

**FIGUR KUCING SEBAGAI IDE PENCIPTAAN  
KARYA SENI LUKIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

oleh:

**Raih  
NIM. 1412478021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2021**

**FIGUR KUCING SEBAGAI IDE PENCIPTAAN  
KARYA SENI LUKIS**



**Raih  
NIM. 1412478021**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Seni Rupa Murni  
2021

**PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Raih**  
NIM : **1412478021**

Menyatakan dengan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul “FIGUR KUCING SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS” ini adalah sepenuhnya adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Laporan ini dibuat berdasarkan pengalaman personal yang dialami dalam kehidupan sehari-hari, tidak berisikan tulisan yang dituliskan orang lain kecuali tulisan dari buku yang telah dikutip dengan tata cara penulisan yang sesuai sebagai referensi pendukung. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tidak ada paksaan dari pihak manapun. Bilamana terdapat ketidaksesuaian pada pernyataan ini, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 27 Juni 2021



Raih  
NIM. 1412478021

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

**FIGUR KUCING SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**  
 diajukan Raih, NIM 1412478021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni  
 Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, telah dipertanggungjawabkan di  
 depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 31 Mei 2021 dan dinyatakan telah  
 memenuhi syarat untuk diterima.

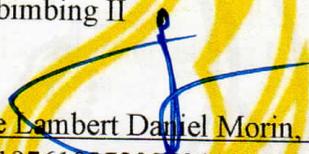
Pembimbing I

  
Deni Junardi, S.Sn., M.A.

NIP.19730621 201604 1 001

NIDN. 0021067305

Pembimbing II

  
Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.

NIP.197610072006041001

NIDN. 0007107604

Cognate

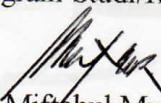
  
Setyo Priyo Nugroho, M.Sn

NIP.1975080 92001321 003

NIDN. 0009087504

Ketua Jurusan

Program Studi/Ketua/Anggota

  
Dr. Miftahul Munir, M.Hum

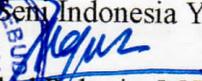
NIP.197601042 009121 001

NIDN. 0004017605

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP.19691108 199303 1 001

NIDN. 0008116906



## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wata'ala yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang atas rahmat dan ridho-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Figur Kucing Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” merupakan syarat ujian Tugas Akhir Penciptaan Karya bagi mahasiswa untuk memperoleh gelar S-1 Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan bantuan banyak dari pihak, oleh karena itu dengan rasa suka cita dihaturkan terima kasih kepada :

1. Bapak Deni Junaedi, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing I atas segala ilmu, motifasi dan sarannya.
2. Bapak Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II atas segala bimbingan, motifasi dan sarannya.
3. Bapak Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., selaku Dosen Wali atas segala sarannya.
4. Bapak Dr. Miftahul Munir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Suluruh Dosen Seni Rupa, Seni Rupa Murni khususnya dan staf atas semua pengajaran ilmu yang bermanfaat dan berguna bagi saya dan penciptaan tugas akhir.
8. Untuk kedua orang tuaku yang telah berjuang, membesarkan dan membuka jalan atas semua yang dilakukan anak-anaknya.
9. Keluarga Seni Rupa Murni Angkatan 2014, yang telah banyak memberikan pengalaman ilmu, pertemanan dan solidaritas.

10. Khapindo yang selalu mendukung dan membantu pada setiap proses pembuatan Tugas akhir ini.
11. Triana Nur Maria, Gandrig Horidontal, Nawury, dan Libarsky yang selalu membantu, sehingga Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar.
12. Kelompok SABDACORA yang telah berproses bersama dalam berkesenian.
13. Seluruh civitas akademik ISI Yogyakarta yang ikut membangun karakter saya saat ini.

Secara personal penyusunan laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Lukis ini telah digarap secara maksimal, namun laporan Tugas akhir penciptaan ini masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang membangun untuk meningkatkan kemampuan dan penulisan yang lebih baik. Semoga laporan Tugas Akhir penciptaan kaya seni lukis ini dapat memeberikan manfaat bagi seluruh civitas akademisi ISI Yogyakarta maupun masyarakat luas.

