

**PENGARUH TEKNOLOGI TERHADAP PERILAKU-KU
DALAM EKSPRESI SENI KRIYA KULIT**



Penciptaan Seni Tugas Akhir
Program Studi Magister Penciptaan dan Pengkajian Seni
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Minat Utama Penciptaan Kriya Kulit

Rohmad Eko Priyono

1620981411

**Program Penciptaan dan Pengkajian Seni
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

2018

Pengaruh Teknologi Dalam Perilaku-ku dalam Ekspresi Seni Kriya Kulit

Diajukan Oleh :

Rohmad Eko Priyono

1620981411

Tesis ini telah dipertahankan pada tanggal 02 Juli 2018
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari


Dr. Timbul Raharjo M.Hum
Pembimbing Utama


Dr. Supriaswoto M.Hum
Penguji Ahli


Dr. Fortunata Tyasrinesu M.Si
Ketua Tim Penguji

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima sebagai salah satu
persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, 30 Juli 2018

Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Prof. Dr. Diohan Salim, M.Si
NIP. 196112171994031001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggung jawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun dan belum pernah dipublikasikan

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 07 Juni 2017

Yang menyatakan

Rohmad Eko Priyono S.Pd
1620981411

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan berkah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan tesis yang berjudul “Pengaruh Teknologi terhadap Perilaku–ku dalam Ekspresi Seni Kriya Kulit” dalam rangka memperoleh derajat Sarjana S-2. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya penelitian dan penulisan tesis ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini perkenankan penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Djohan M.Si selaku Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo M.Hum selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, motivasi, dukungan, dan bahkan nasihat yang tidak ternilai harganya sejak awal perkuliahan sampai penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik.
3. Bapak Dr. Supriaswoto M.Hum sebagai dosen penguji ahli yang telah memberikan masukan dan ilmunya untuk menjadikan hasil tesis ini lebih baik.
4. Ibu Dr. Fortunata Tyasrinestu M.Si sebagai ketua tim penilai yang telah mengatur jalannya ujian sampai selesai.
5. Bapak Meseno Suhadi dan Ibu supriyani sebagai orang tua tercinta atas segala kasih sayang, bimbingan, perjuangan, dukungan yang tiada putus, serta do’a yang selalu menyertai.
6. Istriku Irma Khairani Sambas, terima kasih atas segala dukungan dan do’a yang menyertai, serta membantu dalam proses penciptaan sampai penyajian dan dalam penulisan tesis ini hingga terselesaikan dengan baik.
7. Adikku Rizki Ayu Maharika dan Almarhum Tabah Imam Triansyah, terima kasih karena selalu mendukung kakak dalam mencari ilmu.
8. Rekan-rekan yang telah membantu dalam proses penciptaan dan penyusunan tesis hingga penyajian karya, Ahmad Prasetyo, Yesi Diana Putri, Mas Ervan,

Mas Indra, teman-teman penciptaan Kriya 2016 dan keluarga besar Makupella ATK.

9. Semua Pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan berupa apapun demi terselesaikan tesis ini

Akhirnya, dengan segala keterbatasan dan ketidaksempurnaannya semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan masyarakat luas.

Yogyakarta, 07 Juni 2018

Penulis



Rohmad Eko Priyono

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
INTISARI	xi
ABSTRAK	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Originalitas	5
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	8
1. Fenomena Teknologi.....	11
2. Dampak Positif dan Negatif dalam Sosial Manusia.....	12
3. Seni Kriya Kulit.....	15
B. Landasan Penciptaan	17
C. Tema, Ide dan Judul.....	20
D. Konsep Perwujudan.....	21
BAB III. METODE DAN PROSES PENCIPTAAN	
A. Eksplorasi	22
1. Eksplorasi Ide	23
2. Eksplorasi Bahan	25
3. Eksplorasi Teknik.....	25
B. Eksperimen.....	26
C. Perancangan	27
D. Proses Perwujudan.....	33

BAB IV. ULASAN KARYA

A. Ulasan Karya Secara Umum	59
B. Ulasan Karya Secara Khusus	60
Karya 1 : Kuasa Maya.....	60
Karya 2 : Stop it.....	62
Karya 3 : Sosial-ku dalam Media.....	64

