Anggota



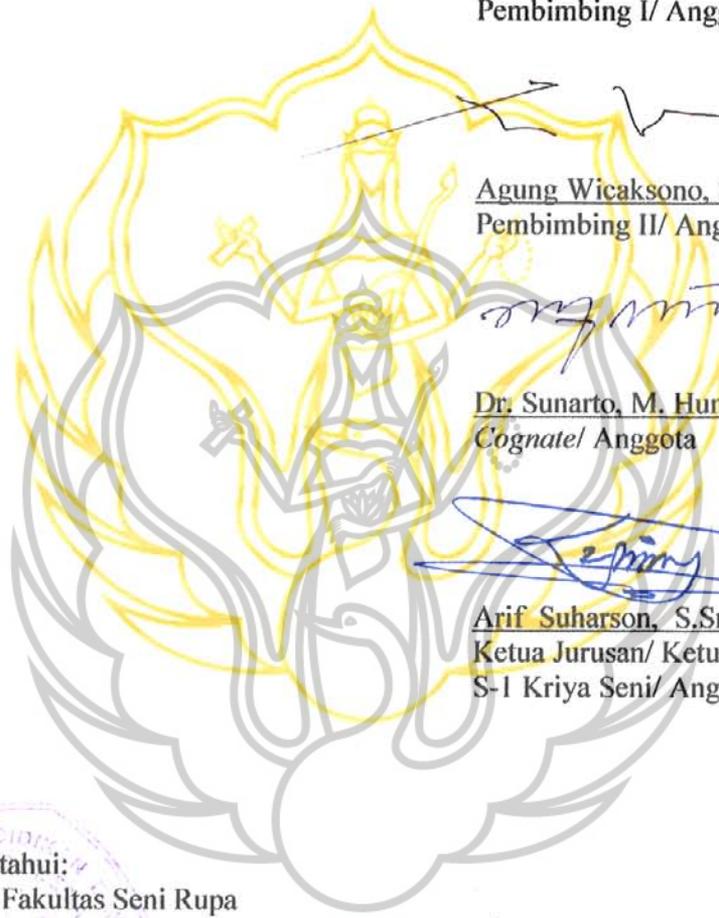
Agung Wicaksono, S.Sn. M.Sn.
Pembimbing II/ Anggota



Dr. Sunarto, M. Hum.
Cognate/ Anggota



Arif Suharson, S.Sn. M.Sn.
Ketua Jurusan/ Ketua Program Studi
S-1 Kriya Seni/ Anggota



Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 001

PERSEMBAHAN

*Tugas Akhir ini Kupersembahkan untuk:
Ibu tercinta dan almarhum Bapak serta Istriku , Anakku
dan Keluarga Besarku*



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 3 – Juli - 2013



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis hantarkan kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat Nya penulis bisa menyelesaikan penyusunan karya tulis dan pemeran Tugas Akhir.

Kelancaran proses penciptaan karya dan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan semua pihak, baik material maupun spritual. Berbagai dukungan dan bantuan yang diberikan menumbuhkan motivasi untuk melakukan yang terbaik, sehingga penciptaan karya dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Oleh karna itu dengan segala rasa hormat dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

- 1) Prof. Dr. A M Hermien Kusmayati, S.ST, SU. M. Hum, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- 2) Dr. Suastiwi, M. Des, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- 3) Arif Suharson. S. Sn, M.Sn, Ketua Jurusan Kriya
- 4) Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn, Dosen Pembimbing I
- 5) Agung Wicaksono S.Sn, M.Sn, Dosen Pembimbing II
- 6) Drs. Sunarto, M.Hum, Dosen ahli
- 7) Drs. H. Andono, M.Sn, Dosen wali
- 8) Bapak/ Ibu dosen dan semua staf jurusan kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

- 9) Seluruh keluargaku terutama Istri dan Anakku, terima kasih atas semua pengorbanan
- 10) Seluruh teman di ISI Yogyakarta dan teman alumni ATK Yogyakarta yang telah memberi semangat serta dukungan

