

Kucing Sebagai Ide dalam Penciptaan Karya Seni Lukis

Lintang Diani Putri R.¹, I Made Bendi Yudha², I Wayan Gulendra³

¹²³Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia

Email : *lintangdianird@gmail.com*

Setiap orang memiliki caranya masing-masing untuk mengekspresikan hubungan dirinya dengan hewan peliharaan seperti kucing. Proses penciptaan karya seni berkaitan erat dengan pengalaman yang dialami seperti kedekatan emosional dengan kucing dan pengalaman yang penuh dengan perasaan dan pemikiran di kehidupan sehari-hari yang menyenangkan. Keunikan tersebut memunculkan rasa tertarik untuk mengekspresikannya melalui kreativitas dan imajinasi ke dalam bentuk karya seni lukis dengan menggunakan berbagai teknik, media, mempertimbangkan unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa. Terdapat metode dari Alma M. Hawkins sebagai acuan pada tahap penciptaan karya seni lukis ini, diantaranya eksplorasi, eksperimentasi, dan perwujudan. Karya seni yang diciptakan menampilkan visual yang mengarah pada bentuk naif dengan kebebasan dalam mengolah bentuk dan mengekspresikan garis yang tidak terikat dengan objek asli.

Kata Kunci: *Kucing, Binatang, Ide, Seni, Seni Lukis*

Cat as an Idea of Painting Creation

Everyone has their own way of expressing their relationship with pets like cats. The process of creating a work of art is closely related to the experiences experienced such as emotional closeness with cats and experiences full of feelings and thoughts in everyday life that are excited. This uniqueness gives rise to a sense of expressing it through creativity and imagination into the form of paintings using various techniques, media, taking into account the elements and principles of art. There is a method from Alma M. Hawkins as a reference at the stage of making this painting, including exploration, improvisation, and forming. The artwork created displays visuals that lead to naive forms with freedom in processing shapes and expressing lines that do not depend on the original object.

Keywords: *Cats, Animal, Idea, Art, Painting*

PENDAHULUAN

Setiap orang memiliki rasa suka dalam dirinya termasuk salah satunya memelihara binatang. Jumlah pemilik hewan terutama kucing saat ini sangat banyak di Indonesia. Kucing dipilih oleh banyak orang sebagai hewan peliharaan di rumah. Kucing dipilih karena tingkah lakunya yang lucu, cantik, menggemaskan, dan bersahabat. Menghilangkan stress ataupun mengurangi ketegangan dan kejenuhan setelah melakukan pekerjaan juga merupakan alasan mengapa banyak pecinta hewan memilih kucing untuk dipelihara. Tingkah laku kucing yang lucu dapat membuat sang pemilik merasa tenang dan terhibur.

Kucing mempunyai reputasi sebagai hewan penyendiri namun biasanya kucing dapat membentuk koloni liar tetapi tidak untuk menyerang dalam kelompok seperti singa. Setiap kucing mempunyai daerahnya sendiri. Kucing jantan yang aktif secara seksual memiliki daerah terbesar sedangkan, jantan yang steril memiliki daerah paling kecil dan selalu terdapat daerah netral dimana para kucing dapat saling mengawasi atau bertemu tanpa adanya konflik teritorial atau agresi. Di luar daerah netral ini, penguasa daerah biasanya akan mengejar kucing asing, diawali dengan menatap, mendesis, hingga menggeram, bila kucing asing tersebut tetap tinggal, biasanya akan terjadi perkelahian singkat.

Di Indonesia kucing memiliki mitos tersendiri yaitu, seseorang akan mendapat kesialan jika menabrak kucing dan meninggalkannya. Maksud dari pesan tersebut sebenarnya mengajarkan untuk bertanggung jawab dan menguburkan kucing jika hal tersebut terjadi. Selain berbuat baik pada hewan, perbuatan tersebut juga untuk menghindari penyakit yang timbul dari bangkainya.

(<http://sejarahpenyebarakucingdidunia.htm.com>, diakses pada 8 Juli 2022 pukul 12.30 WITA)

Hewan ini memiliki karakter yang khas baik itu dari fisiknya ataupun dari tingkah lakunya. Dilihat dari 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.

Setiap orang memiliki caranya masing-masing untuk mengekspresikan hubungan dirinya dengan kucing. Merawatnya dengan penuh kasih sayang, mengajarnya bertingkah laku, mengajarkannya berbicara dan bermain, mendandani dengan berbagai kostum, menjadikannya teman, hal ini seperti memperlakukan kepada manusia, bahkan bisa lebih.

