

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Banyak hewan yang dapat dijadikan peliharaan oleh manusia, salah satunya adalah kucing. Kucing memiliki daya tarik tersendiri sebagai peliharaan, seperti berdasarkan tingkah lakunya atau bentuk bagian tubuhnya. Kucing juga diberikan perhatian dan dikembangbiakan sebagai tanda kasih sayang yang dapat memberikan nilai positif bagi pemeliharanya.

Perupa memiliki ketertarikan atau kelekatan dengan kucing karena terbiasa memelihara kucing sejak kecil hingga sekarang. Dari beberapa kucing yang dipelihara, ada salah satu yang dijadikan kucing kesayangan oleh perupa sendiri karena momen kebersamaan, tingkah laku, dan sifatnya yang lebih tenang dari kucing lain yang perupa pelihara.

Kehadiran kucing, terutama kucing kesayangan memberikan pengaruh positif bagi perupa, atau menumbuhkan ikatan emosional untuk mendapatkan dan menjaga rasa nyaman yang disebut sebagai *pet attachment*, seperti sebagai teman, sebagai penjaga sehingga menumbuhkan rasa aman, maupun sebagai hiburan yang efektif saat merasa penat.

Masih ada orang-orang di sekitar perupa yang tidak suka kucing, tidak peduli, bahkan berperilaku kasar terhadap kucing. Hal itu bisa terjadi karena suatu kejadian buruk yang pernah mereka alami, merasa tidak nyaman terhadap bulu kucing, ataupun kebiasaan kucing. Padahal kucing juga membutuhkan

perlakuan baik sebagai makhluk hidup dan bisa menjadi teman manusia layaknya hewan peliharaan lain, seperti anjing, burung, kelinci, dan lainnya.

Perupa juga tidak jarang merasakan kejadian buruk yang pernah dialami dengan kucing peliharaan, seperti digigit, dicakar, dan lain sebagainya. Namun, hal tersebut tidak membuat perupa takut terhadap kucing, tetapi lebih memahami kucing. Berbagai tingkah laku kucing membuat perupa menganggap kucing bukanlah hewan yang menakutkan.

Berdasarkan pengalaman memelihara kucing, perupa ingin mengangkat konsep penciptaan karya seni rupa dengan merepresentasikan kucing yang memiliki kelekatan dengan perupa dan divisualisasikan dalam karya seni patung. Karya ini menampilkan figur kucing kesayangan perupa sendiri untuk mewakili kucing yang mendapatkan kasih sayang oleh pemiliknya.

Representasi adalah menggunakan bahasa untuk mengatakan sesuatu yang bermakna, atau untuk mewakili sesuatu yang bermakna kepada orang lain. Representasi juga dapat diartikan sebagai produksi makna konsep-konsep dalam pikiran kita melalui bahasa, tanda-tanda dan gambar yang mewakili sesuatu. (Hall, 1997: 15).

Seni patung menarik perhatian perupa dalam berkarya. Berdasarkan pengalaman selama kuliah, perupa merasa bahwa seni patung merupakan hal yang menyenangkan dan merasakan kepuasan yang lebih dalam berkarya, terutama patung yang terbuat dari material bahan lunak seperti *clay* karena lebih mudah dibentuk atau lebih bebas bereksplorasi.

Patung memiliki wujud fisik nyata sehingga seolah-olah dapat dirasakan kehadiran sosok kucing yang ingin digambarkan. Melalui seni patung, perupa ingin merepresentasikan kucing baik itu dari tingkah lakunya, kelekatan, atau perlakuan perupa dan diharapkan dapat menjadi perhatian penikmat seni untuk memberikan kesan positif, tidak takut, menyayangi dan lebih peduli terhadap kucing.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penciptaan karya ini berjudul “Representasi Kucing dalam Karya Seni Patung”. Karya ini dibuat menggunakan bahan *clay* dengan teknik membentuk (*modeling*) dan merupakan bentuk ekspresi perupa terhadap kucing, khususnya kucing kesayangan yang memiliki peran positif dalam kehidupan sehari-hari perupa.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Ide penciptaan karya yang pertama diambil dari pengalaman personal perupa yang mempengaruhi kehidupan pribadi, yaitu tentang kesulitan keluarga. Ide kedua yaitu tentang paranoid yang cukup berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari. Kedua ide tersebut diganti karena perupa merasa kurang bebas dalam mengekspresikannya melalui sebuah karya seni.

