

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Melukis adalah proses pembubuhan cat pada permukaan dua dimensi yang datar dengan penggunaan teknis dan ketebalan berbeda-beda melalui kombinasi tekstur, bentuk, gerakan maupun tekanan, sehingga menghasilkan ekspresi, emosi, simbol, keragaman dan nilai-nilai yang terkandung pada pembuatan karya seni lukisnya. Pemilihan aliran seni lukis dalam proses penciptaan ini berlandaskan ketertarikan penulis yang paling dominan terhadap seni lukis dibandingkan dengan aliran seni rupa yang lain. Selain itu seni lukis juga dapat mewakili apa yang menjadi sudut pandang seorang seniman dalam menuangkan gagasannya secara visual sesuai kapabilitas seniman itu sendiri.

Menurut B.S. Myers (dalam Susanto, 2001, hlm. 71) Seni lukis adalah salah satu jenis karya seni rupa yang diungkapkan pada bidang dua dimensi. Lahirnya aliran seni lukis, bersamaan dengan karya seni bangunan, seni patung, dan relief. Hal tersebut terutama setelah dibangkitkannya nilai-nilai klasik Yunani-Romawi (renaissance). Selain itu melukis juga merupakan kegiatan yang menyenangkan untuk menuangkan ide, pikiran dan ungkapan hati. Ketertarikan penulis terhadap seni lukis juga diperdalam dengan eksplorasi bahan, media, dan teknik. Sebuah karya penciptaan seni lukis juga bias merepresentasikan apa yang sedang *happening* dalam kehidupan sehari-hari.

Setiap hari kita melihat sering melihat potret, baik itu di rumah, di jalan, di pasar, bahkan di foto-foto pada album, lukisan, kalender, poster-poster, buku-buku dan media komunikasi seperti televisi. Menurut (Susanto, 2011, hlm. 317) Potret atau seni potret atau lukisan potret atau patung potret, merupakan representasi seseorang atau figur manusia, dimana wacana utama yang diketengahkan adalah (rupa) wajah. Wajah merupakan hal penting pada figur manusia, orang bisa mengenal dan membedakan antara orang yang satu dengan yang lainnya dari wajah sehingga sosok utama pada visual seseorang. Gaya potret

yang dijadikan gaya dalam proses penciptaan ini juga tidak terlepas dari keseharian dan ketertarikan penulis yang sering membuat dan mengeksplorasi karya potret jika disbanding dengan gaya yang lain. Secara teknis seni potret dibuat dengan mengetengahkan wajah dan bahu saja, setengah badan, atau seluruh badan dalam posisi duduk ataupun berdiri. Seni potret tujuannya adalah untuk menggambarkan karakter yang unik dan atribut subjek. Selain itu dalam perkembangan selanjutnya seni potret tidak saja menggambar wajah, tetapi juga dapat menggambarkan kehidupan sehari-hari atau kehidupan seseorang.

Pemilihan garis dan warna dalam proses penciptaan ini merujuk pada fungsi visual dari kedua unsur tersebut. Garis dan warna merupakan dua hal yang dapat menjadi fokus visual dalam sebuah karya seni lukis. Menurut Kartika (2017, hlm. 36) mengatakan bahwa garis berawal dari dua buah titik yang dihubungkan, garis dalam dunia seni rupa memiliki fungsi antara lain sebagai simbol emosi, atau dalam ungkapan lain disebut juga sebagai goresan. Sementara itu warna adalah salah satu dari unsur seni rupa yang menghasilkan daya tarik visual, dan kenyataannya warna lebih mempunyai daya tarik pada emosi daripada akal. Oleh karena itu dari kedua unsur tersebut, penulis menitikberatkan visual pada unsur dan warna pada potret Ridwan Kamil agar setiap goresan dan warna yang ditorehkan dapat menciptakan sebuah ungkapan dari karakter seorang Ridwan Kamil.

