

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Masyarakat dunia sekarang memasuki abad XXI yang juga merupakan milenium III perhitungan Masehi. Perubahan abad dan perubahan milenium ini diramalkan akan membawa perubahan pula terhadap beberapa struktur termasuk struktur kebudayaan dunia. Fenomena paling menonjol yang tengah terjadi pada kurun waktu ini adalah terjadinya proses globalisasi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2014, media luring), budaya diartikan sebagai pikiran, akal budi atau adat-istiadat. Secara tata bahasa, pengertian kebudayaan diturunkan dari kata budaya yang cenderung menunjuk pada pola pikir manusia. Produk dari budaya itu sendiri di antaranya adalah seni atau kesenian, baik tradisional hingga kontemporer.

Berbicara mengenai era globalisasi yang berdampak pada aspek budaya, para remaja saat ini begitu dekat dengan aktivitas di media sosial (daring atau media *online*), bahkan bisa kita katakan hal ini sudah menjadi budaya mereka hampir di seluruh penjuru dunia. Berbagai macam akun pribadi seperti *Friendster* (salah satu jejaring sosial pertama yang populer di Indonesia), *Facebook* (jejaring sosial paling populer yang masih digunakan masyarakat hingga saat ini), *Twitter* (memfokuskan diri pada *micro-blogging*), *Youtube* (situs yang menyediakan konten untuk berbagi video, audio, berita, dan lainnya), *Path* (jejaring yang mirip dengan *facebook* tetapi lebih menekankan pada gengsi, pergaulan, hobi dan sejenisnya), maupun *Blog* (situs yang berguna sebagai wadah untuk berbagi cerita, mempromosikan produk, dan sebagainya) dibuat khusus dan dimiliki oleh banyak orang terutama remaja.

Globalisasi memang tidak dapat dihindari, akulturasi budaya nasional dengan budaya dari luar Negara Indonesia, menjadi sesuatu yang lumrah atau

bahkan wajib hukumnya. Membentengi masuknya informasi dari luar memang bukan menjadi solusi yang tepat. Arus global tanpa kita sadari berimbas pula pada penggunaan dan keberadaan budaya Indonesia di masyarakat, terutama generasi muda. Berbicara mengenai budaya atau tradisi, kini hanya segelintir orang yang memakai pakaian tradisional khas Nusantara. Bahkan terdapat pula kain atau bahan pakaian yang justru dengan sengaja diimpor dari luar negeri, padahal pada kenyataannya kita memiliki banyak sekali kain berkualitas dan bernilai seni tinggi yang hanya ada di sini.

Sandang merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia selain pangan dan papan. Termasuk kebutuhan utama dikarenakan manusia memerlukan sesuatu untuk menutup tubuh. Pada awalnya sandang berfungsi sebagai penutup tubuh yang dapat melindungi dari sengatan Matahari atau dinginnya suhu. Kemudian seiring berkembangnya zaman, muncul beberapa fungsi lain dari sandang atau pakaian, yaitu sebagai simbol dari identitas seseorang hingga hanya sekadar obsesi dan hobi semata. Melalui busanadapat menjadi langkah awal untuk mengangkat kembali tradisi Nusantara yang hampir pupus tertelan era globalisasi, tentunya dengan sentuhan kreativitas dan inovasi dengan tidak menghilangkan nilai estetis maupun nilai moral yang ada.

Masyarakat Indonesia bisa disebut sebagai masyarakat yang sangat konsumtif dan latah, terutama dalam hal sandang/pakaian. Contohnya dalam hal mengikuti tren busana, seperti "*Korean Pop*" atau yang lebih dikenal dengan "*K-Pop*" di mana Korea menjadi kiblat dalam segi berpenampilan. Ini menjadi hal yang bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan pakaian tradisi Nusantara, melestarikan mahakarya Indonesia yang hampir pupus tertelan perkembangan zaman, juga menjadi suatu penyadaran bahwa produk Indonesia tidak kalah dan bahkan jauh lebih baik jika dibandingkan dengan hasil produk negara lain.

Budaya merupakan hasil dari pemikiran manusia dan tentunya dapat diubah atau dikembangkan atau bahkan dihapuskan oleh manusia pula. Tidak ada yang salah tentang budaya, tapi kita berbicara mengenai identitas bangsa, anak kandung

Ibu Pertiwi, harta karun besar dari para leluhur kita, yaitu budaya kita, yang merupakan warisan yang harus dijaga keberadaannya.

