



**RAGAM TEKSTUR HEWAN SEBAGAI INSPIRASI
DALAM SENI LUKIS**

PROYEK STUDI

Diajukan dalam rangka penyelesaian
Studi Strata 1 untuk mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

Bryan Dimas Sakti

2401410068

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Studi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian Proyek
Studi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Senin

Tanggal : 15 Agustus 2016

Panitia Ujian Proyek Studi

Ketua

Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum
195207011981112001

Sekretaris

Drs. Syakir, M. Sn.
196505131993031003

Penguji I

Dr. Sri Iswidayati, M.Hum
195207011981112001

Penguji II

Drs. Moh Rondhi, M.A.
195310031979031002

Penguji III/Dosen Pembimbing

Drs. Purwanto, M.Pd.
195901011981031003



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Bryan Dimas Sakti

NIM : 2401410068

Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Pendidikan Seni Rupa S1

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam proyek studi dengan judul: "*Ragam Tekstur Hewan sebagai Inspirasi Lukis*" adalah benar-benar hasil karya sendiri dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya atau sebagian. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam proyek studi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik ilmiah.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 1 agustus 2016

Penulis,

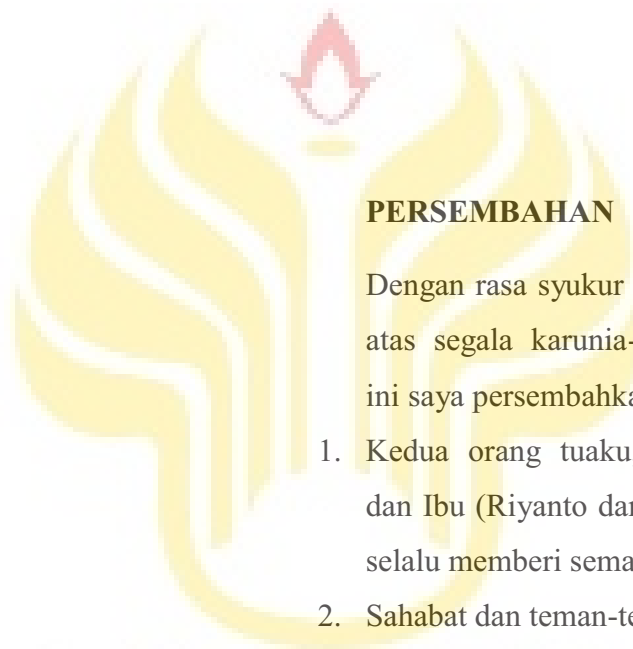


Bryan Dimas Sakti
NIM 2401409041

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- *“Carilah ilmu dari buaian hingga ke liang lahat”. (Al – Hadits)*



PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala karunia-Nya, proyek studi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, khususnya Bapak dan Ibu (Riyanto dan Tri Suwarni) yang selalu memberi semangat dan nasehat.
2. Sahabat dan teman-teman Seni Rupa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia serta hidayahNya atas terselesaikan proyek studi ini.

Dalam usaha menyelesaikan proyek studi ini, penulis sudah banyak mendapatkan bantuan maupun dorongan dari para dosen dan teman-teman seperjuangan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun dan menyelesaikan proyek studi secara administratif.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan secara administratif kepada penulis untuk menyusun dan menyelesaikan proyek studi.
3. Drs. Syakir, M. Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang sekaligus Dosen wali yang telah memberikan fasilitas administratif, motivasi, dan arahan dalam penyusunan proyek studi.
4. Drs. Purwanto, M.Pd., yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam pembuatan proyek studi dan penyusunan laporan ini.

5. Dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan praktek berkarya seni selama kuliah.
6. Bapak Riyanto dan Ibu Tri Suwarni yang selalu memberikan semangat, motivasi dan kasih sayang yang melimpah serta lantunan doa demi keberhasilan pendidikan penulis.
7. Teman-teman Jurusan Seni Rupa, khusus kepada teman-teman Program Studi Pendidikan Seni Rupa angkatan 2010, terimakasih atas kebersamaan dan bantuannya.
8. Semua pihak yang telah membantu penyusunan proyek studi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis berharap semoga karya Proyek Studi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 1 Agustus 2016

Penulis,



Bryan Dimas Sakti

2401410068

SARI

Bryan. 2016. *Ragam Tekstur Hewan sebagai Inspirasi Lukis*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Purwanto, M.Pd.

Kata kunci: Tekstur Hewan, Cat Air, Lukisan

Pada umumnya tidak semua orang mengetahui dan mempunyai perhatian terhadap bentuk, warna dan tekstur hewan. Kebanyakan hewan dipandang dari sifat atau dari penampilannya, misalnya menakutkan, lucu, menjijikkan, dan sebagainya. Dengan permasalahan seperti ini, penulis ingin menampilkan ragam tekstur hewan sebagai cerminan karakteristik dari masing-masing hewan yang akan dilukis bermediakan cat air dengan pendekatan gaya naturalistik.

Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya lukis yaitu kertas canson 300gsm. Alat yang digunakan dalam berkarya seni lukis ini yaitu pensil, penghapus, kuas, palet, dan tissue. Teknik berkarya seni lukis yang penulis gunakan yaitu basah diatas basah (*wet on wet*), basah di atas (*wet on dry*) dan *layer*. Proses penciptaan karya lukis dalam proyek studi ini melalui tahapan-tahapan dari pengamatan langsung di kebun binatang dengan pengambilan foto dan menggunakan sumber media lain seperti majalah binatang sebagai model lukis dengan ide yang penulis inginkan hingga penciptaan karya dengan menggunakan media cat air.

Penulis telah menghasilkan limabelas karya lukis. Ukuran karya yang dihasilkan bervariasi yaitu empatbelas karya berukuran 38 cm x 56 cm, dan satu karya berukuran 38 cm x 120 cm. Gaya dalam berkarya seni lukis yang penulis gunakan yaitu *naturalistik*. Warna yang digunakan dalam pembuatan karya proyek studi menyesuaikan dengan subjek yang akan dilukis meliputi warna *analogus* dan *monokromatik*. Konsistensi tampilan karya pada proyek studi ini terletak pada tekstur kulit hewan untuk dijadikan karya lukis. Diharapkan lewat karya tersebut dapat memberikan bentuk visual yang berbeda dalam berkarya lukis, yaitu dengan menampilkan tekstur kulit hewan sebagai *point of interest* sehingga dapat merubah cara pandang penulis dan apresiator dalam melihat hewan, bahwa masih ada keindahan lain dari hewan yaitu tekstur.

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| SURAT PERNYATAAN | iii |
| MOTO DAN PERSEMBAHAN | iv |
| PRAKATA..... | v |
| SARI..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN..... | |
| 1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema..... | 1 |
| 1.1.1 Alasan Pemilihan Tema | 1 |
| 1.1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya..... | 2 |
| 1.2 Tujuan Pembuatan Karya | 4 |
| 1.3 Manfaat Pembuatan Proyek Studi..... | 4 |
| | |
| BAB II LANDASAN KONSEPTUAL..... | 6 |
| 2.1 Hewan..... | 6 |
| 2.1.1 Pengertian Hewan | 6 |
| 2.1.2 Fungsi Hewan | 7 |
| 2.1.3 Tekstur Kulit Hewan..... | 9 |
| 2.1.4 Sifat Hewan..... | 10 |
| 2.2 Seni Lukis..... | 11 |
| 2.2.1 Pengertian Seni Lukis | 11 |
| 2.2.2 Unsur-unsur Rupa | 15 |
| 2.2.2.1 Garis (<i>line</i>) | 16 |
| 2.2.2.2 Raut / Bidang | 17 |
| 2.2.2.3 Warna | 18 |
| 2.2.2.4 Ruang | 19 |
| 2.2.2.5 Gelap Terang..... | 19 |
| 2.2.2.6 Tekstur | 20 |
| 2.2.3 Prinsip – Prinsip Disain Dalam Seni Lukis..... | 21 |
| 2.2.3.1 Keseimbangan (<i>Balance</i>) | 21 |
| 2.2.3.2 Keserasian (<i>Harmony</i>) | 22 |
| 2.2.3.3 Kesatuan (<i>Unity</i>) | 23 |
| 2.2.3.4 Irama (<i>Rhytem</i>)..... | 23 |
| 2.2.3.5 Proporsi (<i>Proportion</i>)..... | 24 |
| 2.2.3.6 Dominasi (<i>Domination</i>) | 25 |
| 2.3 Naturalistik Sebagai Pendekatan Corak Lukis..... | 25 |
| 2.3.1 Pengertian Naturalistik..... | 25 |

