

**APLIKASI BATU PERMATA PADA PERHIASAN
BENTUK KUCING**



PENCIPTAAN

Mayang Fitaloka Riyadi

NIM 1511908022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2020

**APLIKASI BATU PERMATA PADA PERHIASAN
BENTUK KUCING**



PENCIPTAAN

Oleh:

Mayang Fitaloka Riyadi


NIM 1511908022

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
2020

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul :


APLIKASI BATU PERMATA PADA PERHIASAN BENTUK KUCING diajukan oleh Mayang Fitaloka Riyadi, NIM 1511908022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 27 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota




Dra. Titiana Irawani, M.Sn.
NIP 19610824 198903 2 001/NIDN
0024086108

Pembimbing II/Anggota



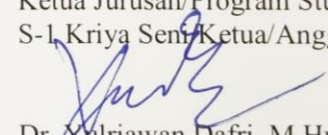
Budi Hartono, S.Sn., M. Sn.
NIP 19720920 200501 1 002/NIDN
0020097206

Cognate/Anggota



Drs. Rispul, M. Sn.
NIP 19631104 199303 1 001/NIDN
0004116307

Ketua Jurusan/Program Studi
S-1 Kriya Seni/Ketua/Anggota



Dr. Zulriawan Dafri, M.Hum.
NIP 19620729 199002 1 001/NIDN
0029076211



Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastawi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2002/NIDN 0002085909

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 penulis belum 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, 27 Januari 2020

Mayang Fitaloka Riyadi

PERSEMBAHAN

Mempersembahkan Karya Tugas Akhir ini Kepada:

Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah, tugas akhir karya seni ini saya persembahkan untuk: Kedua orang tua tercinta Bapak Suyadi dan Ibu Ratminten yang telah memberikan semangat dan dorongan untuk menyelesaikan tugas akhir karya seni ini serta *partner*, sahabat, dan teman-teman yang telah mendukung dan membantu terselesaikannya tugas akhir karya seni ini.

Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang saya banggakan.

MOTTO

“I have studied many philosophers and many cats. The wisdom of cats is infinitely superior.”

"Kebesaran suatu bangsa dan kemajuan moralnya dapat dinilai dari cara mereka memperlakukan Hewan."(Mahatma Gandhi)

KATA PENGANTAR

Puji syukur sedalam-dalamnya kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir di Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Mensyukuri anugerah berupa potensi diri dan semoga seluruh karya yang diciptakan ini bermanfaat bagi penikmat seni dan masyarakat umum.

Dengan rasa hormat dan segala kerendahan hati, penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M. Des., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir.Yulriawan, M. Hum., Ketua Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dan penguji.
4. Nurhadi Siswanto, M.Phil., sebagai dosen wali.
5. Dra. Titiana Irawani, M.Sn, sebagai dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis dalam proses Tugas Akhir
6. Budi Hartono, S.Sn., M.Sn, sebagai dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam penulisan Tugas Akhir
7. Drs. Rispul, M.Sn, sebagai Cognate pada ujian Tugas Akhir.
8. Seluruh dosen dan staf Jurusan Kriya
9. Staf Akmawa Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Bapak Suyadi dan Ibu Ratminten atas segala cinta dan kasih sayangnya, serta kakak yang selalu memberikan dukungan.
12. Isyraq Nashrullah, Tufan Aprianto, Anita Mustika, dan Maria Ayu yang selalu sabar menolong

13. Snowy, Goldy, Garlix, Garfield, Clay, dan Bulbul sebagai kucing yang telah menjadi inspirasi karya Tugas Akhir.
14. Semua pihak yang pernah terlibat, penulis ucapkan terima kasih, semoga selalu diberkahi oleh-Nya, Amiin.

