

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tema mengenai parodi sebagai bentuk sindiran terhadap situasi zaman, banyak ditemukan sepanjang sejarah dunia seni, dalam hal ini khususnya seni lukis, contohnya Richard Hamilton dengan karya kolasenya yang berjudul “*Just what is it that makes today's homes so different, so appealing*” sebagai bentuk parodi terhadap dunia periklanan Amerika yang meledak serta budaya konsumerisasi pasca perang tahun 50-an. Ketertarikan terhadap parodi sebagai bahasa visual mempengaruhi beberapa karya penulis sebelumnya, yang didukung pula oleh konsep pemikiran dari Yasraf Amir Piliang (2009) tentang parodi: “*merupakan komposisi dalam satu karya seni, sastra, atau arsitektur yang diimitasi sedemikian rupa yang didalamnya memiliki kecenderungan pemikiran atau perasaan tidak puas, kecaman atau bahkan hanya sekedar ungkapan rasa humor yang menghasilkan efek-efek humoristik.*”

Penggunaan bahasa visual parodi terhadap karya seni masih diperbincangkan di Indonesia karena masih dianggap menyalahi hak cipta suatu karya seni, berbeda dengan di Amerika Serikat, seniman dilindungi oleh suatu hukum-hukum khusus untuk memungkinkan seniman secara bebas melakukan parody, sehingga menghindari masalah hak cipta, asalkan tidak merusak atau merugikan karya asli atau mencoba untuk berpose seperti aslinya.

Seni post-modern mengambil berbagai bentuk dalam pengolahan karya seni, salah satunya “*found object*” yaitu benda ini merupakan buatan manusia atau dari alam yang kemudian diolah secara minimal bahkan tidak diolah sama sekali, kemudian ditawarkan kembali menjadi sebuah karya seni. Beberapa seniman post-modern yang menggunakan *found object* adalah Andy Warhol dan Richard Hamilton, selain menggunakan unsur-unsur dari simbol institusional juga hal-hal komersil di dalam karya seninya “*Postmodern Piracy: How Copyright Law Constrains Contemporary Art*” (1994 : 282).

Seni merupakan media ekspresi emosi personal yang menghadirkan fakta kehidupan yang paling dekat dengan seniman, sehingga seni mempunyai keterikatan yang kuat terhadap psikologi atau psikobiografi seniman. Dalam “*Philosophy of The Art : An Introduction to Aesthetics*” (2005 : 31 - 32) mengemukakan bahwa seni sebagai proses kreatif adalah ungkapan dari suasana hati, perasaan dan jiwa. Seniman menciptakan karya seni sebagai salah satu bentuk ungkapan isi hati dan

pengalaman batin melalui berbagai macam bentuk visual. Proses pengungkapan ini menjadikan seniman terbebas dari kecemasan, emosi dan pengalaman batin lainnya.

Penggunaan bahasa visual parodi dipilih seniman sebagai bentuk kritik terhadap pergerakan seni rupa di era kontemporer dimana kesenian pada era industri bukan lagi tumpahan ekspresi pribadi yang merupakan simbolisasi dan pengungkapan perasaan; tetapi semata-mata lebih bertumpu pada kegiatan ekonomi, dimana karya seni dalam kasus ini akhirnya hanya menjadi representasi reputasi dan identitas bagi pembeli. Karena sifat pasar yang tendesius dan sifat pasar yang cenderung mengapresiasi karya seni yang memiliki nilai jual tinggi menyebabkan beberapa seniman mematok harga yang fantastis untuk karya seni yang dibuatnya. Membeli lukisan atau karya seni dengan harga fenomenal di kalangan masyarakat atas diyakini menjadi sebuah gaya hidup baru yang prestisius. Hal ini ini menandakan berubahnya paradigma seni lukis yang awalnya sebagai seperangkat nilai estetis - filosofis menjadi benda komoditi.

Mengutip Ad Reinhardt dalam buku "*Art-as-art: The Selected Writings of Ad Reinhardt*" (1991 : 56) mengatakan: *No art as a commodity or a jobbery. Art is not the spiritual side of business.* Dengan demikian, semangat berkesenian bukan lagi didorong oleh proses kreatif untuk menciptakan suatu karya seni yang memiliki kontribusi bagi kemanusiaan, tetapi lebih banyak mengikuti selera pasar. Karena itu parodi merupakan media visual yang tepat karena dapat menyampaikan bahasa melalui pesan visual dan menjadikannya sebagai alat penyampaian pesan kepada masyarakat sebagai sindiran, dan kritikan mengenai dampak dari seni sebagai komoditas yang telah terjadi ini.

Melalui Karya Tugas Akhir ini pesan yang ingin disampaikan adalah mengkritisi fenomena yang terjadi saat ini melalui bahasa visual parodi yang di implementasikan pada karya - karya Tugas Akhir yang diharapkan dapat kembali pada persepsi seni yang dapat berkomunikasi lewat rasa yang alami, sederhana dan tanpa pretensi yang menghasilkan karya yang jujur.

