

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia dalam menjalankan kehidupannya, banyak hal yang tidak dapat diungkapkan baik secara verbal ataupun non verbal, karena manusia merupakan makhluk sosial yang hidup berdampingan, saling menghormati dan menghargai antara satu dengan yang lainnya. Manusia secara etika tidak boleh menyampaikan ketidakpuasaannya dengan cara kekerasan. Salah satu cara yang paling baik untuk mengungkapkannya adalah dengan menyampaikan pesan melalui berkesenian khususnya melalui bidang seni rupa. Cara ini dilakukan supaya manusia tidak secara langsung menyinggung pihak-pihak tertentu namun sebaliknya menyampaikannya secara santun melalui bahasa visual. Dalam penyampaian pesan tersebut, parodi menjadi salah satu alat yang tepat untuk mengekspresikan hal tersebut dengan santun, menggelitik dan mengena.

Menurut Piliang, parodi adalah sebuah komposisi dalam karya sastra, seni atau arsitektur yang didalamnya kecenderungan pemikiran dan ungkapan khas dalam diri seorang pengarang, seniman, arsitektur atau gaya tertentu diimitasi sedemikian rupa untuk membuatnya humoristik atau absurd. Yang dimaksud parodi dalam karya penciptaan ini adalah komposisi dalam seni yang didalamnya terdapat kecenderungan pemikiran dan ungkapan khas dalam diri seorang seniman atau gaya tertentu yang diimitasi sedemikian rupa agar karya tersebut menjadi humoristik atau absurd.

Isu terkini yang berkaitan dengan perkembangan teknologi informasi di era globalisasi, marak terjadi belakangan ini. Dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat maka segala sesuatunya dapat kita ketahui pula dengan cepat informasi dari berbagai penjuru dunia. Kemajuan teknologi ini memberikan dampak yang baik tapi juga dapat memberikan dampak yang buruk bagi penggunaanya (*user*). Mulai menghilangnya nilai originalitas dan kebaruan dalam kehidupan memunculkan permasalahan, seperti banyaknya terjadi krisis identitas, *plagiasi*, generasi yang instant dan banyak lagi. Terutama di dalam era *postmodern* ini, perihal keaslian yang

sangat minim dalam berkesenian yang *notabene* terdapat banyak pembajakan dan pemalsuan sehingga segala sesuatunya menjadi *artifisial*. Maka berkaitan dengan isu tersebut muncul sebuah ide untuk mengungkapkannya secara kritis melalui bahasa visual dalam karya yang bertema parodi.

Parodi merupakan ‘media visual’ yang tepat karena dapat menyampaikan bahasa melalui pesan visual. Visualisasi yang disampaikan berhubungan dengan perkembangan teknologi yang diramu melalui karya-karya *masterpiece* yang telah diparodikan kembali oleh seniman terkenal. Untuk kepentingan penyampaian pesan yang tepat maka media visual yang disampaikan akan dilengkapi dengan perangkat digital. Penggunaan teknologi digital dianggap penting dalam proses pengerjaan tugas akhir ini karena dapat merespon apa yang sedang terjadi saat ini yaitu percepatan dalam teknologi sehingga membuat segala sesuatunya menjadi mudah, seperti berkomunikasi dengan orang terdekat tanpa terbatas jarak, ruang, dan waktu. Selain itu juga pemanfaatan dunia digital dapat membantu perupa dalam pembuatan video *moving project*.

Isu yang berkaitan dengan perkembangan globalisasi ini penting untuk diangkat sebagai bentuk dari pencerminan akan keadaan sosial yang sudah mengalami krisis dalam berbagai hal. Manusia mulai mengalami kebobrokan sosial dengan perkembangan teknologi, mulai berkurangnya kesadaran sosial sebagai manusia dan berpengaruh kepada tingkat kebaruan. Melalui Karya Tugas Akhir ini pesan yang ingin disampaikan adalah mengkritisi fenomena yang terjadi saat ini melalui bahasa visual yang diimplementasikan pada karya-karya tugas akhir yang diangkat menjadi parodi, selain itu juga sebagai bahan perenungan bagi masyarakat pada umumnya.

