

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



JURNAL

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**



JURNAL

oleh:

Raih
NIM. 1412478021

Pembimbing:

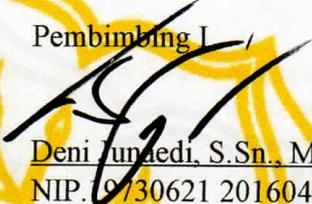
Deni Junaedi, S.Sn., M.A.
Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.

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

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

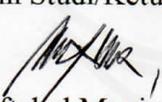

Deni Junardi, S.Sn., M.A.
NIP. 9730621 201604 1 001
NIDN. 0021067305

Pembimbing II


Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.
NIP. 197610072006041001
NIDN. 0007107604

Ketua Jurusan/

Program Studi/Ketua/Anggota


Dr. Miftahul Munir, M.Hum
NIP. 197601042 009121 001
NIDN. 0004017605

Oleh: Raih
Institute Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta
E-mail: raihr71@gmail.com

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 kebentukan 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

A. Pendahuluan

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.

Ketertarikan penulis terhadap objek kucing karena memiliki bentuk kucing yang sangat berkarakter mendorong pelukis untuk menampilkan esensi dan ekspresi objek yang akan dilukis. 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, kucing menjadi hewan peliharaan populer dan menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan yang terdapat pada latar belakang, dapat diketahui beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan penajaman konsep penciptaan, ingin mengetahui apakah yang dimaksud dengan figur kucing dalam karya seni lukis dan Bagaimana mewujudkan bentuk kucing kedalam karya seni lukis.

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.

B. Konsep Penciptaan

Karya seni tidak bisa dilepaskan dari kehidupan pribadi, sebab karya seni merupakan bahasa ungkapan melalui media visual dari intepretasi seniman terhadap permasalahan yang mampu menggugah pikiran, perasaan, selanjutnya menimbulkan daya kreasi untuk dikomunikasikan melalui karya seni. Secara alamiah manusia menjalani rutinitas selalu bersinggungan dengan hal-hal terdekat seperti hewan peliharaan, kegiatan tersebut membentuk pendekatan manusia terhadap perilaku hewan menimbulkan suatu ide dalam membuat karya seni lukis.

Dengan kemajuan teknologi manusia memanfaatkan media sosial sebagai ruang bentuk ekspresi. Banyak ditemukan figur hewan peliharaan yang diunggah manusia

melalui media sosial, salah satunya hewan peliharaan kucing. Sebagai hewan kesayangan, kucing mempunyai daya tarik tersendiri karena bentuk tubuh, mata, hidung dan warna bulu yang beraneka ragam. Kondisi ini disebabkan karena banyak sekali manfaat yang dirasakan setelah memelihara kucing, antara lain yaitu dapat menumbuhkan rasa kasih sayang terhadap makhluk hidup, dan juga dapat mengurangi stres pada seseorang. Kucing merupakan salah satu hewan yang bisa berinteraksi dengan manusia sehingga kucing banyak dipelihara oleh masyarakat.

Meehan (2017:273), dalam tulisannya menyebutkan bahwa

Hewan peliharaan akan memberikan keuntungan bagi pemeliharanya berupa pertemanan, cinta yang tulus, dukungan, serta kesehatan fisik dan mental. Hewan peliharaan dapat bertindak sebagai fasilitator dalam hubungan sosial, membuat pemiliknya dapat membangun hubungan pertemanan, dan mengurangi kecemasan dalam diri anak-anak serta orang dewasa.

Pemilik hewan peliharaan yang berduka saat hewan peliharaannya tersebut mati, menunjukkan kemiripan perilaku dengan orang yang berduka saat seseorang yang dekat dengannya meninggal dunia. Hal ini menunjukkan bahwa ikatan antara pemilik hewan peliharaan dengan hewan peliharaannya adalah sesuatu yang bersifat otentik dan menunjukkan hubungan emosional yang dalam.

Seni lukis sebagai salah satu bentuk seni rupa dua dimensi memiliki berbagai potensi untuk merepresentasikan dan dapat dieksplorasi menjadi bahasa metafora, istilah metafora biasanya dipakai untuk mengacu pada pergantian sebuah kata yang harfiah dengan kata lain yang figuratif. Metafora dapat berupa perlambangan dan bahasa tanda (Susanto, 2011:258). Melalui penerapan elemen-elemen seni visual (garis, bentuk, warna, komposisi). Potensi ini apabila dipergunakan dengan baik kemungkinan dapat menjelaskan ide penulis terhadap figur kucing, setelah melakukan perenungan dan pengamatan.

