

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Teknologi sebagai perpanjangan tangan dari sains modern dianggap selalu berurusan dengan kepastian rasional dan serba keterukuran dalam logika positivisme. Sedangkan seni atau lebih khusus lagi, seni rupa *post-modern*, umumnya dilihat sebagai praksis filosofis yang justru identik dengan berbagai ketidakpastian, penafsiran personal, dan subjektifitas.

Pertentangan bipolar itu juga terkait dengan pandangan khalayak yang di satu sisi memahami teknologi sebagai perwujudan nyata dari cita-cita kemajuan peradaban modern yang secara konkrit berdampak pada kehidupan manusia, sementara di sisi lain melihat seni sebagai aktualisasi pengalaman batin, intuisi, dunia pra-reflektif manusia, dan khasanah rasawi yang tak terjamah.

Memang tidak bisa dipungkiri bahwa kecenderungan karya seni kontemporer belakangan ini, sangat bersinggungan sekali dengan perkembangan teknologi yang ada, khususnya teknologi informasi dan media rekam. Hal ini terbukti dengan munculnya genre-genre dalam seni rupa kontemporer Indonesia dan dunia yang akhirnya menjadi *mainstream* sendiri yaitu Seni Media (*Media Art*) dan Seni Media Baru (*New Media Art*), seperti : film eksperimental, *expanded cinema* (termasuk di dalamnya instalasi film, *multiprojection*, *film performances*), *video tapes*, instalasi video, dan lain-lain. (Peter Zorn, 2005)

*Expanded Cinema* atau lebih sering didengar dengan istilah *Video Art* lahir ketika media-media seni konvensional seperti seni lukis, patung, teater, musik, dan tari sudah dianggap tidak bisa mengakomodasi ide yang diekspresikan oleh

para seniman, hal ini disebabkan pula oleh rasa keinginan untuk terus bereksplorasi dari pelaku seni dalam setiap proses berkaryanya.

Video merupakan rangkaian citra bergerak dan suara yang terikat dengan waktu berbeda dengan lukisan. Karya-karya *video art* juga mendeskonstruksi konvensi narasi dalam sinema/film. Ketika fotografi dan sinema/film hadir sebagai kebaruan dari teknologi dan seni, *video art* justru lahir dari kecurigaan dan kritisme terhadap seni dan teknologi.

Kehadiran kamera, televisi, dan video telah menciptakan sintesis antara dunia imaji dalam seni dan perangkat teknologi reproduksi mekanik. Selain itu teknologi digital dan seperangkat piranti lunak yang ada memungkinkan manipulasi waktu. Mendobrak batas-batas di antara masa lalu, saat ini, dan masa depan. Hibridasi menjalar dalam karya video masa kini dimana seniman dapat mengkombinasikan film, seni komputer, grafis, animasi, dan bentuk aplikasi digital lainnya.

Ketika pada mulanya *video art* lahir di Amerika tahun 1960-an sebagai kritik terhadap budaya televisi, kini persoalan kritis yang diangkat berkembang sesuai dengan zamannya. Selain meluas pada berbagai sektor dalam kebudayaan massa, isu politik, gender, tubuh, ruang publik, dan pribadi sebagai kecenderungan tema-tema yang secara garis besar diangkat seniman dari dekade ke dekade, hingga kini.

*Video art* mulai mendekati wilayah seni rupa di Indonesia pada akhir dekade 80-an. Namun saat itu belum terjadi anemo dan respon besar-besaran seperti yang terjadi dalam dua dekade terakhir.

Di Indonesia, terutama di beberapa kota besar seperti Bandung, Jakarta, dan Yogyakarta, perkembangan *video art* ditandai dengan mulai bermunculannya seniman baik secara individu ataupun kolektif yang mengekspresikan ide-idenya dalam bentuk video pada perhelatan pameran seni rupa. Selain itu, berbagai festival bahkan pameran yang mengangkat video sebagai tema dan media seringkali dilaksanakan secara berkala.

Selain pada eksplorasi gagasan dan konsep, dalam proses kreatif karya *video art* para seniman tersebut mengeksplorasi wilayah teknik pembuatan serta media ekspresi dan presentasi yang kini semakin beragam dibandingkan pada awal perkembangannya. Penggunaan media konvensional maupun non-konvensional, dimulai dari cukil kayu seni grafis hingga aplikasi *software* multimedia sebagai media ekspresi sering ditampilkan dalam *video art* beberapa tahun terakhir.

