

REPRESENTASI IKATAN EMOSI MANUSIA DAN KUCING DALAM KARYA INSTALASI

Nur Fadilah¹, Ranti Rachmawanti², Ganjar Gumilar³

Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu –
Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257,
fadilahn@student.telkomuniversity.ac.id¹, rantirach@telkomuniversity.ac.id²,
ganjargumilar@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Kucing, sebagai hewan peliharaan yang populer, telah menjadi bagian integral dari keluarga, memengaruhi kesejahteraan emosional dan mental pemiliknya. Hubungan interspesies ini diamati sebagai ikatan yang unik, kompleks, dan multidimensional, melibatkan komunikasi non-verbal, empati, dan dukungan psikologis timbal balik. Metode perancangan karya ini menggabungkan elemen ruang, material lembut, serta proyeksi visual dan suara untuk melambangkan aspek-aspek kunci dari ikatan emosi seperti kenyamanan, ketergantungan, keceriaan, bahkan kesedihan. Hasil instalasi ini tidak hanya berfungsi sebagai representasi visual, tetapi juga sebagai medium untuk mengajak audiens merefleksikan pengalaman pribadi mereka dengan hewan peliharaan atau meningkatkan kesadaran akan pentingnya ikatan interspesies. Diharapkan karya ini dapat memberikan pemahaman mendalam tentang nilai emosional kucing dalam kehidupan manusia, sekaligus mengapresiasi keindahan dan kompleksitas hubungan tersebut dari perspektif seni.

Kata Kunci: Ikatan Emosi, Manusia dan Kucing, Karya Instalasi, Seni Interaktif, Kesejahteraan Hewan.

Abstract: *Cats, as popular pets, have become an integral part of families, influencing their owners' emotional and mental well-being. This interspecies relationship is observed as a unique, complex, and multidimensional bond, involving non-verbal communication, empathy, and mutual psychological support. The design method for this artwork combines elements of space, soft materials, as well as visual and sound projections to symbolize key aspects of the emotional bond such as comfort, dependence, joy, and even sadness. The resulting installation not only functions as a visual representation but also as a medium to invite the audience to reflect on their personal experiences with pets or to raise awareness about the importance of interspecies bonds. It is hoped that this work can provide a deep understanding of the emotional value cats offer in human life, while also appreciating the beauty and complexity of this relationship from an artistic perspective.*

Keywords: *Emotional Bond, Human-Cat, Installation Art, Interactive Art, Animal Welfare.*

PENDAHULUAN

Kucing adalah hewan peliharaan terpopuler di Indonesia, disukai karena ukurannya yang kecil, wajah, dan bulunya yang mempesona. Dikutip pada halaman Kompas.com (26 April, 2021) 'kepemilikan kucing peliharaan di Indonesia sebesar 37% disusul oleh kepemilikan unggas, reptil dan anjing.' dari data tersebut dapat dinyatakan bahwa kucing memiliki posisi yang cukup tinggi dibandingkan dengan kepemilikan hewan peliharaan lainnya. Hubungan dekat manusia dengan kucing telah terjalin sejak zaman Mesir kuno, berawal dari simbiosis mutualisme di mana kucing membantu mengusir hama dan mendapatkan sisa makanan di pemukiman manusia. Kedekatan ini terus berkembang, menjadikan kucing bagian integral dari kehidupan sehari-hari sebagai penjaga rumah dan pendamping dengan karakter jinak serta manja (Suwed & Napituwulu, 2011). Interaksi dengan kucing terbukti memberikan berbagai manfaat positif bagi manusia, termasuk mengurangi rasa kesepian, menurunkan stres dan tekanan darah, serta meningkatkan mood dan ikatan emosional (Wein, 2018).

