

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sampai saat ini —ketika membuat tulis ini, penulis sedang berkuliah di jurusan Seni Rupa di Fakultas Industri Kreatif —sebelumnya terpisah dari Yayasan Telkom dan bernama Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Indonesia (STISI). Namun selama penulis berkuliah di jurusan Seni Rupa Telkom ada kejanggalan yang cukup menarik perhatian bagi penulis. Ketika sidang tugas akhir ada sebuah keharusan bagi mahasiswa untuk mempresentasikan karya dengan komunikasi verbal. Sebagaimana halnya seni yang dianut penulis, seni merupakan refleksi dari pandangan dan opini seorang seniman, dan karya dipelakukan sebagai alat untuk mendistribusikan informasi yang di refleksikan oleh seniman. Adanya aktifitas presentasi karya secara verbal ini seakan memunafikkan metode distribusi seni ini. Berbeda halnya dengan tulisan pengantar karya yang fungsinya sebagai pengumpulan data agar informasi dapat dinilai valid.

Lain halnya jika dalam sebuah pameran ada sebuah aktifitas tidak wajib yang lumrah disebut dengan istilah “*artist talk*”. Aktifitas ini ditujukan kepada publik publik yang terlibat —bisa jadi melibatkan masyarakat awam, agar publik awam setidaknya memiliki kedekatan lebih pada karya yang dilihatnya. Sedangkan pada sidang tugas akhir, apresiator yang terlibat bisa dikatakann sebagai orang-orang yang ahli dalam ilmu seni dan memiliki kemampuan atau wawasan lebih dalam memandang estetika dari rupa karya yang dilihatnya.

Untuk itu, ketika sidang berlangsung, penulis akan memakan kacang terus menerus. Di Indonesia istilah kacang atau “*ngacangin*” merupakan bahasa *slang* atau bahasa gaul atas ketidakpedulian terhadap suatu hal. Gestur ini penulis lakukan sebagai simbol yang divisualisasikan penulis dalam menanggapi proses sidang tugas akhir ini.

Secara tidak langsung, medium berkarya yang penulis pilih adalah *performance art*. Medium ini diharapkan mampu menguatkan gubahan yang akan penulis sampaikan, karna dalam karya ini, media yang mendistribusikan gubahan penulis adalah penulis itu sendiri. Selain itu dari historisnya *performance art* hadir sebagai bentuk penolakan dan kritik terhadap konvensi seni rupa konvensional (Livina Vernalda, 2018). Kedekatan performans dengan pada kesan penolakan dan kritikan merupakan rujukan penulis dalam memilih medium yang dinilai selaras dengan sikap penulis pada karya ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah penulis pilih maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana mengolah gestur performans sebagai bentuk komunikasi atas situasi yang terjadi saat ini?
2. Bagaimana menerapkan performans sebagai bentuk kritik?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan karya ini tidak terlalu luas dapat lebih fokus dan mendalam maka penulis merasa perlu membatasi permasalahan yang di angkat. Oleh karena itu, penulis membatasi permasalahan yang di angkat hanya ditarik dalam konteks atau cakupan seputar Pendidikan tinggi seni rupa.

1.4 Tujuan Pengkaryaan

Penelitian yang dilakukan dari penulis bertujuan untuk:

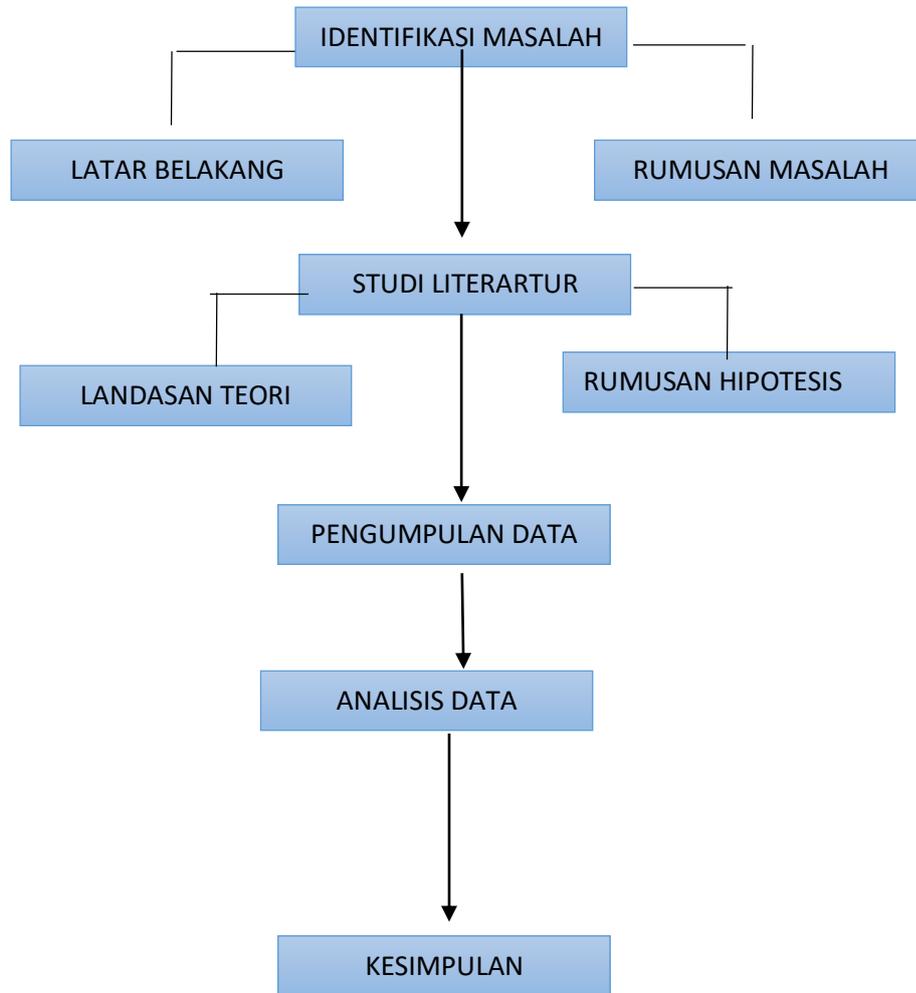
1. Menghilangkan komunikasi verbal sebagai bobot penunjang komunikasi dari karya rupa saat sidang tugas akhir
2. Menyampaikan gugatan kepada apresiator melalui gestur performans

1.5 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan penelitian ini terdiri dari lima bab yang akan dijelaskan secara garis besar sebagai berikut:

- 1 BAB I
PENDAHULUAN
- 2 BAB II
LANDASAN TEORI
- 3 BAB III
KONSEP KARYA DAN PROSES PENCIPTAAN
- 4 BAB IV
KESIMPULAN

1.6 Kerangka Berfikir



Alur Kerangka berfikir
(Sumber : Penulis, 2020)