PENUTUP

A. Kesimpulan	66
B. Saran.....	68

DAFTAR PUSTAKA	69
-----------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ilustrasi sibuk main gadget 1	24
Gambar 2. Ilustrasi sibuk main gadget 2.....	24
Gambar 3. Alat-alat tatah timbul.....	26
Gambar 4. Kerangka pengerjaan penciptaan kriya kulit	27
Gambar 5. Sketsa karya “Yang telah hilang” (Tertutup)	28
Gambar 6. Sketsa karya “Yang telah hilang” (Terbuka).....	29
Gambar 7. Sketsa karya “ Manipulasi Kehidupan	29
Gambar 8. Sketsa karya “ Stop it”	30
Gambar 9. Sketsa karya “ Kuasa Maya”	30
Gambar 10. Sketsa karya “ Tangan Tuhan”	31
Gambar 11. Sketsa karya “ Sosial-ku dalam Media”	31
Gambar 12. Sketsa karya “ Melupakan Tuhan”	32
Gambar 13. Sketsa terpilih “ Stop it”	32
Gambar 14. Sketsa terpilih “ Sosial-ku dalam media”	33
Gambar 15. Pemilihan bahan baku	33
Gambar 16. Contoh kulit sapi grade A tanpa lubang/cacat	35
Gambar 17. Alat tatah timbul.....	36
Gambar 18. Proses Pematangan.....	37
Gambar 19. Proses mencari ukuran karya.....	38
Gambar 20. Proses tipografi sebelum ditatah.....	38
Gambar 21. Proses menatah kulit.....	39

Gambar 22. Proses pewarnaan.....	40
Gambar 23. Karya sesudah diwarna menggunakan cat merah B	40
Gambar 24. Setelah disemir diangin-anginkan	41
Gambar 25. Karya dipigura.....	41
Gambar 26. Pembuatan pola pada triplek	42
Gambar 27. Penomeran pola dan pemotongan pola.....	43
Gambar 28. Sebelum pecah pola.....	43
Gambar 29. Kulit yang sudah dipotong sesuai pola.....	44
Gambar 30. Pengcopyan motif akar sebelum ditatah.....	45
Gambar 31. Tatah timbul untuk motif akar	46
Gambar 32. Kulit yang dilaser logo-logo gadget.....	46
Gambar 33. Karya yang sudah ditatah dan dilaser.....	47
Gambar 34. Pewarnaan karya.....	48
Gambar 35. Percobaan Pemasangan kayu kedinding.....	48
Gambar 36. Finishing kulit yang sudah dilaser	49
Gambar 37. Pengecetan triplek sebelum pemasangan karya	49
Gambar 38. Pemasangan Karya “Stop it”	50
Gambar 39. Finishing jendela	51
Gambar 40. Pemotongan kulit sesuai ukuran jendela	52
Gambar 41. Sketsa Lukis Karya Sosialku dalam Media #1 Pada Kulit.....	53
Gambar 42. Sketsa Lukis Karya Sosialku dalam Media #2 Pada Kulit.....	53
Gambar 43. Sketsa Lukis Karya Sosialku dalam Media #3 Pada Kulit.....	54
Gambar 44. Karya Sosial-ku dalam Media #1	55
Gambar 45. Karya Sosial-ku dalam Media #2	55
Gambar 46. Proses Display karya #1	57

Gambar 47. Proses display karya #2	57
Gambar 48. Pameran Karya	58
Gambar 49. Karya Kuasa Maya.....	60
Gambar 50. Karya Stop it.....	62
Gambar 51. Karya Sosial-ku dalam Media	64



