

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk yang diciptakan paling sempurna di dibandingkan dengan makhluk lain, kelebihan yang utama adalah memiliki akal dan fikiran. Manusia mampu berfikir, berkehendak, dan berkeaktivitas tinggi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Awal pemikiran manusia adalah hal-hal yang berhubungan dengan kebutuhan dasar, seperti rumah tinggal, makanan dan minuman, juga pakaian. Setelah semua itu terpenuhi manusia mulai berfikir ke arah kebutuhan lainnya seperti yang bersifat keindahan, hiburan, pengetahuan, dan lain sebagainya. Berawal dari kebutuhan yang harus dipenuhi manusia untuk menjalani kehidupannya, secara tidak sadar manusia mulai menyusun suatu kebudayaan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat di bawah ini.

Menurut Soekamto (1986: 154-155) definisi kebudayaan adalah kompleks yang mencakup pengetahuan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat serta kebijakan lain yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat atau dengan kata lain dirumuskan bahwa kebudayaan merupakan semua hasil karsa, rasa, dan cipta

Pendapat lain yang sejalan juga dituturkan oleh Williams (Storey, 1993: 2-

3) bahwa:

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 bisa merujuk pada karya dan praktik-praktik intelektual, terutama aktivitas artistik.

Berdasarkan penjelasan di atas, manusia makhluk sosial, yang cenderung hidup berkelompok, dalam kelompok inilah terjadi berbagai bentuk interaksi dan melakukan aktivitas bersama, sehingga dapat tercipta suatu gagasan untuk melakukan suatu aktivitas kelompok, seperti hiburan, permainan, olah raga dan lain sebagainya, salah satunya adalah permainan sepak bola.

Sepak bola adalah sebuah permainan yang berkembang menjadi suatu ajang olah raga yang sudah dikenal sejak dahulu kala sampai sekarang. Sepak bola pada zaman sekarang tidak hanya dikenal sebagai permainan biasa, namun sekarang telah menjadi hiburan yang paling populer diseluruh dunia. Olah raga ini digemari banyak kalangan, dari mulai anak-anak, orang dewasa, sampai orang tua, baik pria ataupun wanita. Bahkan olah raga sepak bola acapkali dijadikan ajang taruhan mulai dari kalangan masyarakat biasa sampai kalangan elite di seluruh dunia. Selain itu, sepak bola juga kadang menjadi ajang baku hantam bagi para pendukungnya, bahkan pemainnya itu sendiri. Karena itulah hingga kini sepak bola menjadi olahraga paling kontroversi dibanding olahraga lainnya, bahkan berdasarkan riset Luxbacher (2004: V) menyatakan bahwa:

Untuk memberikan bayangan tentang popularitas sepak bola, lebih dari 2 milyar pemirsa televisi menyaksikan kesebelasan Brasil saat mengalahkan Italia pada final World Cup 1994. Bandingkan jumlah tersebut dengan 750 juta pemirsa televisi yang menyaksikan NFL Super Bowl 1993, 350 juta pemirsa menyaksikan final tenis Wimbledon, dan 490 juta pemirsa menyaksikan pendaratan manusia pertama kali di bulan.

Di balik semua itu sebenarnya olah raga sepak bola merupakan perpaduan lari dan operan bola yang dimainkan oleh 22 orang yang dibagi menjadi dua tim, masing-masing tim diasuh oleh pelatih, setiap pemain memiliki tugas masing-masing, sementara pelatih bertugas melatih teknik dan kerja sama tim. Beberapa

teknik dalam bermain sepak bola yaitu, menendang, menggiring, menyundul, mengumpan, sedangkan tugas penjaga gawang adalah menjaga gawangnya agar tidak kebobolan dengan cara menendang, menangkap, menepis, dan sebagainya.

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak penggemarnya sehingga dapat mempengaruhi kehidupan penggemarnya, karena selain merupakan suatu olah raga dan hiburan, sekarang ini sepak bola dapat digunakan sebagai alat politik bahkan sebagai alat pemersatu bangsa, contoh nyatanya adalah saat tim sepak bola nasional Indonesia bertanding dengan tim sepak bola dari negara lain, semua masyarakat Indonesia bersatu mendukung tanpa memperdulikan masalah yang sering terjadi antar wilayahnya.

