

**FANTASI BENTUK GAJAH  
DALAM PENCIPTAAN SENI PATUNG**

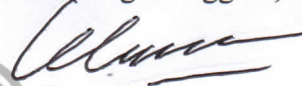


**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2021**

## PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya seni berjudul: "**FANTASI BENTUK GAJAH DALAM PENCIPTAAN SENI PATUNG**" diajukan oleh Mohammad Affan Raka Daeng, NIM 1412466021, Program studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Pada 27 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota,

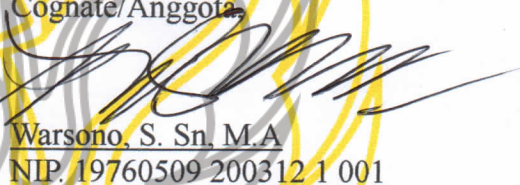


Ichwan Noor, M. Sn  
NIP.19630605 199802 1 001  
Pembimbing II/Anggota,



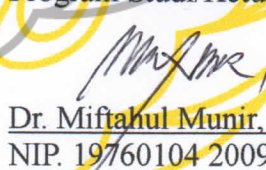
Lutse Lambert Daniel Morin, M. Sn  
NIP. 19761007 200604 1 001

Cognate/Anggota,





Warsono, S. Sn, M.A  
NIP. 19760509 200312 1 001

Ketua Jurusan/  
Program Studi/Ketua/Anggota,



Dr. Miftahul Munir, M. Hum  
NIP. 19760104 200912 1 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
ISI Yogyakarta



Dr. Tumbuh Raharjo, M.Hum.  
NIP. 19691108 199303 1001

## **A. FANTASI BENTUK GAJAH DALAM PENCIPTAAN SENI PATUNG**

## **B. ABSTRAK**

Oleh:

**Mohammad Affan Raka Daeng**  
**1412466021**

### **ABSTRAK**

*Gajah merupakan salah satu hewan mamalia ciptaan tuhan yang dapat ditemui di berbagai habitat, seperti padang sabana, hutan, dan rawa-rawa yang cenderung berada di dekat air. Penciptaan karya Tugas Akhir ini dilatar belakangi dari masalah perburuan liar satwa yang dilindungi, juga ketertarikan mengimajinasikan bentuk satwa gajah menjadi bentuk baru. Inspirasi berawal dari pesan moral perburuan liar. Metode pengerjaan Tugas Akhir ini dimulai dari mengamati problem satwa gajah, ketika melihat ada yang salah pada suatu ekosistem, kemudian pribadi terpanggil untuk mengkritisnya. Kritik-kritik tersebut diwujudkan melalui fantasi pribadi dalam penciptaan karya seni patung, dengan menggunakan teknik modeling dan cor sehingga pesan dalam karya dapat tersampaikan kepada penonton. Tujuan dalam penciptaan karya-karya ini atas dasar dorongan dari pemikiran dan hati nurani pribadi tentang semakin merosotnya populasi satwa khususnya gajah. Perwujudan karya-karya ini ditampilkan secara imajinatif dan transformatif dengan cara menggabungkan beberapa obyek atau benda yang sering kita jumpai, sebagai media ekspresi seniman untuk mengajak orang lain lebih menghargai kelestarian alam. Karya patung yang ditampilkan masing-masing memiliki pesan tersendiri kepada apresiator tentang pentingnya menjaga alam di sekitar kita, demi kelangsungan hidup manusia dimasa yang akan datang.*

**Kata kunci :** *Gajah, Fantasi, Seniman, Patung*

### **ABSTRACT**

*Elephants are one of the mammals created by God that can be found in various*

*habitats, such as savannahs, forests and swamps which tend to be near water. The creation of this final project was motivated by the problem of poaching protected animals, as well as an interest in imagining elephant animal forms into a new form. The inspiration came from the moral message of poaching. The method of working on this Final Project starts from observing the problem of elephant animals, when they see something wrong in an ecosystem, then they are personally called to criticize it. These criticisms are manifested through personal fantasies in the creation of sculpture, using modeling and casting techniques so that the message in the work can be conveyed to the audience. The purpose of the creation of these works is based on encouragement from personal thoughts and conscience regarding the decreasing population of animals, especially elephants. The manifestations of these works are presented in an imaginative and transformative manner by combining several objects or objects that we often encounter, as a medium for artist expression to invite others to appreciate the preservation of nature. Each of the sculptures displayed has its own message to the appreciators about the importance of protecting the nature around us, for human survival in the future.*

**Keywords:** *Elephants, Fantasy, Artists, Sculpture*

### **C. PENDAHULUAN**

Karya seni merupakan curahan ekspresi seniman yang berfungsi menyampaikan perasaan maupun suatu gagasan, tidak semata-mata hanya berhubungan dengan pandangan emosi pribadi tentang isu lingkungan, sebuah peristiwa maupun isi hati juga bisa menjadi ide yang akrab dengan rutinitas seorang manusia. Situasi kemanusiaan mendasar, seperti cinta, kematian, perayaan, dan sakit, terulang dengan konstan sebagai tema-tema seni, namun mereka dapat diambil dari kebiasaan oleh komentar-komentar pribadi secara unik yang tampaknya dibuat oleh seniman.

Fungsi dari bentuk-bentuk karya seni itu adalah sebagai media ekspresi pribadi. Walaupun tidak menutup kemungkinan fungsi karya-karya seni termaksud

untuk melayani tujuan-tujuan formal, adapun karya-karya lainnya menjadi alat komunikasi, khususnya mengenai visi personal seorang seniman.

Seorang seniman adalah orang yang mencurahkan gagasan atau kreasi dalam bentuk karya seni. Seniman seakan bebas menuangkan ide gagasan serta emosinya dalam mencipta karya seni, berbagai karya seni dengan gaya (*style*) yang beragam. Vincent Van Gogh semasa hidupnya pernah menyatakan bahwa; “Dunia ini merupakan hasil karya lukisan Tuhan yang gagal”<sup>1</sup>

Dari pernyataan tersebut Van Gogh berpendapat bahwa seniman mempunyai pola pikir berbeda tentang segala sesuatu yang dilihat di dunia, tidak sesuai dengan wujud nyata yang ada. Maka setiap seniman mencoba mengolah kembali lukisan atau ciptaan Tuhan YME dan tentu saja melalui karya seni.

Sesuai dengan pernyataan Albert Camus yang menjelaskan bahwa; ”Kreasi seni adalah kehendak kesatuan dengan dunia dan suatu penolakan terhadap dunia, Ia menolak dunia karena hal-hal yang tidak ada padanya...”

