

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penciptaan karya lukis dengan sumber gagasan dari budaya tradisi adalah hal penting untuk merefleksikan kembali nilai-nilai lokal di tengah nilai-nilai global. Tradisi tidak hanya menjadi warisan, tetapi juga mengandung gagasan dan pandangan hidup yang dapat dijadikan inspirasi konseptual dalam proses kreatif. Salah satu bentuk tradisi yang kaya akan nilai-nilai filosofis dan simbolik adalah mitologi, khususnya mitologi perempuan dalam budaya Sunda. Mitologi ini menyimpan pandangan luhur tentang posisi dan peran perempuan dalam struktur kosmos masyarakat Sunda. Salah satu figur mitologi perempuan yang paling dimuliakan dalam budaya Sunda adalah Sunan Ambu (Sumardjo, 2013, h.155). Penelitian Agus Heryana dalam kajian berjudul “Mitologi Perempuan Sunda” juga menunjukkan bahwa perempuan dipandang sebagai sosok yang berpengaruh dalam struktur kosmos budaya Sunda (Istianah, 2020:196–197). Dengan menjadikan figur Sunan Ambu sebagai metafora, penciptaan lukisan ini bertujuan untuk merekontekstualisasi nilai-nilai luhur perempuan ke dalam medium visual.

Kontras dengan posisi perempuan di dalam budaya Sunda yang sangat dimuliakan, sebagai perempuan, penulis merasakan adanya ketimpangan nilai antar *gender* pada masa kini di dalam lingkungan sosial, ditambah dengan pernyataan “Tumbuhnya organisasi perempuan non-pemerintah dari tahun 1990 an hingga 2000an merupakan indikasi penting untuk memahami bahwa gerakan perempuan masih terus berupaya menemukan ruang untuk mencapai keadilan gender.” (Aripunami, 2013:64). “Bentuk-bentuk diskriminasi yang terjadi pada perempuan merupakan manifestasi dari tidak meratanya sumber daya sosial yang dimiliki perempuan.” (Apriliandra, 2021:8). Sehingga jelas, bahwa meskipun telah ada perkembangan dalam perjuangan hak-hak perempuan, diskriminasi struktural dan ketidakmerataan sumber daya sosial bagi perempuan masih menjadi hambatan.

Karya lukis yang penulis wujudkan lahir dari keinginan untuk menghadirkan kembali nilai-nilai luhur melalui metafora Sunan Ambu sebagai figur perempuan yang mulia. Melalui nilai-nilai yang dibawanya, perwujudan visual lukisan menjadi media untuk merenungkan kembali nilai perempuan di dalam budaya Sunda dan dibandingkan dengan masa kini.

Dalam penciptaan karya ini, penulis membandingkan pendekatan visual yang digunakan dengan beberapa referensi karya lain untuk memperkuat konsep dan bentuk ekspresi. Karya “Rekonstruksi Daun Semanggi” (2014) oleh Maharani Mancanagara memberikan referensi dalam penggunaan media kayu sebagai wadah ekspresi yang menyatu dengan narasi budaya, di mana figur perempuan digambarkan dengan penghormatan pada nilai tradisi. Sementara itu, karya “*Nymph*” (1893) oleh Alphonse Osbert mempengaruhi cara penulis menggambarkan figur perempuan secara simbolik. Seperti Osbert, penulis tidak menghadirkan figur perempuan secara eksplisit, tetapi melalui siluet dan menghadirkan sosok Sunan Ambu sebagai metafora. Terakhir, karya “*Wildflower’s Plea*” (2024) oleh Zeta Nuella menjadi referensi dalam pendekatan bentuk gaya ekspresionisme. Penulis mengadaptasi cara Zeta mengolah warna, gestur, dan bentuk non-figuratif.

1.2 Batasan Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya ini, terdapat beberapa batasan yang ditetapkan agar karya tetap fokus dan sesuai dengan tujuan penciptaan. Batasan tersebut meliputi; medium, gaya, ukuran, dan jumlah karya, sebagai berikut:

- a. Medium: Karya dibuat dengan media utama berupa bilah kayu. Medium kayu dipilih karena memberikan ruang ekspresi visual yang unik, serta mudah untuk dieksplorasi dalam berbagai teknik visual.
- b. Bentuk : Objek utama disampaikan dengan bentuk figur perempuan sebagai representasi yang mewakili objek Sunan Ambu.
- c. Gaya: Karya diekspresikan dengan pendekatan gaya ekspresionisme. Gaya ini memungkinkan untuk mengekspresikan gagasan secara dinamis melalui warna, garis, dan tekstur, sesuai dengan tema dan kemuliaan Sunan Ambu.

- d. Ukuran: Setiap bilah kayu memiliki ukuran kurang lebih 100-110 x 50 x 3 cm.
- e. Jumlah: Total kayu yang digunakan adalah 5 bilah.

