

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Berkesenian adalah salah satu cara manusia untuk dapat menyalurkan ekspresi dan rasa mereka terhadap sebuah proses kebudayaan. Dalam berkesenian terdapat beberapa fungsi diantaranya sebagai penyalur ekspresi dan rasa, selain itu berkesenian juga menjadi sebuah alat pemecahan masalah. Pada kesempatan sebagai sarana pernyataan ekspresi individu, peneliti ingin membagi pengalaman estetis yang dimilikinya.

Seni lukis menjadi pilihan peneliti untuk menyalurkan pengalaman estetis di dunia kesenian. Seni lukis merupakan salah satu cabang dari seni rupa. Dalam berkarya seni lukis perasaan, emosi, dan gagasan seniman berguna untuk mencapai tujuan tertentu. Ide dasar dalam dunia seni rupa, perlu sebuah objek dan gagasan dari berbagai sumber dan pengalaman baik internal maupun eksternal.

Objek dan gagasan yang dipilih oleh peneliti merupakan objek dari kehidupan sehari-hari. Peneliti terlahir sebagai anak kembar dalam kehidupan sehari-hari. Anak kembar tidak jarang menjadi sesuatu yang menarik sehingga hal tersebut mengundang perhatian masyarakat sekitar. Dengan kedekatannya selama 22 tahun, peneliti menjadikan saudara kembar sebagai objek dalam memvisualisasikan potret diri dalam sebuah lukisan. Kebersamaan dan karakter yang dimiliki saudara kembar serta momen-momen yang telah dilalui dianggap penting hingga mampu menstimulus peneliti untuk memvisualisasikannya dalam bentuk karya seni. Berkenaan dengan hal tersebut peneliti ingin mengabadikan sebuah karya yang dikhkususkan untuk kembaran tersayang yang telah berbagi momen-momen suka dan duka.

Saudara kembar sendiri merupakan salah satu anggota keluarga yang memiliki usia yang sama dan bentuk visual yang hampir mirip. Menurut Drever (dalam Pranoto dan Zahrotul, 2010, hlm. 41) saudara kembar adalah anggota dari pasangan dari keturunan yang dihasilkan pada satu kelahiran, kembar itu bisa *fraternal twins* (*dizygotic*), dari jenis kelamin yang sama atau berbeda dan biasanya tidak lebih mungkin daripada dua anak dari keluarga yang sama, atau *identical twins*

(monozygotic), dari jenis kelamin yang sama dan sangat mirip dalam semua ciri-ciri.

Peneliti sendiri termasuk jenis kembaran *non-identik* sehingga terjadi perbedaan yang cukup signifikan dalam visualnya. Salah satu alasan mengapa peneliti menggunakan saudara kembar sebagai objek dan gagasan dalam berkarya karena hampir setiap hari bertemu dan menghabiskan waktu bersama, sehingga terciptakan kenangan-kenangan yang menstimulus peneliti untuk divisualisasikan dalam sebuah karya seni lukis.

Berdasarkan ketertarikan peneliti terhadap saudara kembar seperti yang dipaparkan sebelumnya, maka peneliti mencoba untuk membuat karya lukis dengan ekspresi wajah saudara kembar sebagai sumber gagasan dan objeknya. Dalam memvisualisasikan gagasan dan objek saudara kembar tersebut peneliti menggunakan gaya *pop art*. Untuk terciptanya sebuah karya seni, seseorang dituntut untuk kreatif membuat sesuatu yang bisa membedakan dengan hasil karya sebelumnya, itulah sebabnya peneliti memilih gaya *pop art*, karena dengan gaya demikian peneliti lebih leluasa untuk mengungkapkan perasaan dengan membuat objek sesuai dengan yang diharapkan. Gaya *pop art* merupakan aliran seni modern yang berkembang pada tahun 1960 di Amerika dan Inggris. Perkembangan seni *pop art* di Indonesia terjadi pada tahun 1990 sebagai gebrakan baru seni kontemporer pada saat itu. Dalam penciptaan karya lukis, peneliti menggunakan gaya *pop art* dengan menyajikannya ke dalam seni kontemporer atau seni kekinian.

Peneliti juga ingin memvisualisasikan potret diri dengan ekspresi wajah saudara kembar yang insidental dan ekspresi alamiah. Ekspresi yang akan divisualisasi dalam karya diantaranya ekspresi saat tersenyum, sedih, marah dan melamun. Serta peneliti berusaha untuk membuat figur saudara kembar yang mempunyai karakter dan ciri khas. Ekspresi wajah merupakan ekspresi emosi yang paling mudah untuk dikenali karena paling banyak saraf yang dapat berubah dan terlihat ketika emosi tertentu muncul, meliputi perubahan pada dahi, alis mata, kelopak mata, hidung, pipi, mulut, dan bibir.

