

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Klasifikasi makhluk hidup yang diakui ini terbagi kepada tiga macam, yakni manusia, binatang, dan tumbuhan. Selama ini ketiga golongan ini hidup berdampingan dan berjalan dengan segala hakikatnya. Hewan endemik Indonesia yang asli endemik Indonesia memang sangatlah banyak, kepunahan mereka tentu salah satunya karena habitat asalnya mulai berubah, yang dulunya hutan lebat sekarang ini mulai menjadi pemukiman yang tidak terpisahkan oleh tangan manusia. Selain hewan tadi juga banyak sekali hewan endemik Indonesia yang terancam punah dari jenis burung.

Indonesia sangat terkenal dengan beragamnya burung yang indah dan cantik. Berbagai pelosok hutan dari Sabang sampai Merauke akan ditemukan berbagai burung atau hewan khas daerah yang tentunya menjadi bagian dari daerah tersebut. Burung rangkong dalam Bahasa Inggris adalah *hornbill*, yaitu sejenis burung yang mempunyai paruh berbentuk tanduk sapi tetapi tanpa lingkaran, biasanya paruhnya berwarna terang. Nama ilmiah dari burung rangkong yaitu *Buceros* dan tergolong dalam keluarga *bucerotidae*, di Indonesia populasi hewan ini sangat tinggi di bandingkan negara lain. Indonesia merupakan negara yang paling banyak memiliki subspecies burung rangkong, dari 57 spesies burung rangkong yang terdapat di seluruh dunia, 14 diantaranya terdapat di Indonesia,

Tiga burung endemik asli Indonesia yaitu rangkong Sulawesi ekor hitam (*Rhyticeros cassidix*), rangkong Sulawesi hitam (*Rhabdotorrhinus exarhatus*) dan rangkong sulang Sumba (*Rhyticeros averitti*). Seperti yang dilansir oleh Birdlife dan IUCN pada tanggal 05 Januari 2012 ketiga burung ini berstatus NE (*Near Threatened*). Keadaan inilah yang menyebabkan penulis mengangkat burung tersebut dalam karya ini agar masyarakat tahu akan burung-burung endemik asli Indonesia dan saat ini terancam punah.

Penulis merasa beberapa burung tersebut menarik dan penting untuk diketahui karena selain sudah tidak dapat ditemui lagi di daerah manapun, hewan

tersebut memiliki keunikan dan karakteristik yang menakjubkan seperti paruh dan warna bulu yang dimilikinya. Burung-burung tersebut juga menjadi kisah dan sejarah Indonesia yang tentunya patut untuk dipublikasikan serta dilestarikan kepada publik.

Pada karya ini, penulis mengangkat gagasan burung rangkong dalam berkarya *drawing* pada media papan selancar. Menurut penulis papan selancar merupakan media dalam rangka ikut melestarikan burung rangkong terutama ketiga jenis burung rangkong endemik asli Indonesia. Penulis merasa banyak masyarakat yang tidak mengetahui keberadaan burung rangkong endemik Indonesia. Penulis juga beranggapan media publikasi dan informasi tidak selalu berupa poster, namun bias juga dengan media lain, salah satunya adalah papan selancar. Tekstur kayu yang dimiliki papan selancar memungkinkan penulis untuk lebih bereksperimen dalam hal berkarya *drawing* karena pada umumnya berkarya *drawing* lebih banyak menggunakan media kertas. Saat ini, media papan selancar juga banyak digunakan sebagai media dalam berkarya seni rupa, namun umumnya teknik yang digunakan adalah dengan *air brush*. Menurut sejarah, papan selancar biasa dibuat dengan bahan kayu, namun saat ini media *stereofom* yang dilapis dengan resin lebih banyak digunakan. Maka dari itu, penulis merasa papan selancar yang berbahan kayu akan menarik jika digunakan kembali dan dijadikan media berkarya *drawing*, karena dapat menjadi stimulus pengingatan kembali sejarah awal penggunaan bahan kayu pada papan selancar.