| | |
|---|-----------|
| 2.3.2 Ciri-ciri Naturalistik | 27 |
| 2.3.3 Penerapan Pada Karya Lukis | 27 |
| 2.4 Teori Analisis Karya | 28 |
| | |
| BAB III METODE BERKARYA | 33 |
| 3.1 Media Berkarya..... | 33 |
| 3.1.1 Bahan | 33 |
| 3.1.1.1 Cat Air..... | 33 |
| 3.1.1.2 Kertas | 34 |
| 3.1.1.3 Air | 34 |
| 3.1.1.4 Echoline..... | 34 |
| 3.1.2 Alat..... | 34 |
| 3.1.2.1 Kuas | 34 |
| 3.1.2.2 Palet..... | 34 |
| 3.1.2.3 Tissue | 35 |
| 3.1.2.4 Pensil..... | 35 |
| 3.1.2.5 Karet Penghapus..... | 35 |
| 3.2 Teknik Berkarya | 36 |
| 3.3 Proses Berkarya | 36 |
| 3.3.1 Pengumpulan Sumber Data dan Pencarian Ide | 36 |
| 3.3.2 Pengolahan Ide Sampai Sketsa (Pra Produksi) | 37 |
| 3.3.3 Pengolahan Teknis (Produksi) | 37 |
| 3.3.4 Pengolahan Karya Akhir (Finishing) | 38 |
| 3.3.5 Penyajian Karya Lukis | 39 |
| | |
| BAB IV ANALISIS KARYA | 40 |
| 4.1 Karya I : Terkelupas | 40 |
| 4.1.1 Spesifikasi Karya..... | 40 |
| 4.1.2 Deskripsi Karya | 40 |
| 4.1.3 Analisis Karya | 41 |
| 4.1.3.1 Analisis Sintaksis | 41 |
| 4.1.3.2 Analisis Semantik | 43 |
| 4.2 Karya II : Kuat Memudar..... | 44 |
| 4.2.1 Spesifikasi Karya | 44 |
| 4.2.2 Deskripsi Karya..... | 44 |
| 4.2.3 Analisis Karya | 45 |
| 4.2.3.1 Analisis Sintaksis | 45 |
| 4.2.3.2 Analisis Semantik | 47 |
| 4.3 Karya III : Garis Perlawanan..... | 48 |
| 4.3.1 Spesifikasi Karya | 48 |
| 4.3.2 Deskripsi Karya..... | 48 |
| 4.3.3 Analisis Karya | 49 |
| 4.3.3.1 Analisis Sintaksis | 49 |
| 4.3.3.2 Analisis Semantik | 54 |
| 4.4 Karya IV : Meminta | 54 |

| | |
|--|----|
| 4.4.1 Spesifikasi Karya | 55 |
| 4.4.2 Deskripsi Karya..... | 55 |
| 4.4.3 Analisis Karya..... | 55 |
| 4.4.3.1 Analisis Sintaksis | 55 |
| 4.4.3.2 Analisis Semantik | 58 |
| 4.5 Karya V : Pamer | 59 |
| 4.5.1 Spesifikasi Karya | 59 |
| 4.5.2 Deskripsi Karya..... | 59 |
| 4.5.3 Analisis Karya | 60 |
| 4.5.3.1 Analisis Sintaksis | 60 |
| 4.5.3.2 Analisis Semantik | 63 |
| 4.6 Karya VI : Terbelenggu | 64 |
| 4.6.1 Spesifikasi Karya..... | 64 |
| 4.6.2 Deskripsi Karya | 64 |
| 4.6.3 Analisis Karya..... | 65 |
| 4.6.3.1 Analisis Sintaksis | 65 |
| 4.6.3.2 Analisis Semantik | 68 |
| 4.7 Karya VII : Tak Selaras | 69 |
| 4.7.1 Spesifikasi Karya | 69 |
| 4.7.2 Deskripsi Karya..... | 69 |
| 4.7.3 Analisis Karya..... | 71 |
| 4.7.3.1 Analisis Sintaksis | 71 |
| 4.7.3.2 Analisis Semantik | 74 |
| 4.8 Karya VIII : Sendu | 75 |
| 4.8.1 Spesifikasi Karya | 75 |
| 4.8.2 Deskripsi Karya..... | 75 |
| 4.8.3 Analisis Karya..... | 76 |
| 4.8.3.1 Analisis Sintaksis | 76 |
| 4.8.3.2 Analisis Semantik | 80 |
| 4.9 Karya IX : Garis Keras | 81 |
| 4.9.1 Spesifikasi Karya | 81 |
| 4.9.2 Deskripsi Karya..... | 81 |
| 4.9.3 Analisis Karya..... | 82 |
| 4.9.3.1 Analisis Sintaksis | 82 |
| 4.9.3.2 Analisis Semantik | 86 |
| 4.10 Karya X : Bersisik | 87 |
| 4.10.1 Spesifikasi Karya | 87 |
| 4.10.2 Deskripsi Karya..... | 87 |
| 4.10.3 Analisis Karya..... | 89 |
| 4.10.3.1 Analisis Sintaksis..... | 89 |
| 4.10.3.2 Analisis Semantik..... | 91 |
| 4.11 Karya XI : Kasar | 92 |
| 4.11.1 Spesifikasi Karya..... | 91 |
| 4.11.2 Deskripsi Karya | 92 |
| 4.11.3 Analisis Karya..... | 95 |

| | |
|--|------------|
| 4.10.3.1 Analisis Sintaksis..... | 94 |
| 4.10.3.2 Analisis Semantik..... | 96 |
| 4.12 Karya XII : Keras Kepala | 97 |
| 4.12.1 Spesifikasi Karya | 97 |
| 4.12.2 Deskripsi Karya..... | 97 |
| 4.12.3 Analisis Karya | 100 |
| 4.13.3.1 Analisis Sintaksis..... | 100 |
| 4.13.3.2 Analisis Semantik..... | 102 |
| 4.13 Karya XIII : Pemangsa..... | 103 |
| 4.13.1 Spesifikasi Karya | 103 |
| 4.13.2 Deskripsi Karya..... | 103 |
| 4.13.3 Analisis Karya..... | 104 |
| 4.10.3.1 Analisis Sintaksis..... | 104 |
| 4.10.3.2 Analisis Semantik..... | 106 |
| 4.14 Karya XIV : Keloid Organis | 107 |
| 4.14.1 Spesifikasi Karya | 107 |
| 4.14.2 Deskripsi Karya..... | 107 |
| 4.14.3 Analisis Karya..... | 109 |
| 4.14.3.1 Analisis Sintaksis..... | 109 |
| 4.14.3.2 Analisis Semantik..... | 111 |
| 4.15 Karya XV : Bernoda Lumpur | 112 |
| 4.15.1 Spesifikasi Karya | 112 |
| 4.15.2 Deskripsi Karya..... | 112 |
| 4.15.3 Analisis Karya..... | 114 |
| 4.10.3.1 Analisis Sintaksis..... | 114 |
| 4.10.3.2 Analisis Semantik..... | 116 |
| BAB V PENUTUP..... | 117 |
| 5.1 Simpulan | 117 |
| 5.2 Saran | 118 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 120 |
| LAMPIRAN..... | 122 |

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema

1.1.1 Alasan Pemilihan Tema

Hewan adalah salah satu makhluk hidup yang mempunyai banyak karakter. Melalui karakternya, hewan dapat sangat mudah dikenali baik dari bentuk dan corak warna. Namun bukan hanya bentuk atau warna saja yang dapat dijadikan sebagai penanda karakter hewan. Salah satunya adalah tekstur yang terdapat pada hewan.

Pada umumnya tidak semua orang mengetahui dan mempunyai perhatian terhadap tekstur hewan. Kebanyakan hewan dipandang dari sifat atau dari penampilan misalnya, menakutkan, menjijikkan, lucu, menggemaskan, mempesona dan lain sebagainya sebagainya. Jika diperhatikan secara cermat dengan skala diperbesar, hewan mempunyai tekstur kulit yang sangat berkarakter dan mempunyai nilai estetis lebih pada setiap kerutan dan pori-pori yang terdapat diberagam jenis hewan,

Untuk itu, penulis mencoba mengangkat permasalahan tersebut dalam proyek studi **“Ragam Tekstur Hewan sebagai Inspirasi Lukis”** dan menjadikan ketertarikan penulis untuk menampilkan tekstur kulit sebagai cerminan karakteristik dari masing-masing hewan dengan menggunakan media cat air dan divisualisasikan dengan gaya *naturalistik*, agar *apresiator* yang melihat karya

lukis ini dapat melihat ragam hewan dari *perspektif* yang berbeda yaitu tekstur kulit.

