

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

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 (pemerdekaan diri) 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 di pilih untuk divisualisasikan dalam sebuah karya dapat diperolehnya dari berbagai sumber. Pengalaman estetis dan keterampilan teknis yang dimiliki oleh seorang perupa (seniman) mendukung terwujudnya sebuah karya seni. Objek dan gagasan yang digunakan oleh seniman dapat bersifat representasional kenyataan dan bergaya realistik hingga visualisasi non representasional yang bergaya abstrak.

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.

Jenis ras kucing memiliki sejarah perkembangan yang cukup tua. Hewan ini sudah dipergunakan oleh bangsa Mesir kuno pada sekitar 3500 SM dalam kegiatan pertanian untuk melawan ancaman hama tikus yang mengancam merusak ladang mereka kala itu. Dalam catatan sejarah diceritakan bagaimana manusia memaknai kehadiran kucing secara beragam untuk hewan peliharaan hingga media pemujaan atau kepercayaan. Bagi golongan masyarakat tertentu, kucing di anggap

Rizqia nurul hadiya, 2015

Kucing (ekspresi kucing sebagai gagasan berkarya seni lukis)

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

sebagai penjelmaan Dewi Bast yang di percaya dapat melindungi rumah dan wanita hamil. Kucing juga dianggap sebagai hewan keramat penjelmaan dewa Bastet atau Thet dengan ancaman hukuman mati bila membunuhnya. Sebagian masyarakat ada yang mempercayai bahwa kucing yang berwarna hitam pekat merupakan hewan pembawa sial sebaliknya ada juga sebagian masyarakat yang memandang sebagai hewan pembawa keberuntungan. Masyarakat di Cina mempercayai bahwa kucing adalah hewan yang dapat mendatangkan rezeki. Di Indonesia, ada sebagian masyarakat yang masih mempercayai bahwa kucing dapat menghidupkan orang yang mati jika melangkahi mayatnya. Kepercayaan yang lain terhadap hewan kucing adalah pantangan untuk melukai (menabrak) kucing saat dalam perjalanan, jika menabrak lalu tidak segera di kubur, maka peristiwa yang di alami kucing tersebut akan menimpa orang yang menabraknya.



Gambar 1.1
Kucing Rumah
(Sumber : Dokumen Pribadi/2015)

Sebagian penganut agama Islam meyakini bahwa kucing merupakan hewan kesayangan Nabi Muhammad SAW. Menurut sumber Bina Sakinah, 9 Mei 2013, bahwa Nabi Muhammad SAW memiliki seekor kucing yang diberi nama Muezza. Kecintaan Nabi Muhammad SAW terhadap kucing ditunjukkan dengan tindakan Beliau sebelum beranjak, memotong sebagian lengan bajunya yang sedang di tiduri kucingnya itu agar tidak membangunkannya. Ada riwayat dari Al-Bukhori ada seorang wanita tidak memberi makan kucingnya tidak melepas kucingnya untuk

mencari makan sendiri, Nabi Muhammad SAW menjelaskan hukuman bagi wanita ini adalah siksa neraka.

Dalam pengamatan penulis, kucing memiliki daya tarik dan keunikan dalam berbagai hal mulai dari sifatnya yang manja ketika berputar di bawah kaki seseorang sambil menggosokkan badannya seolah meminta untuk di sayang dengan cara di elus-elus pada bagian kepala atau lehernya, hingga cara kucing bermain-main berusaha menangkap benda-benda kecil yang bergerak cepat dihadapannya. Ketertarikan terhadap hewan kucing ini tidak saja dari sifat dan prilakunya tetapi juga dari bentuk tubuh, wajah, tekstur dan warna bulu yang unik pada berbagai jenis dan ras kucing. Warna-warni motif bulu kucing bagi penulis secara estetis menunjukkan keindahan seperti ornament atau hiasan yang melekat pada busana yang dikenakan seseorang.

Berdasarkan ketertarikan penulis terhadap hewan kucing seperti yang dipaparkan dalam latar belakang di atas, maka penulis mencoba untuk membuat karya lukisan dengan kucing sebagai sumber gagasan dan objeknya. Dalam memvisualisasikan gagasan dan objek kucing tersebut penulis akan menggunakan gaya visualisasi dekoratif.

