

**IMAJINASI MOMEN KEBERSAMAAN DENGAN
KUCING PELIHARAAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

oleh :

Rahlinsky Suher

NIM 2013060021

PROGRAM STUDI SENI MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

**IMAJINASI MOMEN KEBERSAMAAN DENGAN
KUCING PELIHARAAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS**



oleh :

Rahlinsky Suher

NIM 2013060021

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Murni
2025

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

**IMAJINASI MOMEN KEBERSAMAAN DENGAN KUCING
PELIHARAAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**

diajukan oleh Rahlinsky Suher, NIM 2013060021, Program Studi Seni Murni,
Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta (Kode Prodi : 90201), telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada
tanggal 7 Januari 2025 dan dinyatakan memenuhi syarat.

Pembimbing I


Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn.
NIP 19760510 200112 2 001/NIDN 0010057605
Pembimbing II


Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A
NIP 19790412 200604 2 001/NIDN 0012047906
Cognate/Penguji Ahli

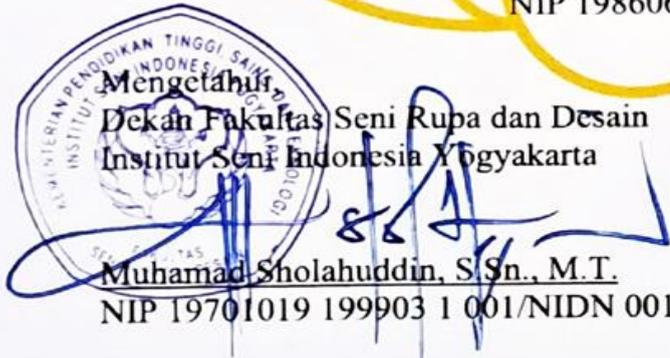

Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn.
NIP 19820328 200604 1 001/NIDN 0028038202
Koordinator Program Studi Seni Murni


Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A
NIP 19790412 200604 2 001/NIDN 0012047906
Ketua Jurusan/Program Studi/Ketua/Anggota


Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn.
NIP 19860615 201212 1 002/NIDN 0415068602

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahlinsky Suher

NIM : 2013060021

Jurusan : Seni Murni

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Judul : Imajinasi Momen Kebersamaan Dengan Kucing Peliharaan
Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penulisan dan penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini benar-benar penulis kerjakan sendiri. Laporan penciptaan Tugas Akhir ini bukan merupakan hasil plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan penulis karena hubungan material maupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni Tugas Akhir penulis secara orisinal dan otentik.

Bila di kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia diproses oleh pihak fakultas dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanan.

Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran pribadi dan tidak atas tekanan maupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 7 Januari 2025



