

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penjajahan yang terjadi pada masa lalu selain memberikan luka pilu yang membekas terhadap orang-orang pribumi juga meninggalkan peninggalan-peninggalan berupa bangunan yang bahkan sampai sekarang masih berdiri kokoh. Bangunan tersebut yang menjadi saksi bisu tentang perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah. Bangunan tersebut jugalah yang akhirnya menjadi saksi perkembangan jaman yang terus terjadi dari masa ke masa

Bangunan bersejarah atau *heritage* sangat mengandung nilai penting unsur kebudayaan. Ia memiliki nilai spiritual, dimana merupakan posisi penting dalam suatu agama ataupun kepercayaan misalnya dalam kasus masjid ataupun gereja. Nilai sejarah, bangunan *heritage* mampu memberi bukti yang masif tentang suatu peradaban manusia (Throsby, 2001; Hernowo, 2013). Terdapat beberapa bangunan bersejarah di Kota Cimahi yang merupakan kota asal kelahiran penulis. Seperti diantaranya Stasiun Cimahi, Gedung Sudirman atau Gedung *Historich*, Gereja Santo Ignatius, Penjara Militer Poncol, Kolam Renang *Berglust*, Eks Bioskop Rio, Rumah Potong Hewan (RPH) Abatoir Jalan Sukimun, Masjid KH Usman Dhomiri, serta pos penjagaan (loji) yang sekarang digunakan sebagai toko buku Nasution.

Dewasa ini, keberadaan bangunan tersebut yang tergerus oleh zaman tidak menutup kemungkinan adanya perubahan atau bahkan menjadi rusak karena dimakan usia. Padahal, bangunan bersejarah atau *heritage* tersebut menjadi saksi dengan merekam memori tentang perkembangan suatu kota dan menjadi identitas suatu wilayah. Fenomena tersebut yang kemudian memunculkan sekelompok masyarakat atau komunitas penggiat sejarah, diketuai oleh bapak Machmud Mubarak tepatnya pada tahun 2012 komunitas Tjimahi Heritage terbentuk. Dengan misi utama yakni memperkenalkan kepada masyarakat umum tentang pentingnya menjaga bangunan cagar budaya, komunitas ini eksis dengan berbagai kegiatan dan mencanangkan kepada pemerintah daerah mengenai bangunan di Cimahi yang sepatutnya diresmikan menjadi bangunan cagar budaya.

Berdasarkan uraian di atas mengenai tanggapan atas fenomena semakin tergerusnya bangunan-bangunan bersejarah di Cimahi yang kemudian melahirkan komunitas Tjimahi Heritage, penulis mendapatkan inspirasi dengan bergabung menjadi salah satu anggota dari komunitas tersebut. Didasari oleh kekhawatiran penulis akan hilangnya nilai estetika pada bangunan serta merupakan sebuah bentuk dukungan dan keikutsertaan, penulis bermaksud menjadikan bangunan *heritage* sebagai bahan ide kreatif berkarya. Penulis menjadikan keunikan bangunan tersebut dengan sejarah yang terkandung di dalamnya sebagai gagasan karya yang akan dilakukan. Penulis merepresentasikan sebuah bangunan *heritage* pada sebuah karya *drawing*.

Gambaran yang akan diciptakan pada setiap karya merupakan hasil dari visualisasi beberapa bangunan *heritage* yang terdapat di Kota Cimahi. Tujuan yang ingin dicapai penulis merupakan sebuah kontribusi melalui karya seni mengenai pentingnya bangunan bersejarah agar dijadikan bangunan cagar budaya guna menjaga keutuhannya. Penulis dengan demikian menyajikan judul yang diangkat dalam skripsi ini adalah “REPRESENTASI BANGUNAN *HERITAGE* KOTA CIMAHI PADA KARYA *DRAWING*”.

