

• BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Batik buatan Indonesia sudah terkenal ke seluruh penjuru dunia. Artis Hollywood Jessica Alba adalah bukti kecilnya. Jessica memakai gaun batik dengan motif parang pada salah satu acara bergengsi perusahaan mobil terkemuka asal Jepang. Rapper Saykoji yang memakai model jaket jaman sekarang yang bermotifkan batik parang pada suatu acara musik di TV juga menjadikan alasan yang sangat kuat. Tamu asing atau turis yang datang ke Indonesia ingin membeli dan memakai batik sebagai barang khusus dan spesial. Contoh kecil tersebut yang membuat penulis ingin ikut melestarikan batik sebagai budaya Indonesia.

Batik Indonesia tidak hanya sekadar batik, melainkan mengandung makna simbolik pada setiap motif dan warnanya. Motif batik melambangkan ciri khas setiap daerah-daerah di Indonesia. Seluruh bangsa Indonesia memiliki tanggung jawab moral untuk melestarikan batik sebagai salah satu warisan budaya Indonesia yang sangat berharga. Penulis ingin ikut melestarikan dan mengembangkannya dengan cara yang berbeda mengikuti perkembangan jaman. Salah satunya dengan menginterpretasi kedua karya tersebut dalam bentuk yang lain, dimana interpretasi itu sendiri adalah penafsiran, tanpa menghilangkan ciri khas dari batik itu sendiri. Banyak cara yang sudah dilakukan oleh bangsa Indonesia untuk menjadikan batik tetap lestari. Salah satunya dalam proses pembuatan batik itu sendiri dengan membuat galeri, yayasan, tempat

workshop, atau dibuatnya buku tentang batik. Seniman yang kreatif bisa menuangkannya ke dalam bentuk karya seni lainnya misalnya seni patung, seni kriya, seni lukisan dan karya seni yang lain.

“Batik merupakan kesenian warisan nenek moyang kita. Seni batik mempunyai nilai seni yang tinggi, perpaduan seni dan teknologi. Batik menarik perhatian bukan semata-mata hasilnya, tetapi juga proses pembuatannya. Inilah yang kemudian membuat batik diakui oleh dunia” (Barcode, 2010)

Seni lukis adalah salah satu karya seni yang mudah dipadukan dengan seni kriya dalam hal teknik. Banyak aliran seni lukisan di dunia ini, salah satunya adalah abstrak geometris. Suprematis adalah cabang dari abstrak geometris yang menjadi spesifikasi perpaduan motifnya nanti. Aliran seni lukis tersebut yang sempat sekilas dipelajari dalam mata kuliah seni lukis III sebagai mata kuliah *Ontop* di Universitas Pendidikan Indonesia. Perkuliahan tersebut memberi ide-ide untuk membuat lukisan yang bersifat geometris. Penulis ingin menuangkan semua gagasan atau ide yang memiliki sifat bertolak belakang tersebut menjadi sebuah lukisan geometris. Motif tersebut biasanya dilakukan secara komputerisasi untuk sketsa awal hingga *finishing*.

Motif batik parang banyak bentuk dan jenisnya. Motif batik Parang Curiga salah satunya yang memiliki keunikan dari segi bentuk. Motif tersebut tersusun dari deretan parang menurut garis miring. Deretan belah ketupat sama sisi atau melinjorn terdapat diantara parang-parang tersebut. Besar atau kecilnya parang dan isen-isen adalah variasi tiap motif batik parang. Bentuknya yang diagonal, tergolong dalam motif geometris dan motifnya repetisi atau pengulangan memudahkan penyeketan dalam komputer.

B. Batasan Masalah

Batik merupakan bagian dari seni terapan atau seni pakai, dan untuk penulisan ini motif batik yang diinterpretasi adalah motif batik Parang Curiga, yang mudah dikenal oleh masyarakat bahwa itu motif batik. Motif tersebut dibuat ke dalam lukisan yang bersifat seni murni dan aliran lukis yang dipadukan adalah aliran lukisan abstrak geometris suprematisme. Pembahasan karya tidak menyangkut pada nilai atau makna bawaan yang terkandung pada masing-masing jenis seni tersebut, hanya dari segi warna dan dominansi motif pada komposisi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengemukakan beberapa rumusan masalah, di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses kreasi motif batik klasik ke dalam karya seni lukis?
2. Bagaimana perwujudan seni lukis yang mengkreasi seni abstrak geometris Suprematisme dipadukan dengan motif batik?

D. Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang akan dicapai melalui penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui proses kreasi motif batik klasik ke dalam karya seni lukis
2. Menghasilkan wujud kreasi seni abstrak geometris suprematis dipadukan dengan motif batik

Adapun manfaat dari penulisan ini:

1. Manfaat untuk Penulis

- a. Untuk menambah wawasan tentang seni lukis, khususnya seni lukis abstrak geometris. Untuk menambah wawasan tentang seni batik, khususnya motif batik parang.
- b. Untuk menambah wawasan tentang perpaduan seni lukis abstrak dan seni kriya batik.
- c. Melatih keterampilan melukis dan menambah karya yang pernah dibuat.

2. Manfaat untuk Institusi

- a. Untuk menambah koleksi karya seni lukis baru yang inovasi.
- b. Untuk menambah koleksi buku bacaan tentang penciptaan karya baru dalam seni lukis.

3. Manfaat untuk dunia pendidikan

- a. Untuk menambah informasi baru dalam perkembangan seni, terutama seni lukis atau seni murni.
- b. Untuk memberi motivasi dan alternatif pilihan karya seni yang kreatif dan inovatif.
- c. Untuk menjadi bahan ajar di kelas, sebagai dari bentuk pelestarian budaya

E. Metode Penelitian Penciptaan

Adapun langkah-langkah yang akan di tempuh dalam berkarya secara akademik, adalah sebagai berikut.

1. Kontemplasi, imajinasi pengalaman estetis terhadap motif batik parang dan seni lukis abstrak geometris.
2. Sering membuat sket motif batik Parang Curiga pada komputer, tanpa menentukan tema.
3. Mengumpulkan sebanyak mungkin informasi tentang motif batik Parang Curiga dari buku, internet, dan orang-orang yang berkompeten pada bidang ini.
4. Penulis tidak melakukan deformasi pada motif dan eksperimen awal. Penulis langsung membuat sketsa jadi, walau nantinya ada revisi dari pembimbing.
5. Menyiapkan alat dan bahan untuk mewujudkan gagasan tersebut. Alat yang dipergunakan: kuas, palet, mistar, pensil, *trackpen*, duplek (pola), dan bahannya: cat akrilik dan kanvas.
6. Berkarya dengan baik, rapih dan teratur terhadap ungkapan gagasan motif batik sebagai tema pokok karya seni lukis abstrak geometris.
7. Hasil karya itu bermulai dari gagasan, kontemplasi, imajinasi, pembuatan sketsa, dan berkarya.