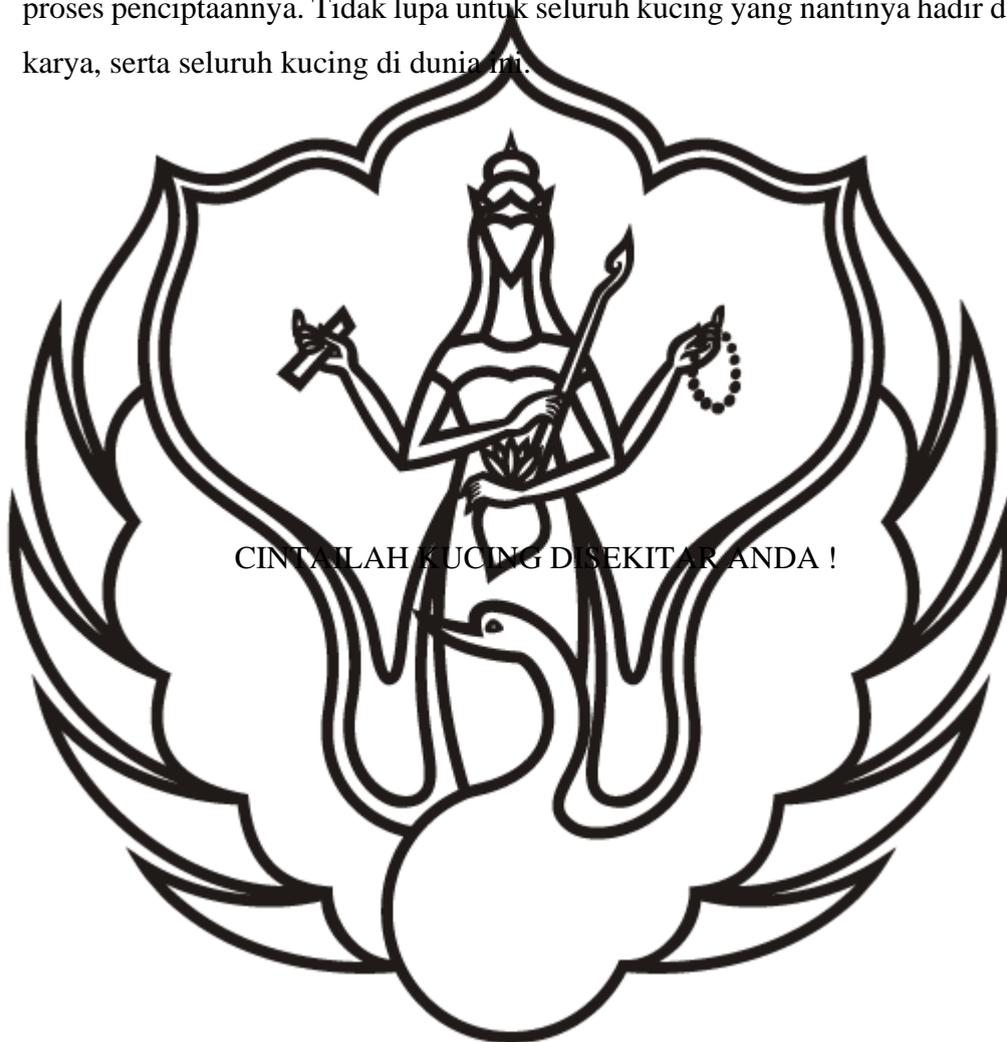

Rahlinsky Suher

NIM 2013060021

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmannirohim.

Atas rahmat Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang serta dengan syafa'at Nabi besar Muhammad SAW, Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada diri sendiri, kedua orang tua, keluarga besar dan teman-teman yang selalu telah memberikan dukungan positif dalam bentuk apapun pada proses penciptaannya. Tidak lupa untuk seluruh kucing yang nantinya hadir dalam karya, serta seluruh kucing di dunia ini.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahim,

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT berkat Rahmat dan Karunian-Nya Tugas Akhir yang berjudul **IMAJINASI MOMEN KEBERSAMAAN DENGAN KUCING PELIHARAAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS** ini telah terselesaikan tepat waktu. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi S-1 Seni Murni di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan S-1 Seni Murni sampai dengan proses penyelesaian Tugas Akhir, berbagai pihak telah memberikan dukungan berupa fasilitas, bantuan serta bimbingan kepada penulis. Oleh karena itu, secara khusus penulis perlu menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Wiwik Sri Wulandari, S.Sn, M.Sn., selaku dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir.
2. Nadiyah Tunikmah, S.Sn, M.A., selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir.
3. Alberus Charles Andre Tanama, M.Sn., selaku Cognate (Penguji Ahli) yang telah menguji dalam Sidang Tugas Akhir dan memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
4. Dr. Miftahul Munir, M.Hum., selaku dosen wali yang telah membantu melancarkan proses perkuliahan dari awal hingga kini.
5. Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn., selaku ketua jurusan Seni Murni.
6. Dr. Irwandi, M. Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Muhammad Sholahuddin, S.Sn., MT, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Murni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna sepanjang waktu perkuliahan maupun luar perkuliahan.

9. Kedua orang tua, Ayah dan Ibu yang selalu berjuang dalam memberikan usaha dan doa terbaiknya untuk penulis hingga selalu bisa bertahan dan kuat dalam menjalani tugas akhir ini.
10. Seluruh kucing peliharaan maupun yang menjadi inspirasi dan teman untuk penulis hingga akhir.
11. Teman-teman dekat GrupMaen yang tidak disebutkan satu per satu, selalu memberikan motivasi dan doa yang berlimpah secara terus-menerus.
12. Teman-teman dekat Grup Xixixihehe yang tidak disebutkan satu per satu, entah namanya akan seperti apa ke depannya selalu memberi dukungan dalam bentuk apapun dan dalam bentuk yang tidak terlihat.
13. Teman-teman Kolektif Taboo yang tidak disebutkan satu per satu, sudah menemani keluh kesah, selalu memberikan dukungan positif, dan masukan masukan.
14. Teman-teman Panitia yang tidak disebutkan satu persatu, sudah menemani perjalanan dari awal pertama kuliah hingga bisa sampai di titik ini.
15. Panitia pameran “Begini Adanya” yang bekerja sama dengan penulis hingga akhir pameran selesai dilaksanakan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kelemahan dan kekurangan didalamnya. Oleh karena itu, kritik dan saran akan diterima dengan terbuka dan senang hati. Semoga keberadaan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, institusi pendidikan, dan kepada seluruh orang yang membaca, khususnya para pecinta kucing.

