

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Seni lukis merupakan salah satu bagian dari cabang seni yang memiliki unsur dua dimensi dan sangat terkait dengan gambar. Secara historis terlihat bahwa sejak ribuan tahun yang lalu manusia mulai membuat gambar atau lukisan dengan menggunakan media yang sangat sederhana, seperti darah binatang, arang, pewarna alam baik tumbuhan atau binatang. Dengan ditemukannya lukisan pada dinding goa memperkuat akan keberadaan seni rupa (gambar) pada zamannya.

Dewasa ini menggunakan medium dalam berkarya seni rupa sangat dibutuhkan, kecanggihan teknologi membuat perkembangan medium seni rupa semakin mengalami perubahan yang menyesuaikan dengan kebutuhan manusia untuk menciptakan sebuah karya seni. Contohnya pada saat ini mengeksplorasi medium dua dimensi dalam seni lukis sangat beragam, seperti kanvas, kertas, papan, dinding dan lain sebagainya. Alat yang digunakan sangat bermacam-macam sesuai dengan kebutuhan dalam memberikan imajinasi pada media yang digunakan. Hal ini menjadikan eksistensi perkembangan seni lukis dalam pendidikan seni rupa modern di Indonesia. Manusia selalu menciptakan sebuah inovasi-inovasi baru terhadap pemahaman sebuah objek dan dipengaruhi oleh pola pikir manusia yang kreatif. Hadirnya para seniman dalam membentuk gaya pada penciptaan karya seni, memberikan warna perjalanan seni lukis Indonesia. Salah satu contoh pada seniman asli Palembang (Sumatera Selatan) Amri Yahya yang merupakan sosok seniman lukis abstrak-ekspresionis kontemporer dan lebih banyak mengeksplor medium batik. Melihat beberapa karya yang ada di media masa terlihat bahwa proses berkaryanya menggunakan perintang warna (lilin atau malam), hanya saja prosesnya sampai pada tahap pelorodan atau perebusan.

Memadu-padankan beberapa bahan dalam membatik terutama pada media lilin atau malam tanpa adanya tahap pelorodan memberikan sentuhan tekstur

dalam melukis, hal ini disebabkan karena daya kreatif dan inovatif pada diri manusia untuk menciptakan seni lukis mengacu pada bentuk visual yang didalamnya terdapat material seperti media, warna, dan unsur-unsur rupa lainnya. Penulis tertarik mengangkat objek ikan Cupang hias sebagai gagasan berkarya, karena banyak masyarakat Indonesia mulai dari anak-anak sampai dengan orang tua sudah mengenal ikan Cupang, terutama pada anak-anak Sekolah Dasar yang senang memelihara ikan Cupang karena bentuk, dan harga yang murah, selain itu ikan Cupang dijadikan sistem adu. mereka berlomba-lomba menunjukkan ikan jagoan yang siap diadu. Sampai saat ini popularitas ikan Cupang masih menjadi primadona berbagai kalangan. Banyak sekali para pedagang yang berjualan ikan Cupang di depan Sekolah Dasar, pasar-pasar tradisional, hingga berjualan keliling desa. Tidak menutup kemungkinan fenomena ini pernah terjadi kepada penulis yang dulu suka memelihara ikan Cupang sebagai aduan. Untuk mengingat masa lalu terhadap kegemaran memelihara ikan Cupang, penulis tertarik menuangkan ide dan menjadikan semangat dalam berkarya lukis ekspresionis. Ukuran karya yang besar sangat sulit dibawa dalam proses pameran, hal ini membuat penulis menampilkan karya dalam beberapa bagian (*collective painting*).

Pencapaian medium batik menggunakan lilin/malam sebagai perintang warna yang dituangkan pada media kain merupakan bentuk visual ekspresi dalam menggali objek yang timbul dari batin, imajinasi dan serapan indera mata yang melihat berbagai jenis bentuk, gerak, warna ikan Cupang, hal tersebut menjadikan perbedaan setiap objek karya lukis dengan gaya ekspresionis, dengan berbagai kajian seperti konsep berkarya atau deskripsi karya, maka penulis menjadikan ini sebuah tugas akhir dalam skripsi penciptaan ke dalam dua dimensi yang berjudul “Ikan Cupang Sebagai Ide Penciptaan Lukis Ekspresionis Menggunakan Medium Batik”.