Yogyakarta, 27 Januari 2020

Mayang Fitaloka Riyadi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Penciptaan dan Pendekatan	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Sumber Penciptaan	8
B. Landasan Teori	12
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	14
A. Data Acuan	14
B. Analisis	18
C. Sketsa dan Desain Karya	20
D. Proses Perwujudan	28
1. Bahan dan Alat	28
2. Teknik Pengerjaan	35
3. Tahap Perwujudan	36
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	42
BAB IV. TINJAUAN KARYA	47
A. Tinjauan Umum	47
B. Tinjauan Khusus	48
BAB V. PENUTUP	64
A. Kesimpulan	64

B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	68
A. Foto Poster	68
B. Katalogus	69
C. Biodata (CV).....	74
D. CD.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Alat Pemahat Logam	28
Tabel 2. Alat Patri.....	30
Tabel 3. Alat <i>Finishing</i>	31
Tabel 4. Bahan Dasar Perhiasan	32
Tabel 5. Bahan Bantu	32
Tabel 6. Bahan Patri	33
Tabel 7. Bahan <i>Finishing</i>	33
Tabel 8. Tahap Perwujudan Perhiasan	36
Tabel 9. Kalkulasi Biaya Karya I, <i>Wake Up The Cat</i>	42
Tabel 10. Kalkulasi Biaya Karya II, <i>Earing Sleeping of Cat</i>	42
Tabel 11. Kalkulasi Biaya Karya III, <i>Playing With the Cat</i>	43
Tabel 12. Kalkulasi Biaya Karya IV, <i>Two Cat</i>	43
Tabel 13. Kalkulasi Biaya Karya V, <i>Rend Cat Ring</i>	44
Tabel 14. Kalkulasi Biaya Karya VI, <i>Happy Cat Ring</i>	44
Tabel 15. Kalkulasi Biaya Karya VII, <i>Sad Cat Ring</i>	45
Tabel 16. Kalkulasi Biaya Karya VIII, <i>Kitten and Cat Necklace</i>	45
Tabel 17. Rekapitulasi Biaya Karya	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Practice-Ied Research: Sebuah Kerangka Praktik</i>	6
Gambar 2. Kucing Warna <i>Orange</i> Motif <i>Tabby</i>	14
Gambar 3. Kucing Kecil (<i>Kitten</i>) Bermata Besar	15
Gambar 4. Posisi Kucing Tidur	15
Gambar 5. Permata <i>Ruby</i>	16
Gambar 6. Permata <i>Zamrud</i>	16
Gambar 7. <i>Van Cleef & Arpel's Two Butterfly</i>	17
Gambar 8. <i>Boucheron's Wolf Necklace</i>	17
Gambar 9. <i>Cartier's Panthere De Cartier</i>	18
Gambar 10. Sketsa Anting 1	20
Gambar 11. Desain Anting 1	20
Gambar 12. Sketsa Anting 2.....	21
Gambar 13. Desain Anting 2	21
Gambar 14. Sketsa Bros	22
Gambar 15. Desain Bros.....	22
Gambar 16. Sketsa Kalung 1	23
Gambar 17. Desain Kalung 2	23
Gambar 18. Sketsa Cincin 1	24
Gambar 19. Desain Cincin 1.....	24
Gambar 20. Sketsa Cincin 2	25
Gambar 21. Desain Cincin 2.....	25
Gambar 22. SketsaKalung 2	26
Gambar 23. Desain Kalung 2	26
Gambar 24. Palu	28
Gambar 25. Alat Pahat Logam 1	28
Gambar 26. Alat Pahat Logam 2	29
Gambar 27. Tang	29
Gambar 28. Brander	29
Gambar 29. Penjepit	30
Gambar 30. Gembosan	30
Gambar 31. Alat Bor	30

