

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Setiap orang memiliki rasa suka dalam dirinya termasuk salah satunya memelihara binatang, dengan memiliki binatang peliharaan biasanya bertujuan untuk memenuhi hasrat kebahagiaan bagi sebagian orang. Banyak orang yang memandang bahwa hewan peliharaan sebagai penawar *stress* ataupun kejenuhan selain itu juga hewan peliharaan memiliki berbagai peranan yaitu hewan penjaga rumah seperti anjing, hewan ternak seperti ayam, kambing, sapi, dan lain sebagainya. Salah satu hewan peliharaan yang menjadi favorit adalah kucing, selain hewan ini menggemaskan dan lucu, kucing juga merupakan binatang yang mudah akrab dengan manusia.



Gambar 1. 1 Kucing
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Pada 3500 SM Kucing terbukti berguna untuk petani Mesir dengan melawan ancaman yang ditimbulkan oleh tikus yang menyerang ladang mereka dan menghabiskan persediaan gandum. Selain itu juga kucing merupakan salah satu jenis hewan yang memiliki makna tertentu bagi berbagai macam kepercayaan sebagian orang. Kucing diperlakukan sangat spesial pada masa itu, pada masa Mesir Kuno, kucing dijadikan sebagai penjelmaan Dewi Bast yaitu dewi pelindung rumah dan wanita hamil, juga dikenal sebagai Bastet atau Thet dan hukuman bagi yang membunuh kucing adalah mati (<http://berita9.com/2012/02/27/alasan-kenapa-mesir-mengagungkan-kucing/>).



Gambar 1.2 Dewi Bast

(Sumber : <http://www.kucingkita.com/fakta-kucing/sejarah-kucing-kehidupan-manusia-1>)

Banyak polemik yang memandang bahwa kucing dengan warna hitam pekat adalah kucing yang membawa sial namun ada juga yang memandangnya sebagai keberuntungan. Di Indonesia sendiri terdapat mitos yang mengatakan bahwa apabila ada kucing meloncati jenazah seseorang, maka jenazah tersebut akan hidup kembali, namun lain halnya dengan di Cina yang memandang kucing adalah hewan yang membawa keberuntungan. Memang tidak semua orang menyukai binatang jenis ini, namun bagi penulis, hewan ini merupakan hewan yang menjadi inspirasi di setiap karya yang diciptakan. Kucing merupakan salah satu binatang peliharaan yang sangat bersih dan ramah yang telah dikenal dari zaman dahulu kala, dalam agama Islam sendiri disebutkan bahwa kucing merupakan hewan kesayangan Nabi Muhammad SAW, beliau memiliki seekor kucing yang diberi nama Muezza, kecintaannya terhadap kucing tersebut dibuktikan dengan memotong sebagian lengan bajunya yang sedang diduduki oleh Muezza agar tidak membangunkan kucing yang sedang tertidur di sebagian pakaian Nabi Muhammad tersebut. Adapun sebuah hadits dari Ibnu ‘Umar *radhiyallahu’anhuma*, Rasulullah *shallallahu ‘alaihi wa sallam* bersabda bahwa :

“Seorang perempuan disiksa gara-gara seekor kucing. Dia mengurung kucing itu sampai mati. Karena itulah dia masuk neraka. Perempuan itu tidak memberi makan dan minum kepadanya -tatkala dia kurung. Dan dia pun tidak melepaskannya supaya bisa memakan serangga atau binatang tanah.” (HR. Bukhari dan Muslim). (<http://muslim.or.id/akhlak-dan-nasehat/gara-gara-menyiksa-seekor-kucing.html>).

Saking istimewanya seekor kucing, air yang telah ia minum tidaklah najis ketika hendak dipakai untuk berwudhu. Bagi penulis hewan ini memiliki karakter yang khas baik itu dari fisiknya ataupun dari karakter kepribadiannya. Dalam segi fisik, kucing memiliki bulu lembut yang bagi sebagian orang dapat meningkatkan kebahagiaan dan rasa tenang ketika membelai bulunya. Dalam segi karakternya, kucing adalah salah satu hewan yang sangat ramah dan bersih, memiliki kelenturan tubuh yang cukup tinggi, kucing dapat melewati lubang sekecil apapun asalkan lubang tersebut dapat dilewati oleh kepalanya, bahkan dari cara berjalan kucing menjadi inspirasi dalam dunia *modelling* karena dipandang indah ketika berjalan sehingga timbul dengan istilah *catwalk*, selain itu juga kucing selalu diidentikan dengan misterius dilihat dari pandangan matanya yang tajam.

Dari latar belakang tersebut penulis memiliki ide untuk membuat karya seni patung dengan objek kucing. Hobi penulis dengan manjahit juga menjadi latar belakang dari terciptanya karya patung ini, benang merupakan salah satu hal yang sangat penting di dalam menjahit, bahan benang biasanya dijadikan untuk keperluan rumah tangga seperti pembuatan pakaian, selendang, tas, gorden, dan lain sebagainya. Benang memiliki karakter yang sama dengan kucing yaitu memiliki kelenturan yang cukup tinggi, sehingga memungkinkan untuk dijadikan dengan berbagai macam bentuk. Benang merupakan media yang sangat akrab di lingkungan perempuan dari zaman dahulu seperti menenun, merajut dan menjahit, maka dari itu melalui karya patung objek kucing dengan bahan benang ini penulis menyelipkan identitasnya sebagai seorang perempuan. Karya patung yang diciptakan merupakan bentuk *deformasi* kucing yang mencerminkan karakter dari kucing tersebut dengan tiga bentuk gestur berbeda yang diadaptasi dari keseharian tingkah laku kucing yang dikenal oleh manusia yaitu menggeliat, siaga dan kaget.

