

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan manusia timbul dikarenakan adanya pengalaman hidup, emosi yang bergejolak, keindahan alam atau permasalahan sosial yang dapat menjadi sumber inspirasi, kemudian seorang (seniman) menuangkan ke dalam media pilihannya dan teknik yang digunakannya. Proses penciptaan ini dapat direncanakan matang atau mengalir secara spontan. Seniman memvisualisasikan ide dan objek karyanya dari berbagai hal di sekitar mereka. Keindahan dan kemahiran teknis yang mereka miliki kemudian memoles ide dan objek tersebut menjadi sebuah karya seni yang menarik.

Seniman menuangkan ide dan objek karyanya dalam berbagai bentuk, termasuk representasi realitas dan gaya figuratif minimalis. Salah satu objek yang menginspirasi penulis adalah fauna dengan keindahan dan keunikan karakternya yang beragam. Kucing dengan pesona estetikanya yang kaya, telah menjadi favorit bagi sebagian seniman. Kucing tetap menjadi hewan peliharaan yang sangat populer hingga kini. Kepopulerannya didukung oleh perilakunya yang lucu dan menggemaskan, serta beberapa faktor lain seperti bentuk tubuh, mata, hidung, dan warna bulu yang beragam yang membuatnya semakin menarik untuk dipelihara. Kucing adalah salah satu hewan yang paling sering diperhatikan, diminati, dan dipelihara oleh manusia, hal ini karena sifatnya yang lucu, mudah beradaptasi dengan manusia, dan relatif mandiri Wulandari, (2022 : 89-90).

Hewan ini merupakan mamalia yang telah lama menjalin interaksi dan kedekatan dengan manusia. Berbagai macam bentuk mata, hidung, dan warna bulu tubuhnya, serta tingkah lakunya yang lucu dan menggemaskan, menjadi daya tarik utama bagi para pecinta kucing Wulandari, (2022 : 89). Kucing sering dianggap sebagai hewan penyendiri dan mandiri. Sifat *soliter* ini hampir dimiliki semua jenis kucing, termasuk kucing *domestik* yang masih satu spesies dengan kucing liar (*Felis Silvestris*). Hal ini kemungkinan besar dipengaruhi oleh garis keturunan mereka sebagai spesies soliter serta, mengingat bahwa nenek moyang kucing liar (*miacis*) merupakan makhluk soliter dan dapat mengusir semua kucing penyusup yang terlihat. Akibatnya, kucing tampaknya tidak mengembangkan banyak perilaku khas interaksi sosial seperti yang dimiliki hewan lain yang lebih suka berteman Turner, (1948 : 18).

Walaupun memiliki keunikan tersendiri, kucing pada umumnya memiliki ciri-ciri seperti kumis panjang dan sensitif di wajah mereka, bagaikan radar yang membantu mereka menavigasi dan memahami lingkungan sekitar. Kumis ini membantu mereka mengukur lebar celah dan mendeteksi benda di sekitarnya. Selain itu, kucing memiliki kuku yang tajam yang digunakan untuk berbagai hal, seperti memanjat, mencakar, dan menangkap mangsa. Kucing juga dikenal dengan tubuhnya yang lincah. Tulang mereka yang fleksibel memungkinkan mereka untuk memutar dan membalikkan tubuh dengan mudah, menjadikannya pemburu dan pemain akrobat yang handal. Hewan ini pun sangat teliti dalam hal perawatan. Lidah kasar mereka membantu membersihkan bulu, membuatnya halus dan bebas parasit, serta membantu mengatur suhu tubuh.

Kucing adalah hewan *nokturnal*, yang artinya mereka sangat aktif saat fajar dan senja. Kebiasaan ini merupakan warisan naluri berburu mereka, karena pada waktu-waktu tersebut mangsa lebih mudah terlihat. Kemampuan berburu mereka juga didukung oleh indera yang tajam, termasuk penglihatan, pendengaran, dan penciuman yang luar biasa. Indera-indera ini membantu mereka menjelajahi lingkungan dengan penuh percaya diri Turner, (1948 : 10).

Kucing merupakan salah satu hewan yang telah berbaur cukup lama dengan manusia. Penulis dengan kucing memiliki kedekatan sebagai teman bermain di waktu luang, karena faktanya kucing adalah hewan yang memang dipelihara penulis. Inti dari kasih sayang penulis terhadap kucing terletak pada kegembiraan yang di rasakan saat mengamati perilaku dan interaksi dengan mereka. Perilaku kucing merupakan reaksi kucing terhadap situasi tertentu di lingkungannya. Perilaku merupakan ekspresi eksternal yang dipengaruhi oleh keadaan emosi internal kucing. Domestikasi mereka yang relatif baru melalui nenek moyang yang sama dengan kucing liar Afrika sangat relevan dengan hewan soliter dan merupakan dasar bagi serangkaian perilaku kucing alami yang diperlukan untuk hewan soliter. Kucing adalah hewan yang emosional, tetapi kucing tidak memiliki emosi yang spesifik seperti manusia, sehingga dapat menyebabkan kesalahpahaman.