1.1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Seni lukis merupakan bagian dari karya seni rupa yang paling populer, di samping seni patung dan cabang seni lainnya. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya pameran seni lukis yang terselenggara di Indonesia dibanding dengan karya seni lainnya. Selain daripada itu, seni lukis adalah media yang paling mudah untuk menuangkan ekspresi dan ide para seniman, mengingat karya yang dibuat adalah karya dua dimensi yang mempunyai tingkat kesulitan dibawah karya tiga dimensi, dimana karya lukis hanya membutuhkan sedikit material diantaranya kertas atau kanvas, kuas, dan cat untuk membuat sebuah karya lukis. Hal ini sudah dibuktikan dengan kondisi sekitar penulis yaitu Jurusan Seni Rupa Unnes yang mayoritas mahasiswa sangat menggemari karya lukis sebagai media berkarya dibanding karya seni lainnya.

Maraknya budaya seni rupa dari berbagai tempat, maka terciptalah media lukis yang beraneka ragam. Tak heran, mereka para seniman atau para calon seniman berlomba-lomba mencari media atau teknik lukis yang baru sebagai perantara menuangkan gagasan. Di era kontemporer, untuk sekarang ini seniman atau calon seniman bebas untuk mengembangkan kemampuan dalam berkarya seni rupa khususnya seni lukis, seniman atau calon seniman bebas mengeksperikan dirinya dengan membuat karya lukis dengan menggunakan bahan apa saja bahkan menemukan media baru untuk berkarya seni lukis. Sebagai contoh seniman atau calon seniman mampu menciptakan media baru melukis

dengan menggunakan cahaya matahari yang dibantu oleh kaca pembesar yang disorotkan pada kertas sehingga kertas itu dapat hangus terbakar dan dapat membentuk subjek lukis yang dikehendaki. Hal ini sudah membuktikan bahwa sebuah karya seni lukis sudah sangat berkembang dan seniman sangat bebas untuk berkarya dengan caranya sendiri.

Maraknya dunia kesenirupa di Indonesia, menuntut penulis dapat memberikan kontribusi kepada perkembangan seni rupa. Media-media baru mulai bermunculan menggantikan media konvensional lain. Penulis, dengan segala keterbatasan yang dimiliki, berusaha memberikan kontribusi dalam ruang lingkup yang lebih sempit yaitu dengan mempersembahkan karya lukis dengan menggunakan media cat air dengan gaya *naturalistik*.

Di Semarang untuk saat ini seni lukis dengan menggunakan cat akrilik di atas kanvas menjadi dominasi dalam berkarya lukis. Masih banyak yang mempunyai pikiran *konvensional*, bahwa lukisan yang baik adalah lukisan cat minyak di atas kanvas. Pendapat itu menyatakan bahwa seni lukis juga mempunyai strata. Bisa dikatakan seni lukis cat minyak di atas kanvas adalah seni lukis yang menjadi primadona dan menempati urutan strata tertinggi pada golongan seni lukis, selanjutnya cat akrilik di atas kanvas berada dibawah cat minyak, begitu pula dengan media cat air, pastel, arang, pensil dan sebagainya masih pada urutan dibawah cat akrilik. Dengan kondisi yang seperti ini memperlihatkan bahwa sebuah karya seni tidak dilihat dilihat secara utuh (ide, medium, kreativitas, ekspresi, konteks, dan sejarah)

Berdasarkan pemikiran itu, penulis ingin mencoba menggunakan media cat air yang oleh sebagian orang masih dinomorduakan dibandingkan dengan cat minyak dan akrilik sehingga penulis ingin merubah cara pandang orang tentang media cat air sebagai media berkarya yang mempunyai strata yang sama dengan media cat minyak dan akrilik tanpa memandang isi atau kandungan yang terdapat pada karya lukis cat air. Selain itu juga penulis ingin berkontribusi dalam perkembangan seni rupa di Universitas Negeri Semarang (UNNES) atau bahkan di Semarang dan kota-kota besar lainnya.

1.2 Tujuan Pembuatan Karya

Menyajikan karakteristik hewan melalui teknik cat air

1.3 Manfaat Pembuatan Proyek Studi

- 1) Secara teoritis diharapkan memberikan *refrensi* berupa materi mengenai lukis cat air dengan gaya naturalistik
- 2) Bagi Jurusan Seni Rupa proyek studi ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran serta tolak ukur kajian lebih lanjut bagi mahasiswa seni rupa, dalam memahami teknik lukis khususnya dalam penggunaan teknik cat air.
- 3) Bagi penulis sendiri proyek studi ini memberikan tolak ukur sejauh mana penulis dapat menciptakan karya seni lukis menggunakan teknik yang dikembangkan sendiri.
- 4) Bagi masyarakat proyek studi ini diharapkan memberikan media apresiasi terhadap karakter ragam hewan dengan pencitraan tekstur kulit yang dijadikan *point of interest*.

BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Hewan

2.1.1 Pengertian Hewan

Hewan atau disebut juga dengan binatang adalah kelompok *organisme* yang diklasifikasikan dalam kerajaan *Animalia* atau *metazoa*, adalah salah satu dari berbagai makhluk hidup di bumi. Sebutan lainnya adalah *fauna* dan marga satwa (atau satwa saja).

Hewan dalam pengertian *sistematika* modern mencakup banyak kelompok bersel banyak (*multiselular*) dan terorganisasi dalam fungsi-fungsi yang berbeda (jaringan), sehingga kelompok ini disebut juga *histozoa*. semua binatang *heterotrof*, artinya tidak membuat energi sendiri, tetapi harus mengambil dari lingkungan sekitarnya.

Dalam Bahasa Inggris “hewan” disebut “*animal*” berasal dari Bahasa Latin yaitu “*animals*”, yang berarti “memiliki napas”

Hewan mempunyai daya gerak, cepat tanggap terhadap rangsangan *eksternal*, tumbuh mencapai besar tertentu, memerlukan makanan bentuk kompleks dan jaringan tubuhnya lunak. Perbedaan itu berlaku secara umum, tentu saja ada kelainan-kelainannya. Tiap *individu*, baik pada hewan *uniselular* (bersel satu) maupun pada hewan *multiselular* (bersel dua atau lebih), merupakan satu unit. Hewan itu berorganisasi, berarti tiap bagian dari tubuhnya merupakan *subordinat* dari individu sebagai keseluruhan baik sebagai bagian suatu sel

maupun seluruh sel inilah yang disebut konsep *organisme*, suatu konsep yang penting dalam *biologi*.

2.1.2 Fungsi hewan

Fungsi hewan yang paling dominan adalah sebagai penyeimbang alam dalam arti hewan sebagai pelengkap dalam kehidupan. Hewan mempunyai berbagai fungsi baik untuk kelangsungan *ekosistem* alam, membantu pekerjaan manusia, teman bermain, penjaga rumah, pengirim surat dan sebagainya.

Keberadaan hewan sangat dekat dengan kita, keberadaan hewan sangat berpengaruh besar pada kelangsungan hidup manusia. Ada beberapa yang memanfaatkan tenaga hewan yang sudah terlatih untuk membantu pekerjaan manusia, menjadi teman bermain dan sebagai konsumsi manusia. Dalam kehidupan sehari-hari, hewan sengaja dikembangbiakkan oleh manusia dengan tujuan untuk mengambil manfaat atas hewan tersebut. Namun banyak orang yang menyalahgunakan fungsi hewan dengan memanfaatkan tekstur kulit sebagai kebutuhan *sekunder* yang berdampak pada kepunahan suatu ekosistem hewan tanpa menyadari *populasi* hewan tertentu.

Dari segi visualnya, hewan mempunyai penampilan yang menarik, maka dari sisi itu pula hewan sering dimanfaatkan sebagai simbol-simbol yang terkandung pada lukisan dalam filosofi kehidupan menurut karakteristik hewan tertentu misalnya :

- Burung merpati putih sebagai simbol kesetiaan, karena burung merpati tidak pernah berganti pasangan seumur hidupnya.
- Gajah sebagai simbol kekuatan

- Burung hantu sebagai simbol kepandaian
- Cheetah sebagai simbol kecepatan
- Burung merak sebagai simbol kewibawaan . dll

Simbol pada hakikatnya merupakan perlambang yang disepakati pemakainya untuk menandai atau mempresentasikan wujud tertentu. Pengertian simbol berkaitan dengan sesuatu yang berada dalam suatu pikiran, hal-hal di dalam dunia nyata yang disatukan ke dalam diri manusia misalnya nilai-nilai, norma-norma, aturan-aturan, etika, kebiasaan-kebiasaan dan lain-lain (Umar, 2008). Selain itu, simbol juga merujuk pada sesuatu yang berada di luar jangkauan manusia atau luar biasa. Yaitu hal-hal yang berkaitan dengan dialog antara manusia dengan Tuhan.