Namun, disisi lain, kurangnya kesadaran masyarakat terhadap perilaku alami kucing dan tanggung jawab kepemilikan yang kurang optimal seringkali menimbulkan masalah. Perilaku teritorial kucing seperti menandai wilayah, mencakar perabotan, dan agresi antar kucing dapat mengganggu kenyamanan. Kucing yang masuk ke dalam wilayah manusia dan mendapatkan makan merupakan asal mula dari perilaku untuk mempertahankan wilayah dengan sumber makanan yang terjamin (Lidell, 2024). Masyarakat yang memiliki tujuan membawa kucing atau membuang kucing ke suatu lingkungan perlu memperhatikan perilaku teritorial kucing agar masyarakat yang tidak terlibat tidak merasakan dampaknya. Hal ini dapat berdampak pada kotornya lingkungan dan meningkatnya populasi kucing pada wilayah tersebut. Berdasarkan keresahan penulis mengenai kurangnya kesadaran masyarakat akan ikatan emosi manusia dengan kucing, karya seni instalasi ini dibuat untuk menyoroti dampak negatif dari ketidaktanggungjawaban tersebut, seperti penelantaran dan overpopulasi yang mengganggu ekosistem. Meskipun kucing juga memberikan manfaat positif seperti

pengendalian hama dan pengurangan stres bagi manusia, karya ini bertujuan untuk merepresentasikan dan membangkitkan kesadaran audiens bahwa kucing memiliki ikatan emosional mendalam dengan manusia, bukan hanya sekadar hidup berdampingan. Instalasi ini didedikasikan sebagai karya terbaik penulis selama studi Seni Rupa di Telkom University.

LANDASAN TEORI

Perilaku Hewan

Perilaku hewan merupakan respon pada rangsangan dari sekitar, bagaimana mereka berperilaku dan mekanisme serta respon dari hewan tersebut berbeda-beda setiap spesies. Studi fungsi perilaku hewan berkaitan dengan aspek ekologi dan aspek sosiologi, perilaku ini merupakan reaksi dari rangsangan eksternal dan perilaku spontan yang dipengaruhi faktor internal (Amrullah, dkk. 2021). Perilaku hewan meliputi segala tindakan dan respons terhadap rangsangan dari lingkungan atau internal, yang esensial bagi interaksi, kelangsungan hidup, dan reproduksi.

Bidang ilmu yang mempelajari perilaku ini disebut Etologi. Secara umum, perilaku hewan dibagi menjadi dua kategori utama: perilaku bawaan (innate), yang merupakan warisan genetik dari nenek moyang seperti kebiasaan buaya berjemur; dan perilaku terajar (learned), yang terbentuk dari pengalaman dan interaksi lingkungan, bersifat adaptif dan dapat dilatih, contohnya kucing yang bereaksi terhadap suara tempat makanannya dibuka.

Hewan Peliharaan

Hewan peliharaan didefinisikan sebagai hewan yang keberadaannya bergantung pada manusia untuk tujuan tertentu (UU No. 41 Tahun 2014), menerima makanan, perlindungan, dan pemantauan kesehatan dari manusia, sekaligus memberikan ketenangan dan kasih sayang (Rosdiana, 2021). Awal mula hewan peliharaan merupakan hasil domestikasi yang telah terjadi sedari ribuan tahun lalu hingga sekarang perilaku hewan menjadi jinak dan beradaptasi untuk hidup bersama manusia (Koniyo, 2018).

Hewan peliharaan ini juga dijamin hidupnya oleh manusia dari kebebasan untuk mendapatkan kesejahteraan. Kesejahteraan hewan yang dijadikan sebagai patokan yaitu; bebas dari rasa lapar dan haus, bebas dari rasa tidak nyaman, bebas dari sakit/penyakit, bebas berperilaku alami, dan bebas dari rasa takut. Perlakuan ini menekankan agar manusia sebagai pemilik dapat menyediakan tempat atau lingkungan yang memadai bagi hewan peliharaan untuk hidup dengan bahagia dan dengan kesempatan berperilaku spesifik spesies mereka.

