

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Seni adalah ungkapan perasaan yang tercipta dari pengalaman yang diserap oleh indra, yang keberadaannya senantiasa mengiringi perjalanan sejarah manusia dalam rentang waktu yang sangat panjang. Dengan demikian ekstensi dan perkembangan seni sejalan dengan kehidupan manusia. Hal ini menunjukkan bahwa seni sebagai salah satu bentuk ekspresi pengalaman batin yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia.

Terciptanya sebuah karya seni berawal dari kemampuan penciptanya dalam menikmati, mengekspresikan nilai-nilai estetis yang ada di sekelilingnya. Sehubungan dengan proses terciptanya karya seni, faktor-faktor tersebut misalnya segala sesuatu yang ada di sekeliling seniman. Proses penciptaan karya seni tentu tidak dapat dilepaskan dari pengalaman yang melingkupi kehidupan seniman tersebut, bisa disebabkan oleh apa saja yang berasal dari sekitar seniman. Bermula dari ide gagasan yang timbul, lalu ada proses penciptaan, sampai dengan karya tersebut lahir dan terwujud adalah merupakan rangkaian atau kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Pengertian seni yang menjadi acuan adalah pendapat menurut Soedarso SP (2000 : 2) seni merupakan hasil karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya. Pengalaman batin tersebut disajikan secara indah atau menarik, sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pada manusia lain yang menghayatinya.

Setidaknya hal itulah yang mendasari dan mengawali terciptanya sebuah karya seni, yaitu dengan adanya suatu kebutuhan untuk mengekspresikan dari gaya Dongson pada benda-benda perunggu sebagai inspirasi lewat media seni lukis. Selain kebutuhan untuk mengekspresikan pengalaman, sebuah karya seni bisa juga merupakan upaya melahirkan identitas pribadi untuk dikomunikasikan kepada orang lain. Pada akhirnya menggugah perasaan untuk diekspresikan menjadi suatu karya seni lukis.

Sebagai seniman tentu akan melakukan usaha yang maksimal untuk menciptakan karya semenarik mungkin. Kesadaran akan efek psikologis yang muncul dari penghayatan suatu karya seni mendorong seniman untuk menciptakan karya yang bagus. Karya bagus yaitu karya yang dirasa mengarah pada pembangunan psikologi yang positif.

Jakob Sumardjo (2000 : 45) menyatakan bahwa apa yang disebut karya seni merupakan suatu wujud yang terindra. Karya seni merupakan sebuah benda atau artefak yang dapat dilihat, didengar atau dilihat sekaligus didengar (visual, audio, audio visual), seperti lukisan, musik, teater.

#### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Seniman sebagai insan seni dalam menciptakan karya seni tidak terlepas dari unsur alam dan lingkungan yang ada di sekitarnya. Keanekaragaman yang ada di alam, baik flora maupun fauna bahkan peninggalan peradaban merupakan sebuah anugerah yang luar biasa yang diciptakan Tuhan Yang Maha Esa. Melalui lingkungan, seniman bisa juga

melihat dan mengamati sebuah bentuk objek visual, baik objek hidup maupun objek benda mati. Daya tanggap dari seorang seniman atas fenomena-fenomena yang ada di alam dan lingkungan sekitar menjadi dasar bagi seorang seniman dalam berkarya.

Alam menyediakan berbagai macam materi yang tidak akan habis untuk diolah atau dijadikan inspirasi seperti binatang, tumbuhan, tanah, air dan bahkan benda-benda peninggalan peradaban. M. Supardi Sastrosupeno (1984 : 10) mengatakan bahwa, manusia memiliki hubungan dengan udara, air, api dan benda-benda serta makhluk lainnya. Rasa peduli terhadap alam menjadikan manusia lebih sadar atau peka terhadap fenomena alam yang terjadi saat ini. Seperti halnya dalam berkarya yang memerlukan kepekaan terhadap suatu objek benda dan menjadikannya sebagai inspirasi dalam berkarya.

Begitu banyak inspirasi beserta fenomena yang kita rasakan terhadap perubahan alam ini, terjadi secara ilmiah ataupun sengaja akibat ulah manusia yang bisa dijadikan sebagai inspirasi penciptaan.

