

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sejarah merupakan faktor yang mempengaruhi dan mempunyai peranan penting bagi penulis yang dapat dijadikan sumber inspirasi dalam proses berkarya. Sejarah telah membuktikan sesuatu dalam kesadaran penulis untuk mengingat memori dalam suatu peristiwa. Fenomena sejarah dalam bentuk konteks artefak, tidak sebatas benda namun juga ingatan yang melekat pada artefak itu.

Tanah Sulawesi Selatan telah ikut menggemparkan dunia, terutama dengan ditemukannya beberapa lukisan di gua-gua yang ada di kabupaten Maros dan Pangkep. Usia lukisan gua prasejarah yang berada di kabupaten Maros dan Pangkep itu diperkirakan telah berumur 30 ribu tahun (Gazali, 2017).

Individu purba memiliki kesan dan ingatan berbeda dalam menjalani aktivitas keseharian di setiap harinya. Pengalaman mereka atas satu hari yang telah dilewati terdapat momen tertentu, yakni ingatan atas suatu hal artistik dalam pekerjaannya yang ditorehkan kedalam dinding gua. Lukisan perburuan dalam dinding gua mengungkapkan keluh kesah dan merekam hal berkesan, keinginan, harapan, dan perjuangan individu purba dalam berburu hewan babi rusa di Sulawesi Selatan. Hanya berupa simbol berburu yang dimasukkan penulis pada karya seni murni sebagai jejak visual.

Bagi penulis dari pengalaman berburu, penulis mencari dan mempertanyakan makna dan nilai dari sejarah tersebut. Berburu merupakan peristiwa naluriah atau insting bertahan hidup manusia purba yang tak terelak dan terhindarkan, cepat atau lambat, kesadaran untuk berburu datang lebih cepat ketika ada kenyataan kebutuhan hidup dan ancaman itu sendiri. Dinding artefak lukisan gua yang berdiam, penulis melihat lagi, figur manusia purba terlihat bergerombol yang sedang berburu, figur babi rusa yang seolah terlihat besar dan kuat. Situasi tersebut sehingga menimbulkan sifat kesolidaritasan dan kepahlawan dari insting, jiwa, dan alam bawah sadar manusia purba untuk berburu lewat bahasa visual figur yang sedang bergerombol dan menyatu di dalam dinding gua. penulis melihat lagi. Memori pengalaman penulis memori

pengalaman yang berkaitan dengan korelasi tema berburu yaitu terstimulus saat melihat kantong plastik mirip dengan kulit penulis rentan dan sangat mudah sobek dalam situasi kehidupan penulis sekarang, dan pengalaman saat sekolah menempuh di SMKN 52 JAKARTA jurusan Teknik Gambar Bangunan skill keterampilan pergulatan pendidikan itu selalu menghadirkan idiom kayu dan batu dalam ingatan penulis. Memori tersebut karena tidak lepas dari material kayu di dalam Teknik Gambar Bangunan dan solidaritas masa sekolah menengah kejuruan, itulah mengapa konteks memori ingatan artefak multiplek dan plastik menjadi penting bagi karya.

Hal tersebut sejalan dengan pemahaman Sugiharto (2020) bahwa seni hendak merogoh kedalaman rumit pengalaman dan mengkomunikasikannya melalui medan bentuk atau medan imaji, yang mengena pada indra dan imajinasi, khususnya indra batin kita dalam buku Untuk Apa Seni (Sugiharto, 2020).

Penulis yang memiliki hobi mendengarkan lagu yang sesuai dengan primitif purba. Lagu yang berjudul “RELAXING HANG DRUM” karya seniman bernama Alex Dav. Lagu ini banyak didengarkan karena instrumental lagu yang dibawakan sangat mendalam. Lagu bertajuk berdurasi 60 menit mengajak imajinasi penulis bermeditasi energi positif di dalam gua.

Berlandaskan permasalahan-permasalahan di atas, penulis tertarik untuk membuat skripsi penciptaan dengan judul “IMAJI VISUAL BERBURU UNTUK PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS” Pengalaman artistik dan estetik penulis dalam karya seni lukis pada eksplorasi medium representasi terkait berburu. Eksplorasi medium berupa kantong plastik dan tekstur nyata di atas multiplek. Penulis dalam menuangkan perasaan dan memvisualisasikan interpretasi penulis terhadap berburu diharapkan dapat memberikan kesan yang berbeda dan berarti bagi spektator.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penciptaan yang telah diuraikan, penulis menyajikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan ide gagasan Imaji Visual Berburu dan mengeksplorasi material untuk penciptaan karya seni lukis?
2. Bagaimana memvisualisasi dan menginterpretasikan Imaji Visual Berburu untuk penciptaan karya seni lukis?

1.3. Tujuan Penciptaan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan gagasan Imaji Visual Berburu dan mengeksplorasi material untuk penciptaan seni lukis
2. Mengembangkan visualisasi dan menginterpretasikan Imaji Visual Berburu untuk penciptaan seni lukis

1.4. Manfaat Penciptaan

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

1. Manfaat Bagi Penulis
 - Mendapatkan pemahaman dan pengalaman lebih dalam menciptakan sebuah karya lukis.
 - Menjadi wahana eksplorasi dalam berkarya lukis.
2. Manfaat Bagi Institusi
 - Manfaat bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI adalah sebagai bahan kajian untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan seni lukis.
3. Manfaat Bagi Masyarakat Umum
 - Sebagai media apresiasi dalam berkarya,
 - Sebagai bahan informasi kepada semua pihak mengenai nilai berburu, sehingga mendatangkan pemahaman serta kesenangan yang dapat dilihat secara visual dalam karya lukis.

1.5. Sistematika Penulisan

1. Bab I PENDAHULUAN, berisi tentang latar belakang penciptaan, rumusan masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dan sistematika penulisan.
2. Bab II LANDASAN PENCIPTAAN, berisi penjelasan tentang berburu dalam perspektif penulis berdasarkan faktual, teori atau kajian tentang sejumlah unsur seni rupa dan prinsip-prinsip seni rupa, acuan karya dari seniman Suvi Wahyudinto untuk pendekatan tekstur nyata dan seniman Made Wiradana untuk pendekatan ide purba yang diacu oleh penulis.
3. Bab III METODE PENCIPTAAN, bab ini berisi tentang tahapan atau langkah-langkah proses penciptaan karya, mulai dari pra ide, ide berkarya, pengumpulan gagasan, pengolahan ide, hingga proses berkarya yang terdiri dari persiapan berkarya sejak pemilihan alat, material serta sejumlah studi.
4. Bab IV ANALISIS DAN DESKRIPSI KARYA, pada bab ini dijelaskan mengenai deskripsi tiap karya yang dapat kita amati langsung. Analisis karya secara visual, konsep, unsur, dan prinsip seni sesuai dengan teori yang terdapat pada landasan penciptaan. Juga sejumlah temuan penting dalam proses kreatif.
5. Bab V PENUTUP, bab ini memuat simpulan akhir dari hasil penciptaan yang telah dilakukan berupa jawaban terhadap kedua rumusan masalah, tujuan penciptaan serta saran yang diharapkan dapat berguna untuk proses pengembangan riset dan penciptaan selanjutnya.