

**KRIYA TAPESTRI DALAM OBJEK KUCING**



**Eria Yolanda**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**Wisuda Periode Maret 2018**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

### KRIYA TAPESTRI DALAM OBJEK KUCING

**Eria Yolanda**

Artikel ini disusun berdasarkan Karya Akhir Eria Yolanda untuk persyaratan wisuda periode Maret 2018 dan telah diperiksa/ditetujui oleh kedua pembimbing

Padang, April 2018

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Minarsih, M.Sn



Drs. Erwin A., M.Sn

## Abstrak

Manusia menyenangi kucing karena bentuknya yang cantik, ramah, manja dan bersahabat. Namun ada juga yang tidak menyukainya. Penulis sangat menyenangi binatang ini oleh sebab itu tujuan berkarya adalah mewujudkan moment dari kucing sebagai sumber yang menyenangkan melalui langkah dalam lima tahapan di antaranya; persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep, dan tahap penyelesaian yang diakhiri dengan melakukan pameran. Akhirnya penulis hasilkan 7 karya tapestri dengan judul, diantaranya : *Balutan Warna, Kucing Hutan, Tatapan Sendu, Tatapan yang Menyimpan Kemarahan, Marah, Karakter, Campuran*. Direkomendasikan kepada mahasiswa dan masyarakat untuk lebih mengembangkan teknik dan objek karya tapestri di masa selanjutnya.

## Abstract

Man likes a cat because a its looking beautiful, friendly, spoiled and friendly. However, some the people are not like it. The writer very love the animal therefore the purpose of work are to realize moment of a cat as the source of fun through step in your five steps of them; preparation, elaboration, synthesis, the realization the concept, and finishing the end terminated by held exhibition. Finally writer generate 7 work tapestri with a tittle, including: *swathe color, a jungle cat, gaze plaintive, that look that the up anger, angry, character, a mixture*. Recommended to collage students and citizens to be more developed technique and object tapestri work in the future.

## KRIYA TAPESTRI DALAM OBJEK KUCING

Eria Yolanda<sup>1</sup>, Dra. Minarsih, M.Sn<sup>2</sup>, Drs. Erwin A., M.Sn<sup>3</sup>  
Program Studi Pendidikan Seni Rupa  
FBS Universitas Negeri Padang  
Email: eriyayolanda1234@gmail.com

### Abstract

Man like a cat because a its looking beautiful, friendly, spoiled and friendly. However, some the people are not like it. The witer very love the animal therefore the purpose of work are to realize moment of a cat as the source of fun through step in your five steps of them;preparation, elaboration, synthesis, the realization the concept, and finishing the end terminated by hels exhibition. Finally writer generate 7 works tapestri with a tittle, including: *swathe color, a jungle cat, gaze plaintive, that look that the store anger, angry, character, a mixture of*. Recommended to collage students and citizens to be more developed technique nd object tapestri work in the future.

Keywords: Cat, Tapestri, and soumak geordes technique

### A. Pendahuluan

Tapestri merupakan salah satu cabang dari kriya seni melalui proses tenun atau sering disebut dengan tekstil. Didalam pameran seni rupa terutama di wilayah Regional Sumatra karya tapestri ini masih jarang ditemukan. Keikutsertaannya masih sedikit yang bisa dinikmati atau diapresiasi oleh masyarakat.

---

<sup>1</sup>Mahasiswa penulis Laporan Karya Akhir Prodi Pend. Seni Rupa untuk wisuda periode Maret 2018.

<sup>2</sup>Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

<sup>3</sup>Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

Kucing dengan segala tingkah polanya adalah salah satu binatang yang paling dekat dan banyak dipelihara manusia. Orang senang memelihara kucing sebagai binatang kesayangan karena sosoknya yang cantik, ramah, manja dan bersahabat. Suwet (2015:3) menyatakan : “Sa’at ini banyak orang memelihara kucing sebagai binatang kesayangan di rumah. Sosoknya yang cantik, ramah dan bersahabat menjadi dirinya sebagai hewan peliharaan yang menyenangkan dengan kelebihan tidak berisik, pakan sedikit dan tidak repot”.

Banyak cara dan media yang bisa digunakan untuk mengungkapkan rasa senang atau rasa gelisah seseorang seperti melalui media, patung, lukis, keramik, dan lain sebagainya. Namun, penulis tertarik untuk menggunakan tapestri sebagai bahasa ungkap dalam memvisualisasikan karya tentang kucing tersebut. Hal ini dikarenakan penulis ingin ingin mengembangkan keterampilan yang penulis dapatkan pada mata kuliah Kriya Tekstil Dasar sampai mata kuliah Kriya Tekstil Paket tiga.

