

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penciptaan Karya

Jika kita berbicara tentang peradaban manusia, tidaklah akan lepas dari persoalan seni dan budaya yang dihasilkan oleh manusia itu sendiri. Seni dan budaya merupakan dua hal yang selalu bersinggungan satu sama lain, tidak dapat dipisahkan. Hal inilah yang menciptakan peradaban yang selalu hidup pada zamannya.

Seni secara umum, seperti yang dikemukakan oleh Bambang Sugiharto, editor buku *“Untuk Apa Seni”*, merupakan hal yang sekilas tidak pokok, tidak penting, berlebihan, kegenitan, subjektif, dianggap sebagai suatu pemborosan demi tujuan yang tidak bisa dimengerti. Tetapi di saat yang sama seni justru penentu segala bidang. Imajinasi kreatif, intuisi, emosi yang merupakan unsur-unsur pokok seni sesungguhnya menentukan dalam penelitian ilmiah. Belum lagi jika mengingat zaman sekarang di mana dunia industri tidak lagi menjual produk hanya berdasarkan fungsi dan efisiensi, melainkan seringkali menyentuh kebutuhan emosi dan imajinasi. Kerangka seni menjadi ujung tombak produksi. Pengertian lainnya tentang seni menurut S. Sudarmaji, merupakan segala manifestasi batin dan pengalaman estetis dengan menggunakan media bidang, garis, warna, tekstur, volume, dan gelap terang. Mengacu kepada kata manifestasi, dapat dikatakan seni merupakan perwujudan dari perasaan atau pendapat yang dirasakan manusia sebagai respon terhadap pengalaman yang dialami. Kedua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa seni secara tidak langsung menentukan fokus utama manusia dalam perkembangan budayanya.

Menurut tulisan Van Peursen, dalam bukunya yang berjudul “*Strategi Kebudayaan*” (1988):

*“Kebudayaan tak lain dari caranya seorang manusia mengekspresikan diri, caranya ia mencari relasi-relasi tepat terhadap dunia sekitarnya. Kebudayaan khususnya merupakan suatu strategi untuk menyalurkan relasi-relasi itu secara optimal.”*

Koentjaraningrat, dalam bukunya yang berjudul Pengantar Ilmu Antropologi, juga berpendapat menggunakan ilmu antropologi, bahwa kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Keinginan manusia untuk terus belajar dan mengembangkan dirinya telah membawa banyak perubahan pada kehidupan. Berawal dari perasaan akan kebutuhan yang memunculkan ide-ide, diproses menggunakan berbagai ilmu yang kemudian digunakan manusia untuk terus menciptakan kemajuan dan inovasi, sehingga terbentuklah peradaban yang selalu mengalami kemajuan, seperti yang kita temui saat ini.

Seiring dengan perkembangan peradaban, terjadi pula perkembangan terhadap lingkungan yang kita hidupi ini. Rupanya keinginan manusia untuk mencukupi kebutuhan untuk berkembang dilakukan dengan memanipulasi lingkungan sekitarnya, baik mengolah hasil-hasil bumi dan distribusinya sebagai langkah lanjutan dari pertanian, perkebunan dan pertambangan, serta penggunaan lahan untuk menciptakan dukungan terhadap kegiatan industri tersebut. Hal ini terutama terjadi di daerah perkotaan, dimana alam cenderung tergeser sedikit demi sedikit oleh gedung-gedung pencakar langit, sehingga pepohonan berubah menjadi pohon beton yang angkuh.

Pohon beton, seiring berjalannya waktu, berubah menjadi hutan beton karena terus bertambah setiap harinya. Hutan beton, seperti definisi Kamus Besar Bahasa Indonesia, berarti suatu areal yang dipenuhi oleh gedung pencakar langit. Dede Eri Supria merupakan

salah satu seniman rupa yang selalu mengekspresikan karya seninya sebagai respon terhadap peristiwa hutan beton ini. Begitu juga Paul Knutzen yang berkarya selalu didasari akan ketertarikannya untuk merespon bangunan-bangunan arsitektur buatan manusia.

Di dalam proyek Tugas Akhir ini, penulis menangkap fenomena ini sebagai pengalaman pribadi yang kemudian dianggap sebagai isu yang esensial saat ini. Muncul kegelisahan dari apa yang dipandang penulis. Inilah yang menjadi inspirasi penulis dalam mengerjakan proyek tugas akhir seni rupa. Penulis ingin mengangkat fenomena hutan beton, yakni ketidakseimbangan yang terjadi akibat perkembangan penggunaan lingkungan yang dilakukan oleh manusia tersebut dengan keadaan alam menggunakan karya yang berpaham dualisme sebagai dua substansi atau dua unsur kedalam satu kesatuan yang kemudian dituangkan ke dalam karya sebagai wujud interaksi antara keduanya. Lingkungan yang diangkat lebih kepada lingkungan perkotaan, dimana terbentuknya hutan beton.