### **C.1. Latar Belakang**

Kemampuan atau daya untuk membayangkan sesuatu yang telah ada ataupun tidak hanyalah dimiliki oleh manusia. Kemampuan ini tidak didapat pada makhluk hidup yang lain, seperti hewan maupun tumbuhan. Dalam dunia seni rupa, imajinasi akan gambaran sesuatu telah banyak ditemui, semisal pada karya ekspresif Van Gogh yang melukis cahaya langit, atau bahkan melukis angin, sedangkan Salvador Dali beraliran surealis memvisualisasikan obyek-obyek yang tidak akan ditemui di dunia nyata dikarenakan berasal dari teori mimpi.

Tidak hanya dalam karya seni rupa, perkembangan dan kemajuan dunia teknologi yang canggih mampu menyajikan dunia khayalan melalui sebuah seni film, berbagai monster, robot, negeri dongeng adalah hal yang sering dijumpai melalui sebuah layar kaca. Dari tayangan tersebut, dapat menjadikan pemacu untuk menumbuhkan fantasi.

---

<sup>1</sup> Albert Camus, *Seni, Politik dan Pemberontakan* (Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya, 1998), hal. 6

Satwa lebih dikenal dengan sebutan binatang atau hewan, contoh satwa antara lain kucing, anjing, ayam dan sebagainya.

Pada pasal 21 ayat (2) huruf d UU No.5 Tahun 1990 tentang Konservasi pengertian satwa liar lainnya antara lain dirangkum dalam pasal 1 butir 7 undang-undang tersebut yaitu “satwa liar adalah semua binatang yang hidup didarat, dan/atau di air dan/atau di udara yang masih mempunyai sifat-sifat liar, baik yang hidup bebas maupun yang dipelihara oleh manusia.

“Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan sumber daya alam yang luar biasa. Salah satunya adalah sumber daya alam hewani baik yang hidup di darat, di air, ataupun di udara yang disebut juga dengan satwa.”<sup>2</sup>

Gajah merupakan salah satu keragaman hayati yang selalu ada di sekitar kita, baik itu yang tumbuh secara liar maupun yang sengaja dipelihara untuk menjaga populasinya. Gajah memegang peranan penting bagi kelangsungan hidup dan juga alam ini, gajah bertubuh besar dan makan dalam jumlah yang banyak. Namun di balik dua hal itu, gajah ternyata memiliki peranan penting bagi alam habitatnya, flora, dan fauna lain.

"Seperti yang kita ketahui, gajah makan sangat banyak. Namun disitulah sebenarnya peran gajah bagi alam," kata Sunarto, Ekolog Satwa Liar WWF-Indonesia.<sup>3</sup>

Hidup manusia sendiri akan selalu bergantung kepada alam yang menjadi produsen pertama dalam ekosistem baik dari segi rantai makanan hingga mengendalikan siklus udara, akan tetapi karena ulah manusia sering sekali alam terkena imbasnya.

Terkadang manusia dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah dicapainya, sering mengurangi jumlah suatu populasi satwa yang

---

<sup>2</sup> <https://www.pengertianmenurutparaahli.net/pengertian-satwa/>, diakses pada 2 mei 2021 pukul 16:43 WIB

<sup>3</sup> <https://nationalgeographic.grid.id/read/13306272/peran-penting-tubuh-gajah-yang-besar-bagi-alam?page=all>, diakses pada 2 mei 2021 pukul 18:39 WIB

menyebabkan ketidak seimbangan ekosistem dan juga terjadinya kerusakan lingkungan. Namun hewan-hewan bereaksi begitu cepat terhadap dunia luar, ketika merasa ada ancaman disekitar terutama dari perbuatan manusia. Fauna pun mempunyai hubungan timbal balik antar sesama makhluk hidup, baik yang berada di alam seperti tumbuhan dan manusia maupun sang pencipta. Hubungan timbal balik tadi, secara alamiah selalu dalam keadaan yang harmonis, dan akan selalu menuju keseimbangan pula.

Peristiwa tersebut dikembangkan melalui penciptaan karya seni patung dengan menggunakan ide perburuan liar satwa. Hal inilah yang melatar belakangi penulis mengangkat tema gajah sebagai penciptaan karya seni patung.

Obyek-obyek satwa merupakan hal yang menarik untuk diangkat khususnya satwa gajah karena keberadaannya yang semakin lama punah dan mempengaruhi kehidupan ekosistem sebagai salah satu penghuninya. Setiap individu pun memiliki pandangan masing-masing. Berkaitan tentang satwa gajah tidak terkecuali seorang seniman yang menuangkan keluh kesah pada karya seninya, biasanya ide kreatif yang lahir berhubungan dengan pengalaman dan pengamatan, seperti obyek-obyek yang ada di alam dapat divisualisasikan dengan bentuk yang bermacam-macam, seperti penggunaan distorsi, deformasi, hiperbola, maupun memberikan narasi tertentu sehingga efektif untuk menyampaikan pesan.

## **C.2. Rumusan Penciptaan**

Dari penjelasan diatas, fantasi bentuk gajah dijadikan sebagai sumber inspirasi pembuatan karya tiga dimensional dalam Tugas Akhir Penciptaan seni patung. Seni patung menuntut pematung bekerja dengan mempertimbangkan keindahan dari setiap unsur patung yang meliputi kesatuan antar media, proporsi, gerak dan strukturnya. Kemudian penulis mendapat ide mengekspresikan karya seni patung dengan visualisasi bentuk fantasi. Dari pengerjaan tersebut, timbul pengartian yang berdasarkan bentuk sehingga menciptakan makna hingga pesan-pesan pada kehidupan manusia.

Hal ini juga menjadi faktor-faktor pertimbangan dalam menuangkan tema ke dalam karya seni patung. Dasar-dasar ini merupakan uraian dan analisa dalam

bentuk tulisan sebagai pertimbangan dalam proses penciptaan tugas akhir seni patung. Rumusan permasalahan tersebut adalah :

- a. Bagaimana mewujudkan tema tentang perburuan liar ke dalam seni patung?
- b. Bagaimana fantasi bentuk gajah dapat digunakan untuk membangkitkan kesadaran kelestarian fauna melalui karya-karya patung?