Gambar 32. Sikat	31
Gambar 33. Ember.....	31
Gambar 34. Kikir.....	31
Gambar 35. Tembaga	32
Gambar 36. Permata	32
Gambar 37. Jabung.....	32
Gambar 38. Bahan Patri.....	33
Gambar 39. HCL	33
Gambar 40. Air <i>Klerak</i>	33
Gambar 41. Larutan SCS4.....	34
Gambar 42. Aquades	34
Gambar 43. Menyiapkan Desain	36
Gambar 44. Memanaskan Jabung.....	36
Gambar 45. Meletakkan Plat diatas Jabung.....	37
Gambar 46. Menempelkan Desain Pada Plat	37
Gambar 47. Pengukiran <i>Rancap</i>	37
Gambar 48. Pengukiran <i>Wudul</i>	38
Gambar 49. Pemotongan Perhiasan.....	38
Gambar 50. Pembuatan Tempat Batu.....	39
Gambar 51. Gergaji	39
Gambar 52. Proses Patri	39
Gambar 53. Pengikiran.....	40
Gambar 54. Pembersihan Perhiasan	40
Gambar 55. Pencelupan Perhiasan	41
Gambar 56. Karya I, <i>Wake Up The Cat</i>	48
Gambar 57. Karya II, <i>Earing Sleeping of Cat</i>	50
Gambar 58. Karya III, <i>Playing With the Cat</i>	52
Gambar 59. Karya IV, <i>Two Cat</i>	54
Gambar 60. Karya V, <i>Rend Cat Ring</i>	56
Gambar 61. Karya VI, <i>Happy Cat Ring</i>	58
Gambar 62. Karya VII, <i>Sad Cat Ring</i>	60
Gambar 63. Karya VIII, <i>Kitten and Cat Necklace</i>	62

INTISARI

Kucing merupakan salah satu hewan jinak yang sering menjadi sumber motif kemudian diterapkan pada produk-produk kriya seperti batik, perhiasan, souvenir, hiasan interior, ataupun eksterior rumah dan produk-produk kriya lainnya. Kucing merupakan salah satu hewan yang secara simbolis sering dipakai sebagai simbol kehidupan, misalnya simbol kesucian yang dianut bangsa Mesir. Selain Mesir, masyarakat Muslim sendiri menganggap bahwa kucing merupakan hewan yang suci. Terbukti dari kisah Nabi Muhammad SAW yang sangat mencintai kucing. Beliau memiliki kucing yang diberi nama Muezza. Selain itu salah satu sahabat Rasulullah yang bernama Abdurrahman, yang sangat mencintai kucing mendapatkan sebuah nama yaitu Abu Hurairah yang berarti Bapak Kucing. Betapa hebatnya pandangan masyarakat terhadap kucing di belahan dunia sehingga pada suatu waktu dimitoskan dalam kehidupan bahwa seseorang yang menyakiti atau membuat kucing celaka, maka orang tersebut akan terkena bala. Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk menjadikan kucing sebagai sumber ide penciptaan produk kriya logam. Penambahan batu permata sendiri merupakan salah satu daya tarik yang terdapat dalam karya penulis.

Metode penciptaan yang penulis gunakan pada penciptaan ini adalah tiga tahap enam langkah yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Langkah-langkah secara sistematis dilakukan dengan tujuan agar hasil akhir sebuah karya beralur sesuai konsep yang telah dianalisis secara langsung oleh penulis. digunakan juga pendekatan *Practice-Ied Research*. Pendekatan *Practice-Ied Research* merupakan metode yang berbasis pada sebuah penelitian yang diperoleh dari sebuah praktik.

Hasil penciptaan ini menghasilkan karya fungsional perhiasan seperti kalung, cincin, bros, dan anting yang dibuat dengan proses teknik ukir logam dan patri sehingga menghasilkan produk-produk kriya yang menarik dan didukung dengan bentuk finishing yang elegan dengan kombinasi batu permata.

Kata Kunci : Kucing, perhiasan, batu permata.

ABSTRACT

Cats are one of the animals which the shape are made motifs and then applied to craft products such as batik, souvenirs, jewelry, interior decoration, or home exteriors and other craft products. Cats are one of the animals philosophically from a variety of perspectives, one of which is the symbol of holiness embraced by the Egyptians. Besides Egypt, the Muslims itself considers that the cat is a sacred animal. Evidently by the story of the Nabi Muhammad SAW who loved cats, where his cat was named Muezza. In addition, one of the comrade of the Rasulullah, Abdurrahman who loved cats, got a name, Abu Hurairah, which means BapakKucing. How great is the public's opinion of cats in other parts of the world that at one time it was posted in life that someone who hurted or harmed the cat would be cursed. This is what makes the writer in making cats as a source of ideas for creating metal craft products. The addition of gemstone itself is one the attractions contained in the writer's work.

