

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia adalah Negara yang terdiri dari kumpulan pulau - pulau yang membentuk kesatuan, berbagai suku bangsa dengan beragam tradisinya menjadikan Indonesia sebagai Negara dengan beragam Seni dan Kebudayaan daerah yang berbeda-beda dan memiliki ciri khas sesuai dengan daerahnya masing-masing, itu semua karena di pengaruhi oleh faktor internal maupun faktor eksternal yang hadir di masyarakat, faktor internal contohnya lahir dari lingkungan masyarakat itu sendiri dan karakteristik Masyarakat maupun Kepercayaan yang dianut, sedangkan faktor eksternal yaitu mendapatkan pengaruh dari luar daerah atau bangsa lain yang hadir di lingkungan masyarakat.

Indonesia merupakan bangsa yang terbuka terhadap bangsa lain yang datang ke Indonesia, hal ini terlihat sejak masuknya tradisi Hindu Budha yang dibawa dari india melalui jawa serta masuknya budaya Islam yang dibawa oleh para Wali untuk menyebarkan agama Islam dengan cara memodifikasi kesenian yang sudah ada sesuai dengan syariat Islam sehingga diterima dengan mudah oleh masyarakat Indonesia sendiri.

Seni lukis adalah salah satu cabang dari seni rupa. Dengan dasar pengertian yang sama, seni lukis adalah sebuah pengembangan yang lebih utuh dari menggambar. Melukis adalah kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan dari objek tiga dimensi untuk mendapatkan kesan tertentu. Medium lukisan bisa berbentuk apa aja, seperti kanvas, kertas, papan dan sebagainya. Selain sebagai seni yang memiliki nilai estetik, seni lukis juga memiliki fungsi sebagai media komunikasi, mengingat pada zaman pra sejarah dimana manusia belum mengenal tulisan, mereka menggunakan media gambar atau lukisan yang dibuat di dalam gua-gua sebagai media berkomunikasi. Oleh karena itu seni lukis merupakan salah satu seni tertua dalam perkembangan sejarah seni rupa.

Seni Lukis dijadikan sebagai bentuk karya tugas akhir ini dikarenakan penulis merasa seni lukis merupakan media yang tepat untuk mengekspresikan diri dan sebagai media penyampaian pesan tanpa mengurangi nilai estetika sebagai sebuah karya seni. Penulis sendiri selama perkuliahan sangat menaruh minat yang lebih besar dibandingkan dengan mata kuliah lain. Selain itu seni lukis juga dirasa paling cocok dengan konsep yang digagas dengan tema pagelaran sandiwara yang ada di Kabupaten Indramayu.

Salah satu kesenian Indramayu yang sampai saat ini masih bertahan sebagai salah satu jenis kesenian rakyat, yaitu kesenian sandiwara. Kesenian ini mirip dengan kesenian ketoprak yang berasal dari Jawa Tengah. Kesenian Sandiwara ini memiliki kekuatan pada masyarakat pendukungnya, dimana antusiasme masyarakat Indramayu dengan penuh antusiasme ditunjukkan terhadap kesenian sandiwara di daerah Indramayu.

Berbicara tentang kesenian sandiwara dermayu memang tidak lepas dari nama besar Domo Suraji dengan grup Sandiwara “Cendrawasih” di Desa Lohbener. Domo banyak berperan sebagai pelaku dengan peran protagonist (séri), tetapi terkadang juga menjadi penari pembuka ataupun pelawak, di samping sebagai sutradara. Selepas dari Cendrawasih, ia masuk grup-grup lainnya, seperti Panglipur Manah (di Lohbener), Chandra Kirana (Gegesik Cirebon), dan Indra Putra (Cangkingan karangampel Indramayu).

Tema yang diangkat seni sandiwara sebenarnya adalah gambaran pemerintahan dan rakyat dalam sebuah kerajaan yang diidealkan. Setting yang di ambil berlatar kerajaan atau kesultanan pada suatu zaman di Pulau Jawa. Pemeranya adalah gambaran ideal putri raja yang cantik, pangeran yang tampan, raja yang sakti, permaisuri yang sabar, patih yang bijaksana, ataupun tokoh antagonis yang jahat dan yang lainnya. (Kasim, 2013 : 220)

