

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan seni lukis semakin pesat dan beragam seiring berkembangnya zaman. Perkembangan ini ditandai dengan beragamnya visualisasi bentuk, eksplorasi teknik dan material yang digunakan oleh seniman dalam proses berkarya guna memenuhi kebutuhan artistik dalam mewujudkan gagasannya. Banyak faktor yang mempengaruhi seorang seniman dalam mempertimbangkan media untuk memvisualisasikan gagasannya. Pengetahuan, kondisi lingkungan serta pengalaman mengambil peran penting sebagai stimulus seorang seniman dalam proses berkarya.

Kondisi urbanitas Indonesia, dengan konteks sosial-budaya turut mempengaruhi proses penciptaan para seniman. Namun demikian, dunia pengalaman para seniman tidak sepenuhnya berkaitan dengan persoalan yang aktual saja, tetapi juga bersinggungan dengan residu memori yang bahkan bersifat nonkontekstual atau abstrak (Zaelani, 2023). Hal senada diungkapkan Wiratno (2018) menyatakan gagasan seni lukis yang diusung seniman bukan hanya menggali tema tentang realitas sosial-budaya, tetapi lebih jauh sebagai pengalaman personal yang terkadang sulit diformulasikan dan muncul begitu saja. Pengalaman secara personal seringkali diangkat sebagai gagasan dalam berkarya seni, apapun sebaran medium ekspresinya mewujudkan tanggapan melalui rupa dalam bentuk, warna, material dan teknik yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan dari senimannya itu sendiri.

Peristiwa yang sangat memiliki kesan dapat menjadi pemantik dalam bergulirnya proses kreatif penciptaan karya seni. Peristiwa sehari-hari, baik dialami langsung oleh senimannya maupun yang terjadi di luar diri seniman sangat potensial untuk kemudian menjadi inspirasi atau gagasan awal penciptaan karya. Proses kreatif dalam penciptaan karya merupakan sebuah fase yang sangat tidak stabil dan tidak konsisten. Fase ini memiliki banyak jalan masuk dan jalan keluar dengan arah yang beragam dan tidak selalu memiliki tata urutan yang tetap atau pasti (Tabrani, hlm 38, 2019). Gagasan awal bisa jadi sangat berbeda dengan hasil

akhir, begitupun, perubahan-perubahan serta modifikasi bisa saling bertindih maupun terurai, sementara yang terukur dan terprediksipun sering kali terjadi.

Peristiwa yang dialami secara langsung memiliki energi besar untuk dikeluarkan karena terekam dan tersimpan dalam memori terasa sangat dekat dengan diri seniman itu sendiri namun acap kali sulit untuk diartikulasikan. Pengalaman-pengalaman tersebut bisa dihadirkan kembali melalui bentuk lain dengan berbagai tabir, simbol dan metafor yang menjadi pilihan dari senimannya.

Salah satu pilihan yang kemudian dapat dipilih oleh seniman adalah pendekatan abstraksi, di mana publik tidak serta merta langsung masuk pada hal-hal yang menjadi latar gagasan lahirnya karya tersebut. Proses abstraksi ini pun dapat dipilih karena senimannya justru tidak ingin publik masuk pada permasalahan latar belakang peristiwa, namun kemudian ia menawarkan aspek-aspek rupa kendati masih ada kemungkinan untuk terus dilacak pada asal mula penciptaannya.

Berbicara mengenai abstrak, penulis telah melakukan observasi berupa data di Departemen Pendidikan Seni Rupa yang berkaitan dengan seni lukis abstrak, seperti Skripsi Rani Quotal Ayuni yang berjudul ‘Eksplorasi Seni Lukis Abstrak dengan Menggunakan Media Jahit’ tahun 2014. Kemudian Skripsi Lutfi Ayu dengan judul “Melukis Abtrak Ekspresionis dengan Stimulasi Trumbu Karang” tahun 2017.

Kedua kajian tersebut sama-sama mempersoalkan tentang seni lukis abstrak dan yang membedakan hanya pada media, teknik dan *subject matter* yang digunakan. Skripsi ayuni, lebih fokus pada media Jahit dengan mempersoalkan kehidupan lebah sebagai gagasannya. Sedangkan skripsi Ayu lebih berfokus pada teknik melukis abstrak seperti *flick painting*, *spray painting*, *pour painting* dan sebagainya dengan terumbu karang sebagai gagasannya.