### **C.3. Tujuan dan Manfaat**

#### **1. Tujuan**

- a. Sebagai media aspirasi akan pentingnya kepedulian terhadap satwa yang terancam kepunahan, akibat dari perburuan liar melalui karya seni patung.
- b. Menimbulkan kesadaran pada manusia akan pentingnya kelestarian alam termasuk flora dan fauna, karena gajah juga salah satu makhluk ciptaan Tuhan yang memiliki peran penyeimbang alam seperti hutan.
- c. Menciptakan karya seni sebagai hasil tugas akhir untuk mengakhiri studi jenjang S-1.

#### **2. Manfaat**

- a. Memberikan terobosan yang berbeda dalam setiap perwujudan yang mengetengahkan keindahan bentuk dengan makna baru, sehingga penulis menggambarkan narasi serta pesan kritikan yang memiliki nilai serta norma berupa patung dan relief.
- b. Terciptanya hubungan simbiosis mutualisme antara manusia dan satwa.
- c. Sebagai sarana ekspresi diri dan juga studi pembelajaran dalam proses akademik dan berkesenian
- d. Sebagai tambahan kontribusi dalam dunia akademik berupa pengetahuan baik tulisan maupun karya seni patung mengenai tema perburuan liar khususnya gajah.

### **C.4. Teori dan Metode**

#### **a. Teori**



Daya khayal atau fantasi dimiliki oleh setiap manusia. Lingkungan berpengaruh besar dalam menumbuhkan sebuah fantasi. Kondisi lingkungan juga menyebabkan daya khayal dari masing-masing orang berbeda-beda. Dongeng, Mimpi, halusinasi ada yang dapat tergolong sebagai fantasi atau daya khayal. Dalam buku *Imaji dan Imajinasi*, Tedjoworo mengartikan bahwa:

Fantasi merupakan gambaran akan sesuatu yang hanya ada dalam angan-angan dan tidak ada dalam realitas. Fantasi juga mempunyai bentuk-bentuk pembangun atau bisa disebut imaji. Bentuk ini bisa saja ada dalam realitas dan bisa juga tidak.<sup>4</sup>

Berdasarkan kutipan tersebut bentuk-bentuk pembangun dalam fantasi bisa berasal dari bentuk realitas dan bisa juga tidak. Bisa diambil contoh adalah objek gajah bertubuh manusia, gajah bertubuh manusia hanya akan ditemui dalam cerita pewayangan tokoh Ganesha, namun wujud dari gajah bertubuh manusia adalah wujud asli gajah seperti yang kita lihat dalam dunia nyata dengan ditambah anatomi tubuh layaknya manusia.

---

<sup>4</sup> H.Tedjoworo, *Imaji dan Imajinasi*. (Yogyakarta; Kanisius, 2001)

Dalam pembuatan karya dalam Tugas Akhir ini digunakan bentuk-bentuk yang bersumber pada realitas, bentuk yang berasal dari lingkungan hidup yang nyata, baik dari makhluk hidup maupun benda buatan. Pendapat lain tentang fantasi diungkapkan Edmund Burke Feldman dalam buku *Art as Image and Idea*. Ia mengatakan bahwa, “*All man-made realities were once fantasies, but all fantasies do not necessarily become realities. Nor are they intended to*”.<sup>5</sup>

Semua benda buatan manusia pada kenyataannya adalah fantasi, tetapi semua fantasi tidak selalu menjadi kenyataan. Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa semua benda-benda buatan manusia yang ada hingga sekarang merupakan hasil dari fantasi seseorang. Dari yang belum ada menjadi ada. Seperti halnya pesawat terbang, yang pada awalnya ide pembuatannya dianggap konyol dan tidak masuk akal. Hal ini juga diperkuat dengan pendapat Edmund yang lainnya bahwa;

*“In that case society is mistaken, because every familiar reality in the man-made world almost surely had its origin in someone’s fantastic imagination”*.<sup>6</sup>

Terjemahan dari pendapat tersebut adalah "dalam kondisi yang sebenarnya di masyarakat merupakan sebuah kesalahan, karena setiap realitas yang akrab dalam dunia buatan manusia hampir pasti asli dalam khayalan fantasi seseorang".

Bentuk-bentuk di alam adalah sumber referensi bagi kemajuan manusia yang tiada batas. Banyak sekali benda ciptaan manusia yang meniru atau terinspirasi dari bentuk benda di alam dan juga sistem kerjanya, seperti bentuk cakar ayam yang dijadikan prinsip pondasi gedung-gedung pencakar langit, prinsip kapal selam yang meniru sistem pernapasan burung laut yang menyelam.

---

<sup>5</sup> Edmund Burke Feldman *Art As Image and Idea*, terj. Sp Gustami. (New Jersey; Prentice-hall, 1967) hal. 206

<sup>6</sup> Edmund Burke Feldman, *Art As Image and Idea*, terj. Sp Gustami. (New Jersey; Prentice-hall, 1967) hal. 205

Berangkat dari hal itu jadi sangatlah bebas pemaknaan akan arti sebuah benda. Benda di alam maupun benda buatan manusia saling mengisi kekosongan yang ada di bumi. Manusia hidup berada dan bersinggungan diantara benda-benda tersebut dan tidak ada yang unggul dari salah satunya. Sebagai seorang seniman, kepekaan dalam menanggapi hal tersebut sangatlah diperlukan dalam menghasilkan sebuah karya seni, Soedarso sp menjelaskan bahwa;

Suatu hasil seni selain merefleksikan diri seniman penciptanya juga merefleksikan lingkungannya (bahkan diri seniman bahkan terkena pengaruh lingkungan pula) lingkungan itu bisa berwujud alam sekitar maupun masyarakat.<sup>7</sup>

Bentuk Fantasi yang dalam pembuatan Tugas Akhir ini mengambil benda yang ada di alam sekitar, mengacu pada penjabaran dalam paragraf sebelumnya, bahwa benda buatan manusia banyak yang terinspirasi dari benda-benda yang ada di alam. Dalam kondisi ini penulis juga terinspirasi pada bentuk benda di alam yang selanjutnya dikombinasi dengan benda buatan manusia sehingga tercipta wujud baru yang terbentuk dari daya khayal atau fantasi.

Wujud patung maupun relief tercipta dari memilih makhluk hidup yang cocok dengan tema, merupakan tahap awal dalam proses penciptaan karya. Seperti halnya juga pada beberapa penciptaan benda-benda atau bangunan yang terinspirasi dari wujud benda di alam, dan sebagai seniman pemaknaan akan pentingnya alam sangatlah penting sebagai objek studi atau menjadi sumber inspirasi, sebuah kalimat yang sangat terkenal adalah : *Natura Artis Magistra*, Alam adalah guru seniman.