1.2 Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penciptaan

Sebagai manusia yang hidup di era globalisasi tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi yang terjadi di masa ini. Tidak dapat dipungkiri juga kemajuan teknologi membawa dampak buruk terhadap penggunanya itu sendiri. Manusia dengan bebas meniru, membajak dan memalsukan segala sesuatu untuk meraih keuntungannya sendiri. Hal ini menyebabkan terjadinya krisis identitas, *plagiasi*, generasi yang instant sehingga pembajakan dan pemalsuan terjadi dimana-mana. Kondisi ini menyebabkan terjadi permasalahan hilangnya nilai-nilai kebaruan dalam berbagai hal. Hal ini memunculkan pertanyaan dalam penciptaan yang disusun sebagai berikut:

1. Apa issue yang terjadi saat ini terkait dengan perkembangan teknologi digital ?
2. Apa konsep penciptaan terkait dengan issue perkembangan teknologi ?
3. Bagaimanakah proses penciptaan terkait dengan issue perkembangan teknologi?
4. Bagaimanakah parodi yang disampaikan terkait dengan issue sosial dalam perkembangan teknologi?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penciptaan Karya

Tujuan penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah :

1. Menyampaikan pesan kepada masyarakat mengenai perkembangan teknologi yang mempengaruhi kondisi sosial melalui karya Parodi.
2. Memvisualisasikan kembali karya-karya parodi melalui apropriasi sebagai kritik terhadap kondisi sosial yang terjadi di masyarakat global saat ini.
3. Sebagai pengantar dari karya Tugas Akhir yang merupakan syarat kelulusan jurusan Seni Rupa Murni.

Manfaat penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah :

1. Menambah wawasan dalam berkarya seni dengan menggabungkan beberapa teknik yang berbeda di dalam satu media.
2. Menjadi landasan penciptaan karya bagi mahasiswa selanjutnya.

