

**EKSPLOITASI TERHADAP BINATANG  
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI  
PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**

**TUGAS AKHIR KARYA**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S-1  
Program Studi Seni Rupa Murni  
Jurusan Seni Rupa Murni



**OLEH**

**AHSIN THOHARI**

**NIM. 11149105**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2018**

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR KARYA

**EKSPLOITASI TERHADAP BINATANG  
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI KARYA SENI LUKIS**

Oleh

AHSIN THOHARI

NIM. 11149105

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji  
pada tanggal 27 Juli 2018

Tim Penguji

Ketua Penguji : M. Sofwan Zarkasi S.Sn., M.Sn  
Penguji Bidang I : Drs Muniardi Sajid  
Penguji Bidang II : Wisnu Adi Sukma S.Sn., M.Sn



Deskripsi karya ini telah diterima sebagai  
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)  
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 27 Juli 2018  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



**Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.**  
NIP. 197207082003121001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahsin Thohari

NIM : 11149105

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Kekaryaannya Berjudul Eksploitasi Terhadap Binatang Sebagai Sumber Penciptaan Karya Seni adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 27 Juli, 2018

Yang menyatakan,



**Ahsin Thohari**  
**NIM.11149195**

## **Abstrak**

Persoalan eksploitasi binatang menjadi sumber inspirasi penciptaan karya seni lukis berdasarkan pertimbangan rasa prihatin terhadap fenomena eksploitasi binatang. Permasalahan dalam tugas akhir ini adalah bagaimana menerjemahkan gagasan-gagasan tentang persoalan eksploitasi binatang ke dalam media seni lukis.

Konsep non visual dari penciptaan karya tugas akhir ini memiliki batasan eksplorasi gagasan pada pengalaman pribadi memelihara binatang dan mengamati terjadinya peristiwa eksploitasi binatang di lingkungan sekitar yang di lakukan oleh sesama pemelihara dan penjual binatang peliharaan, kemudian diterjemahkan ke dalam Bahasa visual seni lukis dengan metode penciptaan karya seni lukis yang meliputi; riset, perenungan dan proses inspirasi, gagasan, pembuatan kerangka visual, dan pengembangan gagasan serta perwujudan karya sampai selesai.

Medium ekspresi yang digunakan berupa kanvas. yang lebih berdasar pada ekspresi personal. Karya-karya yang di ciptakan tersebut merupakan bentuk ekspresi personal dalam menanggapi persoalan eksploitasi binatang. Namun demikian, perwujudan ekspresi personal ini tidak di maksudkan untuk menjawab atau menawarkan solusi atas persoalan eksploitasi binatang, melainkan hanya sebagai bentuk pewacanaan persoalan eksploitasi binatang dengan harapan akan adanya sisi kemanfaatan bagi lingkungan akademis, masyarakat, serta pribadi.

**Kata kunci:** eksploitasi, binatang, seni lukis, ekspresi personal.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, Sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Eksplorasi Terhadap Binatang Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis”, guna memperoleh gelar sarjana . Deskripsi tugas akhir ini tidak bisa dilepaskan dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu baik berupa moral maupun material sampai terwujudnya tugas akhir ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Guntur, M. Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta sekaligus Penasehat Akademik penulis.
2. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
3. Wisnu Adi Sukma S,Sn., M.Sn, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan banyak bimbingan, motivasi, dan nasihat selama proses pembuatan tugas akhir ini.
4. Amir Gozali S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
5. Seluruh Dosen Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta atas segala ilmu yang telah diberikan kepada penulis selama masa perkuliahan.

6. Orang tua, saudara dan seluruh keluarga besar penulis atas do'a dan materi yang diberikan selama ini.
7. Fitria Dewi Arista, Dwiki Yudhistira, Ari wuryanto, Eko, Azis Awal Fajri, Zulfi Khibron, Sandi Agung Nugraha, Lilik Awaludin, Anwaruzzaman sebagai sahabat selamanya atas inspirasinya, motivasi, obrolan hangat, semangat yang hebat serta selalu memberikan ruang berkeluh kesah.
8. Kawan-kawan Seni Rupa Murni, Sandi Agung Nugraha, Ari Wuryanto, Muhammad Zulfi Khibron, Mei Hariyanto, Usman Supardi, Irfan Prasetyo, Arif Budianto Doni Subastian, Galuh Candra Dewi, Estia Warapsari, Khoirul Anwar, Angga Prastio, Wahyu Eko, Thoreq Bidardardiri, dan teman teman yang lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberi motivasi, ilmu dan semangat selama masa perkuliahan sampai terselesaikannya tugas akhir ini.

Dalam penulisan deskripsi tugas akhir ini, penulis merasa masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran untuk memperbaiki penulisan deskripsi tugas akhir ini. Semoga penulisan deskripsi tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Surakarta, Juli 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	5
C. Tujuan Penciptaan .....	5
D. Manfaat Penciptaan.....	5
E. Tinjauan Sumber Penciptaan .....	6
BAB II KONSEP PENCIPTAAN KARYA .....	14
A. Konsep Non Visual .....	14
B. Konsep Visual .....	17

BAB III PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS.....	22
A. Observasi .....	22
1. Riset .....	22
2. Inspirasi Dan Perenungan .....	27
3. Gagasan .....	31
B. Elaborasi .....	31
1. Alat Dan Bahan .....	31
a. Alat .....	32
b. Bahan .....	37
1. Cat .....	37
2. Kain Lap Dan <i>Tiner</i> .....	38
3. Kanvas .....	40
C. Teknik Garap.....	41
D. Proses Perwujudan Karya.....	42
1. Mempersiapkan Alat Dan Bahan.....	42
2. Tahap Sket Awal Pada Kanvas.....	44
3. Tahap Pewarnaan Dasar.....	45
4. Finishing.....	47
5. Pasca Penciptaan.....	48
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	50
Karya Seni Lukis Ke-1.....	51
Karya Seni Lukis Ke-2.....	54

Karya Seni Lukis Ke-3.....	57
Karya Seni Lukis Ke-4.....	60
Karya Seni Lukis Ke-5.....	62
Karya Seni Lukis Ke-6.....	65
Karya Seni Lukis Ke-7.....	68
Karya Seni Lukis Ke-8.....	71
Karya Seni Lukis Ke-9.....	74
Karya Seni Lukis Ke-10.....	77
Karya Seni Lukis Ke-11.....	79
Karya Seni Lukis Ke-12.....	81
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>83</b>
A. Kesimpulan .....	83
B. Saran-saran.....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>87</b>

## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 01. Ermi Herfika,2013 Sisa-Sisa Kepunahan.....	7
2. Gambar 02. Antonio Segura Donut,2017 Lethargy .....	9
3. Gambar 03. Mulyo Gunarso,2012 Impian Sarang .....	10
4. Gambar 04. Ahsin Thohari,2015 Lumpuh Ditanah Kelahiran .....	12
5. Gambar 05. Ahsin Thohari,2015 Histeris Kuda Lumping.....	13
6. Gambar 06. Eksploitasi Rusa Lawu .....	23
7. Gambar 08. Ikan Badut.....	24
8. Gambar 09. Patung Binatang Dari Kayu.....	24
9. Gambar 10. Padang Pasir .....	25
10. Gambar 11. Badak Ujung Kulon .....	26
11. Gambar 12. Kuas Ukuran Besar .....	33
12. Gambar 13. Kuas Ukuran Sedang .....	34
13. Gambar 14. Kuas Ukuran Kecil .....	35
14. Gambar 15. Palet Dan Pisau Palet .....	36
15. Gambar 16. Pensil .....	37
16. Gambar 17. <i>Acrilic</i> .....	38
17. Gambar 18. <i>Tiner</i> .....	39

18. Gambar 19. Kanvas Yang Telah Dibentang Pada Spanram .....	41
19. Gambar 20. Proses Pembentangan Kain Kanvas .....	43
20. Gambar 21. Proses Pelapisan Cat Pada Kain Kanvas .....	43
21. Gambar 22. Tahap Sket Awal Pada Kanvas .....	45
22. Gambar 23. Tahap Pewarnaan Dasar .....	46
23. Gambar 24. Tahap <i>Finishing</i> .....	47
24. Gambar 25. Karya Seni Lukis 1 .....	51
25. Gambar 26. Karya Seni Lukis 2 .....	54
26. Gambar 27. Karya Seni Lukis 3 .....	57
27. Gambar 28. Karya Seni Lukis 4 .....	60
28. Gambar 29. Karya Seni Lukis 5 .....	62
29. Gambar 30. Karya Seni Lukis 6 .....	65
30. Gambar 31. Karya Seni Lukis 7.....	68
31. Gambar 32. Karya Seni Lukis 8.....	71
32. Gambar 33. Karya Seni Lukis 9.....	74
33. Gambar 34. Karya Seni Lukis 10 .....	77
34. Gambar 35. Karya Seni Lukis 11.....	79
35. Gambar 36. Karya Seni Lukis 12.....	81

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Gagasan dari sebuah karya seni haruslah apa yang secara jujur menjadi kegelisahan pribadi senimannya, begitu juga dengan gagasan yang diangkat dalam penciptaan karya tugas akhir ini, yang digali dan dirumuskan berdasarkan pengalaman pribadi selama beberapa tahun terakhir ini yang secara intens memikirkan dan merenungi persoalan eksploitasi terhadap binatang. berawal dari kegelisahan atas maraknya pemburuan liar dan eksploitasi binatang oleh manusia yang pernah dialami dan dilihat secara langsung oleh penulis.

Pengalaman pribadi yang berawal dari ketertarikan untuk memelihara binatang di rumah karena sebelumnya melihat teman-teman dan banyak orang di lingkungan sekitar memelihara binatang. Penulis memutuskan memelihara ular, biawak, iguana, dan kura-kura di rumah dengan tempat yang seadanya. Semua binatang itu dipelihara tanpa memikirkan kenyamanan binatang-binatang tersebut karena telah dipindah dari habitat aslinya. Sejak memelihara banyak binatang, penulis merasa menjadi pecinta binatang terutama jenis reptil dengan menambah berbagai koleksi peliharaan. Banyaknya binatang yang dipelihara, membuat kewalahan untuk mengurus dan memberi makan, karena uang saku yang terbatas. Keterbatasan tersebut mulai dirasakan ketika memelihara ular piton dengan panjang 3 meter. Ular tersebut tidak mau makan karena berada di kandang sempit yang mengakibatkan terbatasnya ruang

gerak sehingga ular tersebut mati karena stres. Berdasar pengalaman pribadi tersebut penulis mulai merasa prihatin terhadap binatang yang tidak diberi kebebasan sebagai mana di lingkungan habitat aslinya. Jika hal tersebut terjadi pada manusia, maka kita merasa tidak dicintai namun malah disiksa oleh pemelihara. Misalnya jika manusia yang mengalami keterbatasan ruang gerak maka akan merasakan hidupnya tidak bermakna, mencari makan tidak biasa karena dikurung, dan hanya menunggu makanan yang datang dari orang yang memberi. Karena manusia juga membutuhkan hubungan sosial dengan manusia yang lainnya. Maka dari itu manusia akan merasakan frustrasi, sedih, dan terasingkan jika dikurung dalam ruang gerak yang terbatas layaknya ular piton di dalam kandang yang sempit.

Seperti pengalaman penulis pula, banyak masyarakat umum yang kurang menyadari bahwa mereka telah melakukan kekerasan terhadap binatang, seperti membiarkan binatang berada di tempat yang sempit, dalam kondisi kelaparan, terus mengikat binatang, dan menempatkan mereka tidak pada habitat aslinya.

Kebutuhan manusia yang semakin tidak terkontrol, yaitu kebutuhan sandang, pangan dan hiburan membuat manusia melakukan eksploitasi terhadap binatang yang secara sengaja, tidak disengaja bahkan tidak menyadarinya. Sebagai contoh, menjadikan burung hantu sebagai objek foto di tempat wisata. Hal ini mengakibatkan burung hantu tersebut beraktifitas tidak sesuai dengan semestinya sebagai binatang malam.

Bukan hanya burung hantu, hiburan topeng monyet juga merupakan salah satu bentuk eksploitasi binatang. Binatang ini dilatih dengan cara yang keji, dimulai dari

dijemur sehari-hari di bawah sinar matahari dan hujan, serangan fisik, sampai jarang di beri makan dan minum. Monyet yang telah di siksa selama masa pelatihan masih terus mendapatkan siksaan pada saat mereka berada di jalanan. Monyet ini dipaksa bekerja dari siang sampai malam dengan dibatasi jatah makan dan minum. Semua berlandaskan kebutuhan dan tuntutan ekonomi untuk menafkahi hidup dari si pelaku eksploitasi.

Di Indonesia sendiri, ada banyak sekali berita tentang binatang yang keberadaannya sangat menyedihkan karena adanya eksploitasi oleh manusia. Rosek Nur Sahid dari ProFauna mengungkapkan bahwa Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan binatang, namun juga dikenal sebagai negara yang memiliki daftar panjang tentang binatang yang terancam punah. Suatu jenis binatang dikatakan terancam apabila mereka dalam jangka waktu yang tidak lama lagi akan segera punah kalau tidak ada tindakan untuk menyelamatkan. Setiap dua tahun sekali badan konservasi dunia atau IUCN (*International Union for Conservation of Nature and Natural Resources*) menerbitkan buku daftar merah yang berisi tentang daftar spesies yang terancam punah diseluruh dunia. Menurut data IUCN pada tahun 2006, jumlah jenis binatang di Indonesia yang terancam punah adalah 146 jenis mamalia, 121 jenis burung, 28 jenis reptile, 105 jenis ikan dan 28 jenis binatang invertebrata.<sup>1</sup> Binatang liar jenis anoa, babi rusa, badak Jawa, badak Sumatra, lutung Mentawai, cendrawasih, elang Jawa, elang garuda, harimau Sumatra, owa Jawa dan orangutan. Pada maret

---

<sup>1</sup> Rosek Nur Sahid, "Mengapa Binatang Liar Punah?", ProFauna Indonesia dengan bantuan dana WSPA, Malang, 2007, hlm 1.

2013, hanya tersisa 3,500 badak asia. Tiga spesies badak berada dalam daftar merah IUCN ; badak India dalam kondisi rentan, badak Jawa dan Sumatra dalam kondisi sangat terancam punah.<sup>2</sup>

Berdasarkan uraian tersebut bahwa manusia perlu menjaga dan ikut melestarikan keberadaan binatang di Indonesia. Berangkat dari berita-berita tentang kekerasan terhadap binatang maka semakin terasa pentinglah persoalan eksploitasi binatang ini untuk dibicarakan kembali, mengingat dewasa ini begitu banyak fenomena eksploitasi terhadap binatang yang dilakukan oleh manusia baik untuk memenuhi kebutuhan ekonomi atau sebatas hiburan saja. Diperlukannya upaya penghambauan eksploitasi terhadap binatang di Indonesia. Penulis membuat karya seni lukis guna meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menjaga kelestarian binatang dengan tidak mengeksploitasi mereka.

Penciptaan karya seni lukis melalui pengalaman pribadi dan keprihatinan pada manusia yang melakukan eksploitasi terhadap binatang sebagai tema penciptaan karya ini adalah bentuk penerjemahan persoalan terkait kedalam bahasa seni lukis yang menggunakan kaidah-kaidah penciptaan karya seni lukis pada umumnya. Sehingga diharapkan karya-karya yang tercipta bisa dianggap sebagai isu atau upaya pembelokan pemikiran masyarakat terhadap eksploitasi binatang yang dapat dibaca meskipun dalam bentuk media rupa.

---

<sup>2</sup> Majalah Kehutanan Indonesia edisi 10 Tahun 2013 hal 6.

## **B. Rumusan penciptaan**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka pertanyaan inti dari tugas akhir penciptaan karya ini, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah bagaimana menciptakan karya seni lukis dengan sumber inspirasi “Eksplorasi yang dilakukan terhadap binatang” ?

## **C. Tujuan Penciptaan**

Penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Menjelaskan konsep sekaligus mengkomunikasikan beberapa permasalahan eksploitasi yang dilakukan terhadap binatang.
2. Menciptakan karya seni lukis dengan bentuk estetis melalui beberapa ide dasar eksploitasi yang dilakukan terhadap binatang.
3. Menjelaskan karya seni lukis yang mempertimbangkan unsur serta prinsip-prinsip rupa yang maksimal.
4. Sebagai kritik sosial terhadap manusia dan lingkungan hidup saat ini yang cenderung negatif melalui karya lukis dengan sumber inspirasi eksploitasi yang dilakukan terhadap binatang.

