

AKTIVITAS KUCING DALAM KARYA KERAMIK



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2006**

INV.	2738 / H / S / 09	
KLAS		
TERIMA	07-04-2009	TTD.

AKTIVITAS KUCING DALAM KARYA KERAMIK



Oleh:

Eko Mujiono



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2006**

**AKTIVITAS KUCING
DALAM KARYA KERAMIK**



KARYA SENI

Oleh:

Eko Mujiono

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2006

**AKTIVITAS KUCING
DALAM KARYA KERAMIK**



KARYA SENI

Eko Mujiono

NIM 0011043022

**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Kriya Seni
2006**

Laporan Tugas Akhir ini diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 5 Agustus 2006



Dra. Noor Sudiyati, M.Sn
Pembimbing I/Anggota



Dra. Ambar Astuti, M.A
Pembimbing II/Anggota



Dra. Dwita Anja Asmara
Cognate/Anggota



Drs. Rispul, M.Sn
Ketua Program Studi S1/Kriya
Seni/Anggota



Drs. Sunarto, M.Hum.
Ketua Jurusan Kriya/Ketua/
Anggota

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Drs. Sukarman
NIP 130521245

PERSEMBAHAN

**Karya Tugas Akhir ini kupersembahkan
untuk Ibu dan Bapakku atas Do'a dan pengorbananmu yang tak ternilai**



MOTTO

- *Hadapilah masalah apapun dengan pikiran yang jernih.*
- *Berdo`alah dan tetaplah tenang, temukanlah kekuatan dalam ketenangan.*
- *Jadikanlah hari esok lebih baik dari hari ini.*

