

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penciptaan

Kebudayaan merupakan buah pikiran suatu bangsa, yang berlangsung secara turun-temurun. Begitu pula di Indonesia, budaya ini ditemukan dalam banyak kehidupan. Hampir setiap daerah di Indonesia mempunyai kebudayaan dan adat istiadatnya sendiri.

Budaya dan adat istiadat mengatur dan memberi arah kepada perbuatan dan karya manusia. Baik pikiran-pikiran dan ide-ide maupun perbuatan dan karya manusia, menghasilkan benda-benda kebudayaan fisiknya. (Koentjaraningrat, 1985)

Dalam perkembangannya budaya ini melahirkan seni-seni tradisi yang terbentuk karena akulturasi, seperti cerita wayang. Wayang dalam masyarakat Indonesia masih merupakan kesenian yang tetap bertahan. Sumber utama kisah pewayangan berasal dari dua Epos besar yaitu dari kisah Ramayana dan Mahabharata. Dua kisah tersebut berasal dari masyarakat Hindu di India. Sesampainya di tanah Jawa kisah-kisah itu di adopsi dan di olah kembali disesuaikan dengan cerita yang berkembang di masyarakat setempat. (M.A Salmun, 2009, hlm. 40)

Ramayana dan Mahabharata adalah epos terbesar yang masih populer sampai saat ini. Namun kisah Mahabharata lebih banyak tersorot, meskipun dikaji lebih mendalam, sebenarnya kisah Ramayana merupakan simbol perjuangan rakyat merebut kemerdekaan negerinya. (Abimayu, 2014, hlm. 17)

Solihat (2012, hlm. 24) mengemukakan bahwa “kisah Ramayana menggambarkan kehidupan manusia dalam mencari kebenaran dan kesempurnaan hidup. Dalam cerita ini juga di gambarkan tentang kesetiaan dan pengorbanan suami istri yaitu pasangan Rama dan Dewi Shinta. Rama berjuang membebaskan istrinya yang diculik oleh tokoh Angkara murka yaitu Rahwana”

Di Jawa Barat cerita Ramayana dan Mahabharata dikembangkan dalam seni pertunjukan wayang golek. Dari kisah Ramayana yang dibawakan pewayangan Sunda, diceritakan bahwa Rama dan adiknya Lesmana pergi ke negeri Mantili untuk mengikuti sayembara memanah dengan panah pusaka yang pemenangnya

berhak mempersunting Dewi dari kerajaan Mantili yaitu Dewi Sinta. Akhirnya Rama memenangkan sayembara dan menikah dengan Dewi Sinta. Kecantikan Dewi Sinta membuat Rahwana Raja raksasa dari kerajaan Alengka jatuh hati dan menculik Dewi Shinta untuk dijadikannya Istrinya. Dengan segala upaya Rama berusaha untuk membebaskan Dewi Sinta. Dengan bantuan bangsa Kera peperangan pun terjadi antara Rama dan Rahwana. Rahwana akhirnya gugur dan Dewi Sinta kembali pada Rama.

Dalam penciptaan karya ini penulis akan membuat karya seni dengan tema Ramayana, yang bercerita memperebutkan Dewi Sinta sebagai istri Rama yang diculik oleh Rahwana. Cerita ini sangat membekas pada diri penulis saat dituturkan oleh almarhum nenek sejak kecil sebagai pengantar tidur. Dari memori masa kecil itu penulis kembali teringat pada cerita Ramayana dan terus mempelajarinya. Kisah Ramayana bagi penulis saat ini bukan hanya cerita pengantar tidur, tetapi sebagai cerita tradisi yang harus dilestarikan dan dijaga kepopulerannya.

Kisah Ramayana merupakan kisah perjuangan karena, banyak hal yang harus dilalui Rama dalam membebaskan Dewi Sinta serta bagaimana Rahwana tetap mempertahankan Dewi Sinta meskipun ia tau ajal akan menjemputnya. Hal yang menjadi inti permasalahan dari epos Ramayana adalah ketika Rahwana menculik Dewi Sinta istri dari Rama, karena perilaku Rahwana yang menculik tersebut, mengakibatkan terjadinya peperangan antara Rama dan Rahwana. Perang tersebut melibatkan banyak pihak dari bangsa kera hingga bangsa raksasa. Oleh Karena itu kisah ini sangat menarik untuk diangkat pada sebuah tema penciptaan karya ini yang diterapkan dalam karya seni lukis kontemporer.