Selain untuk mengembangkan keterampilan penulis juga mempunyai alasan mengapa memilih Tapestri sebagai media ungkap bentuk kucing yaitu untuk memperjelas dan memberikan sensasi bentuk nyata dari objek kucing yang bisa diraba bulunya hanya dengan menggunakan teknik geordes.

Berdasarkan keprihatinan dan ketertarikan diatas, penulis termotivasi ingin menciptakan karya Tapestri dengan teknik giordes dan somak. Untuk itu penulis member judul Karya Akhir “ *Kriya Tapestri Dalam Objek Kucing*”.

Abad pertengahan, kucing juga sering dianggap berasosiasi dengan penyihir dan sering dibunuh dengan cara dibakar atau dilempar dari tempat

tinggi. Beberapa ahli sejarah mengatakan bahwa takhayul seperti ini lah penyebab terjadinya penyebaran wabah *black death* (wabah hitam) dengan cepat. *Black death* atau kematian hitam adalah pandemik hebat yang pertama kali melanda Eropa pada pertengahan hingga akhir abad ke-14 (1347-1351) dan membunuh dua pertiga populasi warga Eropa. Banyaknya kematian saat itu menyebabkan banyak orang percaya bahwa setan penyebab penyakit tersebut. Akibatnya, banyak kucing dibunuh di Eropa saat itu sehingga populasi kucing menurun dan jumlah tikus bertambah. Padahal, tikus yang membawa wabah *black death* atau saat ini diketahui dengan penyakit pes.

Saat ini, banyak orang masih percaya bahwa kucing hitam adalah pembawa sial. Cukup banyak yang menghubungkan kucing dengan dunia sihir. Di Amerika, misalnya saat perayaan *haloween*, kucing hitam dipercaya sebagai setannya. Namun, ada juga yang percaya bahwa kucing hitam justru membawa keberuntungan. Penganut Wicca dan Neopaganisme mempercayai bahwa kucing sebenarnya baik karena memiliki kemampuan berhubungan dengan dunia lain atau dapat merasakan adanya roh jahat.

Mitos di Indonesia tentang kucing adalah seseorang akan memperoleh kesialan jika menabrak kucing dan meninggalkannya. Namun, sebenarnya maksud dari pesan tersebut adalah mengajarkan agar bertanggung jawab dan menguburkan kucing jika hal tersebut terjadi. Selain berbuat baik pada hewan, perbuatan tersebut juga menghindarkan penyakit yang timbul dari bangkainya.

<http://sejarahpenyebarkucingdidunia.htm.com>

Menurut Suwed (2015:46) Ada begitu banyak jenis kucing di dunia saat ini dari yang sudah jinak hingga yang masih liar, mulai lokal/kampung (*mongrel/nonpedigree*) hingga kucing ras (*pedigree*). Semuanya tersebar diseluruh dunia dengan jumlah yang banyak. Di Indonesia sendiri, terdapat kucing ras asli Indonesia dan kucing lokal atau kampung. Kucing kampung tidak banyak dipelihara karena hidup bebas di lingkungan sekitar kita. Berbeda dengan kucing kampung, kucing ras umumnya dipelihara. Kucing ras, seperti persia dan angora memiliki sosok yang cantik, ramah dan bersahabat. Oleh karena itu, kucing dapat menjadi hewan peliharaan yang menyenangkan. Bahkan, binatang ini mendapatkan curahan kasih sayang yang sama layaknya anggota keluarga.

Kata “seni” berasal dari bahasa Belanda “genie” yang berarti jenius atau pandai (<http://id.wikipedia.org/wiki/Seni>). Ada beberapa pendapat tentang seni menurut para ahli : Aristoteles, seni adalah kemampuan membuat sesuatu dalam hubungannya dengan upaya mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan oleh gagasan tertentu ([http://pengertianseni,sifatdasarseni,struktur\\_seni-haikarSA.htm.com](http://pengertianseni,sifatdasarseni,struktur_seni-haikarSA.htm.com)).

Kaitannya dengan pengertian seni sebagai suatu kemahiran, hal ini bisa dengan asal usul katanya yaitu berasal dari kata *ars* yang berarti kemahiran atau ketangkasan, sehingga secara etimologi kata *ars* dapat diartikan sebagai suatu kemahiran atau ketangkasan seseorang dalam menciptakan atau mengerjakan benda-benda atau sesuatu barang (Soedarso, Sp 2006:15).