Yogyakarta, 7 Januari 2025

Rahlinsky Suher
NIM 2013060021

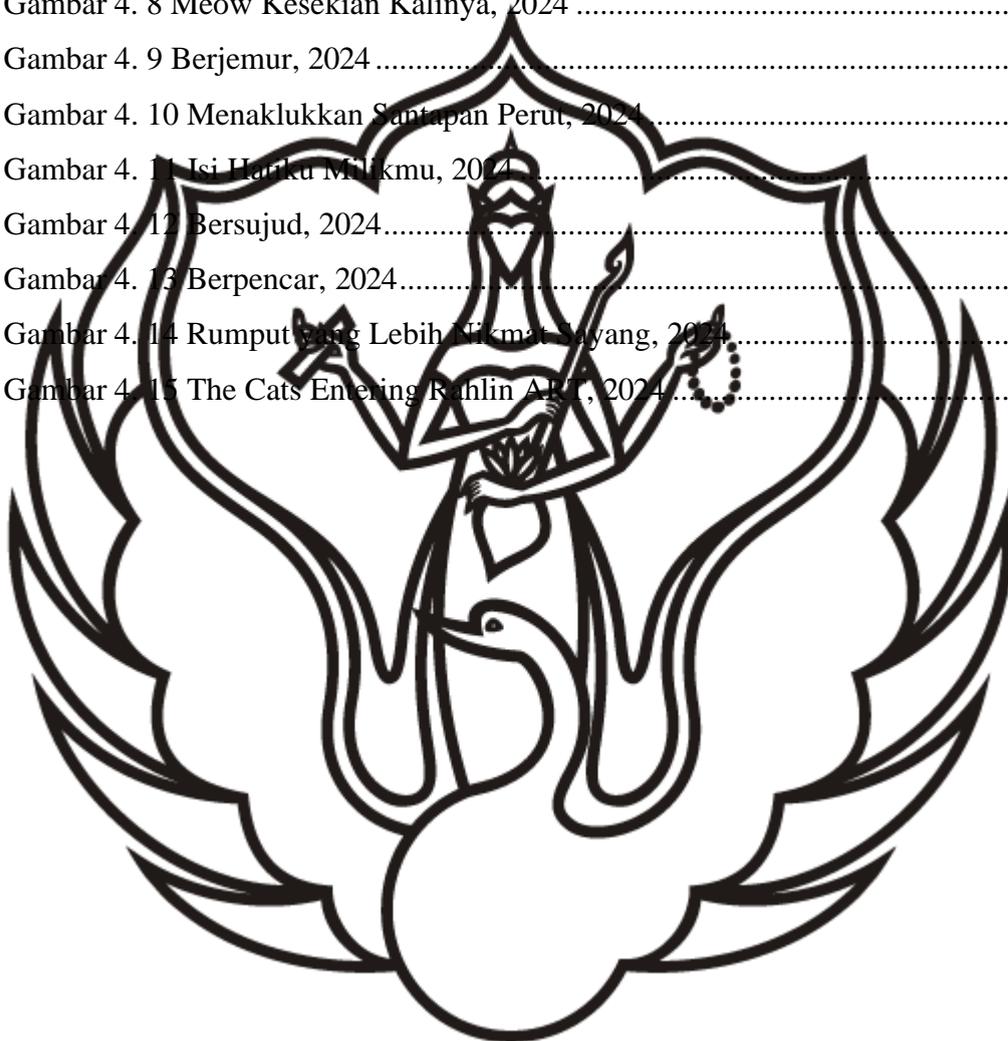
DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------|------|
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN KEASLIAN | iv |
| PERSEMBAHAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| ABSTRAK | xi |
| ABSTRACT | xii |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A. LATAR BELAKANG | 1 |
| B. RUMUSAN PENCIPTAAN | 4 |
| C. TUJUAN | 5 |
| D. MANFAAT | 5 |
| E. MAKNA JUDUL | 5 |
| BAB II | 8 |
| KONSEP | 8 |
| A. KONSEP PENCIPTAAN | 8 |
| B. KONSEP PERWUJUDAN | 10 |
| BAB III | 19 |
| PROSES PERWUJUDAN | 19 |
| A. BAHAN | 19 |
| B. ALAT | 22 |
| C. TEKNIK | 26 |
| D. TAHAPAN PEMBENTUKAN | 27 |
| BAB IV | 34 |
| DESKRIPSI KARYA | 34 |
| BAB V | 65 |
| PENUTUP | 65 |
| DAFTAR PUSTAKA | 67 |
| LAMPIRAN | 71 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Popo Iskandar, White Cat with Sun..... | 16 |
| Gambar 2. 2 Rossi Hadzhieva, Fluffy Mini Duo..... | 17 |
| Gambar 2. 3 Bassano Jacopo, The Animals Entering the Noah’s Ark..... | 18 |
| Gambar 3. 1 Kertas Jasmine Berwarna | 19 |
| Gambar 3. 2 Tinta Cetak (Offset)..... | 20 |
| Gambar 3. 3 Pensil | 26 |
| Gambar 3. 4 Bensin | 21 |
| Gambar 3. 5 Karet Lino..... | 21 |
| Gambar 3. 6 Pisau Cukil..... | 22 |
| Gambar 3. 7 Tatakan Akrilik/Kaca..... | 23 |
| Gambar 3. 8 Cutter | 23 |
| Gambar 3. 9 Roll Tinta..... | 24 |
| Gambar 3. 10 Penggaris | 24 |
| Gambar 3. 11 Pad..... | 25 |
| Gambar 3. 12 Sendok..... | 25 |
| Gambar 3. 13 Membuat ketsa digital | 27 |
| Gambar 3. 14 Memotong karet lino dengan cutter sesuai yang sudah ditandai | 28 |
| Gambar 3. 15 Pemindahan sketsa digital ke permukaan klise dengan pensil..... | 28 |
| Gambar 3. 16 Proses pencukilan karet lino..... | 29 |
| Gambar 3. 17 Proses penintaan klise menggunakan rol tinta..... | 29 |
| Gambar 3. 18 Mencetak klise yang sudah diberi tinta pada permukaan kertas dengan sendok | 30 |
| Gambar 3. 19 Memisahkan kertas yang sudah dicetak dengan klise | 31 |
| Gambar 3. 20 Mencuci dengan bensin sebelum dibersihkan sabun dan air..... | 31 |
| Gambar 3. 21 Mencuci dengan air dan sabun setelah diberikan bensin..... | 31 |
| Gambar 3. 22 Menuliskan edisi, teknik, judul, nama, dan tahun pada bagian bawah karya..... | 32 |
| Gambar 3. 23 Memasukkan kertas dan passpartout | 32 |
| Gambar 3. 24 Memasang obeng agar figura kuat dan kokoh..... | 33 |
| Gambar 3. 25 Karya siap dipamerkan | 33 |