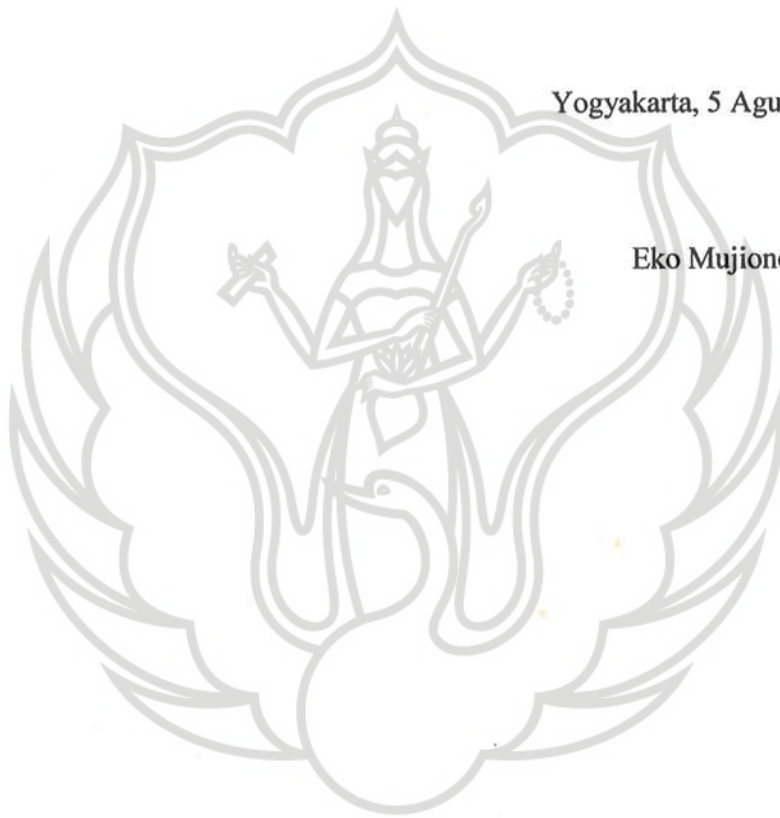


PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 5 Agustus 2006

Eko Mujiono



UCAPAN TERIMA KASIH

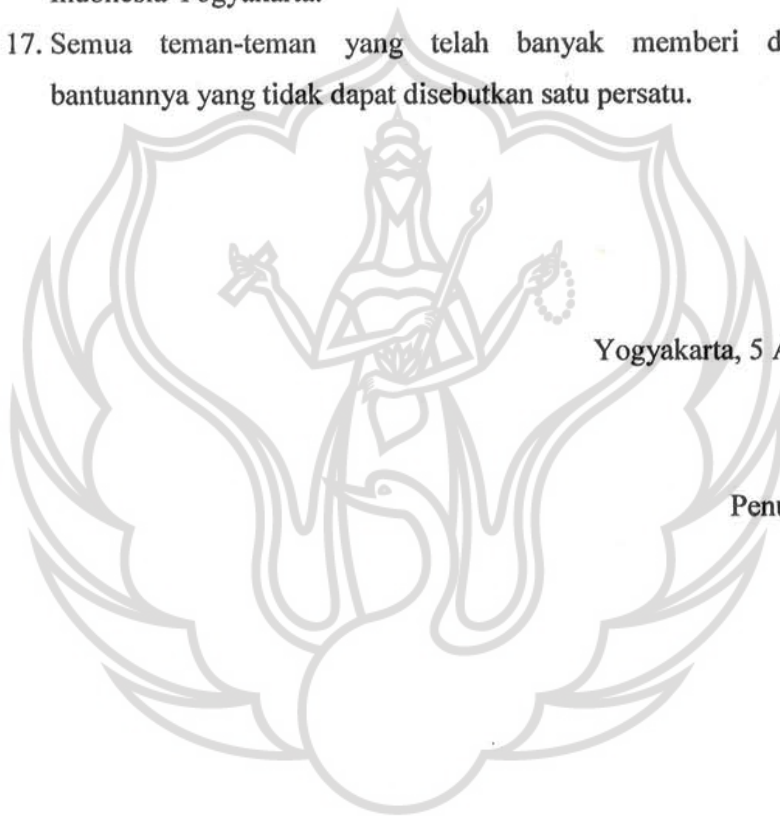
Dengan memanjatkan Puji Syukur Kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia –Nya, sehingga penulisan laporan Tugas Akhir karya seni yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dibidang Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia ini dapat berjalan dengan lancar.

Laporan ini berisi tentang laporan pembuatan Tugas Akhir karya seni yang berjudul **AKTIVITAS KUCING DALAM KARYA KERAMIK**. Ide-ide penciptaan merupakan curahan imajinasi tentang bentuk visual dan karakter kucing sebagai respon terhadap lingkungan disekitar kita sebagai pemenuhan kebutuhan tentang estetika.

Dengan rasa hormat, pada kesempatan ini disampaikan juga ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. I. Made Bandem, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Sunarto, M.Hum, selaku Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Drs. Rispul, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta .
5. Drs. A.N. Suyanto, M.Hum, selaku Dosen Wali
6. Dra. Noor Sudiyati, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing I
7. Dra. Ambar Astuti, M.A, selaku Dosen Pembimbing II
8. Kepada segenap Staf Perpustakaan ISI Yogyakarta.
9. Ibu dan Bapakku tercinta, atas Do'a restumu dan semua pengorbananmu yang tak ternilai.
10. Semua keluarga di Gemawang.
11. Kekasihku tercinta Susi atas semua perhatian, dukungan dan kesabaranmu.

12. Seluruh Staf Pengajar Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
13. Teman-teman semua Angkatan.
14. Mas Edi dan Mas Sumadi selaku karyawan Keramik atas semua bantuannya.
15. Seluruh Staf Akmawa Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
16. Seluruh Karyawan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
17. Semua teman-teman yang telah banyak memberi dukungan dan bantuannya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.



Yogyakarta, 5 Agustus 2006

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul Dalam	i
Halaman Pengesahan	ii
Persembahan	iii
Motto	iv
Pernyataan Keaslian	v
Ucapan Terima Kasih.....	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar.....	xi
Intisari	xiii
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Manfaat	3
C. Metode Penciptaan	3
 BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	 5
A. Sumber Penciptaan.....	5
B. Landasan Teoritik.....	7
 BAB III. PROSES PENCIPTAAN	 11
A. Data Acuan.....	11
B. Analisis.....	16
C. Rancangan Karya	17
1. Sketsa Alternatif.....	18
2. Sketsa Terpilih dan Gambar Proyeksi.....	26
D. Proses Perwujudan	42
1. Bahan dan Alat	42
2. Teknik Pengerjaan.....	48
E. Kalkulasi	59

BAB IV TINJAUAN KARYA	62
-----------------------------	----

BAB V PENUTUP	73
---------------------	----

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN

- ♦ Foto Poster Pameran
- ♦ Foto Situasi Pameran
- ♦ Katalogus
- ♦ Foto Diri Mahasiswa



DAFTAR TABEL

Tabel 1	Tabel Resep Glasir 1	43
Tabel 2	Tabel Resep Glasir 2	43
Tabel 3	Tabel Pembakaran <i>Biscuit</i>	57
Tabel 4	Tabel Pembakaran Glasir	58
Tabel 5	Tabel Kalkulasi Biaya Karya " <i>Si Manja</i> "	59
Tabel 6	Tabel Kalkulasi Biaya Karya " <i>Tambun</i> "	59
Tabel 7	Tabel Kalkulasi Biaya Karya " <i>Petarung</i> "	59
Tabel 8	Tabel Kalkulasi Biaya Karya " <i>Malu-malu Kucing</i> "	59
Tabel 9	Tabel Kalkulasi Biaya Karya " <i>Bercumbu</i> "	60
Tabel 10	Tabel Kalkulasi Biaya Karya " <i>Anggun</i> "	60
Tabel 11	Tabel Kalkulasi Biaya Karya " <i>Teman Bermain</i> "	60
Tabel 12	Tabel Kalkulasi Biaya Karya " <i>Sayangi Aku</i> "	60
Tabel 13	Tabel Kalkulasi Biaya Karya Keseluruhan	61
Tabel 14	Tabel Kalkulasi Biaya Pembakaran	61
Tabel 15	Tabel Kalkulasi Biaya Keseluruhan	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Aktivitas 1 (<i>Tidur</i>).....	12
Gambar 2 Aktivitas 2 (<i>Mengintip</i>)	12
Gambar 3 Aktivitas 3 (<i>Mandi Kucing</i>).....	13
Gambar 4 Aktivitas 4 (<i>Bermain</i>)	13
Gambar 5 Aktivitas 5 (<i>Minum</i>)	13
Gambar 6 Aktivitas 6 (<i>Senam</i>)	14
Gambar 7 Aktivitas 7 (<i>Menunggu</i>)	14
Gambar 8 Aktivitas 8 (<i>Coba-coba</i>)	14
Gambar 9 Aktivitas 9 (<i>Buang Air</i>)	15
Gambar 10 Aktivitas 10 (<i>Berlari</i>)	15
Gambar 11 Aktivitas 11 (<i>Marah</i>).....	15
Gambar 11 Sket Alternatif 1	18
Gambar 12 Sket Alternatif 2	19
Gambar 13 Sket Alternatif 3	20
Gambar 14 Sket Alternatif 4	21
Gambar 15 Sket Alternatif 5	22
Gambar 16 Sket Alternatif 6	23
Gambar 17 Sket Alternatif 7	24
Gambar 18 Sket Alternatif 8	25
Gambar 19 Sket Terpilih 1	26
Gambar 20 Proyeksi dan Perspektif (Sket Terpilih 1)	27
Gambar 21 Sketsa Terpilih 2.....	28
Gambar 22 Proyeksi dan Perspektif (Sket Terpilih 2)	29
Gambar 23 Sketsa Terpilih 3.....	30
Gambar 24 Proyeksi dan Perspektif (Sket Terpilih 3)	31
Gambar 25 Sketsa Terpilih 4.....	32
Gambar 26 Proyeksi dan Perspektif (Sket Terpilih 4)	33
Gambar 27 Sketsa Terpilih 5.....	34
Gambar 28 Proyeksi dan Perspektif (Sket Terpilih 5)	35

Gambar 29 Sketsa Terpilih 6.....	36
Gambar 30 Proyeksi dan Perspektif (Sket Terpilih 6)	37
Gambar 31 Sketsa Terpilih 7.....	38
Gambar 32 Proyeksi dan Perspektif (Sket Terpilih 7)	39
Gambar 33 Sketsa Terpilih 8.....	40
Gambar 34 Proyeksi dan Perspektif (Sket Alternatif 8).....	41
Gambar 35 Butsir	44
Gambar 36 Alat Putar Manual	45
Gambar 37 <i>Spray Gun</i>	45
Gambar 38 Triplek	45
Gambar 39 Kuas.....	46
Gambar 40 Senar.....	46
Gambar 41 Spon.....	46
Gambar 42 Alat Pres	47
Gambar 43 Meja Gips	47
Gambar 44 Dua Jenis Tanah	48
Gambar 45 Proses <i>Kneading</i>	49
Gambar 46 Teknik <i>Coil/Pilin</i>	50
Gambar 47 Teknik <i>Pinch/Pijit</i>	50
Gambar 48 Teknik <i>Slab</i>	51
Gambar 49 Foto Karya " <i>Bercumbu</i> "	65
Gambar 50. Foto Karya " <i>Anggun</i> "	66
Gambar 51 Foto Karya " <i>Teman Bermain</i> "	67
Gambar 52 Foto Karya " <i>Si Manja</i> "	68
Gambar 53 Foto Karya " <i>Tambun</i> "	69
Gambar 54 Foto Karya " <i>Petarung</i> "	70
Gambar 55 Foto Karya " <i>Malu-malu Kucing</i> "	71
Gambar 56 Foto Karya " <i>Sayangi Aku</i> "	72

INTISARI

Kepedulian Seniman terhadap lingkungan alam merupakan suatu panggilan jiwa untuk selalu menjaga, memelihara, agar apa yang ada di alam semesta ini dapat dipergunakan sebaik-baiknya untuk berkarya dan berkreasi seni.

Dalam karya Tugas Akhir ini, penulis ingin mewujudkan ide dari binatang kucing tentang aktivitas-aktivitas dan tingkah laku yang dilakukan sehari-hari kedalam karya keramik tiga dimensional sebagai ungkapan batin penulis selama ini yang terpendam untuk dicurahkan kedalam karya seni keramik. Berawal dari penjelasan di atas, ketertarikan tentang binatang kucing sendiri dapat dilihat dari mitos, pendapat-pendapat orang, unsur-unsur seni yang ada seperti: bentuk, gerak, warna, tekstur, yang dimilikinya yang dapat mewakili pengalaman-pengalaman batin penulis yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang dapat mewakili imajinasi, kontemplasi dan kreatifitas penulis.

Pada karya Tugas Akhir ini makna-makna simbolik antara hubungan manusia dengan makhluk lainnya tentang kesamaan sifat dan karakter yang dimiliki sehingga mempengaruhi penulis dalam perjalanan berkarya seni.





BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Aktivitas kucing sehari-hari menjadi inspirasi bagi penulis dalam menciptakan karya seni rupa tiga dimensional kedalam media tanah liat. Banyak hal yang unik didalam setiap gerak-gerik dan tingkah laku kucing, hal itu menjadi inspirasi bagi penulis dalam menuangkan ide kedalam karya seni keramik.

Kebutuhan tentang kepuasan batin mengenai estetika mendorong penulis untuk menciptakan karya keramik tiga dimensional sebagai pelengkap keindahan ruangan rumah hunian (elemen dekorasi *interior* dan *eksterior*). "Kucing adalah hewan piaraan paling populer di dunia? Mengapa dan kenapa demikian? Kucing adalah hewan pintar, setia dan penuh kasih sayang. Mereka juga lucu".¹

Kucing telah hidup bersama manusia beribu-ribu tahun lamanya yaitu sejak jaman Mesir kuno. Awalnya manusia memelihara kucing karena mereka mahir menangkap tikus besar dan kecil yang mengganggu. Kemudian orang menyukai kucing dengan alasan yang lain. Mereka dapat membuat orang tersenyum, jengkel, gemas, kadang menggelikan dengan tingkah lakunya yang aneh-aneh.

Populasi kucing dikota-kota besar sungguh mengejutkan. Inilah kucing yang jumlahnya telah meningkat / menjadi kucing jalanan karena perang, kebakaran, banjir. Kucing liar biasanya selalu menyendiri, penuh rahasia, aktif dimalam hari, tinggal di pabrik-pabrik, dan galangan kapal. Mereka berburu burung dan tikus di got. Tanpa mereka, masalah tikus perkotaan akan semakin serius.²

¹ Emily Neye, *Mengenal dan Menyayangi Kucing dan Anak Kucing*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2005), p.3

² Barbara Tylor, *Habitat Hewan Perkotaan*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2004), p.14

“Perilaku hewan (*Animal Behavior*), kucing merupakan hewan yang konsisten, tidak suka akan ketidakpastian dan tidak suka adanya gangguan wilayah tempat tinggalnya”.³ Sedangkan menurut Mangku Sitepoe:

“Kucing adalah termasuk hewan pemakan daging atau *carnivora*, tapi dengan perkembangan jaman, kucing juga memakan nasi yang dicampur daging / ikan”.⁴

Keanekaragaman jenis dan warna yang dimilikinya membuat penulis lebih tertarik untuk mengeksplotasikannya kedalam karya keramik yang sudah mengalami perubahan bentuk dan proporsinya.