Dalam proses pembuatan karya lukis *pop art* ini, peneliti tidak lepas dari referensi skripsi penciptaan yang pernah ada di Departemen Pendidikan Seni Rupa yaitu skripsi penciptaan Rizki Putri Kurotaayunin yang berjudul “Ekspresi Wajah

Ayah sebagai Ide Gagasan Berkarya Seni Drawing pada Kayu". Pada karyanya Rizki menggunakan teknik drawing dan mengabadikan wajah ayahnya dengan aksen bunga melati pada media kayu pinus. Untuk itu peneliti pun memiliki gagasan yang sama dalam mengekspresikan anggota keluarganya sebagai objek dalam sebuah karya namun dengan teknik dan media yang berbeda.

Berkenaan dalam menyelesaikan studi di Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI, sebagai tugas akhir peneliti mencoba membuat karya, dimana peneliti semaksimal mungkin berusaha dapat mewujudkan figur saudara kembar dengan mengekspresikannya ke dalam sebuah karya seni lukis bergaya *pop art*, dengan memberi judul yakni EKSPRESI WAJAH SAUDARA KEMBAR SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS.

B. Masalah Penciptaan

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

1. Bagaimana proses karya seni lukis dengan sumber gagasan ekspresi wajah saudara kembar ?
2. Bagaimana visualisasi karya seni lukis dengan sumber gagasan ekspresi wajah saudara kembar?

C. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan yang ingin disampaikan peneliti dalam karya penciptaan ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses dengan sumber gagasan ekspresi wajah saudara kembar sebagai ide berkarya seni lukis.
2. Memvisualisasikan dan mendeskripsikan analisis visual dengan sumber gagasan ekspresi wajah saudara kembar dalam karya seni lukis.

D. Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi peneliti
 - a. Menambah wawasan dalam proses dan teknik melukis.
 - b. Peneliti lebih dapat memahami dan meningkatkan kemampuan dalam berkarya seni lukis.

- c. Sebagai wadah penyampaian gagasan untuk kepuasan batin peneliti dalam kehidupan melalui pengungkapan ke dalam karya seni lukis.
- 2. Manfaat bagi dunia pendidikan dan seni rupa
 - a. Sebagai kajian dan apresiasi dalam pendidikan seni rupa terhadap hal-hal baru dan proses penciptaannya.
 - b. Dapat dijadikan referensi untuk pelajaran yang bersangkutan dengan seni rupa, khususnya seni lukis.
- 3. Manfaat bagi masyarakat
 - a. Sebagai kajian dan apresiasi dalam pendidikan seni rupa terhadap hal-hal baru dan proses penciptaannya.
 - b. Dapat dijadikan referensi bagi masyarakat yang membutuhkan pengetahuan tentang seni lukis
 - c. Sebagai media apresiasi dalam memberikan sikap, rasa, anggapan, tujuan dan asa masyarakat.

E. Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penelitian skripsi penciptaan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang: Latar Belakang Penciptaan, Masalah Penciptaan, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan, Definisi Operasional, Metode Penciptaan, serta Sistematika Penelitian.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

Berisi tentang:

- a. Kajian Pustaka (Teoritik), yang menjelaskan tentang Seni lukis, teknik melukis, Ekspresi Wajah, dan Saudara Kembar.
- b. Kajian Faktual (Empiris), yang menjelaskan tentang fakta yang ada di lapangan. Konsep Penciptaan.

BAB III METODE PENCIPTAAN

Menjelaskan tentang metode dan langkah-langkah yang peneliti gunakan dalam membuat karya ini.

- 1. Ide Berkarya
- 2. Kontemplasi
- 3. Stimulasi Berkarya

4. Pengolahan Ide
5. Proses Berkarya
6. Persiapan Alat dan Bahan
7. Tahap Sketsa
8. Tahap pewarnaan
9. Tahapan detail atau merinci dan *finishing*

BAB IV DESKRIPSI DAN VISUALISASI KARYA

Berisi analisis dan pembahasan karya seni lukis dengan menggunakan media kanvas dan cat akrilik yang diciptakan diantaranya membahas:

1. Pemilihan ekspresi wajah sebagai pengembangan dalam berkarya seni lukis.
2. Bentuk visualisasi estetis karya seni lukis, teknik lukis menggunakan media kanvas dan cat akrilik dan kajian kesenirupaan.

BAB V PENUTUP

Bagian terakhir ini berisi kesimpulan hasil penciptaan karya dan saran atau rekomendasi berkenaan dengan karya seni yang telah diciptakan.