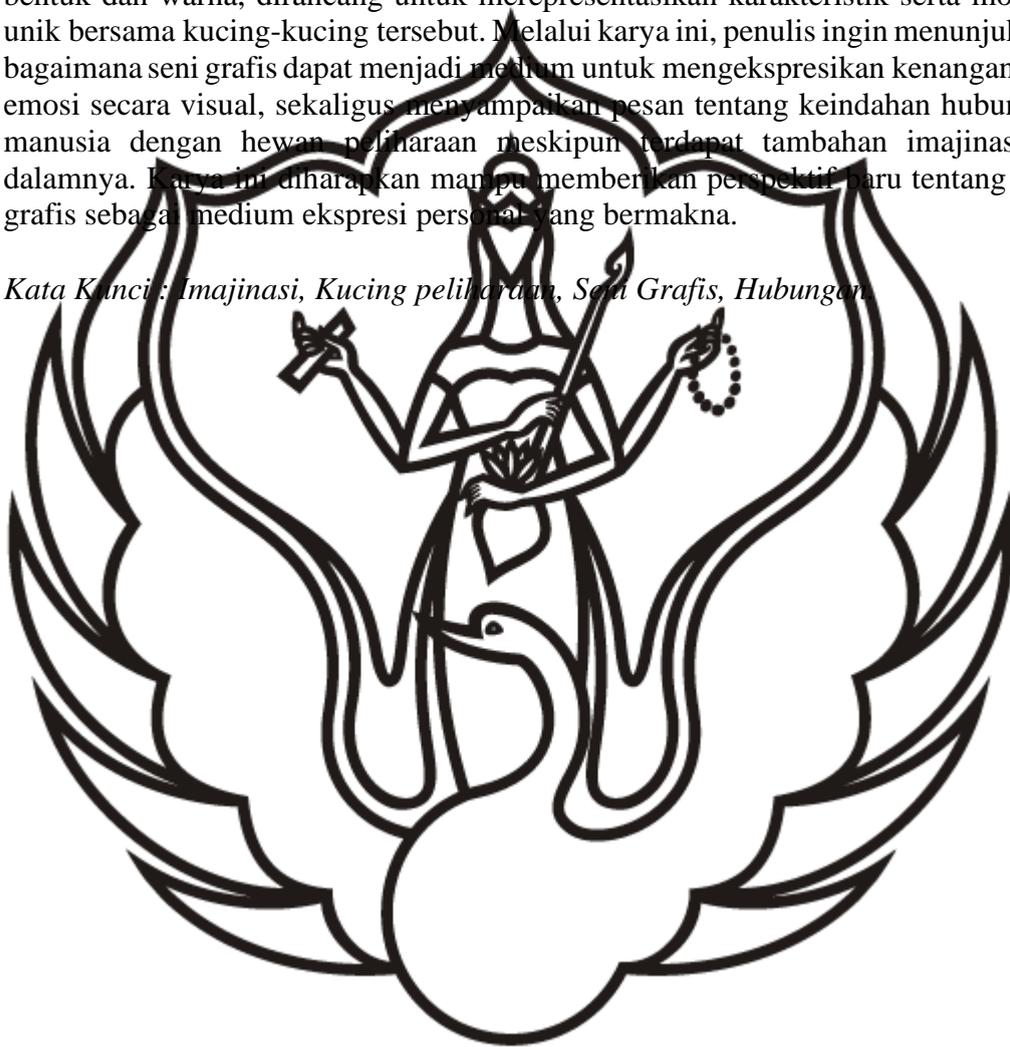
| | |
|--|----|
| Gambar 4. 1 Family Tree, 2024..... | 35 |
| Gambar 4. 2 Ikhlas, 2024 | 37 |
| Gambar 4. 3 Perebutan Wilayah, 2024..... | 39 |
| Gambar 4. 4 Sang Penggerak, 2024 | 41 |
| Gambar 4. 5 Hipnotis, 2024 | 43 |
| Gambar 4. 6 Dalam Kegelapan, 2024 | 45 |
| Gambar 4. 7 Aku Melihat Diriku di Dalammu, 2024 | 47 |
| Gambar 4. 8 Meow Kesekian Kalinya, 2024 | 49 |
| Gambar 4. 9 Berjemur, 2024 | 51 |
| Gambar 4. 10 Menaklukkan Santapan Perut, 2024 | 53 |
| Gambar 4. 11 Isi HatiKu Milikmu, 2024 | 55 |
| Gambar 4. 12 Bersujud, 2024..... | 57 |
| Gambar 4. 13 Berpencar, 2024..... | 59 |
| Gambar 4. 14 Rumput yang Lebih Nikmat Layang, 2024 | 61 |
| Gambar 4. 15 The Cats Entering Rahlin A.R., 2024 | 63 |