Dalam menciptakan suatu karya selalu berhubungan dengan aktifitas manusia yang disadari atau disengaja dimana manusia terobsesi terhadap sesuatu. Suatu karya adalah produk yang lahir dari imajinasi yang dalam prosesnya perlu menghayalkan sesuatu yang belum terlihat atau belum terbentuk, sebagai contoh sederhana, seorang arsitektur akan menghayalkan sebuah rumah yang indah dalam pikirannya sebelum membuatnya, dimana model maupun pewarnaannya harus ada kontemplasi, agar hasil yang dipikirkan sesuai dengan yang di inginkan.

Untuk terciptanya sebuah karya seni menuntut seseorang untuk kreatif membuat sesuatu yang bisa membedakan dengan hasil karya sebelumnya, itulah sebabnya penulis memilih gaya dekoratif, karena dengan gaya demikian penulis lebih leluasa untuk mengungkapkan perasaan dengan membuat objek sesuai dengan yang diharapkan, dimana penulis ingin mengekspresikan kucing yang lucu, dan

penulis berusaha untuk membuat bentuk kucing yang bisa mempunyai karakter dan ciri khas.

Menurut peninjauan penulis, banyak lukisan-lukisan gaya dekoratif yang mencerminkan keceriaan, karena dalam pelukisan sering kaya dengan warna, dan kucing adalah binatang pembawa kegembiraan karena tingkah lakunya sehingga kucing menjadi favorit anak-anak. Dengan demikian sangatlah cocok bagi penulis untuk memilih gaya ini, selain untuk kepuasan diri sendiri, penulis juga ingin mempersembahkan karya lukis ini untuk apresiator penyuka kucing terutama anak-anak.

Dalam pembuatan sebuah karya seni lukis dengan mengikuti gaya dekoratif, pada umumnya dengan teknik pewarnaan yang rata(*opaque*), tidak ada penonjolan, dalam pembuatan seni lukis dekoratif biasanya memakai outline atau ada pembatas jelas dari benda satu ke benda yang lain, tidak ada nuansa pemindahan warna yang samar dalam objek, dan sering memunculkan warna-warna terang atau kontras.

Biasanya dalam teknik dekoratif, benda-benda yang ditampilkan lebih sederhana dari yang aslinya, dan banyak juga yang digayakan, bahkan dihilangkan sebagian bentuknya, namun secara pintas masih dikenal perwujudannya bahwa itu adalah tiruan dari benda yang ada.

Dekoratif dari pengertiannya secara umum adalah penghias, pada zaman dulu teknik dekoratif sudah dikenal di masyarakat, terutama suku-suku yang mempunyai kebudayaan tinggi, seperti contohnya masyarakat Minang. Dari peninggalan peninggalan budaya, seperti rumah adat Minang kita bisa melihat dinding-dindingnya penuh dengan gambar-gambar hiasan yang begitu indah, dimana hiasan-hiasannya yang sudah di gayakan.

Demikian juga ketika mencermati karya seni batik, maka terdapat banyak berbagai bentuk motif hiasan dekoratif, bahkan orang-orang pedalaman seperti

masyarakat Papua sudah mengenalnya, pada saat-saat tertentu seperti acara khusus, mereka menghiasi tubuhnya dengan gambar-gambar dekoratif.

Bila kita mengarahkan perhatian lagi ke kerajinan tangan yang sudah membudaya, maka akan terlihat bahwa pendahulu-pendahulu kita sudah mengenal seni dekoratif. Begitu besar hasrat untuk menghias barang-barang yang dipakainya dengan garis-garis, motif-motif yang ditambahkan pada benda-benda tersebut agar lebih sedap untuk dipandang. Bisa dilihat dari mangkuk-mangkuk, piring-piring, cangkir-cangkir yang dihias dengan garis-garis lurus, melengkung, melingkar maupun bersilang.

Melukis dekoratif, umumnya adalah melukis dengan pemindahan benda alamiah kedalam kanvas, dengan mengalami deformasi juga penstiliran, namun sebagai fungsinya untuk menghias, ada juga lukis dekoratif yang abstrak dimana bentuk-bentuk geometris sebagai objek.

Disini penulis memilih melukis dekoratif alamiah, dimana penulis memunculkan ekspresi tingkah laku kucing kedalam karya lukis, dan menyertakan benda-benda pendukung alamiah, juga menyertakan benda-benda buatan dengan gaya yang sama gaya dekoratif, untuk terciptanya suatu cerita (tema) yang selaras.