Terciptanya sebuah karya seni selalu dimulai dengan pemikiran-pemikiran tertentu yang didasari oleh kegelisahan pada kehidupan seniman. Di dalam suatu kegelisahan yang menimbulkan permasalahan dalam benak seniman, kemudian memunculkan berbagai macam pikiran yang bisa berupa emosi, fantasi, dan ekspresi. Segala

---

<sup>7</sup> Soedarso SP, *Tinjauan Seni ; Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni* (Yogyakarta; Saku dayar Sana, 1987)

macam kegelisahan yang memunculkan suatu gagasan merupakan suatu pengaruh dari segala fenomena kehidupan yang dialami manusia. Seperti dijelaskan Martin Sutajaya dalam bukunya yang berjudul sejarah estetika:

Bagi Heidegger seni adalah persis lawan dari sains yang mengejawantah dalam pola pikir teknologis. Apabila sains berujung pada paradigma yang menjadikan kenyataan sebagai objek yang siap ditangani dan dikalkulasi secara rasional, seni membukakan dimensi kenyataan yang belum tertematisasi-suatu kenyataan yang dialami dan dihidupi ketimbang dipikirkan.<sup>8</sup>

Pada awalnya penulis memilih satwa gajah sebagai konsep penciptaan dikarenakan gajah memiliki kelebihan dari segi struktur bentuk anatomi hewan yang unik dibanding dengan satwa lain, seperti belalai, gading, kuku kaki, serta telinga, kepala, dan tubuh yang berukuran besar dibandingkn dengan satwa lain. Berangkat dari permasalahan perburuan liar yang telah terjadi di dalam negeri maupun luar negeri, menjadikan dorongan penulis untuk menciptakan karya seni patung. Beberapa penjelasan tentang filosofi gajah :

"Gajah dalam penggambaran kultural telah lama digunakan sebagai inspirasi dalam konsep mitologi, simbolisme, dan agama. Dalam mitologi dan tradisi agama, baik di Asia dan Afrika, gajah digambarkan sebagai simbol kekuatan dan kebijaksanaan. Sebut saja Dewa Ganesha, sosok dewa berbadan manusia dan berkepala gajah yang merupakan sosok penting dalam mitologi Hindu. Ganesha sangat masyhur dan mempunyai banyak sekali julukan, mulai dari 'Pengusir segala rintangan', Dewa Pelindung, Kebijaksanaan, hingga Dewa Pengetahuan dan Kecerdasan. Dikutip dari WWF, gajah memiliki naluri yang sangat

---

<sup>8</sup> Martin Sutajaya, *Sejarah Estetika*. (Jakarta Barat; Gang Kabel, 2016) hal. 839

baik dengan kepekaan sensorik bau paling baik, bahkan bisa mendeteksi sumber air hingga 12 mil. Pepatah terkenal ‘Elephants never Forget’ nyatanya terbukti karena mereka memiliki lobus temporal (memori) yang lebih besar. Walaupun mereka memiliki gading dan belalai menyeramkan, nyatanya mereka adalah hewan sosial paling peaceful karena secara umum mereka menggunakan keduanya untuk menggali, mengangkat, mencabut, dsb., mirip seperti tangan manusia. Mereka juga saling menyapa dengan membelai belalai mereka. Gajah dianggap hewan bijaksana karena ketika mereka berpergian, selalu memberikan manfaat dan kedamaian bagi sekitarnya. Mereka merobohkan pohon untuk menyediakan pakan bagi antelop dan hewan kecil lainnya. Mereka membuang biji dan mikroba saat berjalan untuk menyebarkan dan menyuburkan tanaman di padang sabana. Oleh sebab itulah, sejak dulu manusia dan gajah saling bersahabat. Hari ini kita khawatir karena habitat dan populasi gajah kian berkurang. Mereka merupakan hewan yang terancam punah karena keserakahan, perburuan liar dan eksploitasi oleh manusia. Jangkauan erat antara manusia dan gajah pun sudah tidak lagi terbina karena kita telah disibukan dengan mesin. Rasa empati, kepekaan, sensorik dan intuitif manusia yang diajarkan oleh gajah kini makin tumpul bersamaan dengan keterpisahan kita dengan para gajah dan alam. Dunia tidak lagi terasa damai dan kini berganti dengan ketakutan.”<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> <https://peacenews.yipci.org/filosofi-gajah-belajar-perdamaian-dari-sang-peacemaker-sejati/>, diakses pada 2 juni 2021 pukul 14:21 WIB

Alasan memvisualisasikan imajinasi antara karya seni dengan obyek gajah ini tidak terlepas dari tujuannya sendiri yaitu menggambarkan deskripsi visual hingga sindiran terhadap suatu sistem lingkungan hidup. Seperti yang diungkapkan dalam buku *Seni Sebagai Ujud dan Gagasan* oleh Drs. Sp. Gustami, SU:

Salah satu fungsi sosial dari seni ditunjukkan oleh karya-karya yang sederhana menguraikan sendi-sendi kehidupan tanpa perlu membayangkan bahwa ada sebuah problem penting yang harus dipertimbangkan. Langkah penyelesaian dari kelumrahan eksistensi pada penggarapan artistik membantu memfokuskan perhatian kita pada kualitas kehidupan sehari-hari. Apabila tidak terjadi sebuah peristiwa –peristiwa dramatis, biasanya kita tidak banyak memperhatikan tempat-tempat dan peristiwa-peristiwa konvensional. Hanya ketika sebuah bingkai dipasang disekitar mereka, kita mulai menemukan perbedaan kualitas, keharusan dan makna mereka. Penemuan nilai dalam pengalaman umum akhir-akhir ini dapat mengarah ke beberapa akibat. Temuan nilai itu dapat mempertinggi kesadaran kita terhadap nilai sehari-hari: temuan nilai itu dapat membantu kita membandingkan kehidupan sosial kontemporer dengan kehidupan di tempat-tempat dan periode-periode yang lain: ia dapat menyebabkan timbulnya keputusan-keputusan untuk mengubah, mengoreksi atau meningkatkan suatu lingkungan visual: ia dapat mengarah ke suatu persepsi baru tentang diri kita sendiri sebagai bagian dan yang sekaligus juga terasing dari kenyataan sosial kontemporer.<sup>10</sup>

Fungsi dari karya seni yang penulis ciptakan, hendaklah berperan positif pada aspek lingkungan dari subjek yang diangkat yaitu perburuan liar. Dengan penggarapan artistik dari seni patung ini diharapkan bisa memfokuskan pandangan penonton untuk lebih menjaga ekosistem lingkungan, apabila dibandingkan dengan yang banyak terjadi saat ini terutama kepada satwa.

