

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menciptakan suatu karya seni merupakan kebutuhan estetik yang dilakukan manusia untuk berekspresi/berkreasi. Kebutuhan ini timbul dikarenakan adanya sifat dasar seorang individu yang ingin menunjukkan kepribadian dirinya sebagai individu yang memiliki moralitas, berkeinginan, memiliki akal, pikiran, dan perasaan. Seni sebagai sarana ekspresi seseorang (seniman) tentulah ingin menikmati dan berbagi pengalaman estetik yang dimilikinya. Pengalaman estetik yang ia miliki, menjadikan seni sebagai elemen yang berpengaruh dalam hidupnya. Dalam bidang seni visual, ide serta objek yang dipilih untuk digambarkan dalam sebuah karya dapat diperoleh dari beragam sumber. Pengalaman dalam hal keindahan dan keterampilan teknis seorang seniman mendukung penciptaan sebuah karya seni.

Karya seni juga merupakan ungkapan perasaan di mana diciptakan seorang seniman untuk menyampaikan emosi atau perasaan yang tidak dapat disampaikan melalui kata-kata dan bahasa sehari-hari. Pernyataan berikut menjelaskan:

“Untuk membangkitkan perasaan dalam diri yang pernah dirasakan, dan setelah membangkitkannya dalam diri sendiri, kemudian, dengan menggunakan gerakan, garis, warna, suara, atau bentuk yang diungkapkan dalam kata-kata, lalu menyampaikan perasaan tersebut sehingga orang lain dapat merasakan perasaan yang sama—inilah kegiatan seni. Seni adalah kegiatan manusia, terdiri dalam hal ini, bahwa seseorang dengan sadar, melalui tanda-tanda eksternal tertentu, menyampaikan kepada orang lain perasaan yang pernah dialaminya, dan bahwa orang lain terpengaruh oleh perasaan tersebut, dan juga mengalaminya.” (Tolstoy 1904:50)

Objek dan ide yang digunakan oleh seniman dapat berupa mewakili realitas dan gaya figuratif minimalis. Fauna adalah salah satu objek dan ide yang sering menjadi inspirasi seniman dalam berkarya seni. Keindahan dan keunikan karakter dari setiap jenis hewan (fauna) dapat merangsang seniman untuk memvisualisasikannya dalam bentuk karya seni. Dari sekian banyak hewan yang ada di muka bumi ini, kucing merupakan objek dan ide yang sangat kaya akan nilai estetika. Kucing telah lama menjadi sumber inspirasi bagi para seniman di seluruh dunia. Hewan yang memukau ini, yang misterius dan mandiri, telah digambarkan berkali-kali dalam karya seni dari periode dan gaya yang berbeda. Kucing dapat ditemukan dalam karya-karya bergambar dari zaman Renaisans hingga era kontemporer.

Kucing sering dianggap sebagai makhluk soliter dan mandiri, tetapi sebenarnya mereka mampu membentuk koloni liar tanpa perilaku agresif dalam kelompok, berbeda dengan singa. Hampir semua jenis kucing memiliki sifat yang soliter, salah satu jenis kucing dikenal dengan sifat yang soliter yaitu kucing domestik yang mana masih satu spesies dengan kucing liar (*Felis Silvestris*). Hal ini dikarenakan garis keturunan mereka sebagai spesies yang relatif soliter serta mengingat bahwa nenek moyang kucing liar merupakan makhluk soliter dan mengusir semua kucing penyusup yang terlihat, kucing tampaknya tidak mengembangkan banyak perilaku khas interaksi antara spesies lain yang lebih suka berteman (Turner 1948:61).

Setiap kucing memiliki wilayahnya sendiri. Kucing jantan yang sedang dalam masa aktif secara seksual memiliki daerah atau wilayah yang lebih besar dibandingkan kucing yang steril dan selalu ada wilayah yang netral di mana kucing dapat saling memantau atau berinteraksi tanpa konflik wilayah atau perilaku agresif. Di luar wilayah netral ini, penguasa wilayah biasanya akan mengejar kucing yang tidak dikenal, dimulai melihat dengan pandangan tajam, desisan, dan gertakan, jika kucing asing tersebut tidak juga pergi, sering kali terjadi pertikaian singkat.

Pada umumnya kucing memiliki karakteristik yang sama antara kucing satu dan yang lainnya. Kucing memiliki kumis yang panjang dan sensitif di wajah mereka yang membantu mereka menavigasi dan merasakan lingkungan mereka. Mereka menggunakannya untuk mengukur lebar bukaan dan mendeteksi benda-benda di sekitarnya. Kucing memiliki kuku yang tajam yang mereka gunakan untuk melakukan berbagai hal seperti memanjat, mencakar/menggaruk, dan menangkap mangsa. Kucing juga dikenal memiliki tubuh yang sangat lincah dikarenakan tulang mereka yang sangat fleksibel sehingga memudahkan mereka untuk memutar dan membalikkan tubuh mereka dengan mudah serta membuat mereka menjadi pemburu dan pemain akrobat yang terampil. Hewan ini juga sangat teliti dalam hal perawatan. Mereka menggunakan lidah mereka untuk membersihkan bulu serta menjaganya tetap halus dan bebas dari parasit. Perilaku perawatan ini juga membantu mengatur suhu tubuh mereka. Kucing adalah hewan yang aktif di malam hari, yang berarti mereka paling aktif saat fajar dan senja. Perilaku ini berakar pada sejarah evolusi mereka sebagai pemburu, karena waktu-waktu ini menawarkan

jarak pandang yang baik untuk mengintai mangsa. Hal tersebut juga didukung karena mereka memiliki indera yang sangat baik, termasuk penglihatan yang tajam, pendengaran yang tajam, dan indra penciuman yang kuat. Indera ini berkontribusi pada kemampuan berburu mereka dan membantu mereka menavigasi lingkungan mereka (Turner 1948:112).

