

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan seni sekarang sudah sangat begitu luas, termasuk dalam seni rupa juga tidak hanya mencakup seni lukis (*art of painting*), seni patung (*art of sculpture*), dan seni gambar dan cetak (*art of drawing and print making*). Begitu pula arti atau definisi seni yang ada sekarang dan selama ini dikenal merupakan warisan paradigma fine art. Akan tetapi spanduk, gambar-gambar pada baligho, sticker, banner iklan, craft, leaflet promosi juga bias dianggap sebagai suatu karya seni.

Seiring berkembang pesat kemajuan teknologi video klip, video advertising serta film-film independent juga termasuk sebagai karya seni. Begitu luas pengertian akan kesenirupaan sendiri hingga kemudian dikenal istilah yang disebut seni audio (auditory art), seni visual (visual art), dan seni audio visual (auditory visual art).

Penggunaan medium-medium elektronik saat ini dikalangan masyarakat televisi, video, ponsel, komputer dan piranti lunaknya, games dan internet secara fungsional maupun sebagai hiburan. Penggunaan media elektronik ini menyikapi persoalan bahwa medium-medium ini dikonsumsi masyarakat secara kolektif sebagai media baru.

Penggunaan teknologi sendiri tidak hanya digunakan sebagai kepentingan dalam berekspresi setiap orang, akan tetapi penggunaanya telah meluas hingga ke wacana serta praktek kesenirupaan. Dari perkembangan teknologi serta perjalanan seni rupa tersebut menyebabkan banyak seniman menggunakan media baru dalam karya mereka dengan berbagai macam bentuk dan gaya seperti *video art*, *video performance*, *video instalasi*, *video mapping* dan sebagainya.

Memang tidak bisa dipungkiri bahwa kecenderungan karya seni kontemporer belakangan ini, sangat bersinggungan sekali dengan perkembangan teknologi yang ada, khususnya teknologi informasi dan

Rudi Kurnia, 2015

OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VIDEO ART DENGAN TEKNIK HOLOGRAPHIC
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

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)

Karena pengaruh perkembangan teknologi dan pengalaman penulis yang berkarya serta mendalami dunia video maka penulis membuat karya *video art* sebagai ide gagasan, dengan pengembangan dan eksplorasi media dan teknik. Teknik yang penulis kembangkan yaitu *holographic* atau *Pepper Ghosts* dimana teknik tersebut membiaskan tampilan video terhadap media transparan seperti kaca atau akrilik sehingga video yang dibiaskan seolah melayang di udara dan tembus pandang.

Adapun teknik dan visual yang diangkat oleh penulis yaitu gedung isola, karena dirasa gedung yang berdiri sejak tahun 1932 tersebut mempunyai arsitektur yang sangat indah, selain itu penulis sebagai mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia kerap hampir tiap hari melihat gedung tersebut, dan itu menjadi pengalaman sekaligus daya tarik pribadi bagi penulis.

Isola sendiri dibangun oktober 1932 bergaya arsitektur eropa yaitu *art deco* dan terinspirasi dari bentuk candi Hindu. Hingga sekarang bangunan tersebut masih berdiri kokoh dan gagah. Gedung Isola dibangun oleh C.P Wolff Schoemaker dengan pemilik pertamanya bernama Dominique Williem Barrety seorang bangsawan berdarah campuran italia dan jawa. Dari kepemilikan pertamanya *villa* ini sempat beberapa kali beralih kepemilikan dan beralih fungsi, sampai hingga sekarang menjadi Gedung Bumi Siliwangi.

Berdasarkan uraian tersebut penulis tertarik untuk mengaplikasikan ide berkaryanya melalui karya *video art* menggunakan teknik *holographic* sebagai media ekspresinya dengan mengangkat judul:

OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA *VIDEO ART* DENGAN TEKNIK *HOLOGRAPHIC*

B. Masalah Penciptaan

Perkembangan video art saat ini semakin beragam, baik dari media maupun teknis, hal ini memicu seniman untuk mengaplikasikan objek fokus kepada *video art* sebagai media harus dibuat semenarik mungkin agar karya yang di hasilkan dapat menarik banyak apresiator sehingga informasi yang ditujukan dapat tepat sasaran, gagasan ini merupakan unsur dari berkarya dalam membuat karya video art dengan teknik memproyeksikan pencitraan suatu gambar dari media elektronik terhadap kaca dengan objek gedung Isola sehingga menampilkan visualisasi seolah benda melayang dan 3 dimensi juga terlihat dari berbagai sudut.