Secara pribadi kucing merupakan hewan yang sudah sejak kecil dipelihara sehingga ikatan batin yang kuat muncul diantara hubungan pribadi dengan kucing. Hubungan dan pengalaman ini menjadi pemantik pada penciptaan karya yang akan dilakukan. Kucing sebagai metafor dan objek dalam mengekspresikan sesuatu yang sifatnya personal melalui documenter pengamatan pada karya seni lukis yang dapat disimbolkan sebagai pembawa spirit pada karya seni lukis.

Berdasarkan latar belakang, fenomena, dan hasil pengamatan di atas dapat disimpulkan bahwa kucing memiliki tingkah laku yang unik, misterius, dan beberapa hal yang dapat dikaitkan dengan kehidupan manusia. Keunikan dari perilaku kucing inilah yang membuat penulis tertarik untuk memvisualisasikan dengan membicarakan fenomena atau persoalan-persoalan yang terjadi di masyarakat dalam bentuk ekspresi visual bersifat improvisasi dengan kucing sebagai objek ke dalam karya seni lukis.

TINJAUAN SUMBER

- a. Ensiklopedia Artikel : *SCIENTIFIC AMERICAN, A DIVISION OF SPRINGER NATURE AMERICA, INC* dengan judul *The Evolution of House Cats, short title Genetic and archaeological findings hint that wildcats became house cats earlier--and in a different place--than previously thought*, yang ditulis oleh Carlos A. Driscoll, Juliet Clutton-Brock, Andrew C. Kitchener, dan Stephen J. O'Brien, membahas tentang Asal-Usul Kucing dan Proses Domestikasi.

- b. Ensiklopedia Artikel : www.craftycat.co.uk dengan judul *Crafty Cat - the complete resource for cat behaviour and ...*, yang ditulis oleh Crafty Cat, membahas tentang tingkah laku dan psikologi kucing.
- c. Jurnal : *Technomedia Journal* dengan judul Deteksi Ras Kucing Menggunakan Compound Model Scaling Convolutional Neural Network, yang ditulis oleh Nadia Azahro Choirunisa, Tita Karlita, dan Rengga Asmara yang membahas tentang kucing.

Kajian Sumber

- a. Popo Iskandar



Gambar 1. Lukisan Popo Iskandar berjudul "Kucing"

(Sumber: (Iskandar, 1975))

Karya dari Popo Iskandar yang berjudul "*Kucing*", dengan ukuran 120 x 145 cm, dibuat tahun 1975, media cat minyak di atas kanvas, mengungkapkan salah satu dari berbagai karakter yang pernah dibuat dengan objek binatang. Deformasi yang mengandalkan efek-efek goresan yang spontan dan transparan. Binatang itu seakan baru bangkit dari tidur dan mengibaskan badanya. Warna hitam belang-belang putih, kucing ini tampak sebagai sosok binatang yang misterius.

Popo Iskandar dikenal sebagai pelukis yang sangat esensial dalam mengabadikan objek-objeknya. Popo masih mengembangkan berbagai elemen visual dan metode pemrosesan lainnya. Hal ini dapat dilihat misalnya pada pengolahan nilai tekstur, efek teknik transparan atau opak pada media cat, serta pengolahan deformasi dan komposisi objek. Selain itu, pelukis ini juga selalu

melakukan penggalian psikologis untuk menunjukkan esensi dan ekspresi dari objek yang akan ditulis, karakter objek dapat diekspresikan dengan cara yang unik. Seri objek kucing Popo mengeksplorasi esensi dari berbagai gerakan kucing yang biasanya dilihat oleh karakter sebagai jinak, imut, cantik, dan bahkan dapat memancarkan sifat misterius.

- b. Widayat



Gambar 2. "Kucing dan Ikan"

(Sumber: (Widayat, 1989))

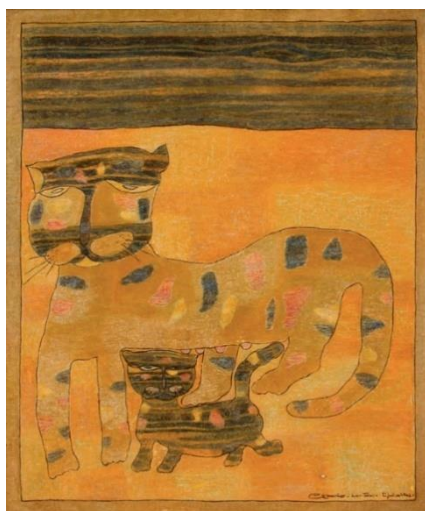
Salah satu Pelukis Maestro asal Kutoarjo – Jawa Tengah, sebagian besar karya Lukisanya bertemakan Flora dan Fauna, terinspirasi dari pengalamannya yang membekas pada Tahun 1939 saat beliau pernah bekerja sebagai mantri opnamer (juru ukur) pada bidang kehutanan di Palembang selama tiga Tahun, dari pengamatanya tentang alam, hewan dan tumbuhan selama beliau bekerja itulah yang mengilhami sebgain besar karya Lukisanya bertema tentang Alam, flora dan fauna dilukis dalam gaya batik kontemporer. (<http://lelanglukisanmaestro.blogspot.com/2011/07/lukisan-karyawidajat.html>, diakses pada 30/5/2022 08.00 WITA)

