

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Akibat dari pesatnya arus industri dan urbanisasi yang menuju pada modernitas, kebudayaan telah mengalami perubahan perkembangan, serta pergeseran dalam wujud, unsur serta nilainya.

Menurut Raymond Williams dalam Komarudin (2007: 1).

Raymond Williams, menawarkan tiga definisi kebudayaan manusia dalam pengertiannya yang luas, *pertama*, budaya dapat digunakan untuk mengacu pada "suatu proses umum perkembangan intelektual, spiritual, dan estetis." *Kedua*, budaya bisa berarti "pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, atau kelompok tertentu." *Ketiga*, budaya pun bisa merujuk pada "karya dan praktik-praktik intelektual, terutama aktivitas artistik." *Teori Budaya dan Budaya Pop.*

Tidak dapat dipungkiri bahwasanya budaya mengalami pergeseran nilai akibat dari pengaruh pesatnya arus industri dan globalisasi yang diimbangi dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat pula.

Arus globalisasi dan kemajuan teknologi yang kini mudah diterima oleh masyarakat luas baik anak – anak, muda ataupun tua. Sedikitnya banyak melahirkan berbagai peristiwa pengaruh yang dampaknya sangat dapat dirasakan sekarang baik dampak positif dan negatifnya, sebagai akibat dari perkembangan budaya, teknologi yang menjadi multikultur pada masyarakat global. Perkembangan tersebut telah membentuk pola, gaya hidup, pemikiran, dan aktivitas masyarakat.

Karya seni lukis dirasa menjadi sebuah media penyampaian ide gagasan dari masalah yang penulis lihat dalam realita sosial yang terjadi sekarang. Penulis mencoba mengkritisi fenomena sosial yang sedang terjadi khususnya dalam ranah perkembangan teknologi serta penggunaan piranti teknologi itu sendiri.

B. Rumusan Masalah

Agar proses berkarya berjalan searah dengan pembahasan permasalahan, maka diperlukan rumusan masalah yang sistematis, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil pengamatan penulis terhadap penggunaan piranti teknologi dalam keseharian masyarakat, sebagai gagasan untuk berkarya seni lukis.
2. Bagaimana bentuk karya seni lukis yang dihasilkan sebagai tanggapan terhadap penggunaan piranti teknologi dalam keseharian masyarakat.

C. Tujuan Penciptaan

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka dapat dikemukakan tujuan penciptaan sebagai berikut:

1. Mengekspresikan hasil pengamatan penulis dalam hal pengaruh penggunaan piranti teknologi yang menjadi sumber inspirasi yang akan dijadikan objek karya seni lukis.
2. Penggunaan objek manusia dijadikan sebuah ide berkarya lukis ini dengan maksud dan tujuan menampilkan sebuah gambaran tentang penggunaan

piranti teknologi.

D. Manfaat Penciptaan

Karya seni lukis yang diciptakan penulis diharapkan mampu memberikan manfaat dalam kehidupan, diantaranya:

1. Bagi Penulis Sendiri:
 - a. Memperkaya wawasan dan pengetahuan dalam memformulasikan konsep sampai eksekusi karya sebagai sebuah sikap kritis pada penggunaan dan menggali makna serta nilai dari piranti teknologi.
 - b. Meningkatkan kreatifitas, eksplorasi, serta wawasan dalam berkarya seni lukis.
2. Bagi wilayah Pendidikan Seni Rupa :
 - a. Sebagai bahan kajian yang mengedepankan wawasan dan bentuk seni rupa dalam pembelajaran Seni Rupa.
3. Bagi Masyarakat:
 - a. Menjadi pembuka jalan bagi tumbuhnya kesadaran masyarakat terhadap persoalan penggunaan piranti teknologi itu sendiri. Bahwasanya sekarang teknologi dan pirantinya sudah menggeser nilai-nilai konvensional dan menjadikan semuanya serba instan.
 - b. Ekspektasi penulis pada karya yang dibuat adalah terjadinya proses apresiasi yang berpeluang untuk menggerakkan langkah persuasif dari unsur sosial yang ada.

E. Metode Penciptaan

Pada Skripsi Penciptaan seni lukis ini, penulis mengutarakan kehendak yang ada dalam pikiran dan perasaan dari hasil pengamatan serta penghayatan lewat interaksi penulis dengan lingkungan sehingga mewujudkan suatu pengalaman estetis yang dihadirkan menjadi sebuah karya seni.

Adapun prosedur penciptaan yang penulis gunakan adalah:

1. Menemukan gagasan/ide berkarya seni lukis lewat pengamatan lingkungan, pengalaman serta menelaah lewat buku atau sumber *literature* lainnya.
2. Stimulasi merupakan dorongan untuk mewujudkan gagasan menjadi karya.
3. Kontemplasi merupakan perenungan dimana penulis memilih objek-objek yang akan ditampilkan di kanvas memilih warna, objek serta penyusunan komposisi yang akan ditempatkan di bidang kanvas.
4. Berkarya merupakan pengolahan ide atau gagasan yang di tuangkan ke dalam media yang sudah ditentukan. Pada tahap ini penulis juga melakukan eksplorasi visual yang tentu saja penulis dapatkan dari sumber literatur yang ada.

Penulis melakukan pengamatan terhadap penggunaan media teknologi informasi dan komunikasi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Hasil pengamatan akan diperkuat dengan pengumpulan data-data yang diperoleh dari berbagai literatur untuk menguatkan gagasan sebelumnya dan menentukan gagasan pokok yang diolah untuk menjadi konsep berkarya.

Teknik yang penulis terapkan dalam berkarya lukis ini tidak terlepas dari sumber analisis unsur-unsur seni lukis (garis, bidang, bentuk, ruang, warna, gelap, terang) yang diteliti, diamati dan dihayati untuk kemudian dilakukan dalam kegiatan melukis.

F. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dan sistematika penulisan laporan penciptaan.

BAB II Kajian pustaka/kerangka teoritis sebagai gambaran padat menyeluruh yang menjelaskan tentang seni lukis. Kajian empirik yang menjelaskan tentang transformasi budaya.

BAB III Menjelaskan tentang metode dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya, Ide berkarya, Kontemplasi, Stimulasi berkarya, Pengolahan ide dan Proses berkarya.

BAB IV Berisi analisis dan pembahasan karya seni lukis yang diciptakan, membahas tentang pengaruh dari media teknologi, informasi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

BAB V Kesimpulan dan saran, merupakan BAB penutup dan kesimpulan akhir dari penciptaan yang telah dilakukan serta saran yang diharapkan dapat bermanfaat.