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Penulis memiliki gagasan untuk membuat karya *drawing* dengan objek burung rangkong sebagai pesan bagi masyarakat akan kelestarian hewan, melalui media papan selancar.

Adapun rumusan masalah dalam membuat karya tersebut adalah:

1. Bagaimana mengembangkan ide burung rangkong sebagai objek berkarya *drawing* pada papan selancar?
2. Bagaimana proses penciptaan burung rangkong sebagai objek berkarya *drawing* pada papan selancar?

3. Bagaimana visual burung rangkong sebagai objek berkarya *drawing* pada papan selancar?

C. Tujuan Penciptaan

Merujuk kepada latar belakang dan rumusan masalah di atas, tujuan penciptaan ini adalah :

1. Penulis dapat mengetahui dan mendeskripsikan pengembangan ide burung rangkong sebagai objek berkarya *drawing* pada papan selancar.
2. Penulis mengetahui proses penciptaan burung rangkong sebagai objek berkarya *drawing* pada papan selancar.
2. Penulis dapat memvisualkan dan mendeskripsikan analisis burung rangkong sebagai objek berkarya *drawing* pada papan selancar.

D. Manfaat Penciptaan

1. Manfaat bagi penulis diantaranya :
 - a. Sebagai pendalaman materi dan peningkatan kemampuan dalam berkarya.
 - b. Sebagai media penyampaian ide, gagasan, dan aspirasi tentang keunikan dan keberagaman hewan terutama burung rangkong endemik Indonesia juga rujukan atas kelestarian hewan yang ada saat ini melalui karya *drawing* pada media papan selancar.
2. Manfaat bagi institusi :
 - a. Manfaat bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI adalah sebagai bahan kajian untuk mata kuliah yang berkenaan dengan desain
 - b. Dapat menambah warna baru dalam berkarya seni gambar di Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI
3. Manfaat bagi dunia kesenirupaan :
 - a. Seni Gambar (*Drawing*)

Diharapkan menghasilkan suasana dan nuansa baru dalam dunia kesenirupaan khususnya seni ilustrasi meningkatnya kreativitas dalam bentuk pendukung nilai-nilai artistik, estetik, dan
 - b. Pendidikan Seni Rupa

Sebagai literatur dan apresiasi dalam pendidikan seni rupa terhadap hal-hal baru dan proses penciptaannya.

4. Manfaat bagi masyarakat umum :

Sebagai media apresiasi seni rupa dalam memberikan simpati, sikap, rasa, dan anggapan masyarakat.

E. Sistematika Laporan Penciptaan

Untuk mempermudah penulisan penulis merancang skripsi ini kedalam sistematika sebagai berikut :

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

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN, berisi kajian pustaka atau kerangka teoritis sebagai landasan teori dan kajian empirik untuk penciptaan karya ini.

BAB III METODE PENCIPTAAN, berisi deskripsi karya Burung Rangkong Sebagai Objek Berkarya *Drawing* Pada Papan Selancar yang diuraikan kedalam tiga bagian : perwujudan karya, persiapan dan proses penciptaan

BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA, pada bab ini dijelaskan mengenai analisis karya secara visual dan konsep sesuai dengan teori yang terdapat pada landasan penciptaan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, merupakan penutup berupa kesimpulan akhir dari penciptaan yang telah dilakukan serta saran yang diharapkan dapat berguna.

DAFTAR PUSTAKA, memuat sumber literatur dan referensi yang diperoleh dalam pembuatan skripsi ini.

DAFTAR GAMBAR, memuat daftar judul gambar beserta nomor halaman gambar yang terdapat pada skripsi ini.

DAFTAR ISTILAH, memuat daftar istilah-istilah yang terdapat pada skripsi ini.

LAMPIRAN, berisi lampiran-lampiran yang menunjang pembuatan skripsi ini.