## **D. Manfaat Penciptaan**

Dari ide/gagasan penciptaan tersebut penciptaan karya seni lukis ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

**1. Bagi pribadi**

Manfaat bagi pribadi yaitu bisa mendapatkan pengalaman yang nyata berkaitan dengan penciptaan karya lukis dan bisa lebih memahami tentang eksploitasi terhadap Binatang.

**2. Bagi lembaga pendidikan**

Bagi dunia pendidikan di harapkan dapat menjadi bahan kajian yang lebih bermanfaat dan menjadi acuan karya, sekaligus wacana bagi mahasiswa terutama tentang eksploitasi terhadap binatang.

**3. Bagi masyarakat**

Bagi masyarakat dengan terciptanya karya lukis ini bisa memahami dampak eksploitasi terhadap binatang sesuai dengan karya lukis dan menambah inspirasi terciptanya karya baru. Juga diharapkan sebagai media untuk menyampaikan sikap kritis atau saran dalam mensikapi terjadinya eksploitasi terhadap binatang.

**E. Tinjauan Sumber Penciptaan**

Tinjauan penciptaan dihadirkan beberapa karya yang memiliki kemiripan baik secara tema maupun visual, diantaranya adalah karya dari beberapa perupa yang reputasinya diakui. Beberapa perupa yang karyanya dijadikan sebagai tinjauan karya yaitu Ermi Herfika, Antonio Segura Donat (Dulk), dan Mulyo gunarso. Tinjauan karya yang dimaksud bukan untuk meniru atau mengikuti sesuatu yang sudah ada. Beberapa karya perupa tersebut digunakan bertujuan agar karya yang diciptakan mencapai sebuah titik maksimal dan memiliki karakter yang personal baik dari segi teknik maupun gagasan sehingga tugas akhir ini merupakan gaya yang original keluar dari diri pribadi.

1. Ermi Herfika merupakan seorang mahasiswa alumni Seni Rupa Murni ISI Surakarta. Herfika juga pernah membawakan karyanya masuk sepuluh besar dalam acara *Basuki Abdullah Award*. Didukung pengalaman berpameran di dalam kampus maupun di luar kampus. Dalam tugas akhir ini memiliki kesenadaan dengan tugas akhir Herfika, baik terkait tema ataupun pengayaan visual. Tema eksploitasi binatang dalam tugas akhir Herfika nampak pada salah satu sub tema, karya dengan judul “Sisa-Sisa Kepunahan”.



Gambar 1

Ermi Herfika, 2013, Sisa-Sisa Kepunahan, 70 cmx140 cm

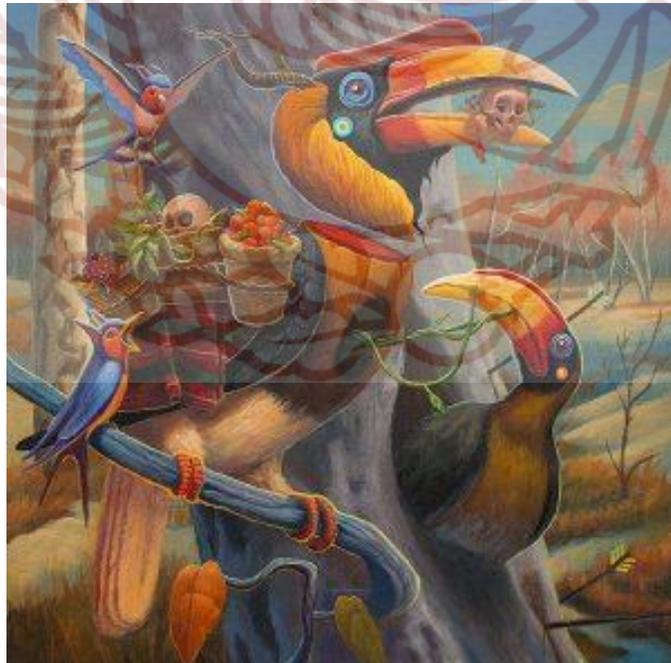
Acrylic pada kanvas

( Repro dari Laporan Tugas Akhir Karya Ermi Herfika oleh Ahsin Thohari, 2014)

lukisan Herfika tersebut memberikan respon terhadap pembataian hingga penjarahan binatang ‘badak’. Dalam karyanya, Herfika mengambil beberapa tema yang berhubungan tentang eksploitasi binatang. Karya dengan judul sisa-sisa kepunahan ini berisi tentang Eksploitasi. Ada beberapa badak yang sengaja dimanfaatkan culanya, dengan keadaan badak yang semakin sedikit di habitatnya malah dieksploitasi secara besar-besaran. Karya penulis juga mengangkat tema tentang binatang yang tereksploitasi oleh ulah manusia yang dimanfaatkan secara berlebihan. Berdasarkan segi visual memiliki kesamaan yaitu lebih kearah dekoratif yang memenuhi media kanvas dengan bentuk-bentuk binatang yang bervariasi. Perbedaan karya penulis dengan karya Herfika terletak pada pemilihan penggunaan

warna-warna yang cerah dan cenderung memilih banyak warna dalam satu karya. Selain pada warna pemilihan tema besar penulis dan Herfika berbeda, karena penulis terfokus pada eksploitasi terhadap binatang, sedangkan Herfika fokus pada flora dan fauna.

2. Antonio Segura Donat (Dulk) adalah seniman yang lapar dan tak pernah puas semua medan ilustrator. Dia telah menunjukkan karyanya di Inggris, Jerman, Belanda, Perancis, Italia dan Belgia, dimana ia baru-baru ini memenangkan penghargaan internasional. Dulk menciptakan karakter dan cerita berdasarkan mimpinya sendiri dan kejadian sehari-hari, pencampuran fakta dan fiksi, dengan sentuhan pop surealisme. Dia salah satu tokoh terkemuka adegan ilustrasi Spanyol.



Gambar 2  
Antonio Segura Donat (Dulk), 2017, lethargy, 30x30cm  
Acrylic on wood panel

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/165225880062808345/>, diakses pada tanggal 07 April 2018)

Sebagian besar karyanya menggambarkan tentang binatang dengan figur-figur dekoratif tetapi dari goresan lebih mengarah ke Surealisme. Warna yang cerah dalam satu bidang di isi oleh beberapa warna tetapi tidak menggunakan gradasi tetapi dengan pembatas warna yang mencolok. Perbedaannya seperti pada paruh di lukisan burung yang berjudul *Lethargy* di situ memiliki dua warna, yaitu kuning dan merah dengan pembatas warna yang mencolok. Begitu pula dengan lukisan yang akan digunakan pada tugas akhir ini yang memilih figur-figur binatang sebagai obyek utama. Pada karya-karya tugas akhir ini obyek cenderung dekoratif pada figur binatang dan memilih warna yang lebih cerah. Namun perbedaan karya penulis dengan karya Dulk terletak pada penggunaan latar belakang yang digunakan penulis adalah *background* sebagai *background* tanpa memiliki makna lain. Namun Dulk menggunakan latar belakang yang memiliki filosofi makna dan tujuan tertentu. Meskipun figur-figur dalam karya Antonio Sguara

Donat Dulk kebanyakan bentuk binatang namun apa yang dibicarakan dalam karya-karyanya luas sedangkan karya-karya dalam penciptaan tugas akhir ini hanya berfokus pada fenomena eksploitasi binatang.

3. Mulyo Gunarso merupakan seniman muda lulusan ISI Yogyakarta. Beliau berhasil membawa karya lukisnya ke ranah nasional. Didukung dengan pengalaman, serta teknik yang matang karya seni lukis Mulyo Gunarso mampu hadir dengan indah dan terkesan unti.



Gambar 3

Mulyo Gunarso, 2012, Impian Sarang, 130x150 cm  
Acrylic pada kanvas

(Sumber : <https://indoartnow.com/artists/mulyo-gunarso>, diakses pada tanggal 07 April 2018)

Sebagian besar tema karyanya mengangkat tentang alam, binatang dan tumbuhan. Keprihatinan Mulyo Gunarso tentang kerusakan alam, dan keinginannya memiliki alam yang indah dan subur. Sama halnya dalam karya lukisnya yang berjudul “Impian Sarang” di karya ini Mulyo menampilkan sebuah sarang burung dengan keadaan alam yang indah di dalamnya. Alam yang digambarkan berupa gunung dan persawahan yang keadaanya masih alami. Karya lukis tentang lingkungan alam yang indah subur dan sehat merupakan impian dari Mulyo Gunarso dan negeri ini. Begitu pula dengan karya yang ingin digunakan sebagai tugas akhir ini

memiliki beberapa kesamaan. Yaitu mengangkat tema tentang rusaknya ekosistem tumbuhan dan binatang di alam bebas akibat di eksploitasi yang di sebabkan oleh ulah manusia, yang semakin memprihatinkan keberadaannya baik dimanfaatkan secara komersil maupun kepentingan pribadi yang akan diangkat sebagai karya tugas akhir. Perbedaan karya penulis dengan karya Mulyo terletak pada pemilihan warna yang digunakan oleh Mulyo menampilkan karakter halus pada pewarnaan lukisannya. Sedangkan penulis memilih warna-warna yang mencolok. Sedangkan dari segi tema karya karya mulyo gunarso lebih luas membahas alam sedangkan karya karya dalam tugas akhir ini berfokus kepada eksploitasi binatang. Dalam segi bentuk karya Mulyo Gunarso bercitra realis sedangkan karya penulis bergaya dekoratif.

Karya lukis terdahulu:



Gambar 4  
Ahsin Thohari, 2015, Lumpuh di tanah kelahiran 100x110 cm  
Acrylic pada kanvas  
(Foto oleh Ahsin Thohari, 2015)



Gambar 5  
Ahsin Thohari, 2015, Kuda Lumping, 100x100 cm  
Acrylic pada kanvas  
(Foto oleh Ahsin Thohari, 2015)

## **BAB II**

### **KONSEP PENCIPTAAN KARYA**

Konsep penciptaan karya bermaksud sebagai penjelasan atau keterangan mengenai pokok bahasan yang diangkat. Keterangan-keterangan konsep penciptaan merupakan elemen penguat dalam penciptaan karya seni lukis. Uraian atau keterangan mengenai permasalahan yang dijelaskan pada konsep penciptaan merupakan salah satu langkah untuk menguraikan satu tema pokok kedalam beberapa bentuk visual karya seni lukis. Pada Tugas Akhir ini konsep penciptaan dibagi menjadi dua, yaitu:

#### **A. KONSEP NON VISUAL**

Kekaryaan Tugas Akhir ini tentunya juga tidak luput dari pengalaman empirik ataupun yang juga merupakan suatu hal dalam menyikapi persoalan-persoalan yang terjadi dalam kehidupan sosial ditinjau dari persoalan-persoalan tentang eksploitasi terhadap binatang terkait dengan kehidupan manusia, dimana selama ini dalam pengalaman pribadi seringkali dihadapkan dengan peristiwa tersebut, baik dialami secara langsung, maupun tidak langsung.

Karya seni lukis Tugas Akhir ini menjadikan sumber inspirasi terjadinya eksploitasi terhadap binatang sebagai ide dan tema dalam penciptaan karya seni lukis

yang secara tidak langsung meliputi keprihatinan terhadap kerusakan habitat binatang, hampir punahnya binatang-binatang langka serta cara bagaimana sikap manusia memperlakukan binatang. Hal ini banyak disebabkan oleh kelalaian manusia seperti penebangan hutan secara ilegal, perburuan terhadap binatang liar secara besar-besaran untuk kepentingan pribadi dan eksploitasi ikan dan terumbu karang di laut.

Berikut adalah berita *online* yang menjelaskan tentang perburuan liar binatang rusa yang terjadi di gunung lawu.

“Sebanyak delapan bangkai rusa ditemukan di jalur pendakian Gunung Lawu, Jawa Tengah. Bangkai tersebut hanya tinggal tulang belulang dan dagingnya sudah hilang. Kondisi tersebut memprihatinkan sebab rusa adalah salah satu binatang yang dilindungi di Indonesia. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 7 Tahun 1999 tentang Pengawetan Jenis Tumbuhan dan Tumbuhan, rusa yang merupakan dari jenis *Cervus*. Jenis tersebut masuk dalam daftar binatang yang dilindungi di Indonesia. Sebagai binatang yang dilindungi, berdasarkan aturan tersebut, rusa harus dapat dilestarikan melalui upaya penetapan dan penggolongan yang dilindungi dan tidak dilindungi; pengelolaan jenis tumbuhan dan binatang serta habitatnya; pemeliharaan dan pengembangbiakan.”<sup>3</sup>

Perilaku masyarakat yang dapat mengancam kehidupan dari yang mana ambisi manusia ingin memiliki tetapi tidak memperhatikan populasinya di habitat asalnya. Kasus demi kasus pun mencuat terkait dengan kegiatan penangkapan, perdagangan sampai penyiksaan terhadap binatang yang dieksploitasi oleh pemiliknya. Selain mengakibatkan fragmentasi habitat, berbagai aktivitas tersebut juga sering memicu

---

<sup>3</sup> <https://news.detik.com/berita/d-3525609/geger-pembantaian-di-gunung-lawu-ini-aturan-rusa-dilindungi-negara> di akses 22 april 2018

konflik antara manusia dan binatang/binatang, sehingga mengakibatkan korban di dua belah pihak, bahkan sering berakhir dengan tersingkirnya binatang tersebut dari habitatnya.<sup>4</sup>

Aktivitas negatif yang dilakukan manusia baik secara sadar maupun tidak sadar tersebut secara tidak langsung mempengaruhi kehidupan binatang pada suatu habitat tertentu. Berkaitan dengan hal ini peraturan serta pelestarian binatang oleh pemerintah maupun organisasi pemerhati binatang didirikan tempat-tempat perkembangbiakan dan perlindungan satwa langka yang tidak membuat binatang aman pada habitat aslinya.

Berikut adalah peraturan pemerintah mengenai perlindungan binatang.

"Setiap orang dilarang untuk:

- a. menangkap, melukai, membunuh, menyimpan, memiliki, memelihara, mengangkut dan memperniagakan binatang yang dilindungi dalam keadaan hidup.
- b. menyimpan, memiliki, memelihara, mengangkut, dan memperniagakan binatang yang dilindungi dalam keadaan mati.
- c. mengeluarkan binatang yang dilindungi dari suatu tempat di Indonesia ke tempat lain di dalam atau di luar Indonesia.
- d. memperniagakan, menyimpan atau memiliki kulit, tubuh atau bagian-bagian lain binatang yang dilindungi atau barang-barang yang dibuat dari bagian-bagian binatang tersebut atau mengeluarkannya dari suatu tempat di Indonesia ke tempat lain di dalam atau di luar Indonesia.
- e. mengambil, merusak, memusnahkan, memperniagakan, menyimpan atau memiliki telur dan/atau sarang binatang yang dilindungi."<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Departemen Kehutanan, Strategi dan Rencana Aksi Konservasi 2007-2017. Jakarta, 2007, hlm.3.

<sup>5</sup> Penjelasan Undang-Undang Nomer 5 Tahun 1990 tentang Konservasi sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya.

Berkaitan dengan hal tersebut adapun pesan moral yang disampaikan melalui karya seni lukis tugas akhir ini adalah menumbuhkan kesadaran pada manusia agar lebih merasa memiliki dan menjaga kelestarian binatang dalam keberadaannya.

## **B. KONSEP VISUAL**

Menciptakan benda-benda estetis yang bersifat baik (indah) menurut Monroe Beardsley dalam *Problems in the Philosophy of Criticism* yang menjelaskan, pada umumnya terdiri dari 3 ciri, yang pertama karya yang memiliki kesatuan (*unity*) berarti benda estetis harus tersusun secara baik atau sempurna bentuknya, kedua yang memiliki kerumitan (*complexity*) maka benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus, dan yang ketiga adalah kesungguhan (*intensity*) suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar suatu yang kosong, suatu benda seni yang memiliki intensif atau sungguh-sungguh.<sup>6</sup> Atau yang memiliki struktur seni, diantaranya:

### **1. Bentuk**

---

<sup>6</sup> Dharsono Sony Kartika dan Nanang Ganda. 2004. Pengantar Estetika. Bandung : Rekayasa Sains. H. 148.