Melukis gaya dekoratif tidak sepopuler dengan melukis gaya lain, karena dalam aliran-aliran budaya Eropa tidak banyak orang menganggap gaya ini sebagai suatu ideologi (isme), padahal lukis gaya dekoratif sudah membudaya sejak lama khususnya di Indonesia dan sering dianut pelukis tradisional.



Gambar 1.2
Flora fauna karya Widayat
(Sumber : <http://www.artpaintingsss.com/Home>)

Menurut DR Oei Hong Djien, di Indonesia sedikit yang tercatat sebagai pelukis dekoratif, diantaranya Kartono Yudhokusumo dan Widayat adalah pengajar di ISI Jogja. Pada masa lalu lukisan dekoratif tidak begitu melambung seperti lukisan gaya lain, karena banyak kolektor yang beranggapan bahwa lukisan dekoratif nilainya tak bisa tinggi. Padahal kelebihan lukisan dekoratif justru terletak dalam kesederhanaan juga pewarnaan, dan pada umumnya cocok sebagai penghias dinding. Karena sebetulnya, menilai sebuah karya tidak boleh memilah-milah dari sebuah aliran. Sebuah karya senirupa harus berseni dalam rupa, fungsi utama karya seni rupa bukan untuk dianalisis dan diperdebatkan, melainkan untuk dinikmati secara visual sehingga layak pajang. (sumber : Oei Hong Djien, 2012, hlm 99)

Setelah membaca tulisan-tulisan diatas, penulis bertambah keinginan untuk memunculkan dan ingin mempopulerkan kembali gaya dekoratif, seperti seniman-seniman Wiyanto juga Kartono Judokusumo yang sebelumnya penulis berawal hanya terinspirasi dari pelukis masa kini yaitu Diela Maharani yang begitu berani membuat suatu gebrakan baru dalam kesenirupaan. Sebagai awal, penulis tertarik dengan gagasan melukis dekoratif yang sederhana sebagai eksperimen, dan berharap kedepan penulis bisa mengembangkannya.

Untuk itulah dalam menyelesaikan studi di Departemen Pendidikan Seni Rupa dan Desain UPI, sebagai tugas akhir penulis mencoba membuat karya,

dimana penulis semaksimal mungkin berusaha bisa mewujudkan rasa suka terhadap kucing dengan mengekspresikannya kedalam sebuah karya lukis mengikuti gaya dekoratif, dengan memberi judul : “Kucing (Ekspresi Kucing sebagai gagasan Berkarya Seni Lukis)”.

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Berdasarkan latar belakang penciptaan tersebut, maka rumusan masalah penciptaan tersebut bagaimana visualisasi karya seni lukis dengan ekspresi kucing sebagai sumber gagasan penciptaannya.

C. Tujuan Penciptaan

Sesuai dengan rumusan masalah penciptaan di atas, maka tujuan penciptaan dan penulisan ini adalah untuk memvisualisasikan dan mendeskripsikan karya seni lukis dengan ekspresi kucing sebagai sumber gagasan penciptaannya.

D. Manfaat Penciptaan

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Menambah wawasan dalam proses dan teknik melukis.
 - b. Meningkatkan kemampuan berkarya seni khususnya di bidang seni lukis.
 - c. Sebagai media penyampaian ide dan gagasan untuk kepuasan batin penulis dalam kehidupan melalui pengungkapan kedalam sebuah karya seni lukis.
2. Manfaat bagi dunia pendidikan dan seni rupa
 - a. Sebagai kajian dan apresiasi dalam pendidikan seni rupa terhadap hal-hal baru dan proses penciptaannya.
 - b. Dapat dijadikan referensi untuk pelajaran yang bersangkutan dengan seni rupa, khususnya seni lukis.
3. Manfaat bagi masyarakat
 - a. Untuk menambah apresiasi baru dalam karya dua dimensi khususnya yang di aplikasikan kedalam karya seni lukis.
 - b. Menjadi bahan referensi bagi masyarakat yang membutuhkan pengetahuan tentang seni lukis.

- c. Sebagai media apresiasi dalam memberikan sikap, rasa, anggapan, tujuan dan asa masyarakat.