Sang Pelukis maestro Widayat mengasah talentanya di ASRI (Akademi Seni Rupa Indonesia) Jogja, yang di kemudian hari didaulat untuk mengajar di akademi seni rupa tersebut. Semasa hidupnya beliau sering

mengadakan pameran baik tunggal ataupun kelompok, di dalam dan luar negeri (Italy, Kuwait dan Singapura). Beberapa penghargaan dibidang seni pernah disandangnya, atas dedikasinya dalam bidang seni rupa.

Karya Widayat yang berjudul "*Kucing dan Ikan*" dengan media lukisan cat minyak di atas kanvas menggambarkan ada dua kucing dan dua ikan yang keduanya saling berhubungan karena makanan kucing adalah ikan.

c. Suparto



Gambar 3. "Kucing"

(Sumber: Suparto 1965)

Karya Suparto dalam judul "*Kucing*" (1965) ini bergaya ekspresionisme dalam corak dekoratif naif dengan media lukisan cat minyak di atas kanvas, ukuran 48 x 58 cm. Lukisan ini mengungkapkan sosok kucing dan anaknya dalam deformasi bentuk yang mengesankan kesederhanaan naif dan karakter yang lembut. Seperti pada lukisan Suparto yang lain bentuk-bentuk kucing ini diungkapkan pada garis-garis yang liris, sehingga melenyapkan kesan optis volume tubuh dan lekuk anatominya. Warna-warna pastel yang mantap dengan sapuan membentuk nuansa memberikan sugesti dan daya cekam ekspresif.

Pada tahun 1970-an ketika paradigma estetika kerakyatan mulai melemah, karya-karya liris individual mendapatkan momentum dalam perkembangan seni rupa modern Indonesia., dalam kecenderungan ini selain gaya abstrak menjadi dominan, karya-karya jenis ekspresif, dekoratif, dan surrealis juga berkembang. Saat itu juga

muncul wacana untuk mencari nilai budaya nasional dalam perkembangan seni rupa modern Indonesia, dalam konteks ruangan dan masa itulah pencapaian estetik dan produktivitas Suparto berada dalam puncaknya. (Nasional Indonesia, 2022)

Pada karya ini dapat dilihat bahwa Suparto lebih mengungkapkan kualitas emosi dan persepsinya, dari pada pengamatannya secara objektif pada objek kucing yang dilukisnya, oleh karena itu, selain mengungkap persepsi, karya ini juga secara simbolis dapat dibaca sebagai pesan kasih sayang dan kelembutan.

d. I Made Wiradana



Gambar 4. I Made Wiradana, 2022, "Sleeping Tiger"

Mixed media on canvas

(Sumber : Wiradana, 2022a)

Lukisan dengan judul "*Sleeping Tiger*" atau dalam Bahasa Indonesia adalah macan tidur merupakan lukisan dengan objek utama harimau yang biasa disebut raja hutan dan binatang buas dikelilingi oleh binatang lain yang merupakan makanannya. Lukisan ini merupakan sindiran terhadap orang sukses yang terkadang seperti penguasa namun layaknya objek harimau pada lukisan yang terkesan santai dan tidur setelah menghabiskan makanannya dan cuek karena kenyang. Menurut

bapak Made Wiradana, hewan ini unik dan menarik.



Gambar 5. I Made Wiradana, 2022, “Keceriaan”

mixed media on canvas, 30 x 30 cm x 20 pcs.

(Sumber : Wiradana, 2022a)

Karya dengan judul keceriaan merupakan representasi dari sifat dan karakter kucing yang lucu. Dilihat dari segi visualnya objek yang dideformasi terlihat sangat unik. Menurut Made Wiradana kucing merupakan binatang rumah yang sangat identik dekat dengan majikan, kucing merupakan binatang yang setia.