Visual pada Tugas Akhir ini menggunakan fantasi penulis terhadap objek satwa yakni gajah, mengenai pengamatan atau observasi pada suatu obyek, Dwi Marianto menjelaskan dalam bukunya *Art & Life Force* :

Pengamatan atau observasi adalah satu tindakan yang esensial dan penting. Realitas baru terjadi setelah ia diamati, dan bagaimana realitas itu akan terasa nampak dan bergantung pada bagaimana kita memandangnya. Seorang observer/pengamat memainkan peran

---

<sup>10</sup> Gustami, *Seni Sebagai Ujud dan Gagasan*. (Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Yogyakarta, 1990) hal. 84

penting dalam menghadirkan potensi virtual dari apa yang diobservasinya. Seakan ia berperan seperti 'seorang bidan' yang menolong kelahiran 'bayi' yang disebut realitas. Melalui intervensi dan partisipasinya lah ia membantu mengedepankan salah satu wadah dari berbagai potensi yang mungkin dapat dihadirkan dari suatu realitas. Melalui pengalaman mendalam, suatu obyek yang tadinya bukan apa-apa dan sebagai sesuatu yang eksternal dari seorang pengamat, akan menjadi bagian internal yang sekaligus sebagai pengalaman dari pengamat bersangkutan. Sehingga isi pengamat itu akan dimudahkan ketika ia mengatakan atau menuliskan tentang obyek bersangkutan melalui bahasa lisan atau dalam bentuk tulisan, sebab obyek itu telah menjadi pengalaman empiriknya.<sup>11</sup>

Kebenaran yang kini semakin diakui adalah kenyataan; termasuk seni bahwa segala sesuatu itu berhubungan, kait-mengkait dan saling mempengaruhi. Seni tak pernah sama sekali murni dan berdiri sendiri atau terpisah dari lingkungannya, oleh karena itu kita tak dapat memandang seni semata dalam permasalahan estetika saja, melainkan harus mengaitkannya dengan dunia sekitar dimana ia berada, dalam hal ini adalah dengan dunia satwa. Beberapa manusia adalah musuh terbesar bagi pohon. Dengan kapaknya yang tajam dan mata komersialnya yang buta, dia benar-benar telah menyapu bersih jutaan tempat tinggal yang rindang, tidak dengan hati-hati dan penuh pertimbangan sebagai orang yang melakukan apa yang dipaksakan kebutuhannya atau orang yang bahkan memerhatikan kepentingannya sendiri.

Penonton diajak untuk merasakan dimana karakter bentuk gajah tidak sesuai dengan aslinya, dikarenakan dalam karya tugas akhir ini bertemakan fantasi bentuk. Juga memperhatikan apa yang terkandung pada karya Tugas akhir ini, menyaksikan perburuan yang sudah telanjur terjadi, kita sungguh-sungguh memerlukan stimulus yang bisa memunculkan kesadaran bersama yang kuat untuk melestarikan alam beserta isinya, termasuk satwa gajah sebagai penghuninya. Paling tidak menjaga dan melestarikan dengan sebaik-baiknya antar sesama makhluk ciptaan Tuhan YME, seperti yang sudah seharusnya terjadi di antara sesama makhluk hidup.

## **b. Metode**

---

<sup>11</sup> M Dwi Marianto, *Art & Life Force*. (Yogyakarta; Scritto Book Publisher, 2017) hal.121.

Visualisasi bentuk dalam Tugas Akhir ini merupakan bentuk-bentuk yang imajinatif atau menggambarkan sesuatu perkara meskipun tidak realistis. Pengekspresian dalam fantasi bentuk gajah menggunakan transformasi bentuk yang sesuai dengan ide dan gagasan dari sudut pandang gajah, sudut pandang pemburu serta pesan pesan moral. Melalui bentuk ini diharapkan akan menghasilkan interpretasi yang komunikatif dan tegas tentang suatu perkara yang mudah dimengerti karena merupakan bentuk-bentuk yang memiliki bahasa universal.

Persoalan bentuk dalam seni patung tentunya mutlak diperlukan mengingat kerja dalam seni patung adalah mengolah dimensi ketiga atau biasa disebut *depth* atau kedalaman menyangkut ukuran panjang, lebar dan tinggi. Ini berbeda dengan seni lukis ataupun seni grafis yang menciptakan sebuah ilusi melalui perspektif, permainan warna sehingga tercipta kesan bentuk di dalam sebuah bidang datar. But Muchtar dalam buku Seni Patung Indonesia menjelaskan :

Seni patung terwujud dalam bentuk tiga dimensi. Dimensi ketiga itulah yang senantiasa menjadi garapan pematung, yaitu “kedalaman” bentuk. Pada seni patung, bentuk disebabkan karena adanya volume, padat atau hampa. Ia dapat dilihat dari segala sudut, keadaan ini membuat seni patung serba muka (multi surface) : muka belakang - samping - atas – bawah. Atau dapat dikatakan semua adalah muka, semua adalah belakang, semua adalah samping, semua adalah atas dan semua adalah bawah. Dengan demikian maka bentuk patung merupakan unsur estetis paling utama, paling kompleks.<sup>12</sup>

Karya yang ditampilkan tidak hanya berupa patung 3 dimensi yang memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi serta kedalaman. Akan tetapi karya yang ditampilkan penulis juga berupa relief, karena karya relief lebih mengutamakan narasi ketimbang struktur bentuk tiga dimensional. Pada relief candi di Indonesia memiliki arti yang mendalam karena terukir dengan indah cerita sejarah masa lampau yang berisi ajaran berharga atau filosofi nenek moyang untuk menjadi pelajaran generasi berikutnya, begitu juga penulis yang ingin

---

<sup>12</sup> Soedarso, Sp.(Ed). *Seni Patung Indonesia*. (Yogyakarta; BPISI Yogyakarta, 1992) hal. 2



menyampaikan pesan maupun kritikan lewat relief. Dilansir dari britannica.com tentang penjelasan relief sebagai berikut :