Ikatan Manusia dan Hewan

Ikatan manusia dengan hewan sudah ada sedari lama tanpa disadari oleh sebagian orang. Penelitian yang dilakukan oleh arkeolog menemukan bahwa domestikasi serigala telah ditemukan dalam lingkup pemukiman dalam 14,000 tahun lalu. Perilaku ini yang mendasari manusia dan hewan sama-sama mencari makan, tempat berlindung dan aman, serta menemukan kenyamanan di antara mereka dan hidup bersama. Ikatan ini lebih kuat dalam jangka tahunan, dan hewan peliharaan telah memegang peran dalam rumah tangga masa kini. Peneliti telah memastikan bahwa memiliki hewan peliharaan dapat mengurangi tekanan darah dan mengurangi tingkat kolesterol. Beberapa hewan dimasukkan dalam klasifikasi sebagai hewan "*emotional support*" (Wood, 2021). Kegiatan manusia dengan hewan yang menjadi dasar sebuah ikatan diantara dua individu yaitu hubungan menguntungkan keduanya. Adanya aktivitas fisik antara manusia dengan hewan peliharaannya memberikan hewan rasa senang, dan sang pemilik dapat melepaskan beban emosi. Aspek lain yang menguatkan ikatan manusia-hewan adalah ikatan emosi antara manusia dengan hewan. Hewan yang dapat menunjukkan jelas emosinya adalah anjing. Anjing dapat dengan mudah menunjukkan dan merasakan perasaan, rasa aman yang paling umum ditunjukkan anjing kepada tuannya merupakan rasa emosi untuk menjaga manusia aman dari sesuatu yang dianggap oleh anjing sebagai ancaman.

Merenda

Merenda berasal dari kata Perancis 'croc' yang memiliki arti 'kait' dengan kata lain merajut adalah teknik mengaitkan benang untuk membuat kain. Mengait dengan satu kail untuk menarik simpul atau lebih melalui ikatan simpul sebelumnya (Udale, 2018). Merenda dan merajut memiliki kesamaan menggunakan alat untuk mengaitkan benang hingga membuat simpul yang berulang, akan tetapi merenda hanya menggunakan satu alat yang membantunya untuk mengaitkan benang sedangkan merajut menggunakan dua alat untuk mengaitkan benang. Merenda memiliki banyak variasi ukuran pada hakpen dengan begitu dapat memungkinkan untuk membuat kerajinan menggunakan bahan yang bervariasi. Membuat simpul dalam merenda merupakan bagian dasar untuk memulai berkerajinan, dilanjut dengan serangkaian simpul kecil yang disebut dengan simpul rantai. Membangun bentuk pada teknik merenda yaitu dengan cara menusuk hakpen pada bagian tengah simpul rantai dan dilanjut dengan bentuk kait seperti apa yang diinginkan seperti *single crochet (sc)*, *double crochet (dc)*, dan banyak lainnya berdasarkan varian dasar ini. Merenda merupakan kegiatan yang membutuhkan fokus dan konsentrasi sehingga dapat meningkatkan kinerja otak membaca pola sambil melakukan rajut.

Seni Instalasi

Seni instalasi dari uraian Claire Bishop mengatakan instalasi mengarah kepada audiens dapat masuk dan merasakan karya secara langsung. Seni ini bersifat atmosfer atau ruang yang membuat audiens terbawa pada atmosfer yang berbeda atau audiens mengalami peristiwa yang dibawakan melalui karya. Instalasi mengarah kepada ruangan dan susunan elemen yang ada di dalamnya sehingga menciptakan satu kesatuan dan dapat dirasakan oleh penonton secara keseluruhan. Dukungan faktor lain untuk mempengaruhi penonton masuk kedalam seni instalasi adalah dengan tambahan sensasi indera peraba, penciuman, dan pendengaran yang sejajar dengan apa yang dilihat oleh audiens. Seni instalasi sendiri dibagi menjadi dua yaitu filled-space installation dan site-specific installation. Pada filled-space ruang pengisi karya secara mudah dapat dihadirkan dalam lokasi yang berbeda beda karena antara tiap bagian

karya saling terikat dengan satu lainnya dikarenakan karya ini difokuskan pada karya terhadap ruang bukan ruangan terhadap karya. Sedangkan pada site-specific sesuai dengan namanya, ruangan sangat berperan penting terhadap atmosfer, sehingga hubungan karya dengan ruangan sangat lekat (Tato, April 2022).