The creation method that the author uses in this creation is three six-step stages, namely exploration, design and realization. The steps are systematically carried out with the aim that the final result of a work grooves according to a concept that has been analyzed directly by the author, Practice-Ied Research approaches are also used. The Practice-Ied Research Approach is a method based on a study obtained from a practice.

The results of this creation produce functional works of jewelry such as necklaces, rings, and earrings made with carving and stained engineering processes so as to produce attractive craft products that are supported by an elegant finishing shape with a combination of gemstones.

Keywords : Cats, jewelry, gemstone.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kucing merupakan salah satu hewan peliharaan yang dekat dengan manusia. Mulai dari anak kecil hingga orang dewasa banyak yang menyukai kucing, termasuk penulis sendiri. Tema penciptaan karya perhiasan berasal dari keprihatinan penulis dengan hak hidup hewan di Indonesia, khususnya kucing. Hal ini diperkuat dengan adanya situs web dari organisasi, seperti *Garda Satwa Foundation* dan *Animal Defenders Indonesia* yang mengunggah video mengenai betapa buruknya cara memperlakukan kucing. Video tersebut menampilkan kucing yang sedang dicekoki minuman keras oleh sejumlah pemuda. Cuplikan video yang diunggah oleh akun *instagram @azzam_cancel* tersebut menunjukkan kucing yang terlihat dalam keadaan badan basah dan tampak tidak berdaya. Dalam video tersebut juga disertai *caption* atau tulisan “percobaan cium terhadap kucing anggora”. Perlakuan tersebut membuat tubuh kucing bergetar setelah dua jam empedu bekerja keras mengeluarkan racun.

Semua kucing seharusnya memiliki hak hidup sehingga tidak mengalami stres bahkan mati karena mereka terbiasa hidup dengan bebas. Tidak banyak kucing yang takut dengan manusia ketika didekati. *Garda Satwa Foundation* membuat laporan pada tahun 2018 yang menyebutkan bahwa hewan dan satwa juga penduduk bumi, ada hak memberikan mereka hidup tenang dan nyaman. Di Indonesia sendiri penerapan UU Perlindungan Hewan dinilai masih lemah oleh beberapa organisasi, sehingga hal tersebut membuat pelaku penyiksaan hewan khususnya kucing merasa tidak jera.

Alasan lain yang membuat penulis tertarik mengangkat tema ini karena kucing merupakan salah satu hewan yang secara simbolis sering dipakai sebagai simbol kehidupan, misalnya simbol kesucian yang dianut bangsa Mesir. Selain Mesir, masyarakat Muslim sendiri menganggap bahwa kucing merupakan hewan yang suci. Terbukti dari kisah Nabi Muhammad SAW yang sangat mencintai kucing, yang beliau beri nama Muezza. Selain itu salah satu sahabat Rasulullah yang bernama Abdurrahman yang sangat mencintai kucing mendapatkan sebuah nama yaitu Abu Hurairah yang berarti Bapak Kucing.

Betapa hebatnya pandangan masyarakat terhadap kucing di belahan dunia sehingga pada suatu waktu dimitoskan dalam kehidupan bahwa seseorang yang menyakiti atau membuat kucing celaka, maka orang tersebut akan terkena bala. Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk menjadikan kucing sebagai sumber ide penciptaan produk kriya logam. Penambahan batu permata sendiri merupakan salah satu daya tarik yang terdapat dalam karya penulis.

