

ANTROPOMORFISME DALAM KESENIAN INDONESIA

Oleh

Ranang Agung Sugihartono

Dosen Jurusan Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Jl. Ki Hadjar Dewantara 19 Surakarta, Jawa Tengah 57126
E-mail: ranang@isi-ska.ac.id

Abstract

Anthropomorphism in arts has been known since the prehistoric period and developed in all over the world, including the primitive arts in the Borneo and Papua hinterland. During the Indonesia-Hindu culture, anthropomorphism was used to represent the character of 'extraordinary' in the old fables and serves as a medium of religious. While anthropomorphism in modern Indonesian arts today can be found in the form of comics, movies, and television soap operas although anthropomorphic shape still not as extraordinary as Indonesian-Hindu arts earlier.

Key word: *anthropomorphism, arts, Indonesia*

Pendahuluan

Istilah antropomorfisme berasal dari bahasa Yunani (*anthrōpos*), manusia dan (*morphe*) yang berarti bentuk (<http://en.wikipedia.org/>). Apabila merujuk dari kedua kata tersebut dapat diambil pengertian bahwa antropomorfik adalah adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan bentuk manusia. Istilah ini diciptakan sekitar pertengahan tahun 1700-an. Lebih lanjut laman Wikipedia menjelaskan bahwa antropomorfisme adalah setiap hal yang berkait antara karakteristik manusia (karakteristik yang diasumsikan hanya milik manusia) dengan hewan, non-makhluk hidup, fenomena, ungkapan materi, benda atau konsep abstrak, seperti organisasi, pemerintah, roh atau dewa. Bentuk yang muncul dari karakteristik tersebut biasanya berupa manusia berkepala singa, manusia

berkepala banteng dan sebagainya. Contoh lainnya adalah hewan, tumbuhan dan kekuatan alam seperti angin, hujan atau matahari digambarkan sebagai makhluk dengan motivasi manusia, atau bisa juga kemampuan untuk berpikir dan sebaliknya (<http://en.wikipedia.org/>). Selain itu dapat diartikan bahwa antropomorfisme adalah atribusi karakteristik hewan ataupun makhluk diluar manusia ke dalam perwujudan manusia. Subjek antropomorfisme seperti binatang yang digambarkan sebagai makhluk dengan motivasi dan karakteristik manusia, dapat berpikir dan berbicara, atau benda alam seperti angin atau matahari. Lebih jauh dalam www.thefreedictionary.com antropomorfisme diartikan sebagai representasi objek (terutama dewa) memiliki bentuk atau ciri-ciri seperti manusia.

Kemunculan antropomorfisme merupakan salah satu ranah penciptaan seni rupa, baik berupa patung, relief, maupun gambar. Jika dikaitkan dengan nilai-nilai yang muncul bersamaan dengan penciptaannya, penggabungan karakteristik manusia dengan makhluk lain merupakan salah satu penciptaan karya seni. Proses penciptaan yang memperhatikan unsur estetika dan proporsi pada bentuknya menjadi faktor penting lahirnya antropomorfisme. Penggabungan unsur manusia dan kepala hewan menggunakan ikonometri agar kesatuan karakter tersebut terlihat proporsional. Ikonometri adalah bagian dari ikonografi yang membahas tentang ukuran bagian-bagian tubuh manusia, yang dimaksud adalah perbandingan antara bagian-bagian tubuh manusia atau proporsi manusia. Ikonografi berasal dari bahasa Yunani "eicon" yang memiliki arti sebagai suatu penggambaran, gambaran yang bersifat keagamaan penggambaran dari sesuatu yang dipuja. Oleh karena itu dapat dipahami bahwa ikonografi berarti ilmu pengetahuan tentang seni penggambaran simbol yang diungkapkan pada patung atau gambar; pelajaran atau analisa tentang penggambaran benda-benda suci atau yang bersifat keagamaan secara simbolis (Agus Jiantoro, 1994:29). Penggambaran tersebut secara tidak langsung mewadahi unsur estetika dan seni rupa, sehingga menghasilkan wujud atau rupa seperti patung, relief, dan gambar.