1.4 Metode , Teknik dan Prosedur Penciptaan

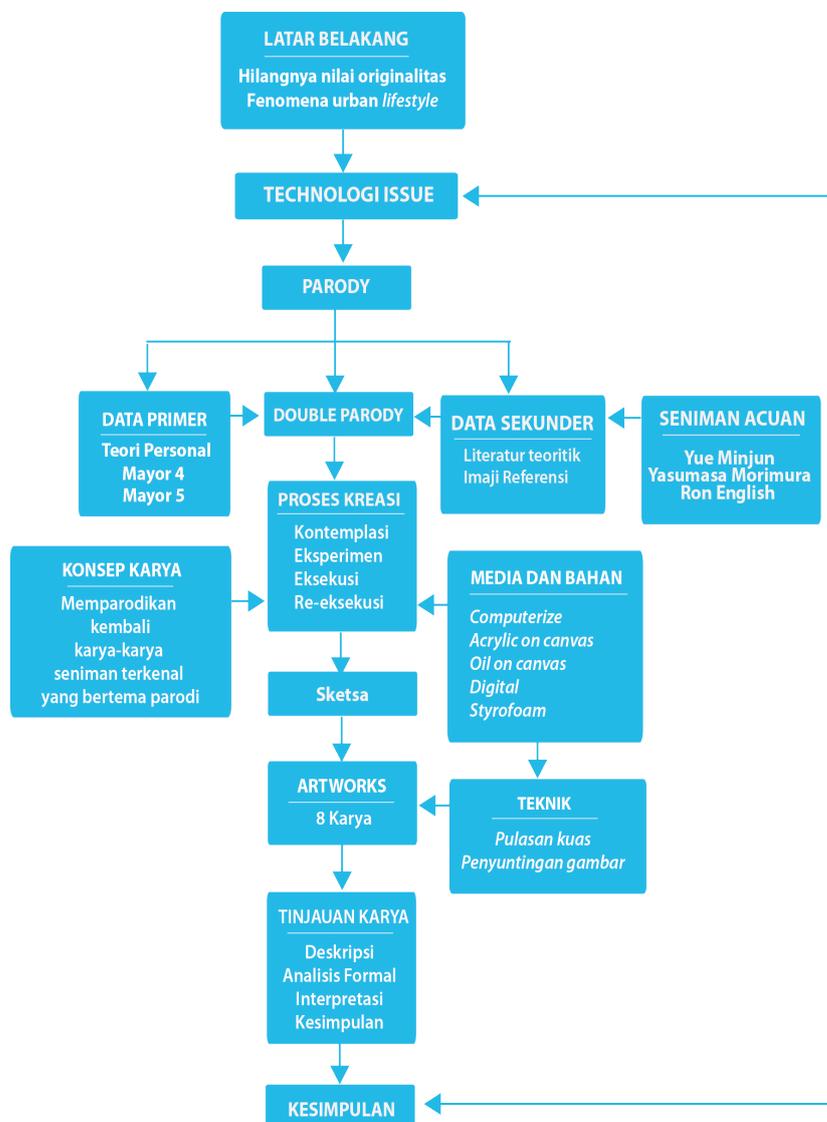
Tujuan utama penciptaan ini bukan sekedar untuk memarodikan kembali issue terkait dengan perkembangan teknologi, tetapi juga penyampaian pesan melalui bahasa visual yang dilengkapi dengan teknologi digital. Teknologi digital ini dipakai untuk merespon apa yang terjadi saat ini selain itu juga sebagai proses pengeksploasian medium dalam berkarya berdasarkan data dan fakta di lapangan. Data penciptaan diperoleh dari metode studi literatur yaitu data-data pustaka yang bersumber dari referensi terkait dengan proses penciptaan yang sedang dilaksanakan. Caranya dengan mengumpulkan buku-buku pendukung dan googling di internet mengenai parodi dan issue yang terjadi saat ini.

Teknik penciptaan yang digunakan dalam membuat karya Tugas Akhir dengan teknik sapuan kuas pada bidang kanvas dengan menggunakan cat minyak, akrilik, video mapping, serta *digital print*. Penggunaan teknologi digital melalui perangkat

lunak dalam sistem *computerise* digunakan dalam pembuatan efek-efek yang dibutuhkan pada karya Tugas akhir ini.

Prosedur penciptaan yang dilakukan terdiri atas tiga tahapan yaitu tahap awal sudah dimulai sejak mayor satu yang mengangkat tema parodi. Bahasa visual yang disampaikan adalah memarodikan seniman terkenal selanjutnya tahap kedua mayor lima terakhir tahap ketiga seni lukis diparodikan dua kali adalah eksplorasi medium digital tujuannya untuk memperkuat pesan yang disampaikan dalam mengkritisi teknologi yang berkembang saat ini.

1.5 Kerangka Penciptaan



Skema 1.1 Kerangka Penciptaan

1.6 Sistematika Penulisan Laporan Penciptaan

Penulisan ini dibagi menjadi 5 bab, sebagai berikut :

Bab 1 Pendahuluan

Menguraikan secara umum tentang gambaran dari latar belakang, Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penciptaan, Kerangka Penciptaan, Tujuan dan Manfaat Penciptaan Karya, Sistematika Penulisan Laporan Penciptaan.

Bab 2 Landasan Penciptaan

Pada bab ini menguraikan teori-teori yang ada sebagai cakupan yang terluas dari kajian mengenai teori dasar yang memperkuat argumen dari karya yang hendak ditampilkan.

Bab 3 Konsep Penciptaan

Pada bab ini memaparkan konsep dalam berkarya sebagai landasan dalam proses berkarya serta proses kreasi dalam penciptaan.

Bab 4 Tinjauan karya

Menganalisis karya yang telah diciptakandengan landasan teori yang telah dipaparkan sebelumnya

Bab 5 Simpulan

Merupakan jawaban dari rumusan penciptaan yang telah dipaparkan dalam Bab I.