

BAB I

PENDAHULUAN

Semua hasil karya ciptaan manusia mestinya memiliki nilai-nilai keindahan artistik sekecil apapun, khususnya seni lukis yang merupakan sebuah cabang seni yang dinikmati melalui indera penglihatan dan tentunya harus memiliki unsur-unsur dasar yang meliputi garis, bentuk, warna, tekstur value maupun ruang. Karena sebuah karya seni lukis mempunyai tuntutan akhir berupa keindahan dan terwujudnya nilai-nilai artistik. Akan tetapi tuntutan itu tidaklah sebatas menyangkut nilai-nilai keindahan maupun ekspresi pribadi semata, melainkan mengemban misi tertentu. Sebab sebuah lukisan atau karya seni yang baik mestinya mampu memberikan pengalaman sebuah emosi agar dapat memperkaya kehidupan yang tidak kita dapatkan sehari-hari, (Jakob Soemardjo, 2000:54 Filsafat Seni)

Seni lukis adalah salah satu cabang dari seni rupa yang berfokus pada kegiatan melukis. Dengan dasar pengertian yang sama, seni lukis adalah sebuah pengembangan yang lebih utuh dari menggambar. Melukis adalah kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan dari objek tiga dimensi untuk mendapat kesan tertentu.

Seni adalah otonom atau berdiri sendiri dan mempunyai tujuan sendiri. Seni tidak perlu mengabdikan pada sesuatu di luar dirinya, dan tidak boleh dinilai dengan ukuran-ukuran baku yang tidak bercorak estetis seperti pertimbangan moral, politik, agama, dsb. Ajaran otonomi seni ini makin lama makin di agungkan sehingga menjadi pandangan hidup dan aliran pemikiran yang disebut aestheticism dengan semboyan "*I'art pour I'art*" atau "*Art for art's sake*". "**Seni demi seni itu sendiri**" atau "**Seni untuk seni**". Penggunaan frasa "*L'art pour I'art*" ini dipopulerkan oleh Theophile Gautier (1811-1872).

Sebuah lukisan bertugas sebagai media ekspresi, kesadaran, dan komunikasi antara pencipta dan penikmat atau biasa dikenal dengan istilah publik seni. Tanpa adanya sebuah komunikasi, kesadaran, serta dialog saling memberi dan menerima antar keduanya sebuah lukisan akan menjadi sekedar gambaran informasi belaka.

Pada era modern, dalam masyarakat industri, hanya sekelompok orang yang secara profesional terlibat dalam penciptaan seni, meskipun bila bentuk populer dari aktivitas artistik dimasukkan ke dalam istilah “Seni” maka hampir semua dari kita terlibat dalam bentuk kreasi artistik: menghiasi tubuh dengan perhiasan, menanam mawar di taman, menata ulang interior ruang tamu, menghidangkan makanan di atas piring-piring penuh warna dan corak dan sebagainya. Kreativitas dapat dijelaskan sebagai alat utama untuk mengembangkan inovasi, meskipun bagi banyak orang kata ‘Kreativitas’ sering kali diasosiasikan dengan aktivitas artistik dan penulisan.

Mencipta sebuah lukisan, perasaan atau pengalaman yang pernah dilewati harus diatur, dikelola, hingga kemudian diwujudkan dalam bentuk ekspresi pribadi si pencipta, seperti halnya ketika pencipta ingin menciptakan sebuah lukisan yang menceritakan pengalaman pribadi ataupun menceritakan perasaan ketika berada dalam lingkungan yang bersosialisasi, serta ketika menghadapi sebuah masalah-masalah, dalam menyelesaikan sebuah masalah perlu adanya ketenangan hati, jiwa, serta pikiran, setiap manusia mempunyai cara tersendiri untuk menyempurnakan ego, dan emosi agar menjadi tenang, seperti halnya berspiritual, atau dengan cara menenangkan rasa emosional, ego, masalah-masalah yang dihadapi dengan menyendiri. Bagi penulis membicarakan tentang ketenangan tidaklah rumit, pikiran itulah yang membuat seolah-olah menjadi imaji kerumitan itu sendiri, terlepas dari beban kehidupan dan peristiwa yang membuat rasa emosional itu bergejolak seperti kemarahan, keegoisan, kesedihan,

kekecewaan yang dibutuhkan hanyalah soal kestabilan perasaan menghadapi itu semua, maka dari itu ketenangan adalah sebuah solusi untuk memikirkan segalanya tentang kehidupan maupun kematian.

1.1. Judul Tugas Akhir

FLEKSIBILITAS GARIS DAN TEKSTUR KAIN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Menurut KBBI, judul didefinisikan sebagai suatu nama yang digunakan untuk buku atau bab dalam buku yang dapat menyiratkan secara ringkas, isi atau maksud buku atau bab itu. Bukan hanya itu, judul juga bisa digunakan untuk menyiratkan isi suatu acara, buku, karangan, drama, dan lain sebagainya. Istilah judul juga kerap disandingkan dengan tajuk.

https://spada.uns.ac.id/pluginfile.php/645818/mod_resource/content/1/pertemuan%2011%20topik%20dan%20judul.pdf#:~:text=Menurut%20KBBI%2C%20judul%20didefinisikan%20sebagai,%2C%20drama%2C%20dan%20lain%20sebagainya.