Dalam karya penciptaan ini, penulis memilih sosok Ridwan Kamil sebagai *subject matter* sebagai bentuk apresiasi subjektif penulis yang mengkomparasikan figur-figur pemimpin di era sekarang ini. Ridwan Kamil merupakan pemimpin yang banyak menyita perhatian publik dibandingkan dengan pemimpin di daerah lain dengan berbagai macam pemberitaan yang memuat dirinya dalam hal yang berkenaan dengan inovasi-inovasi yang telah beliau canangkan dalam kinerjanya sebagai Walikota Bandung sejak 2013 silam. Perkembangan dan pergerakan seni rupa di kota Bandung juga tidak lepas dari salah satu faktor yang sangat vital di kota ini. Ridwan Kamil sebagai walikota Kota Bandung, Beliau juga merupakan salah satu pemimpin yang sukses membuat Bandung menjadi kota yang kreatif dan inovatif dengan pembangunan dan kebijakan yang beliau lakukan selama menjadi walikota Bandung. Taman-taman yang dibangun di setiap sudut kota,

lahan-lahan yang diperuntukan untuk menunjang aktifitas anak muda Bandung dalam mengekspos diri dan masih banyak hal-hal lain yang membuat kota ini semakin banyak bermunculan ide-ide cerdas yang banyak di adaptasi oleh kota-kota lain di Indonesia.

Latar belakang Ridwan Kamil sebagai arsitek bisa dikatakan alasan bagaimana dia memperlakukan kota Bandung dengan menjunjung tinggi kreatifitas dalam setiap kebijakan yang diputuskannya, di sisi lain figurnya juga sangat membaur dengan masyarakat dan lingkungan di kota Bandung. Sosok Ridwan Kamil juga dalam kesehariannya sebagai figur dalam keluarga adalah sosok yang mampu menyeimbangkan diri dimana pun dia berada. Dia adalah sosok yang hangat, periang, dan ramah terhadap anak-istrinya. Selain itu juga interaksi yang luwes dengan masyarakat membuatnya mendapatkan satu tempat di hati warga yang tinggal di kota Bandung baik sebagai pendatang atau warga asli Bandung.

Sebagai salah satu pemimpin yang aktif di media sosial, hampir setiap hari beliau membagikan aktivitasnya saat berada di Balai Kota, yang tidak sedikit membuat selentingan komentar negatif akan kinerjanya yang beranggapan kalau kerjanya hanya menggunakan sosial media tanpa disadari bahwa dengan membagikan hal-hal seperti ini juga sebenarnya sangat bermanfaat agar masyarakat tahu apa yang dilakukannya sebagai walikota Bandung. Ridwan Kamil sendiri membalasnya dengan prestasi-prestasi yang ia torehkan selama menjadi walikota Bandung.

Dalam <http://www.pikiran-rakyat.com/bandung-raya/2017/12/19/genapkan-300-penghargaan-ridwan-kamil-sabet-leadership-awards-kemendagri> [Online]. Ada beberapa prestasi dan raihan penghargaan yang didapat Ridwan Kamil selama menjabat. Bahkan saking banyaknya penghargaan yang didapat Ridwan Kamil, berdasarkan artikel yang dimuat dalam Koran Pikiran Rakyat, pada tanggal 19 Desember 2017. Ridwan Kamil menggenapkan 300 Penghargaan yang ia dapatkan dari tingkat nasional bahkan internasional, Ridwan Kamil mendapat Penghargaan Kepemimpinan Kepala Daerah (*Leadership Award*) dalam memajukan daerahnya, dari Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia. Penghargaan tersebut diterima Ridwan Kamil di Puri Agung Convention Hall,

Hotel Grand Sahid Jaya, Jl. Jend. Sudirman Kav. 86 Jakarta, Senin, 18 Desember 2017. Beberapa penghargaan lain juga yang ia terima diantaranya:

1. *Freminister Fellowship* dari Perdana Menteri Selandia Baru
2. *World Intellectual Property Organization (WIPO) Medal for Creativity*
3. Tata Kelola Pemerintah Terbaik dari Kementerian PAN-RB
4. Adipura Kirana
5. Lencana Manggala Karya Kencana, penghargaan tertinggi untuk inovasi-inovasi dibidang ketahanan/kesejahteraan keluarga dan manajemen
6. Kota Desain Dunia (*City of Design*) dari Unesco PBB
7. *Government Award* dan Walikota Inovatif dari Sindo
8. Tokoh Publik Inspirasional dari *IPRAS (Indonesia Public Relation Award and Summit)*
9. Adipura Kategori Kota Metropolitan

Dengan dasar penulis yang merupakan orang yang bergerak di bidang seni rupa, maka dengan segala pencapaian dan rasa kagum yang dimiliki penulis terhadap Ridwan Kamil ini maka penulis akan membuat sebuah apresiasi dengan cara tersendiri kepada figur Ridwan Kamil sebagai sosok walikota Bandung yang mempunyai gaya khas tersendiri dalam menjalankan kepemimpinannya sebagai walikota, serta pribadi yang *concern* dan *care* terhadap dunia seni, dengan dasar pendidikan beliau di jurusan arsitektur dan karya-karya arsitekturalnya yang kreatif dan inovatif serta figurnya sebagai seorang pemimpin membuat penulis tertarik untuk mengaplikasikan ide dengan berkarya melalui karya skripsi penciptaan judul "Figur Ridwan Kamil dalam Ekspresi Garis dan Warna".

