

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Indonesia memiliki begitu banyak budaya, dari tiap-tiap provinsi memiliki kebudayaan yang berbeda-beda dengan ciri khas yang dimiliki. Masyarakat di Indonesia sendiri dikenal sebagai masyarakat multikultural, dimana masyarakat Indonesia sendiri memiliki latar belakang dengan beragam etnis, suku, agama, budaya. Kebudayaan di Indonesia meliputi kesenian, permainan tradisional, bahasa, pakaian adat (suku), dan lain-lain. Dengan demikian, Indonesia mempunyai jati diri yang beragam tidak terpaku pada satu wilayah. Kebudayaan bangsa Indonesia adalah puncak-puncak kebudayaan di daerah,” menjadi tolak ukur sejauh mana Indonesia mempunyai keberagaman budaya. Hal inilah yang menjadi kebanggaan Indonesia sebagai negara berkembang, yaitu mempunyai keberagaman kebudayaan. Kebudayaan-kebudayaan inilah yang seharusnya dilestarikan dan dipertahankan oleh masyarakat karena tanpa kita sadari bahwa bila melestarikan kebudayaan Indonesia, berarti kita tidak melupakan sejarah.

Tidak banyak orang yang tahu bahwa keberagaman budaya Indonesia itu seolah-olah menjadi saksi di mana pada zaman dahulu para leluhur yang telah mendahului kita menjadi pemeran atau pun ‘boga lakon’ dari semua kejadian sejarah Indonesia. Sejarah mengatakan bahwa dengan bambu runcing, para pejuang terdahulu berjuang merebut harkat, martabat dan derajat bumi pertiwi ini menuju gerbang kemerdekaan. Para pejuang terdahulu berjuang mati-matian dengan semangat yang membara tanpa mengenal lelah memperjuangkan Indonesia.

Bila peribahasa mengatakan, “Berakit-rakit dahulu, berenang-renang ke tepian. Bersakit-sakit dahulu, bersenang-senang kemudian,” tepat untuk menggambarkan perjalanan Indonesia dari asalnya tertinggal di masa-masa kelam hingga kini berada pada era kemerdekaan atas hasil jerih payah ‘berakit-rakit’ para pahlawan.

Salah satu keberagaman kebudayaan Indonesia yang menjadi warisan sejarah ialah permainan tradisional. Permainan-permainan tradisional yang dimiliki Indonesia berbeda-beda, relatif pada di mana letak daerahnya, jadi letak geografis suatu wilayah memengaruhi keberagaman permainan-permainan tradisional yang dimiliki oleh Indonesia. Permainan tradisional yang beberapa tahun terakhir jarang kita temui ialah dampak akan kemajuan zaman yang semakin hari semakin modern dan permainan tradisional ini mungkin kalah ‘pamor’ dengan permainan anak-anak zaman kini, dimana permainan modern ini jauh dari aspek pendidikan seperti permainan yang difasilitasi oleh sebuah program-program komputer atau permainan instant justru sangat digemari oleh anak-anak yang cenderung membuat seorang anak menjadi individualistis. Akibatnya permainan-permainan tradisional kini hampir dilupakan karna sudah sangat jarang dimainkan bahkan sangat sulit kita temui.

Seperti yang dituturkan dalam buku permainan rakyat Jawa Barat dalam dimensi budaya mengemukakan

“keragaman jenis permainan dan mainan rakyat sudah jarang dilakukan lagi oleh anak-anak, mereka lebih mengenal jenis-jenis permainan digital yang beredar di pasaran, permainan maupun mainan rakyat seolah makin tersudutkan setelah keberadaan media pendukung semakin tidak ada, baik media alat, sarana dan pra sarana” (Pemda Jawa Barat, 2009, hlm 13).

Penulis mengangkat beberapa permainan Sunda yang dijadikan sebagai karya, *lompat karet*, *susumputan*, *slepdur* dan juga *congklak*. Faktor utama yang mendasari penulis untuk membuat tema permainan tradisional Sunda yaitu dilatarbelakangi oleh asal tempat tinggal penulis sendiri yang berasal dari Kota Bandung. Beberapa faktor luar juga ikut menjadikan inspirasi bagi penulis karena suasana di daerah tempat tinggal masih merupakan suasana kampung yang anak-anaknya belum terkontaminasi oleh kebudayaan luar. Permainan tradisional ini masih sering dilakukan pada sebagian anak di sebagian tempat. Dengan diangkatnya tema permainan tradisional Sunda ini penulis berharap banyak agar anak-anak pada masa kini masih bisa mengenal permainan-permainan yang bukan hanya menyenangkan saja akan tetapi dapat melatih dan mendidik anak agar dapat bersosialisasi.

Target utama yang menjadi motivasi penulis untuk berkarya yaitu anak-anak di kota-kota besar yang kini memilih permainan *online*/elektronik dibandingkan permainan tradisional. Pengaruh permainan elektronik ini berdampak kurang baik pada anak yang kini hanya bisa dimainkan sendiri sehingga menyebabkan kurangnya sosialisasi pada anak itu sendiri.