Soft Sculpture

Soft sculpture memiliki arti patung lunak yang merupakan jenis seni yang paling revolusioner bagi Claes Oldenburg dimana objek memiliki kemampuan menyampaikan perasaan. Sebagai pelopor *soft sculpture* Oldenburg menghubungkan perpaduan antara objek mati dan emosi yang dimiliki manusia untuk membebaskan pandangan terhadap objek, menjadikan objek sebagai pengganti peran manusia. Lewat karya Oldenburg objek benda dibuat layaknya manusia atau objek digantikan menggantikan manusia. Patung-patung dibuat memiliki sifat manusia, sementara manusia justru menjadi aneh dan tidak seperti manusia (Celant, dkk. 1994). Lewat *soft sculpture* kita dapat mengubah bentuk objek menjadi melengkung, lembek dan terlihat mengalir. Objek dijadikan sebagai media penyalur perasaan dan menunjukkan bahwa objek tidak lagi hanya benda mati yang pasif, miliki rasa gelisah, naik turun, sedih atau juga senang. Objek-objek dibuat memiliki emosi dan sejarah personal dari sang pelaku seni. *Soft sculpture* memberikan sifat-sifat manusiawi pada objek, mengeksplorasi hubungan antara objek dan perasaan serta identitas manusia. Aliran ini menciptakan "kondisi absurd" di mana objek seolah hidup atau manusia bertransformasi menjadi objek. Melalui metode yang khas dari Oldenburg, *soft sculpture* mengubah objek familiar secara radikal, memaksa kita melihatnya dari perspektif baru, dan menantang persepsi tradisional tentang "hidup" dan "mati", "keras" dan "lunak", serta "objek" dan "subjek".

Seniman Referensi

Mulyana

Mulyana seniman kelahiran Bandung berpendidikan di UPI Bandung dengan jurusan Pendidikan Seni Rupa. Sejak berkuliah ia Mulyana sudah mahir merajut

menurutnya seniman pria yang merajut merupakan hal yang langka. Merajut bagi Mang Moel sendiri merupakan media penyembuhan untuk membahagiakan dirinya eksplorasi warna dan tekstur dapat menjadi pemicu untuk ide serta imajinasi, hasil rajutan Mulyana menjadi terkenal sebagai ungkapan ekspresi dan kreativitas yang menjadi karya seni memukau.



Gambar 1 Mulyana

(Sumber: highend-magazine.okezone.com)

Rajut sebagai media mengekspresikan diri karya seni Mulyana banyak mengambil tema 'laut' yang dimaksudkan untuk menjadi perantara serta pengingat bagi para penikmat seni maupun masyarakat umum mengenai banyaknya keindahan alam dengan menjaga kelestariannya. "Coral Luna" merupakan karya rajut penuh warna yang mengambil bentuk koral atau karang yang menjadi kesatuan lingkaran layaknya sebuah bulan.



Gambar 2 "Coral Luna"

(Sumber: dewimagazine.com)

Lingkar ini dimaknai sebagai bulan yang memiliki keindahan sumber cahaya di malam hari. Bulan juga diartikan sebagai bagian semesta yang mempengaruhi pasang surutnya air laut, peran istimewa dan bermakna dalam memperkaya ingatan manusia selama suatu periode. Lewat teknik rajutan knitting dan crocheting serta memilih warna-warna cerah merupakan bagian dari cara Mulyana mengekspresikan keindahan bawah laut yang menjadi inspirasinya kali ini (Laksmi, 2022).

F.X. Harsono

F.X. Harsono adalah seniman visual kontemporer Indonesia yang memulai pendidikannya di STSRI/ASRI Yogyakarta dan Institut Kesenian Jakarta. Sebagai pendiri Gerakan Seni Rupa Baru, ia dikenal atas karya-karya bertema protes sosial dan politik pada era Orde Baru. Setelah masa Orde Baru, fokus karyanya beralih ke isu identitas, budaya, dan sejarah ras Tionghoa di Indonesia, didukung oleh riset mendalam. Karya-karyanya telah dipamerkan secara luas di berbagai negara di Asia, New York, Canberra, dan Sydney, menjadikannya tokoh penting dalam seni rupa kontemporer Indonesia.



Gambar 3 F.X. Harsono

(Sumber: fxharsono.art)

Karya instalasi F.X. Harsono berjudul 'Encounter' berakar dari penelitian mendalam mengenai rumah-rumah tua Tionghoa di Rembang dan Jepara, yang menampilkan perpaduan arsitektur Tionghoa, Eropa, dan Jawa namun kini banyak ditinggalkan. Karya ini secara khusus menyoroti peran sentral perempuan Tionghoa sebagai penjaga tradisi di rumah-rumah tersebut, sekaligus mengkritik diskriminasi gender yang mereka hadapi dalam masyarakat patriarkal.



Gambar 4 "Encounter"
(Sumber: youtube.com)

Melalui penggunaan benda-benda peninggalan seperti pakaian pengantin dan peralatan rumah tangga yang kaya simbolisme, Harsono menceritakan sejarah, budaya, dan kehidupan masyarakat Tionghoa di Indonesia. Karya ini menjadi referensi penting bagi penulis dalam aspek peletakan medium dan makna simbolis, menunjukkan bagaimana F.X. Harsono merangkai cerita dan sejarah budaya Tionghoa melalui pemilihan medium dan bentuk dalam karya instalasinya.

KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN KARYA

Keresahan mendalam muncul dari pengamatan terhadap fenomena kepemilikan kucing yang kurang bertanggung jawab, di mana masyarakat seringkali hanya memenuhi kebutuhan dasar fisik tanpa memahami esensi ikatan emosi dan tanggung jawab penuh. Hal ini menyebabkan kucing terlantar secara emosional dan menimbulkan masalah lingkungan seperti populasi berlebih. Berangkat dari pengalaman panjang dalam memelihara kucing yang menumbuhkan kesadaran akan ikatan emosi mendalam, penulis menciptakan karya instalasi. Karya ini menggunakan proses merajut sebagai metafora visual untuk ikatan yang seharusnya terjalin antara manusia dan kucing, merepresentasikan kehangatan serta kenyamanan yang bisa diberikan. Melalui karya ini, diharapkan kesadaran masyarakat akan pentingnya ikatan emosional dan urgensi kesejahteraan kucing dapat bangkit, mendorong pandangan bahwa kucing adalah makhluk hidup yang berhak atas perhatian, kasih sayang, dan pemenuhan semua kebutuhan dasarnya, bukan sekadar simbol status.

1. Pemunculan Karya

1.1 Sketsa

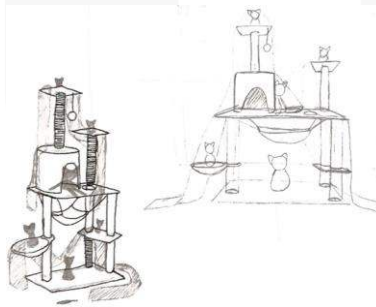
Proses karya setelah konsep ditetapkan dimulai dengan pembuatan sketsa. Sketsa pada karya ini awalnya memiliki konsep dengan menggunakan medium kursi dan ditutupi dengan selimut rajut, akan tetapi setelah melakukan diskusi serta eksplorasi ditetapkan sketsa karya dengan menggunakan medium pohon kucing. Berikut merupakan sketsa awal karya.



Gambar 5 Sketsa awal

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

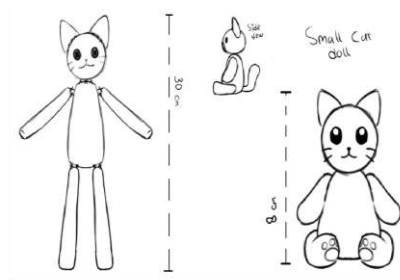
Gambar sketsa berikut merupakan sketsa final yang telah diperbaiki atas saran dan masukan yang telah diberikan.