*"Relief, also called rilievo, (from Italian relieved, "to raise"), in sculpture, any work in which the figures project from a supporting background, usually a plane surface. Reliefs are classified according to the height of the figures' projection or detachment from the background. In a low relief, or bas-relief (basso-rilievo), the design projects only slightly from the ground and there is little or no undercutting of outlines. In a high relief, or alto-rilievo, the forms project at least half or more of their natural circumference from the background and may in parts be completely disengaged from the ground, thus approximating sculpture in the round. Middle relief, or mezzo-rilievo, falls roughly between the high and low forms. A variation of relief carving, found almost exclusively in ancient Egyptian sculpture, is sunken relief (also called incised relief), in which the carving is sunk below the level of the surrounding surface and is contained within a sharply incised contour line that frames it with a powerful line of light and shade. Intaglio, likewise, is a sunken relief but is carved as a negative image like a mold instead of a positive (projecting) form."<sup>13</sup>*

Artinya sebagai berikut :

"Relief, juga disebut rilievo, (dari relieved Italia, "meningkatkan"), dalam seni pahat, setiap karya di mana sosok-sosok diproyeksikan dari latar belakang pendukung, biasanya permukaan bidang. Relief-relief diklasifikasikan menurut ketinggian proyeksi angka-angka atau pelepasan dari latar belakang. Pada relief rendah, atau relief dasar (basso-rilievo), desain hanya sedikit menonjol dari permukaan tanah dan ada sedikit atau tidak ada garis yang diremehkan. Dalam relief tinggi, atau alto-rilievo, bentuk-bentuk itu memproyeksikan setidaknya setengah atau lebih dari keliling alamnya dari latar belakang dan mungkin sebagian terlepas sepenuhnya dari tanah, sehingga mendekati patung dalam lingkaran. Relief tengah, atau mezzo-rilievo, secara kasar berada di antara bentuk tinggi dan rendah. Variasi ukiran relief, yang ditemukan hampir secara eksklusif dalam seni pahat Mesir kuno, adalah relief cekung (juga disebut relief ukir), di mana ukiran tersebut ditenggelamkan di bawah permukaan sekitar dan

---

<sup>13</sup> <https://www.britannica.com/art/relief-sculpture>, diakses pada 2 juni 2021 pukul 16:47 WIB

terdapat dalam garis kontur tajam yang membingkainya. garis kuat cahaya dan bayangan. Intaglio, juga, adalah relief cekung tetapi diukir sebagai gambar negatif seperti cetakan, bukan bentuk positif (memproyeksikan)."

Bentuk pada seni patung merupakan perwujudan yang paling konkrit yang dapat diterima oleh indra manusia, mulai dapat dilihat, disentuh dan diraba, kasar-halusnya tekstur permukaan, besar-kecilnya ukuran secara keseluruhan. Dari hal seperti ini dapat diketahui bahwa bentuk patung adalah sebuah kesatuan yang utuh, semua dapat dilihat dari segala sisi, semua adalah muka, semua adalah belakang dan juga semua sudut tidak dapat luput dari penglihatan.

Berdasar sangat pentingnya bentuk dalam seni patung, maka merupakan sebuah barometer yang dimana menjadi tolak ukur atas kualitas baik dan tidaknya sebuah karya patung, baru setelah itu faktor pendukung lainnya seperti material dan tehnik.

Imajinasi yang timbul ketika melihat suatu obyek sehingga didapati bentuk-bentuk lain juga bisa dikatakan sebagai asosiasi, sebagai contoh adalah ketika melihat sekumpulan awan di langit seakan-akan didapati sebuah bentuk yang menggambarkan wajah manusia ataupun bentuk lain atau pada tekstur dinding rumah juga sering didapati hal sedemikian. Seperti halnya benda buatan yang mirip dengan bentuk makhluk hidup.

Dalam pembuatan karya dalam tugas akhir ini, pengamatan awal dimulai dari bentuk gajah terlebih dahulu, selanjutnya dikaitkan dengan beberapa benda buatan manusia maupun spesies lain seperti ikan, kura-kura, komodo dan sebagainya. Walaupun tidak menutup kemungkinan untuk mentransformasikan bentuk karakter gajah menjadi berubah dengan mempertimbangkan aspek kesamaan bentuk melalui citra pemahaman secara pribadi bagi penulis, hal ini merupakan point penting sebagai landasan awal dalam menggabungkan kedua pola bentuk sehingga terciptalah karya yang memiliki kesatuan wujud. Jadi tahap perwujudan dari karya adalah dengan mengedepankan bentuk

karakter gajah, sehingga tercipta sebuah fantasi dari penggabungan bentuk tersebut.

Pada tahap pengamatan obyek sangatlah diperlukan kepekaan estetis untuk menumbuhkan imajinasi sehingga tercipta kesatuan dari dua unsur yang berbeda. Dalam penggabungan bentuk, tiap-tiap karya mempunyai kesamaan dan perbedaan dengan karya yang lain, seperti dalam dominasi dua objek pembangun, apakah lebih dominan bentuk gajah ataupun sebaliknya. Disini penulis lebih condong menciptakan bentuk baru dari karakteristik gajah berdasarkan fantasi.

Bentuk fisik dari suatu objek yang digabung pasti mempunyai karakter tersendiri, pemilihan bagian-bagian objek yang kuat lebih diutamakan dalam pembuatan karya, sehingga dapat langsung terlihat objek penyusunnya. Karakter bentuk dari masing-masing objek juga menjadi pertimbangan dalam penciptaan karya, semisal benda ciptaan manusia seperti cangkir dan belati .

Sebagai tahapan awal wujud gajah ditranformasi dengan bentuk benda buatan manusia, secara tidak langsung dalam bentuk karya terdapat pertemuan antara bentuk serangga dengan benda, dari pertemuan ini terjadi suatu bentuk transisi atau perubahan secara perlahan dari suatu bentuk ke bentuk yang lain. Bentuk transisi menjadi ciri utama dalam perwujudan karya seni patung yang penulis ciptakan, meskipun terdapat perbedaan bagian-bagian atau sudut lain yang terlihat pada karakteristik gajah.

Sebagai tahapan akhir, penggunaan pigmen sebagai pewarna resin dalam pembuatan karya diperlukan untuk mempertegas karakter dari masing-masing patung. Teknik pewarnaan pada karya dilakukan secara bersamaan dengan tahap cetak cor.

#### **D. PEMBAHASAN KARYA**

Karya seni merupakan suatu bahasa visual untuk mengeksplorasi segala ide, gagasan dan pemikiran yang terkadang sulit diungkapkan pada tulisan maupun kata-kata.