Berdasarkan paparan di atas, melalui epos Ramayana penulis bermaksud untuk memvisualisasikan adegan epos Ramayana ke dalam bentuk wayang golek. Sebagai nilai pembeda dari kebanyakan seniman tradisi yang banyak memvisualisasikannya dalam bentuk wayang kulit. Wayang golek seni rupa kontemporer dalam skripsi penciptaan ini berjudul ADEGAN EPOS RAMAYANA DALAM KARYA SENI LUKIS KONTEMPORER (Memperebutkan Bunga Mantili dalam cerita pertunjukan wayang golek) sebagai

salah satu upaya untuk melestarikan tradisi melalui Epos Ramayana sehingga dapat disenangi berbagai kalangan.

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi dan analisis masalah penciptaan diatas, maka dapat dirumuskan masalah penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan gagasan Adegan Epos Ramayana ke dalam konsep karya seni lukis kontemporer?
2. Bagaimana visualisasi dan deskripsi Adegan Epos Ramayana dalam karya seni lukis kontemporer?

C. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan masalah penciptaan diatas, tujuan penciptaan karya seni lukis ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan gagasan Adegan Epos Ramayana ke dalam konsep karya seni lukis kontemporer.
2. Mendeskripsikan visualisasi dan deskripsi Adegan Epos Ramayana dalam karya seni lukis kontemporer.

D. Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat penciptaan ini adalah :

1. Manfaat bagi penulis:
 - a. Meningkatkan kemampuan, pengetahuan, dan pendalaman mengenai adegan-adegan dalam epos Ramayana sebagai gagasan berkarya seni lukis kontemporer.
 - b. Meningkatkan kreatifitas dalam berkarya seni lukis kontemporer.
2. Manfaat bagi lembaga :
 - a. Sebagai bahan kajian ilmu pengetahuan untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan seni murni, khususnya dalam penciptaan karya seni lukis kontemporer.
3. Manfaat bagi kesenirupaan, khususnya seni lukis:
 - a. Diharapkan dapat memberi ide untuk berkarya, dengan mengangkat kebudayaan sebagai gagasan berkarya.

- b. Melalui karya lukis ini bisa menjadi pembelajaran di kalangan pendidikan khususnya seni rupa, karena keberadaan seni lukis kontemporer kurang dikenal, baik di Sekolah maupun di Perguruan Tinggi, sehingga dalam pembelajaran seni rupa, peserta didik bisa kenalkan dengan seni lukis kontemporer.
 - c. Epos Ramayana yang divisualisasikan dalam karya lukis merupakan sebuah pembelajaran yang berkaitan dengan seni tradisi dan seni budaya yang diwujudkan dalam segala aspek baik seni pertunjukan, seni sastra, dan seni lukis sebagai pelestarian budaya.
4. Manfaat bagi pihak lain :
- a. Sebagai media apresiasi seni rupa dan diharapkan dapat memberikan gambaran dalam berkarya seni lukis kontemporer.
 - b. Hasil penciptaan karya ini dapat dijadikan sebagai karya seni yang mengangkat kisah asli dari Indonesia yang perlu kita pertahankan dan kita pelajari dari segi sejarah, sosial, seni, dan budayanya.
 - c. Melalui tema dan hasil karya yang divisualisasikan pada penciptaan karya ini, dapat menjadikan nilai tuntunan serta pengetahuan khususnya bagi penulis dan umumnya bagi masyarakat.
 - d. Visual karya dengan memakai tokoh wayang golek, penulis memperkenalkan kepada masyarakat umum, bahwa kita tidak pernah berhenti mencoba bereksplorasi dengan mengabungkan tradisi dalam menghasilkan karya seni lukis.

E. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya seni lukis kontemporer yang berjudul Adegan Epos Ramayana dalam karya seni kontemporer maka karya tulis ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang penciptaan, masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan dan sistematika penulisan

2. BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

Bab ini menjelaskan landasan yang mendasari proses penciptaan atau rancangan dengan mengkaji sumber pustaka dan meninjau data informasi lapangan. Bab ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu kajian teori, kajian faktual, dan kajian empiris.

3. BAB III METODE DAN PROSES PENCIPTAAN

Bab ini meliputi tentang metode dan langkah-langkah pembuatan karya. Meliputi Ide berkarya, Stimulasi, Kontemplasi, Berkarya Seni Lukis Kontemporer dan Apresiasi.

4. BAB IV VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA

Bab ini memvisualisasikan gagasan “Adegan Epos Ramayana” dalam lukisan kontemporer dan membahas visualisasi dan deskripsi karya yang berjudul Adegan Epos Ramayana dalam Karya Seni Kontemporer.

5. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini menjelaskan simpulan yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan penulis terhadap hasil penciptaan.