

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Proses penciptaan karya seni rupa memiliki beberapa tahapan yang biasa dilakukan seorang perupa, mulai dari internal sampai pengaruh eksternal. Tahapan – tahapan tersebut diantaranya merenung, menemukan gagasan, mengembangkan gagasan, eksplorasi sampai proses praktek penciptaan karya.

Pada tahapan merenung, perupa teringat akan tontonan budaya masa kecil. Tontonan tersebut ialah pementasan wayang golek, hal yang paling diingat adalah satu karakter wayang punakawan yang sangat simbolik dan mudah dikenal yaitu wayang cepot. Atas dasar tersebut akhirnya muncul gagasan untuk menjadikan wayang cepot sebagai sumber inspirasi dalam berkarya patung.

Gagasan utama didukung dengan adanya pengaruh eksternal, dimana perupa menemui perbedaan masyarakat dalam mengapresiasi wayang golek pada waktu dulu yaitu sekitar tahun 2002 – 2007 dengan masa sekarang ini. Masa ini masyarakat cenderung lebih bangga dan mengapresiasi kebudayaan asing, sehingga perupa semakin yakin untuk mengangkat wayang cepot sebagai sumber inspirasi dalam berkarya patung. Prihal tersebut juga sebagai bentuk kesadaran perupa terhadap kebudayaan tradisional Indonesia, khususnya wayang golek. Selain itu, merepresentasi visualkan wayang cepot ke dalam karya patung merupakan tindakan konkrit perupa untuk mengajak masyarakat untuk kembali mengapresiasi dan menjaga kelestarian wayang golek.

Tahap pengembangan gagasan terjadi ketika perupa mencari bagaimana korelasi gagasan utama dengan kepribadian perupa. Pengangkatan wayang cepot sebagai sumber inspirasi dalam berkarya patung tidak luput dengan latar belakang wayang cepot dan pribadi perupa, dimana perupa merupakan anak keturunan asli suku sunda begitu juga dengan wayang cepot yang merupakan wayang punakawan khas sunda. Selain itu wayang cepot dapat mewakili kepribadian orang sunda terlebih pribadi perupa sendiri dimana cepot selalu dianggap humoris, ‘lugu’, dan kurang berwibawa. Padahal, pada kenyataannya dalam setiap

pementasan wayang golek disetiap episode nya cepot selalu ikut terlibat dalam situasi penting dan menjadi salah satu kunci kemenangan dalam peperangan kubu ‘putih’ saat melawan kubu ‘hitam’. Cepot juga tidak gentar melawan musuh – musuhnya dan berakhir kemenangan dalam perkelahian tersebut.

Sama halnya dengan karakter orang sunda yang selalu dianggap lucu, ‘lugu’, dan kurang berkarisma, padahal ketika orang sunda memiliki keinginan yang kuat dalam suatu hal atau tersudut dalam situasi yang merugikan, mereka dapat bertindak dengan bijak dan berani. Selain itu memiliki keteguhan yang kuat dalam keimanan beragama.

Pesan ini yang ingin perupa sampaikan pada penciptaan karya patung, sehingga munculah beberapa simbol visual yang melambangkan kekuatan dan simbol karakter jawa barat. Perlu diingat bahwa wayang cepot sendiri memiliki simbol visual sendiri yang menjadi pakem yang tidak boleh dihilangkan. Seperti warna kulit merah, memiliki gigi satu yang menghadap katas dan memiliki kadali. Dengan pengembangan gagasan tersebut, akhirnya perupa memilih interes seni reflektif dan estetik, artinya pada tahap penciptaan karya seni patung, perupa menciptakan karya sesuai hasil renungan sumber inspirasi akan tetapi tetap mementingkan kualitas keindahan objek karya.

Setelah melakukan pengembangan gagasan, perupa melakukan eksplorasi. Pada tahap eksplorasi perupa mencoba untuk menciptakan karya patung dengan ciri khas pribadi/ *personality*, yang pada akhirnya perupa memilih interes bentuk figuratif – naif, artinya mencoba menampilkan objek visual kedalam bentuk sederhana sesuai pemahaman akan tetapi tetap memperlihatkan bentuk figur Cepot itu sendiri serta prinsip seni modern, dimana perupa menuangkan sisi emosional, *Personality*, dan orisinalitas dalam berkarya.

Pemilihan bidang seni patung sebagai media representasi visual dipengaruhi beberapa hal, diantaranya perupa merupakan mahasiswa yang fokus di bidang seni patung dan seni patung dianggap sebagai media yang lebih reflektif dalam merepresentasi visualkan gagasan wayang cepot dibandingkan dengan bidang seni lainnya. Selain itu perupa lebih nyaman berkarya patung meskipun

sering membuat karya seni rupa lain seperti menggambar ilustrasi wajah, *digital painting*, dan bidang seni rupa lainnya.

## **B. Perkembangan ide penciptaan**

Perkembangan ide penciptaan karya tugas akhir dengan karya seminar terlihat pada gestur gerak tubuh objek visual, dimana pada karya tugas akhir menampilkan objek visual dengan gestur saat perkelahian/ pertarungan terjadi. Berbeda dengan karya seminar yang menampilkan gestur awal pertarungan. Pengembangan secara visual ini juga berpengaruh untuk interpretasi setiap karya nantinya, perupa ingin lebih menonjolkan tindakan yang dilakukan objek visual.