Karya seni merupakan perwakilan dari curahan batin dari wujud ekspresi manusia. Melalui perwujudan ini setiap karya memiliki pembahasan tersendiri untuk menyelipkan pesan kepada pengamat, sehingga suatu wujud yang ditampilkan dapat dipahami dan dimengerti. Hal ini dimaksudkan sebagai pertanggung jawaban terhadap karya yang dibuat sebagaimana penulis melihat fenomena yang terjadi. Pada penciptaan karya tugas akhir ini semua karya dibuat dan diselesaikan pada tahun 2021 dengan menggunakan bentuk fantasi imajinatif karakteristik gajah.

Karya tugas akhir ini berjumlah 10 karya menggunakan material *polyester resin* sebagai bahan utama. Pada deskripsi karya dijelaskan mengenai imajinasi penggabungan bentuk karakter gajah dan benda disekitar manusia maupun dialam dari inspirasi perburuan liar yang dimanifestasikan ke dalam bentuk transformasi. Tinjauan karya dari segi bentuk, tekstur dan warna. Pada deskripsi karya juga menjelaskan makna judul serta cerita yang ada pada karya berdasarkan fenomena yang terjadi.



Gb. 5.1 “EVOLUSI”  
*polyester resin*  
107 x 9 x 80 cm  
2021  
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Evolusi dapat diartikan sebagai perubahan komposisi genetik dari asal usul

mahluk hidup serta keterkaitan genetik antara mahluk hidup satu dengan yang lain. Dalam pembuatan karya ini penulis berkhayal dan berimajinasi menggabungkan spesies mamalia gajah dengan salah satu spesies predator yang hidup dilaut, yaitu ikan hiu. Gajah yang hidup di darat selalu menjadi buruan manusia, hingga mereka terancam punah. Gajah sebetulnya berwatak ramah, cepat akrab serta patuh, akan tetapi jika nyawanya terancam mungkin dapat menjadi buas seperti predator dalam imajinasi penulis. Visual pada karya ini terinspirasi adanya Gajah Mina atau gajah ikan pada kepercayaan hindu, memiliki belalai seperti gajah, sedikit bulu, sepasang gading, telinganya lebar dan tubuhnya berwujud ikan. Gajah Mina sendiri adalah simbol kekuatan yang luar biasa dan mahadahsyat dari raja lautan yakni Dewa Baruna, sering dikaitkan dengan cerita penyelamatan dunia oleh Avatara Wisnu dengan wujud ikan berkepala gajah. Pemberian warna coklat tua agar terkesan jadul dan terasa tradisional.



Gb. 5.2 **“MEREKUT KEMBALI”**

*polyester resin*  
53 x 7 x 105 cm  
2021

(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Karya relief ini menggabungkan bentuk visual kepala gajah dengan ekspresi kecewa tanpa gading dan benda perlengkapan khas pemburu yakni ikat kepala berhias bulu, karya ini diberikan warna cerah dan kesan corak bertekstur kulit gajah yang melambangkan keberanian untuk melawan. Pada relief ini menafsirkan simbol gajah sebagai pemburu. Ide datang berupa khayalan lalu diimajinasikan, jikalau penulis adalah gajah yang diburu maka penulis akan merebut kembali haknya seperti gading, habitat, ekosistem dan sebagainya. Karena manusia mempunyai nafsu, akal serta emosi, sedangkan pada kenyataannya ketika gajah diburu habis-habisan hanya menjadi tontonan manusia melalui surat kabar dan media lain, gading, kulit, kuku, daging di jual mahal. Gajah hanya pasrah, sekalipun tidak pernah membalas perbuatan manusia yang disengaja maupun tidak sengaja.



Gb. 5.3 “TERUSIK ”

*polyester resin*  
30 x 15 x 57 cm  
2021

(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Karya patung ini menggabungkan karakteristik gajah yaitu belalai dan benda buatan manusia yakni cangkir. Simbol cangkir sebagai habitat segala populasi satwa sedangkan belalai gajah mempresentasikan sesuatu populasi satwa

yang terusik di habitatnya. Tidak hanya gajah saja yang diusik, satwa lainnya pun juga terancam punah. Penulis menciptakan karya ini dilandasi keresahan pada permasalahan hutan, rawa, sabana, pegunungan dan sebagainya dirusak dan direbut untuk keuntungan manusia, lalu menjadikan populasi satwa tidak memiliki tempat hidup bernaung yang dapat menyebabkan kepunahan besar-besaran.



Gb. 5.4 **"SAVE ME ON EARTH"**  
*polyester resin*  
50 x 15 x 83 cm  
2021  
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Karya patung ini menggabungkan antara karakteristik gajah dan belati khas pemburu. Semakin hari populasi gajah hampir punah, penulis resah hanya dapat melihat melalui media televisi, surat kabar, internet. Anak-anak era 2000-an juga dapat melihat dari kebun binatang, penangkaran atau di hutan perlindungan yang dikelola negara. Pernah terbesit dipikiran penulis, jika era sekarang satwa gajah susah dijumpai, bagaimana dengan tahun-tahun yang akan datang ?, hal inilah yang melatar belakangi penulis menciptakan patung tersebut. Tidak lupa, karya ini dibalut dengan warna hitam agar terkesan sedih dan menakutkan akan perburuan liar yang telah terjadi.



**Gb. 5.5 “KONSERVASI”**

*polyester resin*

100 x 25 x 150 cm

2021

(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Dalam karya relief ini menceritakan suatu perlindungan maupun kelestarian satwa, penulis merealisasikan dengan bentuk-bentuk deformasi beberapa satwa yaitu; komodo dan kepala gajah, bunglon, kura-kura, dan beberapa spesies hewan melata (*reptile*) sebagai simbol akan satwa-satwa yang dilindungi. Beberapa hewan melata tersebut memanglah masih banyak populasinya, akan tetapi jika suatu populasi musnah, maka dipastikan pemburu liar akan mencoba memburu satwa lain yang menjanjikan untuk keuntungan semata. Karena pada dasarnya, semua makhluk ciptaan tuhan yang hidup didunia saling membutuhkan, tidak terkecuali manusia. pewarnaan relief menggunakan warna kuning keemasan terkesan seperti dedaunan yang kering, mempresentasikan alam dan kelestarian hutan.





