

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya seni berkaitan dengan *figure* merupakan dramatisasi kondisi tubuh dan perilakunya, yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Rasul, 2018) pada karya tulisnya yang berjudul “Tubuh Dialog Dalam Lukisan” pose tubuh manusia dalam karya figuratif adalah sarana komunikasi antara perupa terhadap penikmat sebagai interaksi tubuh sosial. Dalam karya figuratif menghadirkan pemaknaan terhadap citra tubuh melalui karya lukis melalui pose-pose tertentu. Pose-pose tersebut merupakan gambaran perilaku tubuh sebagai stimulus.

Pada sekitar tahun 1790 Henry Raeburn membuat sebuah karya figuratif yang berjudul “*The Skating Minister*”. Raeburn merupakan seniman sukses dalam melukis potret yang menggambarkan karakteristik dan dramatisasinya. Raeburn sendiri membuat lukisan yang terinspirasi dari, Walker yang sedang berseluncur es. Seorang peseluncur harus bisa membuat gerakan yang elegan, menunjukkan sosok profil murni, tubuh kencang, dan postur tubuh yang indah. Dengan itu, Raeburn tertarik dengan pemandangan seluncurnya Walker dan membuat catatan mental terkait sosok seorang *figure skater* untuk dieksekusi di studionya dan menjadikan sebuah lukisan. (*The Skating Minister*, 2004).

Pada oleh raga *ice skating* di dominasi oleh atlet-atlet *figure skating* wanita dibanding atlet pria. (Csizma, Wittig, & Schurr, 2016) mengungkapkan bahwa persepsi maskulinitas atau feminitas olahraga dipengaruhi oleh jenis kelamin orang yang benar-benar berpartisipasi dalam olahraga tersebut serta aktivitas fisik yang terlibat dalam olahraga tersebut. Aktualnya olahraga *ice skating* memiliki keindahan dan tidak memandang gender, visual keindahan koreografi dari olahraga *ice skating* dapat ditunjukkan oleh wanita maupun pria.

Meskipun *figure skating* merupakan olahraga negara khas negara empat musim, berseluncur, tapi Olahraga *figure skating* sudah berkembang ke Indonesia mulai tahun 1990. *Figure skating* menampilkan banyak fitur-fitur artistik dan persisi dalam lingkungan olahraga yang kompetitif. Kemampuan untuk menghasilkan penampilan yang menyenangkan dan memerlukan keterampilan

estetika yang tinggi, dengan itu para *figure skating* memiliki Gerakan yang indah dan cantik ketika berseluncur di atas permukaan es tersebut.

Seni lukis kontemporer adalah seni modern yang tidak terikat dengan batasan berekspresi dan gagasan yang akan diungkapkan. Juga, seni kontemporer merupakan dimensi waktu yang akan terus mengikuti perkembangan masyarakat dan zamannya. Dharsono (2004, hlm. 228) mengemukakan:

“Seni modern mencoba membatasi dan menyederhanakan medium sebagai ungkapan idenya, maka seni kontemporer justru menampilkan ragam, medium, media ataupun ide, sehingga akan terjadi multi-ide dan multimedia.” Menurut Mikke dalam Sami (2009, hlm. 11) mengungkapkan “apabila seni modern mencoba menawarkan sebuah tafsir individual menghasilkan realitas makna, maka seni fenomena kini (kontemporer menawarkan berbagai gagasan (ide) yang menghasilkan realitas tafsir (Realita tekstual).”

Lukisan figuratif kontemporer saat ini sangat kuat, tidak hanya karena pasar komersialnya, tetapi mungkin lebih dari cara seniman menggambarkan orang-orang dalam menanggapi topik dan masalah yang menonjol di abad ke-21— dari ras, jenis kelamin, dan perang, privasi, media sosial, dan cinta (Lesser, 2016). Seni figuratif kontemporer juga memiliki kemampuan untuk menggambarkan subjek tertentu sekaligus merepresentasikan berbagai konsep intelektual. Di sisi lain, di zaman modern, ilustrasi ilmiah seni figuratif diciptakan untuk mendukung dokumentasi yang mimetik dan akurat.

Dari beberapa ulasan di atas mengenai *figure skating*, maka penulis bermaksud menjadikan topik mengenai *figure skating* pria dan wanita sebagai ide berkarya seni lukis. Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk memberikan kesan indah *figure skating* dan menggambarkan bahwa olahraga ini bukan hanya sekedar olahraga feminin yang diikuti para wanita saja melainkan olahraga ini merupakan olahraga yang memiliki estetika tinggi dan siapa pun dapat mengikuti maupun itu pria.