Perupa memutuskan mencari ide yang membuat perupa merasa lebih bebas berekspresi, maka munculah ide penciptaan tentang kucing kesayangan ke dalam karya seni patung. Perupa memiliki ketertarikan terhadap kucing sejak kecil karena sudah dibiasakan memelihara kucing oleh orang tua perupa. Kehadiran kucing sebagai hewan peliharaan sangat berpengaruh terhadap kehidupan perupa.

Di sisi lain, perupa juga menyadari bahwa masih ada orang-orang di sekitar perupa yang tidak tertarik bahkan berperilaku kasar terhadap kucing, itu terjadi karena berbagai alasan, seperti karena pengalaman buruk yang pernah mereka alami, ketidaksukaan terhadap bulu kucing, ataupun kebiasaannya. Hal tersebut sangat disayangkan, karena kucing merupakan makhluk hidup yang juga butuh diberikan perhatian dan kasih sayang.

Ketertarikan terhadap seni patung dimulai sejak mata kuliah seni patung. Saat itu tugas diberikan tugas pertama yaitu membuat sepasang tangan dari tanah liat membuat perupa mulai tertarik untuk terus bereksplorasi dan semakin tertantang dengan tugas membuat patung dengan tema hal yang disukai.

Patung memiliki dimensi panjang, lebar, tinggi, dan volume sehingga patung merupakan karya seni yang lebih kompleks. Dalam proses membuat patung juga memerlukan keterampilan membuat sketsa, membuat kerangka, membentuk badan patung, proses pewarnaan patung dan *coating*. Melalui patung, perupa dapat merasakan kehadiran sosok atau figur yang digambarkan.

Perupa membuat tiga karya eksplorasi yang telah diseminarkan sebelumnya dengan berbagai konsep, bahan, alat dan teknik yang digunakan. Berikut ini merupakan pengerucutan gagasan yang diangkat pada karya eksplorasi:

1. Merepresentasikan 'statusnya' sebagai kucing kesayangan.
2. Merepresentasikan hewan peliharaan yang mampu menyihir atau menghipnotis pemiliknya dengan apapun tingkah lakunya.
3. Menggambarkan awal pertemuan perupa dengan kucing kesayangan serta arti kehadirannya dalam kehidupan perupa.

Kemudian setelah melalui proses eksplorasi dan tahap seminar, terdapat beberapa perkembangan yaitu:

1. Konsep yang diangkat merupakan inti atau benang merah dari konsep-konsep pada karya sebelumnya, tetapi tetap menampilkan figur kucing kesaangan sebagai perwakilan kucing yang mendapatkan kasih sayang.
2. Lebih mendalami lagi kelekatan kucing dengan perupa. Karya merepresentasikan kelekatan dan pengaruh positif bagi perupa.
3. Gestur kucing yang ditampilkan menunjukkan sifat kucing yang tenang, dan terdapat penempurnaan bentuk dan proporsi kucing.
4. Warna yang digunakan pada patung kucing yaitu *gold* dan putih untuk memperjelas simbol hewan yang berharga (dimana sebelumnya menggunakan warna coklat kekuningan dan putih) dan agar tidak menghilangkan identitas kucing kesayangan itu sendiri.
5. Memilih bahan *paper clay* sebagai bahan utamanya, dan aluminium foil sebagai kerangka, serta terdapat pengembangan teknik penciptaan.

Perupa berharap melalui karya seni patung ini selain sebagai ekspresi perupa juga dapat memberikan kesan positif terhadap kucing, sehingga lebih peduli, menyayangi, mengurangi atau menghilangkan rasa takut dengan kucing, serta menyadarkan publik bahwa kucing adalah makhluk hidup yang juga memerlukan kasih sayang dari manusia.

C. Masalah Penciptaan

Berdasarkan latar belakang dan pengembangan ide penciptaan karya di atas, maka masalah penciptaan dari pembuatan karya ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana konsep representasi kucing dalam karya seni patung?
2. Bagaimana visualisasi konsep representasi kucing melalui karya seni patung?
3. Bagaimana langkah-langkah proses mewujudkan visual representasi kucing dalam karya seni patung?

D. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan masalah penciptaan karya di atas, maka tujuan penciptaan dari pembuatan karya ini adalah sebagai berikut.

1. Mengekspresikan perasaan perupa melalui konsep representasi kucing dalam karya seni patung.
2. Memvisualisasikan konsep representasi kucing dalam karya seni patung.
3. Membuat karya seni patung kucing dengan bahan *clay* menggunakan teknik membentuk (*modeling*).