ABSTRAK

Tugas akhir ini berfokus pada penciptaan karya grafis bertemakan imajinasi momen kebersamaan dengan kucing peliharaan, yang terinspirasi dari hubungan emosional antara penulis dan kucing-kucing yang pernah dipelihara. Setiap kucing memiliki cerita dan kenangan mendalam, baik berupa momen kebahagiaan maupun rasa kehilangan, yang dituangkan ke dalam karya seni grafis sebagai bentuk perayaan dan pengingat hubungan tersebut. Proses penciptaan menggunakan teknik grafis linocut dengan media cetak akhir berupa kertas berwarna, yang dipilih untuk memberikan kontras kuat dan mendukung suasana karya. Elemen visual, seperti bentuk dan warna, dirancang untuk merepresentasikan karakteristik serta momen unik bersama kucing-kucing tersebut. Melalui karya ini, penulis ingin menunjukkan bagaimana seni grafis dapat menjadi medium untuk mengekspresikan kenangan dan emosi secara visual, sekaligus menyampaikan pesan tentang keindahan hubungan manusia dengan hewan peliharaan meskipun terdapat tambahan imajinasi di dalamnya. Karya ini diharapkan mampu memberikan perspektif baru tentang seni grafis sebagai medium ekspresi personal yang bermakna.

Kata Kunci: Imajinasi, Kucing peliharaan, Seni Grafis, Hubungan



ABSTRACT

This final project focuses on the creation of Printmaking works themed on the imagination of moments together with pet cats, inspired by the emotional relationship between the author and the cats he once kept. Each cat has a deep story and memories, both moments of happiness and loss, which are poured into graphic artwork as a form of celebration and reminder of the relationship. The creation process uses linocut graphic techniques with the final print media in the form of colored paper, which is chosen to provide strong contrast and support the atmosphere of the work. Visual elements, such as shape and color, are designed to represent the characteristics and unique moments with the cats. Through this work, the author wants to show how graphic art can be a medium for expressing memories and emotions visually, while also conveying a message about the beauty of the relationship between humans and pets even though there is additional imagination in it. This work is expected to be able to provide a new perspective on graphic art as a meaningful medium of personal expression.