Kecenderungan penulis memilih kucing sebagai obyek penciptaan karya keramik dilatarbelakangi oleh kegemaran penulis akan dunia binatang. Kucing sudah tidak asing bagi telinga dan mata manusia. Mereka ada dimana-mana bahkan dirumah tempat tinggal penulis sendiri.

*As an instrument of personal expression, art is not solely confined to self-revelation. That is it does not deal exclusively with the private emotion and details of the artist's intimate life, art is also embodies personal views of all of us. Basic human situations like love, death, celebration and illness constantly as the theme of art and they can be saved from banality by the uniquely personal comment the artist seems to make about them.*⁵

Sebagai suatu alat ekspresi pribadi seni tidak hanya terbatas pada ilham sendiri saja, ia semata tidak berhubungan dengan emosi-emosi pribadi dan hal ihwal tentang kehidupan sahabat karib seniman. Seni juga mengandung pandangan-pandangan pribadi tentang peristiwa-peristiwa dan obyek-obyek umum yang akrab dengan kita semua. Situasi-situasi kemanusiaan mendasar, seperti cinta, perayaan dan sakit, terulang dengan konsten sebagai tema-tema seni, namun mereka dapat diselamatkan dari kebiasaan oleh komentar pribadi secara unik yang tampaknya dibuat oleh seniman.

³ Dharmojo, *Mengatasi Permasalahan Pemeliharaan Kucing*, (Jakarta: PT. Penebar Swadaya, 1997), p.22

⁴ Mangku Sitepoe, *Nyaman Bersama Hewan Kesayangan*, (Jakarta: Grasindo, 1997), p.78

⁵ Edmund Burke Feldman, *Art as Image and Idea*, Diterjemahkan oleh SP. Gustami, (Prestisew Hall, Inc, Englewoods Clif, New Jersey, 1967), p.4

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Memberikan khasanah dan bentuk-bentuk baru dalam dunia keramik.
- b. Sebagai pemenuhan kepuasan berimajinasi
- c. Sebagai ide baru dalam mengekspresikan bentuk gerak-gerik kucing.
- d. Mengajak kalangan masyarakat agar lebih mencintai binatang kucing.

2. Manfaat

- a. Agar karya keramik dapat lebih dinikmati masyarakat pecinta seni pada umumnya dan pecinta keramik pada khususnya.
- b. Membuka wawasan masyarakat tentang seni keramik
- c. Agar dapat menumbuhkan kecintaan terhadap hewan khususnya kucing.
- d. Membangun kepedulian dan kesadaran masyarakat terhadap kebutuhan batin mengenai estetika.

C. Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang digunakan penulis dalam menciptakan karya adalah sebagai berikut:

1. Metode Pendekatan

- a. Pendekatan empiris, yaitu melakukan aktifitas berdasarkan pengamatan

dan distimulasi ke bentuk pengalaman.⁶

- b. Pendekatan imajinatif, yaitu proses kreatif dengan melibatkan pikiran untuk berkhayal dalam menemukan konsep, bentuk, dan corak berkarya.⁷
- c. Pendekatan Estetis, pendekatan dalam mengimplementasikan karya dengan sudut pandang dasar estetika yang berlaku dalam berkarya seni.⁸

2. Metode Pengumpulan Data

- a. Observasi, yaitu pengamatan terhadap obyek yang menjadi sumber ide penciptaan untuk mendapatkan data secara visual baik secara langsung dan tidak langsung.⁹
- b. Studi Pustaka, yaitu mencari dan mengumpulkan data atau referensi berupa buku majalah, surat kabar dan sebagainya. Sebagai data atau literatur berupa teori-teori mendasar yang relevan dengan pokok permasalahan¹⁰

⁶ Agus Sachari, *Estetika: Makna, Simbol dan Daya*, (Bandung: ITB, 2002), p.11.

⁷ Agus Sachari, op. cit, p.11

⁸ Agus Sachari, op. cit, p.11

⁹ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2000), p.136.

¹⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Yogyakarta: Rineka Cipta, 1997), p.108.