Bagi penulis seni lukis merupakan upaya penggalian gagasan dan rasa estetis yang di ekspresikan dalam bentuk nyata (terindra). Melalui karya lukis seseorang dapat mengenal jiwa pelukis. Jacob Sumardjo memaparkan pemikiran Leo Tolstoy tentang hubungan antara karya seni, seniman dan masyarakat, yang menyatakan bahwa seniman memberikan perasaan atas pengalaman hidupnya kepada manusia lain (masyarakat) lewat benda seni. Menurutnya, seni adalah ungkapan perasaan seniman yang disampaikan

kepada orang lain agar mereka dapat merasakan apa yang dirasakannya. (Sumarjo, 2000 : 62)

Objek dalam lukisan dapat dijadikan kendaraan berekspresi untuk mempresentasikan persepsi dan gagasan estetis yang dimiliki pelukis. Bukan hanya menjadi “kendaraan”, pelukis dan objek bahkan menjadi suatu kesatuan dalam upaya mewujudkan bentuk-bentuk yang menyenangkan.

Penulis yang mempunyai kedekatan dengan orang lain tidak lepas dari sebuah pengalaman-pengalaman yang sangat berharga, baik di waktu semasa kecil dulu sampai sekarang beranjak dewasa, penulis yang mempunyai kedekatan dengan nenek dan juga mengamati aktifitas menggunakan benda-benda yang sangat unik, semisal menumbuk daun sirih atau membelah sebuah pinang yang sekarang penulis sadari benda-benda itu memiliki gaya yang menarik pada coraknya. Ketertarikan dan kepekaan penulis kepada benda-benda unik seperti penumbuk sirih dan pemotong pinang menimbulkan rasa penasaran dan ingin lebih mengetahui gaya apa yang ada dalam benda-benda perunggu tersebut. Seperti halnya dalam berkarya penulis memerlukan kepekaan terhadap suatu objek yang menjadikannya sebagai inspirasi dalam berkarya.

Corak perunggu yang ada pada benda-benda perunggu tersebut jika diamati secara langsung ataupun tidak langsung memiliki keunikan bentuk dan gaya sendiri dan jika kita amati pada sampul buku *Art of Indonesia* yaitu benda perunggu pemotong pinang dan ternyata merupakan salah satu dari pengaruh gaya kebudayaan Dongson. Mengamati karakter gaya Dongson,

khususnya pada benda-benda perunggu menjadi inspirasi bagi penulis untuk mewujudkannya dalam suatu karya seni sebagai sumber ide penciptaan karya lukis. Penulis ingin mewujudkan sebuah karya dengan menampilkan kreasi dari gaya Dongson pada benda-benda perunggu yang dikembangkan oleh penulis menjadi sesuatu yang lebih menarik untuk dapat dilihat dan dapat dirasakan oleh penikmat seni.

Penciptaan sebuah karya seni tidak terlepas dari pengaruh alam dan benda-benda sekitar sehingga adanya konsep *mimesis* memang benar adanya. Konsep *mimesis* tidak sepenuhnya diwujudkan dalam karya ini, namun adanya pengembangan dan pengolahan bentuk gaya yang diwujudkan atas dasar ekspresi pribadi ke dalam karya seni lukis, didalam buku M. Sastrapraja, *Manusia Multi Dimensional* (1999:74), Susanne K. Langer menyatakan bahwa seni itu tidak mengulang alam, tetapi sungguh menghasilkan sesuatu. Dengan pendapat dari Sussane K. Langer maka pengembangan bentuk atas ide dan konsep yang ada sangat berpengaruh bagi penulis untuk menciptakan kreasi yang tidak biasa atau pengolahan bentuk dari bentuk-bentuk yang sudah ada.

Daulat Saragi dalam Jurnal Seni Rupa (2004 : 35) juga memaparkan pemikiran Plato mengenai seni dan keindahan yang paling utama adalah masalah idea (*eidos*). Menurutnya keberadaan ide adalah transenden, ide hanya bisa dijangkau lewat "*nous*" (kemampuan menalar secara dialektis). Plato menghendaki agar seni seharusnya tidak mengimitasi realita sebagai suatu yang kita kenal dan pahami, karena jikalau demikian menurut Plato

seniman itu adalah peniru dari tiruan (*mimesis memesos*). Seni yang sempurna hanyalah pada dunia ide (dunia illahi), oleh sebab itu menurutnya seni seharusnya mampu menghadirkan *eidos* dalam bentuk karya seni.