Gambar 6 Sketsa final

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Sketsa ini berisikan pohon kucing yang digunakan boneka kucing untuk duduk memandangi sekitar serta syal yang membentang dari sisi kanan ke sisi kiri pohon kucing sebagai maksud perjalanan yang telah dirajut oleh penulis dengan kucing-kucingnya. Setelah sketsa karya ditetapkan lalu dibuat detail pada bagian boneka kucing yang akan digunakan pada karya. Boneka kucing yang akan digunakan memiliki 2 ukuran yaitu ukuran besar 30x15cm dan ukuran kecil 8x5cm.



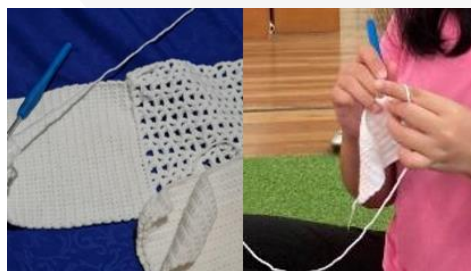
Gambar 7 Sketsa boneka

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pohon kucing yang akan digunakan berwarna putih agar warna dimaknai sebagai warna yang polos mewakili perasaan tulus. Pohon kucing yang dipesan berukuran 60x40x145 cm. Selain pohon kucing, syal yang akan dipakai juga berwarna putih sehingga dalam penyediaan medium benang *milk cotton* lebih banyak warna putih untuk pembuatan syal. Syal yang akan dirajut memiliki panjang 230 cm dengan lebar yang tidak beraturan dengan tujuan sebagai bentuk perjalanan interaksi dan memori yang kadang naik turun.

1.2 Proses Pembuatan Syal

Proses pembuatan syal menggunakan teknik 'V stitch' dan juga 'single crochet' dimaksudkan agar saat syal dibentangkan tidak menutupi bagian dari pohon kucing dan masih dapat dilihat lewat rongga yang dihasilkan.



Gambar 8 Proses rajut

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Syal yang dirajut sepanjang 230 cm dengan lebar yang tidak beraturan dengan arti sebagai bentuk perjalanan interaksi dan memori yang kadang naik turun.

1.3 Proses Pembuatan Boneka

Merajut boneka kucing menggunakan beberapa warna dan cukup rumit untuk mengganti warna benang satu ke lainnya. Boneka kucing yang dibuat bertotal 4 buah dengan 2 boneka berukuran kecil, 1 boneka berukuran sedang dan 1 boneka berukuran besar.









Gambar 9 Proses Pembuatan Boneka

Boneka kucing yang dirajut merupakan representasi kehadiran kucing milik penulis pada karya sebagaimana ditunjukkan dari pola warna masing masing boneka kucing.

2. Alat dan Bahan

Bahan	Gambar
Benang rajut 4mm	
Dakron	

Mata boneka	
Hakpen ukuran 4	
Gunting	
Jarum	
Pohon kucing	
Kardus	

Tempat makan kucing	
---------------------	--

Table 1 Alat dan Bahan
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

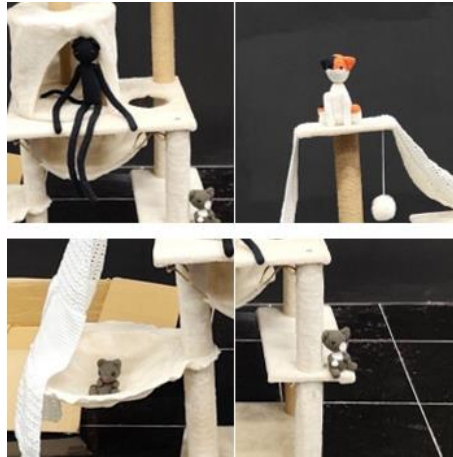
3. Penyajian Karya

Melewati serangkaian proses eksplorasi dan eksperimen pada babak hasil karya akan dijelaskan detail dan makna dari setiap bagian yang saling terhubung, mencerminkan perjalanan ide hingga hasil akhir menjadi objek instalasi. Karya ini menampilkan detail boneka kucing rajutan yang merepresentasikan kucing-kucing peliharaan penulis.