Yogyakarta, 3 – Juli - 2013

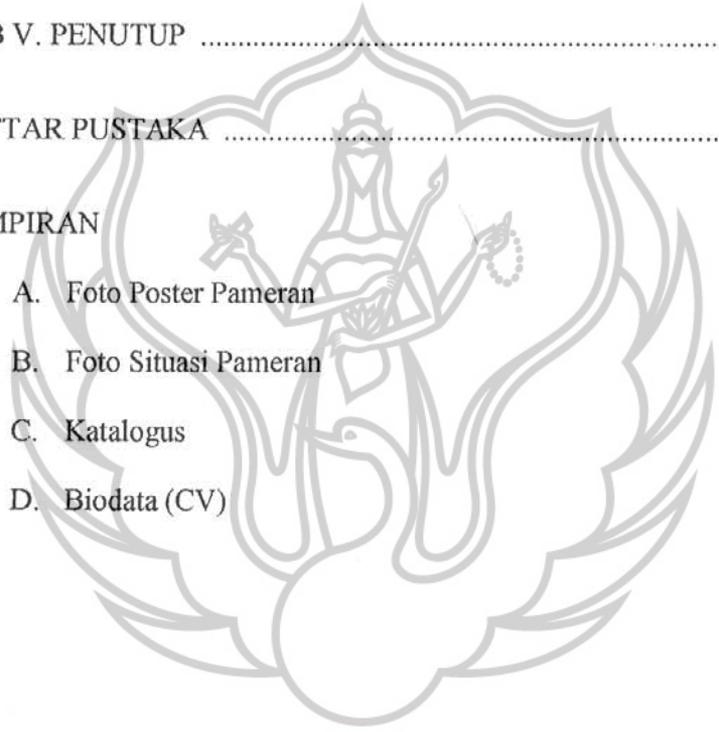
Eri Sarja Yanto



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xii
INTISARI (ABSTRAK)	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Tujuan dan Manfaat	6
C. Metode Pendekatan dan Penciptaan	6
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan	9
B. Landasan Teori	10
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	
A. Data Acuan	14
B. Analisis	27
C. Rancangan Karya	28

D. Proses Perwujudan	47
1. Bahan dan Alat	47
2. Teknik Pengerjaan	50
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	58
BAB IV. TINJAUAN KARYA	
A. Tinjauan Umum	59
B. Tinjauan Khusus	60
BAB V. PENUTUP	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	
A. Foto Poster Pameran	
B. Foto Situasi Pameran	
C. Katalogus	
D. Biodata (CV)	