Selain itu, perupa mengembangkan dan lebih konsen dalam memberikan sentuhan ukiran pada permukaan objek visual. Prihal ini dilakukan untuk mengejar sisi *personality* pribadi dalam berkarya patung, sehingga pada nantinya karya memiliki ciri khas. Serta merubah motif batik yang diterapkan pada beberapa bagian permukaan objek visual, dimana perupa memilih motif mega mendung yang merupakan motif batik yang berasal dari Jawa Barat. Perubahan motif batik ini untuk mempertegas bahwa wayang golek merupakan warisan budaya Indonesia dari Jawa Barat.

## **C. Fokus Penciptaan**

### **1. Konseptual**

Penciptaan karya seni rupa terinspirasi oleh salah satu budaya Jawa Barat yakni wayang golek, terlebih fokus terhadap salah satu tokoh wayang golek yang bernama Sastrajingga atau yang lebih dikenal dengan nama Cepot. Interes seni dalam karya ini adalah estetis dan reflektif, dimana perupa selain memikirkan tentang kualitas keindahan objek karya dan pengalaman estetika, juga menampilkan karya seni dari hasil renungan atau pemikiran yang berdasarkan sumber inspirasi. Interes bentuk yang coba ditampilkan dalam karya ini adalah figuratif.

“Seni figuratif adalah seni yang menggambarkan tokoh atau benda. Ini berbeda dari seni non obyektif, yang menjauhkan diri menggambarkan sosok atau

benda. Beberapa orang mengacaukan istilah dengan "realistis" atau "representasional" yang menyampaikan bahwa apa yang digambarkan dilakukan dengan tepat. Namun yang perlu diketahui bahwa semua yang diperlukan untuk menjadi figuratif adalah sesuatu yang dapat dikenali dari apa yang disajikan". Ed smiley, 2015 :1).

Perupa mencoba untuk merepresentasikan tokoh cepot dalam wayang golek dimana "figur" cepot itu sendiri masih dapat dilihat. Namun karya perupa tidaklah realis melainkan naif.

"Naif memiliki makna seni yang sederhana, tidak terpengaruh dan tidak canggih - biasanya secara khusus mengacu pada seni yang dibuat oleh seniman yang tidak memiliki pelatihan formal di sekolah seni atau akademi" (Tate Galeri, 1897 :2).

## **2. Visual**

### **a. *Subject Matter***

Berdasarkan sumber inspirasi, terdapat beberapa topik permasalahan seperti kerinduan perupa terhadap tontonan masa kecil perupa yaitu wayang golek sehingga menimbulkan hasrat perupa untuk berkarya menciptakan dan menghadirkan kembali wayang golek terutama tokoh cepot ke dalam karya patung, rasa perihatin perupa terhadap penurunan apresiasi masyarakat terhadap salah satu budaya asli Indonesia yaitu wayang golek sehingga tergagalah untuk menciptakan salah satu media apresiasi alternatif yang bertujuan untuk mengajak masyarakat untuk mengapresiasi kembali wayang golek. Prihal ini mengkerucutkan dalam pemilihan *subject matter*, dimana perupa memilih tokoh cepot sebagai *subject matter* dalam setiap karya perupa.

### **b. Struktur Visual**

Setiap perupa berusaha menemukan cara-cara yang khas dalam mewujudkan objek, begitu juga dengan perupa yang berusaha untuk menemukan cara khas pada saat mewujudkan objek visual. Terdapat beberapa unsur rupa dalam penciptaan karya tugas akhir ini seperti titik, ruang, volume, warna, bentuk, motif dan simbol visual. Selain itu komposisi dan gaya pribadi memberikan

sentuhan karakter berbeda yang menjadikan karya tugas akhir ini memiliki ciri khas.

### **3. Oprasional**

Karya patung ini menggunakan bahan utama *Paper clay*. Untuk mendukung karya supaya dapat berdiri kokoh perupa menggunakan pondasi dasar dari kayu yang di bentuk sekreatif mungkin agar mencapai bentuk yang dibutuhkan. Untuk menciptakan karya ini perupa menggunakan teknik pembuatan secara *plestering* dan konstruksi.

Tahap pelaksanaan visualisasi dimulai dengan membuat sketsa karya, kerangka karya dari kayu secara kontruksi, melilitkan kawat nyamuk dan membentuk kaya sesuai sketsa dengan *plastering*, setelah itu dirapihkan dengan cara di ampelas dan peggunaan *cutter* untuk bagian yang susah diampelas, tahap selanjutya pemberian warna pada patung.

#### **D. Tujuan karya**

1. Sebagai sarana pencarian jati diri dalam proses berkarya seni patung.
2. Sebagai referensi visual bentuk karya seni patung
3. Menciptakan media apresiasi alternatif terhadap wayang golek.

#### **E. Manfaat karya**

1. Meningkatkan jumlah referensi karya seni patung perupa
2. Memberikan wawasan pemahaman filosofis beserta makna simbol-simbol yang terdapat dalam wayang golek khususnya wayang cepot kepada masyarakat, institusi pendidikan dan negara.
3. Menambahkan edukasi dalam proses berkarya patung kepada pelajar, mahasiswa seni, dan masyarakat.
4. Ikut adil dalam upaya pemerintah untuk melestarikan kebudayaan negara warisan leluhur yang diciptakan dan dijaga secara turun temurun.