Kesenian tradisional seperti sandiwara ini merupakan bagian dari identitas dan ciri khas daerah Indramayu, yang seyogyanya patut kita lestarikan baik untuk sarana hiburan masyarakat maupun fungsi edukasi. Hal itulah yang melatar belakangi penulis untuk membuat karya tugas akhir yang di beri judul **“LAKON SANDIWARA SEBAGAI SUMBER GAGASAN BERKARYA SENI LUKIS BERGAYA *KELIR* DAN UPAYA PELESTARIAN BUDAYA DI INDRAMAYU”**

Nassuhad, 2016

**LAKON SANDIWARA SEBAGAI SUMBER GAGASAN BERKARYA SENI LUKIS “BERGAYA *KELIR*” DAN UPAYA PELESTARIAN BUDAYA DI INDRAMAYU**

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

## **B. Rumusan Masalah Penciptaan**

Berdasarkan pertimbangan tergambar pada latar belakang, maka masalah dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses mewujudkan karya seni lukis bergaya *Kelir* sandiwara di Kabupaten Indramayu?
2. Bagaimana wujud lukisan bergaya *Kelir* sandiwara di Kabupaten Indramayu?
3. Bagaimana analisis karya seni lukis bergaya *kelir* dengan gagasan lakon sandiwara di Kabupaten Indramayu?

## **C. Tujuan Penciptaan**

Melalui skripsi penciptaan ini, penulis bermaksud ingin memberikan informasi mengenai pagelaran Sandiwara yang di dalamnya terdapat gabungan dari beberapa Seni, seni rupa, seni musik, dan seni tari. Yang saya ingin ciptakan dalam skripsi penciptaan ini yaitu dalam ruang lingkup seni rupa di dalamnya terdapat Seni lukis *Kelir* yang dimana para pemuda generasi penerus budaya Indramayu yang enggan melestarikan budaya tersebut. Adapun tujuan diadakannya penciptaan ini yaitu :

1. Mengetahui proses mewujudkan karya seni lukis bergaya *Kelir* sandiwara di Kabupaten Indramayu.
2. Mewujudkan lukisan bergaya *kelir* sandiwara di Kabupaten Indramayu.
3. Menganalisis karya seni lukis bergaya *kelir* dengan gagasan lakon sandiwara di Kabupaten Indramayu.

## **D. Manfaat Penciptaan**

Nassuhad, 2016

**LAKON SANDIWARA SEBAGAI SUMBER GAGASAN BERKARYA SENI LUKIS “BERGAYA KELIR” DAN UPAYA PELESTARIAN BUDAYA DI INDRAMAYU**

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

Berdasarkan tujuan penciptaan yang akan digarap / dilaksanakan. Penciptaan ini akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Pihak seniman atau pelaku senirupa yakni menambah pengetahuan atau kekayaan seni lukis yang selama ini ada
2. Bagi lembaga kesenian baik pemerintah daerah atau swasta akan menambah kekayaan seni budaya yang menjadi identitas dan karakter bangsa
3. Bagi lembaga pendidikan, penelitian ini dapat menjadi bahan ajar untuk materi senirupa di sekolah.
4. Sarana dan media ekspresi untuk meningkatkan apresiasi karya seni rupa.
5. Mendapatkan pengalaman estetis dari proses berkarya yang di buat.

#### **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, sistematika penulisan.

#### **BAB II. LANDASAN TEORITIS PENCIPTAAN**

Mengurai tentang teori-teori seni atau konsep yang relevan bagi proses penciptaan karya. Tinjauan Pustaka, Tinjauan Faktual, Tinjauan Empirik.

#### **BAB III. METODE PENCIPTAAN**

Nassuhad, 2016

*LAKON SANDIWARA SEBAGAI SUMBER GAGASAN BERKARYA SENI LUKIS “BERGAYA KELIR” DAN UPAYA PELESTARIAN BUDAYA DI INDRAMAYU*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

Membahas mengenai uraian proses perancangan karya dimulai dari kontemplasi, stimulus, kelengkapan alat dan bahan, pembuatan sketsa, dan proses mewujudkan karya seni lukis bergaya *Kelir* sandiwara di Kabupaten Indramayu.

#### **BAB IV. PEMBAHASAN KARYA**

Bab ini menyampaikan mengenai hasil karya yang telah di buat, berisi analisis visual, analisis teknis, dan analisis konseptual.

#### **BAB V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

Dalam bab ini menjelaskan simpulan, implikasi dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan penulis terhadap hasil penciptaan.