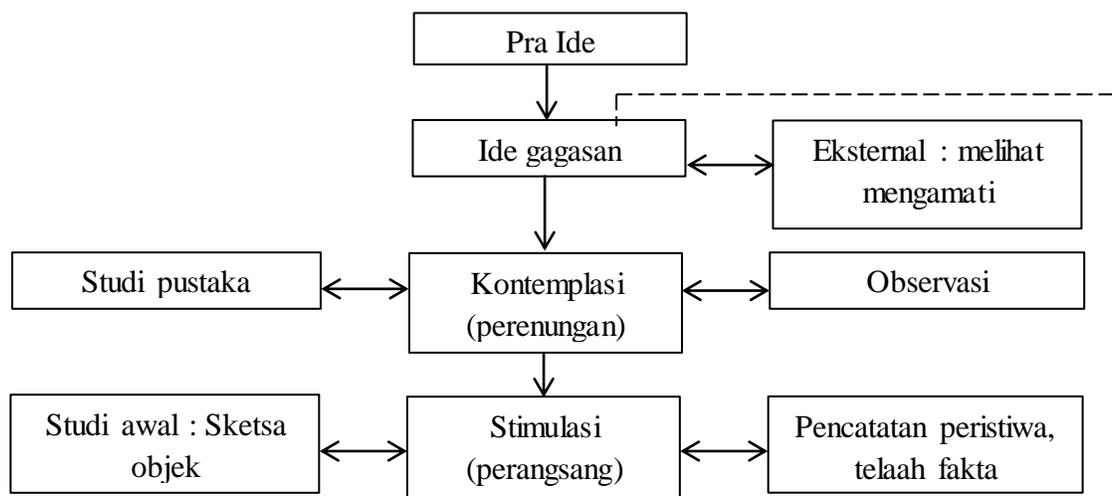
E. Kajian Sumber Penciptaan

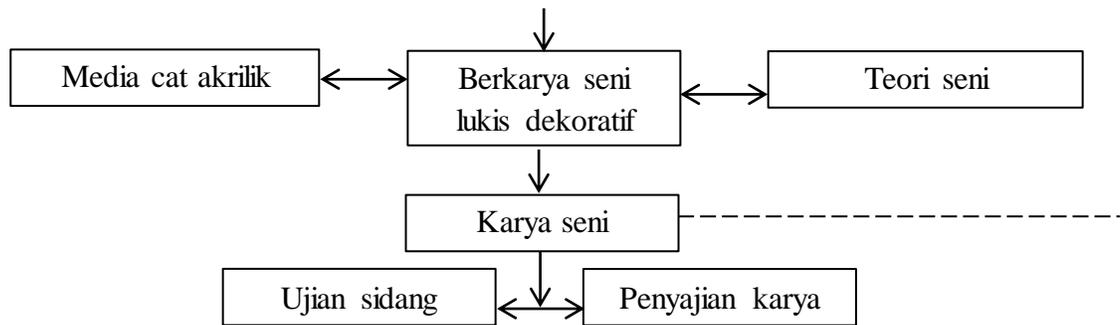
Dalam proses pembuatan karya seni lukis dengan teknik dekoratif ini penulis menggunakan kucing sebagai objek dalam gagasan pembuatan karya, dimana penulis jadi berusaha untuk lebih mengenal kucing. Dari penelitian keberadaan kucing dimata masyarakat khususnya anak-anak dan dari tingkah laku kucing yang sangat menarik apalagi kegemaran penulis bermain dengan kucing, sehingga mendorong penulis untuk dapat mengekspresikannya melalui sebuah karya seni lukis yang diciptakan. Dalam pemilihan material sengaja penulis membuat karya dengan bahan kanvas, untuk melanjutkan memperdalam pelajaran melukis dengan cat akrilik, selain itu karena penulis ingin membagi ilmu tentang cara pembuatan kanvas dengan siapapun yang membutuhkannya.

F. Metode penciptaan

1. Pendekatan

Seperti diketahui bahwa dalam skripsi penciptaan ini, yang berupa ekspresi Kucing sebagai gagasan berkarya seni lukis. Penulis menggunakan pendekatan interdisiplin ilmu dari berbagai macam sumber sebagai landasan teori, hal ini dimaksudkan agar penulis memiliki referensi ilmiah sekaligus memberikan kekuatan argumen dalam mempertanggung jawabkan karya-karya yang akan dibuat.