Dari beberapa bukti yang terlihat dan tersebar serta banyaknya kasus *animal abusing* terhadap kucing, penulis akan membuat karya seni kriya logam perhiasan dengan ide yang dituangkan di dalamnya mengambil bentuk dari kucing yang lucu dan diaplikasikan dengan batu permata. Karya tersebut dapat mewakili pengalaman estetis yang ada dan menjadi penggambaran ekspresi jiwa antara penulis dan pemakainya. Perhiasan sendiri merupakan barang yang dipakai sehari-hari atau waktu tertentu untuk menghiasi diri. Perhiasan bertema kucing sesuai untuk dipakai sehari-hari karena kucing merupakan hewan yang dekat dengan kehidupan manusia.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptaan karya perhiasan logam dapat terinspirasi dari kucing ?
2. Bagaimana mengaplikasikan batu permata ke dalam perhiasan tersebut?
3. Apa saja perhiasan yang dapat dihasilkan dengan tema kucing?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

- a. Menciptakan perhiasan dengan kombinasi kucing dan batu permata yang artistik dalam seni kriya logam.
- b. Menerapkan teknik penciptaan karya perhiasan logam yang bisa diwujudkan dengan inspirasi kucing dan batu permata
- c. Mengaplikasikan batu permata dalam perhiasan logam bentuk kucing.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Manfaat untuk diri sendiri sebagai eksplorasi diri dalam mengolah sebuah karya, khususnya logam.
- b. Manfaat untuk kriya adalah menambah informasi baru dalam pembuatan karya seni yang memiliki manfaat.
- c. Manfaat untuk masyarakat adalah menimbulkan rasa empati mengenai hak hidup hewan, khususnya kucing dalam bentuk perhiasan

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Pendekatan estetika ini merupakan aspek dalam seni dan desain yang berkaitan dengan daya tarik estetis, dan tentunya mengutamakan keindahan pada karya yang akan dibuat. Dalam hal ini nilai-nilai estetis ditinjau dari sisi objektif sumber ide penciptaan.

Metode ini mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa seperti garis, warna, tekstur, irama, ritme, bentuk, sebagai pendukung dalam pembuatan karya. Pendekatan estetis, bertujuan agar karya yang dibuat memperoleh keindahan dan mempunyai satu ciri khas. Dalam pembuatan karya terdapat tiga unsur estetik yang mendasar (Sachari, 2002:9-10), yaitu: keutuhan atau kebersatuan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*), dan keseimbangan (*balance*). Metode ini lebih menekankan pada sebuah upaya dalam mengadopsi bentuk-bentuk kucing dan batu permata yang kemudian diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah perhiasan yang memunculkan sebuah harmoni, keseimbangan serta kekhasan penulis.

b. Pendekatan Ergonomi

Penciptaan suatu karya seni yang bersifat fungsional, diperlukan studi manusia atau karakteristik manusia, berkaitan dengan perwujudan

desain yang penggunaannya ditujukan kepada manusia itu sendiri. Dengan kata lain sebagai studi atau kajian tentang prinsip desain yang tidak hanya mengutamakan keindahan karya, tetapi juga mementingkan unsur kenyamanan bagi pemakai. Metode ini digunakan untuk menekankan aspek kenyamanan perhiasan jika ingin dipakai sehari-hari.

Metode ergonomi berkonsentrasi pada desain alat-alat dan dengan ekstensi dari lingkungan bagi manusia secara umum. Maka untuk mendefinisikan ergonomi sebagai ilmu yang terkait dengan pekerjaan atau sebagai ilmu yang terkait dengan desain, merupakan hal yang sama (Hardianto Iridiastadi & Yassierli 2017 : 7).

2. Metode Penciptaan

Terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya dalam konteks metodologis, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (Gustami, 2007 : 329-330)

a. Eksplorasi

Metode ini digunakan untuk meneliti data yang telah dikumpulkan berupa tulis-tulisan dan hasil pengamatan yang relevan dengan judul. Data acuan berupa gambar berbagai macam bentuk perhiasan kucing. Setelah data cukup dijadikan bahan acuan, langkah selanjutnya adalah menganalisis data untuk dieksplorasi menjadi karya seni.

b. Perancangan

Setelah melalui pencarian referensi, selanjutnya dibuat perancangan berupa rencana gambar alternatif desain dalam bentuk sketsa-sketsa yang siap untuk dipilih dan diwujudkan kedalam karya perhiasan sebagai tahap berikutnya dalam pembuatan karya.