## **B. Rumusan Masalah Penciptaan**

Berawal dari latar belakang yang dikemukakan di atas maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan gagasan ikan Cupang sebagai ide penciptaan lukis ekspresionis dengan medium batik?
2. Bagaimana deskripsi visual ikan Cupang sebagai ide penciptaan lukis ekspresionis dengan medium batik?

## **C. Tujuan Penciptaan**

Adapun tujuan dari Pembuatan karya seni rupa ini adalah :

1. Menjelaskan pengembangan gagasan ikan Cupang sebagai ide penciptaan lukis ekspresionis dengan medium batik
2. Menjelaskan deskripsi visual ikan Cupang sebagai ide penciptaan lukis ekspresionis dengan medium batik

## **D. Manfaat penciptaan**

Dari karya batik yang dibuat, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak, khususnya:

1. Manfaat Bagi Diri Sendiri
  - a. Untuk menjaga dan meningkatkan semangat berkarya seni rupa dan memperdalam apresiasi terhadap seni lukis.
  - b. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam proses dan teknik melukis khususnya di dalam dengan meningkatkan eksplorasi dalam berkarya seni lukis terutama dalam medium batik.
  - c. Sebagai media dalam menyampaikan ide gagasan dalam berkarya seni lukis.

## 2. Manfaat Bagi Jurusan Pendidikan Seni Rupa

- a. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata kuliah yang berhubungan dengan seni rupa.
- b. Dapat digunakan sebagai ilmu kajian dalam menambah referensi dalam proses penciptaan.

## 3. Manfaat Bagi Masyarakat

- a. Sebagai ide gagasan berkarya bagi pelaku seni rupa murni dengan menggunakan medium batik.
- b. Sebagai bahan referensi baru yang membutuhkan pengetahuan tentang seni lukis medium batik.
- c. Sebagai media apresiasi dalam memberikan sebuah penjelasan ilmu pendidikan seni rupa didalam pembelajaran seni lukis.

## 4. Manfaat Bagi Dunia Pendidikan Seni

- a. Sebagai contoh apresiasi baru dalam berkarya seni rupa yang dikembangkan dalam seni murni (lukis).
- b. Sebagai contoh pengembangan daya kreatif yang ada pada diri manusia dan menambah warna baru bagi eksistensi seni rupa di Indonesia.

## **E. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya seni lukis berjudul “Ikan Cupang Hias Sebagai Ide Penciptaan Lukis Ekspresionis Menggunakan Medium Batik” ini maka karya tulis ini disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang penciptaan, rumusan penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dan sistematika penulisan

**Hengki Satria, 2016**

*IKAN CUPANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN LUKIS EKSPRESIONIS MENGGUNAKAN MEDIUM BATIK*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

Bab ini berisi tentang landasan teoritis, yang menjelaskan tentang pengertian seni lukis, sejarah seni lukis, aliran seni lukis, unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip rupa. Serta membahas tentang Kajian faktual mengenai Perkembangan dunia seni rupa dua dimensi pada seni lukis ekspresionis dalam media dan objek yang digunakan.

## BAB III PROSES PENCIPTAAN DAN METODE ANALISIS KARYA

Bab ini menjelaskan tentang metode dan langkah-langkah dalam proses pembuatan karya seperti: ide berkarya, proses perancangan, proses pembuatan, proses pengemasan

## BAB IV ANALISIS KARYA HASIL CIPTAAN,

Bab ini berisi analisis dan deskripsi visual karya seni lukis ekspresionis yang di dalamnya terdapat prinsip rupa dan unsur rupa.

## BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini berisi kesimpulan hasil penciptaan karya dan saran atau rekomendasi berkenaan dengan karya seni yang diciptakan.