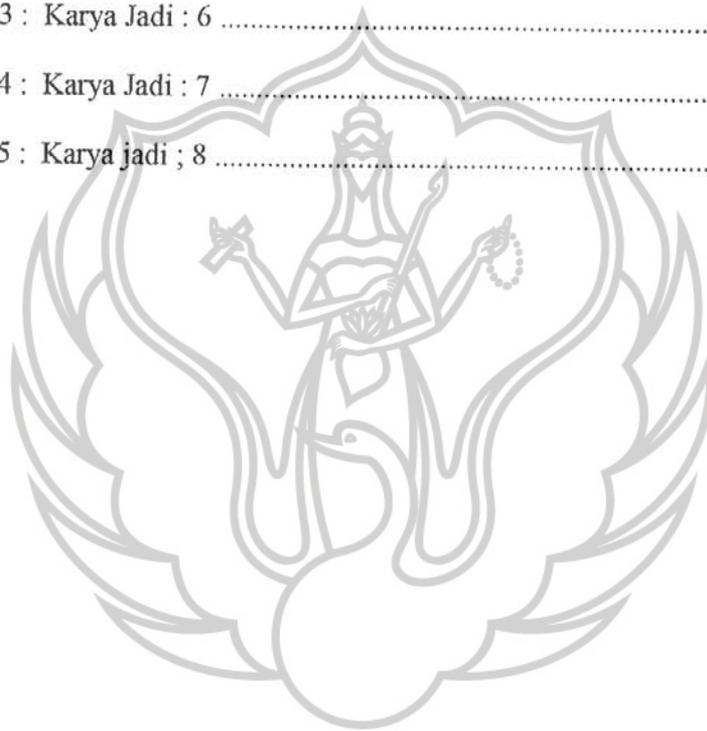
Daftar Gambar

Halaman

Gambar 1 : Lukisan Perilaku Manusia.....	14
Gambar 2 : Tawuran Pelajar	15
Gambar 3 : Perang Antara Dua Suku	15
Gambar 4 : Kera Yang Sedang Melakukan Hubungan Sek	16
Gambar 5 : Singa Yang Sedang Melakukan Hubungan Sek	16
Gambar 6 : Hewan Pemakan Daging/ <i>carnivora</i>	17
Gambar 7 : Hewan Pemakan Daging/ <i>carnivora</i>	18
Gambar 8: Hewan pemakan Tumbuh-tumbuhan/ <i>harbivora</i>	19
Gambar 9 : Domba Yang Sedang Di Adu	20
Gambar 10 : <i>Centaur</i>	21
Gambar 11 : <i>Medusa</i>	22
Gambar 12 : <i>Minotaur</i>	23
Gambar 13: Karya Irwan Guntoro	24
Gambar 14 : Karya Insanul Qisti Barriyah	25
Gambar 15 : Tas Kulit Samak Nabati	26
Gambar 16 : Sketsa Alternatif 1	29
Gambar 17 ; Sketsa Alternatif 2	30
Gambar 18 : Sketsa Alternatif 3	31
Gambar 19 : Sketsa Alternatif 4	32
Gambar 20 : Sketsa Alternatif 5	33
Gambar 23 : Sketsa Alternatif 6	34

Gambar 23 : Sketsa Alternatif 6	34
Gambar 24 : Sketsa Alternatif 7	35
Gambar 25 : Sketsa Alternatif 8	36
Gambar 26 : Sketsa Alternatif 9	37
Gambar 27 : Sketsa Alternatif 10	38
Gambar 28 : Desain Jadi 1	39
Gambar 29 : Desain Jadi 2	40
Gambar 30 : Desain Jadi 3	41
Gambar 31 : Desain Jadi 4	42
Gambar 32 : Desain Jadi 5	43
Gambar 33 : Desain Jadi 6	44
Gambar 34 : Desain Jadi 7	45
Gambar 35 : Desain Jadi 8	46
Gambar 36 : Bahan Utama : Kulit Sapi Samak Nabati	47
Gambar 37 : Bahan Pembantu : Triplek dan Lem	48
Gambar 38 : Alat dan Bahan Finising : Sikat dan Semir	48
Gambar 39 : Alat-alat Yang Digunakan Dalam Pembuatan Karya	49
Gambar 40 : Pemotongan Triplek	50
Gambar 41 : Pemotongan Kulit	51
Gambar 42 : Pengeleman Kulit dan Triplek	52
Gambar 43 : Penempelan Kulit dan Triplek	53
Gambar 44 : Memindahkan Desain Jadi Pada Kertas Kalkir	53
Gambar 45 : Memindahkan Gambar Jadi Pada <i>Nerf</i> Kulit	54

Gambar 46 : Mengukir Gambar Dengan Alat Solder	55
Gambar 47 : Penatatahan Kulit	56
Gambar 48 : Karya jadi : 1	61
Gambar 49 : Karya Jadi : 2	63
Gambar 50 : Karya Jadi : 3	65
Gambar 51 : Karya Jadi : 4	67
Gambar 52 : Karya Jadi : 5	69
Gambar 53 : Karya Jadi : 6	71
Gambar 54 : Karya Jadi : 7	73
Gambar 55 : Karya jadi ; 8	75



DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto Poster Pameran	80
B. Foto Situasi Pameran	81
C. Katalogus	82
D. Biodata (CV)	83



INTISARI

Imajinasi manusia setengah binatang adalah daya imajinasi yang muncul saat melihat perilaku- perilaku manusia yang mirip perilaku binatang. Daya imajinasi tersebut merupakan dunia ide yang hendak diwujudkan sebagai bentuk ekspresi dalam penciptaan karya seni kriya kulit.

