

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Peradaban seni dunia diawali di Eropa sebagai eksistensi seni yang tinggi. Kemunculannya lebih awal karena faktor sumber daya manusianya yang memadai dengan banyaknya seniman yang membuat bangsa Eropa tak hentinya menciptakan sesuatu yang baru. Salah satunya dalam bidang seni, contohnya dalam seni lukis, banyaknya seniman lukis besar Eropa mengakibatkan banyak pula aliran lukis disana, karena masing-masing seniman tersebut membuat gebrakan dengan gaya lukisnya yang berbeda dari yang lain.

Salah satu aliran lukis yang unik adalah aliran Ekspresionisme, dan salah satu seniman besarnya ialah Vincent van Gogh, karena aliran ini melukiskan penggambarannya didorong oleh keadaan jiwa seniman yang secara spontan ketika melihat suatu objek. Aliran ini banyak digandrungi di Indonesia, bisa dibuktikan dengan tidak asingnya aliran ekspresionistis di kalangan seniman lukis Indonesia, salah satu seniman Indonesia yang paling mutakhir adalah Affandi.

Imajinasi dalam istilah seni bisa disebut langkah awal untuk berkarya seni lukis, tanpa imajinasi sebuah karya seni lukis tidak akan tercipta. Ide sejenis yang telah ditulis dalam skripsi penciptaan di Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI yaitu: Danar Bakti (Ekspresi Wajah Anak sebagai Gagasan Berkarya Seni Lukis) 2012 dan Kiki Rahmat Hidayat (Piranti Teknologi sebagai Ide Gagasan Berkarya Seni Lukis) 2012, yang ditulis dalam kajian faktual.

Saat ini semua hal mengalami perubahan baik perubahan ke arah positif ataupun ke arah negatif, begitupun dengan sulap. Permainan sulap juga telah mengalami perubahan perkembangan sesuai dengan zaman sekarang ini.

..... sulap adalah seni, hasil karya dari pemikiran-pemikiran yang kreatif untuk menciptakan sebuah hiburan yang memukau, mengundang decak kagum, dan menimbulkan rasa penasaran dari para penontonnya. Sebagai

sebuah hiburan, pemain sulap tidak bisa lepas dari kepiawaian ‘sang penghibur’ dalam membawakannya. (Maxi,2009 hlm 1).

Tidak dapat dipungkiri bahwasanya sulap adalah salah satu karya seni untuk hiburan yang mana semata-mata hanya permainan ‘kelihaiian’ tangan, manipulasi, hasil kerja suatu alat, ataupun efek yang timbul dari suatu reaksi kimia yang telah dilatih sebaik mungkin oleh seorang pesulap sebelum dipertunjukan kepada orang lain.

Seiring dengan perkembangan zaman, seni sulap juga terus berkembang hingga saat ini baik dari segi permainannya maupun respon masyarakat dengan pertunjukan sulap.

Karya seni lukis dirasa menjadi sebuah media penyampaian ide gagasan dari masalah yang penulis lihat dari permainan sulap sekarang ini. Penulis mencoba menyampaikan pesan-pesan yang ada dalam permainan sulap.

Berbicara tentang inovasi yang identik dengan kebaruan yang dihasilkan dari sebuah percobaan atau eksperimen dan berdasarkan pada uraian di atas, maka disini penulis berkarya lukis ekspresionis yang bersifat eksperimen dengan tema permainan sulap. Maka dari itu penulis mencoba menghubungkan kedua seni tersebut kedalam karya seni murni dengan mengangkat tema permainan sulap. Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis mencoba mengajukan skripsi penciptaan sebuah karya seni murni dengan judul: “Imaji Permainan Sulap dalam Karya Seni Lukis Ekspresionistis”.

## **B. Rumusan Masalah**

Agar proses berkarya berjalan searah dengan pembahasan permasalahan, maka diperlukan rumusan masalah yang sistematis, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan gagasan permainan sulap ke dalam karya seni lukis ekspresionistis?
2. Bagaimana ekspresi visual permainan sulap dalam karya lukis ekspresionistis?

**Irnal Sugama, 2016**

***IMAJI PERMAINAN SULAP DALAM KARYA SENI LUKIS EKSPRESIONISTIS***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### **C. Tujuan Penciptaan**

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka dapat dikemukakan tujuan penciptaan adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan gagasan permainan sulap ke dalam karya lukis ekspresionis.
2. Mendeskripsikan secara visual permainan sulap dalam karya seni lukis ekspresionis.

### **D. Manfaat Penciptaan**

Karya seni lukis yang diciptakan penulis diharapkan mampu memberikan manfaat dalam kehidupan, diantaranya:

1. Bagi Penulis Sendiri:
  - a. Memperkaya wawasan dan pengetahuan dalam konsep sampai eksekusi karya sebagai sebuah sikap terhadap pertunjukan sulap.
  - b. Meningkatkan kreativitas, eksplorasi, serta wawasan dalam berkarya seni lukis.
2. Bagi wilayah Pendidikan Seni Rupa:
  - a. Sebagai bahan kajian yang mengedepankan wawasan dan bentuk seni rupa dalam pembelajaran Seni Lukis.
  - b. Dokumentasi karya mahasiswa khususnya Departemen Pendidikan Seni Rupa di UPI.
3. Bagi Masyarakat:
  - a. Menjadi salah satu sumber untuk masyarakat dalam mengetahui karya seni rupa dan sulap pada zaman sekarang ini.
  - b. Menjadi manfaat bagi dunia sulap karena gagasan yang penulis angkat adalah permainan sulap.

## **E. Sistematika Penulisan**

Dalam skripsi penciptaan ini terdiri atas lima bab, dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

**BAB I** Pada bagian ini merupakan sebuah pengantar yang akan menuntun penulis terkait dalam penyusunan skripsi. Pada bab ini akan diuraikan serta dipaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan dan pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penciptaan, dan sistematika penulisan.

**BAB II** Kajian pustaka/kerangka teoritis sebagai gambaran padat menyeluruh yang menjelaskan tentang seni lukis. Kajian faktual mengenai karya-karya lukis ekspresionis di Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI. Kajian empirik yang menjelaskan tentang permainan sulap, seniman yang menginspirasi dan portofolio karya.

**BAB III** Menjelaskan tentang metode dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya, Ide berkarya, Kontemplasi, Stimulasi berkarya, Pengolahan ide dan Proses berkarya.

**BAB IV** Berisi analisis dan pembahasan karya seni lukis yang diciptakan. Terbagi kedalam pengembangan gagasan dan deskripsi secara visual mengenai karya.

**BAB V** Simpulan dan saran, merupakan BAB penutup dan simpulan akhir dari penciptaan yang telah dilakukan serta saran yang diharap dapat bermanfaat.