Menyadari atau tidak, dalam kehidupan sehari-hari manusia berhubungan erat dengan seni. Seperti pakaian, perumahan, hiburan, bahkan alat-alat penunjang kebutuhan sehari-hari dibuat dengan perhitungan estetik. Diantara cabang-cabang seni ada yang dinamakan seni lukis.

Seni lukis adalah salah satu cabang dari seni rupa yang telah ada dan berkembang sejak manusia ada. Dapat kita lihat di gua-gua tempat manusia purba berdiam. Melukis adalah kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan dari objek tiga dimensi untuk mendapat kesan tertentu. Media lukis bisa berupa bahan apa saja yang penting dapat dilukis, seperti kanvas, kertas, papan, dan bahkan film di dalam fotografi bisa dianggap sebagai media lukisan. Adapun catnya dapat berupa pewarna alami yang di dapat dari alam ataupun cat yang diproduksi oleh pabrik.

Surrealisme merupakan sebuah aliran seni dan sastra yang menjelajahi dan merayakan alam mimpi dan pikiran bawah sadar melalui penciptaan karya visual, puisi, dan film. Pada awalnya surrealisme adalah aliran dalam sastra yang dipopulerkan oleh Andre Breton di Paris Prancis, seperti yang dikemukakan oleh Marianto (2001: 205-207) bahwa:

Surrealisme didirikan oleh Andre Breton dan lingkarannya di Paris tahun 1924. Dasar pendiriannya ditandai dengan publikasi Manifesto Pertama Surrealisme. Surrealisme berasal dari gerakan seni dada, ... dada ingin menghancurkan yang logis dan masuk akal, dan menggantikannya dengan yang tidak logis. ... kata surrealisme diturunkan dari kata *surrealiste*, diciptakan tahun 1917 oleh penyair dan dramawan garda depan terkemuka Guillaume Apollinaire. Kata surealis digunakan dalam catatan programnya untuk balet Jean Cocteau dan untuk menggambarkan dramanya *The Breasts of Tiresia*. Menurut Dawn Ades, istilah ini digunakan sebagai analogi untuk mengejek istilah *surhomme* dari Nietzsche (*superhuman*) untuk menyatakan gaya yang berbeda dengan realisme, naturalisme, atau klasisisme, dan dengan unsur kejutan dan guncangan yang kuat.

Gerakan ini pada awalnya merupakan kegiatan yang sepenuhnya bersifat artistik, yang berpusat di Paris tahun duapuluhan, ... metode-metode ini lebih sebagai sarana mengakses realitas yang tertinggal di alam bawah sadar, juga hal-hal yang luarbiasa, yang dianggap sebagai sumber kreativitas. ... seperti objek lepas Rene Magritte, imaji-imaji Salvador Dali yang menyerupai mimpi, bentuk-bentuk kesunyian yang mengantuk (*somnolent silence*).

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengaplikasikan ide berkarya dengan tema “ Gerak Dinamis Pemain Sepak Bola Dalam Lukisan Surealis”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan gagasan Gerakan Dinamis Pemain Sepak Bola sebagai konsep untuk berkarya seni lukis surealis.

2. Bagaimana memvisualisasikan konsep berkarya Gerak Dinamis Pemain Sepak Bola dalam bentuk karya seni lukis surealis.
3. Bagaimana bentuk Gerak Dinamis Pemain Sepak Bola dalam karya seni lukis surealis.

C. Tujuan Penciptaan

1. Mengeksplorasi dan Mendeskripsikan proses Gerak Dinamis Pemain Sepak Bola sebagai gagasan untuk berkarya seni lukis surealis.
2. Mendeskripsikan proses visualisasi konsep Gerak Dinamis Pemain Sepak Bola dalam bentuk karya seni lukis surealis.
3. Mendeskripsikan bentuk Gerak Dinamis Pemain Sepak Bola dalam karya seni lukis surealis

D. Manfaat Karya Cipta

Dari karya lukis yang dibuat, diharapkan dapat memberi manfaat bagi seluruh pihak, khususnya :

1. Manfaat bagi diri sendiri, untuk mengkomunikasikan ide/gagasan tentang keindahan gerakan dinamis dalam sepak bola, juga untuk menjaga dan meningkatkan semangat berkarya seni, sehingga dapat meningkatkan eksplorasi dalam berkarya seni murni dua dimensi.
2. Manfaat bagi Jurusan Pendidikan Seni Rupa, dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk mata kuliah yang berhubungan dengan seni murni khususnya seni lukis.