Sifat misterius kucing ini menyebabkan banyak mitos yang tumbuh di masyarakat di berbagai negara. Salah satunya yaitu kucing hitam sering dikaitkan dengan takhayul, terutama dalam budaya Barat di mana kucing hitam dianggap sebagai pertanda nasib buruk. Kepercayaan ini berkontribusi pada takhayul bahwa bertemu dengan kucing hitam, terutama saat menyeberang jalan, akan membawa kesialan. Asal usul mitos ini berawal pada abad pertengahan Eropa, kucing hitam dianggap sebagai teman akrab para penyihir atau bahkan penyihir itu sendiri sehingga ketika para wanita diburu sebagai penyihir, kucing mereka (terutama kucing hitam) juga disiksa dan dihukum mati (Turner 1948:156).

Selain mitos kucing yang dikenal membawa nasib buruk tersebut, kucing juga dapat menyerap energi negatif dan membawa aura positif bagi lingkungan di mana kucing itu berada terutama kepada pemilik kucing tersebut. Bahkan ada kepercayaan bagi masyarakat Jepang, kucing dapat memberi keberuntungan sehingga pada restoran Jepang pasti akan ditemukan patung kucing porselen melambai yang bernama Maneki Neko, yang melindungi bangunan dari bahaya.

Selain karakteristik kucing dan mitos yang telah diuraikan sebelumnya, kucing memiliki warna serta pola yang menarik. Kucing sudah ada sejak lama, dan mereka

selalu memiliki warna yang berbeda. Dahulu, kucing liar memiliki warna yang membantu mereka berbaur dengan lingkungannya, sehingga lebih mudah untuk berburu atau bersembunyi dari predator. Seiring berjalannya waktu, manusia mulai mengembangbiakkan kucing secara selektif untuk meningkatkan warna atau pola tertentu. Hal ini menyebabkan terciptanya berbagai ras kucing dengan warna bulu yang berbeda, seperti kucing Siam dengan titik-titik warnanya atau kucing Persia dengan bulu yang panjang dan mewah dengan corak yang berbeda. Mutasi genetik juga berperan. Terkadang, perubahan acak pada gen kucing dapat menghasilkan warna atau pola baru. Misalnya, penampilan kucing yang benar-benar putih atau kucing dengan bintik-bintik unik. Saat ini, ada banyak sekali warna dan pola kucing, mulai dari hitam pekat atau putih hingga belang-belang yang lebih rumit.

Secara pribadi, kucing adalah hewan yang telah dipelihara sejak kecil sehingga terjalin ikatan yang kuat antara hubungan pribadi penulis dengan kucing. Hubungan dan pengalaman ini menjadi pengamatan pada karya seni yang dapat disimbolkan sebagai pembawa semangat dalam lukisan.pemicu terciptanya karya yang akan penulis diciptakan.

Berdasarkan latar belakang, fenomena, serta pengalaman yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa kucing memiliki perilaku yang unik dan misterius, dan beberapa hal yang dapat dikaitkan dengan dengan kehidupan manusia. Keunikan perilaku kucing inilah yang membuat penulis tertarik untuk memvisualisasikannya dan mewujudkan gagasan bentuk kucing sebagai inspirasi penciptaan karya seni lukis. Karya tugas akhir penciptaan ini menarik penulis untuk mewujudkan keinginannya mengenai persoalan figur kucing.

B. Batasan Masalah

Agar skripsi penciptaan ini lebih terfokus, maka skripsi ini membataskan ruang lingkup penciptaan pada proses dan hasil dalam figur kucing dari segi tingkah laku dan mitos/kepercayaan sebagai ide penciptaan karya seni lukis dengan teknik aquarel menggunakan media cat air.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka disusun rumusan masalah penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penciptaan figur kucing sebagai ide penciptaan karya seni lukis dengan teknik *aquarel* menggunakan media cat air?
2. Bagaimana hasil penciptaan figur kucing sebagai ide penciptaan karya seni lukis dengan teknik *aquarel* menggunakan cat air?

D. Tujuan Penciptaan

Karya seni yang diwujudkan adalah hasil dari pencarian penulis untuk proses alamiah dalam berkarya seni. Hasil dari eksplorasi yang mendalam ini tentu saja memiliki tujuan dan nilai positif bagi penulis, masyarakat umum, dan para pegiat seni. Berikut beberapa hal yang menjadi tujuan dalam penciptaan karya seni tersebut.

1. Untuk mengetahui proses penciptaan figur kucing sebagai ide penciptaan karya seni lukis dengan teknik *aquarel* menggunakan media cat air.

2. Untuk menghasilkan 15 karya lukisan figur kucing sebagai ide penciptaan karya seni lukis dengan teknik *aquarel* menggunakan cat air

E. Manfaat Penciptaan

Hasil penciptaan karya seni lukis ini diharapkan mampu memberi manfaat sebagai berikut:

1. Bagi masyarakat, penciptaan ini diharapkan mampu mengedukasi masyarakat tentang figur kucing, pengetahuan tentang kucing termasuk mitos/kepercayaan, kebiasaan, dan tingkah laku hingga dunia seni dengan masyarakat umum.
2. Bagi seniman, penciptaan ini diharapkan dapat memberikan ide sehingga mampu memperluas atau merangsang konsep-konsep seni lain dalam mengembangkan dan membangun karya-karyanya.
3. Bagi mahasiswa, menjadi apresiasi terhadap nilai estetika melalui media seni lukis sehingga dapat memotivasi dan mendorong kreativitas dalam menghasilkan ide-ide dalam berkarya seni lukis.

THE
Character Building
UNIVERSITY