Cassirer (1923) membedakan antara tanda (*sign*) dengan simbol (*symbol*). Tanda adalah bagian dari dunia fisik yang berfungsi sebagai *operator*, sedangkan simbol adalah bagian dari dunia makna yang berfungsi sebagai *designator*. Simbol tidak selalu memiliki kenyataan fisik, tetapi memiliki nilai fungsional. Simbol juga merupakan kategori untuk memilih (menyeleksi) pengalaman-pengalaman manusia (Spradley,1972). Kategori itu diwujudkan dalam bentuk hasil kebudayaan seperti pakaian, rumah, peralatan kerja, atribut-atribut dan lain-lain yang kemudian menjadi peta pengertian yang digunakan untuk menafsir tindakan dan peristiwa yang mereka lihat dan hadapi.

Menurut Sussane K. Langer, suatu simbol mengekspresikan perasaan manusia melalui *abstraksi*. Simbol dalam *terminologi* Langer ini termasuk simbol ikonik, yakni simbol yang dalam beberapa hal menyerupai sesuatu yang

ditunjukkannya. Sedangkan menurut Peirce (dalam Isnaoen, 2006: 32), simbol merupakan hubungan *konvensional* yang terjadi berdasarkan suatu kesepakatan, misalnya tanda-tanda dalam kebahasaan, mengacungkan jempol yang menandakan suatu kehebatan, dan menggelengkan kepala sebagai tanda tidak setuju atau warna putih pada dasi kejaksanaan atau kehakiman mempunyai makna kejernihan hati.

2.1.3 Tekstur Kulit Hewan

Berbagai *spesies* hewan dengan jenis yang sama mempunyai tekstur yang berbeda dan mempunyai tanda tertentu untuk membedakannya, layaknya manusia yang mempunyai sidik jari dari setiap jenisnya. Keberagaman tekstur ini yang menjadi daya tarik dari setiap *individu* hewan dan menjadikan sebuah *spesies* hewan mempunyai karakter yang kuat. Dari tekstur kulit yang terdapat pada hewan tertentu, dapat diteliti dan diambil data tentang sifat, makanan, tempat tinggal dan sebagainya (doc NatGeo Wild). Berbagai penelitian mengenai hewan juga dilakukan oleh para ahli untuk mengetahui keunikan dan kandungan material yang mempengaruhi tumbuhnya suatu tekstur dari hewan tertentu. Pengaruh yang terjadi pada terbentuknya tekstur hewan yang paling dominan adalah faktor genetik dari induk hewan tertentu, namun ada beberapa tekstur hewan yang terbentuk akibat penyesuaian alam atau terbentuk akibat faktor alam, (suhu udara, kondisi fisik alam, *habitat* dan sebagainya). Teori *evolusi biologis* mengemukakan bahwa hewan merupakan hasil perkembangan *evolusi* dari makhluk-makhluk hidup yang berbentuk sederhana, bermula dari adanya satu atau beberapa makhluk

hidup sangat sederhana pada awal kehidupan di bumi yang secara perlahan-lahan berkembang menjadi berbagai *spesies organisme* (Widodo, 1993).

2.1.4 Sifat Hewan

Sifat-sifat hewan yang beragam menjadikan karakteristik bagi hewan, dengan pencitraan tekstur hewan dapat dilihat karakteristik dan sifat-sifatnya, baik itu hewan buas ataupun hewan yang jinak. Hewan buas dapat dilatih menjadi hewan yang penurut dan jinak, tetapi harus diberdayakan pada umur yang masih sangat muda. Teori *etologi* dari perkembangan memandang bahwa perilaku sangat dipengaruhi oleh biologi dan evolusi (Hinde, 1992; Rsenzweig, 2000).

Jika dipahami, sifat-sifat hewan dapat dimanfaatkan untuk keperluan manusia dalam kebutuhan *sekunder* misalnya, sifat anjing yang sangat penurut dan setia dengan majikannya dapat kita ajarkan untuk menjaga dan mengamankan rumah ketika sedang berpergian, atau dapat diajarkan sebagai penjaga hewan ternak dari serangan hewan buas. Tanda kesetiaan ini adalah bentuk apresiasi terhadap kebaikan dari majikan atas keramahtamahan terhadap hewan. Manusia yang berketuhananlah yang dapat merasakan maksud dari suatu keberadaan dan dapat menerapkannya sesuai dengan norma ketuhanan.

Selain dari pada sifat hewan yang nampak dari bentuk fisik, tekstur kulit juga mempunyai karakter sifat yang sangat kuat, sebagai contoh hewan trenggiling yang mempunyai tekstur kulit kasar, keras dan bersisik untuk mempermudah membentuk tubuhnya melingkar untuk bersembunyi dari bahaya yang mengancam. Dengan diciptakannya tekstur kulit, hewan dapat diidentifikasi

mengenai sifat dan tempat tinggal yang sesuai dengan karakter hewan. Tekstur kulit hewan yang tebal dan kasar akan dapat menjalani kehidupan pada cuaca yang dingin dan mempunyai daya tubuh yang kuat seperti Beruang Kutub, Walrus dan lain sebagainya. Berbagai penelitian mengenai hewan juga dilakukan oleh para ahli untuk mengetahui keunikan dan kandungan material yang mempengaruhi tumbuhnya suatu tekstur serta daya tahan tubuh dari *spesies* hewan tertentu.

2.2 Seni Lukis

2.2.1 Pengertian seni lukis

Ada banyak pengertian tentang arti seni. Seni merupakan suatu usaha untuk menciptakan sesuatu yang indah-indah yang dapat mendatangkan kenikmatan (Soedarso, 1997:2). Menurut Ki Hajar Dewantara, seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya yang bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia. Sedangkan menurut Susanto (2002:101) Seni adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh orang bukan atas dorongan pokoknya, melainkan apa yang dilakukan semata-mata karena kehendak kemewahan, kenikmatan atau kebutuhan spiritual. “Seni berarti halus, kecil dan rumit. Seni juga berarti kencing, dan seni juga berarti indah” (Rondhi, 2002:4). Tentu saja dalam kajian ini seni bukanlah berarti kecil atau bahkan kencing, melainkan indah. Seni adalah suatu keahlian untuk membuat sesuatu yang bernilai *estetis*. Kata seni menurut Kamus Bahasa Indonesia berarti keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dan sebagainya). Jadi seni bisa dibilang sebagai intisari ekspresi dari kreativitas

manusia. Kreativitas adalah salah satu anugerah yang telah Tuhan berikan kepada semua manusia.

Seni merupakan hasil ciptaan manusia yang diwariskan dari generasi ke generasi selanjutnya melalui proses pembelajaran. Seni lahir bersamaan dengan kebudayaan, jadi hampir setiap kebudayaan mempunyai kesenian. Sedangkan Read dalam Bastomi (2003: 9) mengatakan bahwa seni adalah ekspresi-ekspresi yang muncul dari dalam diri seniman. Dari kesenian yang beranekaragam dapat diklarifikasikan berdasarkan media yang digunakan, yaitu seni rupa, seni musik, seni tari dan seni sastra. Seni rupa adalah seni yang menggunakan unsur-unsur rupa sebagai medinya.

Secara historis, seni lukis terkait dengan seni gambar. Peninggalan – peninggalan prasejarah memperlihatkan bahwa sejak ribuan tahun yang lalu, nenek moyang manusia telah mulai membuat gambar pada dinding gua untuk mencitrakan bagian-bagian penting dari kehidupan. Dengan berkembangnya zaman pada peradaban manusia goa, seni gambar mulai berevolusi dan perlahan muncul seni lukis dengan penggunaan warna dari dedaunan dan batu mineral berwarna untuk membuat lukisan pada gua-gua.

Semua kebudayaan di dunia mengenal seni lukis. Hal ini disebabkan karena lukisan sangat mudah dibuat. Sebuah lukisan bisa dibuat hanya dengan menggunakan materi yang sederhana seperti warna dedaunan, batu warna atau bahan lainnya. Bahkan dengan seiring berkembangnya zaman, karya lukis lebih cepat berkembang dan lebih populer dibanding cabang seni rupa yang lain,

sehingga penggunaan media sudah menggunakan bidang yang datar misalnya kulit binatang, kanvas, kertas dan lain sebagainya.

Di dalam pendidikan seni rupa modern di Indonesia, sifat ini disebut juga dengan dwimatra (dua dimensi, dimensi datar). Seiring dengan perkembangan peradaban, nenek moyang manusia semakin mahir membuat bentuk dan menyusunnya dalam karya seni lukis, maka secara otomatis karya-karya mereka mulai membentuk semacam komposisi rupa dan narasi (kisah/cerita) dalam karya-karyanya.