Berbicara mengenai seni yang merupakan hasil atau produk dari budaya, terdapat beberapa jenis yang di antaranya adalah seni rupa. Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap oleh mata dan dirasakan dengan sentuhan. Seni rupa lebih dikenal dengan seni keindahan yang kemudian setiap orang akan mengembangkan opininya masing-masing mengenai pengertiannya, sehingga timbulah banyak versi atas pengertian atau definisi dari seni rupa itu sendiri. Menurut *Encyclopedia Britannica* (1958, media daring) tentang seni, terdapat pernyataan seperti berikut: “*The human imagination requires food as imperiously as the human body, and art is the inexhaustible spring from which our imagination draws sustenance.*” Seni dibicarakan sebagai musim seni yang tak ada habisnya yang merupakan berkah atau rejeki dari hasil imajinasi kita.

Seni rupa menurut fungsinya dibedakan antara seni rupa murni dan terapan. Proses penciptaan seni rupa murni lebih menitikberatkan pada ekspresi jiwa atau lebih tepatnya melibakan emosi secara mendalam misalnya pada lukisan. Namun seiring berjalannya waktu karya yang disebut sebagai seni rupa murni tersebut berkembang pesat. Tidak hanya lukisan, saat ini karya *drawing* pun bisa disebut sebagai bagian dari karya seni murni.

Intan Agustin dalam skripsinya “*Suwage I’m in Love - Apropriasi Terhadap Karya Agus Suwage sebagai Sumber Gagasan Berkarya Drawing*” menyatakan bahwa:

Drawing sendiri sebenarnya memiliki definisi dan batasan yang problematik. Secara sederhana seni gambar/*drawing* didefinisikan sebagai pendekatan berkarya dengan cara menggoreskan garis di atas bidang datar atau pada umumnya di atas kertas. Media yang biasanya digunakan pun adalah pensil, *ballpoint*, *charcoal*, *graphite*, *crayon*, kapur dan lain sebagainya. Berdasarkan tradisinya, seni gambar sendiri tidak pernah lepas dari praktik seni lainnya. Ia selalu menjadi tahap atau proses awal dari pembuatan/pembentukan sebuah karya (perancangan/*design*) oleh para seniman sebelum berkarya lukis ataupun karya lainnya. Akan tetapi seni gambar sebetulnya dapat menjadi karya yang berdiri

sendiri dan tidak lagi berkaitan dengan bentuk lainnya baik secara konseptual maupun esensi(Agustin, 2013, hlm.1).

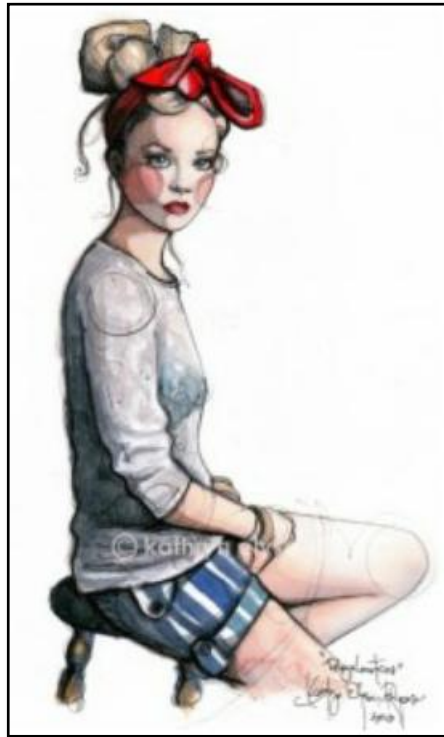
Ilustrasi busana dapat menjadi langkah awal untuk membuat karya yang mampu mengangkat pakaian tradisi Nusantara ke dalam sebuah karya seni murni yang dalam hal ini adalah *drawing*, serta dapat melestarikan tradisi Nusantara yang hampir pupus tertelan oleh zaman dengan sentuhan kreativitas dan inovasi.

Fashion illustration is about capturing the mood, the spirit and the essence of a design. Some of the most effective fashion illustrations can appear almost effortless, inviting the viewer to imagine what lies beneath the surface or to form personal interpretations. Of course, illustrations are not effortless and developing an illustration is a process in itself, one that requires practice, visualisation and experimentation. Personal illustration styles evolve over time (Hopkins, 2010, hlm. 123).

Berdasarkan pernyataan di atas, ilustrasi busana adalah tentang menangkap perasaan (*mood*), semangat dan esensi dari desain. Beberapa hal yang cukup efektif dari ini yang begitu mudah, mengundang apresiator untuk membayangkan apa yang terletak di balik permukaan atau untuk membentuk interpretasi pribadi. Tentu saja, ilustrasi yang tidak mudah dan mengembangkan sebuah ilustrasi adalah sebuah proses dalam dirinya sendiri dan membutuhkan praktek, visualisasi serta eksperimen.