Diawali dengan penggemar berat dari *figure skating*, penulis kemudian memiliki ketertarikan tinggi untuk membuat *figure skating* menjadi sebuah tema utama dalam pembuatan seni lukis yang akan divisualisasikan dengan gaya pelukis penulis. Penulis akan membuat tiga lukisan dengan tiga sosok visual atlet *figure skating* yang penulis sangat gemari, yaitu *figure skater* dari pria, wanita, dan *skater*

wanita dan pria. Dengan tujuan untuk mengenalkan sosok visual *figure skater* ini secara satu persatu dengan bentuk dan ukuran kanvas yang sama sehingga menimbulkan kesan dan tema yang sama.

Karya yang akan diciptakan merupakan karya seni lukis mengingat latar belakang penulis merupakan mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI yang memilih pendalaman pada mata kuliah seni lukis. Selain itu penulis juga menerapkan aliran seni kontemporer pada lukisan yang akan diciptakannya, dengan tujuan karya seni lukis tersebut dapat mudah dipahami dan diingat oleh apresiator.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang tersebut, maka selanjutnya rumusan masalah dalam pembuatan karya, adalah:

1. Bagaimana konsep potret gerakan atlet *figure skating* dalam ekspresi seni lukis kontemporer?
2. Bagaimana proses penciptaan karya gerakan atlet *figure skating* dalam ekspresi seni lukis kontemporer?
3. Bagaimana visualisasi dan deskripsi karya seni lukis dengan gagasan inspirasi dari Gerakan atlet *figure skating* menjadi sebuah karya seni lukis kontemporer?

1.3 Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan hasil ide/gagasan tentang keahlian atlet *figure skating* pria dan wanita dalam bentuk karya seni lukis kontemporer.
2. Memvisualisasikan keindahan yang dimiliki seorang atlet *figure skating* pria dan wanita ke dalam penciptaan karya seni lukis kontemporer.

1.4 Manfaat Penciptaan

Sejalan dengan rumusan masalah dan tujuan penciptaan di atas, manfaat yang diharapkan di antaranya:

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Penulis dapat memahami dan meningkatkan kemampuan dalam berkarya seni lukis

- b. Sebagai wadah menambah wawasan dan pengetahuan dalam proses berkarya seni lukis, dari konsep penciptaan hingga terciptanya karya.
 - c. Sebagai penyampaian ide dan gagasan penulis dalam kehidupan melalui sebuah karya seni lukis.
2. Manfaat bagi institusi
 - a. Dapat menginspirasi para mahasiswa/i seni rupa terutama Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI yang ingin mengambil konsentrasi seni lukis.
 - b. Dapat dijadikan referensi dan bahan ajar untuk pelajaran yang berkaitan dengan karya seni lukis.
 3. Manfaat bagi masyarakat
 - a. Sebagai salah satu media apresiator untuk merasakan ekspresi penulis dalam berkarya.
 - b. Dapat menjadi bahan referensi bagi apresiator.
 - c. Menimbulkan pemahaman masyarakat sebagai apresiator terhadap olahraga *figure skating* melalui karya seni lukis.

1.5 Kajian Sumber Penciptaan

Dalam proses pembuatan karya seni lukis ini, penulis menggunakan potret keindahan visual dari atlet *figure skating* secara internasional sebagai objek dalam gagasan pembuatan karya. Dari pengamatan melalui siaran-siaran ulang *Olympic Games*, *World Championships*, dan *ISU Grand Prix of Figure Skating*. Yang dapat dijumpai di media-media massa dan telekomunikasi saat ini, sehingga mendorong penulis untuk dapat mengekspresikannya melalui sebuah karya seni lukis. Dalam pemilihan material, penulis memilih melukis dengan cat akrilik pada bahan kanvas.

1.6 Metode Penciptaan

Penulis menggunakan pendekatan interdisipliner ilmu dari berbagai macam sumber sebagai landasan teori, hal ini dimaksudkan agar penulis memiliki referensi ilmiah dan juga dapat memberikan kekuatan argumen dalam mempertanggung jawabkan karya-karya yang akan penulis buat. Selain itu, metode eksperimen dalam kondisi yang terkendali. Hal ini bertujuan untuk mengeksplorasi objek, teknik, gaya, dan media sesuai dengan proses penciptaan karya lukisan kontemporer.