Subjek yang sering muncul dalam karya-karya purbakala adalah manusia, binatang, dan subyek-subyek alam lain seperti pohon, bukit, gunung, sungai, dan laut. Bentuk dari subjek yang ditampilkan tidak selalu serupa dengan aslinya. Ini disebut citra dan itu sangat dipengaruhi oleh pemahaman si pelukis terhadap subjeknya. Misalnya, badak bercula satu yang ditampilkan proporsi cula lebih besar dibanding ukuran tubuh. Pencitraan ini dipengaruhi oleh pemahaman si pelukis yang menganggap tanduk atau cula adalah pusat dari kekuatan dari badak tersebut. Pengaruh pemikiran ini juga tergantung dari pemahaman budaya tertentu sehingga pemikiran dan pemahaman kebudayaan juga berpengaruh dalam pencitraan sebuah karya lukis.

Dalam perkembangan seni lukis, ide atau gagasan mempunyai peranan penting hingga saat ini. Banyak seniman-seniman muda untuk saat ini berkarya dengan menggunakan pemikiran *imajiner* sebagai pencitraan berkaryanya atau dapat dibilang banyak seniman yang berkarya tanpa melihat sebuah subjek atau

menyontek, melainkan pelukis menggunakan pikirannya untuk membentuk sebuah subjek yang ada dalam pikirannya.

Pada mulanya, perkembangan seni lukis sangat terkait dengan perkembangan peradaban manusia. Sistem bahasa, cara bertahan hidup (memulung, berburu dan memasang perangkat, bercocok-tanam), dan kepercayaan (sebagai cikal bakal agama) adalah hal-hal yang mempengaruhi perkembangan seni lukis. Pengaruh ini terlihat dalam jenis obyek, pencitraan dan narasi di dalamnya. Pada masa-masa ini, seni lukis memiliki kegunaan khusus, misalnya sebagai media pencatat (dalam bentuk rupa) untuk diulang-kisahkan. Saat-saat senggang pada masa prasejarah salah satunya diisi dengan melukis pada media yang ada pada sekitar lingkungan hidup. Cara komunikasi dengan menggunakan lukisan kehidupan pada akhirnya merangsang pembentukan sistem tulisan karena huruf sebenarnya berasal dari simbol-simbol dari apa yang ditampilkan pada dinding gua yang kemudian disederhanakan dan dibakukan.

Seni secara personal berfungsi sebagai media ekspresi, sedangkan seni secara kolektif atau kelompok berfungsi sebagai media komunikasi. Seniman mencoba berkomunikasi dengan *apresiator* mengenai apa yang sedang dirasakan dan yang ingin diungkapkan seniman. Seni dianggap tidak berhasil jika tidak bisa berkomunikasi dengan *apresiator*.

Dari kesenian yang beragam dapat dikategorikan menurut media dalam penciptaan karya, yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, seni sastra. Seni rupa adalah seni yang menggunakan unsur-unsur. Unsur-unsur yang dimaksud adalah unsur yang kasat mata yang dapat dilihat dengan indra penglihat kita yaitu mata.

Unsur-unsur rupa antara lain garis, bidang, bentuk bidang, ruang, warna dan tekstur, yang dapat disusun menjadi satu kesatuan.

Dengan demikian, maka seorang pelukis hanya dapat menggambarkan ruang secara semu, tidak dapat menyusun ruang yang memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi/tebal. Karena garis yang menunjukkan kedalamanpun hanya bisa tergambarkan di atas bidang datar.

Menurut penulis seni lukis adalah sebuah karya seni berbentuk dua dimensi dengan bermediakan kertas, kanvas dan cat baik cat akrilik, minyak dan cat air. Seni lukis juga bisa dikatakan sebagai curahan ekspresi dari seniman dalam bentuk karya dua dimensi yang mempunyai maksud pesan tertentu atau sekedar ingin menyampaikan apa yang sedang dilihat kemudian di *transformasikan* kedalam kertas atau kanvas. Seni lukis adalah media yang digunakan menyampaikan pesan atau informasi yang dibuat oleh seniman dengan unsur kesengajaan, hal ini sudah terbukti dari lukisan dinding yang berada pada goa purbakala yang banyak menampilkan cerita keseharian suku primitif saat melakukan perburuan sampai dengan upacara adat. Hingga saat ini seni lukis juga masih digunakan untuk memberikan sebuah informasi dan kritikan terhadap sebuah era *globalisasi*.

2.2.2 Unsur-unsur Rupa

Dalam pembuatan karya lukis, ada beberapa pokok penting yang perlu diperhatikan. Unsur-unsur rupa merupakan aspek bentuk yang terlihat, nyata, dan saling berhubungan satu sama lain dan tidak bisa dipisahkan satu dengan lainnya. Penampilan keseluruhannya menentukan perwujudan dan makna bentuk itu. Unsur-unsur rupa juga disebut unsur-unsur visual (*visual elements*), unsur-unsur

formal, atau unsur-unsur desain. Unsur-unsur visual tersebut adalah sebagai berikut:

2.2.2.1 Garis (*line*)

Menurut Sunaryo (2002:7) garis dapat terjadi jika kedua titik dihubungkan atau sebuah titik bergerak, maka jejak yang dilaluinya membentuk suatu garis. Dengan kata lain, deretan sejumlah titik atau noktah dapat membentuk sebuah garis. Dengan demikian, sebuah garis diawali dan diakhiri dengan titik. Terbentuknya garis merupakan gerakan dari suatu titik yang membekaskan jejaknya sehingga terbentuk suatu goresan. Untuk menimbulkan bekas, biasa mempergunakan pensil, pena, kuas dan lain-lain. Para seniman menggunakan garis untuk menunjukkan arah, gerak, dan energi.

Dalam hubungannya sebagai elemen seni rupa, garis memiliki kemampuan untuk mengungkapkan suasana. Suasana yang tercipta dari sebuah garis terjadi karena proses stimulasi dari bentuk-bentuk sederhana yang sering kita lihat di sekitar kita, yang terwakili dari bentuk garis tersebut. Menurut Sunaryo (2002 : 8) garis apabila ditinjau dari segi jenisnya terdapat garis lurus, garis lengkung, dan garis tekuk atau zig-zag. Dari segi arah, dikenal garis tegak, garis datar, dan garis serong atau miring.

Dalam karya lukis ini garis atau line yang ditampilkan adalah garis lurus, pendek dan lengkung untuk menciptakan irama yang *progresif* terhadap subjek lukis yang pada dasarnya memberikan kesan perulangan tetapi ada perubahan yang berangsur pada subjek lukis, karena subjek lukis menggunakan gaya *naturalistik* yang dibuat nyata dengan subjek

2.2.2.2 Raut / Bidang

Istilah raut atau bidang dipakai untuk menerjemahkan kata *shape* dalam bahasa Inggris. Istilah itu seringkali dipadankan dan dikacaukan dengan kata bangun, bidang, atau bentuk. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bangun berarti bentuk, rupa, wajah, perawakan. Selain itu juga berarti bangkit, berdiri, dan struktur atau susunan. Sedangkan kata bidang berarti permukaan rata dan tentu batasnya.

Unsur rupa raut adalah pengenal bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi, dan sebagainya (Sunaryo, 2002:9). Menurut Sunaryo (2002:10) dari segi perwujudannya, raut dapat dibedakan menjadi empat yaitu:

- (a) Raut Geometris : terdiri dari raut segitiga, persegi dan lingkaran/bulatan (raut geometris pokok) merupakan raut yang keluasannya dapat dihitung atau diukur, raut yang dibatasi oleh garis lurus atau garis lengkung
- (b) raut Organik : merupakan raut yang dibatasi oleh garis lengkung bebas dan tidak dapat diukur.
- (c) raut Bersudut-sudut : memiliki banyak sudut atau garis batas yang bertekuk-tekuk.
- (d) raut tak beraturan : merupakan raut yang dibatasi oleh garis lurus dan garis lengkung secara bebas.

(e) raut tak disengaja : terjadi karena tarikan/goresan tangan secara bebas, tidak beraturan, terjadi secara kebetulan, atau pun melalui proses tertentu yang tidak sengaja.

Raut yang terdapat pada karya lukis ini adalah menggunakan raut organis, raut tak beraturan, raut tak disengaja dan beberapa karya ada yang menggunakan raut bersudut, karena penampilan pada subjek lukis ini dibuat dengan sangat ditai atau sama persis dengan subjek yang dilihat maka raut-raut diatas sangat sering dipakai dalam pembuatan karya lukis ini.