Dengan adanya faktor-faktor tersebut dan dikembangkan ke dalam sebuah ide, penulis terinspirasi untuk memvisualisasikan permainan tradisional khususnya Sunda ke dalam bentuk karya dua dimensional yaitu lukisan, dengan dipadukan menggunakan aliran seni lukis *Trick Art* (ilusi visual).

Aliran Jenis *Trick Art* ini sudah mulai dikenal oleh kalangan masyarakat dengan disediakannya beberapa museum-museum *Trick Art* yang tersebar di kota-kota besar di Indonesia. Untuk itu penulis ingin mengangkat dan mengembangkan sebuah gagasan atau konsep aliran jenis ini kedalam pembuatan karya seni rupa (khususnya seni lukis).

*Trick Art* merupakan seni lukis dua dimensi dengan menggunakan ilusi visual sehingga terlihat seperti nyata (tiga dimensi). *Trick Art* dapat dikategorikan sebagai seni yang memanfaatkan manipulasi daya pandang manusia yang sering disebut sebagai *optical illusion*. Dengan perpaduan warna, perspektif serta teknik pencahayaan yang detail terciptalah efek 3D mencengangkan yang terbentuk dari rangkaian lukisan pada objek datar. Dengan memanfaatkan tiga unsur utama dalam penciptaan ilusi penglihatan, ilusi geometri yang mengacu pada konsep struktur benda, ilusi psikologis yang merupakan proses antara otak dan mata serta ilusi yang mengedepankan rasa dan alasan yaitu ilusi psikologi. Biasanya aliran *Trick Art* ini lebih sering difungsikan sebagai objek visual yang dapat berinteraksi dengan apresiator, salah satunya dengan cara berfoto bersama lukisan yang menimbulkan kesan interaksi antara lukisan dengan apresiator. Oleh sebab itu penulis berinisiatif dalam karya seni lukis ini dapat memberikan gambaran dan interaksi antara apresiator dengan karya lukis, agar dapat merasakan kembali suasana permainan tradisional sunda yang sudah lama tidak pernah terdengar.

Dari uraian di atas, penulis bermaksud menggabungkan antara lukisan permainan tradisional Sunda dengan aliran seni lukis *Trick Art* untuk memberikan

kesan tiga dimensi dalam penciptaan karya lukis yang diberi judul “Permainan Tradisional Sunda sebagai Gagasan Berkarya Gambar *Trick Art*”.

### **B. Rumusan Masalah Penciptaan**

Rumusan masalah dari tugas akhir yang berjudul permainan tradisional Sunda dalam penciptaan karya gambar *Trick Art* adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan gagasan permainan tradisional Sunda ke dalam karya gambar *Trick Art*?
2. Bagaimana visualisasi permainan tradisional Sunda dalam penciptaan karya gambar *Trick Art*?

### **C. Tujuan Penciptaan**

Adapun tujuan dari tugas akhir yang berjudul permainan tradisional Sunda sebagai gagasan berkarya gambar *Trick Art* adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui cara mengembangkan gagasan permainan tradisional Sunda melalui karya gambar *Trick Art*.
2. Menciptakan karya gambar *Trick Art* dengan objek permainan tradisional Sunda.

### **D. Manfaat Penciptaan**

Untuk hasil penciptaan karya lukis yang penulis buat, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak diantaranya sebagai berikut.

1. Untuk kreator, sebagai sarana dalam mengembangkan dan memperkaya wawasan juga pengetahuan dalam membuat sebuah karya lukis (khususnya dalam aliran seni lukis *Trick Art*) serta meningkatkan kreativitas, eksplorasi, serta wawasan dalam berkarya seni lukis.
2. Bagi masyarakat secara umum, untuk lebih memberikan apresiasi terhadap karya seni lukis, khususnya seni lukis *Trick Art*. Dan sebagai bahan untuk rujukan atau dokumentasi bagi keperluan-keperluan yang relevan.

3. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan seni, dengan terciptanya karya seni lukis *Trick Art* diharapkan dapat memberikan suatu inspirasi dan motivasi dalam membuat sebuah karya seni lukis. Hasil yang diperoleh dari penciptaan seni lukis ini diharapkan dapat memberikan kontribusi di dalam dunia pendidikan.

## **E. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika dari penyusunan skripsi penciptaan ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Pembahasan dalam bab ini menjelaskan latar belakang penciptaan, rumusan masalah, tujuan dan manfaat dari karya penciptaan.

### **BAB II. LANDASAN DAN TEORI PENCIPTAAN**

Menguraikan tentang teori-teori seni atau konsep yang relevan bagi proses penciptaan karya.

### **BAB III. PROSES DAN TEKNIK PENCIPTAAN**

Membahas mengenai uraian proses perancangan karya dimulai dari ide, kontemplasi, stimulus, kelengkapan alat dan bahan, pembuatan sketsa, dan pengerjaan karya.

### **BAB IV. TINJAUAN KARYA**

Menguraikan pembahasan singkat mengenai hasil karya yang telah dibuat berisi analisis visual, analisis teknis, dan analisis konseptual.

### **BAB V. PENUTUP**

Dalam bab ini menjelaskan simpulan dan saran dari hasil penciptaan.