METODE

Menurut (Yudha, 2010), teori Metode Penciptaan Seni dalam Jurnal “Metode Proses Penciptaan Simbolisasi Bentuk dalam Ruang Imaji Rupa” tahun 2014 yaitu, Alma M. Hawkins dalam buku yang berjudul “*Creating Through Dance*” yang diterjemahkan oleh RM. Soedarsono (2001: 207), menyebutkan bahwa penciptaan seni lukis dan seni tari yang baik selalu melewati tiga tahap yaitu, *exploration* (eksplorasi), *improvisation* atau *experimentation* (improvisasi atau eksperimentasi), dan *forming* (pembentukan atau perwujudan). Tahapan-tahapan tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Eksplorasi

Eksplorasi atau penggalian ide merupakan tahap penjelajahan atau pencarian visual, konseptual, dan latar belakang yang bertujuan

untuk menemukan sesuatu yang menjadi dasar maupun penunjang dari proses penciptaan sebuah ide dasar karya seni, dalam hal ini penulis melakukan riset dan mengamati bagaimana visual dan teknik penciptaan karya seni bapak Made Wiradana di Studio beliau. Eksplorasi juga merupakan serangkaian dari kegiatan berkesenian, hal tersebut berdasar pada pencapaian kepuasan batin seseorang dalam proses penggalian objek maupun puncak pemikiran yang klimaks dalam menuangkan ide berupa karya seni, dalam proses eksplorasi penulis melihat dan mengamati langsung berbagai jenis kucing yang berada di sekitar penulis. Eksplorasi tak hanya mengenai jenis kucing saja, melainkan berlanjut pada pengamatan bagaimana klasifikasi, perilaku, dan psikologi kucing. Pengamatan tersebut dilakukan guna mencapai kepuasan tersendiri dalam proses penggalian visual agar menunjang gairah pada proses penciptaan karya seni lukis.

Tahap eksplorasi memerlukan pengamatan secara berkala dan terus-menerus. Kepekaan penulis akan sangat diasah pada proses penggalian visual ini, bagaimana penulis menyerap dan mengamati bentuk-bentuk kucing, tingkah laku, dan benda-benda yang berhubungan dengan kucing. Membangun pengalaman estetik dan artistik merupakan hal yang sangat penting dan berpengaruh dalam penerapan penciptaan karya seni.

2. Eksperimentasi

Tahap ini memberikan kesempatan yang lebih besar bagi kemampuan, bakat, dan imajinasi untuk melakukan berbagai percobaan. Tahap ini merupakan tahap dimana penekanannya lebih pada eksperimentasi medium seperti material, teknik, alat yang akan digunakan, eksplorasi visual dalam bentuk sket, dan pengorganisasian elemen rupa pembentuk nilai estetik karya. Percobaan dengan berbagai macam seleksi material dilakukan guna menghasilkan penemuan bentuk-bentuk artistik yang terkadang muncul dari alam bawah sadar karena dalam tahap eksperimentasi terdapat kebebasan yang besar.

Eksperimen sendiri merupakan tahapan uji coba dalam upaya menuangkan hasil eksplorasi yang telah dilakukan oleh penulis sebelumnya dan eksperimen yang penulis lakukan yaitu berupa penemuan warna, mencari dan menemukan teknik, eksperimen bentuk yang dilakukan dengan mendeformasi bentuk-bentuk kucing menjadi

bentuk yang imajinatif, spontan, dan naif. Eksperimen tersebut penulis muat dalam bentuk sketsa, blocking, menggabungkan bahan, dan uji coba teknik seperti teknik basah, kolase, kerok, dan lain sebagainya.

3. Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan suatu proses eksekusi dari berbagai percobaan yang telah dilakukan menjadi sebuah karya seni. Tahap ini adalah penyatuan berbagai unsur atau elemen pembentuk suatu karya, yaitu berupa garis, warna, bentuk, komposisi, ruang, dan tekstur. (Jurnal Ilmiah Seni Rupa, th 2013: 6). Tahap ini merupakan proses penyusunan dengan menggabungkan visual-visual yang dihasilkan dari berbagai percobaan yang berdasar atas pertimbangan kesatuan (*unity*), kerumitan (*complexity*), kesungguhan (*intensity*), sebagai syarat dari karya seni yang disebut indah.

Tahap pembentukan dalam penciptaan ini dilakukan dengan merespon efek-efek yang muncul pada saat tahap eksperimentasi, terkadang terjadi perubahan pemikiran terhadap rancangan sketsa sebelumnya karena dalam proses kreatif pasti akan melibatkan intuisi dan alam bawah sadar untuk menciptakan sesuatu yang baru terhadap berbagai aspek dengan pengalaman estetik dan artistik yang ada dalam diri penulis. Aspek-aspek tersebut adalah hal-hal yang menyangkut pengolahan komposisi, pewarnaan,

pengaplikasian tekstur, dan teknik lainnya sehingga ekspresi estetik serta artistik dapat dielaborasi secara optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi karya merupakan pencarian identitas dari karya seni, untuk melakukan identifikasi karya ada beberapa hal yang bisa diidentifikasi seperti jenis karya seni yang dibuat, media dan medium yang digunakan, teknik, makna dan ide dari karya seni tersebut. Dua aspek yaitu *aspek ideoplastis* dan *aspek fisioplastis* digunakan untuk mengidentifikasi karya seni yang mengambil tema tentang Kucing Sebagai Ide dalam Penciptaan Karya Seni Lukis, antara lain :

a. Aspek Ideoplastis

Dalam buku *Apresiasi Seni*, Suwarjono menjelaskan bahwa aspek ideoplastis merupakan karya yang lahir atas dasar ide pencipta dalam melahirkan bentuk, menuntun kelahiran perwujudannya (seni secara visual) (Sudarmaji, T. and Wahono, 1985:9). Lahirnya bentuk visual dalam karya seni dilandasi oleh ide atau gagasan yang telah dikembangkan menjadi konsep, konsep dalam penciptaan karya merupakan titik awal munculnya sebuah karya seni, dan konsep merangsang terwujudnya sebuah visual dan pemaknaan dalam sebuah karya seni. Ide karya seni dibuat dari pengamatan tingkah laku dan kebiasaan kucing dan pengalaman dalam mengamati dan mempelajari tentang karakter kucing khususnya kucing peliharaan pribadi. Konsep ini diambil dengan pengalaman estetik penulis dalam membentuk sebuah visual karya seni dari makna, proses, ilmu dan arahan dari Bapak Made Wiradana yang penulis dapatkan di studio, kemudian dikembangkan menjadi sebuah visual karya yang didapat dari eksperimen yang dilakukan.

b. Aspek Fisioplastis

Suwarjono dalam buku *Apresiasi Seni* menjelaskan bahwa aspek fisioplastis menghadirkan bentuk seni melalui aspek teknis tanpa mementingkan ide terciptanya seni itu sendiri (Sudarmaji, T. dan Wahono, 1985:9). Aspek *fisioplastis* merupakan aspek penerapan unsur-unsur seni rupa dan juga prinsip-prinsip yang berupa wujud visual. Dengan demikian faktor ini lebih bersifat fisik. Adapun aspek fisikoplastis yang dapat dilihat dalam karya pencipta yang tercipta dalam bentuk-bentuk dua dimensional, dengan menerapkan elemen atau unsur-unsur seni lukis. Unsur dan prinsip penyusun itu diterapkan pada enam karya yang penulis ciptakan. Wujud karya yang penulis ciptakan terdiri dari bentuk dan juga isi, bentuk berhubungan dengan estetika dan isi berupa makna dan juga nilai.

Wujud karya penulis yang berupa seni lukis mengarah ke bentuk naif deformatif. Objek-objek dibuat dengan kebebasan dan bentuk yang tidak anatomis namun tetap dengan kerangka harmonis. Media yang digunakan adalah kain kanvas, dan dipadukan dengan berbagai teknik untuk mewujudkan karya yang kreatif dan menambah estetika pada karya. Pemaknaan terhadap sebuah lukisan yang penulis ciptakan dilihat makna yang terdapat pada lukisan bisa dilihat dari sisi warna,

titik, garis, dan juga objek-objek yang ditampilkan pada karya dengan memperhatikan tone, corak dan intensitas dari warna-warna yang digunakan (Sujana, 1997:54). Warna dan garis atau goresan yang diterapkan pada karya, mencerminkan ungkapan perasaan dan imajinasi penulis. Pengungkapan perasaan ini berkaitan erat dengan fenomena dan objek yang diteliti sebagai dasar dari konsep karya. Ruang, komposisi, keseimbangan, kontras, harmoni dari bentuk dan objek secara keseluruhan juga disesuaikan dengan konsep serta unsur estetika seni rupa.

4.3.2 Pembahasan

Hasil karya seni lukis dengan tema Kucing Sebagai Ide dalam Penciptaan Karya Seni Lukis dalam program Merdeka Belajar Kampus Merdeka, Studi/Projek Independen, program studi Seni Murni ini berjumlah enam dengan masing-masing deskripsinya sebagai berikut :



Gambar 6. *My Cat* , Mixed media on canvas , 70 x 90 cm, 2022

(Sumber : Lintang Diani Putri R.)

Karya berjudul “My Cat” terinspirasi dari pengalaman pribadi saat memiliki kucing sebagai hewan peliharaan. Kucing merupakan hewan yang sangat mudah bersosialisasi dengan manusia. Sejak kecil penulis sudah memiliki kucing sebagai hewan peliharaan, begitu banyak kenangan indah yang penulis rekam salah satunya adalah ketika seekor kucing membawa pulang hewan yang dimangsanya, maksud dari tingkah laku ini adalah untuk memberi hadiah kepada majikannya karena telah merawat dan menjaganya. Perilaku seperti ini terkesan seperti bagaimana seekor kucing bisa mengerti perasaan manusia secara emosional dan

berusaha menghiburnya. Penulis sangat merasakan kehangatan dan rasa bahagia ketika kucing hidup bersama keluarga. Penulis berharap kehangatan seperti ini dapat dirasakan oleh seluruh makhluk hidup di dunia. Pesan yang ingin disampaikan adalah ketika menerima sebuah hadiah atau sesuatu yang diberikan orang lain hargailah usahanya bukan justru melihat berapa nilai dari hadiah tersebut sehingga manusia merasa dihargai.



Gambar 7. “Abandoned Cat”, Mixed media on canvas, 60 cm x 80 cm, 2022

(Sumber : Lintang Diani Putri R.)

Bagi sebagian orang, kucing masih dianggap binatang hama yang keberadaannya mengganggu sehingga tidak jarang banyak orang yang melantarkannya. Banyak ditemukan kucing terlantar yang miris, kurus, lemah, penuh luka, sakit, atau kucing buangan. Pengalaman ini menunjukkan bahwa manusia hanya menyukai kucing dalam kondisi yang baik dan lucu saja, namun ketika kucing tersebut dalam kondisi tidak baik dan terluka manusia terkadang merasa jijik dan menjauhinya.

Kucing-kucing dengan kondisi menyedihkan juga memiliki hak hidup yang sama. Berdasarkan pengalaman tersebut kemudian pencipta menganalogikan dalam kehidupan manusia yang hanya melihat suatu hal hanya dari satu sisi saja atau hanya melihat sisi indah. Pesan yang ingin disampaikan adalah dunia itu indah namun mengapa tidak semua makhluk di dunia bisa merasakan keindahan itu.



Gambar 8. "Cat and Her Kittens", Mixed media on canvas, 150 cm x 130 cm, 2022
(Sumber : Lintang Diani Putri R.)

Karya dengan judul "Cat and Her Kittens" menghadirkan seekor induk kucing dan anaknya. Karya ini merepresentasikan seekor kucing yang memiliki naluri keibuan saat ia menjadi induk. Meskipun induk kucing merupakan seekor binatang namun ia tetap memiliki naluri untuk memberi makan dan melindungi anaknya agar mereka dapat hidup dengan nyaman.

Fenomena naluri seekor induk kucing mengingatkan penulis terhadap kasih sayang seorang ibu. Pesan yang ingin disampaikan melalui karya ini adalah seorang anak sudah seharusnya berbakti kepada orang tua terutama ibu.



Gambar 9. "Fat Cats", Mixed media on canvas, 70 cm x 90 cm, 2022

(Sumber : Lintang Diani Putri R.)

Karya berjudul "Fat Cats" atau dalam Bahasa Indonesia yaitu Kucing Gendut merepresentasikan

kucing yang memiliki tubuh obesitas. Setiap kucing memiliki tingkah laku yang berbeda, ada yang serakah dengan makanan ada yang tidak. Kucing yang rakus biasanya memiliki tubuh yang lebih berisi atau bahkan obesitas. Berbeda halnya dengan kucing yang lebih tenang saat makanannya direbut, kucing yang rakus dapat menggerang, mencakar, bahkan melukai siapapun yang mengganggunya saat sedang makan. Hal seperti ini juga dapat dianalogikan dalam kehidupan manusia dengan sifat rakus dan tidak mau berbagi. Manusia yang serakah hanya mementingkan keinginannya saja dan tidak peduli dengan keadaan sekitarnya.



Gambar 10. Cat with The Big Eyes, Mixed media on canvas, 145 cm x 120 cm, 2022

(Sumber : Lintang Diani Putri R.)

Pada karya ini terdapat seekor kucing dengan matanya yang besar. Kucing dengan matanya yang besar terinspirasi dari fenomena operasi kecantikan di Korea Selatan. Operasi ini dilakukan dengan maksud mempercantik penampilan sesuai standar kecantikan di negara tersebut.

