

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu istilah dalam ruang lingkup seni rupa adalah apropriasi (*Apropriation*) atau penyetaraan, menurut Susanto (2011, hlm. 27) apropriasi berarti mengadopsi, meminjam, mendaur ulang aspek budaya bisual buatan manusia. Apropriasi menjadi perbincangan karena adanya proses meniru yang menimbulkan kritik tentang keaslian karya yang dibuat. Namun terlepas dari perbincangan tersebut ada beberapa seniman yang lekat dengan praktik apropriasi ini, seniman-seniman tersebut adalah Marcel Duchamp (1887-1968) dan Sherry Levine (1947). Namun praktik apropriasi ini justru berkembang dan mencapai puncaknya di Amerika pada tahun 1980-an.



Gambar 1.1
Karya Marcell Duchamp *The Fountain* (1917)
(sumber: <http://whatisart4.blogspot.co.id/2011/05/fountain-by-duchamp-in-1917.html>)

Karya *The Fountain* ini merupakan salah satu contoh karya apropriasi dimana Duchamp hanya menambahkan tulisan “R.Mutt 1917” pada sebuah pispot, karya ini terbilang fenomenal pada masa itu karena idenya yang nyeleneh. Seniman besar memang terkenal berdasarkan karyanya yang mendunia, salah satu seniman yang terkenal salah satunya adalah Pablo Picasso (1881-1973), pria berkebangsaan Spanyol ini bisa dikatakan seniman serba bisa, karena selain

pelukis, pematung, dan juga pembuat keramik. Namun Picasso lebih terkenal sebagai pelukis, karena Picasso dan juga rekannya George Braque merupakan bapak dari aliran lukis kubisme, karena itulah Pablo Picasso memiliki ciri khas atau gayanya sendiri dalam dunia seni lukis, walaupun awal kemunculan kubisme pada tahun 1906 terpengaruhi oleh karya-karya Paul Cezanne (1839-1906).

Indonesia juga memiliki seorang seniman besar pada saat itu, ialah Raden Saleh Syarif Bustaman (1814-1880) atau biasa kita sebut dengan Raden Saleh, menurut Soedarso (2000, hlm. 162) tentang Raden Saleh bahwa "...merupakan orang Indonesia pertama yang secara langsung berkesempatan belajar melukis di Eropa dan bermukim disana selama 20 tahun, khususnya di negeri Belanda dan Perancis". Setelah dari Eropa, Raden Saleh membawa seni lukis modern ke Indonesia dan menjadi bapaknya seni lukis Indonesia hingga saat ini. Walaupun di Indonesia sendiri seni lukis tak setenar seni lainnya seperti karya-karya seni kriya yang memiliki nilai fungsi, seperti Batik, Keramik, Anyam dan sebagainya.

Berbeda dengan batik dan keramik, anyam merupakan salah satu seni kriya tradisional yang mulai banyak ditinggalkan pada saat ini, seperti mulai jarangya penggunaan perabotan anyam di masyarakat yang beralih ke perabotan yang lebih modern.



Gambar 1.2
Besek

(sumber: <http://kidnesia.com/Boleh-Tahu/Serba-Serbi/Besek-Tempat-Makan-Tradisional>)

Salah satu benda anyam yang jarang terlihat adalah *besek*, merupakan sebutan bagi masyarakat sunda untuk kotak makanan yang satu ini, keberadaannya mulai digantikan oleh kotak makan berbahan karton dan *stereofom*. Namun pada saat ini ada pula kalangan yang masih dan berupaya

untuk melestarikan benda-benda anyaman, hal semacam ini harusnya kita dukung karena merupakan salah satu kebudayaan kita yang mestinya tidak kita lupakan begitu saja, ada beberapa cara untuk melestarikan budayanya, salah satunya adalah menggabungkan kebudayaan tersebut dengan hal yang bersifat modern.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis mempunyai salah satu cara untuk melestarikan seni ayam, yaitu dengan menggabungkan dengan seni lukis. Walaupun terdengar asing cara tersebut sangat mungkin dilakukan dengan berkonsepkan seni eksperimen yang menghasilkan sebuah karya seni lukis dengan mengambil praktik apropriasi terhadap lukisan Pablo Picasso, proses pembuatan karya meliputi menggunakan teknik anyam sebagai dasar dan diakhiri dengan teknik sapuan kuas yang merupakan ciri khas dari seni lukis, berangkat dari sanalah penulis membuat skripsi penciptaan dengan tema dan judul : **“APROPRIASI KARYA LUKIS PABLO PICASSO DENGAN TEKNIK ANYAM DAN SAPUAN KUAS”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, muncul pertanyaan yang berkaitan dengan masalah penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep apropriasi karya lukis Pablo Picasso dengan teknik anyam dan sapuan kuas?
2. Bagaimana analisis visual karya apropriasi karya lukis Pablo Picasso dengan teknik anyam dan sapuan kuas?

C. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penciptaan ini memiliki tujuan untuk:

1. Untuk mengetahui konsep dari aproriasi karya lukis Pablo Picasso dengan teknik anyam dan sapuan kuas.
2. Untuk menganalisis karya aproriasi karya lukis Pablo Picasso dengan teknik anyam dan sapuan kuas.

D. Manfaat Penciptaan

Penciptaan ini diharapkan memiliki manfaat selain bagi penulis, juga bagi institusi dan juga bagi bidang ilmu seni rupa. Manfaat yang ingin dicapai yaitu secara teoritik maupun secara praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritik

a. Bagi penulis

Jejak rekam berkarya seni rupa sehingga bisa digunakan sebagai refleksi untuk pembuatan karya selanjutnya.

b. Bagi institusi

Sebagai verifikasi teori pembuatan karya seni lukis dengan teknik anyam.

c. Bagi bidang ilmu seni rupa

Pembanding teori pembuatan karya yang mampu dipertanggung jawabkan diranah keilmuan seni rupa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Sebagai portofolio berkarya seni sehingga dapat dijadikan jalan menuju keprofesionalan.

b. Bagi institusi

Sebagai dokumentasi kekaryaannya mahasiswa yang telah menjalani masa studi.

c. Bagi bidang ilmu seni rupa

Sebagai referensi karya seni murni, serta menjadi motifasi dalam pembuatan karya lainnya.

E. Sistematika Penulisan

Format penulisan laporan yang berjudul “APROPRIASI KARYA LUKIS PABLO PICASSO DENGAN TEKNIK ANYAM DAN SAPUAN KUAS” ini terdiri dari lima BAB yaitu:

BAB I PENDAHULUAN, yang berisi latar belakang penciptaan, rumusan masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, metode penciptaan, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN, bagian ini memaparkan tentang Landasan Teoritik yang berisi Apropriasi, Seni Lukis, Kubisme Pablo Picasso, Anyam, dan Teknik Sapuan Kuas, serta Landasan Empirik.

BAB III METODE PENCIPTAAN, menjelaskan tentang metode dan langkah-langkah yang digunakan dalam proses berkarya, seperti: ide berkarya, kontemplasi, stimulasi berkarya, pengolahan ide, dan proses berkarya.

BAB IV ANALISIS VISUAL, berisi analisis yang mencakup konsep berkarya, serta pembahasan karya.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN, bagian ini mencakup simpulan dan saran dari seluruh proses pembuatan karya mulai dari ide hingga hasil akhir karya.