2.2.2.3 Warna

Warna merupakan suatu kualitas yang memungkinkan seseorang dapat membedakan dua objek yang identik dalam ukuran bentuk, tekstur, raut dan kecerahan, warna berkait langsung dengan perasaan dan emosi (Sunaryo, 2002:10).

Adanya sistem susunan warna agar tercipta paduan suatu komposisi warna dalam kombinasi yang harmonis. Secara teoritis, susunan warna berikut dipandang sebagai paduan warna harmonis, yakni: (1) susunan warna *monokromatik* (warna turunan), (2) susunan warna *analogus* (warna yang senada), (3) susunan warna *komplementer* (warna yang berlawanan).

Warna yang digunakan dalam karya lukis adalah warna *analogus* agar memberikan kesan *realistik* dalam proses berkarya lukis. Selain analogus, penulis juga menggunakan warna susunan *monokromatik* untuk membuat agar lukisan sama seperti dengan subjek yang dilihat. Ada beberapa karya yang benar-benar

murni menggunakan warna monokromatik dengan tujuan untuk membuat semirip mungkin dengan subjek yang dilihat.

2.2.2.4 Ruang

Ruang secara umum dapat dikatakan sebagai tempat kosong yang bisa ditempati atau diisi sesuatu. Ruang dalam karya *dwi matra* atau dua dimensi bersifat *maya*, sehingga ruang yang bersifat pipih, datar dan rata dapat menimbulkan kesan jauh maupun dekat, yang lazim disebut sebagai kedalaman. Ruang dalam karya dua dimensi umumnya dibatasi oleh garis bingkai yang membentuk bidang persegi atau persegi panjang maupun dengan bentuk lain (Sunaryo, 2002:10).

Ruang yang ditampilkan pada karya lukis ada beberapa yang ditampilkan dengan ruang yang semu dengan tampilan *background* dibuat dengan warna putih kertas sehingga terkesan ruangan itu menunjukkan ruang yang tanpa batas pandang. Pembuatan lukisan dengan subjek yang ditampilkan penuh pada kertas adalah bentuk penyempitan ruang yang terjadi pada karya lukis sehingga ruang pada lukisan tidak dapat ditampilkan. Kemudian pada beberapa karya ditampilkan dengan sedikit ruang kosong dengan sapuan kuas tipis dan tebal, dengan maksud untuk memberi kesan jauh dekat yang terdapat pada karya lukis.

2.2.2.5 Gelap Terang

Unsur gelap terang juga disebut nada atau unsur cahaya. Unsur gelap terang dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Memperkuat bentuk atau kesan tiga dimensional: yang dimaksud disini ialah sebuah bentuk akan menjadi lebih jelas dan tegas pernyataan volumenya dengan kehadiran tingkatan gelap-terang.
- b. Mengiluskan kedalaman atau ruang: kesan kedalaman ruang, jauh, dekat dapat dirasakan melalui perbedaan gelap terang.
- c. Menciptakan kontras atau susunan tertentu: distribusi gelap terang dapat diatur oleh seniman pada karyanya untuk memperoleh efek-efek khusus, misalnya kontras, lembut, misterius, dan sebagainya. Bagaimanapun unsur rupa gelap terang adalah bahasa rupa yang dapat dipakai sebagai sarana ungkapan seni rupa (Sunaryo, 1993:35).

Gelap terang yang terdapat pada lukisan mayoritas bahwa bagian bawah subjek lukis menunjukkan sisi gelap kemudian bagian atas subjek menunjukkan sisi terang. Dengan tampilan gelap terang yang sangat jelas sehingga karya lukis dapat terlihat lebih nyata.

2.2.2.6 Tekstur

Tekstur disebut juga *barik* yang mempunyai pengertian sifat permukaan suatu benda, yang terjadi sengaja dibuat manusia ataupun terjadi secara alami. Sifat dari permukaan tersebut antara lain; licin, halus, kasar, berkerut, kusam, kilat dan seterusnya. Unsur tekstur berhubungan dengan indra peraba dan indra penglihatan. Sehingga secara keseluruhan sifat-sifat tersebut dapat dicerap oleh indra penglihatan dan dapat dirasakan melalui rabaan. Berdasarkan sifat-sifatnya tekstur dapat dibedakan menjadi dua bagian yaitu tekstur nyata atau tekstur visual;

mempunyai ciri perwujudan menunjukkan adanya kesamaan antara kesan yang diperoleh dari penglihatan dengan kesan rabaan. Hal ini bisa dicapai melalui berbagai teknik misal teknik sapuan kuas akan memberikan efek permukaan yang berbeda dengan teknik sapuan pisau palet; demikian pula teknik cat minyak akan memberikan efek permukaan yang berbeda dengan cat air. Sedangkan tekstur semu tidak diperoleh kesan yang sama antara hasil penglihatan rabaan.

Selanjutnya berdasarkan perwujudannya, ada dua jenis tekstur yakni; pertama tekstur alam diperoleh dari alam misal tekstur dari kayu, batu, dedaunan, kulit binatang dan lain sebagainya; kedua tekstur buatan (langsung tangan maupun lewat proses dari suatu alat), dibuat atas dasar kreativitas manusia. Kehalusan atau kelembutan tekstur dari sebuah lukisan dapat menimbulkan ilusi yang kuat sehingga indra perabaan tergetar untuk menyentuh tanpa melalui kontak fisik. Pesona tekstur pada lukisan impresionist berupa ketajaman perasaan terhadap gerakan halus pada permukaan lukisan (lihat iswidiyati dalam Pendekatan Semiotik Seni Lukis Jepang periode 80-90an Kajian Estetika Tradisional Jepang Wabi Sabi; 2006

2.2.3 Prinsip-prinsip Desain dalam Seni Lukis

Dalam pembuatan karya seni lukis perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip desain dalam penyusunan unsur-unsur visual agar karya tersebut memiliki struktur visual yang menarik. Prinsip-prinsip desain yang diterapkan pada karya seni lukis adalah sebagai berikut.

2..2.3.1 Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan atau *balance* merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa (Sunaryo, 2002:22). Pengaturan keseimbangan dilakukan dengan mempertimbangkan komposisi agar tidak memunculkan kesan berat sebelah. Terdapat beberapa bentuk keseimbangan dengan cara pengaturan berat ringannya serta letak bagian-bagiannya, antara lain: (1) keseimbangan setangkup (*symmetrical balance*) yang diperoleh bila bagian belahan kiri dan kanan suatu susunan terdapat kesamaan atau kemiripan wujud, ukuran, dan jarak penempatan, (2) keseimbangan senjang (*asymmetrical balance*) memiliki bagian yang tidak sama antara belahan kiri dan kanan, tetapi tetap dalam keadaan yang tidak berat sebelah, (3) keseimbangan memancar (*radial balance*) yaitu bentuk keseimbangan yang diperoleh melalui penempatan bagian-bagian di sekitar pusat sumbu gaya berat

Di dalam karya lukis diperlukan penataan subyek yang disusun dengan seimbang. Pada karya lukis ini, keseimbangan yang diterapkan ialah keseimbangan simetri (*symmetry balance*) dan asimetri (*asyimmetrical balance*). Keseimbangan simetri terjadi apabila berat visual dari elemen-elemen desain terbagi secara merata baik dari segi horizontal, vertikal, maupun radial. Sedangkan keseimbangan asimetri (*asyimmetrical balance*) merupakan keseimbangan yang bertentangan dengan keseimbangan simetri.

Dalam penerapan pembuatan karya lukis yang penulis lakukan, banyak terdapat keseimbangan yang bersifat asimetri atau keseimbangan yang tidak terjadi keselarasan atau tidak seimbang. Namun dari beberapa karya juga prinsip

keseimbangan simetri ditampilkan sehingga pada proyek studi ini karya lukis lebih bervariasi dalam menampilkan keseimbangan.

2.2.3.2 Keserasian (*Harmony*)

Keserasian merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu dengan yang lain, serta terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan. Susunan yang harmonis menunjukkan adanya keserasian dalam bentuk raut dan garis, ukuran, warna dan tekstur, semuanya berada pada kesatuan untuk memperoleh suatu tujuan atau makna (Sunaryo, 2002:32).

Pada karya lukis yang dibuat, diterapkan keserasian dengan memadukan antara elemen-elemen yang dipakai yaitu berupa garis, warna, ruang, gelap terang, raut, komposisi yang dipadukan, sehingga tercapai keserasian.

2.2.3.3 Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah hubungan antar bagian-bagian secara menyeluruh dari unsur-unsur visual pada karya seni sebagai satu kesatuan yang utuh (Sunaryo, 1993:27). Di sini kesatuan adalah pengorganisasian elemen-elemen visual yang menjadi satu kesatuan organik, ada harmoni antar bagian-bagian dengan keseluruhan untuk mencapai suatu arah tujuan.