Keywords: Imagination, Pet cats, Printmaking arts, Relationships



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Tahun 2020 menjadi masa sulit saat menentukan keinginan melanjutkan pendidikan dari SMA ke jenjang yang lebih tinggi yaitu perguruan tinggi. Tekanan yang dirasakan sangat berat, dari ujian-ujian yang dilalui pada tahun 2020, secara bertahap seperti SNM kemudian SBM dan mandiri maupun tidak. Pada situasi yang berat dan melelahkan itu penulis mendapatkan restu dari ibunda untuk memiliki teman baru yang diinginkan. Teman tersebutlah yang membuat penulis tetap bersemangat dan memiliki kekuatan untuk berjuang melalui semua rangkaian ujian. Sampai saat ini pun penulis masih mencintai sesuatu yang dianggap sebagai teman baru tersebut yaitu kucing yang diadopsi sebagai hewan peliharaan. Kucing yang diadopsi merupakan kucing domestik yang sering terlihat di jalanan. Pengadopsian tersebut dilakukan karena ingin memiliki hubungan yang dapat membantu melewati masa-masa sulit tersebut. Selain dengan alasan tersebut, seekor hewan yang dapat menemani bermain di waktu luang sehari-hari juga sudah didambakan. Alasan tersebut yang membuat tekad untuk memiliki kucing sebagai hewan peliharaan dan mendapat restu dari kedua orang tua agar diizinkan dalam memelihara hewan tersebut semakin kuat.

Awalnya, kucing yang diadopsi sebagai hewan peliharaan hanya satu ekor. Namun seiring berjalannya waktu. Tidak jarang ada beberapa kucing liar yang terlihat memperhatikan datang ke rumah, tidak hanya itu tetapi juga beberapa orang menaruh kucing di depan pintu rumah, sehingga mau tidak mau kucing-kucing tersebut menjadi peliharaan baru. Banyak dari kucing-kucing tersebut yang berbagi pengalaman dengan penulis sehingga setiap kucing yang telah dirawat memiliki hubungan yang mendalam. Bertambah dan berkurangnya kucing di rumah yang secara terus-menerus bergantian, menjadi memiliki banyak kucing di rumah yang berbeda-beda. Perbedaannya pun dapat dilihat dari segi fisik kucing-kucing tersebut hingga perilaku dari para kucing yang selama ini telah dipelihara.

Banyaknya kucing yang dipelihara, membuat hubungan penulis dengan kucing semakin erat. Banyak pengalaman yang terjadi bersama kucing dalam keseharian. Berbagai pengalaman dengan kucing dapat mencakup berbagai aspek, termasuk interaksi sehari-hari, komunikasi, ikatan emosional, dan sebagainya. Pengalaman yang didapatkan dari kucing pun termasuk hal yang baru seperti mengasuh dan bertanggung jawab atas kesejahteraan dan perawatan kucing. Kucing peliharaan juga menjadi sumber dukungan emosional bagi penulis pada saat terpuruk.

Sejak memelihara kucing, muncul rasa penasaran tentang kucing-kucing yang telah dipelihara dan dirawat. Segala sesuatu yang berbau tentang kucing juga semakin disukai, terutama kucing-kucing yang dipelihara di rumah. Seringkali penulis mempelajari perilaku dari kucing yang dirawat. Gerak gerik yang sering kucing-kucing itu lakukan setiap harinya menjadi hal yang menyenangkan untuk diamati. Kekaguman akan keunikan dan keindahan terhadap binatang peliharaan ini muncul ketika menyadari jika binatang yang tidak memiliki akal pikiran pun mampu mengerti apa arti kasih sayang, meski tidak mengungkapkannya dengan kata-kata, hanya dengan gestur tubuh dan tingkah lakunya seakan mengungkapkan jika binatang tersebut merasa senang telah dipelihara dengan baik (Rizki, 2018: 3).

Tentu saja, memelihara kucing tidak lepas dari sisi baik maupun buruk yang dilakukan kucing-kucing tersebut. Tidak hanya itu, kucing yang dipelihara banyak memberikan dampak positif terhadap penulis, keluarga, maupun sekitar tempat tinggal. Kucing-kucing yang berada di rumah penulis memiliki hubungan yang kuat terhadap penulis dan keluarga sehingga menciptakan rasa sayang yang berlebih terhadap kucing yang dipelihara. Itulah yang membuat ketika berpergian kemana pun dan di mana pun, pasti akan selalu teringat kucingnya yang ada di rumah dan bagi penulis kucing juga menjadi sumber dari kesenangannya.