Pada masa kini, sudah banyak terlihat bahwa keberadaan kucing semakin mendapat perhatian yang besar melalui media sosial. Kucing-kucing lucu dan menggemaskan sering menjadi bahan konten di berbagai *platform*. Hal ini menunjukkan bahwa ketertarikan terhadap kucing tidak hanya sebatas pada dunia

nyata, tetapi juga telah menjadi bagian budaya digital. Oleh karena itu, melalui penciptaan karya seni dua dimensi, akan sangat menarik untuk mengeksplorasi bagaimana kehadiran kucing dapat diinterpretasikan melalui karya seni.

Karya seni dua dimensi menawarkan kebebasan ekspresi yang luas. Penggunaan beragam bahan seperti kertas, cat, dan berbagai bahan yang akan memberikan dimensi yang kaya dan menarik dalam penciptaan karya. Dengan demikian, melalui penciptaan ini diharapkan dapat tercipta karya seni yang tidak hanya menggambarkan sebuah keindahan kucing secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan pesan-pesan tertentu, melalui penggunaan beragam materi.

Adapun bentuk karya seni dua dimensi ini ialah *kolase*. *Kolase* yang akan di pilih sebagai penciptaan ini ialah, jenis *kolase assemblage*. Menciptakan sebuah karya yang mengusung figur kucing dengan menggunakan beragam bahan yang di tempel, akan memberikan keunikan estetika yang berbeda dari karya-karya lainnya. Melalui penggunaan media yang unik dan tekstur bahan yang berbeda, diharapkan karya tersebut akan memperoleh nilai estetika yang baik. Selain itu, bahan yang digunakan adalah hasil dari benda-benda yang jarang digunakan oleh penciptaan judul skripsi mahasiswa pendidikan seni rupa yang lain, maka inilah yang akan memiliki nilai tersendiri untuk menghasilkan karya dengan material dan teknik yang berbeda di atasnya sehingga, pencipta akan menghasilkan karya yang unik.

Dengan demikian, berdasarkan latar belakang fenomena, yang telah di jelaskan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa, kucing merupakan hewan yang lucu dan unik. Berbagai macam karakteristiknyalah yang membuat penulis tertarik

untuk memvisualisasikannya dan mewujudkan gagasan tingkah laku kucing sebagai inspirasi penciptaan karya seni kolase teknik *assemblage*. Kedekatan antara penulis dengan kucing menjadi pengamat pada karya yang akan diciptakan.

B. Identifikasi Masalah Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah penciptaan antara lain:

1. Teknik *assemblage* melibatkan pengguna berbagai material sebagai penciptaan karya seni kolase teknik *assemblage*.
2. Sebagai pengenalan kepada masyarakat mengenai kebiasaan, tingkah laku dan histori yang dimiliki seekor kucing.
3. Suatu inovasi memanfaatkan majalah bekas sebagai bahan pembuatan kolase teknik *assemblage*.

C. Batasan Masalah

Agar skripsi penciptaan ini lebih terarah dan terfokus, maka skripsi ini membatasi ruang lingkup penciptaan pada proses dan hasil yang berfokus pada figur kucing dengan teknik *assemblage* sebagai ide penciptaan karya seni dua dimensi. Proses penciptaan ini akan menghasilkan sebuah karya seni berbentuk kolase.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses menciptakan karya dengan objek kucing menggunakan teknik *assemblage*?
2. Bagaimana hasil menciptakan 12 karya objek kucing dengan teknik *assemblage*?

E. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penciptaan adalah untuk mengetahui bagaimana proses dan hasil menciptakan 12 karya objek kucing pada karya kolase dengan teknik *assemblage*.

F. Manfaat Penciptaan

Karya penciptaan yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Menggambarkan bagaimana pencipta dapat menggunakan teknik *assemblage* untuk memvisualisasikan hewan kucing sebagai objek penciptaan karya. Bagi pencipta pengembangan kreativitas pencipta seni kolase memungkinkan untuk mengembangkan dan mengasah kreativitas pencipta untuk menghasilkan karya seni yang menarik dan unik. Pencipta juga dapat mempelajari berbagai aspek tentang kucing, seperti karakteristik, perilaku, yang dapat diaplikasikan dalam pembuatan karya seni.

2. Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis dari menciptakan karya seni dua dimensi yang menggunakan kucing sebagai objek penciptaan karya yang dihasilkan melalui teknik *assemblage* adalah, kucing merupakan hewan ekspresif serta menggemaskan untuk meningkatkan kreativitas dalam menciptakan karya kolase dengan teknik *assemblage*. Karya seni dengan teknik *assemblage* dapat mengembangkan kemampuan pencipta untuk membuat karya selain lukisan dan menjadikan referensi bagi para seniman atau mahasiswa seni yang tertarik dengan karya kolase menggunakan teknik *assemblage*.