Visualisasi manusia setengah binatang diwujudkan dengan menggabungkan anggota tubuh manusia dengan anggota tubuh binatang, sesuai dengan karakter atau sifat masing-masing. Seperti contoh : harimau, singa, srigala, dan buaya berkepala manusia melambangkan karakter manusia yang kejam, buas dan liar. Sedangkan tubuh kambing, sapi, dan kebau berkepala manusia melambangkan karakter manusia yang lemah dan tak berdaya. Visualisasi manusia setengah binatang tidak hanya diwujudkan dengan binatang berkepala manusia tapi ada juga diwujudkan dengan tubuh manusia berkepala binatang bahkan ada juga yang diwujudkan dengan setengah tubuh binatang dengan setengah tubuh manusia (dari kepala sampai pinggang). Penggabungan tubuh manusia dengan tubuh binatang dilakukan secara bebas mewakili gejolak jiwa dan imajinasi penulis.

Manusia dengan binatang secara umum mempunyai sifat dasar yang sama, seperti kekejaman, ketamakan atau rasa ketakutan juga rasa kesetiaan, kebaikan dan sebagainya. Perbedaan antara manusia dengan binatang adalah bahwa manusia diberikan akal, naluri, serta intelijen yang lebih baik dari pada binatang.

Kata kunci :Imajinasi, Visualisasi, perilaku manusia dan binatang

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Manusia membutuhkan media berekspresi untuk mencurahkan semua bentuk kegelisahan yang dirasakannya. Kegelisahan tersebut dapat muncul disebabkan oleh banyak faktor baik itu datang dari dalam maupun dari luar. Berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, berinteraksi dan berkontemplasi dalam diri manusia. Mahluk ini tidak akan pernah dapat lepas dan berdiri sendiri tanpa dukungan dari lingkungan sekitarnya. Lingkungan adalah semua yang mempengaruhi pertumbuhan manusia atau hewan.

Suatu karya seni tercipta tidak lepas dari masalah lingkungan di mana seniman itu berada, tergantung seniman bagaimana menyerap dan menyikapinya sesuai dengan tujuan jiwanya. Obyek-obyek tersebut sungguh banyak terdapat di lingkungan sekitar, salah satu obyek yang menarik adalah perilaku manusia dan binatang.

Ketertarikan pada perilaku manusia dan binatang, dan keinginan untuk mencurahkan semua apa yang dilihat dan dialami ke dalam karya seni merupakan dorongan yang sangat kuat untuk menciptakan karya seni. 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 karna seseorang mengamati sebuah obyek maka akan ada stimulasi (rangsangan) selanjutnya seorang akan menangkap suatu makna obyek secara pribadi sesuai dengan

pengalamannya. Biasanya obyek adalah benda atau hal yang menimbulkan ide dalam kelahiran karya seni.¹

Demikian halnya dengan ketertarikan pada binatang mulai dari bentuk fisik, karakter atau sifat, warna, yang berbeda-beda. Keanekaragaman bentuk binatang itu dapat dikomposisikan menjadi obyek untuk mengekspresikan gejolak jiwa, sikap, dan harapan yang diungkapkan secara bebas secara total pula dalam karya kriya kulit.

Karakteristik 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 kadang tidak kuat.

Perilaku kehidupan binatang tersebut didasari atas naluri atau instingnya yaitu kegiatan atau tingkah laku hewan yang ada dari lahir dan tidak perlu dipelajari² Hal ini sependapat dengan apa yang dikatakan Soekmono:

“Binatang itu bekerja dan berbuat menurut nalurinya saja: Binatang itu tidak berpikir. Tidak demikian pada manusia. Dengan akalny ia dapat memikirkan dan mengupas soal-soal yang dihadapinya dalam mempertahankan hidupnya.”³

Manusia dan binatang diciptakan Tuhan memang berbeda. Adapun perbedaan utama adalah hanya manusia yang dikaruniai Tuhan dengan

¹Sudarmadji, *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa* (Dinas Musium dan Sejarah, Jakarta 1979), p.30

² Terry Jenningi, Steve and Jene Parker, *Tingkah laku Hewan Wilayah Kekuasaan*. (diterbitkan: CV Bina Pratama. Semarang. 1994). P 31.

³ Soekmono, *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia I*, Penerbit Kanisius Yogyakarta, 1973: p. 7

kecerdasan otak atau akal, inilah yang sesungguhnya secara mutlak perbedaan antara manusia dan binatang.