Kucing yang dipelihara kebanyakan kucing domestik, atau lebih sering dikenal dengan kucing kampung atau liar. Namun, ada beberapa kucing yang kawin silang dengan kucing ras milik tetangga, sehingga kucing yang dipelihara ada beberapa yang bisa disebut sebagai kucing *mixdom* (gabungan

antara kucing ras dan kucing kampung). Istilah ‘*mixdom*’ adalah singkatan dari mix domestik. Hasil dari perkawinan silang tersebutlah membuat kucing-kucing yang dipelihara menghasilkan keturunan dengan karakteristik unik dan menarik. Beberapa kucing yang dimiliki memiliki bentuk fisik dan karakteristik yang berbeda-beda.

Kucing pertama dipelihara bernama Iyung, memiliki bentuk fisik yang kurus namun kaki yang tinggi. Iyung memiliki mata yang bulat dan bulu berwarna kuning dengan loreng oranye, sangat mudah ditemui pada kucing kampung umumnya. Kucing kedua bernama Menik, kucing betina yang ditemukan di atas tempat pembuangan dengan fisik yang terbilang menyedihkan. Namun dengan perawatan yang baik, Menik menjadi kucing yang gagah, memiliki kaki yang tinggi dan bulunya yang berwarna putih dengan beberapa corak hitam di bagian kepalanya seperti topeng ataupun tanda lahir. Beki ialah nama kucing ketiga yang diadopsi. Memiliki ciri fisik yang mungil dan bulu hitamnya yang sangat padat namun halus. Berbeda dengan kedua kucing yang sebelumnya, Beki adalah kucing betina dan lumayan penakut jika bukan penulis yang mengatakannya bermain. Adanya Beki, kucing yang ada di rumah bertambah banyak dikarenakan sering melahirkan. Namun sering terjadi, anak Beki hilang atau mandikarakan Beki yang masih belum terbiasa mengurus dan takut terhadap anaknya sendiri.

Itu adalah tiga kucing yang mendominasi rumah penulis dan keluarga dalam waktu yang lumayan lama hingga akhirnya kabar duka datang. Iyung kucing pertama penulis mengalami kecelakaan yang disebabkan oleh tetangga. Beberapa hari hingga minggu setelah kejadian tersebut, perasaan kehilangan yang sangat mendalam masih dirasa. Beruntung, Iyung telah memiliki anak yang dihasilkan dari perkawinan silang dengan kucing tetangga, jenis kucing ras, sehingga masih memiliki garis keturunan. Anak dari Iyung bernama Rocky, sepertinya ditakdirkan sebagai bentuk pengganti kesedihan karena kehilangan Iyung. Rocky kucing yang telah mengambil indahnya perpaduan antara kucing kampung dengan kucing ras Anggora, memiliki bentuk fisik yang sangat indah, bulunya yang berwarna oranye, tebal dan gagah.

Cerita tidak hanya berakhir pada saat indah itu saja, kejadian menyedihkan pun terulang kembali. Beki dan Menik pada akhirnya direlakan untuk dilepas ke pasar karena banyaknya tetangga yang berkomentar negatif, selain itu Rocky tiada dikarenakan banyaknya penyakit mematikan yang menyerangnya. Namun setelah dibawa ke rumah sakit hewan tetap tidak terselamatkan. Banyak hal yang dilewati bersama dengan para kucing tersebut hingga satu per satu pun kucing tersebut sudah tidak lagi tinggal di rumah ibunda penulis.

Kucing bernama None ialah kucing terakhir yang menempati rumah ibunda dengan rentang waktu yang cukup lama. Wajahnya yang cantik dan bulunya yang memiliki tiga warna (kucing belang tiga) None memiliki keindahan yang luar biasa. None juga memiliki karakteristik yang pendiam dan manja, membuat seisi rumah menjadi semakin menyayanginya. None sama dengan Beki, kucing betina yang sering hamil dan melahirkan paling sedikit empat ekor anak kucing setiap melahirkan. Setiap anak yang dilahirkan pun memiliki fisik yang selalu berbeda tapi tetap cantik dan menggemaskan. Seperti nasib anaknya Beki, anak-anak None banyak yang hilang dan mengalami kecelakaan sehingga tidak dapat diselamatkan.

Kucing-kucing tersebut sampai saat ini masih membekas di hati penulis dan keluarga. Cerita dalam hubungan yang dimiliki itulah memberikan penulis mengangkat pengalaman dengan kucing peliharaan sebagai ide dalam tugas akhir dan dijadikan dalam karya seni grafis.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut beberapa hal yang menjadi permasalahan yang akan diuraikan penulis dalam bentuk penulisan maupun karya seni dalam tugas akhir sebagai berikut :

1. Apa yang dimaksud dengan kucing peliharaan dan apa saja momen kebersamaan dengan kucing peliharaan yang paling berkesan bagi penulis?
2. Bagaimana imajinasi momen dengan kucing peliharaan menjadi ide dalam penciptaan karya seni grafis?