Dari latar belakang di atas, penulis dapat menarik beberapa poin yang dapat dijadikan sebagai suatu rumusan yang sistematis diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan *video art* menggunakan teknik *holographic* dengan objek gedung isola?
2. Bagaimana ekspresi visual objek gedung Isola sebagai gagasan berkarya *video art* dengan teknik *holographic*?

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan dari pembuatan karya tugas akhir menggunakan karya seni *video art* dengan objek gedung Isola ini untuk mengembangkan serta mengeksplorasi media dengan hasil karya berupa *video art*, selain itu juga untuk mengenalkan salah satu bangunan heritage yaitu gedung Isola yang bertempat di Universitas Pendidikan Indonesia Bandung kepada masyarakat luas pada umumnya, diharapkan karya tugas akhir ini menjadi stimulus dalam mengembangkan kreatifitas berkesenian.

Rudi Kurnia, 2015

OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA *VIDEO ART* DENGAN TEKNIK *HOLOGRAPHIC*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

D. Manfaat Penciptaan

Berikut penulis paparkan beberapa manfaat yang dapat digali dari pembuatan karya *video art* ini, diantaranya:

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Dapat mengembangkan dan mengasah proses kreatif dan kemampuan berinovasi dalam proses karya *video art*.
 - b. Sebagai media penyampaian ide dan gagasan untuk kepuasan batin dalam berkarya *video art*.
 - c. Menambah pengetahuan tentang salah satu bangunan *Heritage* dengan aplikasi *video art* teknik *holographic*.
2. Manfaat bagi Jurusan Pendidikan Seni Rupa, sebagai bahan kajian untuk mengembangkan media baru.
3. Manfaat bagi dunia kesenirupaan adalah sebagai apresiasi seni dan sebagai bahan kajian di dalam pendidikan seni rupa
4. Manfaat penciptaan bagi masyarakat umum adalah dapat mengetahui salah satu bangunan *Heritage* juga sebagai salah satu ikon Universitas Pendidikan Indonesia.
5. Manfaat bagi dunia pendidikan yaitu menjadi media pengembangan untuk media pembelajaran.

E. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya *video art* yang berjudul **OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VIDEO ART DENGAN TEKNIK HOLOGRAPHIC** maka karya tulis ini disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi Latar Belakang Penciptaan, Masalah penciptaan, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan, dan Sistematika Penulisan.

Rudi Kurnia, 2015

OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VIDEO ART DENGAN TEKNIK HOLOGRAPHIC
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

Bab ini menjelaskan landasan yang mendasari proses penciptaan atau rancangan dengan mengkaji berbagai sumber pustaka dan meninjau data informasi lapangan. Bab ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu Kajian Teoritik, Kajian Empirik dan Konsep Penciptaan.

- a. Kajian Teoritik, yang menjelaskan tentang *Video Art* dan *holographic*.
- b. Kajian Empirik, yang menjelaskan tentang Gedung Isola.
- c. Konsep Penciptaan, yang menjelaskan tentang gagasan awal proses penciptaan karya.

3. BAB III METODE DAN PROSES PENCIPTAAN

Bab ini meliputi tentang metode dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya ini:

- a. Ide Berkarya
- b. Observasi Lapangan
- c. Studi Material
- d. Observasi Sumber Ide
- e. Pengolahan ide
- f. Proses Berkarya
 - 1) Persiapan Alat dan Bahan
 - 2) Tahap Pembuatan Sketsa
 - 3) Tahap Pengerjaan Karya *Video Art*
 - 4) Tahap Penyelesaian (*finishing*)

4. BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA

Bab ini menjelaskan analisis dan pembahasan karya *Video Art* yang diciptakan, diantaranya membahas:

- a. Teknik Pembuatan *Video Art*
- b. Visual Materi
- c. Pengemasan

Rudi Kurnia, 2015

OBJEK GEDUNG ISOLA SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VIDEO ART DENGAN TEKNIK HOLOGRAPHIC
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

d. *Display* Karya

5. **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

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