Gambar 10 Penyajian Karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Boneka kucing hitam digambarkan memiliki karakter kuat dan manja, yang merefleksikan ingatan penulis terhadap kucingnya bernama Onet. Boneka kucing tiga warna, biasanya betina, memiliki sifat manja dan penasaran, merepresentasikan kucing penulis bernama Cimoy. Sementara itu, boneka kucing berwarna coklat diartikan sebagai loyal dan penuh rasa ingin tahu, menggambarkan kucing penulis bernama Pai dan Boy.



Gambar 11 Penyajian Boneka
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Secara keseluruhan, boneka-boneka ini berfungsi sebagai penjelajahan memori dan karakter unik dari kucing-kucing peliharaan penulis. Dalam karya instalasi ini, syal putih yang dibentangkan di atas pohon kucing melambangkan emosi tulus yang terbentuk antara manusia dan kucing, dengan juntaian benang yang belum terajut merepresentasikan cerita yang terus berlanjut. Penggunaan teknik rajut V stitches dan single crochet juga menyimbolkan perpaduan antara hubungan yang terbuka dan pengalaman pribadi penulis. Kardus dalam instalasi menggambarkan sifat alami kucing yang suka bersembunyi, sekaligus menunjukkan bagaimana manusia menyediakan tempat berlindung sederhana dari benda yang sering dianggap tidak berharga. Sementara itu, pohon kucing mewakili ruang yang disediakan manusia bagi kucing untuk menyalurkan insting alaminya seperti memanjat dan bermain, menegaskan peran manusia sebagai penyedia lingkungan yang nyaman. Terakhir, tempat makan kucing disimbolkan sebagai pemenuhan kebutuhan dasar makanan dan minuman oleh manusia, menekankan tanggung jawab pemilik terhadap kesejahteraan hewan peliharaan.

KESIMPULAN

Karya instalasi "Sudut Favorit" lahir dari keprihatinan mendalam penulis terhadap praktik kepemilikan kucing yang tidak bertanggung jawab, yang kerap mengabaikan hak-hak dasar dan kesejahteraan emosional kucing, berujung pada masalah penelantaran serta dampak negatif lingkungan seperti populasi berlebih dan

sanitasi yang buruk. Berdasarkan pengalaman pribadi yang menguatkan kesadaran akan ikatan emosi manusia-kucing, karya ini secara representatif menggunakan proses merajut sebagai metafora untuk ikatan yang ideal, di mana setiap benang teranyam menjadi kesatuan yang hangat dan tulus. Melalui pohon kucing putih sebagai simbol ruang yang disediakan manusia untuk menyalurkan insting alami kucing, syal rajutan yang melambangkan interaksi dan memori, serta boneka rajutan yang mereplikasi kucing peliharaan penulis, instalasi ini menegaskan peran manusia dalam memenuhi kebutuhan dan menciptakan lingkungan yang nyaman bagi kucing. Dengan menampilkan kardus sebagai tempat persembunyian dan makan, karya ini secara holistik menggambarkan bagaimana pemilik menyediakan ruang dan kebutuhan vital agar kucing dapat hidup berdampingan dengan nyaman. Pada akhirnya, "Sudut Favorit" berambisi untuk membangkitkan kesadaran masyarakat akan pentingnya ikatan emosional dan kesejahteraan kucing, mendorong pemahaman bahwa kucing adalah makhluk hidup yang berhak atas perhatian, kasih sayang, dan pemenuhan seluruh kebutuhan dasarnya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Suwed, M., A., & Napitupulu R., M. (2011) *Panduan Lengkap Kucing*. Jakarta. Penebar Swadaya. hlm 3, 6-12.

Udale, Jenny. (2014) *Textiles and Fashion*. London. Fairchild Books. hlm 097.

Koniyo, Yuriarti, & Lamadi, Arafik. (Juli, 2018) *Domestikasi dan Aplikasinya Terhadap Ikan Manggabei*. Gorontalo. Ideas Publishing. hlm 1.

Celant, G., Dietter, K., & Mark, R. (1994). *Claes Oldenburg: An Anthology*. New York. Guggenheim Museum Publications. hlm 13.