Gambar 1.1 : “Hujan Beton”, Dede Eri Supria, Cat minyak di atas kanvas

Sumber : [4.bp.blogspot.com/-5i3vGHjHURW1Udi/AAAAAAAAD44/qfgBmBdbt7s/s1600/Hujan+Beton.jpg](http://4.bp.blogspot.com/-5i3vGHjHURW1Udi/AAAAAAAAD44/qfgBmBdbt7s/s1600/Hujan+Beton.jpg)



Gambar 1.2 : “Concrete Jungle 2”, Paul Knutzen, 2013

Sumber : [i0.wp.com/www.myballard.com/wp-content/uploads/ConcreteJungle.png](http://i0.wp.com/www.myballard.com/wp-content/uploads/ConcreteJungle.png)

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, batasan masalah berkarya dalam proyek akhir ini dirumuskan sebagai berikut:

- Bagaimana penulis menginterpretasi ide tentang hutan beton yang akan penulis hadirkan dalam karya?
- Bagaimana karya yang berpaham dualisme dapat mendukung tema lingkungan yang diangkat penulis?

## 1.3 Maksud dan Tujuan Penciptaan Karya

Tujuan yang ingin penulis capai dalam penciptaan karya ini adalah sebagai respon penulis atas ketidakseimbangan yang terjadi akibat perkembangan lingkungan perkotaan yang dilakukan oleh manusia dan alam kedalam satu karya berpaham dualisme yang kemudian

diangkat sebagai wujud interaksi yang membangun keadaan lingkungan seperti yang kita ketahui dan alami saat ini. Diharapkan karya-karya proyek tugas akhir ini dapat menjadi alat untuk kembali menyadarkan manusia akan ketidakseimbangan tersebut.

#### **1.4 Metode Proyek Akhir**

Metode-metode yang digunakan penulis dalam proyek ini:

- Kontemplasi mengenai ide konsep disertai pembuatan sketsa, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan karya.
- Studi Literatur yang diperoleh dari berbagai buku dan media internet sebagai metode yang digunakan untuk memperkuat ide konsep, teori dan teknik serta media dalam proses penciptaan karya.

#### **1.5 Sistematika Penulisan Laporan Penciptaan Karya**

Penulisan laporan penciptaan karya tugas akhir ini dibagi menjadi 5 bab.

Bab 1 Pendahuluan : Mencakup penjelasan tentang latar belakang penciptaan karya secara umum, menguraikan kerangka penciptaan karya, tujuan dan manfaat penciptaan karya serta sistematika penulisan laporan penciptaan karya.

Bab 2 Landasan Penciptaan : Penjelasan landasan penciptaan yang berisi tema, judul, acuan karya seniman-seniman serupa dan acuan teori yang mendukung penciptaan karya.

Bab 3 Konsep Karya : Berisi penjelasan tentang ide dan gagasan dalam penciptaan karya, proses berkarya serta teknik dan media yang digunakan dalam penciptaan karya.

Bab 4 Analisis Karya : Menganalisis karya yang diciptakan secara mendalam.

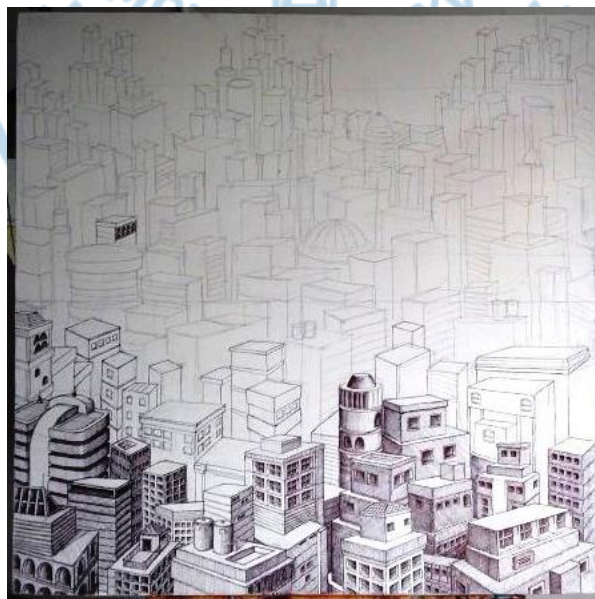
Bab 5 Kesimpulan : Berisi kesimpulan dari penulisan dan analisis yang telah dilakukan secara singkat.

## 1.6 Media dan Teknik

Media yang digunakan dalam penciptaan karya tugas akhir ini adalah kanvas, kertas, akrilik dan besi beton serta kawat beton, sedangkan teknik yang digunakan adalah *drawing*, *digital editing*, *collage* dan *mixed media* serta instalasi.

Teknik *drawing* dipilih penulis selain sebagai ketertarikan penulis juga sebagai teknik yang dikuasai penulis dalam berkarya. Selain itu, *drawing* diangkat karena saat ini *drawing* memungkinkan menjadi wilayah seni yang otonom di medan seni rupa kontemporer yang pluralis. Teknik lainnya, yakni *digital editing*, *collage*, *mixed media* dan instalasi digunakan atas pertimbangan kedekatan terhadap konsep yang diangkat.

## 1.7 Gambar sketsa



Gambar 1.3 : Proses Karya 1, “Concrete Forest I”, Ballpoint on canvas, 2017



Gambar 1.4 : Sketsa Karya 2, “Concrete Forest 2”, Ballpoint, pencil on canvas, 2017

### 1.8 Gambar karya sebelumnya



Gambar 1.5 : “Untitled”, Drawing pen on paper, 30 cm x 30 cm, 2015



Gambar 1.6 : “Overwhelmed”, *Drawing on Paper*, 100 cm x 200 cm, 2015



## 1.9 Kerangka Penciptaan

