

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan jaman yang semakin maju, hasil-hasil pemikiran manusia yang semakin berkembang, membuat segala sesuatu yang manusia butuhkan menjadi lebih mudah didapat. Seiring berkembangnya pemikiran-pemikiran manusia, maka semakin berkembanglah teknologi yang mempermudah manusia dalam mengerjakan sesuatu. Mudah-mudahan menemukan sumber untuk mencari informasi, runtuhnya batas-batas antara manusia, serta peran teknologi yang mengganti peran manusia untuk dapat menghasilkan sebuah karya. Tentunya selain teknologi yang sangat memberikan manfaat bagi manusia, adapula resiko yang harus ditanggung.

Dalam dunia kesenirupaian pasti sudah tidak asing lagi dengan perangkat lunak dalam computer untuk mengolah gambar, grafis maupun foto, seperti *Adobe Photoshop*, *CorelDraw*, *Adobe Illustrator* dan lain-lain. Para perupa begitu mudahnya mengolah sebuah gambar menjadi lebih bagus. Dalam seketika produk inipun terus diminati oleh banyak orang, karena dapat mempermudah pengolahan suatu gambar. Lama kelamaan, media konvensional akan mulai ditinggalkan oleh para perupa khususnya bagi para desainer-desainer yang lebih memilih menggunakan perangkat lunak tersebut.

Namun demikian, tak cukup jika hanya menguasai perangkat lunak tanpa memiliki *sense of art*, karena biar bagaimanapun kemampuan untuk mengolah gambar secara digital, pasti memerlukan kemampuan mengolah secara manual. Dengan seringnya berlatih garis secara manual, merangsang kemampuan motorik tangan kita, entah dengan menggambar atau melukis, maka lama kelamaan *sense of art* kita akan terbentuk.

Pada umumnya, karya yang dibuat secara manual masuk dalam kategori seni murni yang akan dipakai untuk pameran-pameran seni rupa, seperti lukisan,

drawing, patung, grafis, dan lain-lain, namun tidak menutup kemungkinan jika karya-karya yang termasuk kedalamnya berubah esensi menjadi desain bila karya tersebut merupakan awal untuk membuat karya yang sesungguhnya. Dalam hal ini, ilustrasi sebagai bagian dari desain yang biasa dipakai untuk pelengkap cerita bergambar, novel, atau cover majalah, dapat dipamerkan sebagai suatu karya seni independen.

Ilustrasi yang merupakan sebuah media visual yang berfungsi untuk menggambarkan suatu cerita, ilustrasi menjadi media komunikasi yang lebih efektif. Menurut Baldinger (1986:120), ilustrasi adalah seni membuat gambar yang berfungsi untuk memperjelas dan menerangkan naskah. Ilustrasi dapat menggambarkan suasana, seseorang, bahkan objek tertentu untuk menarik apresiator agar dapat masuk ke alam cerita. Ilustrasi adalah sebuah tanda yang tampak di atas kertas, yang mampu mengkomunikasikan permasalahan tanpa menggunakan kata, White (1982:110).

Tema wanita sering sekali penulis angkat menjadi satu objek di-hampir semua karyanya. Tidak jarang penjelmaan wanita tersebut merupakan interpretasi dari tokoh legenda atau mitos yang berkembang di beberapa Negara di dunia. Salah satu seniman yang tercatat pernah menggambar tokoh wanita yang berasal dari legenda atau mitos yang berasal dari Yunani adalah Sandro Botticelli, salah satu lukisan yang paling terkenal mengangkat tentang kelahiran dewi Yunani yaitu Venus, lukisan ini dibuat sekitar tahun 1480an di Italia. Sama seperti lukisan-lukisan pada jamannya, karya ini dibuat dengan tempera diatas kanvas berukuran hampir tiga meter.