1.3 Rumusan Ide Penciptaan

- a. Bagaimana representasi objek dalam karya lukis dapat merepresentasikan sosok Sunan Ambu sebagai simbol yang relevan dengan konteks sosial perempuan masa kini?
- b. Bagaimana pemilihan medium dalam penciptaan karya lukis dapat mendukung gagasan representasi figur Sunan Ambu yang kontekstual dengan realitas sosial perempuan masa kini?
- c. Bagaimana bentuk penyajian karya lukis yang menggunakan figur Sunan Ambu dapat dihadirkan secara relevan dalam menggambarkan isu-isu sosial perempuan masa kini?

1.4 Tujuan Penciptaan

- a. Mewujudkan objek yang dianggap mewakili sosok Sunan Ambu sebagai gagasan penciptaan lukis dengan konteks sosial perempuan masa kini
- b. Mewujudkan penggunaan medium yang mewakili gagasan penciptaan lukis dengan objek figur Sunan Ambu, yang dapat direlevansikan dengan konteks sosial perempuan masa kini
- c. Mewujudkan penyajian penciptaan lukis dengan objek figur Sunan Ambu yang dapat direlevansikan dengan konteks sosial perempuan masa kini.

1.5 Manfaat Penciptaan

- a. Bagi Institusi; diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran dan wacana, berkaitan dengan penciptaan seni lukis, dengan objek sosok Sunan Ambu sebagai gagasan penciptaan lukis dengan konteks sosial perempuan masa kini.
- b. Bagi masyarakat pembaca; dapat menjadi pembanding, khususnya bagi peneliti dengan luaran lukisan yang bertema sejenis.
- c. Bagi peneliti menjadi pengalaman berharga, baik dalam menentukan tema, objek, gaya, medium maupun teknis-teknis lainnya ketika proses penciptaan lukis dengan konteks sosial perempuan masa kini.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Skripsi Tugas Akhir Penciptaan adalah sebagai berikut:

Halaman Judul

Halaman judul adalah halaman pertama yang berfungsi memberikan informasi identitas karya secara formal dan ringkas. Halaman ini mencakup elemen-elemen utama yang memperkenalkan laporan tersebut kepada pembaca, dosen pembimbing, atau pihak lain yang berkepentingan.

Halaman Persetujuan

Halaman ini memuat pengesahan dari Ketua Jurusan terhadap draft proposal Skripsi Tugas Akhir Penciptaan yang telah diajukan oleh mahasiswa. Persetujuan ini diberikan setelah proposal tersebut melewati Sidang Kelayakan Proposal dan dinyatakan layak oleh tim penguji.

Halaman Pengesahan

Halaman pengesahan adalah bagian resmi yang menyatakan bahwa laporan telah selesai disusun dan disetujui oleh dosen pembimbing serta disahkan oleh pihak berwenang di institusi

Halaman Motto

Halaman motto adalah halaman yang berisi kutipan, pernyataan, atau ungkapan pribadi yang dianggap menggambarkan semangat, nilai, atau inspirasi penulis dalam menjalani proses penciptaan karya.

Halaman Persembahan

Halaman persembahan adalah bagian yang digunakan oleh penulis untuk menyampaikan ungkapan penghargaan, rasa terima kasih, atau dedikasi secara personal kepada pihak-pihak yang dianggap penting dan berjasa dalam proses penciptaan karya maupun dalam kehidupan penulis secara umum.

Halaman Pernyataan

Halaman pernyataan adalah halaman yang berisi pernyataan tertulis dari penulis bahwa karya tulis tersebut disusun secara mandiri dan tidak mengandung unsur plagiarisme.

Kata Pengantar

Kata pengantar adalah bagian pendahuluan yang ditulis oleh penulis untuk menyampaikan ucapan syukur, apresiasi, dan latar belakang singkat mengenai proses penyusunan laporan dan penciptaan karya.

Halaman Ringkasan Tugas Akhir

Halaman ringkasan tugas akhir adalah bagian yang menyajikan gambaran singkat dan padat mengenai seluruh isi laporan penciptaan, mulai dari latar belakang, tujuan, konsep, metode penciptaan, hingga hasil karya yang dihasilkan.

Daftar Isi

Daftar isi bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai struktur laporan Skripsi Tugas Akhir Penciptaan dan memudahkan pembaca dalam mencari informasi atau bagian tertentu. Daftar ini mencantumkan urutan sub-bab beserta nomor halaman yang relevan.

Daftar Tabel

Daftar tabel adalah bagian yang mencantumkan daftar tabel-tabel yang ada dalam laporan, lengkap dengan nomor dan judul tabel, serta nomor halaman tempat tabel tersebut berada.