Kesatuan merupakan prinsip pengorganisasian unsur rupa yang paling mendasar. Dalam kesatuan terdapat pertalian yang erat antar unsur-unsurnya sehingga tidak dapat dikurangkan dari padanya. Kesatuan merupakan keterpaduan unsur-unsur untuk menyelaraskan bagian keseluruhan. Jadi meskipun sebuah

karya seni dibuat dengan mengandalkan satu elemen, tidaklah sepenuhnya mengutamakan satu elemen saja. Kenyataannya elemen-elemen lain akan tetap terpengaruh.

Prinsip kesatuan (*unity*) diterapkan di dalam karya lukis dengan menghadirkan beberapa subyek yang di dalamnya terdapat prinsip keseimbangan, irama, dan dominasi yang membentuk satu kesatuan.

Dalam karya seni lukis yang dibuat, kesatuan atau *unity* dibuat dengan menggabungkan semua unsur rupa baik itu, garis, raut, keseimbangan, irama, ruang, proporsi, komposisi untuk mencapai karya lukis yang mempunyai nilai *estetis* tinggi.

2.2.3.4 Irama (*rhythm*)

Irama merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan unsur-unsur rupa sehingga dapat membangkitkan kesatuan rasa gerak. Dapat dikatakan pula irama adalah gerak unsur-unsur rupa dari satu unsur ke unsur yang lain, baik menyangkut warna, bentuk, bidang dan garis. Penulis menggunakan irama kelak-kelok garis dan bidang pada pakaian dan juga penataan figur manusia Sunaryo (1993:23).

Dalam karya lukis yang dibuat, menggunakan beberapa irama. Irama yang digunakan antara lain *repetitive* (irama yang diperoleh secara berulang atau monoton), *progresive* (menunjukkan perulangan dalam perubahan dan perkembangan secara berangsur-angsur atau bertingkat), irama *alternative*, dan *flowing* (merupakan pengaturan garis-garis berombak, berkelok dan mengalir berkesinambungan). Dengan penggunaan irama sesuai dengan apa yang ada pada

subjek lukis maka dapat dicitrakan lukisan yang mempunyai gaya naturalistik seperti apa yang ada pada subjek.

2.2.3.5 Proporsi (*proportion*)

Proporsi atau kesebandingan berarti hubungan antar bagian dengan keseluruhan. Hubungan yang dimaksud bertalian dengan ukuran, yaitu besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian. Kesebandingan merupakan prinsip desain yang mengatur hubungan unsur-unsur, termasuk hubungan dengan keseluruhan, agar tercapai kesesuaian (Sunaryo, 1993:23).

Penggunaan proporsi dalam karya lukis ini, penulis membuat perbandingan bentuk subjek yang tidak sama dengan bentuk pada umumnya, lebih kepada bentuk-bentuk raut organis. Sehingga perbandingan subjek lukis yang dihasilkan lebih beragam tekstur dari raut tersebut.

2.2.3.6 Dominasi (*Domination*)

Dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Penonjolan bagian ini bertujuan sebagai pusat perhatian dan merupakan tekanan, karena itu menjadi bagian yang penting dan diutamakan. Dominasi juga memberikan unsur-unsur tidak tampil seragam, setara atau sama kuat dan dapat memperkuat keutuhan dan kesatuan bentuk. (Sunaryo 2002:31-42).

Pada karya lukis yang akan dibuat penulis diberikan suatu penonjolan suatu bagian dengan cara penonjolan tekstur subjek dan memperhatikan prinsip dominasi. Penerapan dominasi dilakukan dengan menghadirkan subjek utama

yang berbeda dengan *background*. Selain itu dilakukan dengan memberi warna yang kontras antara subjek utama dengan *background*. Sedangkan karya lukis dengan *visualisasi macro (zoom)*, lebih diutamakan penonjolan detail raut sebagai dominasi.

2.3 Naturalistik sebagai Corak Lukis

2.3.1 Pengertian Naturalistik

Aliran naturalistik dalam seni rupa adalah seni yang mementingkan kejujuran terhadap subjek tanpa menggunakan imajinasi. Sama halnya dengan fotografi naturalisme yang tanpa melalui proses editan. Dalam aliran ini tidak diakui adanya unsur tidak masuk akal, eksotisme, dan supranatural. Beberapa sumber mengatakan bahwa aliran naturalistik dan realisme memiliki sedikit perbedaan, yaitu aliran naturalistik sedikit ditambahkan variasi agar lebih indah. Aliran naturalistik telah lazim digunakan dalam seni sejak lama. Dalam seni visual, naturalistik adalah penggambaran yang akurat dari kehidupan, perspektif, cahaya, dan pewarnaan. Karya seni aliran ini juga dapat menekankan kejelekan dan kekotoran seperti realisme sosial atau regionalisme.

Karya seni rupa naturalistik adalah karya seni rupa yang teknik pelukisannya berpedoman pada peniruan alam dan seisinya untuk menghasilkan sebuah karya seni. Dalam karya seni rupa aliran naturalistik seniman akan terikat pada proporsi, anatomi, prespektif, dan teknik pewarnaan untuk menghasilkan kemiripan lukisan sesuai dengan subjek yang di lihat mata.

Naturalistik di dalam seni rupa adalah usaha menampilkan objek realistik dengan penekanan seting alam dan seisinya dengan pembuatan karya semirip

mungkin. Hal ini merupakan pendalaman lebih lanjut dari gerakan *realisme* pada abad 19 sebagai reaksi atas kemapanan *romantisme*.

Salah satu perupa naturalistik di Amerika adalah William Bliss Baker, dengan karya lukis pemandangan yang dianggap lukisan naturalis terbaik dari gerakan ini. Salah satu bagian penting dari gerakan naturalis adalah pandangan *Darwinisme* mengenai hidup dan kerusakan yang telah ditimbulkan manusia terhadap alam. Natural berarti asli atau alami. Karya seni rupa yang beraliran naturalistik berarti karya seni rupa yang menggambarkan sesuatu yang masih asli atau alami. Lukisan-lukisan beraliran naturalistik lebih banyak menghasilkan lukisan alam seperti gunung, pedesaan, pantai, dan pemandangan alam yang ada di bumi ini. Namun tidak berarti harus lukisan tentang alam. Karya seni rupa aliran naturalistik juga dapat berbentuk lukisan benda dan makhluk hidup lain seperti manusia, hewan dan lain-lain dengan bentuk dan warna semirip mungkin, sebagai contoh pada proyek studi ini bentuk dan tekstur hewan dilukis dengan sangat ditail, pada bagian tekstur kulit dan bagian pendukung lainnya seperti bentuk, garis dan warna ditampilkan secara alami dan apa adanya sebagaimana konsep dari naturalistik.

(<https://Filsafat Naturalisme » AstaQauliyah.com>)

([https://id.wikipedia.org/wiki/Naturalisme_\(seni_rupa\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Naturalisme_(seni_rupa)))

(http://www.academia.edu/8668801/Seni_Budaya_Aliran_Seni_Rupa_Moderen_Kontemporer_)

2.3.2 Ciri-ciri Naturalistik

Berdasarkan pikiran mengenai karya lukis naturalistik Choirun Sholeh dalam Wikipedia dinyatakan bahwa ciri-ciri karya lukis naturalistik adalah

mempunyai tingkat kemiripan sesuai dengan objek yang dilihat sehingga karya yang dibuat terlihat nyata sesuai dengan realita dan apa adanya. Karya lukis naturalistik dibuat secara detail dan membutuhkan ketelitian yang lebih untuk membuat karya naturalistik, karena dalam berkarya lukis naturalistik mempunyai keterikatan dengan apa yang dilihat yaitu, unsur rupa proporsi, komposisi, garis, raut, warna, ruang, gelap terang.

2.3.3 Penerapan pada Karya Lukis

Pada karya lukis yang ditampilkan oleh penulis, sebagian besar menggunakan gaya naturalistik untuk berkarya, karena pada proyek studi ini penulis banyak menampilkan tekstur kulit hewan dengan detail dan dibuat sesuai dengan apa yang penulis lihat. Gaya naturalistik ditampilkan agar dapat menambah nilai *estetis* dari setiap karya yang penulis buat. Selain dari pada itu, penulis ingin menampilkan teknik pengembangan selama penulis belajar dengan menggunakan cat air untuk menciptakan karya lukis yang detail dengan gaya naturalistik yang jarang orang lakukan pada sebuah karya lukis dengan media cat air.

Banyak orang menggunakan media cat air dengan gaya *impresionis* atau kesan-kesan terhadap subjek lukis. Dalam proyek studi ini, penulis iningin memaksimalkan media cat air dengan teknik yang dimiliki penulis sehingga dapat menjadikan media cat air mempunyai nilai seni tinggi dan tidak kalah mewahnya dengan karya lukis bermedia cat akrilik atau cat minyak.