3. Manfaat bagi masyarakat, dapat digunakan sebagai media pendidikan seni rupa, dan sebagai ruang apresiasi seni rupa, selain itu dapat juga digunakan sebagai bahan kajian dan pengetahuan tentang gerak dinamis mengenai gaya dalam permainan sepak bola.

E. Metode Penciptaan

1. Skripsi penciptaan ini dikerjakan sesuai pengalaman estetis dan interaksi penulis dengan lingkungan disertai dengan penghayatan dan pengamatan terhadap seni dan olahraga sepak bola.
2. Prosedur penciptaan karya lukis dilakukan melalui metode yang telah disusun, di antaranya :
 - a. Ide berkarya, yang dihasilkan dari realita kehidupan sehari-hari.
 - b. Kontemplasi, yaitu renungan dengan perhatian penuh terhadap ide berkarya lukis.
 - c. Stimulasi berkarya, yaitu dorongan atau rangsangan berkarya setelah mendapatkan ide berkarya.
 - d. Eksplorasi visual, yaitu penjelajahan bentuk atau rupa setelah mendapatkan stimulus berkarya yang akan dijadikan visual karya.
 - e. Berkarya, yaitu menciptakan karya dari hasil eksplorasi visual untuk menjadi karya sesungguhnya.
 - f. Hasil karya, yaitu karya yang dihasilkan dari proses berkarya dan siap untuk diapresiasi.
 - g. Apresiasi, yaitu pengamatan, penilaian, serta penghargaan terhadap karya.

4. Untuk bisa bermain sepak bola dengan baik dan benar para pemain harus menguasai teknik-teknik dasar sepak bola. Teknik-teknik dasar dalam permainan sepak bola ada beberapa macam, seperti *stop ball* (menghentikan bola), *shooting* (menendang bola ke gawang), *passing* (mengumpan), *heading* (menyundul bola), dan *dribbling* (menggiring bola). Tanpa disadari saat pemain sepak bola melakukan setiap gerakan teknik-teknik tersebut, pemain sepak bola memiliki gesture yang menarik. “Gerak Dinamis Pemain Sepak Bola” menjadi tema dalam berkarya lukis surealis ini.
4. Teknik dalam berkarya lukis ini menggunakan dua teknik, yaitu goresan, dan sapuan. Sedangkan media yang digunakan adalah akrilik di atas kanvas.

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya lukis yang berjudul GERAK DINAMIS PEMAIN SEPAK BOLA DALAM LUKISAN SUREALIS ini, maka karya tulis ini disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, yang berisi tentang Latar Belakang Penciptaan, Masalah Penciptaan, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan, Kajian Sumber Penciptaan, Metode Penciptaan, serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN, berisi kajian pustaka, menjelaskan tentang seni lukis, dan gerakan dalam sepak bola. Kajian empiris, menjelaskan tentang gerak dinamis pemain sepak bola. Konsep

penciptaan, menjelaskan bagaimana gerak dinamis pemain sepak bola dalam lukisan surealis.

BAB III METODE PENCIPTAAN, menjelaskan tentang metode metode yang digunakan adalah visualisasi karya, sedangkan tahapan dalam berkarya di antaranya: mempelajari ide, kontemplasi, stimulus dalam berkarya, eksplorasi visual (sketsa), dan proses berkarya diantaranya mempersiapkan alat dan bahan, referensi karya, tahap sketsa, tahap melukis, dan tahap finishing.

BAB IV ANALISIS VISUALISASI KARYA, berisi analisis dan pembahasan karya lukis yang diciptakan diantaranya membahas gerakan dalam sepak bola yang dihubungkan dengan empat elemen kehidupan, yaitu udara, air, api, dan tanah.

BAB V PENUTUP, bagian terakhir ini berisi kesimpulan hasil penciptaan karya dan saran atau rekomendasi berkenaan dengan karya seni yang diciptakan.