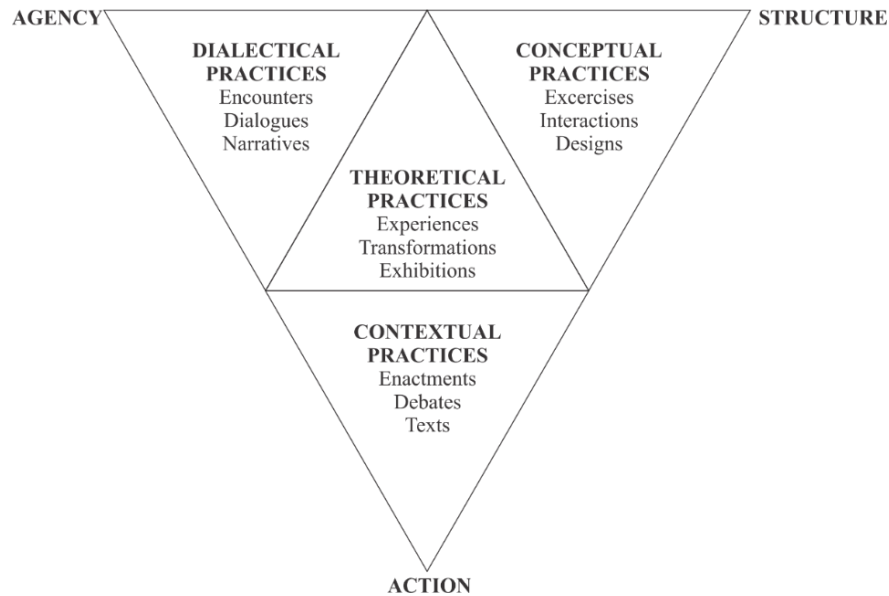
Karya seni kriya yang berfungsi sebagai ekspresi pribadi, penilaian terletak kepada kekuatan dan kesuksesan mengungkap segi penjiwaannya, termasuk penguasaan wujud fisik, makna, dan pesan sosial yang dikandungnya (Khusairi, 2015:10).

c. Perwujudan

Selanjutnya dibuat karya sesuai model dengan menggunakan teknik-teknik dan alat yang telah direncanakan. Pertama menyiapkan bahan yang akan digunakan untuk perhiasan, kemudian menyiapkan alat-alat yang diperlukan dalam proses pembuatan perhiasan, melakukan proses produksi, dan *finishing*. Langkah terakhir berupa evaluasi terhadap hasil dan perwujudan. Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk pameran atau respon dari masyarakat, dengan maksud untuk mengkritisi pencapaian kualitas karya, menyangkut segi fisik dan non fisik.

Selain metode penciptaan S.P Gustami, digunakan juga pendekatan *Practice-Ied Research*. Pendekatan *Practice-Ied Research* merupakan metode yang berbasis pada sebuah penelitian yang diperoleh dari sebuah praktik. Praktik yang dimaksud dalam hal ini adalah praktik membuat karya seni.

Karya kreatif dalam lingkungan universitas saat ini sering disebut *Practice-Ied Research*, *Practice-Based Research*, *Pratice-Creative Research* atau *Practice-as Research*. Istilah tersebut bermaksud untuk menggabungkan praktik yang dapat menghasilkan wawasan, seperti yang muncul dari karya kreatif atau pada dokumentasi dan teorisasi karya tersebut. Istilah *Practice-Ied Research* dan afiliasinya (*Practice-Based Reseacrh*, *Practice-as Reseacrh*) digunakan untuk membuat dua pendapat tentang praktik yang biasanya tumpang tindih dan saling terkait : pertama, yang baru saja disebutkan bahwa karya kreatif adalah bentuk dari penelitian dan menghasilkan sebuah penelitian yang jelas ; kedua, untuk menyarankan bahwa praktik kreatif--pengetahuan yang dilatih milik praktisi kreatif dan proses yang dijalani pada saat mereka membuat karya--dapat menghasilkan wawasan penelitian khusus yang kemudian dapat digeneralisasikan dan ditulis sebagai penelitian (Smith dan Dean 2009:2-7).