Dari uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa konsep penciptaan karya seni lukis sebagai media kecintaan penulis pada figur kucing. Hal ini menjadi daya tarik untuk diekspresikan dalam penciptaan karya seni lukis. Di sisi lain penulis juga merasa senang pada perilaku kucing yang ditimbulkan oleh ulah manusia.

C. Konsep Perwujudan

Konsep perwujudan adalah bagaimana sebuah ide hendak ditampilkan menjadi sebuah karya seni. Penulis mencoba memvisualisasikan moment pada bentuk kucing dengan aktivitas kesehariannya yang menimbulkan kesan pada penulis. Karya seni bukanlah sekedar barang pajangan. Seni masih merupakan produk keindahan dan karena indahnya dapat menggerakkan perasaan indah orang yang melihatnya. Dalam definisi ini ada sesuatu yang belum terdapat pada definisi terdahulu, “yaitu adanya *transfer of feeling* (pemindahan atau penularan perasaan)” (Soedarso,1988:5). Kegelisahan penulis terhadap peristiwa-peristiwa alam dan keharmonisasian terhadap manusia yang semakin menarik penulis untuk mewujudkannya dalam karya seni lukis, mengangkat hal negatif maupun positif untuk menjadi renungan kepada penikmat karya di masyarakat, penggambaran sebab akibat sangat dikedepankan dalam pembuatan karya seni terkhususnya dalam penciptaan karya seni lukis.

Ada banyak aspek yang mendukung tema dalam penciptaan karya seni lukis. Antara lain ungkapan visual ke dalam karya bukan berusaha untuk meniru rupa dan warna secara mentah-mentah, tetapi lebih memperdalam pengertiannya dan memahami secara realitas dengan menciptakan bentuk dan warna-warna baru. Warna kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya: corak rupa seperti merah, biru, hijau dan lain-lain. Peran warna sangat dominan pada karya seni rupa, hal ini dapat dikaitkan dengan upaya menyatakan gerak, jarak, tegangan (*tension*), deskripsi alam (*naturalisme*) (Susanto, 2011:113). Warna dalam karya seni lukis tugas akhir penciptaan yang digunakan penulis dibagian *background* adalah warna-warna yang mendukung ekspresi pada objek kucing yang ditangkap oleh penulis.

Berikut adalah elemen-elemen yang terdapat dalam lukisan:

1. Garis

Dalam karya lukis tugas akhir ini, penulis menggunakan garis positif dan garis negatif. Jenis-jenis garis yang ditampilkan mencakup segala jenis garis, seperti garis lurus, zik-zak, melengkung dan lain sebagainya

2. Bidang

Bidang yang ditampilkan dalam karya tugas akhir ini berbentuk persegi panjang suntut mendapatkan komposisi yang artistik. Figur yang ditampilkan adalah figur kucing dan benda-benda lain yang dapat mendukung tema serta menjadikan karya lebih nilai artistik.

3. Warna

Warna-warna yang digunakan dalam karya lukis tugas akhir ini banyak memakai warna yang lembut seperti warna merah muda, biru muda, coklat muda dan lain-lain sedangkan warna gelap sebagai aksen penambah estetika. Beberapa objek tidak memakai warna yang merepresentasikan alam, namun sesuai keinginan pribadi dan emosi.

4. Tekstur

Tekstur yang hadir dalam karya berasal dari goresan kuas dan palet. Tekstur seperti ini dipakai untuk memberikan kesan nyata pada objek bulu kucing.

5. Ruang

Penggunaan ruang pada karya-karya penulis dalam tugas akhir ini tidak menjadi hal yang utama. Walaupun demikian, dalam beberapa lukisan, objek kucing yang mendominasi sebagian besar pada kanvas memberikan kesan ruang pada karya tersebut.

