

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Tokoh pahlawan atau *superhero* Indonesia sepertinya sudah lama sekali hilang di dunia perfilman dan media lainnya di tanah air. Tidak bisa dipungkiri, hal ini pula yang membuat kita larut hingga mengagumi *superhero* dari negara lain. Banyaknya cerita *superhero* dari negara lain, seharusnya menjadi dorongan bagi Indonesia untuk menciptakan *superhero* sendiri, yang bisa mencerminkan kearifan lokal serta memiliki nilai-nilai keragaman Indonesia.

“*Superhero* lebih dikenal sebagai pahlawan super dari negara-negara bagian barat. Pahlawan super adalah karakter yang menggunakan kemampuannya untuk menghalangi kejahatan yang dilakukan oleh karakter antagonis yang kekuatannya digunakan untuk tindak kejahatan. Negara-negara bagian barat telah banyak menghasilkan karya *superhero* yang sudah sering diadaptasi menjadi film atau animasi. Ciri khas cerita pahlawan super adalah membela kebenaran dan memberantas kejahatan, dan memiliki musuh utama yaitu penjahat super atau *supervillain*” Ferdiana (2013, hlm. 2).

Seperti fenomena yang kini terjadi di kalangan anak-anak, remaja, kaum muda laki-laki, dan bahkan sampai dewasa banyak yang menyukai dan mengidolakan *superhero* dari luar negeri. Mereka lebih menyukai *Ironman*, *Spiderman*, *Masked Rider*, *Gundam*, dan lain-lain, dari pada kebudayaan mereka sendiri. Kesukaan mereka terhadap figur-figur *superhero* tersebut secara tidak langsung membuat mereka perlahan meninggalkan budayanya sendiri untuk kemudian mencintai juga budaya lain. Seperti kini maraknya komunitas-komunitas anak muda yang berdandan ala *superhero*, kostum budaya jepang, korea dan lain-lain.

Namun bila kita cermati dan gali lebih dalam mengenai *superhero* Indonesia, maka akan nampak gambaran-gambaran bahan cerita dasar tentang tokoh-tokoh heroik yang sudah ada sebelumnya yang mungkin untuk dapat dikembangkan menjadi *superhero* yang tidak kalah dengan *superhero-superhero* luar. Selain itu

dalam sejarah seni lukis Indonesia seniman-seniman lukis seperti Basuki Abdullah, Nyoman Masriadi dan generasi-generasi selanjutnya seperti Dede Eri Supria, dan Radit sudah pernah menghasilkan karya-karya lukisan dengan tema ksatria pewayangan dan *superhero* yang menarik dan memiliki nilai seni yang sangat tinggi dengan mengangkat tokoh-tokoh pahlawan super Indonesia dengan berbagai jenis aliran seni lukisnya.

Diawali dari maraknya fenomena tersebut, penulis kemudian merasa tertarik dan kemudian bertujuan untuk membuat figur *superhero* modern berlatar belakang Indonesia yang divisualisasikan lewat lukisan. Tidak terbayangkan apabila masyarakat Indonesia semakin hari semakin cinta akan kebudayaan luar lewat figur-figur *superhero* luar negeri dan semakin meninggalkan kebudayaan Indonesia yang dinilai ketinggalan, terlebih dengan era global yang kian hari kian menggerus kebudayaan kita. Berangkat dari kekhawatiran itu, penulis berusaha memunculkan gagasannya mengenai figur *superhero* ciptaan yang diwujudkan ke dalam lukisan yang dikemas dengan kostum *superhero* moderen sebagai salah satu strategi untuk memunculkan rasa kagum, mengidolakan, dan memunculkan rasa kecintaan terhadap sosok *superhero* idola yang diadaptasi dari kebudayaan dan kearifan asli negaranya. Penulis membuat tiga lukisan dengan tiga karakter yang diadaptasi dari tiga tokoh Jagoning Dewa dalam cerita pewayangan yaitu Gatotkaca, Hanoman, dan Arjuna dengan tujuan untuk mengenalkan tiga karakter ini secara satu persatu dengan bentuk dan ukuran kanvas yang sama sehingga menimbulkan kesan dan tema yang sama antar tokoh.

Perbedaan dari karya seniman-seniman yang sebelumnya sudah menciptakan lukisan dengan tema pahlawan super jika dibandingkan dengan karya penulis adalah pada figur atau tokoh utamanya, yang merupakan tokoh atau karakter ciptaan penulis hasil dari pengembangan tipe kostum dan transformasi dari tokoh pewayangan ke tokoh modern yang mengandung unsur fantasi atau tema *cyborg*, *humanoid*, dan *robotic*. Sedangkan persamaannya adalah tokoh-tokoh yang diambil pada dasarnya mengandung unsur tokoh dari cerita pewayangan.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengaplikasikan ide melalui karya lukisan dalam skripsi penciptaan, dengan mengangkat tema dan judul “**Penciptaan Karakter *Superhero* sebagai Sumber Gagasan Berkarya Seni Lukis**”.

B. Fokus Penciptaan

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan fokus penciptaan karya seni lukis ini adalah “Penciptaan Karakter *Superhero* sebagai Sumber Gagasan Berkarya Seni Lukis”. Fokus penciptaan ini dijabarkan dalam pertanyaan penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan gagasan lukisan dengan karakter *superhero* yang berkarakter Nusantara?
2. Bagaimana visualisasi dan analisis tokoh *superhero* yang berkarakter Nusantara dalam karya lukisan karakter atau figur *superhero*?