Pengertian seni indah merupakan definisi yang paling bersahaja dan sering kita dengar, seperti yang dinyatakan oleh Soedarso sp (2006:2) yang menjelaskan bahwa seni adalah segala macam keindahan yang diciptakan oleh manusia. Dalam pengertian ini, seni merupakan produk keindahan, berkaitan dengan pembuatan benda untuk kepentingan estetis, lazimnya seni indah (*Fine art*) dengan seni tarapan (*Applied art*). Pengertian seni penglihatan ini agaknya lebih sempit lagi karena hanya dikhususkan terhadap karya yang diperuntukkan dinikmati keindahannya (*Fine art*).

Kriya adalah kegiatan seni yang menitikberatkan kepada keterampilan tangan dan fungsi untuk mengolah bahan baku yang sering ditemukan di lingkungan menjadi benda-benda yang tidak hanya bernilai pakai, tetapi juga bernilai estetis. Kriya bisa meminjam banyak pengetahuan dalam seni rupa murni seperti cara mematung atau mengukir untuk menghasilkan produk, namun tetap tidak terlalu berkonsentrasi kepada kepuasan emosi seperti lazim terjadi misalnya pada karya lukis dan patung. Kriya juga lebih sering mengikuti tradisi daripada penemuan yang sering ditemukan secara individu oleh seorang perupa. Kriya bisa berbentuk karya tanah, batu, kain, logam, kayu, dan tekstil. (<https://id.m.wikipedia.org/wiki/kriya>).

Kata tapestri berasal dari bahasa Yunani *rams* dan bahasa Latin *tapestum* yang mengandung arti sejenis sulaman yang memiliki banyak teknik yang berbeda. Tapestri digunakan untuk membuat atau menghias perkakas rumah tangga seperti gorden, karpet dan hiasan dinding. Tapestri merupakan hiasan cetak dengan bentuk yang bergelombang serta dengan



penggunaan warna yang bervariasi. (Sumber:edupaintdotcom,okezone dotcom).

## **B. Metode/Proses Penciptaan**

Didalam perwujudan karya tapestri ini penulis mengacu kepada langkah-langkah penciptaan karya seni yang tercantum di dalam Buku Panduan Tugas Akhir Seni Rupa dan DKV sesuai dengan yang ditawarkan konsorsium seni (Erfahmi, Minarsih, M, Nasrul Kamal 2012:51): yakni: **1) persiapan**, berupa pengamatan, pengumpulan informasi dan gagasan, **2) elaborasi**, untuk menetapkan gagasan pokok melalui analisis, integrasi, abstraksi, generalisasi, dan transmudasi, **3) sintesis**, untuk mewujudkan konsepsi karya seni, **4) realisasi konsep**, ke dalam berbagai media seni, dan **5) penyelesaian**, ke dalam bentuk akhir karya seni.

### **1. Persiapan**

Tahap persiapan merupakan tahapan paling awal dalam proses penciptaan karya seni, yaitu aktivitas kreatif dari individu dalam upaya menyelidiki, menjajaki dan mengumpulkan informasi dari berbagai referensi. Informasi yang penulis dapatkan bersumber dari buku, media sosial, pameran maupun informasi yang terdapat di sekitar penulis. Dari berbagai sumber tersebut, maka dari itu penulis menemukan berbagai permasalahan yang layak untuk diangkat untuk menjadi sebuah karya. Penulis menemukan berbagai masalah tersebut antara lain, masalah lingkungan hidup dan ekonomi. Permasalahan tersebut yang menimbulkan penulis akan ketertarikan

untuk lebih mendalami serta ingin mengangkat dan memvisualisasikan ke dalam sebuah karya. Dalam pencarian sumber data dan pengamatan penulis melakukan dengan baik agar mendapatkan data dan pengamatan yang benar.

## **2. Elaborasi**

Tahapan elaborasi ini merupakan tahapan untuk memantapkan gagasan. Dari berbagai ide, penulis menetapkan memilih memvisualisasikan kucing. Kucing merupakan hewan kesukaan penulis sehingga menyebabkan ketertarikan penulis untuk lebih mendalaminya, mulai dari bentuk fisiknya yang gagah berani, warnanya, dan tingkah laku. Namun, jika dilihat dan diperhatikan kondisi kucing jalanan sangat memprihatinkan. Hal ini akhirnya mendorong penulis untuk mengangkat kucing menjadi objek dalam karya tapestri. Diharapkan dengan karya ini, dapat membuat orang lebih menyayangi kucing.