Berpijak pada kajian faktual yang telah dilakukan, penulis tertarik memilih pendekatan seni lukis abstrak dengan garis sebagai *subject matter* dengan menggunakan adaptasi teknik *piping* dalam dekorasi kue. Perbedaan penelitian kali ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada pilihan *subject matter* serta teknik yang digunakan. Pemilihan garis sendiri tidak muncul begitu saja, tapi melalui

proses dan peristiwa yang kurang baik. Kandasnya kisah asmara yang dialami penulis, menjadi stimulus dan alasan utama mengapa garis dipilih sebagai bahasa visual penulis dalam berkarya. Pengalaman tersebut memantik perasaan sedih, kecewa, amarah campur aduk menjadi satu pada saat itu. Garis dipilih karena mampu mewakili pemikiran dan perasaan yang rumit yang tidak bisa diartikulasikan secara verbal. Ketertarikan untuk menuangkan pengalaman personal akibat putus cinta dengan pendekatan abstraksi merupakan sesuatu yang menarik, karena dapat menyalurkan apa yang penulis rasakan sebagai bentuk ekspresi, juga sekaligus sebagai terapi batin bagi diri penulis.

Adapun alasan pemilihan teknik *piping* dalam perwujudan karya nantinya terinspirasi sosok ibu yang berada di kampung halaman yang semasa kecil penulis sering melihat ibu menggunakan teknik *piping* untuk membuat kue pesanan menjelang Hari Raya Idul Fitri. Memori tersebut menginspirasi penulis untuk mengadaptasi teknik tersebut dalam pengkaryaan tugas akhir untuk menciptakan tekstur garis. Material yang dibutuhkan untuk membuat tekstur dalam karya seni lukis tentu berbeda dengan material untuk membuat kue. Hal ini tentu menjadi masalah dan memicu penulis sebagai seniman untuk berpikir kemudian mencari material bahan yang sesuai dan meraciknya sendiri sebagai upaya memenuhi kebutuhan tersebut.

Berdasarkan pengalaman artistik dan empirik membawa penulis mencoba melakukan eksplorasi pada penggunaan teknik dan material yang akan digunakan. Pengalaman artistik dan empirik dalam konteks ini sebagai pengalaman yang penulis peroleh di medan seni rupa. Pengalaman ini bermula saat penulis masih duduk dibangku SMP dan mengikuti lomba melukis Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) berhasil menjadi juara 1 tingkat provinsi Jawa Barat dan berhak mewakili Jawa Barat ditingkat Nasional. Perubahan nama terjadi di tingkat nasional yang awalnya FLS2N menjadi LCSPN (Lomba Cipta Seni Pelajar Nasional) dan penulis pada waktu itu mendapat juara 3 lomba melukis tingkat Nasional yang diadakan di Istana Kepresidenan Cipanas, Jawa Barat pada hari Sabtu 09 Agustus 2014. Pengalaman tersebut membuka jalan sehingga penulis bisa mengenyam

Pendidikan Seni Rupa di Universitas Pendidikan Indonesia. Kesempatan tersebut tidak penulis sia-siakan, dengan mencoba terjun ke medan seni yang sesungguhnya, Berbekal materi yang diajarkan selama perkuliahan, penulis mencoba mengaplikasikannya dengan mengikuti berbagai undangan terbuka pameran. Berbagai pameran telah penulis ikuti dan puncaknya ketika penulis lolos kurasi pameran Manifesto VIII dengan tajuk Transposisi, sebuah pameran seni rupa kontemporer Indonesia yang diselenggarakan oleh Galeri Nasional Indonesia setiap dua tahun sekali sejak 2008 silam. Pengalaman yang penulis dapatkan selama terjun di medan seni selain pengetahuan, koleksi visual juga bertambah. Hal ini akan membantu penulis dalam mengembangkan visual, gagasan maupun pengolahan material dalam penciptaan karya.