Aspek penggambaran antropomorfik seringkali dimunculkan sebagai

bagian dari cerita masa lampau atau religi. Beberapa diantaranya yang terkenal adalah Anoman dalam perwayangan, Garuda Wisnu Kencana di percandian, dan lain-lain. Selain itu, juga dapat ditemukan pada seni visual lainnya seperti film dan fotografi.

Antropomorfisme dalam Seni Prasejarah

Sebagai bagian dari sastra, antropomorfisme terkait erat dengan seni dan cerita pada masa kuno. Kebanyakan kebudayaan tersebut memiliki tradisi fabel lama dengan hewan sebagai karakter yang dapat berdiri sebagai jenis umum dengan perilaku manusia. Penemuan antropomorfisme telah muncul sejak sekitar tahun 1990-an di Jerman, yaitu di daerah Gunung Hohlenstein Stadel Dataran tinggi Jura Swabia sebuah negara bagian Baden-Württemberg. Jura Swabia adalah rumah bagi sejumlah besar gua prasejarah dan tempat perlindungan (semacam gua) untuk beberapa patung dan peninggalan masa paleolitikum awal. Peneliti Nick Conard dan arkeolog, telah menemukan sebuah patung manusia berkepala singa. Patung manusia berkepala singa itu diukir dari sebuah gading gajah raksasa dengan ukuran tinggi 28 cm. Patung ini diperkirakan merupakan peninggalan budaya Aurignacian sekitar 30.000 SM. Penemuan ini memperlihatkan manusia telah mengenal antropomorfisme, sehingga hal itu merupakan bukti paling awal tentang antropomorfisme.



Gambar I
Lion man of the Hohlenstein Stadel
Sumber: [http://en.wikipedia.org/wiki/
File:Lion_man_photo.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Lion_man_photo.jpg)

Sejak munculnya perilaku manusia modern (Paleolitikum) 40.000 tahun yang lalu, peradaban telah menunjukkan bahwa manusia mulai memperlihatkan *zoomorphic* (berbentuk hewan) sebagai sebuah karya seni. Penciptaan karya seni dalam bentuk patung, relief, dan gambar telah memperlihatkan kemampuan manusia memahami karakteristik yang dimiliki dirinya (manusia), hewan maupun makhluk lainnya. Hewan sebagai sebuah objek karya seni, terkadang diyakini memiliki karakteristik menyerupai manusia, sehingga perwujudan antropomorfiknya merupakan struktur berfikir manusia pada zaman itu dalam menggabungkan kedua karakteristik manusia dan hewan.

Beberapa penjelasan tersebut mungkin tidak mengatakan secara tepat apa sebenarnya yang diungkapkan karya-

karya seni prasejarah tentang antropomorfisme. Akantetapi contoh lain adalah *The Sorcerer* (Penyihir), yaitu sebuah lukisan gua misterius dari gua yang dikenal sebagai "The Sanctuary" di Trois-Freres, Ariège, Prancis (sekitar 13,000 SM). Para peneliti menafsirkan lukisan tersebut sebagai semacam semangat besar atau kemampuan luar biasa yang dimiliki oleh hewan. Jika karakteristik hewan tersebut dipahami maka di dalamnya terdapat unsur antropomorfisme.

Seni antropomorfik telah dikaitkan oleh arkeolog Steven Mithen dengan munculnya praktik pencarian sistematis dalam Palaeolithic Awal (Mithen, 1998). Mithen berpendapat bahwa seni antropomorfik adalah hasil dari perubahan dalam pola pemikiran manusia, yaitu sebuah fluiditas yang meningkat antara pengalaman alamiah dan kecerdasan sosial. Dalam kasus tersebut Mithen menjelaskan bahwa perlu adanya penelitian yang mendalam untuk mengidentifikasi secara empatik terhadap binatang buruan dan memprediksi aspek yang mengarah pada antropomorfik.