## **3. Sintesis**

Tahapan sintesis ini penulis akan mewujudkan konsep karya seni dengan teknik tapestri. Proses ini menyatukan gagasan-gagasan ke dalam suatu konsep karya. Dalam sebuah karya seni, konsep karya merupakan kepemilikan personal bagi seorang seniman dalam menciptakan karya. Untuk mewujudkan ide yang diperoleh dari proses terdahulu, penulis mulai membuat sketsa kasar. Kondisi kucing jalanan yang sangat memprihatinkan membuat penulis memilih sebagai ide awal. Penulis ingin menonjolkan objek kucing maka penulis tidak ingin ada objek pendamping. Penulis hanya membuat background atau latar

belakang dengan memadupadankan warna-warna. Sehingga semakin memperkuat dan pemberjelas objek utama atau subjek matter.

#### **4. Realisasi Konsep**

Tahapan selanjutnya adalah realisasi konsep yang merupakan tindak lanjut dari tahapan sintesis dimana pada tahap ini penulis akan memvisualisasikan konsep-konsep yang ada dalam media net karpet melalui teknik renda dan teknik giordes. Adapun persiapan awal adalah persiapan alat dan bahan. Alat berupa gunting, ram tapestry sedangkan bahan nya berupa kertas, benang wol, benang medan.

#### **5. Penyelesaian**

Tahapan penyelesaian ini adalah tahapan terakhir pada proses berkarya. Tahapan ini dilakukan setelah karya diselesaikan dengan baik melalui beberapa tahap di atas, selanjutnya karya ini ditutup dengan melakukan pameran. Kegiatan pameran merupakan puncak dari penciptaan karya akhir ini, untuk itu diperlukan persiapan yang matang dalam merencanakan pameran. Pada tahap ini penulis juga mempertimbangkan segala sesuatu yang berhubungan dengan operasional pameran, seperti dokumentasi pameran dan lain sebagainya Tahap penyelesaian ini adalah melaksanakan pameran.

#### **C. Pembahasan**

Penulis berupaya menghadirkan dan memvisualisasikan beberapa bentuk kucing dalam kriya tapestri dan latar belakangnya yang lebih cerah dalam tingkatan warna komplementer. Selanjutnya penulis akan mendiskripsikan

karya-karya ini dilihat secara objektif dari tampilan bentuk dan teknik penggarapannya sebagai berikut:

Karya pertama (gambar 1 : terlampir) berjudul balutan warna, menggambarkan keindahan dalam pencampuran banyak warna. Bukan warna saja membuat keindahan itu, tapi kucing dalam kriya tapestri juga indah. Sosok kucing yang tidak jelas dalam percampuran warna yang kontras akan menghasilkan karya lebih terlihat berkarakter dan akan terlihat jelas dari kejauhan. Dalam bermacam-macam warna itu ada artinya, yaitu : Warna merah muda atau pink ini melambangkan rasa sayang kucing terhadap manusia. Warna orange ini melambangkan kecemburuan kucing atas tingkah kucing lain kepada tuannya (pemilik kucing ) yang manja. Warna putih, melambangkan kalau kucing itu suci tidaklah najis. Warna hijau, melambangkan kalau kucing itu bersahabat (mempunyai kehidupan yang damai). Warna biru, melambangkan kalau kucing itu menyukai kesejukan, ketentraman terhadap kehidupan. Hitam, melambangkan kemurkaan kucing terhadap manusia yang membencinya atau bagi manusia yang tidak menyukai kucing.

Jadi kesimpulan penulis dalam sifat kucing itu, banyak kebaikan dari pada kejahatannya. Apabila seseorang tidak menyukai kucing, kucing itu akan menghindar dengan sendirinya. Karena walaupun dia cuma seekor kucing, kucing pasti akan takut dipukul, ditendang dan dibuang. Seperti itu juga kucing terhadap manusia, apabila manusia itu tidak menyukai kucing, kucing tidak ingin mengganggu manusia itu.

Pada karya kedua (gambar 2 : terlampir) ini menggambarkan kucing hutan yang berdiri menoleh ke depan dengan mata yang tajam dan membungkamkan mulutnya yang menunjukkan ekspresi yang kejam atau ganas. kucing hutan juga kucing yang langka. Berawal dari diacara TV (trans7 : 25 Januari) ditayangkan manusia memburu kucing hutan dan memakannya. Padahal kucing hutan haram apabila dimakan dan kucing terlahir dari air mata Nabi. Jadi penulis menyampaikan pesan jangan memburu kucing hutan, kucing juga mempunyai anak yang membutuhkan induknya. Kalau induk kucing dimusnahkan, diburu, bagaimana kehidupan anak kucing kelak.