Pembentukan karya seni memerlukan proses pengerjaan. Berikut uraian mengenai proses pembentukan meliputi alat, bahan dan teknik yang digunakan dalam tugas akhir ini:

1. Bahan

Kain kanvas, Spanram, Cat Akrilik, Lem kayu, Varnish

2. Alat

Gunteker dan isinya, Kuas, Pisau palet, Palet cat, Kain lap, Ember kecil

3. Teknik

Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya tersebut diantaranya: adalah teknik blok, teknik kering dan teknik palet.

4. Tahap Pembentukan

a. Persiapan

Dalam tahap persiapan, Seniman menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam membuat karya seni.

b. Perenungan

tahap perenungan dimulai saat ada dialog antara kanvas kosong (atau yang sudah dilukis) dengan diri si seniman serta konsep awal yang diusung.

c. Pemunculan

Pemunculan adalah proses seniman langsung mengerjakan karyanya. Tahapan antara lain: Sketsa awal , blok, membentuk objek, lalu pendetailan.

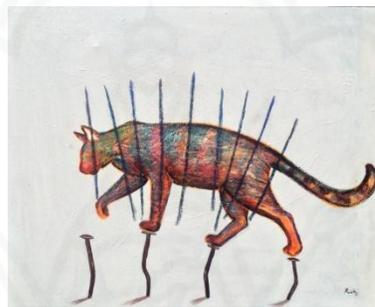
Proses 1



Proses 2



Proses 3



Gambar.1. Proses pembentukan karya lukis

(sumber: Dokumentasi pribadi Raih, 2021)

D. Deskripsi Karya

Karya no. 1



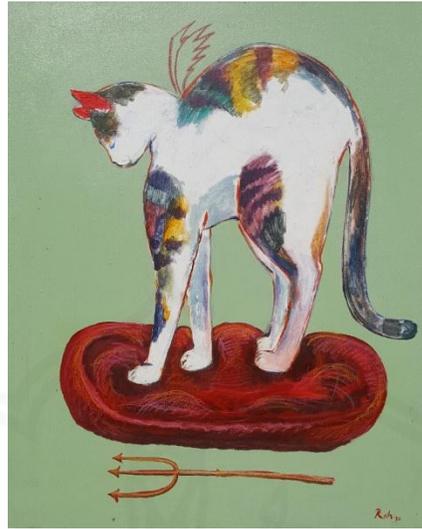
Gambar.2. Raih, Yoga , 2021

Cat akrilik, oil stick pada kanvas, 80 x 100 cm (sumber : dokumentasi penulis)

Pada karya di atas penulis membuat visual kucing dengan kebiasaan merenggangkan tubuhnya setelah tidur di atas keset. Perilaku tersebut memberi kesan pada kucing yang sedang melakukan gerakan yoga. Kucing memiliki kebiasaan tersebut setelah bangun tidur guna merenggangkan otot-otot kucing yang ikut tertidur dan meringankan tekanan darah.

Penulis memvisualkan objek utama berupa kucing berwarna putih yang sedang merenggakan tubuhnya di atas keset dengan objek pendukung berupa dupa sebagai media relaksasi dengan latar belakang berwarna ungu dan merah muda. Penulis menggunakan warna latar belakang merah muda untuk memberikan kesan relaksasi.

Karya no. 2



Gambar.3. Raih, *Evil* , 2021

Cat akrilik, oil stick pada kanvas, 100 x 80 cm (sumber: dokumentasi penulis)

Karya berjudul *Evil* ini bercerita mengenai ekspresi kucing yang ditangkap oleh penulis saat melihat seekor kucing kecil yang terbangun dari tidurnya. Gestur tubuh kucing yang meregangkan otot-otonya itu diimajinasikan oleh penulis bagaikan makhluk kecil yang jahat, seakan-akan siap untuk memulai harinya dengan penuh kenakalan. Pada bagian bawah objek kucing, penulis menggambarkan senjata trisula yang lekat kaitanya dengan *evil* atau dalam bahasa Indonesia disebut iblis/setan. Penulis menambahkan sepasang tanduk berwarna merah pada kepala kucing, objek-objek tersebut dimaksudkan untuk memperkuat persona setan sehingga sejalan dengan judul yang dipilih. Karya *Evil* ini dibuat dengan landasan tema yang diangkat pada penulisan tugas akhir ini, yaitu “*Figur Kucing Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis*”.