Benda-benda arkeologi dari Dongson sangat beraneka ragam, karena mendapat berbagai macam pengaruh dan aliran. Hal tersebut nampak dari artefak-artefak kehidupan sehari-hari ataupun peralatan bersifat ritual yang sangat rumit sekali. Benda-benda seperti nekara, bejana, candrasa, dan arca yang terbuat dari bahan perunggu dengan bentuk yang kaya dan indah. Kemudian gerabah, jambangan dan perhiasan-perhiasan. Semua benda perunggu tersebut atau hampir semuanya diberi motif hiasan. Bentuk geometri merupakan ciri dasar dari kesenian ini diantaranya berupa jalinan arsir-arsir, segitiga dan spiral yang tepinya dihiasi garis-garis yang bersinggungan. Motif lainnya seperti perahu, matahari, manusia, tumbuhan dan hewan. Dari sanalah muncul ketertarikan pencipta untuk gaya dongson sebagai konsep dalam berkarya, ketertarikan akan gaya hias tersebut memunculkan ide untuk menuangkan ke dalam seni lukis, selain itu pencipta terinspirasi dari kekaguman terhadap bentuk yang terkesan naif juga kekanakan-kanakan, secara anatomis banyak yang tidak proporsional, warna perunggu, dan ragam corak yang menimbulkan kesan unik, dan setiap gaya saling bersinggungan, sehingga pencipta ingin mengangkatnya sebagai tema **"Gaya Dongson pada Benda-Benda Perunggu sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Lukis Kontemporer"**. Maka metode penciptaan yang dipergunakan terdiri dari beberapa tahapan yaitu; Penggalan Ide, Percobaan, Persiapan,

Pembentukan dan Penyelesaian sehingga dapat menghasilkan karya yang unik, kreatif dan imaginative serta dipadukan dengan ide atau gagasan.

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Ide merupakan suatu gagasan, rancangan, atau dasar pemikiran dalam penciptaan tentang bagaimana wujud suatu karya. Ide dalam penciptaan seni lukis mutlak diperlukan karena hal tersebut akan menentukan isi dari karya.

Pencipta memvisualisasikan Gaya Dongson sebagai inspirasi untuk diwujudkan pada kanvas. Terkait dengan karya seni, didalamnya terdapat aspek-aspek pendukung di antaranya warna, garis, tekstur, unity, balance, proporsi. Dengan memadukan unsur-unsur tersebut ke dalam karya seni lukis sebagai upaya menampilkan inspirasi dari Gaya Dongson, sehingga secara keseluruhan nampak harmonis, tentunya tergantung kepada kemampuan mengolah unsur-unsur seni rupa tersebut, sehingga menjadi karya seni yang berkualitas.

Ide penciptaan karya lukis disuguhkan dalam tugas akhir ini, terinspirasi dari gaya Dongson yang unik, terkesan naif, kekanak-kanakan, sangat fashionable, kreatif, dan secara anatomis banyak yang tidak proporsional dengan modal tersebut pencipta berpeluang besar dapat mewujudkan karya seni yang berkualitas.

Adapun rumusan ide dalam penciptaan karya seni lukis yang berjudul "Gaya Dongson pada Benda-Benda Perunggu sebagai Inspirasi untuk

Menciptakan Karya Lukis Kontemporer”sangatlah banyak dan luas. Dalam hal dapat dirumuskan beberapa masalah yang muncul dalam proses berkarya meliputi:

1. Bagaimana Menvisulisasikan Gaya Dongson sebagai Inspirasi Penciptaan secara maksimal untuk diwujudkan ke dalam karya seni lukis?
2. Bagaimana cara mengaplikasikan elemen-elemen visual seni lukis sehingga dapat mendukung gagasan penciptaan yang diinginkan?
3. Bagaimana mewujudkan kreasi dari gaya Dongson dalam karya seni lukis?

### **C. Pembatasan Masalah**

Permasalahan yang akan dibatasi pada proses penciptaan lukisan gaya Dongson pada benda-benda perunggu sebagai inspirasi serta spirit untuk menciptakan lukisan.



#### **D. Tujuan Penciptaan**

Tujuan dari penciptaan ini adalah:

1. Untuk memenuhi dorongan kreativitas dalam mengekspresikan pengalaman estetis melalui elemen-elemen seni rupa, dalam menghasilkan karya-karya yang dinamis dan inovatif.
2. Mendeskripsikan proses visualisasi tema, bentuk dan teknik dalam penciptaan lukisan yang terinspirasi dari Gaya Dongson pada benda-benda perunggu.
3. Memvisualisasikan Gaya Dongson pada benda-benda perunggu sebagai inspirasi penciptaan.

#### **E. Manfaat Penciptaan**

Manfaat dari penciptaan ini adalah:

1. Dapat mengembangkan dan menggali kreativitas dalam berkesenian, sehingga muncul ide- ide baru yang bermanfaat sebagai mediator dalam berkomunikasi kepada masyarakat pencinta seni.
2. Dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran, referensi dan pengetahuan seni rupa.
3. Dapat memberi sumbangsih pemikiran dan pengalaman-pengalaman dalam bereksplorasi dalam karya seni lukis pada masyarakat.