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Dalam penciptaan sebuah karya seni tidak serta merta hanya berlandaskan gerakan dan keinginan hati saja, selain ketertarikan dan keinginan menciptakan sebuah karya seni, ada hal lain yang eksternal menjadi dasar terciptanya sebuah karya seni, misalnya pada kehidupan sehari-hari ketika berkegiatan, melihat dan merasakan pengaruh luar sehingga timbul suatu kritik atau kekaguman terhadap

suatu peristiwa yang dialami, dan pengalaman lain-lain yang bisa mempengaruhi kondisi perasaan dan pikiran.

Dari latar belakang di atas, penulis dapat menarik beberapa poin yang dalam hal ini dapat dijadikan sebagai suatu rumusan permasalahan yang akan penulis gagas, yakni:

1. Bagaimana konsep berkarya seni lukis dengan *subject matter* figur Ridwan Kamil dalam ekspresi garis dan warna?
2. Bagaimana analisis estetis karya seni lukis dengan *subject matter* figur Ridwan Kamil dalam ekspresi garis dan warna?
3. Bagaimana memvisualisasikan karya seni lukis dengan *subject matter* figur Ridwan Kamil dalam ekspresi garis dan warna?

C. Tujuan Penciptaan

Untuk penciptaan karya seni lukis dengan *subject matter* figur Ridwan Kamil dalam ekspresi garis dan warna, maka tujuan penciptaan dapat dibuat sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan konsep berkarya seni lukis dengan *subject matter* figur Ridwan Kamil dalam ekspresi garis dan warna.
2. Untuk menganalisis estetis karya seni lukis dengan *subject matter* figur Ridwan Kamil dalam ekspresi garis dan warna.
3. Untuk memvisualisasikan karya seni lukis dengan *subject matter* figur Ridwan Kamil dalam ekspresi garis dan warna.

D. Manfaat Penciptaan

1. Manfaat Bagi Penulis

- a. Dapat mengembangkan dan mengasah proses kreatif juga kemampuan berinovasi dalam proses penggarapan karya penciptaan.
- b. Mengetahui bagaimana cara menggarap suatu karya seni yang baik.
- c. Mendapatkan pengalaman estetis dari proses karya yang dibuat.
- d. Sebagai bagian proses kematangan dalam mengeksekusi karya seni rupa sebelum terjun di medan sosial seni rupa.

2. Manfaat Bagi Dunia Seni Rupa

- a. Sebagai wujud realitas otentik berkarya seni dengan konsep yang matang dalam berkarya.
- b. Pengembangan khasanah perkembangan pengetahuan, pendidikan dan wacana Seni Rupa.

3. Manfaat Bagi Dunia Pendidikan Seni Rupa

- a. Sebagai acuan apresiasi karya perkembangan Seni Rupa Indonesia di wilayah Seni Murni.
- b. Sebagai contoh karya seni lukis dengan *subject matter* figur Ridwan Kamil dalam ekspresi garis dan warna.

4. Manfaat Bagi Institusi Pendidikan

- a. Sebagai studi pengayaan skripsi penciptaan khususnya bagi mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Rupa.

5. Manfaat Bagi Masyarakat Umum

- a. Sebagai pengembangan khazanah kesenirupaan.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi penciptaan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

Bab ini menjelaskan landasan yang mendasari proses penciptaan atau rancangan. Bab ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu kajian teoritik, kajian faktual, dan kajian empirik.

BAB III METODE PENCIPTAAN

Bab ini meliputi definisi operasional, proses perancangan dan bagan proses penciptaan dimulai dari penemuan ide, kontemplasi, stimulasi, proses penggarapan hingga kelengkapan alat dan bahan, pembuatan sketsa, pengerjaan karya, dan pengemasan karya.

BAB IV VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA

Bab ini menyajikan karya, dan mendeskripsikan hasil karya yang berdasarkan rumusan masalah.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang simpulan terhadap rumusan yang sudah diterapkan sebelumnya dan saran untuk para pelaku seni baik akademisi maupun para seniman, dan untuk masyarakat umum tentang proses berkesenian agar selalu mengedepankan riset terhadap materi dan menumbuhkan sikap apresiasi.