

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni lukis merupakan salah satu cabang seni rupa dan cara pengungkapannya diwujudkan melalui karya dua dimensi (dwimatra). Pada dasarnya seni lukis merupakan bahasa ungkapan yang menggunakan unsur dan prinsip seni rupa, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang. Melukis adalah membubuhkan cat (yang kental maupun cair) diatas permukaan yang datar, yang ketebalannya tidak diikuti oleh perhitungan (Sahman, 1993, hlm. 55).

Tasikmalaya merupakan salah satu Kabupaten di Jawa Barat, di Tasikmalaya terdapat Kecamatan yaitu Pagerageung, yang menjadi asal mula Seni Tembang Pagerageungan pada Gending Karesmen "*Si Ujang Jeung Doraemon*". Pagerageung merupakan tempat kelahiran penulis, sebagaimana halnya yang terjadi pada penulis dalam melakukan aktivitas berkesenian, kesenian daerah telah menggetarkan hati dan memberi inspirasi yang memicu potensi kreatif untuk memvisualkan ke dalam bahasa rupa. Salah satu kesenian di daerah Tasikmalaya yaitu Gending Karesmen yang membuat penulis kagum dan terdorong untuk memvisualkannya ke dalam lukisan adalah kesenian Gending Karesmen "*Si Ujang Jeung Doraemon*".

Gending Karesmen adalah drama yang dialog-dialognya ditembangkan atau dikawihkan (dinyanyikan) dan diiringi dengan karawitan (alat musik tradisional Sunda). Gending karesmen semacam opera dalam Bahasa Sunda. Mulai muncul tahun 1920-an dengan lakon *Lutung Kasarung* oleh R. Kartrabrata (1924) dan petikan *Sajarah Cikundul* (1927) oleh R. Memed Sastrahadiprawira dengan dia sendiri turut main didalamnya (Djiwapradja, 2000, hlm. 243).

Kesenian daerah di Indonesia sudah mulai ditinggalkan generasi muda, saat ini banyak anak-anak muda Tasikmalaya yang terkontaminasi oleh budaya barat sehingga mereka sudah tidak mengenal kesenian daerah sendiri. Hal ini terbukti dengan semakin menurunnya minat generasi muda khususnya di Tasikmalaya untuk melihat pagelaran kesenian daerah. Di masa sekarang

ataupun masa yang akan datang itu adalah tanggungjawab kita untuk mengembangkan dan melestarikan warisan leluhur.

Gending Karesmen merupakan nama umum dari nama drama yang dinyanyikan, biasa pula disebut Rinenggasari, Dramaswara, Opera Sunda, Tunil Tembang, Taman Karesmen atau Setra Karesmen. Gending Karesmen merupakan perpaduan dari beberapa unsur seni, seperti seni sastra, yang berupa naskah cerita dalam bentuk prosa liris, yaitu karya sastra yang dapat diungkapkan melalui nyanyian.

Gending Karesmen "*Si Ujang jeung Doraemon*" merupakan salah satu Seni Tembang Pagerageungan yang berada di Kecamatan Pagerageung, Kabupaten Tasikmalaya. Pada umumnya kesenian Pagerageungan biasanya dipentaskan dalam beberapa peristiwa seperti acara pernikahan, acara khitanan dan acara-acara lain yang bersifat lokal.

Seni Tembang Pagerageungan pada gending karesmen memiliki keunikan pada tembangnya yaitu terdapat alok, engklok, dan tembang yang dinyanyikan diambil dari Pupuh Sunda (Faturohman, 2018, hlm. 20). Gending Karesmen "*Si Ujang jeung Doraemon*" dimasukan unsur-unsur modern, sehingga anak-anak lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar Seni Pagerageungan, diantaranya dimasukan karakter Doraemon dan permainan-permainan orang *lembur* kedalam gending karesmen ini.

Naskah "*Si Ujang jeung Doraemon*" dibuat oleh Wahyu Wibisana, seorang sastrawan Sunda yang karya-karyanya selalu melekat di hati masyarakat Sunda, karangan naskah "*Si Ujang jeung Doraemon*" tersebut dibuat khusus untuk anak-anak dengan tujuan agar generasi berikutnya dapat merevitalisasi dan kesenian bisa diwariskan secara turun menurun.

Gending Karesmen "*Si Ujang jeung Doraemon*" merupakan pertemuan yang unik dan menegaskan kembali betapa dunia anak adalah dunia dongeng, melintas batas waktu dan ruang. Kedua kucing itu berasal dari dua dunia dongeng yang berbeda, dongeng lokal (Sunda) dan dongeng dari industri budaya global (Jepang). Penampilan mereka merupakan upaya membangun strategi revitalisasi atas nasib sebuah bentuk seni tradisi yang terancam punah. Gending karesmen "*Si Ujang jeung Doraemon*" sudah ada sejak tahun 1999,

dan penampilannya masih terpelihara sampai saat ini (Faturohman, 2018, hlm. 110).

Berbagai karakter objek tokoh dan gerakan tari pada kesenian Gending karesmen “*Si Ujang jeung Doraemon*” inilah yang menjadikan penulis merasa tertarik untuk memvisualisasikan ke dalam lukisan secara dekoratif. Keunikan dari setiap karakter tokoh, ragam gerak tari, serta kostum properti yang dipakai memberikan variasi warna, ekspresi dan gerak dari masing-masing tokoh yang akan divisualkan dalam lukisan.

Dalam menciptakan karya seni, seniman tidak bisa lepas dari pengaruh lingkungannya seperti misalnya; agama, budaya, adat-istiadat dan lain sebagainya, oleh sebab itu setiap karya seni akan mencerminkan latar belakang nilai-nilai budaya masyarakatnya, dan merupakan kenyataan yang langsung dihadapi sebagai rangsangan atau pemicu kreativitas kesenimannya. (Sumardjo, 2000, hlm. 133).

Uraian tersebut menjadi latar belakang dalam melakukan Penciptaan Tugas Akhir. Objek-objek pada lukisan divisualkan menggunakan media cat akrilik diatas kanvas dengan teknik pewarnaan menggunakan teknik basah secara *opaque*, teknik sapuan kuas dan teknik *impasto*. Bentuk lukisan yang ingin dicapai dalam penciptaan ini yaitu lukisan dengan pendekatan dekoratif, yaitu menonjolkan penyederhanaan bentuk dengan goresan kuas diolah secara deformasi dan stilasi

Pemilihan gaya lukisan ini juga terinspirasi oleh pelukis wanita Erica Hestu Wahyuni yang melukis dengan peng gayaan objek yang kekanak-kanakan serta tidak mengenal konsep penggambaran perspektif dan anatomi secara realistis. Pengamatan dari karya seniman tersebut sebagian besar mempengaruhi proses penciptaan lukisan secara teknik pengerjaan karya. Hal tersebut terlihat dari kedekatan visualisasi objek lukisan yang dominan figur manusia dengan pendekatan secara Dekoratif.

Hal inilah yang menjadi latar belakang proses penciptaan tugas akhir yang berjudul **Kesenian Gending Karesmen “*Si Ujang jeung Doraemon*” di Tasikmalaya dalam Lukisan.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka muncul pernyataan yang berkaitan dengan masalah penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana Konsep Penciptaan Lukisan Kesenian Gending Karesmen “*Si Ujang Jeung Doraemon*” Di Tasikmalaya Dalam Lukisan?
2. Bagaimana Analisis Karya Seni Lukis Gending Karesmen “*Si Ujang Jeung Doraemon*”?
3. Bagaimana Proses Penciptaan Karya Seni Lukis Gending Karesmen “*Si Ujang Jeung Doraemon*”?

C. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penciptaan ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan Konsep Penciptaan Lukisan Kesenian Gending Karesmen “*Si Ujang Jeung Doraemon*” di Tasikmalaya dalam Lukisan.
2. Menganalisis Karya Seni Lukis Gending Karesmen “*Si Ujang Jeung Doraemon*”.
3. Menjelaskan Proses Penciptaan Karya Seni Lukis Gending Karesmen “*Si Ujang Jeung Doraemon*”.

D. Manfaat Penciptaan

Dengan dibuatnya karya seni lukis ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak khususnya :

1. Manfaat bagi penulis
Meningkatkan kemampuan, pengetahuan dan kreatifitas dalam mengeksplorasi gagasan dan teknik dalam berkarya seni lukis, khususnya gagasan dan objek pada gending karesmen “*Si Ujang jeung Doraemon*” di Tasikmalaya.
2. Manfaat bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI
Bermanfaat sebagai acuan kepustakaan dan inspirasi gagasan berkarya cipta yang berhubungan dengan seni murni khususnya seni lukis serta menambah keragaman penciptaan karya seni lukis yang dihasilkan dalam proses pendidikan dan pembelajaran di Departemen Pendidikan Seni Rupa.

3. Manfaat bagi masyarakat umum
Menjadi motivasi dan menambah rasa cinta terhadap kesenian gending karesmen “*Si Ujang jeung Doraemon*” di Tasikmalaya.
4. Manfaat bagi Dunia Seni Rupa
Memperkaya khazanah seni lukis di Indonesia dengan kesenian gending karesmen yang berada di Tasikmalaya.

E. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya seni lukis yang berjudul **Gending Karesmen “*Si Ujang Jeung Doraemon*” Di Tasikmalaya Dalam Lukisan**, maka karya tulis ini disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. **Bab I Pendahuluan**, Bab ini berisi latar belakang penciptaan, rumusan masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan dan sistematika penulisan laporan penciptaan.
2. **Bab II Landasan Penciptaan**, Bab ini menjelaskan landasan yang mendasari proses penciptaan atau rancangan dengan mengkaji berbagai sumber teoritis dan landasan empirik.
3. **Bab III Metode Penciptaan**, Bab ini menjelaskan tentang metode dan langkah-langkah dalam proses pembuatan karya seperti: ide berkarya, proses perancangan, proses pembuatan dan proses pengemasan.
4. **Bab IV Deskripsi Dan Analisis Karya**, Bab ini berisi tentang deskripsi konsep karya, deskripsi visual karya yang didalamnya terdapat unsur rupa dan prinsip rupa, serta analisis karya seni lukis.
5. **Bab V Simpulan**, Bab terakhir ini berisi tentang simpulan hasil penciptaan karya dan saran berkenaan dengan karya seni yang diciptakan.