E. Fokus Penciptaan (*state of the art*)

Fokus penciptaan (*state of art*) merupakan deskripsi kekhasan atau keunikan sumber inspirasi perupa berdasarkan ketiga aspek penciptaan, yaitu aspek konseptual, aspek visual, dan aspek operasional.

1. Aspek Konseptual

Sumber inspirasi penciptaan karya seni perupa berasal dari kucing dan berangkat dari pengalaman kelekatan perupa dengan kucing (*pet attachment*), khususnya kucing kesayangan. Konsep yang diangkat berdasarkan kelekatan perupa dengan kucing kesayangan.

Perupa sebagai pemilik kucing berusaha memenuhi kebutuhannya dan merawatnya dengan rasa tulus dan tanggung jawab. Kehadiran kucing memiliki peran positif dalam kehidupan perupa. Hal tersebut akan perupa tuangkan melalui sebuah konsep dengan interes seni pada karya perupa bersifat reflektif karena perupa lebih mengekspresikan perasaan kasih sayang terhadap kucing.

Interes bentuk yang dipilih yaitu semi figuratif dengan menampilkan kucing tersenyum menggambarkan kebahagiaan dan menggabungkan bentuk patung kucing dengan bentuk lain untuk menggambarkan konsep yang akan disampaikan. Prinsip estetika yang diterapkan yaitu seni modern, perupa memiliki kebebasan dalam mengembangkan objek dan pemaknaan simbol dalam merepresentasikan kucing yang memiliki kelekatan dengan perupa.

2. Aspek Visual

Penciptaan karya perupa merepresentasikan kucing yang memiliki kelekatan dengan perupa sebagai *subject matter*-nya. Karya akan divisualisasikan dalam karya seni patung. Figur kucing kesayangan menjadi objek utama sebagai perwakilan kucing yang mendapat kasih sayang dari pemiliknya.

Kucing yang ditampilkan dalam penciptaan karya perupa yaitu dalam bentuk tubuh cenderung gemuk, kepala cenderung bulat, ukuran yang lebih besar dari kucing aslinya, ekspresi kucing yang tersenyum sambil menjulurkan lidahnya, bertekstur halus dan menampilkan gestur kucing yang memiliki sifat tenang.

Perupa bukan hanya menampilkan bentuk fisik kucing saja tetapi juga menambahkan objek lain dalam memvisualisasikan sebuah konsep. Pada karya jadi perupa, warna yang dipilih pada objek kucing mendekati warna kucing kesayangan perupa yaitu *gold* dan putih dengan garis motif berwarna coklat, serta warna pada objek lain disesuaikan dengan konsep yang akan disampaikan.

3. Aspek Operasional

Proses penciptaan karya dalam aspek operasional difokuskan pada eksplorasi media ataupun teknik. Pada karya eksplorasi perupa menggunakan dua bahan berbeda yaitu *paper clay* dan tanah liat, kemudian perupa menganalisis perbedaan kedua bahan tersebut. Berdasarkan pengalaman bereksplorasi, perupa memilih menggunakan bahan *paper clay* pada karya jadi.

Ada beberapa bahan pendukung lainnya pada karya jadi seperti aluminium foil, air, cat akrilik, dan *varnish*. Alat yang digunakan untuk membantu proses penciptaan patung, seperti butsir, amplas, kuas, spons, kain basah, dan plastik. Penggunaan bahan pendukung dan alat menyesuaikan dengan bahan dan teknik yang dipakai.

Bahan yang dipilih kemudian dieksplorasi menggunakan teknik membentuk (*modeling*) dan disempurnakan dengan teknik lainnya, seperti

teknik pijat (*pinching*), dan teknik pilin. Teknik-teknik yang digunakan ini disesuaikan dengan bentuk patung yang akan divisualisasikan. Terdapat tiga prosedur penciptaan karya, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan akhir.

F. Manfaat Penciptaan

Manfaat dari penciptaan karya seni patung tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi Perupa:
 - a. Sebagai ekspresi perasaan dan melatih kreativitas dalam berkarya seni patung.
 - b. Sebagai pengalaman dan wawasan baru dalam berkarya seni patung melalui kegiatan eksplorasi karya.
2. Bagi Masyarakat:
 - a. Membangun kesadaran publik untuk tidak takut dan lebih peduli terhadap kucing.
 - b. Memberikan kesan positif terhadap kucing melalui karya seni patung.
3. Bagi Pendidikan Seni Rupa:
 - a. Menjadi referensi dan inspirasi dalam berkarya seni patung dengan tema kucing.
 - b. Menjadi pengetahuan dan daya tarik baru dalam berkarya seni patung.