Dalam menyelesaikan studi di Departemen Pendidikan Seni Rupa dan Desain UPI, penulis mencoba semaksimal mungkin dalam mewujudkan rasa suka terhadap hewan kucing dan bahan benang ke dalam karya seni patung dengan judul : “Kucing Sebagai Gagasan Berkarya Seni Patung Dengan Menggunakan Bahan Benang”.

B. Rumusan Masalah Penciptaan

1. Bagaimana proses membuat karya seni patung menggunakan bahan benang dengan kucing sebagai objek?

Erlin Herlianti, 2015

OBJEK KUCING DALAM UNGKAPAN PATUNG MEDIA BENANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Bagaimana analisis dan visualisasi seni patung menggunakan bahan benang dengan kucing sebagai objek?

C. Tujuan Penciptaan

1. Menemukan dan mendeskripsikan proses rancangan membuat karya seni patung menggunakan bahan benang dengan kucing sebagai objek.
2. Mengetahui dan mendeskripsikan tahapan pembuatan karya seni patung menggunakan bahan benang dengan kucing sebagai objek.
3. Memvisualisasikan dan analisis karya seni patung menggunakan bahan benang dengan kucing sebagai objek.

D. Manfaat Penciptaan

1. Manfaat teoritis

Manfaat penelitian secara teori adalah untuk menemukan konsep berkarya yang kreatif (baru) tentang pembuatan karya seni patung dengan menggunakan bahan benang.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini secara praktis diharapkan dapat mewujudkan karya seni rupa yang inovatif tentang membuat karya seni patung dengan menggunakan bahan benang.

3. Manfaat bagi Pendidikan Seni

Menambah referensi tentang bahan pembuatan karya patung dengan menggunakan media benang.

E. Kajian Sumber Penciptaan

Dalam proses pembuatan karya seni patung benang ini penulis menggunakan ide dan eksperimentasi terhadap bahan benang yang akan dijadikan seni patung, selain itu juga kecintaan terhadap hewan kucing menjadi inspirasi dalam bentuk karya patung yang diciptakan.

F. Proses Penciptaan

Dalam menciptakan karya seni patung benang ini penulis mengamati hewan kucing dengan berbagai tingkah lakunya yang menjadi gestur khas kucing yang berkesan fleksibel dan lentur, disamping itu, studi serta percobaan terhadap media benang yang menjadi bahan utama

dalam pembuatan karya seni patung ini.

G. Teknik

Dalam proses pengerjaan karya, penulis menggunakan beberapa teknik selama proses pembuatan patung media benang ini yaitu:

1. Sketsa : membuat sketsa sebagai acuan awal dalam membuat karya seni patung.
2. *Modelling*/membentuk : teknik yang digunakan pada proses membuat model *styrofoam* yang digunakan sebagai model cetakan tumpuan benang pada bentuk patung kucing media benang.
3. *Lepa*/penambalan : teknik yang digunakan adalah menutupi permukaan *styrofoam* dengan menggunakan kertas koran dan lem kayu.
4. Lilit : teknik yang digunakan dalam pelilitan benang pada model cetakan patung.
5. Pengeleman : mengelem permukaan benang dengan menggunakan lem kayu.
6. Pengeringan : mengeringkan permukaan benang setelah pengeleman, dikeringkan di bawah sinar matahari.
7. Jahit : teknik yang digunakan ketika benang dilepaskan dari model cetakan dengan cara dibelah menggunakan *cutter* dan kemudian di sambungkan kembali dengan menggunakan teknik jahit menggunakan benang dengan warna senada.
8. Pengeleman : tahap ini dilakukan pada permukaan yang telah selesai dijahit.
9. Pengeringan : pengeringan permukaan jahitan setelah di lem dengan menggunakan *hairdryer*.
10. Penambalan : ditambah dengan dililit kembali menggunakan teknik yang sama dengan benang yang senada yang kemudian di lem kembali.
11. *Finishing* : merupakan tahap terakhir dengan menorehkan resin bening pada permukaan patung benang dengan tujuan agar awet dan patung tersebut dapat di simpan di ruangan terbuka.

H. Media

1. Alat-alat

Gunting, kuas ukuran kecil, kuas ukuran besar, ember besar, gayung, *cutter*, jarum jahit, spidol warna, gunting benang.

2. Bahan

Benang, *styrofoam*, kertas koran, lem kayu, lem *Styrofoam*, plastik buah (plastik *wrap*),

air , resin bening.

3. Alat penunjang

Laptop, sarung tangan karet, *masker*, *hair dryer*, *camera*, tripod.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pengantar karya tugas akhir ini direncanakan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang : latar belakang penciptaan, masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, kajian sumber penciptaan, metode penciptaan, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi tentang : (1) Kajian pustaka, yang menjelaskan tentang seni rupa, seni patung, benang dan kucing. (2) Kajian faktual, yang menjelaskan fakta yang ada di lapangan. (3) Konsep penciptaan.

BAB III : METODE DAN PROSES PENCIPTAAN

Berisi tentang : menjelaskan metode dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya, alat dan bahan, tahap proses pembuatan karya seni patung dengan menggunakan bahan benang.

BAB IV : VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA

Berisi tentang : analisis dan pembahasan karya seni patung benang dengan kucing sebagai objek.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang : kesimpulan hasil penciptaan karya dan saran atau rekomendasi berkenaan dengan karya seni patung yang telah diciptakan.