

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Manusia senantiasa menciptakan kesenian dimana pun adanya, baik pada kelompok masyarakat primitif, masyarakat tradisional, maupun masyarakat modern. Hal itu disebabkan kesenian menjadi kebutuhan hidupnya. Pada masyarakat primitif, upacara bersatu dengan keagamaan sedangkan pada masyarakat tradisional, seni diciptakan untuk kebutuhan upacara perayaan keagamaan, maupun kebutuhan sehari-hari.

Pada masyarakat modern yang berada di perkotaan kesenian menjadi kebutuhan pribadi maupun kelompok yang dikenal dengan seniman dan apresiasinya. Salah satu jenis kesenian adalah seni rupa yang terbagi dalam berbagai bentuk, ada yang 2D dan 3D. Karya seni rupa diciptakan oleh semua kelompok masyarakat yang disesuaikan dengan lingkungan masing-masing.

Gambar Ilustrasi termasuk dalam karya seni 2D, gambar ilustrasi bertujuan untuk memperjelas suatu pengertian atau dengan kata lain menggambarkan suatu peristiwa, teknik yang digunakan untuk karya ilustrasi bisa berupa teknik *drawing*, fotografi, lukisan, ataupun dengan teknik seni rupa lainnya. Jenis-jenis gambar ilustrasi pun beragam seperti komik, cergam, kartun, karikatur, *artwork* atau gambar dengan teknik *drawing*, ilustrasi untuk sebuah sampul buku, produk dan sebagainya.

Fungsi dan tujuan gambar ilustrasi mampu membantu manusia untuk lebih jelas memahami suatu gagasan, telah banyak kita jumpai beragam karya ilustrasi di dunia ini mulai dari zaman purba hingga zaman modern saat ini. Salah satu karya ilustrasi yang muncul pada masa renaissance adalah gambar ilustrasi karikatur. Karikatur merupakan gambar atau penggambaran suatu objek konkret dengan cara melebih-lebihkan ciri khas objek tersebut. Kata karikatur berasal dari bahasa Italia, *caricare* yang berarti “memberi muatan” atau “melebih-lebihkan”.

Karikatur menggambarkan subjek yang dikenal dan umumnya dimaksudkan untuk menimbulkan kelucuan bagi pihak yang mengenal subjek tersebut.

Karikatur dibedakan dari kartun karena karikatur tidak membentuk cerita sebagaimana kartun, namun karikatur dapat menjadi unsur dalam kartun, misalnya dalam kartun editorial. Orang yang membuat karikatur disebut sebagai karikaturis.

Karikatur sebagaimana yang dikenal sekarang berasal dari Italia abad ke-16. Pada abad ke-18, karikatur telah menjangkau masyarakat luas melalui media cetak dan, terutama di Inggris, telah menjadi sarana kritik sosial dan politis. Pada abad berikutnya, berbagai majalah satire menjadi media utama karikatur; peran yang kemudian dilanjutkan oleh surat kabar harian pada abad ke-20. Selain sebagai bentuk seni dan hiburan, karikatur juga telah digunakan dalam bidang psikologi untuk meneliti bagaimana manusia mengenali wajah.

Dalam membuat karikatur, karikaturis melakukan observasi untuk menentukan ciri khas yang membuat subjeknya berbeda dari orang lain, dan melebih-lebihkan ciri tersebut. Untuk itu, karikaturis membandingkan wajah subjeknya dengan wajah orang rata-rata, dan melebih-lebihkan perbedaannya. Misalnya, jika subjek karikatur memiliki hidung yang lebih panjang dibandingkan orang rata-rata, gambaran hidung subjek tersebut di karikturnya akan jauh lebih panjang. Namun demikian, bagaimana ciri khas tersebut dilebih-lebihkan sering bergantung pada gaya menggambar masing-masing karikaturis.

Teknik pembuatan gambar karikatur dapat menggunakan teknik manual, teknik *digital drawing*, dan teknik *hybrid*. Teknik manual merupakan teknik pertama yang digunakan untuk pembuatan karikatur, karena pada saat itu belum ditemukannya teknologi seperti saat ini. Untuk zaman sekarang pengaplikasian membuat karikatur sudah terpengaruhi oleh perkembangan zaman dan munculah dua teknik selanjutnya yaitu teknik *digital drawing* dan teknik *hybrid*.

Hybrid technique adalah gabungan antara cara tradisional dan cara *digital*, berapa jumlah dan persentase digital dan tradisionalnya tidak begitu dipermasalahkan, yang terpenting menggabung dua cara tersebut. Secara tradisional, untuk membuatnya memerlukan alat-alat tradisional pula seperti kertas, pensil, pensil warna, penghapus, pena celup, *correction pen*, *screentone*, cat air, penggaris, spidol warna, *cutter*, rautan pensil, *plastic painting colour pallete*, tempat air, kuas, *tracing table*, dan *hair dryer* lalu menggabungkannya

dengan teknologi dan alat-alat *digital* seperti *scanner*, komputer, serta *graphic* dan *page layout softwares*.

Objek dari gambar karikatur adalah sosok Manusia yang dibuat untuk menimbulkan kelucuan pada orang yang mengenalnya dan berisikan satire juga sanjungan, disini tidak dibatasi untuk objeknya, setiap orang bisa dijadikan objek dalam pembuatan karikatur. Berbicara tentang orang yang dikenal, Setiap manusia yang merupakan makhluk sosial pasti memiliki pengalaman dengan setiap individu yang lainnya, pengalaman tersebut merupakan suatu kejadian yang pernah dialami oleh manusia baik itu kejadian manis atau pahit, salah satunya seperti bertemu dengan seseorang dan kita terjalin dalam suatu pertemuan baik itu secara langsung atau tidak lalu kita kenal dan mengenali sosok orang tersebut. Dalam kehidupan yang saya alami pun banyak orang yang saya kenal, dimulai dari keluarga, sanak saudara, teman didaerah rumah, teman kuliah, teman semasa sekolah dulu, dan masih banyak yang lainnya.

Saat ini saya sedang menempuh pendidikan S1 di Universitas Pendidikan Indonesia, jurusan Departemen Pendidikan Seni Rupa di Fakultas Pendidikan Seni dan Desain. Disini saya memiliki banyak teman, baik itu teman seangkatan atau kaka tingkat dan adik tingkat, tidak lupa juga dengan prangkat fakultas seperti para Dosen yang selalu memberikan ilmunya dalam proses pembelajaran dan staf Tata Usaha juga yang lainnya. Didalam perkuliahan tentunya ada timbal balik antara Peserta didik dan Pendidik yakni mahasiswa dan dosen. Dosen merupakan tenaga pendidik di dalam suatu perguruan tinggi, sosoknya menjadi suri teladan bagi para mahasiswa. Mereka merupakan keluarga didalam lembaga pendidikan layaknya seperti orangtua kita dirumah.

Namun salah satu yang menjadi pembedanya adalah orangtua di universitas bukanlah dua orang saja, di Departemen Pendidikan Seni Rupa setiap dosen memiliki fokusnya masing-masing seperti ada yang berfokus dibagian murni, desain dan pendidikan. Ada juga yang merangkap seperti dosen yang memegang dua mata kuliah seperti mata kuliah lukis serta mata kuliah belajar dan pembelajaran seni rupa.

Saya mengenal semua dosen yang mengajar di kampus, karena dalam proses pembelajaran mulai dari semester 1 sampai akhir, dosen-dosen tersebut pernah memegang mata kuliah yang saya kontrak, namun mungkin tidak semua dosen pernah mengajar semua mahasiswa karena berbeda kelas. Pengalaman yang saya dapatkan dari proses pembelajaran sangat saya rasakan manfaatnya dan saya berterimakasih kepada dosen yang telah berjuang mendidik dan memberikan ilmunya lewat perkuliahan maupun kegiatan diluar itu.

Saya berpikir mereka adalah orang-orang yang mulia karena suatu kemajuan bangsa dilihat dari potensi pendidiknya, bila mana pendidik tersebut berkontribusi baik maka mereka akan menghasilkan generasi-generasi yang berkompentensi dan mampu bersaing dalam suatu pekerjaan atau suatu pengabdian. Oleh karena itu penulis tertarik mengangkat sosok dosen menjadi sebuah ide atau gagasan dalam penciptaan karya ini, sehingga penulis mengangkat judul “Sosok Dosen Departemen Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia Sebagai Ide Berkarya Karikatur.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan gagasan mengenai sosok Dosen Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI sebagai ide berkarya karikatur?
2. Bagaimana proses berkarya karikatur yang bersumber dari gagasan sosok Dosen Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI?
3. Bagaimana visualisasi karikatur yang bersumber dari gagasan sosok Dosen Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI?

C. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penulisan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui mengembangkan gagasan mengenai sosok Dosen Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI sebagai ide berkarya karikatur.

2. Untuk mengetahui proses berkarya karikatur yang bersumber dari sosok Dosen Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI.
3. Untuk mengetahui visualisasi karikatur yang bersumber dari sosok Dosen Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI.

D. Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis diantaranya:
 - a. Penulis lebih dapat memahami dan meningkatkan kemampuan dalam berkarya karikatur.
 - b. Sebagai wadah penyampaian gagasan untuk kepuasan batin penulis dalam kehidupan melalui pengungkapan ke dalam karya karikatur.
2. Manfaat bagi Institusi
 - a. Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI adalah sebagai kajian dan apresiasi dalam pendidikan seni rupa terhadap karikatur.
3. Manfaat bagi masyarakat umum
 - a. Menjadi motivasi dan referensi dalam berkesenian, serta menjadi suntikan ide bagi seniman lain dalam menciptakan karya karikatur.
4. Manfaat bagi pembaca
 - a. Menambahkah rasa cinta terhadap sosok Pendidik dan menginspirasi untuk menuangkan rasa terimakasih kepadanya kedalam sebuah karya seni.

E. Metode Penciptaan

Penciptaan karya karikatur ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pra Produksi
 - a. Wawancara
 - b. Pemotretan

Aden Salman, 2018

*SOSOK DOSEN DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
SEBAGAI IDE BERKARYA KARIKATUR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Produksi
 - a. Persiapan alat dan bahan
 - b. Persiapan gambar/foto referensi
 - c. Pembuatan sketsa pada kertas
 - d. Pembuatan *outline*
 - e. Pemberian detail *outline*
 - f. Penghapusan sketsa pensil
 - g. Pemindaian gambar
 - h. Pengambilan *outline* pada perangkat lunak
 - i. Pemberian warna dasar
 - j. Pemberian detail warna
 - k. Pemberian warna *outline*
 - l. Pemberian efek cahaya
 - m. Pemberian *Background*
3. Pasca Produksi
 - a. *Finishing*
 - b. Hasil akhir karya.

F. Sistematika Penulisan

Dalam pembahasan skripsi ini terdiri atas lima BAB, dengan sistematika penulis sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, dalam BAB I berisikan latar belakang penciptaan, rumusan masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN, di dalam BAB II berisikan kajian pustaka, kerangka teoritis, kajian faktual dan kajian empiris sebagai landasan untuk penciptaan karya ini.

BAB III METODE PENCIPTAAN, di dalam BAB III penulis akan membahas tahapan-tahapan dalam menciptakan karya “Sosok Dosen Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI Sebagai Ide Berkarya Karikatur” ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, pada BAB IV penulis akan mengkaji secara terperinci mengenai setiap bagian yang ada dari aspek visual, konsep dan deskripsi dari setiap karya yang telah dibuat.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN, di BAB V penulis akan menuliskan simpulan dari keseluruhan pembahasan mengenai karya dari penulis dan menuliskan beberapa saran.