1.2. Penegasan Judul Tugas Akhir

Fleksibilitas : Fleksibilitas/flek·si·bi·li·tas/ /fléksibilitas/ n 1 kelenturan: senam semacam ini sangat diperlukan untuk -- pinggang serta menguatkan otot pinggul; 2 penyesuaian diri secara mudah dan cepat; keluwesan; ketidakcanggungan

<https://kbbi.web.id/fleksibilitas.>

Garis : Garis merupakan elemen dasar dalam seni rupa yang mengandung arti lebih dari sekedar goresan, karena garis dengan iramanya dapat menimbulkan suatu kesan simbolik pada pengamatnya. Peranan garis sangat penting dalam proses perwujudan bentuk, karena garis sangat menentukan kualitas ekspresi seorang seniman yang nampak pada sapuan-sapuan atau dalam pemberian aksentuasi tertentu pada objek penciptaannya.

<https://onesearch.id/Record/IOS5299.141/TOC>.

Tekstur : Setiap bentuk atau benda apa saja di alam ini termasuk karya seni mesti memiliki permukaan atau raut. Setiap permukaan atau raut tentu memiliki nilai atau ciri khas. Nilai atau ciri khas permukaan tersebut dapat kasar, halus, polos, bermotif/bercorak, mengkilat, buram, licin, keras, lunak, dan sebagainya. (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2010:120 Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain)

Kain : Kain atau tekstil adalah sesuatu bahan, hasil dari tenunan benang. Tekstil adalah material fleksibel yang terbuat dari tenunan benang. Tekstil dibentuk dengan cara penyulaman, penjahitan, pengikatan, dan cara "pressing".

<https://id.wikipedia.org/wiki/Tekstil>.

Ide : Ide Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan; cita-cita memiliki arti hasil dari pemikiran.

<https://kbbi.web.id/ide>.

Penciptaan : Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata penciptaan adalah proses, cara, perbuatan menciptakan. Penciptaan berasal dari kata dasar cipta.

<https://kbbi.lektur.id/penciptaan>.

Karya : Hasil perbuatan; buatan; ciptaan. (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Seni Segala kegiatan dan hasil karya manusia yang mengutarakan pengalaman batinnya yang karena disajikan secara unik dan menarik memungkinkan timbulnya pengalaman atau kegiatan batin pula pada diri orang lain yang menghayatinya. (Soedarso, 2000:2 Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern).

Lukis : Bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dalam kondisi subjektif seseorang. (Mikke Susanto, 2011:241 Diksi Rupa).

Kesimpulan dari karya seni lukis menurut saya adalah usaha manusia untuk mengungkapkan atau mengekspresikan ide dan pengalaman batinnya. Memvisualkan ide dan gagasan serta

pengalaman batin dengan menggunakan aspek-aspek visual yaitu garis, warna, dan kefleksibelan bentuk.

1.3. Ide dan Konsep Perwujudan

Menyajikan gagasan ide dan konsep perwujudan ini penulis mencoba mendalami sebuah pengalaman yang terjadi pada diri pribadi sehingga terciptanya karya dari hasil transformasi emosi. Ide ini muncul berdasarkan pengalaman yang dirasa.

Ide dan konsep ini muncul ketika merebahkan diri dikamar tidur yang sedikit terang membuat penulis ingin mengambil sebuah kesan pada ruang tidur, tetapi pemakaian beberapa objek yang jelas pada ruang tersebut awal mulanya adalah objek kasur, bantal, guling, selimut. Lambat laun terlalu banyak nya objek yang hadir dalam lukisan, penulis lebih mengambil kesan-kesan yang membuat nyaman dan tenang dalam ruang tidur, salah satunya draperi kain yang merupakan peranan yang paling objektif ketimbang yang lain-lainnya. Berangkat dari keresahan yang penulis alami yaitu tidur yang tidak teratur seperti orang insomnia serta susah nya di bangunkan ketika sudah terlelap dalam keadaan tidur, dan begitu kuatnya insomnia, atau keadaan yang amat sangat susah tidur, rasa inilah yang mendorong untuk mengubah pola hidup serta menjadi pemantik penulis untuk memvisualkan kritikan diri sendiri dan mencoba untuk menghindari rasa malas yang ditimbulkan, seolah-olah terdapat magnet di dalam tempat tidur. Sesuai dengan pengalaman, aspek-aspek yang mendukung ide dan konsep penciptaan timbulah ketidaknyamanan dalam hal insomnia serta susah nya ketika dibangunkan saat tertidur dalam keadaan setelah begadang.

Draperi kain adalah sebagai bentuk perwujudan dalam menggambarkan kenyamanan ketika tertidur, karakter kasur, bantal, guling, dan selimut sangatlah nyaman dan empuk sebagai landasan penulis dalam memvisualkan sebuah karya seni nya.