Pada semua karya lukis yang dibuat, menggunakan teknik yang sama yaitu basah di atas basah (*wet in wet*), basah di atas kering (*wet in dry*) dan teknik *layer*

untuk membuat tumpukan warna menjadi sempurna dan mirip dengan subjek lukis. Dengan teknik yang dipelajari, ketelitian, kesabaran dan proses bimbingan dengan dosen wali yang begitu panjang, lukisan bergaya naturalistik dapat diciptakan dengan sangat indah dan mempunyai nilai estetis yang tinggi.

2.4 Teori Analisis Karya

Dalam proyek studi ini analisis yang digunakan adalah analisis semiotik yang dikembangkan oleh Van Zoest yaitu analisis semiotik sintaksis, analisis semiotik semantik dan analisis pragmatik. Dalam analisis pragmatik, analisis yang dicapai dimasukkan kedalam analisis semantik berupa pesan yang terkandung dalam lukisan yang dianalisis (lihat Iswidiyati, Pendekatan Semiotik Seni Lukis Jepang periode 80-90an Kajian Estetika Tradisional Jepang Wabi Sabi, dalam Noerhadi, Toety, dalam Zoest:1993).

Penerapan analisis yang dipakai adalah dalam tataran deskripsi yang dilakukan dengan analisis sintaksis dan semantik baik secara visual dan secara konteks. Pada analisis sintaksis tahap yang dilakukan adalah menganalisis karya secara visual yaitu analisis yang dilakukan dengan cara melihat karya seni lukis. Dalam analisis ini, digunakan unsur-unsur seni rupa untuk membedah sebuah karya seni lukis yaitu seperti, garis, bidang, ruang, warna, tekstur, komposisi dan lain sebagainya untuk mengetahui nilai yang terkandung dilihat dari segi estetis karya. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui sintaksis atau analisis visual yang terkandung dalam sebuah karya seni lukis dari teknis pengerjaan karya. Sedangkan teknik analisis semantik dilakukan untuk mengartikan tanda-tanda yang dibuat secara denotasi yang sebenarnya memiliki makna konotasi atau makna

secara tersirat yang ada pada sebuah karya seni lukis yaitu dikatakan bahwa denotasi merupakan makna eksplisit yang terdapat pada unsur-unsur tanda; sedangkan konotasi merupakan penjelasan dari interaksi yang timbul ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi pengguna, serta nilai-nilai budaya dan ideologis yang melandasinya. (lihat Iswidiyati, dalam Pendekatan Semiotik Seni Lukis Jepang periode 80-90an Kajian Estetika Tradisional Jepang Wabi Sabi, dalam Berthes ;1972)



BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dalam berkarya penulis memilih tema “Ragam Hewan Sebagai Inspirasi Lukis” karena Banyak orang tidak mengetahui tentang keindahan yang terkandung dalam beragam *spesies* hewan. Orang pada umumnya memandang hewan dari bentuk fisik saja. Jika dilihat lebih dekat, hewan mempunyai banyak aspek keindahan, salah satunya adalah tekstur yang terdapat pada hewan. Tekstur yang sangat beragam menjadikan suatu *spesies* hewan mempunyai sebuah karakter yang sangat kuat.

Dalam proyek studi ini penulis dan apresiator dapat memahami secara dekat tentang tekstur kulit yang ada pada binatang untuk dijadikan pembelajaran visual tentang beragam tekstur kulit hewan dan dapat memberikan pengetahuan cara pandang terhadap suatu subjek bahwa identitas hewan tidak hanya dilihat dari bentuk fisik.

Dalam proyek studi ini penulis menampilkan beberapa karya lukis dengan menggunakan media cat air untuk berkarya. Teknik yang digunakan dalam berkarya menggunakan teknik basah diatas kering (*wet in dry*), teknik basah diatas basah (*wet in wet*) dan teknik *layer*. Dengan berkarya lukis diharapkan penulis dapat menyalurkan bakat serta kemampuan secara total dalam setiap pembuatan karya lukis.

Tema yang diangkat oleh penulis adalah “Ragam Hewan Sebagai Inspirasi lukis” yang terdiri dari 15 karya lukis berbentuk dua dimensi dengan ukuran 38 cm x 56 cm dan salah satu lukisan yang dibuat secara panel dengan ukuran 112 cm x 38 cm.

Warna yang digunakan dalam pembuatan karya proyek studi menyesuaikan dengan subjek yang akan dilukis meliputi warna *analogus* dan *monokromatik*.

Konsistensi tampilan karya pada proyek studi ini terletak pada tekstur kulit hewan untuk dijadikan karya lukis.

Kesimpulan akhir dari proyek studi ini adalah dengan berkarya lukis dengan menggunakan media cat air penulis dapat memberikan bentuk visual yang berbeda dalam berkarya lukis, yaitu dengan menampilkan tekstur kulit hewan sebagai *point of interest* sehingga dapat merubah cara pandang penulis dan apresiator dalam melihat hewan, bahwa masih ada keindahan lain dari hewan yaitu tekstur selain dari bentuk fisik.

5.2 Saran

Dengan adanya proyek studi yang penulis buat ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi akademisi Unnes dalam bidang seni lukis khususnya pada mahasiswa seni rupa baik pendidikan maupun murni atau bahkan mahasiswa prodi DKV, diharapkan penulis agar lebih kreatif lagi dalam melukis. Kreatif baik dalam media berkarya, teknik maupun gagasannya sehingga dapat meningkatkan kualitas seni rupa UNNES.

Penulis juga berharap agar semua pihak yang telah menyaksikan karya lukis ini dapat termotivasi untuk membuat yang lebih baik lagi karena karya lukis yang penulis buat ini sangat jauh dari sempurna. Bagi penulis sendiri, dengan adanya proyek studi ini semoga kelak penulis dapat membuat karya yang lebih baik dari karya yang sekarang ini.

Segala kesulitan yang penulis hadapi dalam pembuatan karya seni lukis ini memberikan banyak pelajaran yang berarti karena dengan bereksplorasi baik media maupun tekniknya, maka akan kita temui pemecahan masalah dari segala kesulitan yang dihadapi. Begitulah yang seharusnya dilakukan para pelukis yang masih amatir, seperti penulis sendiri, agar meningkatkan pengetahuannya dibidang teknis dan non-teknis dalam hal melukis. Alangkah baiknya menjadi pelukis yang tidak mudah menyerah sebelum mencoba. Melukis adalah persoalan hati yang tidak bisa dipaksakan oleh orang lain. Kita harus konsisten dengan apa yang telah kita pilih, karena dengan kekonsistenan itulah orang akan menjadi besar. Sudah merupakan tugas kitalah, generasi muda, untuk melestarikan seni lukis di Semarang, Indonesia, bahkan dunia.

DAFTAR PUSTAKA

- Bastomi, Suwaji. 1992. *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Basyarah, Ratri. 2008. *Bunga dan Wanita Sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Lukis*. Semarang: Lapporan Proyek Studi. Seni Rupa Unnes
- Iswidiyati, 2006. *Pendekatan Semiotik Seni Lukis Jepang Periode 80-90-an Kajian Estetika Tradisional Jepang Wabi-Sabi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Raharjo, J. Budhy. 1984. *Buku Sumber: Himpunan Materi Pendidikan Seni, Seni Rupa*. Bandung: CV. Yrama.
- Siregar, Aminudin TH dan Enin Supriyanto (ed.). 2006. *Seni Rupa Modern Indonesia: Esai-esai Pilihan*. Jakarta: Nalar.
- Sudarmadji. 1979. *Seni dan Permasalahannya*. Yogyakarta: Sakudaryarso.
- Sudarso, Sp. 1990. *Tinjauan Seni sebagai pengantar Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana I*. Universitas Negeri Semarang.
- Sunaryo, Aryo. 1993. *Desain Dasar I*. Hand Out. Tidak dipublikasikan.
- Susanto, Mike. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.
- Wikipedia, Kamus Bebas Berbahasa Indonesia. (<http://www.wikipedia.org>).
- www.belantaraindonesia.org /pentingnya konservasi alam / 1 oktober 2001 (accessed 12/5/15)
- <https://www.pinterest.com/pin/343399540311165425/> (accessed 16/5/15)

<http://www.bantubelajar.com/2015/01/macam-aliran-seni-lukis-ciri-dan-tokoh.html>

(accessed 17/1/16)

http://www.academia.edu/8668801/Seni_Budaya_Aliran_Seni_Rupa_Moderen_Kontemporer_

(accessed 17/1/16)