Dalam kehidupan sehari-hari perilaku binatang sangat menarik untuk diamati seperti, cara mereka berburu mangsa, mempertahankan diri dan melakukan hubungan seksual. Perilaku tersebut ada kesamaan dengan perilaku manusia, seperti dalam berburu mangsa, binatang buas terlebih dulu mengintai mangsanya, kemudian dengan sangat cepat menerkam mangsanya. Hal ini ada kesamaan dengan peristiwa yang pernah dialami penulis. Suatu hari penulis duduk di taman kota, di sana terdapat beberapa orang laki-laki. Pada saat itu lewat seorang wanita berpakaian sangat seksi di hadapan mereka, seketika semua pandangan mereka tertuju pada wanita tersebut. Pandangan mereka seperti binatang buas yang hendak menerkam mangsanya.

Binatang memiliki cara mempertahankan diri yaitu dengan membuat kelompok-kelompok, mereka akan merasa aman atau dapat menahan serangan dari kelompok binatang lain. Hal ini juga ada kesamaannya pada manusia (terutama anak-anak muda). Mereka merasa lebih aman dan kuat dengan kelompok tersebut.

Dalam melakukan hubungan seksual, binatang sangat bebas melakukannya di mana saja. Hal ini juga ada kesamaan pada manusia di masa sekarang yang melakukan hubungan seksual di alam terbuka tanpa rasa malu-malu.

Dari peristiwa atau fenomena tentang perilaku manusia yang menyerupai binatang menimbulkan imajinasi tentang manusia setengah

binatang bagi penulis. “Imajinasi adalah daya pikir manusia untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar-gambar kejadian berdasarkan pikiran dan pengalaman seseorang.”⁴ Imajinasi manusia setengah binatang dalam karya ini divisualisasikan dengan cara menggabungkan anggota tubuh manusia dengan anggota tubuh binatang, sesuai dengan karakter masing-masing.

Keseluruhan karya tugas akhir ini berbentuk panel. Panel adalah bagian dari permukaan pintu (dinding, langit-langit, dan sebagainya) berupa papan tipis, dan sebagainya, biasanya berbentuk persegi panjang dipasang dalam bingkai, terletak lebih rendah atau tinggi daripada permukaan sekitarnya⁵. Alasan memilih karya berbentuk panel adalah agar dapat bebas mencurahkan segala gejolak jiwa yaitu kegelisahan terhadap perilaku manusia atau masyarakat yang menyerupai perilaku binatang. Karya ini bukan karya fungsional yang memiliki ruang lebih sempit untuk berekspresi. Karya kriya kulit fungsional yang banyak dijumpai di pasaran berupa: tas, dompet, tali pinggang, dan lain-lain, kebanyakan memakai teknik tatah timbul dan solder sebagai hiasan, motif atau ornamen.

Banyak karya seni lain pernah dibuat hampir sama dengan karya tugas akhir ini, baik dari segi tema, bahan, maupun teknik pembuatannya. Salah satunya adalah karya tugas akhir Irwan Guntoro yang berjudul, “Babi Sebagai Sumber Penciptaan Karya Kulit.” Karya Irwan Guntoro mengambil objek babi yang disimbolkan sebagai manusia rakus, haus kekuasaan, dan tidak peduli

⁴ Mikke Susanto, *Diksi Seni Rupa “Kumpulan Istilah Seni Rupa”*, (Kanisius: Yogyakarta, 2002). P 53.

⁵ www.KamusBahasaIndonesia.org

kepada orang lain. Teknik yang dipakai oleh Irwan adalah tatah timbul dan pres manual dengan bahan kulit samak nabati. Sedangkan dalam karya tugas akhir yang akan dibuat ini lebih menonjolkan kekuatan imajinasi dalam memvisualisasikan wujud manusia setengah binatang sebagai simbolisasi perilaku manusia yang menyerupai perilaku binatang. Teknik pembuatan memakai teknik tatah timbul dan solder. Teknik pewarnaan hanya dengan menyapukan kuas pada gambar atau motif memakai cat kulit dan warna yang dihasilkan oleh goresan alat solder. Latar belakang sengaja tidak diberi warna hal ini dilakukan untuk mempertahankan ciri khas kulit dan untuk menonjolkan bentuk obyek-obyeknya.