Yogyakarta, 12 Mei 2021

Raih

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
Gambar Acuan.....	viii
Gambar Tahap Pembentukan .....	viii
Gambar Karya .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>ABSTRAK</b> .....	xi
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan Dan Manfaat .....	3
D. Makna Judul.....	4
<b>BAB II</b> .....	6
<b>KONSEP</b> .....	6
A. Konsep Penciptaan.....	6
B. Konsep Perwujudan .....	11
<b>BAB III</b> .....	19
<b>PROSES PEMBENTUKAN</b> .....	19
A. Bahan .....	19
B. Alat .....	22
C. Tehnik .....	25
D. Tahapan Pembentukan.....	25
<b>BAB IV</b> .....	31
<b>TINJAUAN KARYA</b> .....	31
<b>BAB V</b> .....	96
<b>PENUTUP</b> .....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	98
<b>LAMPIRAN</b> .....	99

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar Acuan

Gambar 2. 1. Samuel Indratma .....	15
Gambar.2. 2. Lulus Santosa, Kasmaran, 2016 .....	15
Gambar.2. 3. Popo Iskandar, Black Cat, 1986 .....	17
Gambar.2. 4. Randall Christoper, Catprint, 2016.....	18
Gambar.2. 5. Kucing peliharaan penulis .....	18
Gambar.2. 6. Kepin .....	19
Gambar.2. 7. Kepin.....	19

### Gambar Tahap Pembentukan

Gambar.3 1. Kain kanvas .....	19
Gambar.3 2. Spanram.....	20
Gambar.3 3. Lem kayu.....	20
Gambar.3 4. Cat akrilik.....	21
Gambar.3 5. <i>Varnish</i> .....	21
Gambar.3 6. <i>Staples</i> tembak beserta isinya.....	22
Gambar.3 7. Kuas.....	23
Gambar.3 8. Ember kecil berisi air .....	23
Gambar.3 9. Palet cat .....	24
Gambar.3 10. <i>Oil Stick</i> .....	24
Gambar.3 11. Proses pemasangan kanvas .....	26
Gambar.3 12. Proses plamir .....	27
Gambar.3 13. Proses pembuatan sketsa pada kanvas .....	28
Gambar.3 14. Proses pewarnaan 1 .....	29
Gambar.3 15. Karya lukis selesai.....	30

### Gambar Karya

Gambar.4. 1. Raih, <i>Let Me Help You</i> , 2021 .....	56
Gambar.4. 2. Raih, <i>Balanced</i> , 2021 .....	58
Gambar.4. 3. Raih, <i>Amnesia</i> , 2021 .....	60

Gambar.4. 4. Raih, Drugs , 2021 .....	62
Gambar.4. 5. Raih, Good Boy , 2021 .....	64
Gambar.4. 6. Raih, Metamorfosis , 2021 .....	66
Gambar.4. 7. Raih, Lovely cat , 2021 .....	68
Gambar.4. 8. Raih, Positif Energy , 2021 .....	70
Gambar.4. 9. Raih, Berdo'a, 2021 .....	72
Gambar.4. 10. Raih, Melamun , 2021 .....	74
Gambar.4. 11. Raih, Berbelanja , 2021 .....	76
Gambar.4. 12. Raih, <i>Talented</i> , 2021 .....	78
Gambar.4. 13. Raih, <i>Powerfull</i> , 2021 .....	80
Gambar.4. 14. Raih, Yoga , 2021 .....	82
Gambar.4. 15. Raih, <i>Cat Mother</i> , 2021 .....	84
Gambar.4. 16. Raih, Turun Dari Bulan, 2021 .....	86
Gambar.4. 17. Raih, <i>Little Evil</i> , 2021 .....	88
Gambar.4. 18. Raih, Penjaga Gawang, 2021 .....	90
Gambar.4. 19. Raih, Ancaman , 2021 .....	92
Gambar.4. 20. Raih, <i>Romantic Scene</i> , 2021.....	94