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan dari pembuatan karya tugas akhir yang menggunakan media lukis ini adalah sebagai salah satu upaya untuk mengasah kemampuan serta pengalaman yang didapatkan selama mengikuti kuliah seni lukis dan sebagai bentuk pengembangan dari teknik dan media yang dipergunakan, sekaligus ingin mengetahui dan mengembangkan imajinasi lebih jauh tentang figur atau karakter super hero.

Adapun tujuan dari penciptaan karya tugas akhir ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan gagasan lukisan dengan objek *superhero*.
2. Memvisualisasikan kajian makna lukisan dengan objek *superhero* ciptaan sendiri.

D. Manfaat Penciptaan

Dari penciptaan lukisan karakter *superhero* ini, penulis paparkan beberapa kegunaan dari pembuatan karya seni lukis ini, diantaranya :

1. Kegunaan bagi diri sendiri:
 - a. Menambah wawasan mengenai teknik berkarya seni lukis dengan objek *superhero* tokoh wayang.
 - b. Meningkatkan kemampuan melukis.
2. Kegunaan bagi dunia pendidikan dan seni rupa:
 - a. Dapat dijadikan bahan ajar yang berhubungan dengan pembuatan lukisan dan ilustrasi.
 - b. Dapat dijadikan masukan dan strategi baru dalam upaya menyampaikan materi pelajaran seni dan budaya.
3. Kegunaan bagi masyarakat:
 - a. Untuk lebih mengenalkan figur *superhero* yang berkarakter Nusantara khususnya wayang.
 - b. Untuk lebih meningkatkan rasa kagum para pecinta *superhero* khususnya anak-anak dan remaja dengan karakter Nusantara.

E. Definisi Operasional

1. Karakter

Karakter merupakan sifat kejiwaan atau budi pekerti yang dapat membedakan seseorang dari yang lain. Penciptaan karakter yang dimaksud oleh penulis merupakan sifat kejiwaan dari figur fiksi *superhero* yang akan dibuat. Penciptaan karakter figur *superhero* yang dibuat merupakan hasil dari khayalan atau pikiran penulis itu sendiri. Karakter yang diciptakan dalam karya ini adalah karakter *superhero* yang kuat dan tangguh dengan kemampuan berbeda dari masing-masing tokoh.

2. *Superhero*

Superhero merupakan istilah untuk pahlawan super dalam bahasa Inggris yang merupakan tokoh karakter fiksi yang memiliki kekuatan luar biasa untuk melakukan tindakan hebat untuk kepentingan umum. Pahlawan super ini memiliki kemampuan atau kesaktian di atas rata-rata kemampuan manusia biasa. Figur *superhero* biasanya memakai pakaian yang khas dan mencolok serta memiliki nama yang unik dan digambarkan sebagai penolong bagi kaum yang lemah dalam membasmi kejahatan. Ferdiana (2013, hlm. 16)

3. Seni Lukis

Seni lukis merupakan sebuah karya seni rupa yang dituangkan melalui bidang dua dimensi. Karya seni lukis ini sering disebut sebagai lukisan. Biasanya suatu lukisan dibuat di atas kertas, kanvas, dan dinding besar. Lukisan juga dapat dibuat pada media alat musik, kain, kaca, kurung, payung, kendaraan atau bahkan pada tubuh. “Seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetis seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dua matra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, *shape*, dan sebagainya” Kartika (2004, hlm.39).

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini adalah:

1. BAB I Pendahuluan

Pada bagian ini berisikan pengantar yang akan membawa dan menuntun penulis dalam penyusunan skripsi. Pada bab ini terdapat beberapa sub-bab diantaranya latar belakang yang merupakan landasan penulis mengambil judul skripsi dimana didalam latar belakang dipaparkan dengan jelas permasalahan yang ditemukan oleh penulis. Kemudian sub-bab selanjutnya terdapat rumusan dan batasan masalah, dimana sub-bab tersebut berisikan rumusan-rumusan masalah yang akan dibahas oleh penulis yang ruang lingkup pembahasannya dibatasi melalui sub-bab batasan masalah. Sub-bab berikutnya adalah tujuan dan manfaat penciptaan serta definisi dari judul karya tulis.

2. BAB II Landasan Penciptaan

Pada bagian ini dipaparkan secara rinci mengenai penjelasan tentang seni lukis, *superhero*, karakter *superhero*. Selanjutnya adalah landasan empirik dimana akan dibahas penciptaan karakter *superhero* sebagai sumber gagasan berkarya seni lukis.

3. BAB III Metode Penciptaan

Pada bagian ini dijelaskan mengenai metode dan langkah-langkah yang dilakukan dalam proses penciptaan karya ini, meliputi ide berkarya, kontemplasi, stimulasi berkarya, pengolahan ide, dan proses berkarya.

4. BAB IV Konsep dan Analisis Karya

Pada bagian ini berisikan analisis dan pembahasan karya penciptaan karakter *superhero* sebagai sumber gagasan berkarya seni lukis yang membahas figur, karakter, proses pembuatan sketsa, dan proses pelukisan.

5. BAB V Simpulan dan Saran

Bab ini merupakan bagian terakhir dalam penyusunan karya tulis ini. Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil penciptaan karya dan saran atau rekomendasi yang berkenaan dengan karya yang diciptakan.