Gambar 1. *Practice-Ied Research* Sebuah Kerangka Praktik
(sumber : *Practice-Ied Research, Research-Ied Practice in the Creative Arts*, hal 49)

Gambar kerangka praktik diatas mendeskripsikan cakupan praktik penelitian yang dilakukan oleh seniman. Gambar tersebut menjelaskan berbagai cakupan wilayah penyelidikan yang terbuka untuk penelitian artistik yang dilakukan di studio sesuai aturan universitas. Bagian pusat yang mengikat empat wilayah jenis penelitian ialah *theoretical practices* yang merupakan tempat masalah penelitian dan isu ditemukan serta diselesaikan (Sullivan dalam Smith dan Dean, 2009:49). Para peneliti berbasis praktik kemudian bergerak keluar batasan luas imajinasi dan intelektual. Jika dilihat dari hubungan dengan sekitarnya, cara pandang dan praktik yang berbeda muncul sebagai permintaan dan berbalik arah pada berbagai sumber dalam eksplorasi *agency*, *structure*, dan *action*. Dengan demikian, wilayah yang lebih luas dinamakan *conceptual*, *dialectical*, dan *contextual practices* yang mencakup kegiatan pada aktivitas penelitian.

Conceptual practice adalah bagian terpenting untuk berpikir dan membuat tradisi dimana pun seniman merumuskan bentuk hingga konsep pada pembuatan karya yang menjadi bagian dari proses penelitian. Disinilah seniman terlibat dalam praktik menggunakan kapasitas ‘berpikir setengah matang’ memanfaatkan persebaran pengandaian kognitif dengan pengetahuan visual. *Dialectical practices* adalah bentuk penyelidikan seniman untuk

mengeksplorasi keunikan proses, memaknai sebuah pengalaman yang dirasakan, dihidupi, disusun ulang, dan diartikan kembali. Hal ini mungkin personal atau umum dan mungkin merupakan hasil dari pengalaman proses pembuatan karya seni atau hasil dari berhadapan dengan karya seni. Oleh karena itu, sebuah karya seni telah ‘dibuat’ dari transaksi serta narasi yang menyatu dan memiliki kekuatan dan gen untuk membawa perubahan pada tingkat individu atau bahkan masyarakat. Seniman disini menggunakan kapasitas kognitif dari sebuah seni sebagai proses sosial yang dimediasi dan proses dari ‘berpikir dengan bahasa’. Adapun gambar dan objek adalah sebuah tulisan berbentuk kode yang membutuhkan analisis dan dialog untuk menciptakan dan mengkomunikasikan makna. *Contextual practices*, mencerminkan tradisi lama suatu seni sebagai kritikan dari bentuk penyelidikan yang bertujuan untuk membawa perubahan sosial. Praktisi seni kontekstual memanfaatkan proses kognitif dengan penjelasan terbaik sebagai ‘berpikir pada aturan’. Hal ini merupakan situasional dan memanfaatkan teks, visual, isu, debat, dan hasrat yang fokus pada bagian kecil, tetapi cakupannya luas.

BAB II

KONSEP PENCIPTAAN

A. Sumber Penciptaan

1. Kucing

Kucing telah berbaur dengan kehidupan manusia paling tidak sejak 6.000 tahun sebelum masehi. Orang Mesir Kuno dari 3.500 sebelum masehi telah menggunakan kucing untuk menjauhkan tikus atau hewan pengerat lain dari lumbung, tempat menyimpan hasil panen. Saat ini, kucing adalah salah satu hewan peliharaan terpopuler di dunia. Kucing yang garis keturunannya tercatat secara resmi sebagai kucing trah atau galur murni (*pure breed*), seperti persia, siam, manx, dan sphinx, biasanya dibiakkan di tempat pemeliharaan hewan resmi. Jumlah kucing ras hanyalah satu persen dari