3. Bagaimana memvisualisasikan imajinasi momen kebersamaan dengan kucing peliharaan ke dalam karya seni grafis?

C. TUJUAN

Penjelasan latar belakang dan rumusan penciptaan di atas, tujuan penulis membuat karya seni grafis sebagai berikut :

1. Sarana untuk mengekspresikan diri, mengungkapkan perasaan, imajinasi, dan pengalaman pribadi penulis.
2. Ingin menghidupkan kenangan kembali bersama kucing peliharaan yang menjadi sumber dari ide penciptaan karya seni grafis.
3. Memvisualisasikan imajinasi kucing peliharaan dalam penciptaan karya seni grafis.

D. MANFAAT

Jika rumusan penciptaan dan tujuan penulis dapat tercapai, berikut merupakan manfaat dari pembuatan karya seni grafis :

1. Menjadi referensi bagi perupa selanjutnya untuk konsep penciptaan karya yang berhubungan dengan konsep grafis penulis.
2. Meningkatkan kesadaran kepada masyarakat untuk menyayangi makhluk hidup.
3. Memberitahukan bahwa manusia pun tidak hanya berteman dengan sesama saja, tetapi dengan hewan pun juga bisa.
4. Menyadari bahwa setiap momen kebersamaan merupakan hal yang penting dalam setiap kehidupan.

E. MAKNA JUDUL

Judul dari perancangan tugas akhir ini adalah *Imajinasi Momen Kebersamaan dengan Kucing Peliharaan sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*. Untuk menghindari salah penafsiran dan memperoleh ketegasan dan kejelasan makna, maka perlu dijelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam judul tugas akhir karya seni, sebagai berikut :

Imajinasi, Imajinasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “khayalan” atau “daya pikir” untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang (KBBI, 2008: 546).

Daya untuk membentuk gambaran (imaji) atau konsep-konsep mental yang tidak secara langsung didapatkan dari sensasi (pengindraan) (Tedjoworo, 2001 : 1).

Momen, berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia momen bermakna “waktu yang pendek” atau “saat” (KBBI, 2008: 967).

Kebersamaan, Memiliki arti hal bersama dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2008: 1252).

Kucing, Kucing atau dalam bahasa lainnya disebut *Felis Silvestris*, adalah sejenis karnivora (binatang pemakan daging) dari keluarga *felidae* yang sudah dijinakkan selama ribuan tahun. Kucing adalah hewan pemakan daging sejati. Kata kucing biasanya merujuk kepada "kucing" yang telah dijinakkan (Omnia, 2008: 88-89).

Peliharaan, adalah sesuatu yang dipelihara, dirawat. Namun pada umumnya, yang dipelihara ialah hewan. Hewan yang kehidupannya untuk sebagian atau seluruhnya bergantung pada manusia untuk maksud tertentu (<https://kbbi.web.id/peliharaan> diakses pada tanggal 13 September 2024 pada pukul 16.13).

Ide, Pengertian ide menurut Moeliono dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah: “rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan; cita-cita (Moeliono, 1988: 879).

Penciptaan Menurut KBBI penciptaan ialah proses, cara, perbuatan menciptakan (KBBI, 2008: 289).

Karya, Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia karya ialah (hasil) perbuatan; buatan; ciptaan (terutama hasil karangan). Dalam seni rupa karya merupakan hasil dari proses kreatif yang seniman ciptakan dan bentuknya bermacam-macam seperti karya seni lukis, seni grafis, seni patung, seni musik, seni teater dan seni-seni lainnya (KBBI, 2008: 645).

Seni Grafis, Seni grafis adalah seni cetak atau seni cetak grafis. Barry Moser menegaskan kembali bahwa etimologi kata "grafis" berasal dari kata Yunani *graphikós*, yang berarti ditulis atau digambar, dan ini telah membentuk dasar dari definisi konvensional dari "seni grafis", yang menyatakan bahwa semua jenis seni, baik terapan maupun murni, dianggap sebagai "seni grafis." Dengan kata lain, seni grafis menggunakan metode untuk menggabungkan gambar yang ditulis, digambar, atau dicetak dengan permukaan datar seperti kertas, kanvas, panel, atau dinding (Tanama, 2020: 47).

Melalui penjelasan makna judul yang telah dijabarkan oleh penulis di atas, dapat disimpulkan bahwa kucing peribaraan merupakan ide dari penciptaan karya seni grafis dengan perwujudan (visualisasi) yang diambil dari keseharian penulis dan kenangan penulis kemudian diumpulkannya kedalam karya tugas akhir.