**DAFTAR LAMPIRAN**

Foto Diri Mahasiswa dan Biodata .....	99
Poster .....	102
Katalog .....	103
Dokumentasi display dan pameran .....	104



## ABSTRAK

*Bentuk kucing yang menarik mendorong penulis untuk menampilkan visual ke dalam karya seni lukis. Menurut penulis, judul "Figur Kucing Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis" memiliki pengertian membuat karya seni lukis dengan cara mengambil kesan kebetukan pada figur kucing. Melalui pengamatan penulis terhadap objek kucing, penulis lantas mengolahnya dengan menggunakan daya pikir dan imajinasi sehingga menjadikan karya yang artistik. Objek kucing pada bidang kanvas digambarkan dengan gaya figuratif minimalis, selain objek utama tersebut, penulis juga memberikan sentuhan tekstur semu serta tekstur nyata pada beberapa bagian bidang kanvas. Penggunaan tekstur membuat visual yang tertuang semakin artistik serta memperkuat tema yang diangkat dalam 20 karya lukis tugas akhir ini.*

**Kata Kunci :** *Figur, Kucing, Seni Rupa, Seni Lukis.*

## ABSTRACT

*The characteristic of the cat of shape's encouraged the author to dig deeper and transform it into the painting. According to the author, the title "Cat Figure as an Idea of Painting Ideation" has a meaning of the process of making a painting by taking the impression of a cat. Through observation on cat object, author tried to attain artistic works of art by using the power of thought and deep imagination. The cat object was depicted in a figurative style of minimalist composition, aside from the main object, the author also gives a touch of pseudo-texture and real texture on different part of each paintings, this kind of technique provides more artistic visual look and strengthen the theme in these 20 paintings.*

*Keywords: Figures, Cats, Fine Arts, Painting.*



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Berkesenian adalah salah satu ekspresi proses kebudayaan manusia. Kesenian adalah salah satu ciri kebudayaan. Bagi manusia, kesenian setidaknya memiliki dua fungsi, yaitu sebagai ekspresi individu dan dimensi praktis (kegunaan, efisiensi, teknis dan komersil). Sebagai sarana pernyataan ekspresi individu, manusia (seniman) ingin menikmati dan membagikan pengalaman estetis yang dimilikinya sehingga berkesenian menjadi aspek penting dalam kehidupannya. Dalam dunia seni rupa, gagasan dan objek yang dipilih untuk divisualisasikan dalam sebuah karya dapat diperolehnya dari berbagai sumber. Pengalaman estetis dan keterampilan teknis yang dimiliki oleh seorang seniman mendukung terwujudnya sebuah karya seni.

Objek dan gagasan yang digunakan oleh seniman dapat bersifat representasional kenyataan dan bergaya figuratif minimalis. Fauna merupakan salah satu objek dan gagasan yang seringkali mengilhami perupa dalam berkarya seni. Keindahan dan karakter yang unik dari masing-masing jenis hewan (fauna) mampu menstimulus perupa untuk memvisualisasikannya dalam bentuk karya seni. Dari sekian juta jenis hewan yang ada di muka bumi ini, hewan kucing merupakan objek dan gagasan berkarya yang sangat kaya dengan nilai estetis.

Catatan paling awal tentang usaha domestikasi (penjinakan) kucing adalah sekitar tahun 4000 SM di Mesir, ketika kucing digunakan untuk menjaga toko bahan pangan dari serangan tikus. Namun, baru-baru ini dalam sebuah makam di Shillourokambos, Siprus, bertahun 7500 SM, ditemukan kerangka kucing yang dikuburkan bersama manusia. Karena tikus bukanlah hewan asli Siprus, hal ini menunjukkan bahwa paling tidak pada saat itu, telah terjadi usaha domestikasi kucing. Kerangka kucing yang ditemukan di Siprus ini mirip dengan spesies kucing liar yang merupakan nenek moyang kucing rumahan saat itu.