Daftar Gambar

Daftar gambar adalah bagian yang mencantumkan daftar semua gambar, ilustrasi, atau foto yang digunakan dalam laporan, beserta nomor dan judul gambar, serta nomor halaman tempat gambar tersebut berada.

Daftar Lampiran

Daftar lampiran adalah bagian yang mencantumkan daftar semua lampiran yang disertakan dalam laporan, beserta nomor dan judul atau deskripsi singkat dari setiap lampiran tersebut. Lampiran ini biasanya berisi materi tambahan yang mendukung isi utama laporan, seperti dokumen, data pendukung, foto, diagram, atau bahan lain yang relevan dengan penciptaan karya, namun tidak dimasukkan langsung ke dalam tubuh laporan.

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan adalah bagian awal yang memperkenalkan latar belakang, batasan masalah penciptaan, rumusan ide penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, sistematika penulisan dari laporan penciptaan tersebut. Pendahuluan bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada pembaca mengenai konteks karya yang diciptakan, alasan penciptaannya, dan apa yang diharapkan dari karya tersebut.

1.1 Latar Belakang

Latar belakang masalah menjelaskan alasan mengapa permasalahan yang tercantum dalam judul dianggap menarik, penting, dan perlu diteliti. Penjelasan ini juga menguraikan mengapa topik tersebut layak untuk diteliti dari perspektif peneliti, relevansinya terhadap pengembangan ilmu, serta kontribusinya terhadap pembangunan.

1.2 Batasan Masalah Penciptaan

Batasan masalah penciptaan adalah bagian yang menjelaskan cakupan atau batasan ruang lingkup dari karya yang akan diciptakan. Batasan ini bertujuan untuk memperjelas aspek-aspek spesifik yang akan dibahas dalam laporan, serta menyatakan dengan jelas apa yang tidak termasuk dalam penelitian atau penciptaan karya tersebut.

1.3 Rumusan Ide Penciptaan

Rumusan ide penciptaan adalah inti dari masalah-masalah utama yang harus diselesaikan atau dijawab dalam proses penciptaan karya. Rumusan ini disampaikan dalam bentuk kalimat yang menggambarkan pertanyaan atau pernyataan.

1.4 Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan merujuk pada hasil yang ingin dicapai melalui proses penciptaan, yang tercermin dalam judul karya. Pencapaian tujuan tersebut dilakukan dengan cara menyelesaikan masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya dalam proses ide penciptaan.

1.5 Manfaat Penciptaan

Manfaat penciptaan berisi harapan dari pencipta bahwa hasil karya yang diciptakan akan memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan pembangunan secara lebih luas. Bagian ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa penciptaan karya tersebut bukan hanya sekedar laporan yang tersimpan di perpustakaan, tetapi memiliki manfaat nyata bagi masyarakat.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merujuk pada struktur atau susunan yang teratur dan logis dalam menyusun laporan, yang membantu pembaca mengikuti alur pemikiran penulis dengan mudah. Sistematika penulisan mencakup pembagian laporan ke dalam bab-bab dan sub-bab yang saling terhubung, masing-masing dengan fungsi tertentu untuk menjelaskan aspek-aspek penting dari penciptaan karya.

BAB II KONSEP PENCIPTAAN

Konsep Penciptaan adalah gagasan dasar atau ide utama yang menjadi landasan dalam proses penciptaan karya. Konsep ini mencakup pemahaman awal penulis tentang tema atau masalah yang akan dieksplorasi, serta bagaimana tema tersebut akan diwujudkan melalui karya seni yang diciptakan.

2.1 Kajian Sumber Penciptaan

Kajian sumber penciptaan mencakup berbagai inspirasi atau ide yang tidak hanya berasal dari referensi tertulis seperti buku dan jurnal ilmiah, tetapi juga dari karya seni rupa lainnya, seperti lukisan, iklan layanan masyarakat, foto, DVD/VCD, diskografi, atau film. Selain itu, sumber inspirasi juga dapat ditemukan dalam lingkungan sekitar, seperti alam, lingkungan sosial, dan adat istiadat, yang kemudian perlu diperkuat dengan referensi tambahan untuk mendukung proses penciptaan.

2.2 Landasan Penciptaan

Pada bagian ini, dijelaskan dasar-dasar yang mendasari gagasan, ide, dan imajinasi di balik karya yang akan diciptakan. Landasan penciptaan ini berfungsi sebagai pijakan utama dalam proses penciptaan karya. Biasanya, landasan penciptaan disusun dalam bentuk uraian kualitatif yang mengacu pada teori-teori atau pemikiran yang relevan dengan ide penciptaan, yang diperoleh dari sumber-sumber literatur maupun sumber lainnya yang dijadikan rujukan.

2.3 Korelasi Tema, Ide, dan Judul

Korelasi tema, ide, dan judul adalah bagian yang menjelaskan hubungan logis dan saling keterkaitan antara tema utama yang diangkat, gagasan atau ide sentral yang dikembangkan, dan judul karya atau laporan yang dipilih.