Bentuk yang digunakan dalam penciptaan karya seni lukis dengan tema eksploitasi terhadap binatang adalah bentuk deformatif dengan gaya dekoratif, sesuai dengan selera personal untuk mencapai nilai artistik. Beberapa bentuk di hadirkan dalam karya untuk tugas akhir ini melalui Deformasi. Deformasi bentuk tersebut antara lain, memvisualkan Badak, Ayam Bangkok, Kuda, Kerbau, Rusa, Gajah, Harimau.

Beberapa bentuk bidang di hadirkan pada karya tugas akhir merupakan bagian dari karakteristik yang ingin di munculkan sebagai gaya personal, transparasi bidang segitiga dihadirkan pada latar belakang (*background*) sedang bentuk segi tiga dengan teknik plakat dihadirkan pada objek tetumbuhan dan isian dekoratif pada sebagian objek tertentu.

## **2. Unsur-Unsur Rupa**

sebuah karya seni sangat ditentukan oleh adanya unsur-unsur rupa, karena keberhasilan atau keindahan lukisan bukan karena pelukisnya berhasil memotret alam itu dengan tepat, namun karena penyusunan unsur-unsur lukisan menjadi suatu ungkapan perasaan.<sup>7</sup> Unsur-unsur rupa yang dimaksud antara lain:

### **a. Garis**

Garis diartikan sebagai titik-titik yang berhimpit berkelanjutan, kemungkinan lain merupakan pertemuan atau persilangan dari dua buah bidang atau warna, atau

---

<sup>7</sup> Edy Tri Sulistyoyo. 2005. Tinjauan Seni Lukis Indonesia. Surakarta: Pustaka Rumpun Ilalang. H. 4.

dapat pula sesuatu yang berdimensi memanjang / sesuatu yang membatasi ruang / bidang.<sup>8</sup> Pada karya Tugas Akhir ini garis digunakan penulis untuk menciptakan dimensi dalam menambah kualitas visual yang sempurna pada bidang lukisan.

#### **b. Warna**

Warna-warna yang di tampilkan pada karya seni lukis tugas akhir memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung estetika karya. warna selalu menyesuaikan dengan bentuk atau simbol yang di hadirkan, sehingga dengan pemilihan warna yang tepat dapat memunculkan karakter bentuk yang dihadirkan , selain untuk memunculkan karakter bentuk, warna yang dihadirkan dalam seni lukis untuk mencapai nilai artistik sesuai dengan selera personal.

Warna-warna yang digunakan dalam penciptaan karya seni lukis untuk tugas akhir ini di antaranya adalah warna sebagai simbol yang dimaksud bukanlah simbol sebagai konvensi atau kesepakatan dalam masyarakat umum. Seperti yang terlihat pada pemahaman warna di lalulintas merah sebagai tanda berhenti atau seperti pada bendera Indonesia dimana warna merah sebagai tanda berani. Namun warna-warna yang muncul baik warna merah, kuning, hijau, ungu merupakan simbol menurut interpretasi pengkarya. Simbol warna-warni mengungkapkan harapan binatang-binatang yang tereksplorasi dan terkurung tidak pada habitatnya. Warna yang dimunculkan dalam karya juga ingin mewujudkan nilai estetis.

---

<sup>8</sup> Edy Tri Sulistyono. 2005. Tinjauan Seni Lukis Indonesia. Surakarta: Pustaka Rumpun Ilalang. H. 4.

### **c. Tekstur**

Tekstur adalah kesan halus dan kasarnya suatu permukaan lukisan atau gambar, atau perbedaan tinggi rendahnya permukaan suatu lukisan atau gambar. Tekstur juga merupakan rona visual yang menegaskan karakter suatu benda yang dilukis atau digambar.<sup>9</sup> Pada karya Tugas Akhir ini tekstur merupakan unsur yang sangat penting, karena mampu menciptakan sebuah kesan atau karakter bentuk yang diciptakan, seperti untuk menciptakan kesan atau karakter bulu dan kulit binatang.

### **3. Prinsip-prinsip dan asas-asas rupa**

Dalam menciptakan karya seni lukis, pasti akan dihadapkan pada permasalahan penyusunan sesuatu. Sesuatu yang akan disusun tersebut berupa unsur-unsur rupa. Penyusunan ini dilakukan agar unsur-unsur rupa tersebut menjadi padu, sehingga akan tercipta sebuah karya seni yang enak dilihat. Adapun metode yang digunakan untuk mengorganisasikan unsur-unsur rupa yakni disebut prinsip-prinsip rupa dan asas-asas rupa, meliputi:

#### **A. Kesatuan (*unity*)**

Kesatuan (*Unity*) adalah perpaduan/keselarasan antara unsur-unsur rupa menjadi satu kesatuan ungkapan dan kesatuan makna. Kesatuan ungkapan dan kesatuan makna inilah yang merupakan kesan keseluruhan dari sebuah karya seni, Kesatuan adalah kemanunggalan menjadi satu unit utuh. Kesatuan bentuk maupun warna serta

---

<sup>9</sup> Nooryan Bahari, 2008, Kritik Seni. Wacana Apresiasi dan Kreasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. H. 101.

unsur-unsur rupa yang lainnya. Seperti garis, bidang, titik, arsir, agar keseluruhannya memiliki satu kesatuan yang utuh. Capaian *unity* yang di hadirkan dengan garis, titik, bidang, warna diterapkan pada semua Karya Tugas Akhir.

### **B. Keseimbangan (*balance*)**

*Balance* atau keseimbangan adalah salah satu prinsip yang perlu di pikirkan dalam sebuah penyusunan atau komposisi, agar tidak terjadi rasa ketimpangan atau berat sebelah ketika melihatnya. Pada karya tugas akhir ini keseimbangan dicapai dengan beberapa cara mengenai kekontrasan bentuk dan warna.

### **C. Pusat perhatian (*center of interest*)**

Pada sebuah karya seni *center of interest* memiliki peran yang sangat penting sebagai pusat perhatian atau penonjol dalam karya seni tersebut pada kekaryaan ini pusat perhatian dihadirkan dengan beberapa cara, seperti penonjolan objek utama, letak, ukuran dan warna.

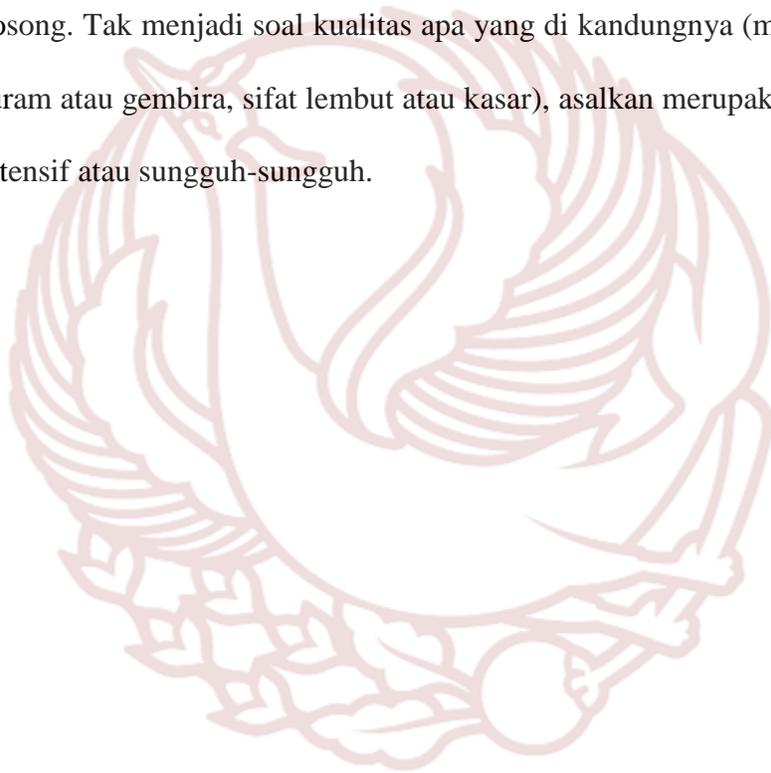
### **D. Pengulangan (repetisi)**

Repetisi merupakan pengulangan bentuk agar karya yang diciptakan memiliki nuansa yang sama dalam satu kesatuan.

**E. Kesatuan (*unity*)** ini berarti bahwa benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.

**F. Kerumitan** (complexity) benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.

**G. Kesungguhan** (intensity) suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tak menjadi soal kualitas apa yang di kandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar), asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh.



## **BAB III**

### **PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**

#### **A. OBSERVASI**

Tahap observasi penciptaan yang diuraikan pada bagian ini meliputi riset, inspirasi dan perenungan, kemudian gagasan.

##### **1. Riset**

Bentuk riset dalam tahap pra penciptaan ini berupa pengalaman empiris seputar eksploitasi pada binatang yang menjadi sumber inspirasi penciptaan karya seni lukis, kemudian dibuatlah batasan dalam pembahasan yang hanya menitik beratkan pada persoalan binatang dan lingkungan.

##### **a. Observasi**

Perlu diketahui bahwa penciptaan bentuk dan pemilihan komposisi warna dalam menerjemahkan gagasan ke dalam media seni lukis tidak selalu berdasarkan apa yang sudah didapat berupa gambar (fotografi) dari upaya observasi. Karena seperti yang sudah disampaikan dalam sub bab landasan penciptaan sebelumnya, peran imaji dan intuisi sebenarnya lebih mendominasi dalam penciptaan bentuk dan pemilihan komposisi warna. Namun demikian, memang tidak bisa dipungkiri bahwa ada gagasan-gagasan tertentu yang ketika akan diterjemahkan ke dalam media seni lukis membutuhkan acuan berupa pengalaman melihat dan merasakan langsung suatu obyek atau, atau mendokumentasikannya dalam bentuk gambar (fotografi).

Dalam hal ini, bisa dikatakan ada dua jenis data observasi berdasarkan pada perlakuan terhadapnya. Pertama, data observasi yang berfungsi hanya sebagai alat rangsang-cipta. Kedua, data observasi yang memang dibutuhkan ada ketika proses penciptaan karya.

### 1.1 Data Observasi Sebagai Sumber Inspirasi Karya



Gambar 6

Karya fotografi dengan objek eksploitasi rusa lawu

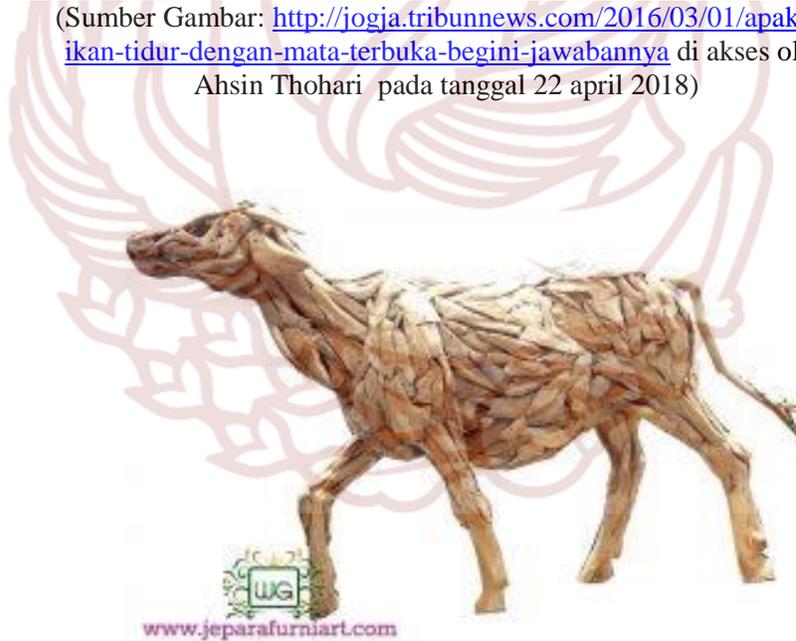
(Sumber gambar: <https://news.detik.com/berita/d-3525609/geger-pembantaian-di-gunung-lawu-ini-aturan-rusa-dilindungi-negara> di akses oleh Ahsin Thohari pada tanggal 22 april 2018)

Gambar  
Ikan



8  
Badut

(Sumber Gambar: <http://jogja.tribunnews.com/2016/03/01/apakah-ikan-tidur-dengan-mata-terbuka-begini-jawabannya> di akses oleh Ahsin Thohari pada tanggal 22 april 2018)



Gambar 9  
Patung Binatang dari Kayu  
(Sumber gambar: <http://jeparafurniart.com/patung-kerbau-teak-recycle/>  
di akses oleh Ahsin Thohari pada tanggal 22 april 2018)



Gambar 10  
Padang Pasir

(Sumber gambar: <https://iklantravel.com/wisata-padang-pasir-yang-ngehits-di-Indonesia/> di akses oleh Ahsin Thohari pada tanggal 22 april 2018)

Data observasi berupa karya fotografi dan ornamen di atas digunakan sebagai acuan dalam menerjemahkan gagasan di atas medium, atau sering kali hanya sebagai sumber inspirasi dalam terciptanya sebuah gagasan penciptaan bentuk visual tertentu. Misalnya apa yang terjadi pada bangkai rusa, ikan badut, yang penjabarannya lebih lanjut akan disampaikan pada bagian inspirasi dan perenungan.

Untuk data observasi berupa dokumentasi fotografi, ornamen dan padang pasir di atas perlakuan terhadapnya sedikit berbeda. Fungsinya masih sama, sebagai alat rangsang cipta, namun ketika menerjemahkan gagasan tentang padang pasir, patung binatang dari kayu, dan ornamen ke dalam medium kanvas, Esensi dari penggambaran ketiganya masih bisa dinikmati secara kasat mata, meskipun sudah mengalami pengolahan bentuk dan warna.

Terlebih lagi, referensi yang digunakan untuk melukiskan pasir, patung binatang dari kayu dan ornamen tidak hanya satu atau dua gambar saja, atau bahkan hanya sekedar mengamati (atau menikmati) benda atau tersebut tanpa mendokumentasikannya. Karena tujuan yang sebenarnya dari pencarian referensi dalam prapenciptaan karya tugas akhir ini adalah untuk mendapatkan rangsang cipta, bukan untuk meniru gambar (fotografi). Sehingga ketika praktek melukiskannya pada medium kanvas dan kertas referensi berupa gambar (fotografi) tersebut sudah tidak begitu berarti lagi.

#### 1.1 Data Observasi Sebagai Model



Gambar 11

Badak Ujung Kulon

(Sumber gambar: <https://news.detik.com/australia-plus-abc/d-3797645/badak-di-kebun-binatang-mogo-australia-seruduk-penjaganya?n992204australia> di akses oleh Ahsin Thohari pada tanggal 22 april 2018)

Ada sekian gagasan bentuk visual tertentu yang ketika akan dituangkan ke dalam media seni lukis pengetahuan dan pemahaman tentang

anatomi atau proporsi dari objek tersebut belum dikuasai benar, sehingga memerlukan model berupa gambar, seperti misalnya bentuk visual badak di atas. Alasan yang lain mengapa harus menggunakan referensi berupa gambar sebagai model yaitu karena ketersediaan bentuk visual (objek) tersebut yang tidak berada pada wilayah jangkauan geografis maupun administratif.

## **2. Inspirasi & Perenungan**

Pada tahap paling awal dalam proses penciptaan sebuah karya seni berlangsung sebuah momentum dimana muncul rangsangan untuk menciptakan sebuah karya seni. Perihal rangsangan ini WS Rendra memiliki sebuah pendapat dalam salah satu karya tulisnya bahwa yang dimaksud dengan rangsangan ini tidak bisa dijelaskan secara definitif. Karena rangsangan tersebut datang tidak terduga dan tanpa rencana<sup>10</sup>. Kemudian ada peran intuisi yang metodenya juga tidak bisa dijelaskan secara terang dalam momentum rangsangan ini. Di dalam momentum rangsangan inilah biasanya muncul inspirasi. Ketika inspirasi sudah ada maka langkah selanjutnya adalah merenungkan inspirasi tersebut menjadi gagasan yang dapat diterjemahkan ke dalam media visual seni lukis. Namun demikian, momentum rangsangan ini terkadang juga didahului dengan proses perenungan untuk mendatangkan inspirasi.

---

<sup>10</sup>WS Rendra. 2005. *Catatan-catatan Rendra Tahun 1960-an*, Bekasi Selatan: Penerbit Burung Merak. Hlm. 12.