Berlandaskan permasalahan dan pengalaman di atas, penulis tertarik untuk membuat karya penciptaan dengan Judul **“Eksplorasi Garis Pada Karya Seni Lukis Abstrak Dengan Adaptasi Teknik *Piping* Dalam Dekorasi Kue”**. Judul ini berlandaskan pada pengalaman serta pengetahuan mengenai bahan dan teknik untuk memenuhi kebutuhan bahasa visual yang tidak bisa diungkapkan secara verbal. Adapun yang menjadi alasan mengangkat topik tersebut karena meminjam teknik dari disiplin ilmu lain sebagai teknik melukis, memungkinkan terciptanya karya seni yang unik dengan cara mengontrol tekanan dan gerakan tangan dapat menghasilkan efek visual tertentu.

B. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pembahasan mengenai konsep pengembangan gagasan putus cinta dengan garis sebagai bahasa visual, tahapan pembuatan karya beserta proses pengolahan material yang akan digunakan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang dengan permasalahan di atas, maka penulis dapat memfokuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan ide dan konsep berkarya seni lukis Abstrak dengan menggunakan teknik *piping* dalam dekorasi kue?

2. Bagaimana visualisasi dan deskripsi estetis karya seni lukis Abstrak dengan menggunakan teknik *piping* dalam dekorasi kue?

D. Tujuan Penciptaan

Sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan maka tujuan yang hendak dicapai dalam penciptaan karya ini sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan ide dan konsep karya seni lukis Abstrak dengan menggunakan teknik *piping* dalam dekorasi kue.
2. Untuk Menjelaskan visualisasi serta deskripsi estetis karya seni lukis Abstrak dengan menggunakan teknik *piping* dalam dekorasi kue.
3. Sebagai media katarsis bagi penulis.
4. Pameran tunggal atau publikasi jurnal.

E. Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat yang hendak dicapai dalam pembuatan karya penciptaan sebagai berikut:

1. Bagi penulis, karya penciptaan ini dapat menyalurkan gagasan untuk kepuasan batin melalui medium seni lukis.
2. Bagi program Studi Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI, karya penciptaan ini dapat memberi referensi dalam pengetahuan dengan mengadaptasi disiplin ilmu yang berbeda sebagai salah satu metode dalam pembuatan karya seni lukis.
3. Bagi pembaca dan masyarakat umum, karya penciptaan ini dapat menambah pengetahuan dari segi visual, teknik dalam penciptaan seni lukis serta dapat diterima dan diapresiasi dalam medan seni rupa Bandung.

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam proses penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya seni Lukis yang berjudul; **EKSPLORASI GARIS PADA KARYA SENI LUKIS ABSTRAK DENGAN ADAPTASI TEKNIK PIPING DALAM DEKORASI KUE** maka karya tulis ini disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, Pada bagian ini berisi latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

Ananda Nur Syamsi, 2023

EKSPLORASI GARIS PADA KARYA SENI LUKIS ABSTRAK DENGAN ADAPTASI TEKNIK PIPING DALAM DEKORASI KUE

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN, Pada bagian ini berisi Kajian terdahulu, landasan teoritik yang menjelaskan seputar teknik *piping*, seni lukis abstrak, serta teori-teori tentang unsur dan prinsip dalam seni rupa. Terakhir berisi landasan empiris yang membahas tentang seniman referensi dan karya sejenis.

BAB III METODE PENCIPTAAN, Pada bagian ini menjelaskan tentang metode atau langkah-langkah yang digunakan penulis dalam membuat karya seni lukis menggunakan teori kreativitas. Diantaranya preparai I, inkubasi, ide berkarya, verifikasi, preparasi II, alat dan bahan, proses berkarya, karya, dan publikasi

BAB IV VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA, Pada bagian ini berisi pembahasan karya seni lukis yang di hasilkan. Meliputi menjelaskan, deskripsi konsep, deskripsi proses dan deskripsi visual, serta analisis temuan pada aspek alat bahan dan aspek formalis.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN, Pada bagian ini merupakan penutup berupa simpulan hasil penciptaan sebagai jawaban atas rumusan dan pencapaian tujuan yang sudah ditetapkan dan rekomendasi berkaitan dengan karya yang diciptakan.