Begitu banyak ilustrator yang menjadi inspirasi bagi penulis baik dalam ide berkarya hingga teknis pembuatan karya. Berdasarkan pengalaman empiris yang dialami maupun kajian faktual yang dilihat, penulis mengusung tema busana tradisi Nusantara sebagai gagasan dalam pembuatan karya *drawing*. Penulis memiliki gaya yang cukup ekspresif dalam karya, baik dari segi garis maupun warna. Setelah melihat banyak karya dari beberapa ilustrator, penulis memiliki beberapa ilustrator dan desainer yang menjadi sumber inspirasi, baik dari segi gaya, media, hingga ide. Para ilustrator tersebut di antaranya, Katie Rodgers dan Lenny Agustin (akan dibahas lebih lanjut pada bab II).

Katie Rodgers, seorang desainer, *blogger* dan *fashion illustrator* dari Boston memiliki karya ilustrasi yang sangat menarik. Karyanya lebih menonjolkan garis ketimbang warna, garisnya pun cukup ekspresif, mungkin sama seperti Affandi, hanya saja ia lebih menekankan objeknya pada *fashion* dan garis yang diperkuat adalah garis tepi atau *out line* pada objek. Rodgers sering menggunakan media kertas, cat air dan pensil pada karya ilustrasi busananya (i-am-not-celebrity.com/2010/10/19/katie-rodgers-illustrator-designer-blogger/ Diakses pada 3 Maret 2015).



Gambar 1.1 Salah Satu Karya Ilustrasi *Katie Rodgers*
(Sumber: www.swide.com/photo-gallery/katie-rodgers-illustrator-a-la-mode-marcus-kan/2011/03/02/1-26 Diakses pada tanggal 2 Maret 2015)

Seorang desainer perempuan Indonesia bernama Lenny Agustin memiliki karakter yang cukup kuat dalam desainnya. Kecintaannya pada kekayaan budaya Nusantara seperti ragam tekstil, upacara adat, kesenian tradisional, dan kerajinan tangan membuat Lenny Agustin selalu memasukkan unsur lokal pada karyanya. Dalam pemilihan material, ia menyukai batik, tenun, sarung, lurik, dan songket yang dikombinasikan dengan aplikasi-aplikasi unik yang menjadi ciri khasnya (lennyagustin.com diakses pada tanggal 2 Maret 2015).

Pada tanggal 28 Februari 2015, Lenny meluncurkan 40 karya terbarunya di *Indonesia Fashion Week 2015* bertajuk "*Borneo Off Beat*". Bekerja sama dengan Antam, dan juga Yayasan Sulam Indonesia, dalam koleksinya kali itu, Lenny melakukan pelatihan serta pemberdayaan perempuan dari daerah Kalimantan Barat, di mana Antam beroperasi. Dalam koleksi tersebut, Lenny dibantu oleh 40 perajin sulam, yang sebelumnya dilatih selama 10 bulan oleh Yayasan Sulam

Indonesia untuk membuat busana yang memperlihatkan sulam dengan motif tenun Kalimantan Barat (m.kompas.com/female/read/2015/03/02/111500620/Lenny.Agustin.Rancang.Busana diakses pada tanggal 2 Maret 2015).



Gambar 1.2 Koleksi dari Lenny Agustin pada *Indonesia Fashion Week* yang bertajuk "*Borneo off Beat*" Sabtu, 28 Februari 2015, Jakarta, Indonesia. (Sumber: m.liputan6.com/photo/model-busana/lenny-agustin-perkenalkan-40-koleksi-terbaru-di-indonesia-fashion-week-2015-218392 diakses pada 2 Maret 2015)

Tokoh-tokoh di atas merupakan inspirator yang cukup kuat dalam pengembangan ide dan kreasi penulis dalam karya yang dibuat. Maka dari itu penulis tertarik untuk menggarap karya penciptaan ini dengan menjadikan busana atau pakaian tradisi Nusantara sebagai ide atau gagasan dalam membuat karya seni yang dalam hal ini adalah *drawing* dengan gaya ilustrasi busana. Namun berbeda dengan konsep ilustrasi busana pada umumnya yang biasa dibuat oleh para *fashion illustrator* yang lebih menekankan pada ranah desain dan produksi sandang saja, ilustrasi ini akan menjadi sebuah karya seni murni layaknya lukisan. Penulis memperlakukan emosi, kegelisahan, dan pengalaman empiris dalam proses pembuatan karya dengan mengarahkan pemaknaan dari setiap karya *drawing* yang akan dibuat. Penulis berperan juga sebagai seniman ke dalam konteks budaya dan tradisi.