Sebagai contoh proses perenungan dan inspirasi misalnya; berdasarkan data observasi pada pembahasan sebelumnya bangkai rusa hanya berfungsi sebagai sumber inspirasi penciptaan bentuk visual, yang kemudian bertransformasi menjadi bentuk imajinatif untuk menggambarkan sebuah figur dari sintesis<sup>11</sup> antara bentuk bangkai rusa dengan bentuk binatang, dan di sini karakter visual bangkai rusa hampir sudah tidak nampak lagi. Hal yang hampir serupa juga terjadi pada ikan badut, yaitu sebagai penciptaan sebuah metafor dengan penyatuan wujud fisik ikan serta karakter ornamen pada umumnya dengan pandangan (pemaknaan) personal tentang eksploitasi.

“Aspek penting dari metafor, menurut Philip Wheelwright (1962: 71-74), adalah kedalaman psikisnya dalam mana hal-hal dari dunia ini, pakah yang nyata atau sekedar fantas dipindahkan oleh kehebatan imajinasi.... Ada dua cara utama untuk membuat metafor: yang satu dilakukan dengan membuat komparasi (perbandingan) guna memperbesar makna. Kedua, membuat makna baru dengan jukstaposisi dan sintesis.... Namun demikian, tak ada satu cara yang pasti dan baku untuk dipakai membuat metafor, dan tak ada pula manual untuk menentukan arti sebenarnya suatu metafor, atau apa yang mau dikatakan oleh metafor. (Davidson 1991)”<sup>12</sup>

Contoh lain dari proses inspirasi dan perenungan serta penerapannya misalnya; ketika dalam benak seorang seniman memahami sebuah konsep pendidikan dan imajinya membawanya untuk mengingat gambaran tentang toga sebagai atribut wisuda, kemudian secara intuitif dalam benaknya muncul gambaran tentang pohon yang kering, yang terjadi selanjutnya adalah dia mengekspresikan tiga hal tersebut

---

<sup>11</sup>Campuran berbagai pengertian atau hal sehingga merupakan kesatuan yang selaras.

<sup>12</sup> M Dwi Mariantio. 2011. *Menempa Quanta Mengurai Seni*, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta. Hlm. 137-138.

dalam satu kesatuan bentuk yang utuh, dan ketika pengekspresian tersebut selesai atau hampir selesai baru disadari bahwa bentuk yang dilukis menyerupai badak dengan ornamen kulit ikan badut yang disematkan di tubuh setiap binatang.

a. Perenungan (inkubasi)

Sebelum melangkah ke proses selanjutnya, melalui proses perenungan dan pengendapan yaitu merenungkan tentang “Eksplotasi terhadap Binatang” dengan cara berkomunikasi dengan diri sendiri terkait dengan suatu yang menyentuh batin, mencoba menghubungkan dengan suatu yang pernah dialami dan diamati, ataupun dengan mengamati terjadinya “Eksplotasi Terhadap Binatang” secara tidak langsung dengan melihat dari berita televisi, maupun dari internet. Secara keseluruhan perenungan akan mempengaruhi visualisasi yang diciptakan dari banyak hal yang sudah diresapi terlebih dahulu. Setelah melewati perenungan atau pengendapan maka dapat menentukan bahasa bentuk apa yang sekiranya sangat cocok untuk melukiskan ide dan gagasan yang telah di dapat, menggunakan media dan bahan seperti apa yang cocok untuk memvisualisasikan ke dalam karya seni lukis. Kemudian muncul bayangan tentang visual melalui bentuk warna garis bidang tekstur maupun hal hal yang berkaitan dengan sekiranya yang dapat menunjang dalam konseptual. Beberapa karya tercipta melalui pengamatan yang sebelumnya pernah dijumpai pada eksploitasi terhadap binatang, dari keseluruhan dilihat secara langsung untuk dijadikan acuan perenungan sebelum memvisualisasikannya pada kanvas.

b. Tahap Inspirasi

Proses inspirasi masih sedikit berkaitan dengan perenungan dan pengendapan yang dilakukan. Perenungan yang mencapai klimaks menemukan pokok persoalan yang menarik untuk diangkat dan divisualisasikan dengan karya seni lukis. Pokok persoalan inilah yang mengilhami menjadi sumber inspirasi dalam penciptaan karya, sehingga secara visual konsep karya tersebut dengan mudah di pahami oleh penikmat nantinya. Banyak hal dalam memperoleh inspirasi, terkadang secara tiba-tiba didapatkan, misalkan ketika saat dibenturkan dengan sebuah persoalan yang menjadi sumber inspirasi atau sumber ide yang dengan cara yang berbeda, seperti melihat berita di TV, membaca koran, membaca artikel di internet, membaca majalah, dan juga melihat dan merasakan langsung persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Contoh : yang dirasakan spontan oleh penulis, ketika melihat *story* instagram tentang ilustrasi eksploitasi jual beli yang melibatkan burung kakaktua dikirim dengan menggunakan botol plastik dan dimasukkan di dalamnya yang menjadikan inspirasi untuk memvisualisasikannya menjadi karya seni lukis yang sesuai dengan tema yang telah di ambil pada tugas akhir.

### c. Tahap Elaborasi

Elaborasi adalah satu upaya untuk memantapkan sebuah gagasan dan mengembangkan ide dan memvisualisasikan nanti. Tahap pemantapan ini di kukuhkan dengan sebuah rancangan visual yang berkaitan dengan komposisi bentuk warna garis bidang dan berkaitan dengan visual antara lain adalah mulai membuat sketsa pada kertas sebagai simulasi sebelum memulai pada kanvas. Sehingga dapat

menyatu dan berkaitan dengan apa yang sudah melatarbelakangi Penciptaan karya tersebut sehingga dapat menyatu dengan konsep.



### **3. Gagasan**

Gagasan dalam penciptaan karya tugas akhir ini merupakan hasil dari perenungan atas inspirasi yang telah didapat sebelumnya, untuk kemudian diterjemahkan kedalam media visual seni lukis.

#### **B. Elaborasi**

Elaborasi merupakan suatu upaya memantapkan, dikukuhkan dengan penelusuran akan makna dan simbol dari hasil pilihan terkait unsur rupa dalam karya yang dimunculkan. Unsur rupa yang digunakan dapat memvisualkan suatu makna tertentu sesuai dengan sumber inspirasi karya yang dibuat. Dan sebuah rancangan visualisasi mulai dari dokumentasi bentuk dengan menggunakan kamera DSLR, kemudian membuat sketsa pada kertas juga merancang komposisi dalam benak pikiran sebagai simulasi sebelum memulai pada kanvas, tahap selanjutnya yaitu proses membuat sket bentuk pada bidang kanvas, kemudian mengisi bidang atau bentuk dengan warna yang sesuai karakter bentuk masing masing, hingga finishing dengan mempertimbangkan dan mempersiapkan, antara lain:

##### **1. Alat dan Bahan**

Pemilihan alat, bahan dan teknik dalam menciptakan karya seni khususnya karya seni lukis harus diperhatikan, guna hasil yang dicapai sesuai dengan apa yang diinginkan. Kematangan dan pengalaman pada proses eksperimen seorang pencipta

seni juga dibutuhkan untuk menentukan kapasitas yang dimiliki oleh alat atau pun bahan baik dari segi kekurangan serta kelebihan, hal tersebut dimaksudkan untuk meminimalkan kendala dalam proses penciptaan karya.

Dalam poses penciptaan karya seni lukis tugas akhir penulis memiliki alasan serta penjelasan secara khusus pemilihan alat atau pun bahan, dan teknik. Dan untuk lebih jelasnya akan dipaparkan sebagai berikut, ada beberapa alat, bahan, dan teknik yang digunakan penulis dalam proses penciptaan karya diantaranya adalah:

**a. Alat**

**1. Kuas**

Penciptaan karya seni lukis tugas akhir ini memilih menggunakan kuas dalam proses penggarapannya hal tersebut disesuaikan dengan bentuk visual yang ditampilkan. Keberadaan kuas sangat mendukung dalam penciptaan karya ini dimana kuas dirasa cocok atau sesuai untuk membuat garis pada bentuk objek pada visual. Kuas yang digunakan dalam proses penciptaan cenderung bervariasi, mulai dari merk, jenis, dan ukurannya namun pada tugas akhir ini penulis akan mengkategorikan dalam ukuran lebar per sentimeter. Hal tersebut dilakukan dengan memperhatikan keperluan serta kesesuaian dengan unsur rupa yang akan ditampilkan.

Selain itu ragam jenis dan ukuran kuas yang digunakan mempermudah dalam mewujudkan ide visual pada kanvas. Sebab setiap kuas memiliki karakter dan fungsi yang beraneka ragam. Bilamana melihat ukuran kuas dapat dengan jelas mengetahui

kegunaan dari kuas tersebut, namun merk kuas yang digunakan juga mempengaruhi proses penciptaan karya, dimana setiap merk kuas masing-masing memiliki kualitas, kelebihan, dan karakter tersendiri, contohnya karakter rambut kuas yang halus dan runcing yang digunakan untuk menciptakan garis lurus dan baik.

kuas yang digunakan dalam membuat karya yaitu yang pertama kuas dengan ukuran besar atau lebar sekitar 7 cm dengan merek tika, 3 1/2 cm dengan merek eterna, 3 cm dan 2 cm dengan merk V-TEC artis brush. Pemilihan kuas ini berdasarkan karakter bulu yang halus dan lembut, ujung kuas yang rata dan pipih, memudahkan dalam pewarnaan bidang luas maupun sempit. Penggunaan kuas ukuran besar dimaksudkan untuk mengefektif dan mengefisienkan waktu dan tenaga ketika proses pewarnaan, kuas ini digunakan antara lain untuk membuat latar belakang ataupun teknik blok sebelum proses gradasi atau membuat gelap terang .



Gambar 12  
Kuas ukuran besar  
(Foto: Ahsin Tohari, 2018)

Bulu kuas yang halus dapat menyerap dan menyimpan cat dengan baik maka terasa mudah saat disapukan pada kanvas. Kuas merk cina dengan ukuran 5,6,8,10 cm. merk Xpression ukuran kuas ¾, 4, , dan merk Lyra ukuran kuas 10. Penggunaan kuas ukuran sedang dimaksudkan untuk mengefektif cara kerja ketika dalam proses pewarnaan tidak dapat terjangkau dengan kuas besar dapat menggunakan kuas sedang seperti proses perwarnaan pada bagian ornamendan bulu-bulu pada binatang.



Gambar 13  
Kuas ukuran sedang  
(Foto: Ahsin Thohari, 2018)

Kuas yang memiliki bulu yang halus dan runcing seperti Kuas kuas dengan ukuran kecil lebar sekitar 0,1 cm sampai 0,3 cm dengan merk expression ukuran 2 dan 2, merk Lyra ukuran kuas 2 dan 3, digunakan untuk membuat sapuan atau arsiran

detail pada bentuk atau bidang sangat kecil, sampai titik-titik. Kuas dengan ukuran sangat kecil ini juga digunakan untuk membuat garis luar (outline) pada bentuk. Penggunaan kuas dengan ukuran kecil dan kaku juga membantu dalam pembuatan garis arsis di sebagian bidang agar terlihat kesan arsir, seperti pada saat menciptakan tembok, titik-titik terterang maupun tergelap, serta membentuk dan menciptakan bentuk detail pada bidang tersebut.

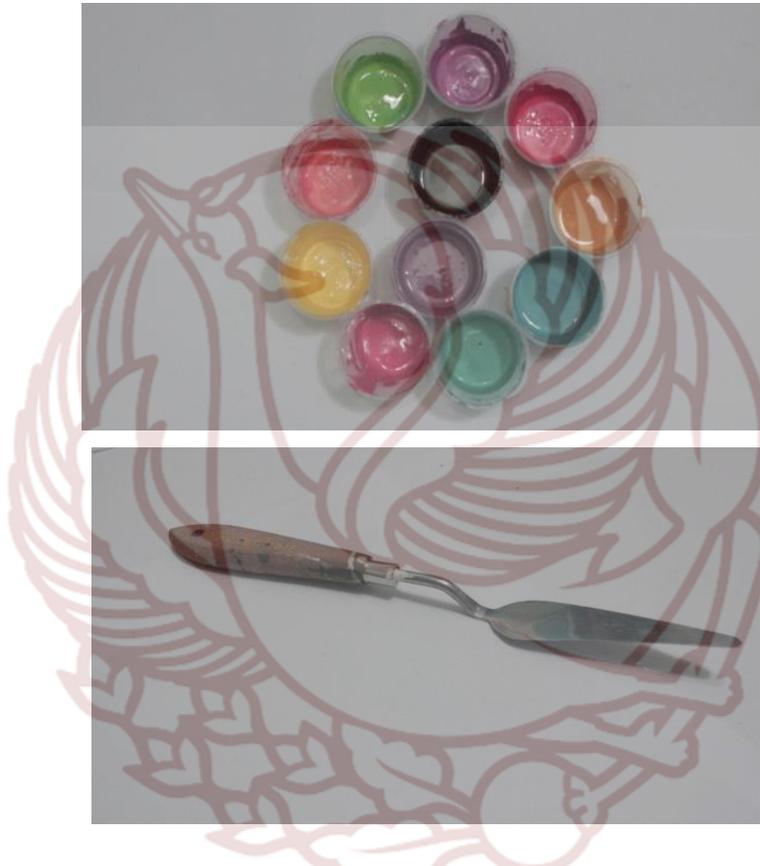


Gambar 14  
Kuas ukuran kecil  
(foto : Ahsin Thohari, 2018)

## 2. Palet dan pisau palet

Palet dan pisau palet merupakan alat pendukung sebagai tempat dan alat untuk mencampur cat sebelum digoreskan pada kanvas, dalam hal ini digunakan beberapa palet yang terbuat dari bahan botol plastik ada tutupnya. Kelebihan dari palet dari

gelas plastik adalah permukaan palet yang datar dan bilamana telah usai mengerjakan dapat dengan mudah ditutup untuk digunakan lagi berikutnya.



Gambar 15  
Gelas Palet dan Pisau Palet  
(foto : Ahsin Thohari, 2018)

### 3. Pensil 2B ukuran 2.0 dan 0.5 serta penghapus karet

Dalam proses sketsa bentuk sebagai rancangan komposisi pada kanvas sesuai gagasan, sketsa dibuat menggunakan pensil mekanik 0.5 dan pensil 2B untuk

mempertimbangkan keefektifan cara kerja, sangat cocok menggunakan pensil mekanik karena bentuk yang ditampilkan memiliki kerumitan tersendiri, juga mempertimbangkan keefisienan waktu karena tidak harus mengupas isi pensil. Penghapus karet dipilih karena sangat cocok digunakan untuk memperbaiki sketsa jika ada kesalahan. Pensil ukuran 2.0 digunakan untuk membuat sketsa pada kanvas dengan bentuk-bentuk yang cenderung besar sedangkan pensil ukuran 0.2 digunakan untuk sketsa bentuk ukuran yang cenderung lebih kecil atau detail-detail seperti kulit dan bulu.



Gambar 16  
pensil 2B ukuran 2.0 dan pensil mekanik 0.5 serta penghapus karet  
(foto: Ahsin Thohari, 2018)

## **b. Bahan**

### **1. Cat**

Cat pewarna yang digunakan dalam penciptaan karyatugas akhir ini adalah cat Akrilik. Pertimbangannya bahwa karakter dari cat Akrilik ini yang cepat kering dan ada kenyamanan proses ketika menggunakan teknik plakat. Pertimbangan yang lainnya yaitu tentang hampir tidak adanya efek negatif terhadap kesehatan ketika digunakan di ruang sempit dan tidak terlalu terbuka. Berbeda halnya ketika misalnya menggunakan cat minyak yang lebih memungkinkan pengaruh yang kurang baik terhadap kesehatan ketika digunakan dalam lingkungan yang demikian.



Gambar 17  
Cat Acrilic  
(foto: Ahsin Thohari, 2018)

## 2. Kain lap dan Tiner

Pembersih sebagai alat pendukung dalam hal ini alat pendukung lain adalah kain lap dan *thiner*. Kain yang dipilih serta digunakan adalah kain jenis katun dikarenakan kain tersebut memiliki daya serap tinggi dibandingkan jenis kain lain. Adanya kain lap dan *thiner* dalam proses berkarya cukup penting dimana kain lap dan tiner ini, berfungsi untuk membersihkan kuas dari warna. Penggunaan kain lap dan tiner biasanya digunakan pada waktu pergantian warna dengan satu alat atau penghentian penggunaan kuas, hal tersebut dapat dilakukan dengan cara kuas yang habis dipakai terlebih dahulu dicelupkan ke dalam *thiner*, kemudian dilap dengan potongan kain tersebut.

Pembersihan menggunakan kain lap dalam hal ini agar sisa warna yang menempel pada kuas tidak ikut tercampur dengan warna lainnya pada saat menggunakan kuas yang sama, sehingga terhindar dari kesan warna-warna kotor yang tampak pada lukisan. Jika kuas yang digunakan selalu dijaga kebersihannya selain tidak mengganggu pada proses berkarya kualitas kuas pun akan tetap terjaga fungsinya.



Gambar 18  
Tiner  
(foto: Ahsin Thohari, 2018)

### 3. Kanvas

Kanvas merupakan medium yang dipilih untuk menuangkan gagasan seni lukis pada tugas akhir ini dan dipilih karena medium kanvas dirasa paling cocok dan dirasa paling nyaman untuk menuangkan gagasan dan lebih mudah dalam hal mobilitas. Pada tugas akhir ini kanvas yang digunakan terdiri yaitu kanvas buatan sendiri. Kanvas juga di rasa sangat cocok digunakan dimana bentuk permukaan kanvas sangat membantu dalam pengolahan unsur unsur rupa karya seni lukis menggunakan cat akrilik. Kanvas buatan sendiri dibuat melalui beberapa tahap dari mulai kain kanvas mentah dibentang pada sebuah spanram lalu dilapisi cat genting pada permukaannya sebanyak 4 lapisan, kemudian setelah benar-benar kering kanvas tersebut digosok merata menggunakan amplas supaya permukaan kanvas lebih halus dan menguntungkan ketika dilukis, setelah dihaluskan, kanvas tersebut dilapisi cat genting kembali sebanyak 3 kali lapisan atau sampai lapisan tersebut dirasa cukup dan pas untuk mulai digunakan. Kanvas buatan sendiri dirasa lebih menguntungkan dan lebih terpercaya dalam hal kualitas, karena kualitas yang telah teruji dan tekstur kainnya dapat disesuaikan dan dipilih sesuai keinginan, dan alasan menggunakan kanvas siap pakai untuk mengefisienkan waktu dan mengefektifkan cara kerja supaya tenaga tidak terlalu terkuras habis dalam proses pembuatan kanvas.



Gambar 19  
Kanvas yang telah dibentang pada spanram  
(Foto: Ahsin Thohari, 2018)

### **C. Teknik Garap**

Suatu kemampuan dan pengetahuan dalam mengolah alat serta bahan pada sebuah proses penciptaan merupakan hal penting untuk dipahami, dan salah satu yang menentukan hasil akhir sebuah karya. Banyak teknik yang sudah dilakukan seniman di dunia ini, dalam mengaplikasikan teknik setiap seniman memiliki suatu tingkat kenyamanan yang berbeda beda.

Pada proses penciptaan karya tugas akhir ini penulis menggunakan teknik sesuai keahlian serta keyamanan untuk pencapaian bentuk dengan gaya pribadi serta artistik yang diharapkan. Ada beberapa teknik yang digunakan dalam menciptakan karya Tugas Akhir ini, antara lain:

1. Teknik *bloking*
2. Teknik arsir
3. Teknik dusel

#### **D. Proses Perwujudan Karya**

Tahapan proses perwujudan karya ini bertujuan agar konsep penciptaan yang telah tersusun dapat dituangkan dengan lebih efektif dan efisien dalam menciptakan karya seni lukis. Tahapan ini meliputi proses awal mempersiapkan alat dan bahan, sampai karya seni lukis melewati tahap finishing. Dalam penciptaan suatu karya seni lukis, tahapan proses yang dilakukan sebagai berikut:

##### **1. Mempersiapkan Alat dan Bahan**

Dalam tahapan ini perupa mempersiapkan alat antara lain, kuas, palet, pisau palet, pensil mekanik, dan kain lap, juga tidak lupa menyediakan bahan antara lain, cat minyak, *linseed oil*, grafit isi pensil mekanik, penghapus, minyak tanah dan yang paling penting menyiapkan kain kanvas yang telah dibentang pada spanram. Pada

Tugas Akhir ini penulis menggunakan dua jenis kanvas, antara lain kanvas jadi yang siap pakai dan kanvas mentah yang dilapisi sendiri.



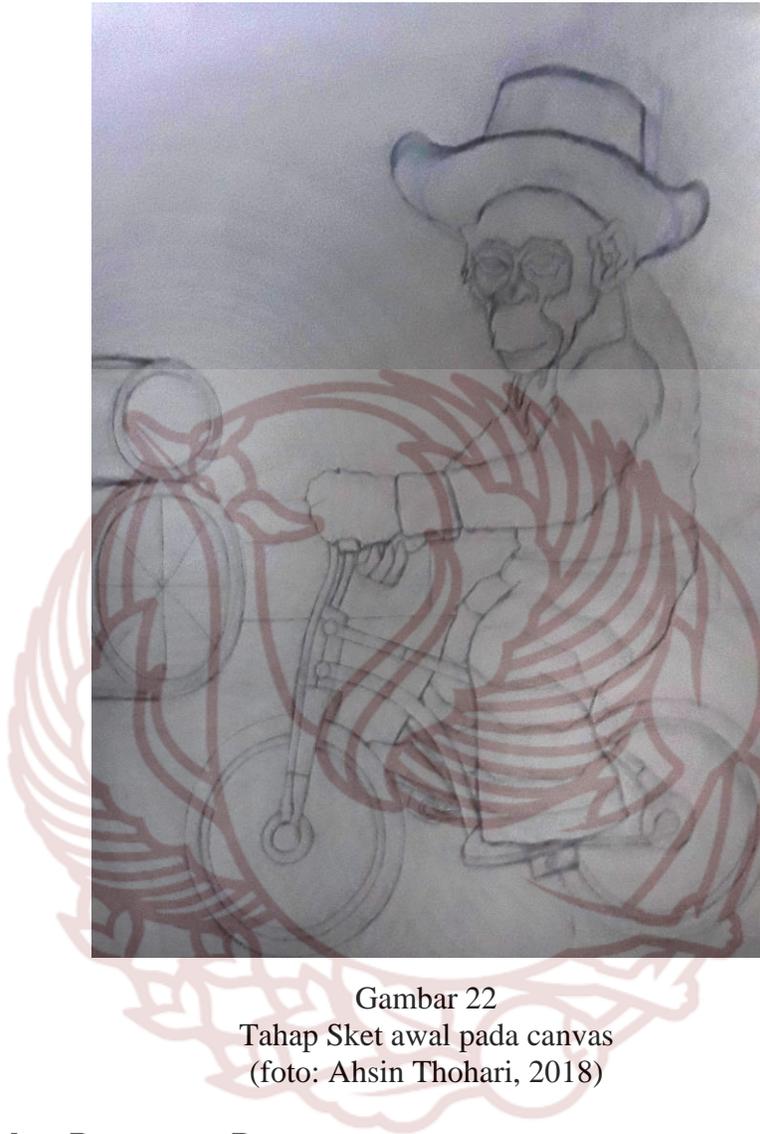
Gambar 20  
Proses pembentangan kain kanvas pada spanram  
(Foto: Yudhistira, 2018)



Gambar 21  
Proses pelapisan cat genteng pada kain kanvas yang dibentang pada spanram  
(Foto: Yudhistira, 2018)

## 2. Tahap Sket Awal Pada Kanvas

Proses awal melukis pada kanvas yaitu membuat sket menggunakan arsiran atau garis dengan pensil 2B karena dapat menciptakan sket yang detail. Pada tahap ini terkadang mengalami proses improvisasi dalam hal menciptakan komposisi, karena ide dan gagasan muncul secara tiba-tiba. Improvisasi juga terjadi ketika penulis menciptakan deformasi bentuk yang tersusun sesuai konsep awal. Pada tahap sket awal ini tidak semua bentuk disket secara menyeluruh artinya hanya bentuk-bentuk besar saja yang dibuat di tahap ini, seperti bentuk ayam. Dan bulu-bulu ayam. Dan sisanya atau bentuk-bentuk yang nampak kecil di kerjakan setelah semua bentuk selesai di lapisi warna atau di rasa siap di kerjakan dengan kondisi warna benar benar kering.



Gambar 22  
Tahap Sket awal pada canvas  
(foto: Ahsin Thohari, 2018)

### 3. Tahap Pewarnaan Dasar

Setelah semua bentuk dan komposisi bidang sudah tercipta kemudian mencampurkan warna pada kap gelas kemudian di aduk menggunakan pisau palet. warna yang telah di campur di tuangkan pada kanvas dengan teknik blok menggunakan kuas ukuran lebar 10 cm, 8cm, dan 5cm yang di sesuaikan dengan luas permukaan yang akan di tutupi warna, warna tersebut di sesuaikan dengan warna pada

setiap bentuk. Pada tahap ini juga menciptakan penonjolan bentuk secara kasar dan menciptakan kesan gelap terang awal.



Gambar 23  
Tahap pewarnaan dasar  
(foto: Ahsin Thohari, 2018)

#### 4. Tahap Finishing



Gambar 24  
Tahap Finishing  
(foto: Ahsin Thohari, 2018)

Untuk tahap-tahap penggarapan karya pada medium kanvas terhitung relatif lebih sederhana; yaitu diawali dengan pembuatan sketsa yang sangat sederhana; tanpa pembuatan gambaran kasar untuk bagian-bagian detailnya, kemudian langsung dilakukan pengerjaan karya dengan teknik arsir maupun pointilis sampai karya itu selesai mengikuti rasa dan daya intuitif. Pengembangan gagasan terjadi seiring dengan

proses pengerjaan tersebut. Setelah karya dianggap selesai, langkah selanjutnya adalah pemberian bingkai berkaca sebagai bentuk perawatan karya dan juga agar supaya karya-karya tersebut siap untuk ditampilkan.

## **5. Pasca Penciptaan**

Setelah pengerjaan karya dianggap selesai (siap ditampilkan), proses selanjutnya adalah penyajian karya. Bentuknya berupa gelar karya (pameran) seni lukis di dalam ruang pameran (galeri seni). Pertama-tama, dilakukan pengecekan seluruh karya yang telah selesai dikerjakan dan menentukan bagaimana bentuk penyajian fisik karyanya. Dari semua karya dengan medium kanvas yang diciptakan ukurannya bervariasi. Penggunaan bingkai dirasa perlu pada beberapa karya dengan ukuran yang relatif kecil dibandingkan dengan karya-karya lainnya, serta tebal spanram (2 cm) yang dirasa kurang ideal ketika dipajang bersama karya-karya lain dengan ukuran yang lebih besar. Sedangkan karya-karya yang dianggap layak ditampilkan tanpa menggunakan bingkai adalah dengan kriteria tebal spanram 3,5 cm ke atas. Pertimbangannya yaitu bahwa konsep display yang dirancang bermaksud untuk memanfaatkan ruang yang ada sebagai perluasan dari karya-karya yang dipajang. Dengan kata lain, tanpa penggunaan bingkai pada setiap karya dimaksudkan agar karya-karya tersebut terasa lebih menyatu dengan sisi-sisi ruangan dimana dia ditempatkan (dipajang), serta memunculkan kesan dinamis pada ruang pameran (tidak terasa kaku oleh penegasan bentuk kotak-kotak karya yang berbingkai).

Selanjutnya penyelenggaraan pameran akan diarahkan sesuai dengan tujuan penciptaan karya tugas akhir, menggunakan sarana dan prasarana penyelenggaraan pameran seni lukis seperti pada umumnya. Tidak ada konsep pameran yang terlalu definitif. Semuanya dirancang untuk kepentingan fungsi akademis.



## **BAB IV**

### **DESKRIPSI KARYA**

Pada Bab IV memaparkan tentang gambar karya, data karya diantaranya adalah judul, ukuran, bahan, tahun dan dilengkapi dengan deskripsi karya sesuai dengan konsep masing-masing. Seluruh karya mengacu pada sumber inspirasi seni yaitu eksploitasi terhadap binatang. Karya seni lukis yang diciptakan berkaitan dengan rasa keprihatinan terhadap kerusakan dan kepunahan keberadaan binatang yang disebabkan oleh perilaku manusia baik secara sadar maupun tidak sadar. Setiap karya yang dihadirkan tersirat pesan moral setelah sebelumnya melalui proses perenungan dari berbagai permasalahan yang menginspirasi. Dari keseluruhan karya seni lukis yang diciptakan untuk Tugas Akhir ini masing-masing karya memiliki gagasan yang berbeda-beda, akan tetapi gagasan tersebut masih mengacu pada tema global yaitu tentang eksploitasi yang dilakukan terhadap binatang.

Dalam deskripsi karya menggunakan konsep visual dengan memakai teori Monroe Beardsley *Problems in the Philosophy of Criticism* yang menjelaskan, pada umumnya terdiri dari 3 ciri, yang pertama karya yang memiliki kesatuan (*unity*) berarti benda estetis harus tersusun secara baik atau sempurna bentuknya, kedua yang memiliki kerumitan (*complexity*) maka benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus, dan yang ketiga adalah kesungguhan (*intensity*) suatu benda estetis yang baik harus

mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar suatu yang kosong, suatu benda seni yang memiliki intensif atau sungguh-sungguh.<sup>13</sup>

### Karya Seni Lukis Ke-1



Gambar 25.  
Judul Karya: *Kesedihan dalam tahanan*  
Medium: Cat Acrylic di atas kanvas

---

<sup>13</sup> Dharsono Sony Kartika dan Nanang Ganda. 2004. Pengantar Estetika. Bandung : Rekayasa Sains. H. 148.

Ukuran : 140 x 170 cm  
Tahun : 2017  
Foto: Ahsin Thohari (2017)

## **Deskripsi**

Karya berjudul *Kesedihan dalam tahanan* terinspirasi dari salah satu kebun binatang yang ada di kota Solo. Disitu penulis melihat binatang seperti singa, macan, orang utan yang di kurung di tempat sempit dan tidak pada habitat aslinya. Hal tersebut mengakibatkan nafsu makan binatang binatang itu berkurang sehingga tubuh mereka terlihat kurus dan dibiarkan hidup tidak nyaman. Di habitat aslinya, mereka bebas berguling di tanah, terbang di langit luas, dan berenang di laut lepas. Namun, di kebun binatang binatang-binatang ini harus dipenjara dalam jeruji, dinding, dan lantai beton.

Karya yang berjudul *Kesedihan Dalam tahanan* ini tervisualkan beberapa hewan atau binatang yang berada dalam kandang dengan visualisasi pewarnaan yang mencolok yaitu warna merah, biru, kuning, ungu, hijau, orange pada setiap badan binatang warna-warna tersebut juga di gunakan pada visual kandang sehingga tampak menjadi satu kesatuan dalam warna atau *unity*

Setiap bentuk bidang terbentuk dari goresan dan sapuan kuas yang membentuk kesan dimensi yaitu dengan permainan gradasi pada bentuk binatang rusa kerbau dan kelinci. Intensitas pembentukan gradasi di setiap bagian bentuk subyek visual menjadi kekuatan visual tersendiri.