Gambar 1.1 Sandro Botticelli “The Birth of Venus”. 1486
(Sumber: <http://fineartamerica.com/featured/-the-birth-of-venus-copy-of-botticellis.html>)

Tak hanya lukisan, beberapa karya patung mengenai tokoh dewi Venus ditemukan pada tahun 1800 sangat menggemparkan dunia. Peralnya, menurut penelitian, patung ini diperkirakan dibuat pada tahun 130 sampai 100 sebelum masehi, dengan posisi tangan terpenggal dan sampai sekarang potongan lengannya belum ditemukan. Patung ini dikenal dengan “Venus De Milo”, diberi nama demikian karena patung ini ditemukan disalah satu pulau di Yunani bernama Milos. Saat ini, patung yang terbuat dari batu *marble* ini disimpan di Louvre Museum, Paris, Perancis.



gambar 1.2 Venus De Milo di Museum Louvre
(Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Venus_de_Milo)

Tema dewi mitologi Yunani memang sering sekali diangkat menjadi karya, baik itu lukisan, patung, mural, dan sketsa-sketsa. Ini juga yang menginspirasi salah satu ilustrator untuk DC Comics asal Amerika yaitu William Moulton Marston membuat karakter tokoh *superhero* yang terinspirasi dari dewi asal Yunani yaitu Amazon. Karakter tersebut tidak lain adalah Wonder Woman. Ia menginterpretasikan Dewi Amazon menjadi sosok yang sangat kuat, mandiri, dan tak tertandingi. Karakter ini muncul pertama kali pada tahun 1941 pada “All Star Comic” volume 8. Penggambarannya sebagai tokoh pahlawan yang bertarung demi keadilan, cinta, perdamaian dan persamaan *gender* membuat tokoh ini menjadi ikon feminis.

Salah satu seniman yang sering menggambar tokoh *superhero* dalam karyanya adalah Alex Ross, seniman asal Amerika yang kebanyakan karyanya

menggunakan medium cat air dan *gouache*. Karakter Wonder Woman tidak jarang menjadi objek untuk karya-karyanya.



Gambar 1.3 Karya Alex Ross Untuk Wonder Woman
(Sumber: <http://www.alexrossart.com>)

Dalam hal ini, penulis juga ingin menggambarkan objek wanita yang merupakan legenda yang pernah ada dalam sejarah berdirinya Indramayu atau Darma Ayu Nagari, tentu saja dengan pengayaan surealis fotografis yang mengacu pada teori Seni Rupa Kontemporer. Tak banyak diketahui dari sosok ini, tidak seperti Nyi Roro Kidul atau Cut Nyak Dien, lukisan-lukisan beliau jarang sekali dan hampir sama sekali tidak pernah ditemukan karena minimnya informasi yang didapat serta sumber-sumber yang kurang kompeten. Namun, hal ini tidak menyurutkan niat penulis untuk membuat suatu karya dengan mengambil karakter wanita yang pernah menjadi legenda di Indramayu.

Melalui tugas akhir ini, penulis ingin menyajikan sebuah karya ilustrasi cat air dengan mengambil sosok Endang Dharma Ayu sebagai objeknya. Pada karya ini, selain bertujuan untuk memperkenalkan kembali teknik-teknik cat air dalam karya *drawing*, penulis ingin para apresiator mengetahui mengenai sosok keberadaan tokoh ini yang merupakan salah satu pendiri dalam terbentuknya

Indramayu, sosok legenda yang sudah mulai pudar, dan menyusunnya ke dalam sebuah skripsi yang berjudul, “TOKOH LEGENDA ENDANG DHARMA AYU SEBAGAI GAGASAN BERKARYA *DRAWING*”

B. Batasan Masalah Penciptaan

Dalam pemaparannya, kajian ini dibatasi pada pengambilan satu tokoh perempuan legenda masyarakat Indramayu yang nantinya akan diinterpretasikan oleh penulis, yaitu Nyi Endang Dharma Ayu.

Sedangkan seni *drawing* cat air pada kertas, walaupun media yang digunakan termasuk konvensional, namun penulis menganggapnya sebagai suatu inovasi teknik dan eksplorasi, serta eksperimentasi sebagai upaya penuangan ekspresi penulis dalam berkarya seni rupa yang kali ini akan diwujudkan kedalam bentuk dwimatra.

