

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam menciptakan karya seni, seniman memproyeksikan perasaan dan pemikiran dengan teknik tertentu untuk mengungkapkan persoalan-persoalan yang ingin disampaikannya melalui karya. Perasaan dan pemikiran dipengaruhi gejala-gejala yang timbul dari lingkungan sekitarnya, seniman sebagai manusia yang pandai membaca situasi sekitar dan mengolah rasanya dalam bentuk ekspresi.

Penulis tumbuh di sebuah desa kecil di Bali jauh dari keramaian dan tidak banyak teman bermain, situasi tersebut membentuk penulis menjadi anak yang suka menyendiri dan hanyut dalam hayalan sendiri, berimajinasi dengan kesederhanaan. Kehidupan yang penyendiri terbentur dengan kehidupan masyarakat yang saling aktif berinteraksi satu sama lain. Dalam keadaan susah bergaul dengan anak-anak sebaya. Keterbatasan ekonomi memacu berpikir cara untuk bersenang-senang, di dalam keterbatasan itu membuat mainan dan bermain dengan hewan peliharaan menjadi pilihan untuk mengisi sisi kekosongan yang dirasakan kala itu. Penulis mempunyai hewan peliharaan anjing, hewan peliharaan yang paling banyak dimiliki oleh masyarakat di Bali, dan kehidupan Yogyakarta yang jauh dari kampung halaman mendekatkan penulis pada salah satu hewan yang menurut penulis setia yaitu kucing.

Pada tahun 2015 penulis merantau ke Yogyakarta untuk kuliah, kesusahan dalam bersosial dan pergaulan apalagi di tempat dengan kebudayaan dan kondisi sosial yang berbeda memunculkan kembali akan kekosongan di dalam diri tersebut. Tidak ada peliharaan anjing di lingkungan baru ini, yang memungkinkan adalah kucing.

Setelah beberapa tahun berhubungan dan berinteraksi dengan kucing, muncul kesadaran akan perasaan kedekatan hubungan emosional yang terbentuk antara penulis dengan kucing ini. Salah satunya merasa memiliki kesamaan di antaranya suka menyendiri, bisa menjadi pribadi mandiri tapi juga bergantung dengan orang lain, wajah terlihat pemarah dan menyeramkan tapi juga terlihat

lucu, bisa bersikap sombong dan acuh tapi bisa juga menjadi penyayang dan ramah, bisa bersenang-senang sendiri, bermain dengan benda kecil daun, ranting, benang, walaupun kecil tapi tetap berbahaya.

Setiap orang memiliki caranya masing-masing untuk mengekspresikan hubungan dirinya dengan kucing. Merawatnya dengan penuh kasih sayang, mengajarnya bertingkah laku, mengajaknya berbicara dan bermain, mendandaninya dengan berbagai kostum, menjadikan teman, hal ini seperti memperlakukan kepada manusia, bahkan bisa lebih, seperti pengalaman teman penulis bahwa mereka lebih sedih kehilangan kucing kesayangannya daripada ditinggal mati oleh salah satu anggota keluarganya. Hubungan dan perlakuan manusia terhadap kucing pada zaman sebelum masehi, kala itu juga manusia telah memperlakukan dan menganggap kucing sebagai dewa.

Seiring berjalannya waktu, dalam proses perkuliahan, penulis merasakan terdapat potensi kucing menjadi inspirasi dalam penciptaan karya seni. Tema kucing sudah banyak diangkat oleh seniman dalam karyanya, namun hubungan emosional terhadap kucing tetap dapat memunculkan ide yang tidak ada habisnya.

Kedekatan dengan kucing memiliki potensi yang besar untuk dihadirkan dalam penciptaan karya lukisan, menciptakan penggalan-penggalan cerita melalui representasi kucing yang suka bermain petak umpet di dalam rumah dan dengan benda-benda kecil yang ditemuinya, atau sedang tidur di kasur, berjalan santai, sedang menggunakan kostum pakaian atau boneka, aksesoris, bahkan kucing yang hanya duduk diam dan menatap dengan sorot matanya pada benda-benda di sekelilingnya ataupun tatapan tajam langsung kepada penulis yang menimbulkan aura mistis dan misterius bisa menjadi representasi sebuah potongan cerita tentang kehidupan. Menghadirkan fragmen kucing dengan elemen dasar, kebetukan, dan komposisi serta teknik kesenilukisan tentu akan menciptakan karya seni yang menggugah dan dapat diapresiasi.

B. Rumusan Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya seni, terdapat beberapa hal yang hendak diuraikan dan dianalisis ke dalam bentuk sebuah karya dan penulisan yang berdasarkan latar belakang yang telah dipilih. Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan penciptaan untuk karya adalah sebagai berikut :

1. *Image-image* kucing apa yang dapat penulis temukan melalui *research* dari pengalaman pribadi dan idiom-idiom terseleksi?
2. Bagaimana mewujudkan visualisasi idiom-idiom untuk merepresentasikan fragmen kucing dalam lukisan?

C. Tujuan dan Manfaat

Dalam setiap proses penciptaan karya seni tersebut pasti memiliki tujuan tertentu dan manfaat yang diinginkan. Dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis memiliki tujuan dan manfaat sebagai berikut :

1. Tujuan
 - a. Menemukan *image-image* kucing melalui *research* pengalaman pribadi dan simbol-simbol terseleksi.
 - b. Memvisualisasikan fragmen kucing ke dalam karya seni lukis.
2. Manfaat
 - a. Bagi penulis pribadi, sebagai sarana untuk mempelajari dan memahami diri sendiri serta kehidupan manusia dan memvisualisasikan ke dalam sebuah karya seni lukis.
 - b. Memberikan pengalaman estetis bagi siapapun yang menghayatinya.
 - c. Bagi masyarakat khususnya di bidang seni rupa, dapat memberikan referensi bahwa hal terdekat dengan kita bisa dijadikan cara untuk melihat fenomena dalam kehidupan manusia dan dituangkan ke dalam karya seni.

D. Penjelasan Judul/Makna Judul

Judul dalam Proposal Tugas Akhir ini adalah “FRAGMENT CERITA KUCING DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS”, untuk menghindari salah

pengertian terhadap judul penulisan, maka perlu diberikan batasan berupa pengertian kata-kata yang dimaksud, yaitu sebagai berikut :

Fragmen

Fragmen dalam kamus besar bahasa Indonesia merupakan sebuah penggalan atau petikan dari sebuah cerita, lakon, dan sebagainya (KBBI, 2008: 418).

Cerita

Tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal, lakon yang dipertunjukkan (KBBI, 2008: 283).

Kucing

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

Kucing domestik merupakan salah satu hewan yang populer dijadikan hewan peliharaan karena kucing memiliki perilaku yang unik dan morfologi yang beraneka ragam (Untari, 2019:8).

Penciptaan

Proses; cara; perbuatan menciptakan (KBBI, 2008: 289)

Seni Lukis

Suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dua matra) dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, *shape*, dan sebagainya (Kartika, 2017:33).

Makna judul *Fragmen Kucing dalam Penciptaan Seni Lukis* artinya karya seni dua dimensi yang di dalamnya mengandung penggalan atau potongan cerita-cerita tentang hewan peliharaan kucing.