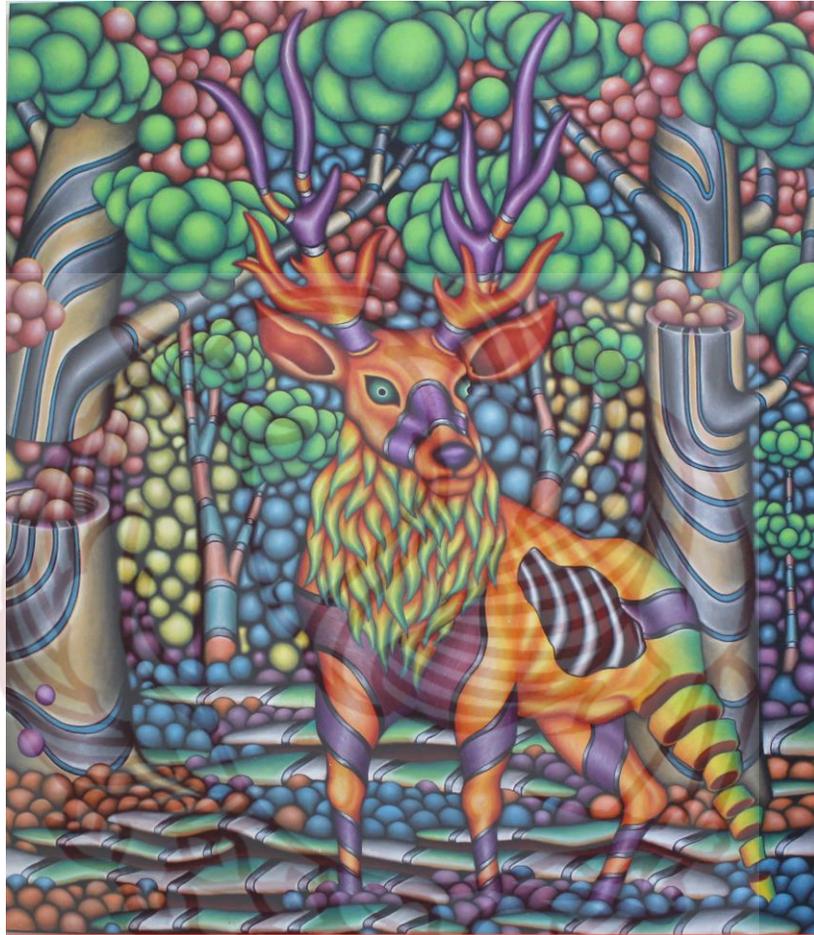
Secara visual susunan karya lukis ini memperlihatkan *complexity* yang unik, baik dari segi warna, garis, goresan. bahkan penempatan setiap subyek visual yang ada dalam karya ini memiliki beberapa perbedaan warna dalam satu obyek binatang. seperti yg terdapat pada bentuk kerbau yang memiliki tiga warna merah, putih dan hitam.

Karya ini bercerita tentang kesedihan binatang-binatang dalam tahanan yang divisualkan dengan sekumpulan binatang yaitu kijang, kerbau, kanguru yang terkurung dalam penjara. Mereka bertumpuk timpang tindih karena tidak memiliki cukup ruang untuk bergerak. Binatang-binatang yang seharusnya hidup bebas di tempat yang luas, dihilangkan kebebasannya oleh manusia.

Binatang-binatang itu merasa sedih dan ingin keluar dari jeruji yang membatasi mereka untuk bergerak. Tembok dan besi yang menggambarkan betapa ruang itu menghimpit kebebasan mereka dalam bergerak. Ekspresi kesedihan ditunjukkan dengan mata yang berkaca-kaca

Maka pesan moral yang bisa dipetik adalah bahwa binatang itu butuh kebebasan dan habitat asli mereka.

## Karya Seni Lukis ke-2



Gambar 26

Judul Karya: *Sisa-Sisa Pembantaian*

Medium: Cat Acrylic di atas kanvas

Ukuran : 140 x 170 cm

Tahun : 2017

Foto: Ahsin Thohari (2017)

Karya yang berjudul *Sisa-sisa Pembantaian* terinspirasi dari maraknya perburuan rusa secara ilegal di gunung lawu pada 2017. Sehingga banyak diantara rusa-rusa tersebut menjadi bangkai yang dengan tubuh yang terpotong-potong hanya

tersisa tulangnya saja. Kini keberadaan rusa menjadi langka karena banyaknya pembantaian massal untuk diperdagangkan oleh para pemburu.

Karya yang berjudul *Sisa-Sisa Pembantaian* ini tervisualkan binatang rusa yang berada dalam hutan. visualisasi pewarnaan yang mencolok yaitu warna kuning, ungu, hijau, orans pada badan rusa. Kemudian warna-warna tersebut juga di gunakan pada visual suasana hutan sehingga tampak menjadi satu kesatuan dalam warna atau *unity*.

Setiap bentuk bidang terbentuk dari goresan dan sapuan kuas yang membentuk kesan dimensi yaitu dengan permainan gradasi yang terdapat pada tubuh rusa, bulu rusa dan daun yang berbentuk bulat. Intensitas pembentukan gradasi di setiap bagian bentuk subyek visual menjadi kekuatan visual tersendiri.

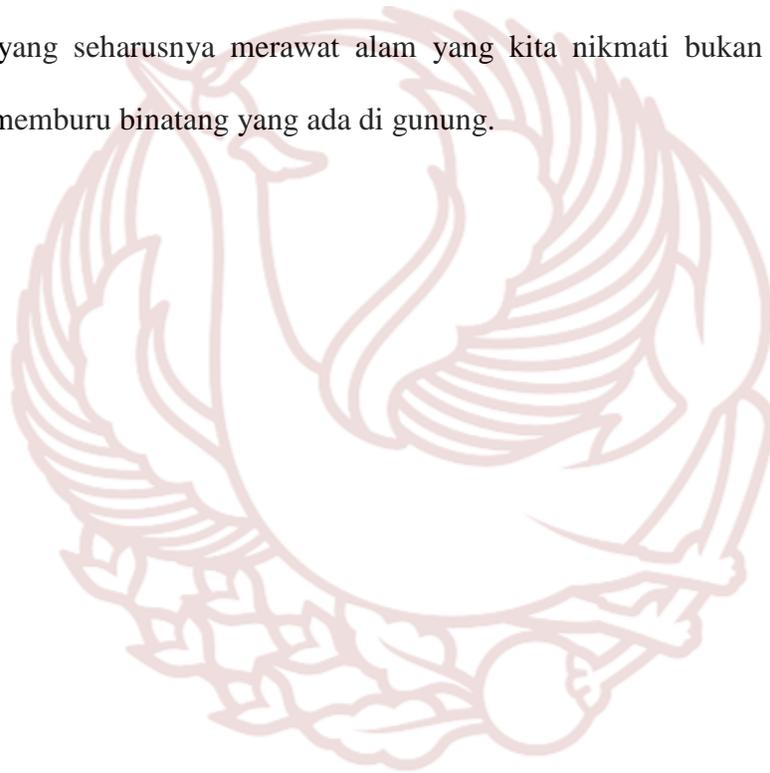
Secara visual susunan karya lukis ini memperlihatkan kompleksiti yang unik, baik dari segi warna yang berbeda di bentuk daunnya, garis, goresan. bahkan penempatan setiap subyek visual yang ada dalam karya ini.

Karya yang berjudul *Sisa-sisa Pembantaian* melukiskan tentang bangkai rusa yang terpotong-potong akibat mengalami pembantaian yang dilakukan oleh manusia. Kejahatan para pemburu dengan mengambil bagian-bagian tubuh rusa untuk dijual dan dimanfaatkan bagian tubuhnya.

Pemburuan rusa digunung lawu divisualkan dengan kaki rusa yang terpotong-potong di dalam hutan. Tubuh rusa terlihat bolong karena telah di ambil dan di manfaatkan bagian-bagian tubuhnya. Terlihat di dalam hutan yang lebat sudah tidak

lagi aman bagi kehidupan rusa dengan digambarkannya salah satu pohon yang tumbang. Pohon yang tumbang dan daun berseraka menjelaskan sudah tidak terjaganya alam di sekitar tempat tinggal rusa. Dan daun daun yang berbeda warnanya menggambarkan beraneka ragam jenis tumbuhan yang ada di alam sekitar.

Pesan moral yang bisa di petik adalah kita sebagai manusia khususnya para pendaki yang seharusnya merawat alam yang kita nikmati bukan malah merusak ataupun memburu binatang yang ada di gunung.



### Karya Seni Lukis Ke-3



Gambar 27.

Judul Karya: *Kepunahan Di ujung Tanduk*

Medium: Cat Acrylic di atas kanvas

Ukuran : 140 x 170 cm

Tahun : 2018

Foto: Ahsin Thohari (2018)

Karya berjudul *Kepunahan Di ujung Tanduk* terinspirasi dari sedikitnya populasi badak yang hanya terdapat belasan ekor di Indonesia. Hal ini disebabkan karena kerakusan manusia dan terhimpit industri dengan mengeksploitasi sumber daya alam. Manusia yang hanya mementingkan kebutuhan pribadi sesaat tanpa memikirkan kelestarian alam kedepannya.

Karya yang berjudul *Kepunahan Di Ujung Tanduk* ini tervisualkan badak yang berada di padang pasir dengan visualisasi pewarnaan yang mencolok yaitu warna biru putih dan hitam sebagai garis. Warna kuning, ungu, hijau, orange pada setiap ornamen tersebut tampak menjadi satu kesatuan atau *unity*.

Setiap bentuk bidang terbentuk dari goresan dan sapuan kuas yang membentuk kesan dimensi yaitu dengan permainan gradasi . Intensitas pembentukan gradasi di setiap bagian bentuk subyek visual menjadi kekuatan visual tersendiri yang terletak pada bagian tubuh badak yang memiliki kerumitan bentuk.

Secara visual susunan karya lukis ini memperlihatkan *complexity* yang unik, baik dari segi warna di bagian tubuh badak dan ornamen, garis pada pemisah warna antara biru dan putih, goresan, bahkan penempatan setiap subyek visual yang ada dalam karya ini.

Karya berjudul *Kepunahan Di ujung Tanduk* melukiskan tentang kondisi tubuh badak akibat ulah manusia. Manusia yang seharusnya menjaga habitat badak malah merusak dan memburu untuk dimanfaatkan cularnya sehingga populasinya menjadi semakin sedikit dan habitatnya menjadi rusak.

Kondisi badak yang memperhatikan di visualkan dengan tubuh badak yang terbuat dari tumpukan kayu kering dengan bagian cula yang terpotong. Manusia mengambil cula badak untuk di konsumsi sebagai obat kuat dan untuk di jual dengan harga yang melebihi harga emas.

Habitat badak yang rusak divisualkan dengan tanah lapang yang tandus tanpa ada pepohonan. Ornamen kayu dan daun sebagai gambaran seharusnya masih ada tempat berlindung dan berkembang biak yaitu hutan lindung.

Pesan moral yang dapat dipetik adalah kita harus senantiasa menjaga dan melestarikan badak yang semakin langka keberadaanya.



#### Karya Seni Lukis Ke-4



Gambar 28

Judul Karya: *Sabung Ayam*

Medium: Cat Acrylic di atas kanvas

Ukuran : 200 x 140 cm

Tahun : 2018

Foto: Ahsin Thohari (2018)

Karya berjudul *Sabung Ayam* terinspirasi dari maraknya perjudian sabung ayam yang ada di Bali. Sabung ayam biasa disebut dengan istilah tajen. Tajen yang dikenal masyarakat sebagai ritual tabuh rah (mengucurkan darah-red) sebagai rangkaian dari ritual macaru (pengorbanan) sebelum upacara keagamaan Hindu diselewengkan masyarakat menjadi ajang judi adu ayam hingga ada ayam yang mati.

Karya yang berjudul *Sabung Ayam* ini tervisualkan ayam yang sedang bertarung di dalam ruangan dengan visualisasi pewarnaan yang mencolok yaitu

warna merah di bagian kepala, biru di bagian lantai pada ruangan, kuning, ungu, hijau, pada setiap badan binatang sehingga tampak menjadi satu kesatuan dalam warna atau *unity*.

Setiap bentuk bidang terbentuk dari goresan dan sapuan kuas yang membentuk kesan dimensi yaitu dengan permainan gradasi. Intensitas pembentukan gradasi di setiap bagian bentuk subyek visual menjadi kekuatan visual tersendiri.

Secara visual susunan karya lukis ini memperlihatkan *complexity* yang unik, baik dari segi warnayang terdapat pada tubuh ayam, garis pada lantai-lantai ruangan, goresan pada goresan kaki. bahkan penempatan setiap subyek visual yang ada dalam karya ini.

Karya berjudul *Sabung Ayam* melukiskan tentang suasana Tajen di bali yang mengadu dua ayam di arena pertarungan. Jalu ayam yang sudah di tajamkan oleh pemilik ayam, akan diadu hingga salah satu ayam kalah bahkan mati.

Pertarungan sabung ayam divisualkan dengan dua ayam bangkok yang berhadapan dengan wajah garang, siap untuk menyambar. Suasana bali digambarkan dengan background bendera khas bali yaitu bendera hitam putih yang mengelilingi arena pertarungan serta masyarakat yang menonton sabung ayam mengenakan pakaian adat Bali.

Pesan moral yang dapat di petik adalah jangan mengatas namakan tradisi sebagai ajang eksploitasi terhadap binatang

## Karya Seni Lukis Ke 5



Gambar 29

Judul Karya: *Tersiksa Oleh Kamera*

Medium: Cat Acrylic di atas kanvas

Ukuran : 170 x 140 cm

Tahun : 2018

Foto: Ahsin Thohari (2018)

Karya berjudul *Tersiksa oleh kamera* terinspirasi dari banyaknya yang hewan seringkali jadi korban keserakahan manusia. Manusia rela dan menganggap penyiksaan terhadap binatang adalah hak yang wajar demi mendapatkan lembaran

uang. Karena binatang tak kuasa melawan, manusia memanfaatkan mereka secara berlebih seperti mempertunjukkan kebolehan mereka tanpa peduli pada kondisi.

11 Agustus 2017, Balai Konservasi Sumber Daya Alam (BKSDA) Jawa Tengah (BKSDA) mengeluarkan surat bertanggal 10 Agustus kepada pelaku peragaan burung hantu di sekitar Dieng. Surat yang ditandatangani kepala BKSDA Suharman itu intinya meminta pelaku menghentikan peragaan burung hantu untuk berfoto di siang hari. BKSDA meminta mereka memperhatikan kesejahteraan satwa.....

Karya yang berjudul *Tersiksa oleh kamera* ini tervisualkan burung hantu yang berada diatas tong untuk menaruh uang dan serpihan tulang dengan visualisasi pewarnaan yang mencolok yaitu warna merah pada tulang, biru pada tubuh burung hantu, kuning pada mata dan pita, ungu pada pita bagian atas, hijau pada garis ditengah pita, orange pada pita dan warna-warna tersebut juga digunakan pada visual tembok sebagai *background* sehingga tampak menjadi satu kesatuan dalam warna atau *unity*.

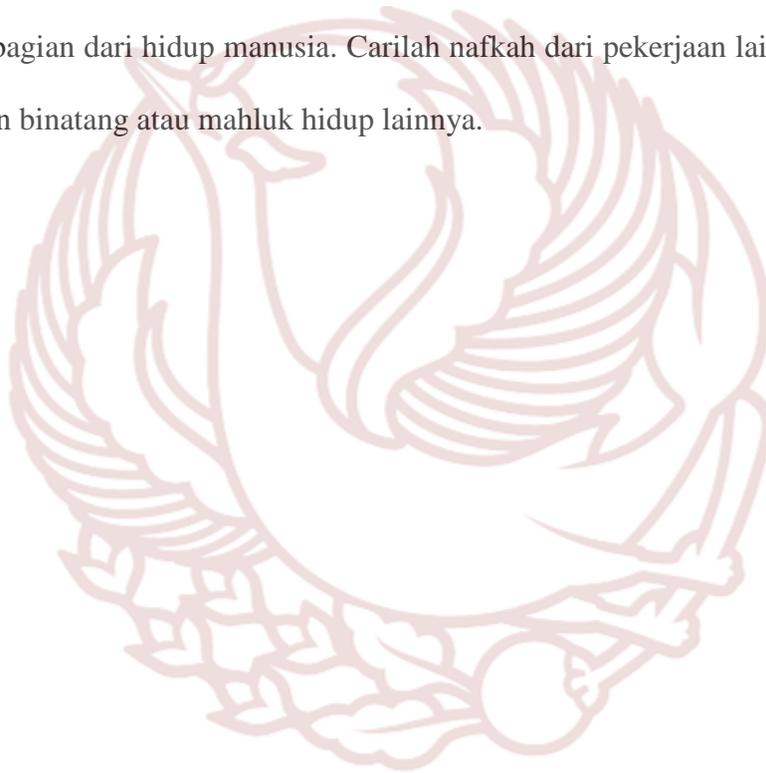
Setiap bentuk bidang terbentuk dari goresan dan sapuan kuas yang membentuk kesan dimensi yaitu dengan permainan gradasi. Intensitas pembentukan gradasi di setiap bagian bentuk subyek visual menjadi kekuatan visual tersendiri.

Secara visual susunan karya lukis ini memperlihatkan *complexity* yang unik, baik dari segi warna, garis, goresan. bahkan penempatan setiap subyek visual yang ada dalam karya ini.