Sama hal nya seperti manusia, ketika ibunya tidak ada lagi maka tidak ada lagi tempat bagi anak untuk mengadu. Karena seorang ibu tidak akan pernah tergantikan walaupun ada ibu penggantinya. Bagi seorang anak, ia hanya memiliki satu orang Ibu, yaitu Ibu yang melahirkannya.

Karya Ketiga penulis (gambar 3 : terlampir) yang berjudul “Tatapan sendu“, karena terkadang kucing menghibah diri untuk mendapatkan sisa makanan dari manusia, tapi manusia tidak menghiraukannya. Malah termanusia kadang membuang sisa makanan itu di dalam air cucian, padahal apalamanya memberi atau meletakkan sisa makanan itu kelantai supaya bisa dimakan kucing. Di sisi lain karya ketiga ini ingin menyampaikan sosok kucing yang menoleh manja dengan tatapan sendu dan mulut tertutup rapat. Banyak manusia yang pandai bermuka dua, bungkam menyimpan seribu kebohongan dalam melihat sendu dalam tipuan. Teknik yang dipakai pada

objek adalah teknik geodes dan soumak pada latar belakang. Warna yang digunakan yaitu warna abu-abu, putih, merah hati, hitam, hijau tua.

Makna dari rangkaian warna tersebut adalah ingin menunjukkan kalau kucing juga memiliki keselarasan hidupnya dan juga suci. Dikerenakan kucing terlahir dari air mata Nabi. Kucing juga mempunyai kehidupan sendiri. Kebanyakan manusia tidak mengetahui kenapa kucing menoleh manja dalam tatapan sendu, kucing ingin dimanja diberi makan dan bisa jadi ingin dilepaskan tidak ingin dipegang. Berbeda halnya dengan manusia, kebanyakan diantara mereka bersandiwara, memilih diam dari pada berbicara, dan menahan kemarahan dalam kediaman. Jadi kebanyakan dari manusia banyak yang berbohong dari pada berkata jujur.

Pada karya keempat (gambar 4 : terlampir) yang berjudul “Tatapan yang Menyimpan Kemarahan” berjenis kucing Ragdoll. Kucing Ragdoll berawal dari Kalifornia pada tahun 1963. Ras kucing ini tergolong lembut, pendiam dan mudah disayang. Teknik yang digunakan masih sama yaitu geodes pada objek utama dan soumak pada latar belakang. Karya keempat ini menggambarkan kucing yang ingin dilepaskan tidak ingin dipegang, tapi masih terlihat lucu dan mengemaskan. Manusia yang mempunyai hati nurani tidak akan tega menyiksa makhluk hidup. Manusia mempunyai rasa takut untuk menyakiti dan disakiti.

Pesan yang ingin disampaikan adalah kalau manusia tidak menyukai seseorang tapi jangan sampai terlihat ketidaksukaan tersebut terhadap seseorang itu. Tetap tersenyum walau kadang di hati menyakitkan untuk

tersenyum kepada seseorang yang pernah menyakiti kita. Biar seseorang itu yang akan menyadari salah atau benarnya apa yang telah dilakukan.

Karya yang ke lima (gambar 5 : terlampir) ini diberi judul “Marah“. Karya ini menggunakan teknik geordes pada objek utama dan teknik soumak pada latar belakang. Karya marah ini menggambarkan kucing yang sedang hamil. Kucing yang hamil akan sensitif terhadap kucing lain. Kucing akan marah ketika diganggu kucing lain, tapi kucing tidak akan marah ketika pemiliknya mengeluskan tangan di perutnya. Kucing juga akan marah ketika anaknya yang baru berumur satu minggu dipegang oleh pemiliknya.

Jadi intinya kucing akan nyaman ketika hamil di rumah bersama pemiliknya, tapi kucing akan merasa takut, tidak nyaman, atau marah ketika anaknya dipegang oleh pemiliknya. Induk kucing merasa terusik atau tidak nyaman ketika pemiliknya memegang anaknya yang masih tuli dan buta, karena kucing terlahir tuli dan buta. Manusia juga seperti itu bukan, kalau merasa anaknya lagi diganggu orang, pasti manusia itu akan terusik oleh gangguan orang tersebut.

