

**MITOS KUCING DALAM KEHIDUPAN MANUSIA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS**

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Seni Rupa Murni
Jurusan Seni Rupa Murni



Oleh:
KARINA EVELYN VEDA TALITHA
NIM. 17149158

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2022**

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA
MITOS KUCING DALAM KEHIDUPAN MANUSIA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS

Disusun oleh

KARINA EVELYN VEDA TALITHA

NIM. 18149154

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji

Pada tanggal 27 Oktober 2022

Tim Penguji

Ketua Penguji : Much. Sofwan Zarkasi, M.Sn.

Penguji Bidang : Deni Rahman, M.Sn.

Penguji Pembimbing : Drs. Henry Cholis, M.Sn



Deskripsi karya ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Seni (S.Sn) pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 27 Oktober 2022



Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum
NIP. 197705312005012002

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Karina Evelyn Veda Talitha

NIM. 17149158

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Kekaryaannya berjudul Mitos Kucing Dalam Kehidupan Manusia Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis adalah karya saya sendiri, bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan tersebut tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Saya menyetujui Laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara *online* dan dicetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 27 Oktober 2022



Karina Evelyn Veda Talitha

NIM. 17149158

ABSTRAK

Hubungan kucing dengan manusia sudah ada sejak zaman kuno. Mitos-mitos mengenai kucing beredar seiring perkembangan peradaban. Mitos-mitos ini umumnya dikaitkan dengan hal-hal yang dialami manusia, seperti kelahiran, keberuntungan, kesialan, dan kematian. Mitos-mitos ini menjadi sumber gagasan karya seni grafis Tugas Akhir dengan judul “Mitos Kucing Dalam Kehidupan Manusia Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis”. Karya tugas akhir ini bertujuan memvisualisasikan mitos-mitos kucing ke dalam karya seni grafis. Mitos-mitos tersebut divisualisasikan dengan teknik cetak tinggi *linocut* di media kertas dengan gaya dekoratif yang menggunakan perubahan bentuk deformasi dan stilisasi. Penggarapan karya tugas akhir ini menggunakan metode L.H Chapman dalam Humar Sahman (1993) yang meliputi tiga tahapan, yaitu menemukan gagasan, mengembangkan gagasan, dan visualisasi.

Kata kunci: Mitos, Kucing, Seni Grafis, *Linocut*, Dekoratif



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kesempatan, kekuatan, dan kelancaran dalam menyelesaikan laporan Kekaryaannya tugas akhir yang berjudul “Mitos Kucing Dalam Kehidupan Manusia Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis”. Laporan ini disusun guna memenuhi sebagian syarat dalam menempuh derajat sarjana S-1 program studi Seni Rupa Murni, jurusan Seni Rupa Murni, fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

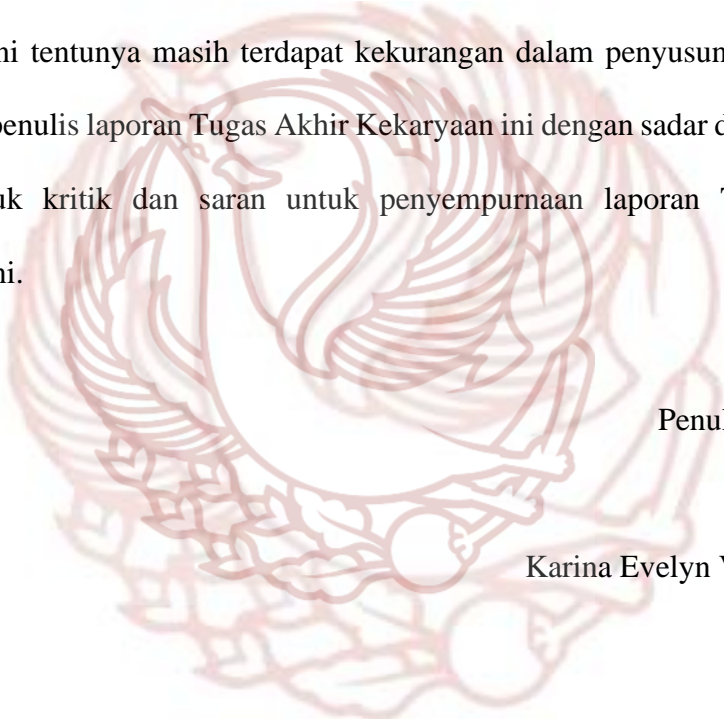
Selesainya laporan tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang telah turut berpartisipasi dalam kelancaran penyelesaian laporan tugas akhir kekaryaannya ini. Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak Khamdani dan Ibu Isti'adah yang telah memberikan doa, dorongan dan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Drs. Henry Cholis, M.Sn selaku pembimbing Tugas Akhir, yang memberi masukan, bimbingan, dorongan dan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Syamsiar, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Prodi Seni Rupa Murni Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Deni Rahman, M.Sn., Alexander Nawangseto M., M.Sn., Theresia Agustina Sitompul, M.Sn., Wisnu Adisukma, M.Sn., Much. Sofwan Zarkasi, M.Sn., selaku dosen pengampu mata kuliah Seni Grafis yang

telah memberikan banyak ilmu, bimbingan, dan motivasi selama berproses dalam penciptaan karya seni grafis di ISI Surakarta.

5. Teman-teman Seni Rupa Murni serta pihak-pihak yang sudah membantu dan memberi dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini, yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu.

Diharapkan penulisan laporan Tugas Akhir Kekaryaannya ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca. Penulisan laporan Tugas Akhir Kekaryaannya ini tentunya masih terdapat kekurangan dalam penyusunannya, maka saya selaku penulis laporan Tugas Akhir Kekaryaannya ini dengan sadar diri menerima segala bentuk kritik dan saran untuk penyempurnaan laporan Tugas Akhir Kekaryaannya ini.



Penulis

Karina Evelyn Veda Talitha

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan Penciptaan	4
D. Manfaat Karya	5
E. Tinjauan Karya	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	14
A. Konsep Non Visual	14
B. Konsep Visual	28
BAB III PENCIPTAAN KARYA	44
A. Metode Penciptaan Karya	44
B. Proses perwujudan Karya	44
BAB III KARYA	72
A. Pengantar Karya.....	72
B. Deskripsi Karya.....	73
BAB V. PENUTUP	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Utagawa Kuniyoshi (1841) “ <i>Catfish (Namazu)</i> ”	6
Gambar 2. Hasui Kawase (1932) “ <i>Evening Snow, Edo River – Blue Version</i> ”	8
Gambar 3. Hiromitsu Nakazawa “ <i>Firebird – Hi no Tori</i> ”	10
Gambar 4. Karina Evelyn (2019) “ <i>Unconditional</i> ”	12
Gambar 5. Karina Evelyn (2020) “ <i>Waktunya Tidur</i> ”	13
Gambar 6. Zao Chai Mao.....	17
Gambar 7. Kartu pos dari era 1900an	21
Gambar 8. Penggambaran Dewi Bastet	22
Gambar 9. Foto kuburan manusia bersama kucing	25
Gambar 10. Mumi-mumi kucing di Saqqara	26
Gambar 11. Kucing	32
Gambar 12. Kucing	33
Gambar 13. Bunga Teratai	34
Gambar 14. Janin	34
Gambar 15. Ikan Koi.....	35
Gambar 16. Sayap Gagak	36
Gambar 17. Kerangka Manusia	37
Gambar 18. Interaksi dengan kucing	46
Gambar 19. Berbagai macam gestur dan ekspresi kucing	47
Gambar 20. Pensil, drawing pen, dan penghapus	49
Gambar 21. Pisau cukil	50
Gambar 22. Roll karet.....	51
Gambar 23. Kaca.....	52
Gambar 24. Karet lino.....	53
Gambar 25. Kertas <i>concord</i>	54
Gambar 26. Tekstur kertas <i>concord</i>	54
Gambar 27. <i>Yellow board</i>	55