Pembuatan karya *drawing* ini menggunakan media *graphite pencil*, pensil warna yang berbasis *water colour*, dan cat air di atas kertas *Cotman* dengan tujuan

untuk lebih menekankan garis dan warna juga untuk mewakili aura kertas yang dianggap mewakili kualitas *drawing* yang orisinal dan sesuai dengan definisinya, yaitu sebagai sarana pemindahan bentuk nyata atau daya imaji yang dituangkan di atas kertas atau media lainnya. Selain itu penulis ingin menciptakan kesan dan pesan yang tidak biasa dari hasil karya *drawing* tersebut, yakni ingin menonjolkan sisi budaya dan tradisi khas Nusantara dalam sebuah karya seni murni.

Penulis berharap karya penciptaan *drawing* ini dapat melahirkan karya-karya yang khas dan menarik yang akan mendapatkan banyak penafsiran serta menarik dan orisinal untuk dipresentasikan serta diapresiasi oleh khalayak ramai. Semoga penggarapan karya ini pun dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dengan memberikan sesuatu penjabaran mengenai problematika budaya dan tradisi yang diangkat ke dalam suatu karya murni. Jangan sampai kita terlalu banyak terpengaruh oleh hal-hal yang berbau modern atau bahkan kontemporer dan kemudian melupakan hal-hal yang berbau tradisi, terutama tradisi Nusantara.

Hasil observasi dan wawancara penulis mengenai permasalahan dalam hal busana tradisi dan karya *drawing* yang bertajuk ilustrasi busana adalah budaya merupakan hasil dari pemikiran manusia, jadi tentunya dapat diubah atau dikembangkan sedemikian rupa oleh manusia pula. Sejauh ini belum ada karya *drawing* yang membahas mengenai pakaian tradisi Indonesia dengan gaya ilustrasi busana, sehubungan dengan itu penulis memilih skripsi yang berjudul “*PASSION OF FASHION*”(Busana Tradisi Nusantara sebagai Gagasan dalam Membuat Karya *Drawing*).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditentukan rumusan masalah atau fokus penciptaannya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep karya *drawing* dengan memilih busana tradisi Nusantara sebagai sumber gagasannya?

2. Bagaimana proses pembuatan karya *drawing* dengan memilih busana tradisi Nusantara sebagai sumber gagasannya?
3. Bagaimana visual estetis dari karya *drawing* dengan memilih busana tradisi Nusantara sebagai sumber gagasannya?

C. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat ditentukan tujuan penciptaan karya *drawing* ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan dan mendeskripsikan konsep karya *drawing* dengan memilih busana tradisi Nusantara sebagai sumber gagasannya.
2. Mengetahui dan mendeskripsikan karya *drawing* dengan memilih busana tradisi Nusantara sebagai sumber gagasannya.
3. Menyajikan dan mendeskripsikan analisis visual secara estetis karya *drawing* yang memilih busana tradisi Nusantara sebagai sumber gagasannya.

D. Manfaat Penciptaan

1. Manfaat bagi Penulis

- a. Meningkatkan kreativitas dalam hal mengembangkan karya seni, baik *drawing* maupun busana tradisi Nusantara sebagai sumber gagasannya.
- b. Memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan dalam hal seni dan pendidikan dengan sumber gagasan busana tradisi Nusantara.
- c. Menemukan konsep berkarya yang inovatif dan kreatif mengenai karya gambar/*drawing*.

2. Manfaat bagi Masyarakat Umum

- a. Mampu menyadari bahwa busana tradisi Nusantara itu merupakan hal yang wajib dipertahankan dan bisa dikembangkan sedemikian rupa agar tidak kalah bersaing dengan busanadi negara lain.
- b. Mengetahui bahwa dengan membuat karya seni seperti *drawing* dapat menjadi salah satu media atau cara untuk melestarikan tradisi Nusantara.

3. Manfaat bagi Dunia Pendidikan Seni

- a. Memperluas pikiran mengenai bagaimana mengembangkan dan mempertahankan karya seni dan tradisi Nusantara dengan cara yang inovatif dan kreatif.

- b. Mewujudkan karya seni baru sehingga menjadi acuan bagi pendidik ataupun terdidik untuk lebih berani dalam memunculkan gagasan atau ide baru dalam berkarya.

E. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi penciptaan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, kajian sumber penciptaan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

Bab ini menjelaskan landasan yang mendasari proses penciptaan atau rancangan. Bab ini terbagi menjadi lima bagian, yaitu kajian teori estetika, *drawing*, ilustrasi, busana, *fashion illustration*, dan busana tradisi Nusantara.

BAB III METODE DAN PROSES PENCIPTAAN

Bab ini meliputi proses uraian, proses rancangan, dan bagan proses penciptaan, dimulai dari kontemplasi proses penggarapan dan kelengkapan alat dan bahan, pembuatan sketsa, pengerjaan karya, dan pengemasan karya.

BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA

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

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan jawaban terhadap tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya.