

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni Lukis merupakan salah satu bentuk karya seni rupa dua dimensi yang secara umum dikenal sebagai seni menggambar diatas kanvas atau bidang datar lainnya menggunakan kuas dan cat. Seni lukis juga memiliki sejarahnya sendiri dalam perkembangannya. Dengan alasan di atas, dapat diartikan bahwa seni lukis sudah sangat dikenal di Indonesia dimana ilmu dari seni lukis sendiri sudah menjadi pengetahuan yang dikenal oleh masyarakat luas.

Perkembangan seni lukis dimulai pada zaman batu dimana pada zaman tersebut seni lukis dibuat dengan tujuan sebagai perlengkapan upacara ritual kepada roh nenek moyang. Tema yang dibawakan adalah seputar kematian, abstrak dan perburuan serta seiring berjalannya waktu, perkembangan dalam hasil lukisannya juga terpengaruh dengan perkembangan zaman dari zaman batu menuju zaman batu logam dan menghasilkan lukisan yang lebih realis dan ekspresif.

Kemudian dilanjutkan kepada perkembangan seni lukis pada zaman klasik. Pada zaman ini, seni lukis dibuat dengan tujuan yang mirip dengan lukisan pada zaman batu dimana tujuannya adalah untuk melakukan ritual kepada roh nenek moyang, hal tersebut dikarenakan belum berkembangnya agama pada zaman ini. Namun, seni lukis pada zaman ini juga digunakan dalam tujuan untuk melakukan propaganda (penyebaran informasi).

Kemudian berlanjut ke zaman Renaisans. Pada zaman ini seni lukis mengalami revolusi dimana para pelukis mulai beralih dari lukisan yang bersifat religius menjadi lukisan yang bersifat keindahan alam maupun potret. Perkembangan seni lukis pada zaman ini juga menghasilkan banyak karya dengan sifat yang lebih realistik, humanis dan romantis.

Seni Lukis terus berkembang hingga akhirnya masuk ke Indonesia. Perkembangan seni lukis diawali dengan perkembangan aliran seni lukis romantisisme dan membuat banyak pelukis Indonesia ikut serta dalam perkembangannya. Tokoh Indonesia yang memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan seni lukis di Indonesia adalah Raden Saleh. Setelah Raden Saleh melanjutkan pendidikannya dalam mempelajari seni lukis ke negara eropa, beliau pulang ke Indonesia dan memulai perkembangan seni lukis di nusantara. Perkembangan seni berlanjut ke zaman revolusi dimana lukisan yang dibuat memiliki tema yang cenderung “Kerakyatan”. Pada zaman ini, lukisan yang dibuat biasanya membahas mengenai kehidupan masyarakat kelas bawah atau mengenai perjuangan melawan penjajah.

Perkembangan zaman terus berjalan sampai memasuki era digital dimana seni lukis ikut serta dalam perkembangannya dan menghasilkan bentuk Seni Lukis secara Digital. Seni Lukis secara digital merupakan bentuk seni lukis yang dalam pembuatannya menggunakan media digital. Teknologi yang terus berkembang memberikan pengaruh besar terhadap bentuk seni lukis digital. Awal dari lukis digital sendiri ditandai dengan digunakannya teknologi dalam pembuatan suatu karya seni rupa.

Selain konsep dan ide, Beberapa persiapan yang perlu dilakukan untuk menghasilkan karya lukisan digital adalah pemilihan media yang akan digunakan. Dalam melukis digital, seorang seniman biasanya menggunakan komputer ataupun teknologi yang sejenis dan didalam komputer tersebut, diperlukan aplikasi (*software*) sebagai media untuk melukis digital. Ada juga beberapa seniman yang menggunakan media tambahan bernama *pentab* yang merupakan teknologi yang memiliki bentuk seperti kanvas dan dilengkapi dengan kuas berbentuk pena.

Di Indonesia, Seni lukis Digital sendiri sudah cukup dikenal dan memiliki peminat serta komunitasnya tersendiri. Bentuk dari seni lukis digital juga memiliki banyak jenis yang beberapanya terdiri dari *Vector painting*, *Raster Painting* dan *Pixel Art*. Beberapa nama seniman lukisan digital yang ada di Indonesia adalah Adimas Bayu, Debra Anggreni, Flora

Ginna Handoko, Kurniawan Wijaya, Egi Mugia dan Devita Krisanti. Di Indonesia, Seni lukis Digital sendiri sudah cukup dikenal dan memiliki peminat serta komunitasnya tersendiri.

Menurut penulis, adanya perkembangan bentuk seni lukis ini menunjukkan bahwa kesenian merupakan hal yang akan terus berkembang mengikuti zaman. Penulis juga berpendapat bahwa memang benar kesenian itu merupakan kebebasan, hal tersebutlah yang membuat penulis merasa bahwa seni pasti akan mengalami perkembangan. Namun, adanya perkembangan seni tentu saja perlu diiringi dengan perkembangan seniman. Penulis sebagai salah satu orang yang memiliki ketertarikan terhadap seni lukis pun tertarik untuk mengetahui mengenai seniman lukis digital.

Penulis ingin menganalisis salah seorang seniman yang memiliki nama dalam membuat suatu lukisan baik itu konvensional maupun digital, bagaimana seniman tersebut membuat suatu karya yang membedakan dia dari seniman lukis lain. Penulis membawa topik ini dengan tujuan untuk lebih mengenal seni lukis dan mempelajari kesempatan yang ada dalam seni lukis.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, penulis menyusun beberapa rumusan masalah yang terdiri dari:

- 1.) Bagaimana Karakteristik karya lukis konvensional dan digital Radi Arwinda?
- 2.) Apa Gaya lukis konvensional dan digital yang digunakan oleh Radi Arwinda?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari rumusan masalah yang sudah ada, maka penulis membuat pembatasan masalah dimana batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Pembahasan yang dilakukan adalah mengenai karya lukis konvensional dan karya lukis digital dari Radi Arwinda
- b) Sample karya yang digunakan terdiri dari karya yang sudah pernah dipamerkan oleh Radi Arwinda

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, dapat dijelaskan bahwa tujuan dari penulis adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan Karakteristik dari karya lukis konvensional dan digital Radi Arwinda.
2. Menjelaskan Gaya lukis konvensional dan digital yang digunakan oleh Radi Arwinda.

E. Manfaat Penelitian

A. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa jadi bentuk pengenalan terhadap perkembangan seni lukis, yaitu Seni Lukis Digital. Hasil penelitian diatas juga bisa dijadikan masukan atau referensi bagi masyarakat yang ingin lebih mempelajari mengenai Seni Lukis Konvensional maupun Seni Lukis Digital.

B. Praktis

Penelitian ini dapat digunakan oleh pemerintah atau instansi untuk mendapatkan informasi mengenai lukis digital dan senimannya sehingga baik pemerintah maupun instansi dapat melakukan kegiatan sosial berupa pengenalan terhadap bentuk seni lukis digital ini ke masyarakat yang lebih luas.

F. Metodologi Penelitian

1) Jenis Penelitian

Kajian ini termasuk dalam jenis penelitian kualitatif menggunakan metode analisis data deskriptif dengan pendekatan teori kritik seni dan teori *art therapy*

2) Lokasi dan Sampel Penelitian

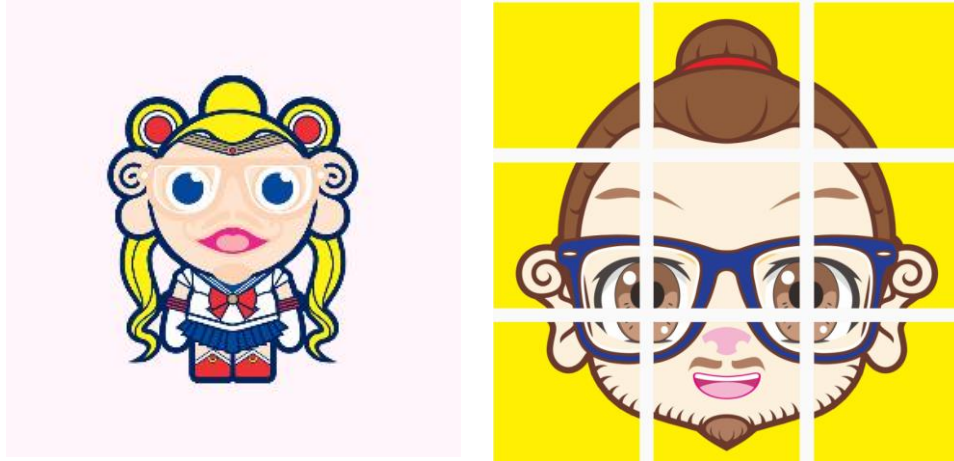
Penulis melakukan penelitian di Kota Bandung (Lokasi Informan kunci)

Berikut adalah sampel dari karya lukis konvensional Radi Arwinda:



(Gambar 1.1 Sample Karya Lukis Konvensional Radi Arwinda)
Sumber: IndoArtNow Radi Arwinda

Berikut adalah sampel dari karya lukis digital Radi Arwinda:



(Gambar 1.2 Sample Karya Lukis Digital Radi Arwinda)
Sumber: Instagram Radi Arwinda & ArtNet Radi Arwinda

3) Teknik Pengumpulan Data

a) Data Primer :

- Observasi
- Wawancara

b) Data Sekunder :

- Kajian/Literasi Digital

G. Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika dalam penulisan skripsi ini:

BAB 1 PENDAHULUAN

BAB I merupakan pendahuluan dari skripsi ini. Bab ini diisi dengan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan dan alur penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

BAB II merupakan kajian pustaka yang diisi dengan penjelasan dari hal yang sedang dibahas serta teori umum yang digunakan sebagai tinjauan penelitian dan landasan dalam mengkaji masalah dalam penelitian ini. Teori yang akan digunakan oleh penulis adalah teori lukis sebagai teori kunci dan teori estetika sebagai teori pendukung. Teori tersebut akan menjadi acuan bagi penulis dalam menganalisis data primer serta data sekunder.

BAB III PENYAJIAN DATA

BAB III merupakan penyajian data yang diisi dengan rangkuman mengenai objek/hal yang sedang diteliti. Bab ini terdiri dari jenis penelitian, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan analisis data.

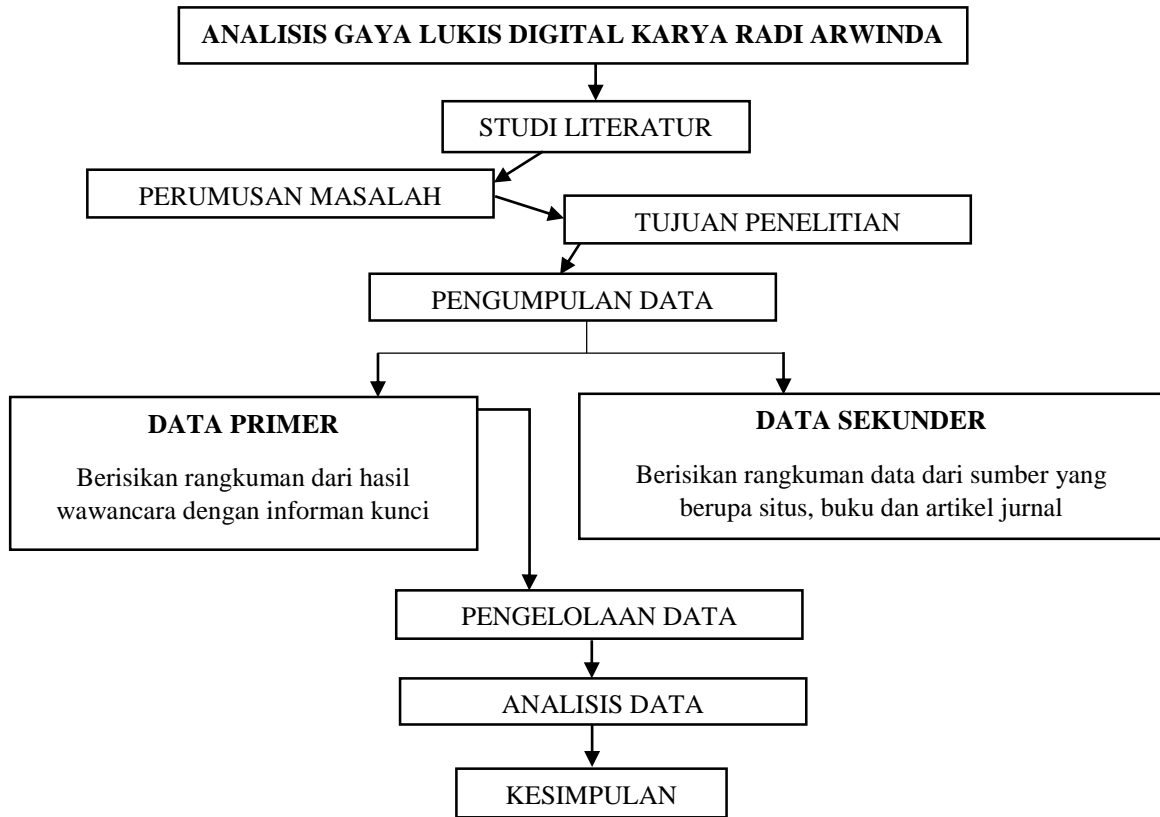
BAB IV PEMBAHASAN

BAB IV merupakan pembahasan yang diisi dengan kumpulan data yang sudah didapatkan oleh penulis yang kemudian akan disesuaikan dengan pembahasan pada BAB III dan teori yang digunakan penulis dalam memecahkan masalah. Bab ini juga akan berisi mengenai hasil dari analisis yang sudah dilakukan oleh penulis.

BAB V PENUTUP

BAB V merupakan penutup yang diisi dengan kesimpulan dan saran dari penulis setelah menyelesaikan penelitian. Bab ini juga merupakan bagian yang merangkum penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis, sehingga penelitian ini dapat dijadikan tinjauan untuk penelitian yang serupa

H. Alur Penelitian



(Gambar 1.3 Alur Penelitian)
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Penelitian dimulai dengan menentukan judul yang diikuti dengan studi literatur sebagai pendukung dalam mengerjakan penelitian. Kemudian dilanjutkan dengan menentukan permasalahan yang akan diangkat dan dilanjutkan dengan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan. Setelah itu penulis melakukan pengumpulan data primer dengan cara melakukan wawancara dengan informan kunci. Dilanjutkan dengan melakukan pengumpulan data sekunder dengan melakukan literasi digital yang berupa jurnal, website dan sumber lainnya sebagai pendukung dalam menjawab rumusan masalah yang sudah ada. Setelah mendapatkan data dari para informan dan literasi digital, penulis melanjutkan penelitian dengan mengelola data dengan menggunakan teori lukis dan teori estetika. Hasil dari analisis tersebut akan dijadikan kesimpulan dalam penelitian yang sudah dijalankan.