1.2 Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang diatas, maka batasan masalah berkarya dalam tugas akhir ini dirumuskan sebagai berikut:

- Bagaimana penulis menginterpretasi konsep dari fenomena yang terjadi saat ini yang akan penulis visualisasikan dalam karya?
- Bagaimana bahasa visual parodi dapat mendukung tema yang diangkat penulis?

1.3 Tujuan Penciptaan

Tujuan dalam penciptaan karya ini adalah:

- Untuk mengembangkan konsep dari fenomena yang terjadi saat ini yang divisualisasikan kedalam bentuk karya seni lukis
- Mewujudkan bahasa visual parodi yang mendukung konsep dalam kekaryaan.
- Untuk landasan penciptaan para mahasiswa tugas akhir selanjutnya.

1.4 Metode Penciptaan

Proses penciptaan karya dilakukan dengan beberapa metode yakni sebagai berikut:

- Metode Eksperimentasi: Metode eksperimentasi dilakukan dengan penggunaan tehnik konvensional dan tehnik *digital* pada bidang datar yang menjadi satu kesatuan dalam mendukung pemilihan bahasa visual yang dipakai yaitu parodi.
- Metode Studi Pustaka: diperoleh dari metode studi literatur yaitu data - data pustaka yang bersumber dari referensi terkait dengan proses penciptaan yang sedang dilaksanakan. Yaitu dengan mengumpulkan buku - buku pendukung, dan mengumpulkan sumber terkait melalui internet mengenai isu seni sebagai komoditas dan pengertian parodi secara umum dan bahasa visual parodi di ranah seni.

1.5 Sistematika Penulisan Laporan Penciptaan

Penulisan ini dibagi menjadi 5 bab, sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan

Menjelaskan latar belakang penciptaan, kerangka penciptaan, tujuan dan manfaat penciptaan dan sistematika penulisan laporan penciptaan.

Bab 2 Landasan Teori

Menjelaskan landasan penciptaan yang berisi tema dan judul tugas akhir, acuan karya, acuan teori.

Bab 3 Konsep Penciptaan

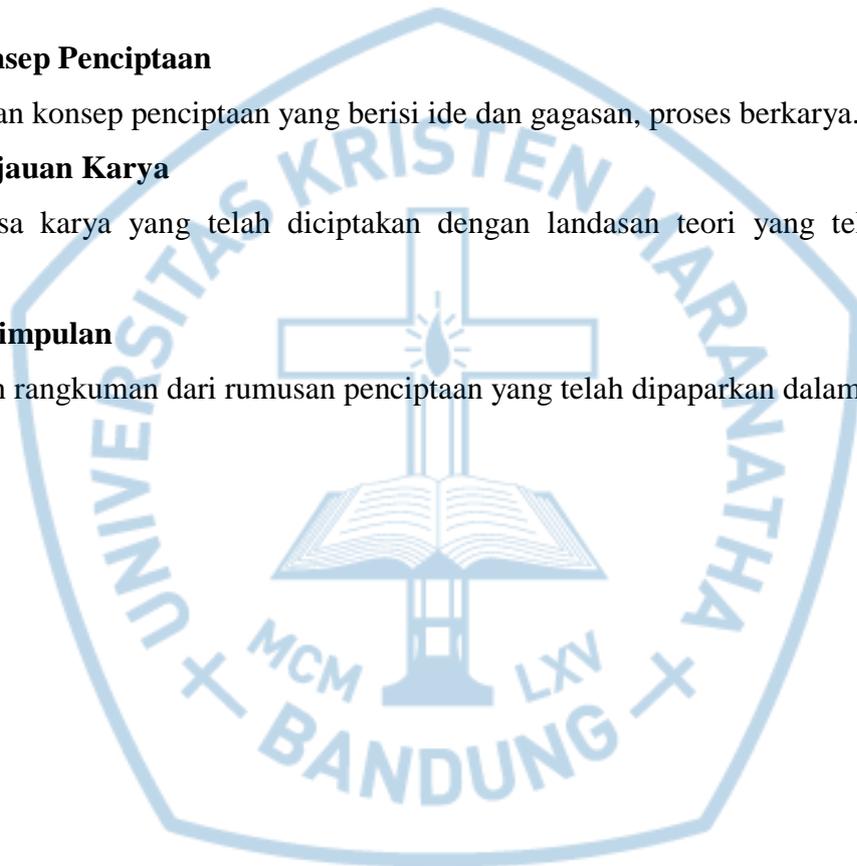
Menjelaskan konsep penciptaan yang berisi ide dan gagasan, proses berkarya.

Bab 4 Tinjauan Karya

Menganalisa karya yang telah diciptakan dengan landasan teori yang telah dipaparkan sebelumnya.

Bab 5 Kesimpulan

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



1.7 Kerangka Penciptaan