Gambar 28. Tinta cetak.....	56
Gambar 29. Sketsa pada kertas	58
Gambar 30. Sketsa digital	59
Gambar 31. Sketsa digital yang telah <i>diprint</i>	60
Gambar 32. Proses transfer sketsa	61
Gambar 33. Hasil transfer sketsa	61
Gambar 34. Proses pencukilan.....	62
Gambar 35. Hasil reduksi	63
Gambar 36. Proses pencampuran tinta.....	64
Gambar 37. Proses perataan tinta.....	65
Gambar 38. Proses pencampuran tinta teknik <i>ombre</i>	65
Gambar 39. Proses pencetakan	67
Gambar 40. Pengeringan warna pertama	67
Gambar 41. Pengeringan warna kedua	68
Gambar 42. Pengeringan warna ketiga	68
Gambar 43. Pemberian <i>title</i>	69
Gambar 44. Karya Tugas Akhir I	71
Gambar 45. Karya Tugas Akhir II	73
Gambar 46. Karya Tugas Akhir III.....	75
Gambar 47. Karya Tugas Akhir IV.....	77
Gambar 48. Karya Tugas Akhir V	79
Gambar 49. Karya Tugas Akhir VI.....	81

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Pustaka

- A, Mirya. 2017. *Serat Ngalamating Kucing* Mitos Kucing dalam Budaya Jawa. Jurnal Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Diakses 30 September 2022, dari situs ejournal.undip.ac.id
- Angeline, Mia. 2015. Mitos dan Budaya. Jurnal Prodi Marketing Komunikasi, Fakultas Ekonomika dan Komunikasi, Universitas BINUS. Diakses 30 Mei 2022, dari situs journal.binus.ac.id
- Dharsono Sony Kartika, dan Nanang Ganda Prawira. 2004. Pengantar Estetika, Bandung: Rekayasa Sains.
- Djelantik, M. A. A. 1990. Pengantar Dasar Ilmu Estetika. Denpasar: STSI.
- Djelantik, M. A. A. 2001. Estetika: Sebuah Pengantar. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Drs. Humar Sahman, 1993. Mengenal Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni Aktivitas Kreatif, Apreasi Kritik dan Estetika, Semarang: IKIP Semarang Press.
- Hadiya, Rizqia Nurul. Kucing: Ekspresi Kucing Sebagai Gagasan Berkarya Seni Lukis. S1 Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses 30 Mei 2022, dari situs repository.upi.edu
- Leen, Micshir dkk. 2018. Kucing Hoki dalam Pandangan Etnis Tionghoa. Jurnal Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanegara. Diakses 12 April 2021, dari situs journal.untar.ac.id

- Miswanto. 2019. Paradoks Mitologi Hindu di Jawa (Relevansinya terhadap Tutur dan Batur Umat Hindu). Jurnal Prodi Teologi Hindu STAHN Mpu Kuturan Singaraja. Diakses 8 April 2022, dari situs stahnmpukuturan.ac.id
- Rudy Harjanto dan Deddy Mulyana. 2008. Komunikasi Getok Tular: Pengantar Popularitas Merek. Jurnal Prodi Komunikasi Universitas Islam Bandung. Diakses 29 September 2022, dari situs ejournal.unisba.ac.id
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Penerbit Jalasutra.
- Susanto, Mikke. 2011. Diksi Rupa, Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Wartono, Teguh. 1982. Pengantar Seni Rupa. Yogyakarta: Kanisius.
- Susrama, I Made Partha. 2010. Mitologi Nusantara. Yogyakarta: Kreasi Media.
- Wibowo, Dicky. 2019. Memahami Kucing. Pustaka Wacana.

Internet

- Dieter Wanczura, 2001. “Kawase Hasui – 1883-1957” diakses pada tanggal 08 April 2022. artelino.com/articles/hasui_kawase.asp
- Laura Vocelle, 2012. “Utagawa Kuniyoshi (1797-1861, Japanese) diakses pada tanggal 08 April 2022. thegreatcat.org/the-cat-in-art-and-photos-2cats-asian-art/utagawa-kuniyoshi-17971861-japanese
- Dieter Wanczura, 2013. “Hiromitsu Nakazawa – 1874-1964” diakses pada tanggal 08 April 2022. artelino.com/articles/hiromitsu_nakazawa.asp
- Joshua J Mark, 2016. “Bastet” diakses pada tanggal 11 April 2022. worldhistory.org/bastet

- Michelle Prawirawidjaja, 2012. “*Cats and Death*” diakses pada tanggal 11 April 2022. scholarblogs.emory.edu/gravematters/2012/11/05/cats-and-death
- CMHypno, 2018. “*The Colour Blue in Antiquity*” diakses pada tanggal 09 Juni 2022. owlcation.com/humanities/the-colour-blue-in-antiquity
- Yuko Elizabeth, 2021. “*Why Black Cats are Associated with Halloween and Bad Luck*” diakses pada tanggal 20 Juni 2022. history.com/news/black-cats-superstitions
- Rahwiku Mahanani, 2020. “Benarkah Kucing Punya 9 Nyawa? Ternyata Ini Sejarah dan Faktanya” diakses pada tanggal 20 Juni 2022. kids.grid.id/read/472387482/benarkah-kucing-punya-9-nyawa-ternyata-ini-sejarah-dan-faktanya
- Petmate Academy, 2022. “*The Origin of Cat’s “Nine Lives”*”. diakses pada tanggal 20 Juni 2022. petmate.com/the-origin-of-cats-nine-lives/article/a90184

Lampiran 1. Biodata

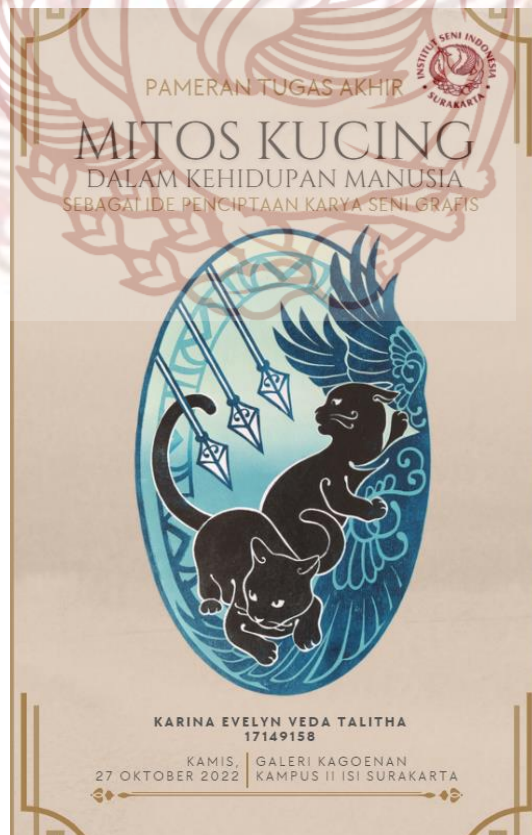
Nama lengkap : Karina Evelyn Veda Talitha
Tempat tanggal lahir : Wonosobo, 9 Januari 1997
Alamat : Karina Evelyn Veda Talitha
Email : karintalitha@gmail.com



Pengalaman Pameran:

- Pamerin Bukan Pameran, BSD City, 2016
- Pameran Srawung, Kampus II ISI Surakarta, 2018
- Pameran Tugas Mata Kuliah Seni Rupa Eksperimental, Kampus II ISI Surakarta, 2020

Lampiran 2. Dokumentasi Pameran



Desain poster pameran Tugas Akhir
(Foto: Karina Evelyn, 2022)



Desain sampul katalog pameran Tugas Akhir
(Foto: Karina Evelyn, 2022)



Display karya untuk pameran Tugas Akhir
(Foto: Karina Evelyn, 2022)



Suasana pameran Tugas Akhir
(Foto: Agnes Dwindi, 2022)



Suasana pameran Tugas Akhir
(Foto: Kinanti, 2022)