Karya no. 3



Gambar.4. Raih, Melamun , 2021

Cat akrilik, oil stick pada kanvas, 100 x 80 cm (sumber: dokumentasi penulis)

Karya diatas berjudul *Melamun* perilaku seperti ini sering penulis amati saat kucing sedang menatap titik tertentu dalam waktu beberapa saat.kucing dapat melihat atau mendengar apa yang tidak bisa ditangkap oleh indera manusia. Perilaku ini sedikit menggemaskan serta membingungkan, penulis merasakan keunikan dalam perilaku tersebut sehingga memberikan ide untuk memvisualkan ke dalam karya seni lukis.

Bentuk yang penulis sajikan pada karya ini, seperti yang penulis amati dalam perilaku kucing penulis. Tanpa ekspresi dan sikap yang tenang, sehingga menciptakan kesan yang menggemaskan namun membingungkan. Bentuk kucing yang terdiam penulis lukis dengan menggunakan cat akrilik dan goresan pastel untuk menciptakan tekstur bulu pada figur kucing.

E. Kesimpulan

Kucing merupakan salah satu hewan kesayangan yang perlu mendapat perhatian untuk dipelihara. Sebagai hewan kesayangan, kucing mempunyai daya tarik tersendiri karena bentuk tubuh, mata, hidung, dan warna bulu yang beraneka ragam. Kondisi ini disebabkan karena banyak sekali manfaat yang dirasakan setelah memelihara kucing, antara lain yaitu dapat menumbuhkan rasa kasih sayang terhadap makhluk hidup, dan juga dapat mengurangi stres pada seseorang. Kucing merupakan salah satu hewan yang bisa berinteraksi dengan manusia sehingga kucing banyak dipelihara oleh masyarakat.

Melalui pengalaman di atas yang banyak ditemui dalam kehidupan dan lingkungan hidup sehari-hari, membuat penulis menarik kesimpulan dari sebuah karya seni dalam tugas akhir ini. Karya lukis ini dibuat berdasarkan peng-ekspresian imajinasi artistik penulis. Dengan demikian, lukisan yang dihasilkan dirasa memiliki kedekatan tersendiri dengan penulis.

Karya-karya tugas akhir ini membantu penulis dalam mengungkapkan apa yang menjadi kegelisahan penulis, proses penciptaan karya tugas akhir digarap dengan serius, mulai dari pengamatan terus-menerus terhadap pola perilaku kucing yang dipelihara penulis, penulis merepresentasikan aktifitas kucing, perancangan ide untuk memvisualkan kucing dalam bentuk sketsa, kemudian divisualkan pada kanvas. Penulis menampilkan objek kucing pada bidang kanvas dengan deformasi simplifikasi dan komposisi minimalis, selain objek utama tersebut, Penulis juga memberikan sentuhan tekstur semu serta tekstur nyata pada beberapa bagian bidang kanvas, hal tersebut membuat visual yang tertuang semakin artistik serta memperkuat tema yang diangkat.

Melalui uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa konsep penciptaan karya seni lukis sebagai media proses mengenal kucing ini menjadi daya tarik untuk diekspresikan dalam penciptaan karya seni lukis. 20 karya lukis bertemakan figur kucing dibuat dengan keseriusan, diharapkan dapat memberikan pengalaman estetis kepada spektator.

F. Kepustakaan

BUKU:

Alex. *Panduan Lengkap Memelihara Anjing dan Kucing*. Pustaka Baru, 2019.

Fieldman, Edmund Burke. *Art As Image and Idea*. Prentice-Hall, 1972.

Meehan, Michael. *Using Attachment Theory and Social Support Theory to Examine and Measure pets as Sources of Social Support and Attachment Figures. Anthrozoos, Vol. 30 (May, 2017)*

Soedarso, S.P. *Tinjauan Seni*, Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1988.

Sumarjo, Jakob, *Filsafat seni*, Bandung: ITB, 2000

Susanto, Mikke, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, Yogyakarta : Dicti Art Lab, 2011.

WEBTOGRAFI :

Ashari, Avisena. *5 kepribadian kucing* <https://bobo.grid.id/read/081819040/ini-5-kepribadian-kucing-yang-mana-kepribadian-kucingmu?page=all>, (diakses pada 05/05/2021 jam 18.00 WIB).