Antropomorfisme dalam Seni Primitif di Indonesia

Kebudayaan megalitikum yang ada di Indonesia dapat dilihat sisa-sisanya pada kebudayaan masyarakat Batak. Masyarakat Batak Lama disebutkan selalu menghadirkan patung pada suatu ritus dan menempatkannya pada suatu wilayah suci dan keramat. Masyarakat Batak meyakini patung sebagai simbol atau medium kekuatan yang kasat mata. Fungsi patung primitif bagi masyarakat Batak yaitu sebagai pedoman iman untuk menciptakan jarak terhadap realitas. Pada patung primitif tersebut terdapat pesan

yang hadir bersamanya, akantetapi tidak diungkapkan langsung sebagaimana maksud sebenarnya. Kehadiran patung zaman megalitikum diciptakan untuk membuat jarak antara manusia dengan 'ide-ide' tersebut.

Patung dengan paduan motif antropomorfik dan zoomorfis pada patung *Tunggal Panaluan* dan *Pangulubalang* menunjukkan simbol adanya kekuatan adikodrati yang dipercaya mampu melindungi marga, rumah, desa, dan menolak bala demi kelangsungan kosmos (www.silaban.net). Prinsip hidup dan kepercayaan manusia zaman megalitikum adalah kehidupan yang harmoni dengan alam. Sehingga, pengetahuan tentang kosmologi kepercayaan mereka menjadi hal yang paling utama. Patung dianggap mewakili kesatuan yang utuh antara dunia manusia dengan dunia roh dan dewa.

Masyarakat Dayak Kalimantan juga mengenal patung kayu yang melambangkan perpaduan karakteristik manusia dan makhluk di luar manusia. Patung tersebut dikenal dengan sebutan *Hampatong*. Patung *Hampatong* ini bentuknya sederhana, potongan naturalistik yang menunjukkan sosok manusia berdiri atau duduk. Ia cukup sering diwujudkan dalam figur hewan, biasanya harimau, diukir di atas kepala manusia (Tibor Bodrogi, 1972:51). Patung tersebut secara bentuk mendekati perwujudan seorang perempuan akantetapi memiliki perpaduan dengan bentuk makhluk di luar manusia. Patung *Hampatong* menunjukkan kepercayaan masyarakat Dayak masa lampau yang meyakini bahwa perpaduan kekuatan yang tak kasatmata tersebut diwujudkan ke dalam patung, karena patung mewakili sosok dari karakteristik tersebut. Dalam

kebudayaan Dayak, *Hampatong* merupakan patung animisme yang memainkan peran penting sebagai objek rohani dibebankan memberikan perlindungan dan merupakan sarana orang Dayak untuk berkomunikasi dengan dunia para leluhurnya (<http://artsearch.nga.gov.au/>).



Gambar 2. Patung Hampatong
(Foto:Tibor Bodrogi, 1972:28)

Sedangkan antropomorfisme dalam kebudayaan Asmat di Irian, ikonografinya seperti di tempat lain (Dayak) yaitu sangat berhubungan erat dengan lingkungan sekitar dan dijivai oleh keyakinan animisme yang terletak di dasar kehidupan sehari-hari mereka. saat ini seperti di masa lalu. Figur antropomorfik diwujudkan dalam apa

yang tampaknya sebagai bentuk Asmat “klasik”, mewakili roh-roh yang merasuki alam mereka (www.asmat-art.net).

Menurut Karen Jacobs & Dirk Smidt, karakteristik figur antropomorfik pada seni Asmat adalah figur berdiri di atas satu sama lain, kepala hanya diwujudkan sebagai *sculptural fashion* tiga dimensional, tungkai ‘larut’ dalam ornamen kerawangan asimetris, sedangkan anggota badan disajikan secara-simetris dan ornamental. Kerawangan ukiran kayu tidak terbatas pada benda dua dimensi, tetapi juga muncul pada barang-barang tiga dimensi seperti tiang besar. Motif yang ditemukan di ukiran kayu Kamoro adalah sangat antropomorfik dan zoomorfik (burung enggang, buaya, kasuari, ular) dan bentuk abstrak. Selain itu kita menemukan *Mopere*, yaitu motif dengan bentuk oval yang melambangkan pusar. Motif tersebut melambangkan kesuburan perempuan, dan esensi kehidupan. Hal ini juga muncul sebagai sebuah tempurung lutut, pergelangan kaki, siku, pergelangan tangan atau sendi, dan melambangkan gerakan tubuh yang hidup.