C. Rumusan Masalah Penciptaan

Sebuah karya seni dapat memiliki arti yang berbeda beda bagi setiap penikmatnya. Seniman hanya membuat sebuah karya seni itu menjadi lebih bermakna, karena karya seni terlahir dari proses kreatif dan pengalaman estetik yang mempengaruhi jiwa dan emosi seniman sehingga dapat menuangkannya kedalam sebuah karya seni. Dari latar belakang diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan konsep karakter Endang Dharma Ayu sebagai gagasan berkarya *drawing*?
2. Bagaimana proses pembuatan karya *drawing* cat air?
3. Bagaimana interpretasi dan visualisasi estetis Endang Dharma Ayu dalam *drawing* cat air?

D. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan dalam ingin dicapai dalam berkarya *drawing* ini, yaitu:

1. Sebagai media untuk mengembangkan gagasan melalui *drawing* cat air.
2. Dapat menjelaskan proses pembuatan karya *drawing* cat air dari tahap satu ke tahap yang lainnya.
3. Dapat menginterpretasikan dan memvisualisasikan konsep karya dari karakter Endang Dharma Ayu.

Selain itu, pembuatan karya ini dibuat sebagai syarat untuk menyelesaikan studi S1 di Departemen Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia.

E. Manfaat Penciptaan

Hasil dari penciptaan ini diharapkan memiliki kegunaan:

1. Bagi penulis, dengan menciptakan karya ini tentunya penulis mendapatkan banyak sekali pengalaman dan pengetahuan mengenai berbagai proses pengembangan/eksplorasi dari sebuah deskripsi tekstual kedalam bentuk karakter/tokoh visual. Mulai dari mempersiapkan alat dan bahan, teknik dasar, studi karakter, eksplorasi media, dan kemasan akhir dari karya tersebut agar lebih menarik dan apresiatif.
2. Bagi dunia pendidikan khususnya Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI, diharapkan dapat dijadikan bahan observasi, pengayaan serta referensi bagi mahasiswa lainnya yang membutuhkan dan lebih termotivasi untuk terus berkarya secara kreatif dan inovatif khususnya dalam dunia seni rupa.
3. Bagi masyarakat umum khususnya masyarakat indramayu, penulis berharap karya tugas akhir ini dapat mengingatkan kembali akan nilai-nilai sejarah, moral, serta tradisi yang terkandung dalam karakter Endang Dharma ini, serta menjadi sarana apresiasi yang lain untuk mengenal karya *drawing* berdasarkan proses pengembangan/eksplorasi seni rupa untuk masyarakat yang berkecimpung didunia seni.

F. Kajian Sumber Penciptaan

Dalam membuat karya Tugas Akhir ini, selain berdasarkan ide/gagasan yang hadir dari kontemplasi penulis serta pendalaman berkarya melalui studi

pustaka yang meliputi pengkajian dan penelaahan terhadap sumber-sumber seperti buku, internet, dan diskusi terhadap budayawan setempat.

G. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Meliputi latar belakang penciptaan, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori Penciptaan

Menjelaskan landasan yang mendasari proses penciptaan atau rancangan dengan mengkaji berbagai sumber pustaka dan meninjau data informasi lapangan. Bab ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu kajian pustaka atau teoretik, kajian empirik, dan teori seni rupa.

BAB III Proses dan Teknik Penciptaan,

Berisi proses uraian proses perancangan dimulai dari kelengkapan alat dan bahan, pembuatan sketsa, pengerjaan karya dan pengemasan karya.

BAB IV Analisis Karya Hasil Ciptaan.

Bab ini menjelaskan, menggambarkan, dan menganalisis hasil karya yang dikaitkan dengan gagasan awal.

BAB V Kesimpulan dan Rekomendasi

Berisi tentang kesimpulan jawaban terhadap tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya.