

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni lukis adalah salah satu cabang dari seni rupa dan merupakan sebuah pengembangan dari menggambar. Pada zaman dulu hingga saat ini, banyak masyarakat umum yang mengartikan lukisan sebagai kanvas yang dilukis dengan cat menggunakan kuas. Saat ini sudah sangat banyak medium lain yang digunakan oleh para seniman untuk dijadikan sebagai karya seni lukis. Selain kanvas yang direkatkan pada spanram dan umumnya berbentuk kotak atau persegi panjang, saat ini tidak sedikit seniman yang menggunakan medium panel yang dibentuk mengikuti bentuk gambar pada permukaan panel tersebut. Namun medium dan metode berkarya seperti itu masih belum banyak dikenal, yang umumnya mengenal seni lukis dengan medium kanvas konvensional, sehingga memunculkan pertanyaan dibenak masyarakat mengenai medium berkarya seni lukis seperti itu. Seniman yang menggunakan medium tersebut adalah Muchlis Fachri *a.k.a* Muklay dari Indonesia, Doctor Dast dari Italia dan Deerjerk dari Amerika Serikat.

Tasikmalaya merupakan salah satu daerah penghasil kerajinan di Jawa Barat. Kota ini dikenal dengan berbagai jenis kerajinannya seperti payung geulis, kelom geulis, anyaman Rajapolah dan lain-lain yang masih dikenal sampai sekarang. Kerajinan menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2013, hal. 1134) adalah barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan. Oleh karena itu, hasil seni kerajinan juga disebut seni guna. Seni kerajinan merupakan cabang seni rupa yang mengutamakan keterampilan tangan dari pada ekspresi. Dalam pengerjaannya, hampir keseluruhan komponen dalam kerajinan dibuat *handmade* sehingga walaupun jenis barangnya sama namun antaran barang tersebut pasti beda. Ada beberapa jenis kerajinan Tasikmalaya yang salah satu bagiannya dipercantik menggunakan metode

melukis, biasanya yang menjadi objek pada bagian tersebut adalah bunga. Metode melukis pada kerajinan Tasikmalaya dapat dijumpai diantaranya pada kelom geulis dan payung geulis.

Dewasa ini, kerajinan tersebut sedikit terlupakan oleh masyarakat Tasikmalaya sendiri, terutama oleh generasi muda Tasikmalaya yang mulai terkontaminasi oleh budaya barat dengan merek pakaian dan barang pakai lainnya yang sangat terkenal dikalangan mereka. Nilai kerajinan pada saat ini hanya sebatas menjadi barang cinderamata untuk para wisatawan yang datang berkunjung ke Kota Tasikmalaya. Merosotnya tingkat apresiasi masyarakat terhadap kerajinan ini sungguh sangat disayangkan, bila keadaan ini terus berlangsung maka posisi kerajinan Tasikmalaya akan hilang dan tidak dikenali lagi oleh masyarakat. Selain faktor apresiasi masyarakat, kurang beraninya pengrajin mengembangkan ide, bahan dan visual juga merupakan dampak yang cukup berpengaruh. Disatu sisi pengrajin mengikuti pakem kerajinan yang sudah ada dan menjadi turun temurun dari generasi ke generasi guna melestarikan kekhasan kerajinan tersebut, namun disisi lain perkembangan zaman sudah sangat pesat, penggunaan barang pakai di masyarakat sudah bukan hanya dilihat pada nilai gunanya, kekuatan visual guna menambah nilai estetis pada si pemakai pun sangat diperhitungkan dizaman ini. Dilansir dari situs Pikiran Rakyat yang diterbitkan pada tanggal 15 Mei 2012 dan diakses pada tanggal 24 Januari 2018 bahwa ada dua faktor menurunnya pamor kerajinan Tasikmalaya, faktor pertama ada pada internal pengerajin yang sudah mulai mengejar kuantitas dari pada kualitas, dan faktor yang kedua adalah dalam segi pemasaran. Pengerajin hanya memajang hasil kerjanya di toko untuk memasarkan hasil kerjanya, mereka tidak memanfaatkan sosial media maupun pameran-pameran produk yang sering dilaksanakan didalam maupun diluar Kota Tasikmalaya. Hal ini mengakibatkan kurang terekspose kepada masyarakat diluar daerah Tasikmalaya dan barang kerajinan yang di pajang di toko hanya bisa dilihat dan di beli oleh wisatawan, itu pun hanya sekedar untuk *souvenir* semata.

Naufal Ridwanullah, 2018

**VISUALISASI KERAJINAN TASIKMALAYA PADA KARYA SENI LUKIS
(ANYAMAN, BATIK, KELOMGEULIS DAN PAYUNG GEULIS)**

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

Mengacu pada permasalahan tersebut dan rasa cinta penulis pada Tasikmalaya sebagai kota kelahirannya, penulis tertarik untuk membuat sebuah karya seni lukis pada media *multiplek* yang dibentuk kurva (garis lengkung) dengan mengambil ide dari visual tiga kerajinan yang mewakili Kota Tasikmalaya yaitu anyaman, batik, *kelomgeulis*, dan payung *geulis* dengan menggunakan peng gayaan yang *eye catching* guna membangun rasa ingin tahu para apresiator terhadap kerajinan Tasikmalaya dan melestarikan kerajinan Tasikmalaya itu sendiri.

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Masalah seperti ini perlu ditangani dengan serius, dikarenakan melestarikan kekayaan budaya Indonesia tidak dapat dilakukan oleh satu pihak saja. Disini peran masyarakat terutama generasi muda pun sangat diperlukan, tidak hanya sepintas mencintai dan mengetahui saja, namun juga melestarikan budaya bangsa agar tidak hilang tertimbun zaman. Terkait dengan hal tersebut, perlu sebuah wadah atau lembaga untuk melestarikan dan memfasilitasi pemasaran produk asal Tasikmalaya. Lembaga tersebut bisa memasukan kerajinan dalam program pemerintah, guna meningkatkan kembali pamor kerajinan Tasikmalaya dan tingkat apresiasi di masyarakat.

Penulis mencoba untuk mengangkat visual dari beberapa kerajinan Tasikmalaya (Anyaman, batik, *kelom geulis* dan payung *geulis*) dalam pembuatan karya seni lukis, melalui karya tugas akhir yang dibuat. Selain itu, penulis juga mencoba untuk melestarikan budaya bangsa dalam aplikasi kerajinan Tasikmalaya,

maka dari itu penulis bermaksud membuat karya lukis menggunakan media papan *multiplek*.

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

1. Bagaimana konsep berkarya lukis yang bersumber dari gagasan visual kerajinan Tasikmalaya dengan menggunakan medium *multiplek*?
2. Bagaimana proses berkarya lukis yang bersumber dari gagasan visual kerajinan Tasikmalaya dengan menggunakan medium *multiplek*?
3. Bagaimana deskripsi visual karya seni lukis yang bersumber dari gagasan tentang kerajinan Tasikmalaya?

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan dari pembuatan karya tugas akhir menggunakan media *multiplek* ini adalah sebagai salah satu untuk mengembangkan jenis media baru dalam pembuatan karya seni rupa khususnya di Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI dan masyarakat luas umumnya. Diharapkan karya tugas akhir ini dapat menjadi salah satu cara untuk mengedukasi masyarakat terutama generasi muda untuk senantiasa melestarikan budaya bangsa dan menjadi referensi bagi pelaku seni lainnya untuk lebih mengembangkan kreativitas mereka, terutama dalam mengembangkan teknik dan media yang tidak konvensional.

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penciptaan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses berkarya lukis yang bersumber dari gagasan visual kerajinan Tasikmalaya dengan menggunakan medium *multiplek*.
2. Untuk mengetahui proses berkarya lukis yang bersumber dari gagasan visual kerajinan Tasikmalaya dengan menggunakan medium *multiplek*.
3. Untuk mengetahui visualisasi lukis yang bersumber dari gagasan visual kerajinan Tasikmalaya.

Naufal Ridwanullah, 2018

**VISUALISASI KERAJINAN TASIKMALAYA PADA KARYA SENI LUKIS
(ANYAMAN, BATIK, KELOMGEULIS DAN PAYUNG GEULIS)**

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

D. Manfaat Penciptaan

Bagi penulis, proses pembuatan karya dengan menggunakan *multiplek* ini merupakan pengembangan dari kebiasaan penulis membuat karya dengan rujukan seniman yang mempunyai pendekatan berkarya yang sama dan lanjutan dari eksperimen penulis yang sebelumnya menggunakan metode berkarya seperti ini namun dengan media kanvas. Dalam pembuatannya karya tugas akhir ini akan menghadirkan rasa kepuasan tersendiri untuk penulis. Adapun manfaat dari penciptaan karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Penulis lebih dapat memahami dan meningkatkan kemampuan dalam berkarya seni lukis dengan menggunakan *multiplek*
 - b. Sebagai wadah penyampaian gagasan untuk kepuasan batin penulis dalam kehidupan melalui pengungkapan ke dalam karya seni lukis
2. Manfaat bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI adalah sebagai kajian dan apresiasi dalam pendidikan seni rupa terhadap seni lukis dengan medium tidak konvensional yang dibentuk mengikuti gambar pada permukaannya (kurva)
3. Manfaat bagi masyarakat umum adalah menjadi motivasi dan menambah rasa cinta terhadap kerajinan di Indonesia.
4. Manfaat bagi pembaca adalah menjadi motivasi berkarya menggunakan medium yang tidak konvensional, terutama *multiplek*

E. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya seni lukis yang berjudul **Visualisasi Kerajinan Tasikmalaya Pada Karya**

Naufal Ridwanullah, 2018

VISUALISASI KERAJINAN TASIKMALAYA PADA KARYA SENI LUKIS

(ANYAMAN, BATIK, KELOMGEULIS DAN PAYUNG GEULIS)

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

Seni Lukis (Anyaman, Batik, Kelom Geulis dan Payung Geulis), maka karya tulis ini disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. **Bab I Pendahuluan**, berisi latar belakang penciptaan, rumusan masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dan sistematika penulisan laporan penciptaan.
2. **Bab II Landasan Penciptaan**, berisi kajian pustaka atau kerangka teoritis sebagai landasan teori dan kajian empirik untuk penciptaan karya ini.
3. **Bab III Metode Penciptan**, berisi deskripsi karya “Visualisasi Kerajinan Tasikmalaya Pada Karya Seni Lukis (Anyaman, Batik, Kelom Geulis dan Payung Geulis)” yang diuraikan kepada empat bagian, yaitu perwujudan karya, persiapan, proses penciptaan, dan pengaplikasian pada seni murni.
4. **Bab IV Deskripsi Dan Visualisasi Karya**, berisi penjelasan mengenai analisis karya secara visual dan konsep sesuai dengan teori yang terdapat pada landasan penciptaan.
5. **Bab V Simpulan**, berisi pemaparan tentang simpulan, dan rekomendasi dari hasil penciptaan.