Jurnal

Rosaef, J., P., Dkk. (31 Mei, 2020). Korelasi Prestasi Akademik dengan Nilai Keterikatan Interaksi Manusia-Hewan Menggunakan Pet Attachment and Life Impact Scale. *Indonesia Medicus Veterinus*. 9 (3).

Rizka, A., Noor, A. M., & Nur, D. (2024). Perancangan Ilustrasi pada Buku "Meongpedia" Sebagai Edukasi Memelihara Kucing Domestik. *Jurnal Nawala Visual*, 6(1). 39-40.

Kusumawati, D., & Nathania, G. (2023). Realitas Interaksi Antara Manusia dengan Anjing dalam Film June dan Kopi. *Jurnal Komunikasi, Sains dan Teknologi*. 2 (1)

Ngitung, Rosdiana. (Maret, 2021). Karakteristik Perilaku Kucing Domestik. *Sainsmat*. 10 (1).

Chen, Aqlina, A. S. (2019). Perancangan Informasi Peran Hewan Peliharaan Terhadap Perkembangan Anak Melalui Media Buku Ilustrasi. *Unikom*.

Amrullah, Dirhamzah, Ruustam, dll. (2021). Tinjauan Umum Perilaku Hewan Di Indonesia dan Integrasi Keilmuannya.

Hapidh, Zulfa Nurhaliza. (2023). Objek Kucing Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis Mix Media.

Wood L Sheri. 21 Januari (2021). COVID-19 Pandemic Strengthens Human-Animal Bond. *Dela J Public Health*.

Website

Wein Harrison. (Februari, 2018). *The Power of Pets. News in Healt*, from <https://newsinhealth.nih.gov/2018/02/power-pets>

One-health. (4 Maret, 2024). *Kenal Lebih Dekat dengan Cat Lover dan One Health: Street Cat Feeding, Apakah Perlu?*, from <https://ohce.wg.ugm.ac.id/kenal-lebih-dekat-dengan-cat-lover-dan-one-health-street-cat-feeding-apakah-perlu/>

Maulana H., & Maret E. (26 April, 2021) *Kepemilikan Kucing yang Bertanggung Jawab di Indonesia Makin Disadari*. Kompas.com, from <https://www.kompas.com/homey/read/2021/04/26/125100176/kepemilikan-kucing-yang-bertanggung-jawab-di-indonesia-makin-disadari>

Harsono, F. X. [ARTJOG]. (2021). *Encounter/Perjumpaan/Pertempuran* [Video]. Youtube, from <https://youtu.be/TKSw-Z2v5gc?si=Gkfm0mxiROVrxZ3I>

Laksmi Annisa. (15 November, 2022) *The Alpha under 40: Kreatif dan Imajinatif, Seni Rajut Mulyana 'MangMoel' Mendunia*. *HighEnd Magazine*, from <https://highend-magazine.okezone.com/read/the-alpha-under-40-kreatif-dan-imajinatif-seni-rajut-mulyana-mangmoel-mendunia-yj589I>

Mukhaer, Afkar. (4 Maret, 2021) *Mengapa Kita Lebih Peduli pada Hewan Peliharaan Daripada Sesama?*. *National Geographic Indonesia*, from <https://nationalgeographic.grid.id/read/132581542/mengapa-kita-lebih-peduli-pada-hewan-peliharaan-daripada-sesama?page=all>

Paralegal. (17 Oktober, 2014). Hewan peliharaan. Paralegal.id, from <https://paralegal.id/pengertian/hewan-peliharaan/>

López, A. (2017, 15 Juni). *Installation Art Movement Overview and Analysis*. <https://www.theartstory.org/movement/installation-art/>

Tato Agung. (2022, 24 April). *Memahami Seni Instalasi: Pengantar bagi Mahasiswa (3)*. Harian Disway:Esai.

Christa, P. (2023, 6 Juli). *Understanding Crochet: Definition and Basics*. <https://secretyarnery.com/blogs/patterns/crochet-meaning>

Lindell Ellen, Debra, dll. (2024). *Cat Behavior Problems: Marking and Spraying Behavior*. VCA Animal Hospitals, from <https://vcahospitals.com/know-your-pet/cat-behavior-problems-marking-and-spraying-behavior>