Karya keenam (gambar 6 : terlampir) berjudul “Karakter“. Karya ini memakai teknik geordes pada objek dan latar belakang dengan teknik soumak. karya keenam ini jenis kucing Birman. Jadi dengan tatapan kucing yang susah ditebak karena karakter wajahnya seperti cemberut dan tatapannya yang ganas sedikit menakutkan.

Manusia juga ada yang seperti ini, contohnya manusia yang memiliki wajah lucu, dan wajah ganas. akan tetapi yang mempunyai wajah lucu ketika

marah pasti akan terlihat lucu juga karena sudah bawaan dari wajahnya yang lucu. Orang tidak takut karena melihat wajahnya yang lucu dan membuat orang ketawa. Lain lagi yang mempunyai karakter wajah pemaarah, orang akan ketakutan walaupun dia lagi melucukan dirinya.

Karya ketujuh (gambar 7: terlampir) karya yang berjudul “Campuran” menggunakan teknik geordes pada objek utama dan teknik soumak pada latar belakangnya. Karena kucing angora ini berasal dari dua jenis kucing yaitu kucing Persia dengan kucing kampung dan anaknya itulah menjadi kucing angora.

Karya ketujuh ini memang disengaja untuk tidak diselesaikan sampai finish. Alasannya karena ingin bahwa masyarakat tahu bagaimana membuat kriya tapestri ini dan apa saja alat yang dibutuhkan membuat karya tapestri. Karya ketujuhkan terlihat jelas, ram yang masih terikat dari benang pakan, dan bagaimana cara memberi jarak pada ram, dan terlihat lagi bagaimana membentuk objek yang diinginkan.

#### **D. Simpulan dan Saran**

Penulis dapat menyimpulkan dari penciptaan karya akhir ini, yaitu karya yang dihasilkan sebanyak 7 karya berupa *Fine-Craft*, dengan tema kucing yang menampilkan tentang bagaimana kesedihan dan keluh kesah kucing. Adapun judul karya yang dihasilkan adalah balutan warna, kucing hutan, tatapan sendu, tatapan yang menyimpan kemarahan, marah, karakter, dan campuran. Teknik pembuatan yang digunakan adalah tapestri. Teknik geordes digunakan pada objek kucing sehingga objek kucing sangat menonjol



dari latar belakang. Sedangkan pada latar belakang menggunakan teknik soumak sehingga hanya terkesan datar.

Adapun saran-saran yang dapat disampaikan dari penciptaan karya akhir ini adalah: bagi penulis, dengan karya seni ini mendapatkan ide dan motivasi baru agar lebih baik lagi dalam berkarya seni rupa yang akan datang. Bagi masyarakat, karya ini dapat menjadi salah satu media inspirasi atau bahan acuan dalam proses berkarya seni rupa. Bagi mahasiswa jurusan seni rupa yang akan mengambil jalur karya akhir, setelah melihat dan membaca karya akhir penulis ini hendaknya dapat dijadikan masukkan dan perbandingan agar dapat membuat karya-karya yang lebih baik dan dapat melahirkan karya dengan bentuk-bentuk baru, dengan menjadikan karya acuan. Melalui karya tapestry ini diharapkan masyarakat akan lebih mengenal seni tapestry.

**Catatan:** Artikel ini disusun berdasarkan Laporan Karya Akhir penulis dengan Pembimbing I Dra. Minarsih, M.Sn dan Pembimbing II Drs. Erwin A. M.Sn.

## **Daftar Rujukan**

Erfahmi & Minarsih. 2010. *Panduan IV Tugas Akhir Jalur Karya Seni Rupa*. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNP Padang.

Soedarso, Sp. 2006. *Trilogi Seni: Penciptaan Eksistensidan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.

Suwed, A. Muhammad. 2015. *Panduan Lengkap Kucing*. Jakarta: Swadaya.

<http://edupaint dotcom,okezonedotcom> diakses tanggal 13 maret 2016.

<http://id.wikipedia.org/wiki/Seni> diakses tanggal 7 Februari 2016

<https://id.m.wikipedia.org/wiki/kriya> diakses tanggal 7 Februari 2016.

<http://pengertianseni,sifatdasarseni,strukturseni-haikaSA.htm.com> diakses tanggal 5 April 2016

<http://sejarahpenyebarkan kucingdidunia.htm.com> diakses tanggal 13 Maret 2016

**Daftar Lampiran**

**Karya 1**



**Karya 2**



**Karya 3**



**Karya 4**



**Karya 5**



**Karya 6**



**Karya 7**