Teknik cukil kayu (*woodcut*) atau *xylography*, merupakan teknik cetak relief/cetak tinggi dalam seni grafis, dimana gambar dipahat pada permukaan papan kayu, dengan bagian yang akan dicetak tetap sejajar dengan permukaan sementara bagian yang tak dicetak dicukil atau dipahat dengan tатаh/alat cukil. Setelah dicetak bagian yang dicukil dengan pisau cukil atau tатаh hasilnya menjadi sama dengan warna bahan kertas yang digunakan, sedangkan bagian yang tidak dicukil tetap sejajar dengan permukaan aslinya hasilnya menjadi sama dengan warna tinta cetak yang digunakan.

Teknik cukil kayu memiliki karakteristik yang khas dibandingkan dengan teknik lain dalam seni grafis, misalnya etsa atau *dry point*. Jejak cukilan dari alat

cukil/tatah pada papan kayu memberikan kesan artistik yang lebih, sehingga ketika apresiator melihat karya tersebut, mereka akan segera mengetahui karya jenis apa yang mereka lihat.

Berdasarkan uraian tersebut penulis tertarik untuk mengaplikasikan ide gagasannya melalui karya *video art* menggunakan teknik animasi *stop-motion* serta cetak tinggi teknik *woodcut* sebagai media bereksresi. Penulis mengangkat tema dan judul:

TRANSPORTASI DI KOTA BANDUNG SEBAGAI IDE GAGASAN BERKARYA *VIDEO ART* (Aplikasi teknik animasi *stop-motion* dan cetak tinggi teknik *woodcut* pada pembuatan karya *video art*)

### **B. Fokus Penciptaan**

Kota adalah suatu permukaan dengan batas-batas wilayah tertentu, dimana di dalamnya terdapat konsentrasi (pemusatan) penduduk beserta berbagai kegiatan ekonomi, sosial, budaya, administrasi pemerintahan, dan politik. Di kota besar terdapat penduduk yang jumlahnya banyak, serta berbagai kegiatan perkotaan yang lebih banyak macamnya, lebih luas, dan lebih intensif.

Penyelenggaraan pelayanan transportasi yang lancar merupakan salah satu fungsi utama kota besar. Transportasi adalah kegiatan mengangkut atau memindahkan muatan (manusia dan barang) dan suatu tempat asal (*origin*) ke tempat tujuan (*destination*). Jasa transportasi dibutuhkan untuk memenuhi kegiatan manusia dalam melaksanakan berbagai kegiatan ekonomi dan sosial pada

khususnya dan pembangunan secara lebih luas. Kegiatan transportasi perkotaan sangat penting untuk menunjang pengembangan berbagai kegiatan pembangunan.

Kondisi transportasi di Kota Bandung sudah dalam kondisi sakit. Munculnya kegiatan-kegiatan komersial seperti pusat perbelanjaan (*mall*) dan *factory outlet* memperburuk kondisi transportasi di Kota Bandung. Apabila tidak segera ditangani, keberadaan kegiatan komersial akan mengakibatkan terkuncinya jalur-jalur transportasi Kota Bandung.

Tingkat pelayanan (*level of service*) jalan di Kota Bandung sudah sangat rendah, sehingga sering menimbulkan kemacetan yang terjadi pada sebagian besar ruas jalan di Kota Bandung. Hal ini disebabkan oleh jumlah kendaraan melebihi kapasitas jalan serta penggunaan jalan oleh kegiatan di luar kegiatan transportasi.

Berdasarkan Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bandung 2013 yang dikeluarkan Pemerintah Kota Bandung pada tahun 2004, perbandingan kapasitas jalan dengan jumlah kendaraan yang ada di Kota Bandung tidak seimbang, yaitu luas jalan sekitar 3% dari total luas wilayah. Kondisi ini masih sangat minim bila dibandingkan dengan kondisi ideal proporsi luas jalan dari suatu kota, yaitu sekitar 15% hingga 20%. Adapun kegiatan-kegiatan yang sering menggunakan badan jalan sehingga keberadaannya mengganggu lalu lintas adalah PKL, pasar tumpah, dan *on street parking*.

Masalah transportasi ini tidak bisa hanya diselesaikan dari sisi transportasinya saja, tetapi harus terintegrasi dengan kebijakan dari sektor-sektor lain, seperti pengaturan fungsi lahan. Selain masalah yang berkaitan dengan *level*

*of service* jalan, muncul pula masalah yang berkaitan dengan sistem terminal dan penyediaan fasilitas pejalan kaki (trotoar, penyeberangan, dll).