Pada tahun 1800an ditemukan suatu kuburan atau tepatnya "situs" berisikan 300.000 mumi kucing dalam keadaan masih utuh yang menandakan dahulu

kucing memang suatu hewan yang spesial. Orang mesir kuno menganggap kucing sebagai

penjelmaan dewi Bast, juga dikenal sebagai Bastet atau Thet. Hukuman karena membunuh kucing adalah hukuman mati dan jika ada kucing yang mati kadang dimumikan seperti halnya manusia (Alex, 2019:128-129).

Bentuk kucing yang menarik mendorong pelukis untuk menampilkan visual kedalam karya seni lukis. Dalam tugas akhir ini, penulis lebih mengedepankan kebetukan visual, walaupun demikian, isi atau gagasan dalam lukisan tetap dipertimbangkan sehingga dapat menjadikan karya yang baik. Visual pada lukisan diambil oleh penulis dari kesan penulis terhadap hewan kucing. Bentuk yang divisualkan adalah nilai pada hewan kucing yang ditangkap oleh penulis, lalu dihadirkan kembali pada bidang kanvas melalui lukisan. Penilaian penulis terhadap kucing dapat berbeda dengan penilaian orang lain, sebab nilai itu sifatnya subjektif, yaitu berupa tanggapan individu terhadap sesuatu (di sini, hewan kucing) berdasarkan pengalaman dan pengetahuannya (Sumardjo, 2000:45).

Berdasarkan kecintaan penulis pada bentuk kucing yang kemudian memunculkan keinginan mengeksplorasi persoalan kucing sebagai *subject matter* dalam karya seni lukis, penulis mengamati dan menghayati keindahan bentuk kucing yaitu warna dan tekstur bulu yang halus, gestur, gerak dan sifatnya yang lucu. Penulis terinspirasi dari Para pecinta kucing saling membuat grup di media sosial untuk saling berbagi pengalaman foto dan membagikan video, pengetahuan, informasi seputar kucing lainnya, yang menarik dari cara mereka berbagi adalah mereka memberi narasi yang lucu atau sedih pada foto kucing unggahan mereka.

Pada awal tahun 2017, penulis berkunjung ke rumah kerabat saudara di Yogyakarta. Beliau memelihara banyak sekali kucing, bahkan anak-anaknya pun sangat menyukai kucing. Penulis mengadopsi kucing yang dipelihara kerabat saudara, penulis menyukai kucing sejak zaman sekolah dasar. Kucing yang penulis adopsi bernama Kepin, berjenis kucing lokal. Penulis memelihara Kepin sejak umur tiga bulan. Kepin sangat lucu sehingga menarik penulis untuk mengadopsi dari saudara. Kepin mempunyai kebiasaan bermain dan berburu. Kepin sangat senang berburu serangga yang hinggap di rumah penulis. Kepin sering membawa pulang hasil buruannya, belalang, tikus dan hewan lainnya.

Karena hal tersebut terkadang penulis merasa kesal, karena hasil buruan Kepin yang sudah mati tersebut merupakan bangkai dan aroma yang ditimbulkan dari bangkai tersebut sangat menyengat dan mengganggu penulis. Kepin menjadi akrab dengan keluarga penulis karena tingkahnya yang lucu dan menggemaskan. Kepin sangat penurut, apalagi jika sudah waktunya diberi makan.

Kebiasaan yang Kepin lakukan masih sama. Warna bulu yang dimiliki Kepin dan coraknya merupakan hal yang disukai penulis. Kepin berjenis kelamin pejantan, pada saat musim kawin tiba, kepin sering *mengeong-ngeong*, kebiasaan Kepin tersebut untuk menarik perhatian kucing betina.

Atas dasar pengalaman yang telah diuraikan penulis, penulis ingin mewujudkan gagasan bentuk kucing sebagai ide penciptaan seni lukis. Karya tugas akhir penciptaan ini menarik penulis untuk mewujudkan keinginannya mengenai persoalan figur kucing.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan penjelasan yang terdapat pada latar belakang, dapat diketahui beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan penajaman konsep penciptaan, yaitu sebagai berikut :

1. Apakah yang dimaksud dengan figur kucing dalam karya seni lukis?
2. Bagaimana mewujudkan bentuk kucing kedalam karya seni lukis?

