

BAB V

PENUTUP

Perilaku kucing sebagai ide penciptaan karya lukis, adalah sebuah proses untuk memvisualisasikan berbagai tingkah laku kucing untuk kemudian dituangkan kedalam lukisan. Banyak hal mengenai kucing yang bisa di curahkan ke dalam karya khususnya karya dua dimensi. Tak hanya paras kucing yang lucu dan menarik saja, akan tetapi mempunyai perilaku yang unik dan bisa menyenangkan hati pemiliknya, keunikan-keunikan perilaku kucing bisa di lihat dari cara berjalannya sampai dengan pose-pose yang di lakukannya seperti ketika kucing sedang tidur memiliki gestur tubuh yang lucu dan ketika bermain bersama saudaranya ataupun kucing lainnya.

Kucing merupakan salah satu hewan yang banyak diperhatikan, diminati dan dipelihara oleh manusia, karena mereka memiliki sifat ceria, aktif, lincah, lucu, serta tingkah laku khas yang tidak di miliki oleh hewan lainnya. Karena manusia saling membutuhkan satu sama lain dan juga makhluk hidup lain dalam kehidupannya. Tidak sedikit manusia menjadikan sebagai hewan peliharaan dan dijadikan teman dalam kehidupannya. Selain itu kucing juga mudah berabur dan bersosial dengan manusia. Kucing bisa menjadi teman yang penuh kasih sayang dan cinta, mereka sering kali senang dipeluk, dan dibelai.

Konsep perwujudan berawal dari pemikiran, pengamatan dan perasaan dari tingkah laku kucing yang kemudian di visualisasikan ke dalam karya dua dimensi yaitu lukisan. Penulis lebih mengedepankan pembentukan dan gestur perilaku kucing dengan menggunakan teknik *opaque*, geometris dan dekoratif dengan menggunakan warna-warna pop art pada kanvas. Perwujudan tema lukisan ini menggunakan bahan yaitu spanram, kanvas, dan cat akrilik. Sedangkan alat yang di gunakan adalah kuas, *cup cat*, ember air, dan stapler gun.

Adapun hambatan yang dialami dalam penyelesaian laporan tugas akhir ini. Salah satunya adalah dari segi gagasan visual, yaitu memikirkan bagaimana karya bertema perilaku kucing tetap dapat dinikmati apresiator. Hambatan juga di alami pada proses berkarya di mana dalam beberapa karya selalu ada keinginan untuk menambahkan objek-objek tertentu akan terlihat artistik sehingga hasil akhir dari visualisasi karya yang diinginkan menjadi lebih lama. Namun, dengan segala usaha, semangat dan dukungan dari teman-teman, dan bimbingan dari dosen berbagai hambatan tersebut dapat diatasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto, 2004. *Seni Rupa dan Keterampilan*. Yogyakarta: Gava Media.
- Endarmoko, Eko. 2016. *TESAMOKO Tesaurs Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Livingstone, Marco. 1990. *A. Continuing History*
- Mariato, M Dwi. 2019. *Seni dan Daya Hidup dalam Perspektif Quantum*, Yogyakarta: Scritto Books
- Sucitra, I Gede Arya. 2013. *Pengetahuan Bahan Lukisan*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- dalam jurnal Prasi No. VII/14, Juli – Desember 2012
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Dictiar Lab.
- Sp, Soedarso. 1990. *Pengertian Seni Lukis*. Hal. 11
- Tim Primaa Pena. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Terbaru*. Surabaya: Gitamedia Presss.
- Wardana, Ketut Nala Hari. 2012. *"Gaya Pop Art Pada Karya Desain Grafis Indonesia"*.



Daftar Laman

<https://artikel.rumah123.com/pengertian-jenis-contoh-gambar-dekoratif-lengkap-dengan-cara-membuatnya-118826> diakses 24 Febuari 2025.

<https://id.wikipedia.org/wiki/kucing> diakses 24 Febuari 2025.

https://id.wikipedia.org/wiki/Andy_Warhol diakses 24 Febuari 2025.

<https://inet.detik.com/science/d-7895601/kucing-modern-disebut-berasal-dari-ritual-mesir-kuno> diakses 05 Maret 2025.

https://www.researchgate.net/publication/380_Cat_as_an_Idea_of_Painting_Creation diakses 24 Febuari 2025.

<https://www.gramedia.com/literasi/seni-lukis/> diakses 24 Febuari 2025.

<https://www.idnzero.com/2023/02/kucing-mesir-kuno.html> diakses 05 Maret 2025.

<https://www.kompas.com/sains/read/2025/04/03/165507223/mengapa-orang-mesir-sangat-mengagumi-kucing> diakses 05 Maret 2025.

<https://www.liputan6.com/islami/read/4540502/keistimewaan-kucing-di-mata-islam-hewan-kesayangan-rasulullah?page=2> diakses 05 Maret 2025.