Antropomorfisme dalam Kesenian Indonesia-Hindu

Kebudayaan Indonesia-Hindu khususnya di daerah Jawa pada dasarnya dipengaruhi oleh kehadiran agama Hindu dan Budha. Pengaruh itu masuk ke Indonesia bersama dengan seni bangunan, kepercayaan, cara berpakaian dan lain sebagainya dari kehidupan mereka. Wujud pengaruh tersebut tampak dalam berbagai bangunan candi dan unsur di dalamnya. Perwujudan antropomorfik muncul dalam tradisi fabel lama. Beberapa patung dan relief candi diantaranya berbentuk patung antropomorfik. Bangunan candi

menggunakan ornamen, relief, dan patung sebagai media ungkap cerita keagamaan dan kebesaran raja. Candi diyakini masyarakat pada zamannya merupakan sebuah prototipe tempat bersemayamnya dewa, sehingga ornamen, relief dan patung yang ada di dalamnya merupakan bagian yang melekat dari kisah para dewa.

Pada beberapa patung atau arca dengan anasir prasejarah adalah hasil karya dari masyarakat setempat sebagai pendukung dari budaya megalitikum yang sudah mengawalinya (Henri Colis, 1998:335). Bentuk patung merupakan ikhwal dari konsep masyarakat mengenai penggambaran karakteristik yang antropomorfik yang dipahami oleh masyarakat pada masa tersebut. Penggambaran tokoh-tokoh para dewa yang dilambangkan dari berbagai macam bentuk selalu dimunculkan pada candi-candi Hindu.



Gambar 3. Patung Garuda, menghadap ke utara (Foto: Ranang, kompleks Candi Sukuh)

Patung dan relief yang digambarkan dalam berbagai bentuk itu mewakili cerita dan mitologi Hindu. Relief berasal dari bahasa latin "relievier" memiliki arti timbul. Dalam seni patung, relief disebut sebagai sebuah karya seni yang figur-figurnya diproyeksikan atau ditonjolkan ke luar dari latar belakangnya (Ralph Mayer dalam Agus Jiantoro, 1994:33). Relief biasanya dibangun melekat pada bangunan candi, terkadang juga digunakan pada gapura masuk candi, salah satu contohnya relief Kala pada gerbang utama candi Sukuh.

Patung merupakan bagian bangunan candi yang bersifat magis dan memiliki nilai spiritual pada masa megalitikum. Perkembangan bentuk patung yang lebih mendetail menjadi bagian dari candi yang melambangkan sosok atau karakter, seperti Garuda yang diyakini melambangkan kebajikan, pengetahuan, kekuatan, keberanian, kesetiaan, dan disiplin. Sedangkan gajah merupakan perwujudan dari sosok yang melambangkan kesuburan dan kekuatan. Penggambaran karakteristik tersebut muncul sebagai perwakilan dari pemikiran konsep manusia pada masa itu untuk menghormati sosok tersebut sehingga nilai-nilai yang dibawanya menjadi panutan umat.

Salah satu candi yang memiliki patung dengan bentuk antropomorfik adalah Candi Sukuh yang merupakan candi agama Hindu. Candi Sukuh memiliki candi induk dengan bentuk piramida

terpancung, yang memiliki kemiripan bentuk dengan punden berundak masa megalitikum. Pada bagian depan candi terdapat altar, dan arah bangunan dengan orientasi ke gunung. Batu altar mengingatkan pada masa zaman megalitikum yang mengaitkan dengan pemujaan arwah leluhur. Ciri-ciri lain dalam candi Hindu adalah terdapat lingga besar pada bagian atas candi yang merupakan lambang dewa Siwa. Selain itu terdapat patung maupun relief mitologi agama Hindu, seperti patung kura-kura sebagai penjelmaan dewa Wisnu, relief dewa Wisnu dengan tunggangannya yaitu Garuda yang berwujud manusia setengah burung (Henri Colis, 1998:336).

Perwujudan patung antropomorfik yang tersebar dalam berbagai candi di Indonesia menggambarkan kepercayaan masyarakat pada zaman itu mengenai karakteristik 'kekuatan' yang melekat pada perwujudan tersebut. Bentuk perwujudan antropomorfik tersebut tidak hanya dijumpai di candi Sukuh saja, tetapi juga di beberapa candi seperti candi Dieng, Prambanan, Penataran, Kidal dan lain-lain. Perwujudan Garuda bertubuh manusia seperti pada relief candi Sukuh di atas juga dijumpai pada candi Belahan (Pasuruan, Jawa Timur), hanya berbentuk patung dan lebih monumental, terlebih dengan perwujudan Wisnu yang mengendarai di atasnya.