2.4 Konsep Penciptaan

Konsep penciptaan adalah rangkaian gagasan atau pemikiran utama yang menjadi dasar dan arah dalam menciptakan sebuah karya seni.

2.5 Batasan Karya

Batasan karya adalah penjelasan mengenai ruang lingkup, cakupan, dan batas-batas eksplorasi dalam proses penciptaan karya seni. Bagian ini berfungsi untuk menjelaskan apa saja yang termasuk dan tidak termasuk dalam karya yang dibuat, baik dari segi tema, media, teknik, bentuk, maupun konteks penciptaan.

BAB III METODE PENCIPTAAN

Proses penciptaan karya dalam Tugas Akhir (TA) harus dilandasi oleh tahapan-tahapan yang sistematis dan terarah, yang mencerminkan proses kreatif secara jelas. Metode ini perlu mengacu pada teori-teori yang sesuai dan relevan guna mendukung terwujudnya karya secara optimal.

3.1 Proses Kreasi

Proses kreasi merujuk pada tahapan-tahapan praktis dan konseptual yang dilakukan oleh pencipta dalam mewujudkan sebuah karya seni, mulai dari perumusan ide hingga hasil akhir. Proses ini menggambarkan perjalanan kreatif secara menyeluruh, termasuk bagaimana ide berkembang, bagaimana pertimbangan visual dan teknis dibuat, serta bagaimana refleksi dan evaluasi.

3.2 Perancangan Karya

Perancangan karya adalah tahap perencanaan visual dan teknis sebelum karya seni diwujudkan secara fisik. Bagian ini menjelaskan bagaimana ide dan konsep diterjemahkan ke dalam bentuk yang lebih konkret, seperti sketsa, komposisi, pemilihan media, teknik, warna, ukuran, serta tata letak karya.

3.3 Perwujudan Karya

Perwujudan karya adalah bagian yang menjelaskan tahapan realisasi fisik atau visual dari karya seni berdasarkan konsep dan rancangan yang telah disusun sebelumnya.

3.4 Konsep Penyajian Karya

Konsep penyajian karya adalah penjelasan tentang cara, strategi, dan pertimbangan artistik dalam menampilkan karya seni kepada publik atau audiens.

BAB IV PEMBAHASAN KARYA

pembahasan karya adalah bagian yang mengulas dan menafsirkan karya-karya yang telah diciptakan, berdasarkan konsep, proses, pendekatan visual, teknik,

serta makna yang ingin disampaikan. Bab ini berfungsi sebagai ruang refleksi dan analisis artistik terhadap karya secara menyeluruh maupun per bagian, baik secara visual maupun konseptual.

4.1 Penjelasan Karya

Penjelasan karya adalah bagian yang menyajikan deskripsi rinci dan sistematis tentang setiap karya seni yang telah dihasilkan. Bagian ini biasanya berisi informasi objektif yang membantu pembaca memahami identitas, bentuk visual, teknik, media, ukuran, serta makna dasar dari masing-masing karya.

4.2. Nilai Kebaruan dan Keunggulan Karya

Nilai kebaruan dan keunggulan karya merujuk pada unsur orisinalitas dan keistimewaan yang dimiliki oleh karya seni yang dihasilkan, baik dari segi konsep, pendekatan, teknik, media, maupun makna.

BAB V PENUTUP

Penutup adalah bagian akhir yang berfungsi untuk merangkum keseluruhan proses penciptaan karya serta menyampaikan kesimpulan dan saran yang relevan dengan penciptaan tersebut. Bab ini menutup laporan dengan memberikan gambaran akhir mengenai apa yang telah dicapai dan potensi pengembangan lebih lanjut.

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan adalah bagian yang merangkum secara padat dan menyeluruh hasil akhir dari proses penciptaan karya seni, yang berlandaskan pada tujuan, rumusan ide, proses kreatif, dan hasil karya itu sendiri.

5.2 Saran

Saran adalah bagian yang berisi rekomendasi atau usulan konstruktif yang diberikan oleh pencipta berdasarkan pengalaman selama proses penciptaan karya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka adalah bagian yang memuat daftar semua sumber referensi yang digunakan selama proses penulisan laporan, terutama dalam menyusun landasan penciptaan, kajian sumber, teori, dan konsep yang mendukung proses berkarya.

LAMPIRAN

Lampiran adalah bagian di akhir laporan yang memuat dokumen, data, gambar, atau informasi tambahan yang mendukung isi laporan, tetapi terlalu rinci atau teknis jika dimasukkan ke dalam bagian utama. Lampiran berfungsi sebagai pelengkap untuk memperkuat argumen, penjelasan, atau bukti dari proses penciptaan yang telah dijelaskan sebelumnya.