INTISARI

Penciptaan ini merupakan upaya mewujudkan karya seni kriya kulit dengan konsep “Pengaruh Teknologi dalam Perilaku-ku”. Hasilnya adalah karya seni kriya kulit dalam bentuk instalasi. Kehidupan sisi manusia yang ketika dilihat, diamati, dan dirasakan, membangkitkan daya tarik estetika tertentu untuk dieksplorasi menjadi ide-ide kreatif. Teknologi secara tidak langsung sudah memberikan dampak dalam kehidupan manusia, dilihat dari segi positif maupun negatifnya dampak itu sangat terlihat. Isu dampak teknologi membuat saya tertarik untuk mengangkat perilaku menjadi sebuah karya. Metode penciptaan dari dampak positif dan negatif teknologi, yang akan diwujudkan dalam sebuah karya seni kriya kulit dengan mengkaitkan antara teknologi dengan kehidupan di era sekarang sehingga dapat terwujud menjadi sebuah karya yang mempunyai makna. Dalam hal ini dibutuhkan eksplorasi secara langsung untuk mengungkapkan isu menjadi metafora yang kreatif sehingga menjadi karya yang inovatif. Penciptaan seni ini menggunakan pendekatan estetika dan metafora dalam mewujudkan bentuk karya seni.

Proses pembuatan karya dimulai dengan eksplorasi ide dan eksperimen dengan membuat sketsa alternatif. Sketsa-sketsa terpilih yang terbaik kemudian direalisasikan menjadi karya-karya yang dimulai dengan persiapan material dan peralatan dan dibentuk dengan berbagai teknik seperti teknik tatah timbul pada kulit, melukis kulit, dan masih banyak lainnya. Diharapkan karya seni kriya kulit ini dapat mengkomunikasikan pesan dengan baik. Seni kriya kulit ini tidak ditujukan untuk mencari solusi atau memecahkan masalah tetapi lebih kepada menyuarakan ekspresi pribadi yang didedikasikan untuk para apresiator seni dan masyarakat pada umumnya.

Hasil dari penciptaan ini berupa tiga karya yaitu karya yang berjudul “Kuasa Maya”, “Stop it”, dan “Sosial-ku dalam Media”. Perubahan yang ditimbulkan oleh teknologi dari perubahan-perubahan tersebut saya tertarik untuk mengangkat menjadi sebuah tema tentang teknologi yang merubah perilaku seseorang dan diwujudkan dalam sebuah karya. Dimana karya tersebut berbentuk metafora yang dapat berkomunikasi untuk merefleksikan isu-isu tentang dampak yang diakibatkan oleh teknologi tersebut. Ide yang saya wujudkan dalam sebuah karya ini bukan semata-mata hanya memikirkan bentuknya saja akan tetapi nilai-nilai filosofi juga saya wujudkan dalam sebuah karya.

Kata kunci: *humanity*, perilaku, teknologi, dan seni kriya kulit

Abstract

This creation is an effort to form work of leather craft with the concept of “The Influence of Technology in My Behaviour”. The result is a work of leather craft in a form of installation. Life in human’s point of view, when it seen, observed, and felt will evoke particular aesthetic attraction to be explored as creative ideas. Indirectly, technology has been giving impact in human life, and it can be seen whether in positive or negative ways. The issue of the impact of technology makes me interested to pick up “my behaviour” as a work of art. The method of creating art work from positive and negative impact of technology is manifested in form of a leather craft, linking technology and life in the current era that is resulted in a meaningful work of art. In this case, direct exploration to reveal the issue as a creative metaphor to make an innovative work is needed. The making of this art work used aesthetic and metaphor approach

The process of the making of the artwork was started by exploring ideas and experimenting with alternative sketch. The chosen sketches then were made as leather crafts that started by preparing materials and tools, then formed with a number of techniques like embossed carving, painting, etc. This leather craft is expected to convey message properly. This leather craft was not intended to find solution or to solve a problem, but tend to voice self-expression that is dedicated to the art appreciator and society.

The result of this creation are three artworks, which are “The Power of Virtual”, “Stop it”, “My Social in Media”. The changing caused by technology attracted me to pick this case as a theme of technology that changes someone’s behaviour and to manifest it in a form of artwork. The artwork itself is in form of metaphor that can communicate to reflect issues about the impact of technology. The idea that I realized in this work of art is not only considering about the form but also the philosophical ideas that I have transferred into the artwork.

Kata kunci: *humanity*, behaviour, technology, and leather craft