Gambar 4
Patung Wisnu Mengendarai Garuda
(Foto: Ranang, koleksi Museum Trowulan)

Salah satu candi yang terletak di komplek candi Prambanan, terdapat candi tunggal yang berada di depan Candi Wisnu. Candi ini diyakini dibuat untuk didedikasikan kepada Garuda. Namun saat ini patung Garuda tersebut sudah tidak ada lagi dalam ruangan itu. Beberapa bagian dari relief yang berada dalam komplek candi Prambanan juga menceritakan sebuah episode Ramayana yang mengisahkan tentang keponakan Garuda yang juga milik umat dewa burung, Jatayu. Demikian pula gambaran cerita *Garudeya* yang memperlihatkan relief patung *Menyuhun Kendi Amerta* di candi Kidal. Garuda dipandang sebagai kendaraan dewa Wisnu, seperti diwujudkan Wisnu yang melambangkan raja Erlangga naik di atas garuda dari pemandian kuno abad ke-11 Masehi di Jawa Timur yang kini tersimpan di

Museum Trowulan Mojokerto (Kempers dalam Uka Tjandrasasmita, 2009:243).

Garuda muncul dalam banyak tradisi dan cerita, terutama di Jawa dan Bali. Dalam banyak cerita Garuda melambangkan kebajikan, pengetahuan, kekuatan, keberanian, kesetiaan, dan disiplin. Sebagai kendaraan Wisnu, Garuda juga menyandang atribut Wisnu, yang melambangkan pelestarian tatanan kosmik. Tradisi Bali menghormati Garuda sebagai "tuan dari semua makhluk terbang", dan "raja agung burung". Di Bali, Garuda tradisional digambarkan sebagai makhluk ilahi dengan kepala, paruh, sayap, dan cakar seekor elang, sementara memiliki tubuh manusia (<http://en.wikipedia.org/>). Penggambaran tersebut biasanya diwujudkan dalam ukiran yang rumit dengan warna emas dan tajam, sebagai kendaraan Wisnu atau dalam adegan pertempuran melawan ular naga. Dari posisi penting dan mulia Garuda tersebut, bangsa Indonesia telah menjadikannya sebagai simbol perwujudan ideologi Indonesia, yaitu Pancasila.

Selain relief dan patung antropomorfik pada candi Hindu berbentuk Garuda, beberapa diantaranya adalah Ganesha, manusia berkepala gajah. Tokoh ini merupakan anak dari Dewa ^aiwa dan Dewi Durga yang sering digunakan sebagai perlambang keberuntungan, kesuburan dan kekuatan (Schulberg Lucille dalam Henri Colis, 1998:192). Bentuk antropomorfik dari patung ini melambangkan karakteristik yang dimiliki oleh gajah sebagai binatang suci yang juga melambangkan karakteristik dari dewa. Relief Gajah juga terdapat di candi Sukuh, salah satu candi Hindu yang berada di Karanganyar Jawa Tengah. Garuda dan Ganesha yang

merupakan tokoh dari dunia atas, kayangan, atau dunia para dewa. Perwujudan antropomorfik pada Garuda dan Ganesha memunculkan karakter baru atau simbol sebagai figur 'antara', setengah kedewaan, memiliki kemampuan berada di dua dunia (dunia atas dan dunia bawah).



Gambar 5.Wayang kulit Anoman
(Foto: Ranang, koleksi Jurusan Pedalangan
ISI Surakarta)

Selain dalam bentuk patung dan relief, antropomorfisme dalam sisa-sisa kebudayaan Indonesia-Hindu dapat dijumpai dalam kesenian wayang kulit. Beberapa tokoh wayang merupakan perwujudan bentuk antropomorfisme seperti Anoman dan Gatutkaca. Pada bentuk Anoman dengan wajah kera sebagaimana perannya, karakter tokoh tersebut diwujudkan dengan tubuh, tangan, dan kaki manusia. Demikian juga dengan Gatutkaca, untuk merepresentasikan bahwa tokoh

tersebut mampu terbang, pada bagian belakang badannya digambarkan dengan *Kotang Antakusuma*, kostum mirip sayap yang di bagian belakang badan sebagai simbolisasi kemampuannya untuk terbang.