## **C. Tujuan Dan Manfaat**

### **1. Tujuan Penciptaan:**

Karya seni lukis lukis yang terwujud merupakan hasil dari pencarian penulis tentang proses berkesenian yang penuh alami. Hasil pencarian yang cukup panjang ini sekiranya mempunyai tujuan dan manfaat bagi penulis dan juga orang lain, maupun apresiator seni pada umumnya. Beberapa uraian tentang tujuan dan manfaatnya adalah sebagai berikut:

- a. Ingin mengetahui visualisasi kucing dalam karya seni lukis.
- b. Penciptaan 20 karya lukis berlandaskan bentuk kucing.

## 2. Manfaat Penciptaan:

- a. Memberi pemahaman terhadap masyarakat tentang figur kucing.
- b. Memberikan kontribusi dalam dunia akademis berupa tulisan dan karya seni lukis yang secara visual mengangkat tema tentang kucing. Dengan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan pengetahuan.
- c. Berbagi pengalaman dan pengetahuan akan kucing dan dunia seni rupa dengan khalayak umum.
- d. Bagi perupa, agar menjadi bahan inspirasi sehingga dapat menambah atau memancing ide-ide baru untuk mengembangkan dan menghasilkan karya seni lukis yang sesuai dengan perkembangan zaman.
- e. Bagi mahasiswa, yaitu menjadi bahan apresiasi mengenai nilai estetika melalui media seni lukis sehingga dapat memotivasi dan berkreaitivitas dalam menghasilkan ide-ide dalam berkarya seni lukis.

### D. Makna Judul

Judul tugas akhir ini adalah “Figur Kucing Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis”, untuk menghindari kesalahan mengenai judul dalam penulisan, maka dibawah ini akan dijelaskan berupa pengertian kata-kata yang dimaksud.

#### 1. Figur

Figur adalah objek yang terbentuk memiliki kesamaan dengan suatu tanda tertentu (seperti manusia, hewan, tumbuhan atau lainnya) yang masih merujuk pada benda yang telah ada (Susanto, 2011:136).

#### 2. Kucing

Kucing adalah jenis hewan mamalia karnivora yang berasal dari keluarga *Felidae*. Pada masa silam nenek moyang kucing adalah miacis, binatang liar pada masa Eosen yang sosoknya mirip musang, 50 juta tahun silam. Bulan agustus 2008 tim peneliti kandungan minyak venezuela berhasil menemukan fosil kucing raksasa

bertaring tajam di wilayah tenggara caracas. “ini merupakan temuan paling penting di amerika selatan selama kurun waktu 60 tahun,” ujar paleontologis dari istitute sains Venezuela Ascanio Rincon.

Beberapa jenis kucing yang ada di dunia diantaranya adalah kucing Bengal dari amerika serikat, Birman berasal dari Myanmar, kucing Australian Mist berasal dari Australia dan berbagai jenis kucing lainnya (Alex, 2019:136). Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis memilih kucing domestik sebagai objek yang akan di tuang kedalam karya lukis.

### **3. Ide**

Pokok isi yang dibicarakan melalui karya -karyanya. Ide atau pokok isi merupakan sesuatu yang hendak diketengahkan. Dalam hal ini banyak hal yang dapat dipakai sebagai ide, pada umumnya mencakup: 1. Benda dan alam, 2. Peristiwa atau sejarah 3. Proses teknis 4. Pengalaman pribadi (Susanto, 2011:187).

### **4. Penciptaan**

Penciptaan adalah proses (kesanggupan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru, angan-angan yang kreatif (Soedarso, 1990:11).

### **5. Seni Lukis**

Seni lukis merupakan bahasa ungkapan dari pengalaman artistic maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak ilusi, maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang (Susanto, 2011:241).

Dari penjabaran judul di atas, dapat disimpulkan bahwa penulisan tugas akhir dengan judul ”Figur Kucing Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis”, memiliki pengertian membuat karya seni lukis dengan cara merepresentasikan ekspresi figur pada kucing dan dengan simbol dan metafora agar memiliki kesan keindahan.