

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era modern ini, segala hal yang berbau teknologi sudah semakin lumrah dan merupakan hal yang biasa, apalagi di kota besar dan ibu kota, bahkan teknologi juga semakin masuk ke pelosok desa, seperti TV, video games, computer, handphone hingga internet. Media elektronik yang hadir di masyarakat dewasa ini sudah tidak bisa lagi ditampung dan dicegah, karena sudah menjadi barang kebutuhan pertama dalam mendapatkan informasi yang ada. Dalam ranah Seni Rupa, teknologi juga ikut andil memunculkan kemungkinan-kemungkinan baru berkarya seni.

Pada pelaksanaannya, antara seni dan teknologi sudah semakin banyak diminati oleh banyak orang, dan semakin banyaknya pameran-pameran yang mengkhususkan *Video Art* sebagai karya yang ditampilkan. Sehingga semakin menambah keunikan dan kekreativitasan seniman dalam mengolah karya seni yang ditampilkan.

Membahas tentang *Video Art*, untuk para seniman di kota besar seperti Bandung, Jakarta, Surabaya, Yogyakarta dan kota besar lainnya mungkin tidak perlu dijelaskan kembali apa itu *Video Art*, namun bagi masyarakat umum atau orang yang masih awam mengenai seni, mereka pasti bingung untuk membedakan antara *Video Art*, video dokumenter, film dan lain sebagainya yang berkaitan dengan segala hal yang berkaitan dengan video.

Video Art lahir ketika media-media seni konvensional seperti seni lukis, patung dan grafis sudah dianggap tidak bisa lagi menampung ide-ide para seniman, hal ini disebabkan pula oleh rasa ingin tahu dan penasarannya akan sesuatu yang baru dari pelaku seni dalam setiap proses berkaryanya”.(Undiana, 2010 hlm. 2)

Atas dasar itu penulis tertarik untuk mengaplikasikan ide berkaryanya melalui karya *Video Art*, dengan tema : Video Seni Manusia dalam arus informasi “Kebutuhan Manusia akan Informasi sebagai gagasan berkarya seni rupa *Video Art*”

B. Rumusan Masalah

Ada dua hal yang sangat bertentangan mengenai dampak semakin cepatnya informasi yang tersebar kini, yaitu informasi yang baik dan yang buruk sehingga di perlukanlah pengolahan dan pemilahan informasi yang akan kita serap nantinya.

Informasi menurut Abdul kadir (2002 hlm. 31); mendefinisikan informasi sebagai data yang telah di proses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut. Informasi bisa berisi mengenai hal yang terjadi sehari hari baik itu hal yang penting ataupun tidak dan tersebar dari satu individu ke individu yang lain melalui pembicaraan langsung dari mulut ke mulut, media cetak ataupun media elektronik yang saat ini memang sangat mempermudah informasi untuk tersebar di berbagai belahan dunia, namun tidak semua informasi yang kita terima itu merupakan sebuah informasi yang berdampak baik bagi diri kita dan orang lain, ada juga informasi informasi yang tersebar berisi berita mengenai kejadian yang hanya di buat untuk menjelek – jelekkan orang lain atau menjatuhkan harkat dan martabat dari orang yang di informasikan.

Dari pernyataannya tersebut penulis menjadikannya sebuah ide dalam membuat sebuah karya seni *Video Art* dengan teknik stop motion sebagai pengaplikasiannya.

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

1. Bagaimana merancang *Video Art* tentang kebutuhan manusia akan informasi?
2. Bagaimana mendeskripsikan visualisasi *Video Art* tentang Kebutuhan Manusia akan Informasi?

C. Tujuan Penciptaan

Penelitian ini bertujuan:

1. Menjelaskan proses rancangan *Video Art* Kebutuhan Manusia akan Informasi sebagai gagasan berkarya seni rupa
2. Menjelaskan tahapan pembuatan *Video Art* Kebutuhan Manusia akan Informasi sebagai gagasan berkarya seni rupa
3. Memvisualisasikan atau mengkaji karya *Video Art* tentang kebutuhan manusia

D. Manfaat Penciptaan

1. Bagi penulis, menambah wawasan dalam berpikir dan bertindak, juga peka akan kejadian kejadian yang saat ini sedang melanda di wilayah penyebaran informasi pada khususnya, dan mampu untuk memvisualisasikannya sedemikian rupa, sehingga penulis memperoleh pengalaman yang berarti dalam hidupnya.
2. Bagi lembaga pendidikan Seni Rupa, dengan penciptaan karya ini diharapkan jurusan pendidikan senirupa tidak hanya mengajarkan teknik teknik Seni Rupa konvensional saja kepada mahasiswanya, namun juga mengikuti perkembangan zaman yang saat ini sedang terjadi, khususnya pada perkembangan seni media baru(new media art)
3. Bagi masyarakat umum, diharapkan melalui karya ini lebih dapat mengembangkan karya karya yang lebih bervariasi dan lebih unik untuk di hadirkan di hadapan khalayak umum maupun penggiat seni itu sendiri.

E. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang penciptaan, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, proses *penciptaan* dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

Kajian teoritik berisi mengenai seni rupa, seni kontemporer, *post modern*, video dan video seni, kajian Empiris berisi mengenai tulisan penulis melihat keadaan yang sedang terjadi di sekitar penulis. Konsep penciptaan merupakan rangkuman yang telah penulis rangkum berdasarkan kajian secara teoritis dan empiris yang menjadi patokan bagi penulis untuk membuat karya.

BAB III IMPLEMENTASI METODE DAN PROSES PENCIPTAAN

Langkah pertama yang penulis lakukan sebelum berkarya adalah menemukan ide berkarya, ide yang sudah didapat kemudian direnungkan dan disebut Kontemplasi, ide yang sudah di renungkan tersebut oleh penulis dijadikan Stimulasi dalam berkarya, pengolahan ide dilakukan oleh penulis dengan melihat berbagai macam referensi. Proses berkarya penulis jadikan dalam 4 tahapan yaitu:

- 1) Persiapan alat dan bahan
- 2) Tahap pembabakan cerita
- 3) Tahap pengambilan gambar
- 4) Tahap editing

BAB IV VISUALISASI PEMBAHASAN KARYA

Bab ini menjelaskan, menggambarkan, dan menganalisis hasil karya yang dikaitkan dengan gagasan awal yang mencakup Narasi dan *Storyline*, Audio dan Visual Materi, pengemasan, dan display karya.

BAB V. SIMPULAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan jawaban terhadap tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya dan saran.