Karakter yang dimiliki sosok Anoman dengan tingkahnya yang menyerupai dengan perwujudan seekor kera. Secara keseluruhan bentuk tubuh yang dimiliki adalah manusia, akan tetapi kepala yang berwujud kera. Selain itu Anoman juga memiliki ekor selayaknya ekor pada kera. Aspek manusia yang mewakili sifat hewan yang melampaui batas-batas kemanusiaan digunakan untuk melambangkan mendramatisir kemampuan seorang tokoh tertentu, khususnya dalam cerita wayang dan masa lampau. Hewan menggerakkan manusia untuk berpikir mengenai sebuah kemampuan luar biasa yang dimiliki oleh manusia yang mewakili kemampuan hewan tersebut.

Antropomorfisme dalam Film Indonesia

Perfilman Amerika sudah melakukan dengan serius pengembangan karakter antropomorfisme dalam film dari tahun 1940-an sampai 1960-an melalui film animasi *Dumbo* (1941) mengisahkan gajah yang semi antropomorfik dan *One Hundred and One Dalmatians* (1961), serta berlanjut dapat dijumpai di tahun 2000 pada film *stop-motion* berjudul *Chicken Run* yang diproduksi oleh studio animasi DreamWorks, dan termasuk film-film belakangan seperti *King Kong* (2005). Perfilman Amerika telah secara konsisten mempertunjukkan antropomorfisme hewan yang dianimasikan dalam film, dan baru-baru ini, suatu teknik yang sedang

digencarkan kembali oleh pemakaian teknologi *Computer-Generated Imagery (CGI)*. Film ini menyediakan suatu pelengkap obsesi Amerika dengan antropomorfisme, yang berasal dari suatu paradoks *humankind's superiority and loneliness* (<http://fimgazing.louenmusic.com>).



Gambar 6. Poster film Gundala (1981)
Sumber: <http://cdn1.kasakusuk.com>

Sedangkan dalam perfilman Indonesia masih jarang dijumpai antropomorfisme dalam karakter aktornya. Pada tahun 1981, karakter antropomorfisme pada aktor dapat ditemukan pada film berjudul Gundala yang disutradarai oleh Lilik Sudjio dan diproduksi oleh PT.Cancer Mas Film. Film tersebut didasarkan pada tokoh komik ciptaan Hasmi yang muncul pertama kali dalam komik *Gundala Putra Petir* pada tahun 1969 (<http://id.wikipedia.org>). Karakter Ir. Sancaka atau Gundala

diperankan oleh aktor Teddy Purba. Antropomorfisme dalam karakter tersebut hanya diwujudkan dengan bentuk telinga yang menyerupai sayap burung berwarna putih saja. Pada bagian tubuh yang lain tidak tampak deformasi sama sekali, murni bentuk tubuh manusia berwarna gelap dengan kaos merah di tangan-lengan dan kaki. Visualisasi karakter tokoh Gundala dalam film tersebut sama persis dengan dalam komiknya.



Gambar 7. Poster sinetron *Gatot Kaca* (2005) Sumber: www.mdentertainment.net

Sedangkan di layar kaca, antropomorfisme dalam karakter tokoh juga tidak kentara dengan kuatnya. Upaya menampakkan karakter antropomorfik hanya dengan menambahkan aksesoris saja, seperti penutup mata warna hitam menyilang dari kanan ke kiri di wajah. Hal itu dapat dijumpai pada tokoh Saraswati, produksi dari Rapi Films, yang ditayangkan di Indosiar pada tahun 1998. Selain itu pada sinetron *Gatot Kaca* di tayangan SCTV tahun 2005. Hanya saja, pada tokoh Gatot Kaca dikenakannya Kotang Antakusuma sebagaimana dalam wayang kulit atau wayang orang.

