

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Saat ini mitos adalah bagian dari suatu kisah yang dibuat oleh manusia di masa lampau, serta dianggap benar-benar terjadi atau ada oleh masyarakat dulu. Kisah tentang mitos terus disampaikan dari mulut ke mulut dari dulu sampai sekarang dari satu wilayah ke wilayah lainnya. Meskipun waktu ketika naga pertama kali muncul dalam mitos tidak diketahui dengan pasti. naga dikatakan telah hidup hampir di mana saja, tergantung pada jenis naga yang disebutkan.

Naga adalah makhluk legendaris yang ditemukan di banyak tempat diseluruh dunia, tidak diketahui secara pasti kapan pertama kali mitos naga itu muncul. Kisah naga muncul sepanjang sejarah dan hampir setiap budaya memiliki ide sendiri tentang naga. Banyak beberapa alasan naga adalah sebuah penemuan fosil dinosaurus yang tidak bisa diidentifikasi.

Naga makhluk yang fantastis dan mempesona yang telah memikat perhatian manusia selama ribuan tahun. Berbagai jenis naga dan kemampuan manusia untuk menggunakan imajinasinya untuk menciptakan makhluk-makhluk ini menambah daya tarik mereka. Banyak cerita tentang makhluk-makhluk besar ini dan sudah lama naga menjadi salah satu cerita mitos dalam kehidupan manusia. Apakah makhluk ini nyata atau pernah nyata mungkin tidak masalah karena fakta bahwa imajinasi dapat menciptakan mereka di hampir semua situasi.

Seni rupa dekoratif mempunyai ciri khas menggambarkan suatu figur atau bentuk-bentuk di alam yang kita kenali. Seperti pemandangan, hewan, kota, pasar, dan lukisan kehidupan sehari-hari. Namun seniman dekoratif tidak meniru sepenuhnya rupa secara realitas. Hanya dikerjakan dalam bentuk yang datar tanpa mempertimbangkan aspek volume dalam penggarapan bentuk yang visual.

Berbagai macam gaya seni dekoratif telah dikembangkan untuk arsitektur dan seni terapan, termasuk tembikar, mebel, logam. Dalam tekstil, kertas dinding dan benda-benda lain di mana hiasan mungkin jadi pembenaran utama keberadaannya, pola istilah atau desain lebih mungkin untuk digunakan untuk kehidupan sehari-hari. Pada tahun 1680 – 1760, Banyak warisan mitologi klasik yang membawa pengaruh gaya aneh dan unik, binatang buas atau makhluk

mitologi sering digunakan dalam gaya barok dan rokoko. kecenderungan gaya naturalistik dari seniman rokoko terbatas pada naga di tradisi oriental budaya dari timur atau tentang makhluk laut berdasarkan kisah para pelaut.

Naga sering digunakan dalam tema karya seni di masa lalu sampai sekarang. Karya gambar atau patung naga sangat menarik untuk dikembangkan karena memiliki karakter yang misterius. Di tiap wilayah memiliki gaya dan ciri khas dalam menggambarkan bentuk atau wujud dari naga.

KBBI *online* menyatakan bahwa kata gambar (dalam bahasa Inggris: *drawing*) adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya.

Digital Drawing atau yang bisa kita sebut *Digital Art* adalah istilah umum untuk berbagai karya seni dan praktek yang menggunakan teknologi digital sebagai bagian penting dari kreatif dan atau proses presentasi. Komputer pertama ENIAC diciptakan pada tanggal 15 Februari 1946 dan menggambar secara digital ini diperkirakan dimulai sejak tahun 1970, berbagai nama telah digunakan untuk menggambarkan proses termasuk seni komputer dan seni multimedia, dan *digital art* itu sendiri ditempatkan di bawah payung besar istilah seni media baru. Biasanya bentuk fisik dari *digital drawing* itu diprint atau di cetak ke dalam kertas menggunakan mesin printer.

Dalam perkembangan teknologi yang terus berkembang pesat dari dulu sampai sekarang ada teknologi yang menggunakan cahaya untuk memotong sesuatu yang disebut *Laser Cutting*. Laser merupakan singkatan dari *Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation*, adalah sebuah teknologi yang menggunakan cahaya untuk memotong material dan biasanya diaplikasikan pada industri manufaktur. *Laser Cutting* bekerja menggunakan komputer untuk mengarahkannya dengan cara mengarahkan laser berkekuatan tinggi dalam bentuk cahaya yang tidak dapat dilihat dengan mata secara langsung untuk memotong material seperti kayu, akrilik, kulit, kain, besi dan lain-lain. Dalam skripsi penciptaan ini penulis bertujuan mengembangkan gaya seni lukis dekoratif dengan menggunakan teknologi sekarang untuk menciptakannya.

Selain itu, penulis terinspirasi oleh karya terdahulu yang menggunakan teknik grafir pada akrilik. Proses awal penciptaan adalah menggambar digital

menggunakan *software* yang ada di komputer selanjutnya proses *editing* lalu *printing* dengan mesin *laser cutting* pada media akrilik bening. Penulis memiliki ketertarikan dengan *laser cutting* ini setelah menjadi *volunteer* di Fablab Bandung dari tahun 2017 sampai sekarang dan telah mempelajari tentang mesin *laser cutting* yang ada di sana. Harapan penulis ingin membuat sesuatu karya seni yang baru dari gaya seni dekoratif yang ilustratif menggunakan teknologi untuk menciptakannya dalam media kayu.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, penulis tertarik untuk membuat penciptaan mengenai **“EKSPLOKASI DEKORATIF BENTUK NAGA DENGAN TEKNIK *DIGITAL DRAWING* DAN *LASER CUTTING* PADA KAYU”**.

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Dalam Pembahasan di atas, Penulis merumuskan beberapa masalah. Berikut rumusan masalahnya :

1. Bagaimana menjadikan ide Naga dalam karya seni eksplorasi dekoratif dengan teknik *Digital Drawing* dan *Laser Cutting*?
2. Bagaimana proses karya seni ekplorasi dekoratif Naga dengan teknik *Digital Drawing* dan *Laser Cutting*?
3. Bagaimana Visualisasi karya seni dekoratif Naga dengan teknik *Digital Drawing* dan *Laser Cutting*?

C. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan penciptaan karya Ilustrasi yang berjudul “Eksplorasi Dekoratif Bentuk Naga dengan Teknik *Digital Drawing* dan *Laser Cutting* pada Kayu” ini adalah :

1. Menjelaskan pengembangan gagasan Naga sebagai ide penciptaan karya seni dengan teknik *Digital Drawing* dan *Laser Cutting*.
2. Menjelaskan Proses karya seni ekplorasi dekoratif Naga dengan teknik *Digital Drawing* dan *Laser Cutting*.
3. Mendeskripsikan eksplorasi dekoratif visual Naga sebagai ide penciptaan karya seni dengan teknik *Digital Drawing* dan *Laser Cutting*.

D. Manfaat Penciptaan

Dari karya batik yang dibuat, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak, khususnya:

1. Manfaat bagi diri sendiri untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam proses dan eksplorasi seni dekoratif dalam berkarya seni ilustrasi menggunakan teknik *digital drawing*.
2. Manfaat bagi lembaga pendidikan khususnya Jurusan Pendidikan Seni Rupa dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata kuliah yang berhubungan dengan seni rupa atau ilustrasi, dapat digunakan sebagai ilmu kajian dalam menambah referensi dalam proses penciptaan.
3. Manfaat bagi masyarakat sebagai ilmu pengetahuan tentang naga pada masyarakat umum dan ide gagasan berkarya bagi pelaku seni rupa murni dengan menggunakan teknik *digital drawing* dan *laser cutting*, bahan referensi baru yang membutuhkan pengetahuan tentang seni ilustrasi, media apresiasi dalam

E. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya seni yang berjudul “Eksplorasi Dekoratif Bentuk Naga dengan Teknik Digital Drawing dan Laser Cutting pada Kayu” ini maka karya tulis ini disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang penciptaan, rumusan penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

Bab ini berisi tentang landasan teoritis, yang menjelaskan tentang prinsip-prinsip rupa, unsur-unsur rupa, seni dekoratif, seniman referensi, tema naga dalam karya penciptaan, seni *digital drawing*, penjelasan tentang *laser cutting*, dan landasan empirik.

BAB III METODE PENCIPTAAN

Bab ini menjelaskan tentang metode dan langkah-langkah dalam proses pembuatan karya seperti: ide berkarya, kontemplasi, stimulasi, proses berkarya, alat dan bahan.

BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA,

Bab ini berisi analisis dan deskripsi visual karya seni ilustrasi yang di dalamnya terdapat prinsip rupa dan unsur rupa.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir ini berisi simpulan hasil penciptaan karya dan saran atau rekomendasi berkenaan dengan karya seni yang diciptakan.