Sangat pentingnya peranan dan fungsi transportasi dalam perekonomian dan pembangunan dapat diibaratkan sebagai urat nadi yang mengalirkan darah ke seluruh tubuh manusia. Salah satu pendukung suatu negara yang maju dan kuat adalah transportasi, oleh karena itu transportasi secara nasional, regional, dan perkotaan harus diatur, diselenggarakan dan diorganisasikan secara kesisteman, agar dapat melayani kebutuhan transportasi secara efektif dan efisien, untuk melaksanakan berbagai kegiatan ekonomi sosial administrasi pemerintahan dan politik dalam kerangka mewujudkan kehidupan masyarakat yang dinamis, berkeadilan, dan berkelanjutan. (Rahardjo Adisasmita & Sakti Adji Adisasmita, 2011)

Kutipan dari buku *MANAJEMEN TRANSPORTASI DARAT, Mengatasi Kemacetan Lalu Lintas di Kota Besar (Jakarta)*, karangan Rahardjo Adisasmita dan Sakti Adji Adisasmita tersebut penulis jadikan landasan pemikiran tentang permasalahan yang akan penulis angkat dan dijadikan sebuah karya Tugas Akhir.

Penulis mencoba untuk mengangkat permasalahan mengenai transportasi di Kota Bandung melalui karya Tugas Akhir yang akan dibuat. Bukan hanya dampak negatif seperti kemacetan, kepadatan jalan, hingga psikologis manusia sebagai pelaku transportasi yang terganggu, namun penulis memaparkan pula dampak positif yang ditimbulkan. Selain itu, penulis mencoba untuk memaparkan beberapa gagasan yang diharapkan menjadi salah satu solusi untuk mengatasi berbagai masalah yang timbul dalam sistem transportasi di Kota Bandung.

Kondisi transportasi di Kota Bandung yang menuju ambang batas kekacauan ini menjadi sebuah ide bagi penulis untuk membuat karya, maka dari itu penulis bermaksud untuk membuat karya menggunakan media video, dengan mengaplikasikan teknik cukil kayu pada kepingan-kepingan *MDF (Medium Density Fibreboard)* yang dijadikan *slide* dalam teknik animasi *stop-motion*.

Berdasarkan latar belakang penciptaan maka dapat dirumuskan fokus penciptaan sebagai berikut:

1. Apa saja objek transportasi di Kota Bandung yang menjadi sumber gagasan dan karya *video art*?
2. Bagaimana memvisualisasikan objek transportasi di Kota Bandung dalam bentuk *video art* menggunakan teknik animasi *stop-motion* serta cetak tinggi teknik *woodcut* sebagai media berekspresi?

### **C. Tujuan Penciptaan**

Tujuan dari pembuatan karya tugas akhir menggunakan media video ini adalah sebagai salah satu upaya untuk mengembangkan jenis media baru dalam pembuatan karya seni rupa khususnya di Jurusan Pendidikan Seni Rupa UPI dan masyarakat luas umumnya. Diharapkan karya tugas akhir ini dapat menjadi stimulus dan referensi bagi pelaku seni lainnya untuk lebih mengembangkan kreativitas mereka, terutama dalam pengembangan seni media baru (*new media art*).

Adapun tujuan dari penciptaan karya tugas akhir ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Dapat merumuskan apa saja objek transportasi di Kota Bandung yang menjadi sumber gagasan berkarya *video art*.
2. Dapat memvisualisasikan objek transportasi di Kota Bandung dalam bentuk karya *video art* menggunakan teknik animasi *stop-motion* serta cetak tinggi teknik *woodcut* sebagai media berekspresi.



#### **D. Manfaat Penciptaan**

Bagi penulis, proses pembuatan karya menggunakan media video ini merupakan pengembangan dari hobi yang biasa dilakukan. Terlebih dengan penggunaan teknik cukil kayu pada papan sebagai pengganti kertas yang biasa digunakan sebagai media gambar objek. Membuat karya tugas akhir *video art* ini akan menjadi kepuasan tersendiri bagi penulis. Selain itu, berikut penulis paparkan beberapa manfaat yang dapat digali dari pembuatan karya *video art* ini, diantaranya :