Simpulan

Antropomorfisme dalam seni telah dikenal dan berkembang sejak zaman prasejarah di segala penjuru dunia. Sedangkan sisa-sisa kebudayaan prasejarah di Indonesia, bentuk antropomorfik dapat dijumpai pada kesenian primitif di pedalaman pulau Kalimantan dan Papua yang terbalut dalam kepercayaan animisme. Pada masa kebudayaan Indonesia-Hindu, antropomorfisme dipergunakan untuk merepresentasikan karakter tokoh-tokoh dalam fabel lama yang memiliki kekuatan luarbiasa sehingga diperwujudkan secara antropomorfik. Selain itu juga berperan sebagai media ungkap cerita keagamaan, seperti Garuda dan Ganesha yang merupakan tokoh dari dunia atas, kayangan, atau dunia para dewa. Perwujudan antropomorfik memunculkan karakter baru atau simbol sebagai figur 'antara', setengah kedewaan, memiliki kemampuan berada di dua dunia (dunia atas dan dunia bawah).

Antropomorfisme juga dijumpai pada seni modern Indonesia saat ini, khususnya komik, film, dan sinetron televisi. Karakter antropomorfik dipergunakan untuk merepresentasikan keluarbiasaan tokoh utama dalam cerita tersebut, meskipun masih sebatas pada penambahan asesoris pada kostumnya. Deformasi antropomorfik dalam penokohnya belum sejauh seperti yang telah dicapai dalam seni patung primitif dan masa Indonesia-Hindu

DAFTAR PUSTAKA

Agus Jiantoro. 1994. *Studi tentang Proporsi Figur Manusia dan Figur Selain Manusia*

pada Relief Ramayana Candi Penataran.
Skripsi tidak diterbitkan. IKIP Malang.

Bernet-Kempers, A.J. 1959. *Ancient Indonesian Art.* Amsterdam: C.P.J. van der Peet.

Claire Holt. 1967. *Art in Indonesia, Continuities and Change.* New York: Cornell University Press.

Claire Holt. 2000. *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia.* Terjemahan dari *Art Indonesia: Continuities and Change* oleh RM Soedarsono. Bandung: Penerbit Art.line.

Edi Sedyawati Hadimulyo. *Pemerincian Unsur dalam Analisa Seni Arca.*

Fontein, Jan. 1989. *The Law of Cause and Effect in Ancient Java.* Amsterdam: Koninklijk Nederlandse Akademie Van Wetenschappen.

Harun Hadiwijono. 1985. *Religi Suku Murba Indonesia.* Jakarta: BPK Gunung Mulia.

Henri Cholis. 1998. *Ulas Rupa dan Lambang pada Perkumpulan Candi Sukuh.* Tesis tidak diterbitkan. Bandung: ITB Bandung.

Ratnaesih Maulana. 1997. *Ikonografi Hindu.* Jakarta: Fakultas Sastra UI.

Siman Widjyatmanta. 1958. *Adiparwa.* Dijilid I. Cetakan ketiga. Yogyakarta: U.P. "Spring"

Soejono, R.P., ed. 2008. *Jaman Prasejarah Indonesia* (edisi pemutakhiran). Marwati Pusponegoro dan Nugroho Notosusanto, ed. *Sejarah Nasional Indonesia I.* Jakarta: Balai Pustaka.

Tibor Bodrogi. 1972. *Art of Indonesia.* Greenwich: New York Graphic Society Ltd.

_____. *Kompleks Percandian Prambanan (Loro Jonggrang) dan candi-candi*

sekitarnya. Klaten: Unit Taman Wisata Candi Prambanan.

____ **Anthropomorphism.** <http://en.wikipedia.org/wiki/Anthropomorphism>. 5 April 2012.

____ **National Emblem of Indonesia.** http://en.wikipedia.org/wiki/Coat_of_arms_of_Indonesia. 5 April 2012.

____ **Vogelherd Cave.** <http://www.visual-arts-cork.com/prehistoric/ivory-carvings-swabian-jura.htm>. 5 April 2012.

____ <http://www.mdentertainment.net/files/tvshow/27179.jpg>

____ <http://cdn1.kasakusuk.com>

____ **Gundala.** http://id.wikipedia.org/wiki/Gundala_%28komik%29