Terkadang makhluk yang mempunyai visual atau fisik yang baik dan cantik sesuai standar yang diciptakan manusia mendapatkan perlakuan berbeda yakni lebih baik atau spesial, Lee Jeong Hoon dalam *podcast* pada kanal YouTube Dapur Bincang Online mengatakan bahwa terdapat kultur di Korea yaitu "kalau kita jelek, meskipun otak kita bagus kerjaan pasti tidak ada (kasarnya seperti

itu), lebih baik kita tidak terlalu pintar tetapi cantik atau ganteng maka diterima di suatu kerjaan lebih mudah.” Menurut penulis kultur seperti ini merupakan kultur yang tidak baik dan sangat *toxic*, manusia sebagai makhluk yang mulia, memiliki akal, dan mampu berpikir sudah seharusnya menunjukkan sikap yang objektif saat memperlakukan makhluk lain dengan baik tanpa memandang fisik dan membedakan antara satu dengan yang lainnya.



Gambar 11. "Cat Fight", Mixed media on canvas, 120 cm x 145 cm, 2022

(Sumber : Lintang Diani Putri R.)

Pertengkar kucing biasanya terjadi karena berebut mangsa, makanan, pasangan, dan wilayah teritorial. Pertengkar ini pada akhirnya dapat menyebabkan luka pada binatang yang terlibat. Secara konotatif hal tersebut bermakna ketidakcocokan antara makhluk hidup. Peristiwa ini kemudian dianalogikan dalam kehidupan manusia ketika berkompetisi untuk memperebutkan materi duniawi dengan cara yang tidak baik sehingga ketika sudah ditemukan kecurangan terjadilah perselisihan atau pertengkar. Fenomena seperti ini sangat banyak terjadi bahkan sampai berujung kematian yang mengenaskan. Pesan yang ingin disampaikan adalah hiduplah dengan tidak mencurangi atau mengambil hak orang lain agar hidup damai dan bahagia.



Gambar 12. *Misteri Kucing Hitam*, Mixed media on canvas, 70 cm x 90 cm, 2022

(Sumber : Lintang Diani Putri R.)

Melihat manusia dan binatang khususnya kucing bisa memiliki hubungan spesial dan hubungan itu bisa melahirkan sisi gelap dan terang. Sisi terang pada karya direpresentasikan dengan kucing putih dan sisi misterius digambarkan dengan kucing hitam. Makna sisi terang dan misterius inilah yg ingin ditawarkan ke masyarakat dan kebudayaan manusia di ruang sosial.

Terkadang kucing sukar dipahami, tidak dapat diprediksi, dan misterius, mereka melakukan hal-hal tidak terduga, pandai bersembunyi, berkamuflase, dan menghilang dari pandangan, manusia perlu mempertajam penglihatan dan menentang logika untuk menemukan hal itu. Kucing suka melakukan hal-hal yg dilarang pemiliknya, seperti

Tidur di tempat yang tidak terduga dan melakukan sesuatu agar tempat itu menjadi mungkin untuk ditiduri. Duri yang berada di lidah, mata, gigitan yang datang secara tiba-tiba saat mengelus kucing, kucing yang menyukai kotak, hal ini masih menjadi misteri bagi pemilik.

Terlepas dari sisi misterius, kucing memiliki sisi terang secara khusus bagi pemilik yang direpresentasikan dengan kucing berwarna putih, kucing dapat menjadi teman curhat atau tempat mengekspresikan perasaan dengan bahasa yang berbeda dengan bahasa yang disampaikan ke sesama manusia, pemilik yang sangat mencintai kucing bersedia menghabiskan waktu berjam-jam untuk mempelajari banyak hal baru tentang hewan ini. Bersahabat dengan kucing sangat menghibur

ketika merasa sendiri dan sepi terutama bagi seseorang yang memiliki kepribadian introvert.

Makhluk hidup ada manusia, tumbuhan, dan binatang setiap makhluk memiliki jiwa, jiwa inilah yg menghubungkan manusia, tumbuhan, dan binatang.