Gb. 5.6 “CAPER”  
*polyester resin*  
115 x 70 x 110 cm  
2021  
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Awal ide pada karya ini, penulis ingin mengimajinasikan bentuk karakteristik anatomi gajah menjadi terlihat lebih menarik dan unik. Menurut pertimbangan, karakteristik kepala gajah dapat digabungkan dengan jenis burung, lalu penulis menemukan beberapa persamaan bentuk pada burung merak. Penulis mencoba memvisualkan penggabungan dari asosiasi karakteristik kepala gajah dan buntut burung merak yang dirasa memiliki persamaan bentuk dan nilai estetik. Gajah sebagai simbol satwa yang terancam punah, sedangkan burung merak sebagai simbol kebebasan, kemegahan, ketertarikan dan kemakmuran. pewarnaan karya menggunakan warna coklat muda keemasan merepresentasikan tanah, bumi atau daratan. Karya ini mencoba mengingatkan kita sebagai manusia dimuka bumi, janganlah bersikap sombong dan egois atau bersifat seperti langit, karena sejatinya manusia berasal dari tanah dan akan kembali ketanah.



Gb. 5.7 **"NO JUSTICE"**  
*polyester resin*  
70 x 45 x 85 cm  
2021  
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Kebenaran ideal secara moral mengenai perburuan liar, meletakkan segala sesuatu pada tempatnya adalah inti dari keadilan. Akan tetapi, tidak bagi perburuan liar. menurut pandangan penulis, sosok pemburu tidaklah salah karena pada hakekatnya manusia membutuhkan alam untuk bertahan hidup, cara para pemburu memanfaatkan alam juga tidaklah benar. Karya ini divisualkan dari penyederhanaan bentuk figur seorang pekerja kasar mengangkut hasil panen gading yang akan dibersihkan, diolah dan diperjual belikan. Pewarnaan coklat kemerahan juga merepresentasikan warna darah ketika mengering, seakan figur tersebut bermandikan darah gajah yang telah diburu.



Gb. 5.8 **“UNTIL THE END”**  
*polyester resin*  
80 x 45 x 90 cm  
2021  
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Ketamakan manusia tidak ada habisnya, bertolak belakang dengan keberadaan spesies gajah yang semakin hari semakin habis. Terkadang manusia memiliki keinginan yang tidak terkendali untuk meningkatkan perolehan atau penggunaan keuntungan materi, kerakusan akan keuntungan materi dari perburuan liar tak dapat dibendung lagi. Penulis mencoba memvisualkan penyederhanaan bentuk figur manusia secara paksa menggendong figur gajah atau lebih tepatnya menculik anak gajah, penulis juga membayangkan spesies gajah dewasa telah habis populasinya, maka dari itu perburuan liar tak akan berhenti. anak gajah menjadi solusi, menjanjikan keuntungan yang berlipat ganda hingga semua spesies gajah telah musnah dimuka bumi. Kesan gestur paksaan juga ditampilkan pada karya, pemberian warna coklat muda keemasan menjadi pilihan agar menonjolkan kesan simbol ketamakan, kekuasaan, kemenangan, dan kemakmuran.



Gb. 5.9 **“BARONG”**  
*polyester resin*  
115 x 45 x 80 cm  
2021  
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Seperti yang kita ketahui barong adalah tarian tradisional yang diperankan satu atau dua orang dilengkapi topeng atau kostum figur binatang dalam mitologi Jawa dan Bali, biasanya menyerupai binatang berkaki empat. Dalam penciptaan karya ini, penulis beranggapan jikalau nanti akhirnya gajah akan punah, tidak tersisa dimuka bumi, maka sosok gajah mungkin akan menjadi makhluk mitologi, dongeng atau fiksi yang asing terdengar oleh generasi-generasi selanjutnya. Lambat laun terlupakan meskipun ada catatan sejarah berisi tentang keberadaan gajah dari waktu ke waktu. Bentuk deformasi menjadi pilihan pada penciptaan karya barong gajah ini, tidak lupa penulis membuat bentuk kesan kain penutup khas barong. Pewarnaan pada karya ini bertujuan untuk memberikan kesan tradisional akan budaya barong, walaupun bentuk patung barong gajah buatan penulis jauh berbeda dari kostumnya.



Gb. 5.10 **“FREEDOM”**  
*polyester resin*  
55 x 35 x 85 cm  
2021  
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Kondisi dimana individu memiliki kemampuan untuk bertindak sesuai dengan keinginannya, kebebasan mungkin kata-kata yang tepat untuk menyuarakan pendapat penulis akan masalah yang diangkat penulis. Karya ini tercipta dari penggabungan dan penyederhanaan bentuk kepala gajah dan tubuh manusia, pemilihan tubuh manusia dimaksudkan agar kesan gestur dari kebebasan dapat tersampaikan. Menurut pendapat penulis bahasa tubuh atau gestur yang universal ialah tubuh manusia, agar lebih mendukung kesan gestur kebebasan yang sebebaskan-bebasnya, dipilihlah figur tubuh anak manusia dengan kepala gajah menadah keatas dan seakan berteriak dengan penuh kegembiraan. Namun, kebebasan disini tidak bersifat mutlak serta memiliki batasan. Sebebaskan-bebasnya kehidupan gajah di habitatnya, tidak pernah sekalipun mengganggu maupun merugikan manusia, selain itu pewarnaan warna coklat kemerahan merepresentasikan emosional sebagai pendukung gestur yang ditampilkan.

## E. DAFTAR PUSTAKA

Albert Camus, (1998) *Seni, Politik dan Pemberontakan*, Yogyakarta, Yayasan Bentang Budaya

Edmund Burke Feldman, (1967) *Art As Image and Idea*, terj. Sp Gustami, New Jersey, PRENTICE HALL, INC

Gustami, (1990) *Seni Sebagai Ujud dan Gagasan*, Yogyakarta, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI

H.Tedjoworo, (2001) *Imaji dan Imajinasi*, Yogyakarta, Kanisius

Martin Sutajaya, (2016) *Sejarah Estetika*, Jakarta Barat, Gang Kabel

M. Dwi Marianto, (2017), *Art & Life Force in a Quantum Perspective*, Yogyakarta, Scritto Books Publisher

Soedarso, S.P. (Ed), (1992) *Seni Patung Indonesia*, Yogyakarta, BPISI

Soedarso, S.P. (Ed), (1990) *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta, Saku Dayar Sana

### Website

<https://nationalgeographic.grid.id/read/13306272/peran-penting-tubuh-gajah-yang-besar-bagi-alam?page=all>

<https://www.britannica.com/art/relief-sculpture>

<https://peacenews.yipci.org/filosofi-gajah-belajar-perdamaian-dari-sang-peacemaker-sejati/>

<https://www.pengertianmenurutparaahli.net/pengertian-satwa/>