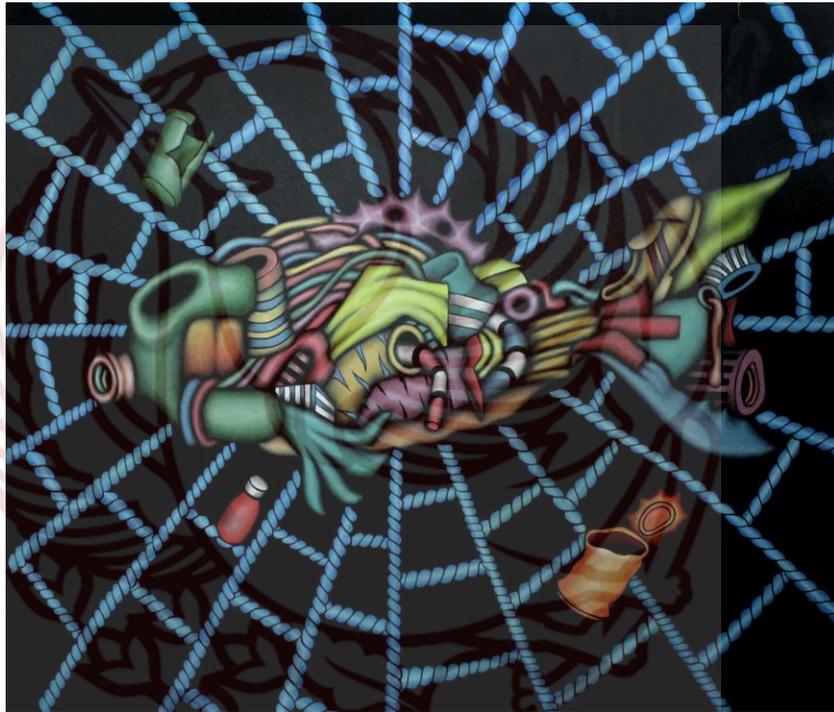
Karya berjudul *Tersiksa oleh kamera* melukiskan tentang Burung hantu yang dieksploitasi oleh manusia untuk dipamerkan ditempat-tempat wisata. Mereka

dipaksa tetap terjaga di siang hari yang begitu teriknya agar bisa menarik pengunjung untuk berfoto bersama mereka. Padahal siang hari adalah waktu mereka untuk tidur, tetapi mereka sengaja disemprot air agar tetap terjaga ssat ada orang yang mengajak untuk befoto.

Pesan moral yang dapat dipetik adalah kelestarian dan kesejahteraan binatang menjadi bagian dari hidup manusia. Carilah nafkah dari pekerjaan lain tanpa menyisa kehidupan binatang atau makhluk hidup lainnya.



## Karya Seni Lukis Ke 6



Gambar 30

Judul Karya: *Bangkai Ikan Sampah*

Medium: Cat Acrylic di atas kanvas

Ukuran : 140 x 120 cm

Tahun : 2018

Foto: Ahsin Thohari (2018)

Karya berjudul *Bangkai ikan sampah* terinspirasi dari Banyaknya sampah plastik yang berada di dalam laut. Hal ini hanya soal kebersihan alam dan

pencemaran lingkungan, sampah-sampah ini juga membahayakan binatang laut yang hidup di sana. Binatang-binatang laut akan memakan plastik yang ada bebas di dalam laut sehingga tubuh mereka dipenuhi dengan sampah hingga mati.

Karya yang berjudul *Bangkai Ikan Sampah* ini tervisualkan binatang ikan yang berada dalam lautan penuh sampah dengan visualisasi pewarnaan yang mencolok yaitu warna merah pada sampah, biru pada sirip, kuning pada kaleng bekas, ungu pada tubuh dan sirip, hijau pada kepala dan ekor, orange pada kaleng dan mata. Pada setiap badan binatang warna biru tersebut juga di gunakan pada visual jaring sehingga tampak menjadi satu kesatuan dalam warna atau *unity*.

Setiap bentuk bidang terbentuk dari goresan dan sapuan kuas yang membentuk kesan dimensi yaitu dengan permainan gradasi. Intensitas pembentukan gradasi di setiap bagian bentuk subyek visual menjadi kekuatan visual tersendiri.

Secara visual susunan karya lukis ini memperlihatkan *complexity* yang unik, baik dari segi warna, garis, goresan. bahkan penempatan setiap subyek visual yang ada dalam karya ini.

Karya berjudul *Bangkai ikan sampah* melukiskan tentang Ikan paus yang mati karena terlalu banyak memakan sampah yang berada dilam laut. Ikan tersebut memakan sampah yang di sekitarnya karna sudah tidak ada lagi makanan yang dapat dimakannya. Laut yang dipenuhi dengan sampah, mulai dari bibir pantai sampai ke tengah laut mengakibatkan tercemarnya lingkungan. Hal disebabkan oleh perilaku

manusia yang membuang sampah sembarangan tanpa memikirkan akibat yang ditimbulkan.

Pesan moral yang ingin disampaikan adalah agar manusia tetap menjaga lingkungan di sekitar seperti lingkungan laut dengan tidak membuang sampah di air karna bisa membahayakan habitat yang ada di air



## Karya Seni Lukis Ke 7



Gambar 31

Judul Karya: *Eksploitasi Dibalik Hiburan*

Medium: Cat Acrylic di atas kanvas

Ukuran : 110 x 100 cm

Tahun : 2018

Foto: Ahsin Thohari (2018)

Karya berjudul *Eksploitasi dibalik Hiburan* terinspirasi Maraknya eksploitasi dan kekerasan pada binatang khususnya monyet (Topeng Monyet) sangatlah

memprihatinkan. Jenis hiburan rakyat yang murah meriah, bisa dipertunjukkan dimanapun ini menjadi salah satu tradisi negara Indonesia. Dibalik pertunjukan yang menjadi hiburan masyarakat, monyet-monyet tersebut dilatih secara kasar dan tidak wajar untuk dapat melakukan atraksi yang bisa menarik perhatian di jalan. Monyet tersebut disiksa dengan alasan agar mereka cepat bisa melakukan atraksi sesuai dengan apa yang si pawang perintahkan. Tidak jarang mereka di pukul ataupun disayat dengan kater atau silet.

Karya yang berjudul Eksploitasi Dibalik Hiburan ini tervisualkan binatang monyet yang berada pada hiburan topeng monyet dengan visualisasi pewarnaan yang mencolok yaitu warna biru sebagai pembatas jalanan, kuning sebagai langit, hijau sebagai jalanan, orange sebagai gradasi langit pada setiap badan binatang terdapat warna-warna yang sebagai pakaian tersebut pada visual sehingga tampak menjadi satu kesatuan dalam warna atau *unity*.

Setiap bentuk bidang terbentuk dari goresan dan sapuan kuas yang membentuk kesan dimensi yaitu dengan permainan gradasi. Intensitas pembentukan gradasi di setiap bagian bentuk subyek visual menjadi kekuatan visual tersendiri.

Secara visual susunan karya lukis ini memperlihatkan kompleksiti yang unik, baik dari segi warna, garis, goresan. bahkan penempatan setiap subyek visual yang ada dalam karya ini.

Karya berjudul *Eksplorasi dibalik Hiburan* melukiskan tentang seekor monyet beratraksi dengan lincih mengikuti instruksi seorang pawang dan diiringi suara musik gamelan, Hal itu cukup menghibur masyarakat terutama untuk anak-anak. Monyet menggunakan berbagai aksesoris seperti topeng menggunakan pakaian manusia payung menggunakan keranjang payung dan dikasih rantai di lehernya dengan memasang wajah melas teraniaya karena paksaan manusia yg memaksanya bekerja keras menghibur manusia yg melihatnya.

Pesan moral yang ingin disampaikan adalah tugas manusia hidup di dunia ini adalah menjaga lingkungan sekitarnya, salah satunya yaitu peduli pada alam. Topeng monyet mungkin adalah salah satu sumber mata pencaharian yang dimiliki oleh sebagian orang dalam menyambung hidup, namun saya yakini bahwa masih banyak cara lain untuk mencari sesuap nasi tanpa harus mengorbankan binatang secara tidak wajar apalagi melakukan penyiksaan khususnya monyet pada kegiatan topeng monyet.

**Karya Seni Lukis Ke 8**



Gambar 32  
Judul Karya: *Pertarungan Dalam Ruang Sempit*  
Medium: Cat Acrylic di atas kanvas  
Ukuran : 100 x 100 cm  
Tahun : 2018  
Foto: Ahsin Thohari (2018)

Karya lukis yang berjudul *Pertarungan Dalam Ruang Sempit* terinspirasi dari masih banyak orang yang melakukan tindak kejahatan terhadap binatang peliharaan baik memelihara maupun menjualnya dengan alasan cinta binatang. Binatang peliharaan lebih indah dan lebih cantik jika mereka hidup di habitatnya malah dimasukkan dalam botol dan hidup dekat dengan manusia. Seperti halnya ikan cupang yang dipelihara dalam botol. Kebebasan yang mereka miliki direnggut, padahal jika ditelisik lebih dalam, kesejahteraan binatang peliharaan justru tercapai jika binatang peliharaan berada di habitatnya.

Karya yang berjudul *Kesedihan Dalam tahanan* ini tervisualkan ikan Cupang yang berada dalam botol dengan visualisasi pewarnaan yang mencolok yaitu warna merah pada ikan yang tergigit siripnya, biru pada ikan cupang yang menggigit, kuning, ungu, hijau, orange pada setiap tembok yang mengelilingi ikan. Warna-warna tersebut juga di gunakan pada visual objek pendukung sehingga tampak menjadi satu kesatuan dalam warna atau *unity*.

Setiap bentuk bidang terbentuk dari goresan dan sapuan kuas yang membentuk kesan dimensi yaitu dengan permainan gradasi. Intensitas pembentukan gradasi di setiap bagian bentuk subyek visual menjadi kekuatan visual tersendiri.

Secara visual susunan karya lukis ini memperlihatkan kompleksitas yang unik, baik dari segi warna, garis, goresan. bahkan penempatan setiap subyek visual yang ada dalam karya ini.

Karya berjudul *Pertarungan Dalam Ruang Sempit* melukiskan tentang ikan cupang yang di pelihara dan di tempatkan bukan pada habitat aslinya. Mereka di perdagangkan dan diperjualbelikan serta di buat mainan sedangkan ikan cupang sendiri termasuk binatang yang beraktivitas di sungai tetapi di tempatkan dalam botol.

Pesan moral yang ingin disampaikan adalah janganlah kita menggunakan alasan cinta binatang untuk memenjarakan mereka. Binatang lebih senang hidup di habitat asli dibanding dipelihara oleh manusia.



**Karya Seni Lukis Ke 9**



Gambar 33

Judul Karya: *Imaji Kelam Dalam Sirkus*

Medium: Cat Acrylic di atas kanvas

Ukuran : 130 x 110 cm

Tahun : 2018

Foto: Ahsin Thohari (2018)

Karya lukis yang berjudul *imaji kelam dalam sirkus* terinspirasi dari sirkus yang menampilkan lumba-lumba sebagai ajang hiburan masyarakat dan anak anak.

Seperti halnya lumba lumba tersebut di paksa bergerak dan mengikuti perintah. lumba-lumba sirkus akan dilatih dengan sistem *reward and punishment*. Pelatih akan membiarkan lumba-lumba merasa lapar, jika tidak menuruti perintah. Selain itu kolam tempat mereka melakukan atraksi juga jauh dari habitat asli. Tak hanya sempit, kesehatan penglihatan dan pendengaran mereka pun terancam. Alih-alih menempatkan mereka pada kolam yang berisi air laut, para penyelenggara sirkus justru menempatkan mereka pada kolam berisi air tawar yang dicampur garam dan klorin. Padahal, klorin bisa mengakibatkan mata lumba-lumba menjadi rabun hingga menjadikan mereka mengidap kebutaan.

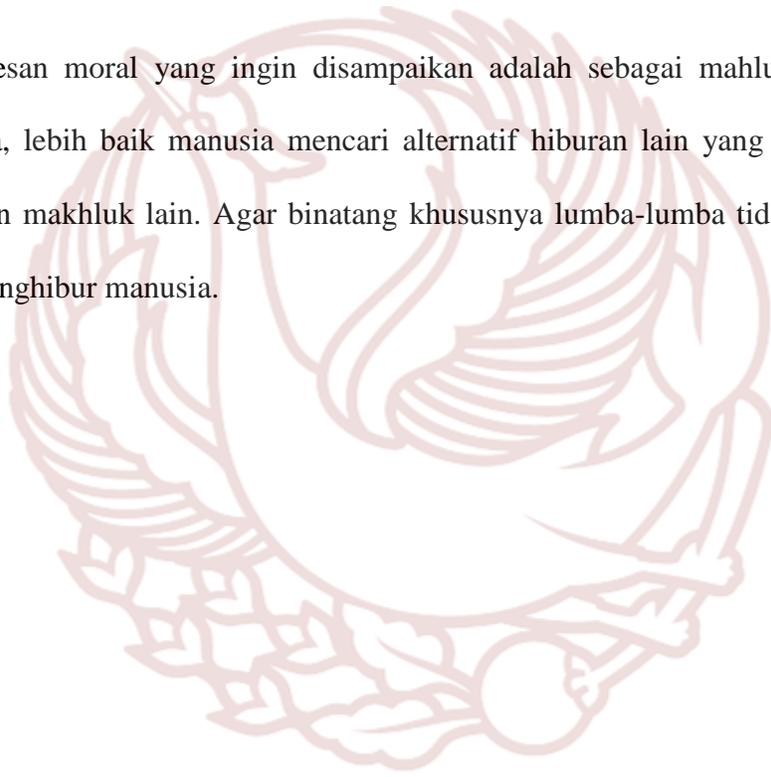
Karya yang berjudul Kesedihan Dalam tahanan ini tervisualkan binatang Paus Lumba-Lumba yang berada dalam kolam sirkus dengan visualisasi pewarnaan yang mencolok yaitu warna merah pada badan, biru pada badan, kuning pada rantai, ungu pada besi, hijau pada anyaman dan terdapat warna hitam sebagai pemisah pada badan. Disetiap badan binatang warna-warna tersebut juga di gunakan pada visual Objek lukisan sehingga tampak menjadi satu kesatuan dalam warna atau *unity*.

Setiap bentuk bidang terbentuk dari goresan dan sapuan kuas yang membentuk kesan dimensi yaitu dengan permainan gradasi. Intensitas pembentukan gradasi di setiap bagian bentuk subyek visual menjadi kekuatan visual tersendiri.

Secara visual susunan karya lukis ini memperlihatkan kompleksiti yang unik, baik dari segi warna, garis, goresan. bahkan penempatan setiap subyek visual yang ada dalam karya ini.

Karya berjudul *imagi kelam dalam sirkus* melukiskan tentang lumba-lumba yang sedang melakukan atraksi sirkus untuk menampilkan hiburan pada para penonton. Hal itu membuat lumba-lumba merasa terkurung dan tersiksa karena harus bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan manusia.

Pesan moral yang ingin disampaikan adalah sebagai makhluk tuhan paling sempurna, lebih baik manusia mencari alternatif hiburan lain yang tidak menyiksa kehidupan makhluk lain. Agar binatang khususnya lumba-lumba tidak dipekerjakan untuk menghibur manusia.



## **Karya Seni Lukis Ke 10**



Gambar 34  
Judul Karya: *Merk Raja Hutan*  
Medium: Cat Acrylic di atas kanvas  
Ukuran : 130 x 100 cm  
Tahun : 2018  
Foto: Ahsin Thohari (2018)

Karya berjudul *Merk Raja Hutan* terinspirasi dari maraknya perdagangan organ tubuh binatang liar yang dilakukan oleh masyarakat. Seperti halnya perdagangan kulit harimau dan organ satwa langka lain untuk dijadikan bahan sandang dan hiasan. Dampak yang ditimbulkan dari maraknya perdagangan kulit harimau yaitu rusaknya ekosistem alam akibat perburuan yang dilakukan secara berlebihan hingga terancam mengalami kepunahan.

Karya yang berjudul Kesedihan Dalam tahanan ini tervisualkan binatang macan tutul yang berada dalam tumpukan batu dan dalam ruang jeruji dengan visualisasi

pewarnaan yang mencolok yaitu warna merah pada jeruji dan kulit tas, biru pada batu, kuning pada kulit macan, orange pada kulit tas warna-warna tersebut juga di gunakan pada visual kendang sehingga tampak menjadi satu kesatuan dalam warna atau *unity*.

Setiap bentuk bidang terbentuk dari goresan dan sapuan kuas yang membentuk kesan dimensi yaitu dengan permainan gradasi. Intensitas pembentukan gradasi di setiap bagian bentuk subyek visual menjadi kekuatan visual tersendiri.