Bagan 1.1
 Bagan proses berkarya
 (sumber: Dokumentasi pribadi/2015)

G. Proses penciptaan

1. Adanya ketertarikan mempresentasikan gerak dan ekspresi kucing sebagai ide berkonsep dari luar diri penulis, penulis menginginkan sebuah lukisan yang benar-benar menyampaikan makna-makna tentang kehidupan yang dirasakan oleh penulis sebagai tolak ukur untuk memahami lebih dalam bagaimana memberikan pesan dan pendapat terhadap apresiator.
2. Ide, tahap ini dilakukan terhadap latar belakang yang telah di telaah, ide dari penulis merupakan ide dari luar diri penulis, penulis menginginkan sebuah karya dua dimensi yang benar-benar menyampaikan makna-makna, pesan, dan pendapat ataupun kritik yang dirasakan oleh penulis, kontemplasi (perenungan) terhadap ide-ide yang sudah ada.
3. Stimulasi, pada tahap ini penulis mencoba melakukan proses terhadap yang berhubungan dengan usaha membangkitkan rangsangan. Hadir dari rangsangan kemudian muncul untuk diwujudkan kedalam studi awal yaitu rancangan sketsa kasar menggunakan media kertas dengan ukuran A5.
4. Eksperimen dan eksplorasi sketsa ke dalam media kanvas, agar hasil karya yang diperoleh lebih maksimal dapat menyampaikan makna yang lebih baik.
5. Penulis kemudian melakukan kegiatan berkarya seni lukis dengan penuh penghayatan dengan menciptakan inovasi dalam teknik dan media.

H. Teknik

Dalam proses pengerjaan karya, penulis menggunakan beberapa teknik selama proses pembuatan lukisan media kanvas tersebut yaitu:

1. Sketsa: membuat sketsa yang sudah di bayangkan dan sudah di pilih pewarnaan pada gambar sebagai acuan awal dalam membuat karya seni lukis.
2. Pembuatan kanvas: menyiapkan kanvas untuk media dasar gambar dengan membikin sendiri tanpa membeli kanvas siap pakai, yang dimulai dari membeli keperluan seperti kain kanvas marsoto juga spanram lalu memasangkan kain kanvas pada spanram dengan bantuan heker ukuran besar.
3. Penyelesaian kanvas: melapisi kanvas dengan cat tembok yang sudah dicampur dengan lem kayu agar kain kanvas yang di buat tersebut bisa rata dan menutup pori-pori kain agar cat yang akan di tumpahkan atau dilukiskan pada kanvas tersebut tidak tembus atau blobor.
4. *Modelling*: Membuat pola model pada kertas hvs untuk di bentuk menjadi gambar pengulangan.
5. *Tracing*: pemindahan gambar dari sketsa ke kanvas menggunakan pensil dan penghapus.
6. Pewarnaan: pengecatan hasil gambar yang sudah ada di atas kanvas dengan cat akrilik yang sudah di olah warnanya untuk mendapatkan warna yang sesuai dengan harapan penulis.

I. Media

- a. Pensil
- b. Kertas HVS
- c. Penghapus
- d. Penyerut pensil
- e. Kertas gambar A5
- f. Cat air
- g. Spidol
- h. Penggaris

- i. Palet
- j. Koas
- k. Jangka
- l. Koas tembok
- m. Wadah waskom
- n. Kain kanvas
- o. Spanram
- p. Hekter
- q. Lem kayu
- r. Cat tembok
- s. Air
- t. Hamplas
- u. Kanvas jadi
- v. Cat akrilik
- w. Kamera HP
- x. Laptop

J. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pengantar karya tugas akhir ini direncanakan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN, latar belakang penciptaan, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, kajian sumber penciptaan, metode penciptaan, proses penciptaan, teknik, media, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI, Landasan teoritik, yang menjelaskan tentang seni rupa, seni lukis, dekoratif . Landasan empirik, yang menjelaskan kucing dan lukisan dekoratif. Konsep penciptaan.

BAB III : METODE DAN PROSES PENCIPTAAN, menjelaskan metode dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya, alat dan bahan, tahap proses pembuatan karya seni lukis dengan media kanvas dan cat akrilik.

BAB IV : VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA, analisis pembahasan ekspresi kucing sebagai gagasan berkarya seni lukis pada media dua dimensi yang diciptakan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN, kesimpulan hasil penciptaan karya dan saran atau rekomendasi dengan karya seni lukis yang telah diciptakan.