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Berdasarkan latar belakang masalah penciptaan diatas, penulis dapat merumuskan masalah penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep kreasi *drawing* bangunan *heritage* Kota Cimahi yang direpresentasikan pada sebuah karya *drawing*?
2. Bagaimana proses kreasi *drawing* bangunan *heritage* Kota Cimahi yang direpresentasikan pada sebuah karya *drawing*?
3. Bagaimana visualisasi estetis kreasi *drawing* bangunan *heritage* Kota Cimahi yang direpresentasikan pada sebuah karya *drawing*?

C. Tujuan Penciptaan

Merujuk kepada latar belakang dan rumusan masalah di atas, tujuan penciptaan ini adalah:

1. Mendeskripsikan konsep kreasi *drawing* bangunan *heritage* Kota Cimahi yang direpresentasikan pada sebuah karya *drawing*

2. Mendeskripsikan proses kreasi *drawing* bangunan *heritage* Kota Cimahi yang direpresentasikan pada sebuah karya *drawing*
3. Menvisualisasikan visual estetis kreasi *drawing* bangunan *heritage* Kota Cimahi yang direpresentasikan pada sebuah karya *drawing*.

D. Manfaat Penciptaan

Berdasarkan tujuan penciptaan diatas, adapun manfaat penciptaan yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis :

a) Manfaat bagi Institusi.

Manfaat bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI sebagai bahan kajian literatur dan apresiasi dalam Pendidikan Seni Rupa terhadap hal-hal baru serta proses penciptaannya.

2. Manfaat Praktis :

a) Manfaat untuk Penulis

- Sebagai pendalaman materi serta kemampuan dalam berkarya
- Sebagai media penyampaian ide, gagasan, dan aspirasi tentang pentingnya menjaga bangunan bersejarah atau *heritage* di Kota Cimahi melalui karya *drawing*

b) Seni *drawing*

Diharapkan akan memberikan nuansa baru bagi dunia kesenirupaan khususnya bidang seni *drawing* dan ilustrasi. Sehingga dapat meningkatnya kreativitas sebagai pendukung nilai-nilai artistik dan estetik.

c) Manfaat bagi masyarakat umum

Sebagai media apresiasi seni rupa dalam memberikan simpati, sikap, rasa dan anggapan masyarakat.

E. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan dalam merancang penulisan skripsi, penulis merancang skripsi yang berjudul “Representasi Bangunan *Heritage* Kota Cimahi Pada Karya *Drawing*” ini ke dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang penciptaan, rumusan masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, metode penciptaan, dan sistematika penulisan laporan penciptaan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN, berisi kajian pustaka atau kerangka teoritis sebagai landasan teori, kajian faktual dan kajian empirik.

BAB III METODE PENCIPTAAN, berisi deskripsi karya “REPRESENTASI BANGUNAN *HERITAGE* KOTA CIMAHI PADA KARYA *DRAWING*” yang diuraikan kepada empat bagian, yaitu perwujudan karya, persiapan, proses penciptaan, dan pengaplikasian produk pada seni terapan.

BAB IV ANALISIS PENCIPTAAN, pada bab ini dijelaskan mengenai analisis karya secara visual dan konsep serta proses berkarya sesuai dengan teori yang terdapat pada landasan penciptaan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, merupakan penutup berupa kesimpulan akhir dari penciptaan yang telah dilakukan serta saran yang diharapkan dapat berguna.

DAFTAR PUSTAKA, memuat sumber literatur dan referensi yang diperoleh dalam pembuatan skripsi penciptaan ini.

DAFTAR GAMBAR, memuat daftar judul gambar beserta nomor halaman gambar yang terdapat pada skripsi penciptaan ini.

DAFTAR TABEL, memuat daftar tabel yang terdapat dalam skripsi yang dibuat oleh penulis.

DAFTAR ISTILAH, memuat daftar istilah-istilah yang terdapat pada skripsi penciptaan ini.

LAMPIRAN, berisi lampiran-lampiran yang menunjang pembuatan skripsi penciptaan ini.