1. Bagi penulis, dapat menambah wawasan berpikir dan pengetahuan serta menggali kembali ide dan gagasan dengan membuat karya yang menggabungkan teknik konvensional dan modern dalam membuat karya seni.
2. Bagi Lembaga Pendidikan Seni Rupa, dengan penciptaan karya ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pengkajian lebih lanjut mengenai perkembangan seni media baru (*new media art*) serta menjadi stimulus gagasan berkarya seni rupa.
3. Bagi pemerintah, terutama Pemerintah Daerah Kota Bandung diharapkan dapat lebih membuka mata mengenai keadaan transportasi di Kota Bandung untuk merancang sistem transportasi yang lebih baik, dan mengeluarkan kebijakan-kebijakan yang sesuai dengan keadaan di lapangan.
4. Bagi masyarakat umum, diharapkan hasil penciptaan karya tugas akhir ini dapat dijadikan motivasi untuk lebih mengembangkan kultur kesenirupaan

di wilayah dan bidangnya masing-masing serta menambah wawasan tentang karya seni rupa saat ini. Selain itu yang menjadi manfaat utama yaitu gagasan yang penulis angkat mengenai transportasi di Kota Bandung yang sangat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat, aspek ekonomi, sosial, budaya, hingga pemerintahan.

#### **E. Metode Penciptaan**

Penulis melakukan pengamatan terhadap objek-objek yang berada di kota baik secara langsung ataupun tidak langsung. Hasil pengamatan akan diperkuat dengan pengumpulan data-data yang diperoleh secara literatur untuk mengungkapkan gagasan sebelumnya dan menentukan gagasan pokok yang diolah untuk menjadi konsep berkarya.

Pembuatan karya tugas akhir *video art* ini memadukan jenis animasi dua dimensi dan *slide show* foto dari kepingan-kepingan *MDF* yang memiliki cukilan gambar.

Teknik *frame to frame* (bingkai ke bingkai) atau lebih dikenal dengan istilah *stop-motion* adalah sebuah teknik animasi yang pada dasarnya memanipulasi objek yang bersifat diam menjadi sebuah objek yang dapat bergerak.

*Sony Vegas Pro 10.0* merupakan sebuah perangkat lunak yang dijadikan sarana multimedia yang dapat menggabungkan animasi, suara, dan tampilan video. Selain itu ada beberapa perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan karya *video art* ini, diantaranya : *Adobe Photoshop CS5*, *Adobe Photoshop*

*Lightroom 3, Corel Video Studio Pro X3.* Beberapa perangkat lunak tersebut digunakan sebagai pelengkap perangkat lunak utama.

## **F. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah dalam penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya *video art* yang berjudul **TRANSPORTASI DI KOTA BANDUNG SEBAGAI IDE GAGASAN BERKARYA VIDEO ART (Aplikasi teknik animasi *stop-motion* dan cetak tinggi teknik *woodcut* pada pembuatan karya *video art*)** ini, maka karya tulis ini disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. **BAB I PENDAHULUAN**, yang berisi tentang Latar Belakang Penciptaan, Masalah Penciptaan, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan, Kajian Sumber Penciptaan, Metode Penciptaan, serta Sistematika Penulisan.
2. **BAB II LANDASAN PENCIPTAAN**, berisi tentang:
  - a. Kajian Teoritik, yang menjelaskan tentang Video, Video Seni (*Video Art*), Seni grafis cetak tinggi teknik *woodcut*, animasi *stop-motion*
  - b. Kajian Empirik mengenai transportasi, Kota Bandung, dan transportasi di Kota Bandung
  - c. Konsep Penciptaan
3. **BAB III METODE PENCIPTAAN**, menjelaskan tentang metode dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya ini, yaitu:
  - a. Ide Berkarya
  - b. Kontemplasi

c. Stimulasi Berkarya

d. Pengolahan Ide

e. Proses Berkarya

1) Persiapan Alat dan Bahan

2) Tahap Pembuatan *Storyline* dan Sketsa

3) Tahap Persiapan Bahan

4) Tahap Pemindahan Sketsa

5) Tahap Pencukilan

6) Tahap Pencetakan

7) Tahap Pemotretan Hasil Cetakan

8) Tahap *Editing*

4. **BAB IV ANALISIS VISUALISASI KARYA**, berisi analisis dan pembahasan karya *video art* yang diciptakan diantaranya membahas:

a. Narasi dan *Storyline*

b. Materi Visual dan Audio

c. Pengemasan

d. *Display* Karya

5. **BAB V PENUTUP**, bagian terakhir ini berisi kesimpulan hasil penciptaan karya dan saran atau rekomendasi berkenaan dengan karya seni yang diciptakan.