Ide untuk menciptakan karya seni dengan tema perilaku manusia yang menyerupai perilaku binatang atau perilaku binatang yang ada kesamaannya dengan perilaku manusia, muncul pada saat adanya rasa keperihatinan terhadap perilaku manusia. Pada masa kini manusia berbuat dan bertindak tanpa berfikir hanya menuruti hawa nafsu atau naluri saja. Perilaku- perilaku manusia hampir sama dengan perilaku binatang seperti: melakukan kekerasan, pencurian, pemerkosaan, bahkan pembunuhan. Perilaku-perilaku manusia yang menyerupai perilaku binatang inilah yang akan diangkat dalam bentuk karya seni kriya kulit, dengan harapan dapat menarik perhatian dan dapat mengugah hati nurani manusia untuk berbuat dan bertindak ke arah yang lebih baik.

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Ingin mengungkapkan ide dalam suatu bentuk karya seni berupa karya seni panel, dengan media kulit yang bersumber dari pengalaman dan apa yang di lihat sehari-hari.
- b. Untuk mengungkap dalam hal penuangan gagasan, kemampuan teknis, dan mengolah kesadaran estetis dan hasil studi, lebih dalam lagi adalah untuk menciptakan karya kriya kulit yang mampu mengedepankan ekspresi pribadi yang spesifik sebagai suatu identitas diri dalam berkarya dan dapat diterima orang lain sebagai karya seni.
- c. Menyajikan bentuk karya seni panel yang mengedepankan ide gagasan dengan suatu maksud akan timbulnya suatu desain-desain inovatif.

2. Manfaat.

- a. Meningkatkan pengalaman pribadi dalam berkarya seni
- b. Sebagai bahan kajian untuk kalangan akademi
- c. Memberi pesan moral lewat eksplorasi karya seni

C. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

- a. Pendekatatan Empiris

Berdasarkan pengalaman dan pendekatan peristiwa atau yang berhubungan dengan obyek yang dilihat secara obyektif.

b. Pendekatan Kontemplatif

Melalui perenungan diri dalam mengungkap peristiwa yang terjadi di dalam diri maupun di lingkungan sekitar.

c. Pendekatan Estetika

Melalui pengalaman akan unsur – unsur seni rupa dan mempunyai ciri khas sendiri dalam segi estetis

d. Pendekatan Sosiologi.

Pendekatan ini berkaitan dengan masalah- masalah tentang tindakan kekerasan, kesewenang- wenangan, kesenjangan sosial yang dialami masyarakat akibat kekuasaan.

2. Metode Perwujudan

a. Pengumpulan Data

Mencari berbagai bentuk gambar untuk dijadikan acuan dalam proses awal karya

b. Analisa

Data yang didapat kemudian dianalisa sesuai dengan pendekatan estetis

c. Sketsa

Pemindahan hasil analisa ke dalam bentuk penjelajahan kreatifitas dengan cara menggambar cepat.

d. Desain

Penyempurnaan bentuk sketsa yang telah dipilih melalui proses desain

e. Persiapan Alat dan Bahan

Mempersiapkan alat-alat dan bahan yang dibutuhkan sebelum melangkah ke dalam tahap proses pengerjaan.

f. Proses Pengerjaan

- 1) Pemotongan triplek dan kulit nabati sesuai ukuran
- 2) Pengeleman tripek dan kulit nabati menggunakan lem kulit
- 3) Memindahkan desain jadi pada kertas kalkir
- 4) Desain jadi yang telah dipindah pada kertas kalkir kemudian dipindah keatas *nerf* kulit dengan cara menggambar ulang sesuai desain menggunakan pensil atau alat tulis yang ujungnya tumpul (*ngeblat*)
- 5) Gambar yang telah dipindah keatas *nerf* kulit kemudian ditatah timbul dengan cara menurunkan sebagian permukaan kulit yang akan dijadikan latar belakang
- 6) Pengukiran gambar dengan menggunakan alat solder
- 7) Pewarnaan gambar dengan sapuan kuas menggunakan cat kulit dan warna yang dihasilkan oleh goresan alat solder

g. Finishing.

Proses akhir dari proses pengerjaan adalah merapihkan pekerjaan yang belum rapih, menyemir permukaan kulit secara merata dengan menggunakan sikat semir dan semir netral, kemudian memasang pigura pada seluruh karya.