Secara visual susunan karya lukis ini memperlihatkan kompleksiti yang unik, baik dari segi warna, garis, goresan. bahkan penempatan setiap subyek visual yang ada dalam karya ini.

Karya berjudul *Merk Raja Hutan* melukiskan tentang berbagai macam produk seperti Tas, Sepatu, Ikat pinggang yang terbuat dari kulit harimau. Dibalik produk-produk yang menjadi idola dan incaran masyarakat, banyak harimau-harimau yang mengantri giliran menjadi korban para pemburu untuk diambil kulitnya. Semakin manusia mementingkan ego untuk gaya hidup, maka akan semakin banyak hewan yang terancam punah.

Pesan moral yang ingin disampaikan adalah jangan terlalu mementingkan ego untuk gaya hidup mewah, jika hal tersebut berdampak negatif bagi lingkungan khususnya binatang.

## Karya Seni Lukis Ke 11



Gambar 35  
Ahsin Thohari, 2015, Lumpuh di tanah kelahiran  
100x110 cm  
Acrylic pada kanvas  
(Foto oleh Ahsin Thohari, 2015)

Karya lukis yang berjudul lumpuh di tanah kelahiran terinspirasi dari kejadian burung yang dipelihara dan diperjual belikan di pasar depok kota Solo yang ditaruh dalam sangkar yang tidak di rawat keberadaannya di pelihara manusia dari kecil hingga besar ,tetapi manusia sendiri tidak merawatnya dengan benar dengan memberi makan dan minum seadanya dan mengakibarkan burung itu sendiri merasakan teraniaya dalam sangkarnya, padahal burung itu sendiri ketika diperjual belikan ditempatkannya bersama dengan puluhan burung yang lain menjadikan ruang geraknya yang tidak biasa bebas.

Karya yang berjudul Lumpuh Ditanah Kelahiran ini tervisualkan binatang burung berada dalam tumpukan batu dengan visualisasi pewarnaan yang mencolok yaitu warna biru pada *background* dan batu, orange pada bulu. Pada setiap badan binatang warna-warna tersebut juga di gunakan pada visual kendang sehingga tampak menjadi satu kesatuan dalam warna atau *unity*.

Setiap bentuk bidang terbentuk dari goresan dan sapuan kuas yang membentuk kesan dimensi yaitu dengan permainan gradasi. Intensitas pembentukan gradasi di setiap bagian bentuk subyek visual menjadi kekuatan visual tersendiri.

Secara visual susunan karya lukis ini memperlihatkan kompleksiti yang unik, baik dari segi warna, garis, goresan. bahkan penempatan setiap subyek visual yang ada dalam karya ini.

Karya yang berjudul lumpuh di tanah kelahiran melukiskan tentang burung burung yang tersiksa dibatasi ruang geraknya oleh sangkar dan tidak diberi asupan makanan yang baik yang di gunakan untuk kepentingan ego manusia itu sendiri dalam memperdagangkan burung burung di pasar hewan

Pesan moral yang ingin disampaikan adalah biarkan burung yang ada di sangkar bebas dialam liar untuk dapat dinikmati keberadaannya oleh manusia secara luas jika burung burung dikurung maka akan merusak dan mengurangi populasi kehidupan burung itu sendiri dan kelak anak cucu kita besok tidak bisa menikmati kicauan burung bebas jika masih terjadi pengurungan burung-burung

## Karya Seni Lukis Ke 12



Gambar 36  
Ahsin Thohari, 2015, Histeris Kuda Lumping,  
100x100 cm  
Acrylic pada kanvas  
(Foto oleh Ahsin Thohari, 2015)

Karya lukis yang berjudul histeris kuda lumping ini terinspirasi dari binatang dari tiga elemen yaitu udara, air dan darat sebagai perwakilan binatang yang di eksploitasi kepala kuda mewakili binatang darat, sisik dan ekornya mewakili binatang air dan sayapnya mewakili binatang yang di udara dan dari ketiga elemen binatang tersebut merasakan kebiadaban manusia yang telah mengeksploitasinya dengan di gambarkan terbakarnya diatas bara api .

Karya yang berjudul Histeris Kuda Lumping ini tervisualkan beberapa binatang yang berada diatas bara api dengan visualisasi pewarnaan yang mencolok yaitu warna merah pada *background*, biru pada paduan sisik, orange pada api dan sisik. Pada setiap badan binatang warna-warna tersebut juga di gunakan pada visual kendang sehingga tampak menjadi satu kesatuan dalam warna atau *unity*.

Setiap bentuk bidang terbentuk dari goresan dan sapuan kuas yang membentuk kesan dimensi yaitu dengan permainan gradasi. Intensitas pembentukan gradasi di setiap bagian bentuk subyek visual menjadi kekuatan visual tersendiri.

Secara visual susunan karya lukis ini memperlihatkan kompleksiti yang unik, baik dari segi warna, garis, goresan. bahkan penempatan setiap subyek visual yang ada dalam karya ini.

Karya yang berjudul histeris kuda lumping melukiskan tentang berbagai binatang dari elemen air, udara dan darat yang merasakan eksploitasi oleh manusia memiliki kecenderungan menyiksa hewan

Pesan moral yang dapat di petik adalah lestarikan lingkungan air, udara, darat dengan tidak mengurung menangkap binatang dan mengeksploitasi.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan latar belakang penciptaan, eksploitasi terhadap binatang memerlukan perhatian khusus, sehingga memilih judul “Eksploitasi Terhadap Binatang Sebagai Sumber Inspirasi Karya Seni Lukis” dapat mengungkap berbagai aspek terkait perilaku manusia terhadap eksploitasi binatang. Penciptaan karya seni lukis dengan tema eksploitasi terhadap binatang ini sebagai bahasa ungkap atau respon, dan komunikasi kepada khalayak terkait maraknya eksploitasi terhadap binatang, selebihnya agar manusia ikut mkenjaga dan melestarikan hewan dan habitat aslinya.

Eksplorasi bentuk, teknik yang sesuai keinginan dan imajinasi penulis dalam visualisasi objek pada karya tugas akhir ini sudah sesuai dengan konsep dan keinginan penulis dalam melukiskan eksploitasi terhadap binatang yang berkaitan dengan kekaguman dan keperiatinan penulis terhadap perilaku manusia dalam memperlakukan binatang.

Bentuk-bentuk yang dihadirkan dalam karya seni Tugas Akhir ini, antara lain adalah berbagai pemburuan binatang serta berbagai macam binatang yang hidup tidak

pada habitat aslinya, seperti halnya di hutan, laut, udara dan lain sebagainya yang mendukung pada masing-masing karya sesuai dengan judul. Semua karya yang dihadirkan pada Tugas Akhir ini merupakan karya yang murni dan muncul dari dalam diri pribadi sesuai dengan pikiran dan perasaan.

## **B. Saran-saran**

Berdasarkan pengalaman empirik selama proses penyusunan laporan untuk tugas akhir ini, menemukan beberapa kemungkinan yang dapat menginspirasi dalam berkarya berkaitan dengan tema “Eksplorasi Terhadap Binatang Sebagai Sumber Inspirasi Karya Seni Lukis”. Misalkan membuat karya-karya seperti instalasi Art, patung atau video art berkaitan dengan tema yang tentunya melalui proses eksplorasi yang lebih mendalam dan meluas. Menjadi sebuah harapan yang besar penyusunan laporan untuk Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa seni murni dalam penambahan referensi tentang penyusunan laporan, membangun sebuah wacana yang positif dalam mengangkat tema “Eksplorasi Terhadap Binatang Sebagai Sumber Inspirasi Karya Seni Lukis”.

## DAFTAR PUSTAKA

### **Buku:**

Departemen Kehutanan, 2007, Strategi dan Rencana Aksi Konservasi 2007-2017.

Jakarta, hlm.3.

Dharsono Sony Kartika dan Nanang Ganda. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung :

Rekayasa Sains. hlm. 148.

Dwi Marianto. 2011. *Menempa Quanta Mengurai Seni*, Yogyakarta: Badan Penerbit

ISI Yogyakarta. hlm. 137-138.

Edy Tri Sulistyono. 2005. *Tinjauan Seni Lukis Indonesia*. Surakarta: Pustaka Rumpun

Ilalang. hlm. 4.

Jakob Sumardjo. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB. hlm. 233

Jurnal Ilmu Kehutanan Volume VII NO .1, Januari-Maret 2013, Fakultas Kehutanan

UGM, Yogyakarta.

Kamus besar bahasa Indonesia ( KBBI)

Koesnadi Hardjasoemantri, 2009, *Hukum Perlindungan Konservasi Sumberdaya alam*

*Hayati dan Ekosistemnya*, Yogyakarta: Edisi Pertama, Gajah Mada University

Press, hlm, 64..

Majalah Kehutanan Indonesia edisi 10 Tahun 2013 hlm 6

Nooryan Bahari, 2008, Kritik Seni. Wacana Apresiasi dan Kreasi. Yogyakarta:

Pustaka Pelajar. hlm. 101.

Penjelasan Undang-Undang Nomer 5 Tahun 1990 tentang Konservasi sumber Daya

Alam Hayati dan Ekosistemnya.

WS Rendra. 2005. *Catatan-catatan Rendra Tahun 1960-an*, Bekasi Selatan: Penerbit

Burung Merak. hlm. 12.

**Internet :**

<http://komisiperlindunganbinatanglangka.blogspot.co.id/2015/01/undang-undang-dan-sanksi-binatang-langka.html>, diakses pada 19 Maret 2017

<http://majalah.com/2016/08/nama-nama-binatang-langka-beserta-gambarnya/diakses>  
21 april 2018

<https://news.detik.com/berita/d-3525609/geger-pembantaian-di-gunung-lawu-ini-aturan-rusa-dilindungi-negara> di akses 22 april 2018

[www.profauna.org](http://www.profauna.org) diakses 21 april 2018

**Lampiran 1**  
**Curriculum Vitae**



Nama : Ahsin Thohari  
Tempat dan tanggal lahir : Jepara, 7 mei 1993  
Alamat Rumah : Jlegong, Keling, Jepara  
Nomor telephon : 082134751945  
Email : maschoy88@yahoo.com  
Riwayat Pendidikan : TK Miftahul Huda 1995-1997  
: MI Miftahul Huda 1997-2004  
: MTS Prima Al Hikmah 2005-2008  
: SMK N 2 Jepara 2008-2011

Pengalaman pameran seni rupa;  
2011

Kompetisi karya SRM, TBJT Surakarta

2012

Painting on board, car free day jl. Slamet riyadi solo

2013

Merupakan rupa, galeri kampus 2 isi solo

2015

Pete 1'st anniversary, Gedung hmj srm isi solo

2016

Kampung seni #2, kampus 2 isi solo

Minimanis #1, kedai javanesse retro solo

Skets and drawing, kedai javanesse retro solo

Selaras #1, alun-alun jepara

2017

Minimanis #2, pakem artspace solo

Revolution, galeri kampus 2 isi solo

Sejambu, sunset spot salatiga

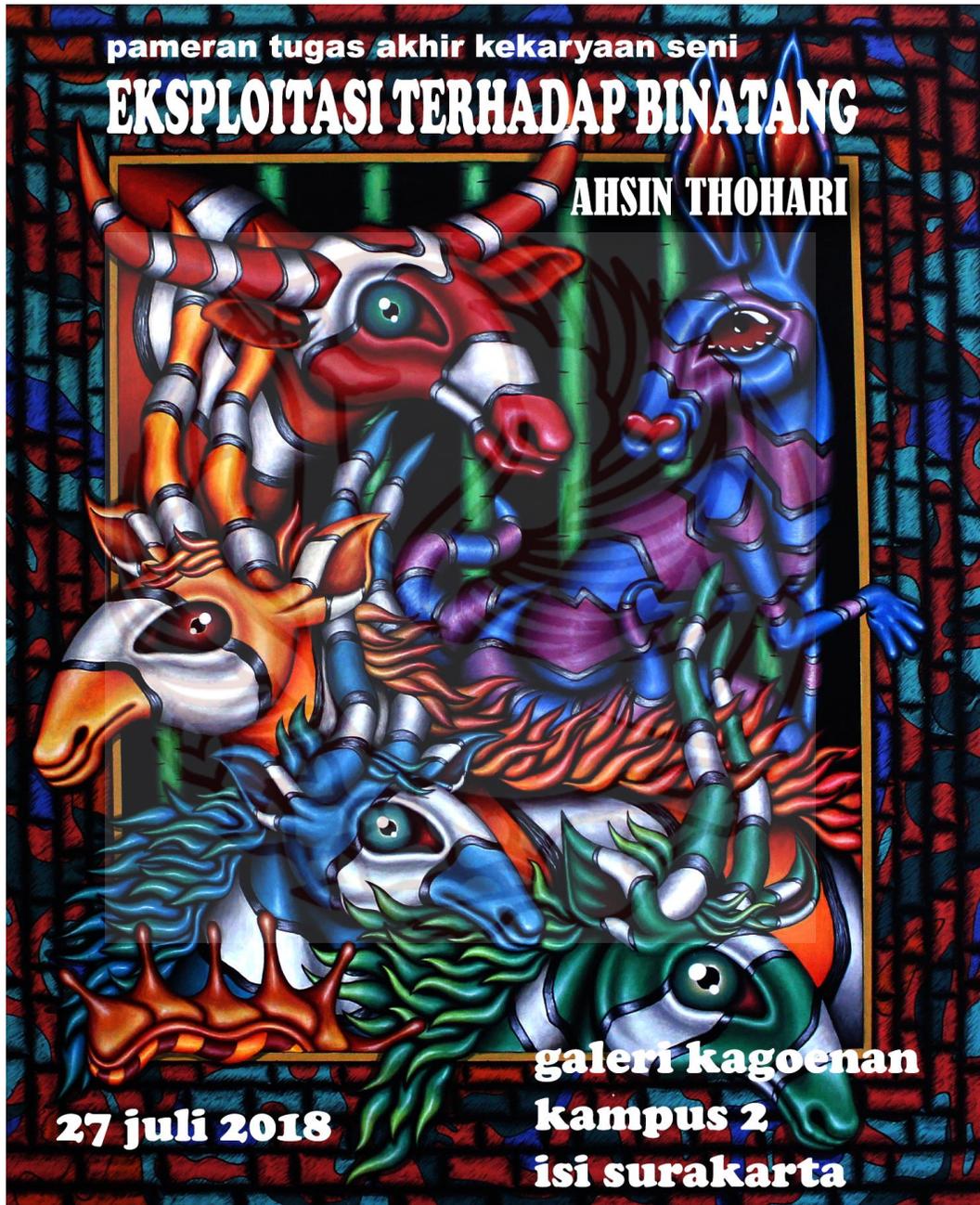
Bersih kotaku, playground café solo

Led art project #2, studio led solo

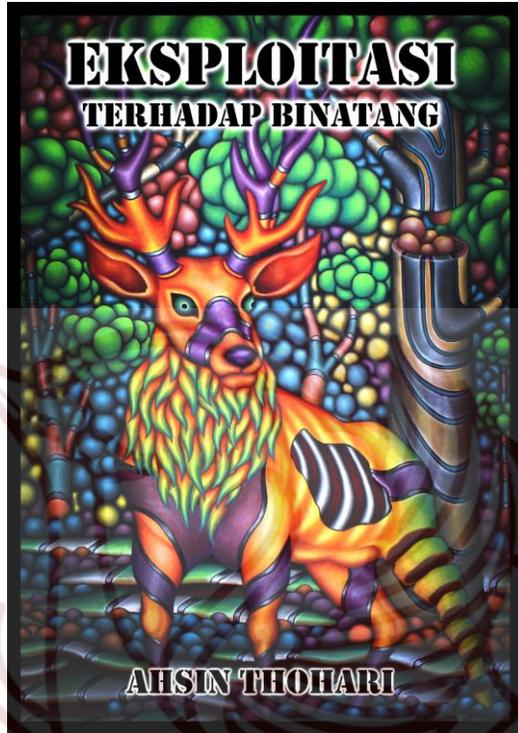
2018

Minimanis #3, cangwit alternative space solo

Lampiran 2



Desain pamlet publikasi pameran tugas akhir



Desain sampul katalog bagian depan



Desain sampul katalog bagian belakang

**Lampiran 3**



**Display karya pameran tugas akhir**



**Foto Bersama penguji**