KESIMPULAN

Karya seni tercipta dari proses pengolahan pemikiran dan perasaan. Bagaimana seniman itu tumbuh dan berkembang dan apa yang terjadi dalam kehidupannya akan terbaca pada karyanya karena latar belakang seniman memberi pengaruh besar dalam proses berkesenian. Ide dalam menciptakan sebuah karya seni bisa didapat ketika mengamati hal-hal sederhana yang sangat dekat dan sering diajak berinteraksi. Salah satunya adalah dengan mengamatieliharaan kucing yang memiliki kedekatan emosional dengan penulis. Bentuk tubuh, aktivitasnya, serta benda-benda yang berkaitan dengannya ketika diamati bisa memunculkan ide untuk membuat sebuah cerita yang penuh makna dalam lukisan. Cerita tentang kucing ini merupakan representasi dan metafora dari pengalaman-pengalaman penulis yang telah diendapkan. Hal ini menjadi dasar penulis dalam pembuatan karya seni lukis yang diwujudkan dengan gaya ekspresif dengan figur-figur atau objek yang deformatif yang mendukung terciptanya ide yang inspiratif. Bentuk-bentuk kucing pada karya lukis yang cenderung kearah naif dideformasi dengan menggunakan berbagai material dan teknik agar menunjang kreativitas dan kebebasan dalam mewujudkan karya lukis. Material yang digunakan yaitu kolase berbagai macam kertas yang ditempel menggunakan lem putih, cat akrilik, spidol, *pencil glass*, *charcoal*, *oil pastel*, di atas kanvas. Sedangkan teknik yang digunakan yaitu, teknik kolase, *roll*, kerok, kuas kering, grafiti, akuarel, plakat dan lelehan cat. Material dan teknik ini digunakan pada proses penciptaan dengan menggunakan metode Alma M. Hawkins yaitu, eksplorasi, eksperimentasi, dan perwujudan.

DAFTAR RUJUKAN

Azahro Choirunisa, N., Karlita, T. and Asmara, R. (2021) 'Deteksi Ras Kucing Menggunakan Compound Model Scaling Convolutional Neural Network', *Technomedia*

Journal, 6(2), pp. 236–251. Available at: <https://doi.org/10.33050/tmj.v6i2.1704>.

Cat, C. (2016) 'Crafty Cat - the complete resource for cat behaviour and ...'. Available at: www.craftycat.co.uk (Accessed: 12 January 2022).

Driscoll, C.A. *et al.* (2009) 'The Evolution of House Cats', *SCIENTIFIC AMERICAN, A DIVISION OF SPRINGER NATURE AMERICA, INC.* Available at: <https://www.scientificamerican.com/article/the-e-taming-of-the-cat/> (Accessed: 18 July 2022).

Iskandar, P. (1975) *Kucing* [cat minyak di atas kanvas]. Available at: <http://galeri-nasional.or.id/collections/381-kucing> (Accessed: 30 May 2022).

Kartika, D.S. (2004) *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekaya Sains.

Marianto, M.D. (2017) *Seni & Daya Hidup dalam Perspektif Quantum*. 1st edn. ISI Yogyakarta: Scritto Books dan BP ISI Yogyakarta.

Nasional Indonesia, G. (2022) 'Lukisan : Kucing (Suparto - 1965)', *Galeri Nasional Indonesia*. Available at: <http://galeri-nasional.or.id/collections/631-kucing> (Accessed: 30 May 2022).

Setiawan, E. (2018) 'Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)'. (2.8). Available at: <https://kbbi.web.id/kucing> (Accessed: 18 July 2022).

Sudarmaji, T., A.D. and Wahono, S.W. (1985) *Apresiasi Seni*. Jakarta: Pasar Seni.

Sugiharto, B. (2013) *UNTUK APA SENI? MATAHARI* (Seri Buku Humaniora UNPAR). Available at: <http://www.pustakamatahari.co.id> (Accessed: 27 June 2022).

Suparto (1965) *Kucing* [cat minyak di atas kanvas]. Available at: <http://galeri-nasional.or.id/collections/631-kucing> (Accessed: 30 May 2022).

Susanto, M. (2011) *Diksi Seni Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab dan Djagad Art House.

Widayat (1989) *Kucing dan Ikan* [Oil on canvas]. Available at: <https://dunialukisan-javadesindo.blogspot.com/2011/06/?m=0> (Accessed: 30 May 2022).

Wikipedia (2022) 'Kucing', *Wikipedia*. Available at: <https://id.wikipedia.org/wiki/Kucing> (Accessed: 17 July 2022).

Wiradana, I.M. (2022a) *Keceriaan* [Mixed media on canvas].

Wiradana, I.M. (2022b) *Sleeping Tiger* [Mixed media on canvas]. Available at: <https://www.instagram.com/p/CZRWN6vvlsD/> (Accessed: 19 July 2022).

Yudha, I.M.B. (2010) 'Metode Proses Penciptaan Simbolisasi Bentuk Dalam Ruang Imaji Rupa', p. 5.

Daftar Nara Sumber/Informan

Wiradana, I.M. (2022c) 'Wawancara di Studio Made Wiradana'.